



Alles über Computer- und Videospiele

Nr. 7 Juli 1994



Das Spass Magazin

ISSN 0933-1867

Nr. 7 Juli 1994
9. Jahrgang

öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200

DM 7,50



Frisch aus den USA:
Die Wahrheit über



Neue Dimensionen des
Fantasy-Rollenspiels:

DEATH OR GLORY

Gepflegter Krimi mit Edel-Grafik:



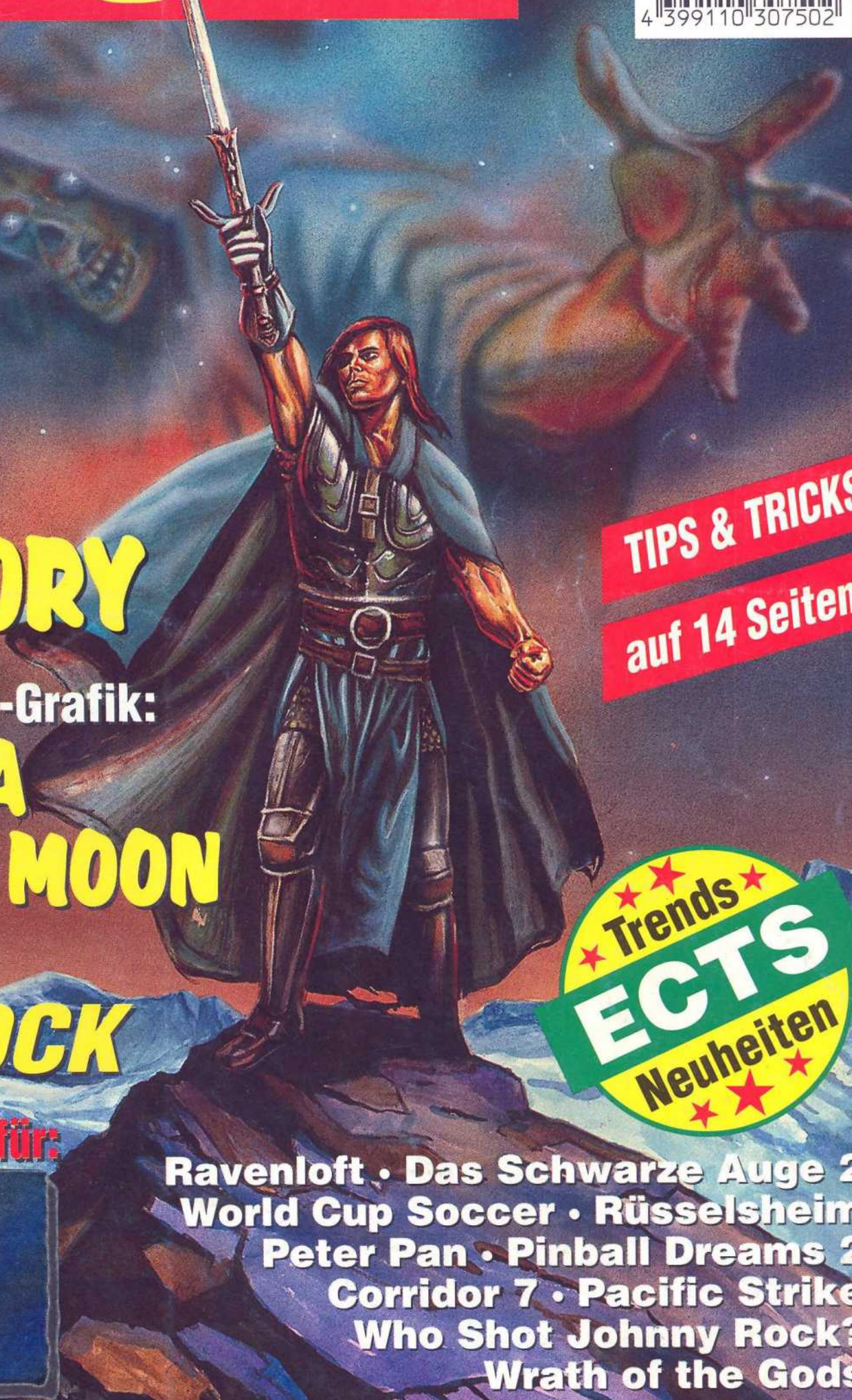
UNDER A KILLING MOON

Origin schlägt wieder zu:

SYSTEM SHOCK

Kniffe und taktische Hilfen für:

BATTLE ISLE



TIPS & TRICKS
auf 14 Seiten



Ravenloft • Das Schwarze Auge 2
World Cup Soccer • Rüsselsheim
Peter Pan • Pinball Dreams 2
Corridor 7 • Pacific Strike
Who Shot Johnny Rock?
Wrath of the Gods

MAD NEWS: Verrückter als die ASM!

ASIM • Alles über Computer- & Videospiele • TESTS & VORSTELLUNGEN

DMB&B IMPARC

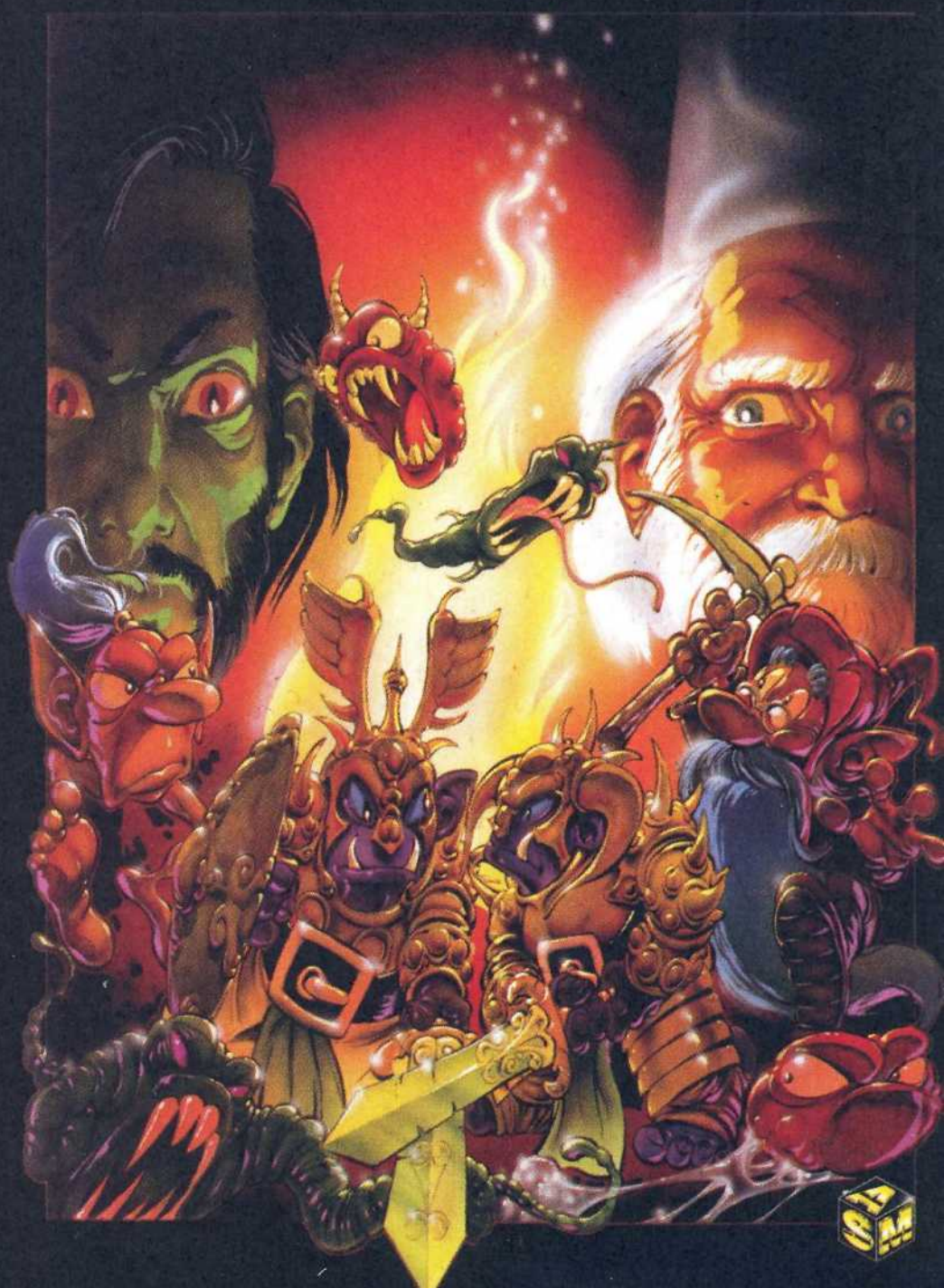
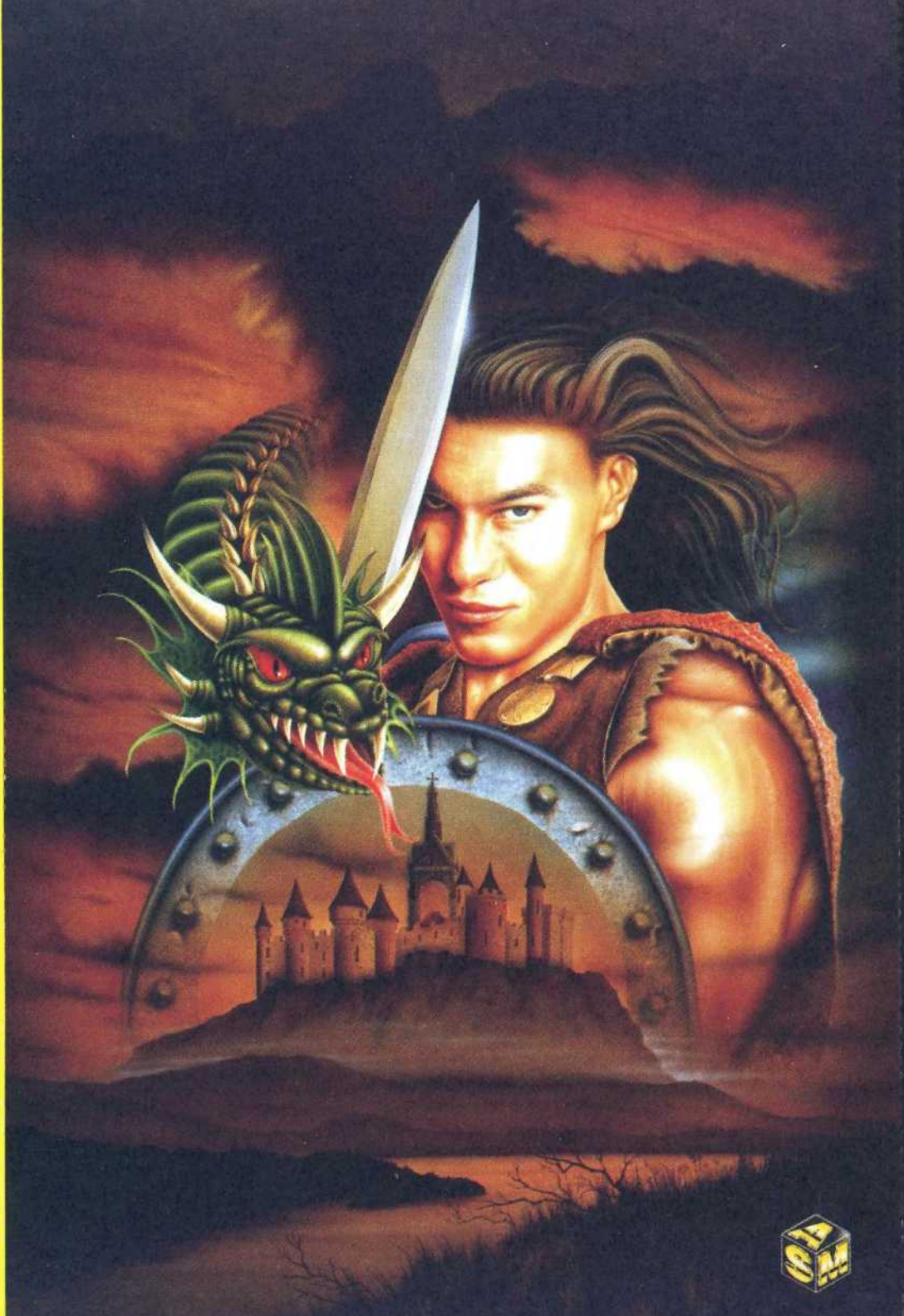
SMOKE ON THE WATER



GET THE TASTE



WHEELS
STARS
RUSH



Absender: _____ Alter: _____ Jahre

Adresse: _____

Lösungswort für das ENDORIA-Gewinnspiel: _____

Ich besitze folgende(n) Computer: _____

Wenn ich ein Spiel kaufe, dann aufgrund von: _____

Empfehlungen von Freunden Händlerauslagen

Zeitschriftentests in: _____

Anzeigen in: _____

Verpackung des Spiels: _____

Andere Gründe: _____

Den Namen SUNFLOWERS kannte ich bisher noch nicht

bisher schon

Ich bin interessiert an:

CD-ROM-Spielen Ja Nein

Lernsoftware

Ein CD-ROM-Laufwerk... besitze ich schon

möchte ich mir zulegen interessiert mich nicht

Bei Computerspielen bevorzuge ich:

Adventures Geschicklichkeitsspiele

Rollenspiele Simulationen

Strategiespiele Sport

Action

Bitte mit
80 Pfennig
freimachen

SUNFLOWERS GmbH
Kennwort: Magic of Endoria
Birkenwaldstraße 38
63179 Obertshausen

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

© Core Design

Motiv: Darkmere

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

© Impressions

Motiv: Russelheim

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

© Software Sorcery

Motiv: Aegis

Neulich stand ein weiser Mann mit grauem Bart mitten in unserer Redaktion und blickte freundlich von einem ASMLer zum anderen – mit einem Blick, den ansonsten Seeleute benutzen, um über glitzernde Wogen auf den fernen Horizont zu schauen. "Die Zukunft", sprach er, "gehört Multimedia!"

Ich glaubte, etwas gehört zu haben: "Wie, Multimädchen? Klingt prima!" Nachdem ich unter den gestrengen Blicken der Kollegen die für solche Fälle festgelegten fünf Mark in die Versorgungskasse für alte, bedürftige Kalauer gelegt hatte, klärte mich Klaus auf: "Nein, das hat was mit medialer Veranlagung zu tun! Tischerücken und so..." Jürgen war anderer Meinung: "Also, 'multi' bedeutet doch 'viele', und 'medium' heißt so viel wie 'nicht ganz durchgebraten'. Ich hab's: In der Zukunft erwarten uns viele Steaks, die innen noch rosig sind!"

Ich hatte da so meine Zweifel, ob die Zukunft wohl irgend etwas Rosiges für mich bereithalten würde. Aber da traf mich auch schon Veras Vorschlag mitten auf den Kopf – kein Wunder, sie hatte schon wieder den großen Vorschlag-Hammer dafür benutzt (okay, wieder fünf Mark!): "Multis sind doch so 'ne Art internationaler Riesenkonzerne, oder? Kinder, wir sollen an irgendeine Medien-Mafia verhökert werden!"

Da ich in den vorherigen Wochen weder Erpressungen, Überfälle noch sonstige Anschläge auf Leib und/oder Leben hatte erdulden müssen – einmal von den üblichen Redaktionsschlüssen abgesehen –, erschien mir auch dies eher unwahrscheinlich. Doch da meldete sich schon Marcus zu Wort: "Heißt das nicht überhaupt 'Mall-Ti-Miedi-Ja'?" – Thomas und Cleo, seine vierbeinige Leibwächterin, schauten einander vielsagend an. "He, guckt mal nach draußen!", rief Thomas plötzlich aufgeregt. "Ich weiß, was der weise Mann gemeint hat. Licht, Farben, Bilder, Klänge, Geräusche, Worte, Bewegungen: Alles wirkt zusammen, alles ergänzt sich, alles bildet miteinander ein ganz neues Erlebnis!"

Durchs Fenster schien die herrlichste Sommersonne herein, und in diesem Moment legte auf Stefans PC ein interaktiver Krimi los – mit infernalisch brandender Szenenmusik, peitschenden Schußgeräuschen, traumhaft animierten Videoszenen und der raffiniert gestalteten Illusion von Marcus' Hand, die entschlossen nach dem Aus-Schalter langte.

Plötzliche Stille. Eine Rückenmarkslosigkeit sonderhausen, oder etwa nicht? Aber ich weiß jetzt, was ich mache! Licht, Farben, Geräusche, Musik, Düfte, Geschmack und noch viel mehr, das alles zu einem einzigartigen Gesamterlebnis verwoben? Das will ich unbedingt ausprobieren, und ich weiß auch schon wo und wie. Bis morgen, Freunde! Mein ganz persönliches multimediales Biotop im Garten wartet schon, und es ist Sommer...

Es lebe die natürliche Multimedia-Performance!

Sonnige Zeiten, dazu viel Spaß bei Spannung und Entspannung mit der neuen ASM wünscht Euch
Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur



Sommerklar



**Der Redakteur hat's schwer:
Mad News**

. 14 .

**Grausiges zur Geisterstunde:
Death or Glory**

. 20 .



INHALT

Longplay

Battle Isle II **96**

6

asm 7/94

HIGHLIGHTS ab Seite 14

Superman	16
Highlight des Monats: Mad News	14

REVIEW

ab Seite 20

Abenteuer Europa	51
Normy's Beach Babe-O-Rama	34
Corridor 7	32
Death or Glory	20
Eye of the Storm	28
The Flintstones	31
Hyperdunk	28
Lamborghini American Challenge	52
Pacific Strike	24
Peter Pan	56
Pocky & Rocky	34
Pop'n Twinbee	26
Ravenloft	22
Stimp's Invention	33
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	52
Die goldenen Mähne des Samson	26
Skitchin	53
Total Carnage	50
Trainer	30
Veediots	32

CD-ROM

ab Seite 82

CD32 bunt gemischt	90
Daemonsgate	87
PC bunt gemischt	82
Twisted	93
Under a Killing Moon	88
Veltion	87
Wing Commander	92
Wrath of the Gods	86

COMING SOON

ab Seite 126

DSA 2 – Sternenschweif	129
Pinball Dreams 2	127
Rüsselsheim	128
System Shock	126
World Cup Soccer	127

COMPETITION

Sunflowers	99
Gewinner	130



**Wehe, wenn der Mond aufgeht:
Under a Killing Moon**

. 88 .

ASM

RUBRIKEN

Editorial	5	Marktplatz	106
News	8	Hand & Kopf	114
Feedback	36	Checkpoint	121
ASM-Insider: <i>Rainer Scheer</i>	49	Hier erfährst Du alles über unser Wertungssystem	
Secret Service	59	Hitline	122
Poster:		Gesammelte Werke	125
Darkmere	67/70	Impressum	130
Anstoß	68/69	Vorschau	131
Hint Hunt	78	Wer ist wo?	132
ASM-Bazar	57,58,		
.....	75,79-81		
Augenschmaus	100		
Ohren-Power	102		
Kleinanzeigen	104		
Inserentenverzeichnis	105		

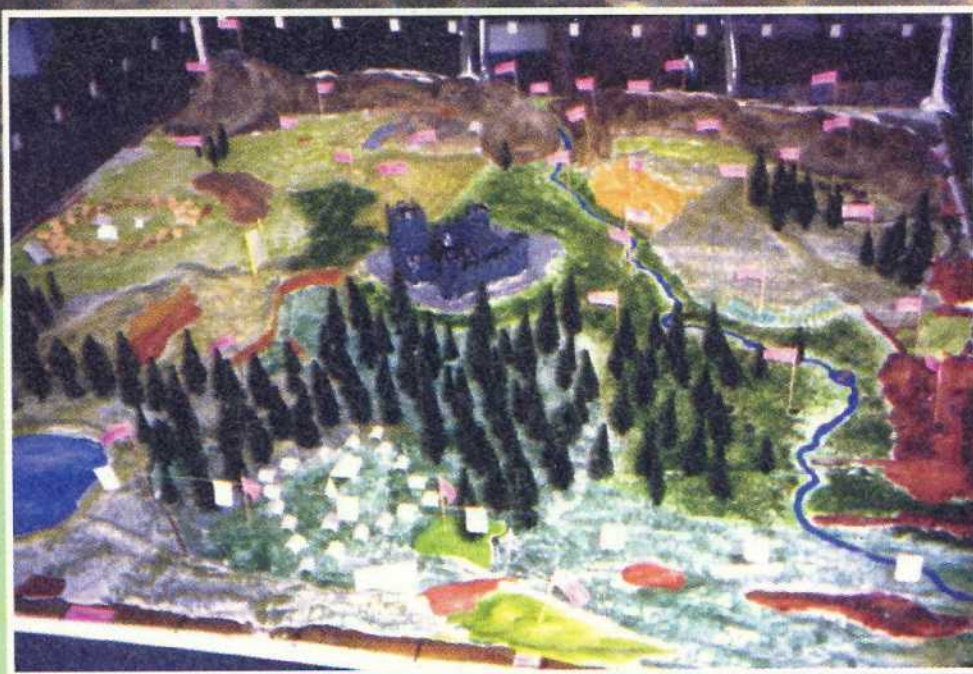
REPLAY

ab Seite **116**

ASM unterwegs

ab Seite **108**

ECTS	108
Unicorn	112



Live-Rollenspiel: Unicorn

.112.

Das Schlachten-Tagebuch: Battle Isle II

.96.



Secret Service

Tips & Lösungen
ab Seite **59**

INHALT



Nicht nur Ballern ist angesagt: System Shock

.126.





Es geht um die Salami

Bi-Fi-Roll die Zweite! Action in Hollywood heißt das neueste Adventure um Lukas, der sich diesmal in eine Filmfabrik verirrt. Es geht um Kidnapping. Jede Menge Action und Begegnungen mit bekannten Helden wie Rambo, Indiana Jones und der Enterprise-Crew sind angesagt. Bis zum 29. Juli wird das von Art Department entwickelte Spiel für Amiga und PC täglich verlost. Wer mitmachen möchte, rufe 030-19818 an. Im nächsten Heft gibt's unseren Test des Programms zu lesen.



Tricky Quicky

Nesquiks Hase ist seit langem ein Begriff. Jetzt ist er auch Held eines witzigen Computerspiels der Marke Jump'n'Run: Die Suche nach den verschollenen Seiten nennt sich das für den Amiga produzierte Game, und es geht, wie der Titel schon ahnen läßt, um die geheime Rezeptur des Kakaos, die der Hase in fünf Levels wieder zusammensuchen muß. Klar, daß er dabei auf jede Menge Gegner trifft. Mit dem Spiel sollen vor allem 5-15jährige angesprochen werden, entsprechend ist der Spielablauf jenseits von Gewalt. Wer das Freeware-Produkt haben möchte, schicke einen 10-DM-Schein oder V-Scheck an:

Tricky-Quicky-Games
Postfach 610542
60382 Frankfurt/Main
Auch zu Nesquiks Hasenabenteuer findet ihr mehr in der nächsten ASM.

Golden Game Points



▲ So sehen die Sammelpässe aus

Treuepunkte auf Verpackungen gab es ja schon öfter, nun schlägt die Sammelleidenschaft auch am Spielmarkt zu: Alle Konami- und Palcom-Videospiele tragen ab sofort einen Golden Game Point. Wer diese Punkte sammelt, wird mit kostenlosen Zocker-Goodies in limitierter Auflage belohnt – Baseball-Caps, Geldbörsen, Pins, Taschen und viele Dinge mehr warten darauf, gegen gesammelte Punkte eingetauscht zu werden. Wer einen frankierten und adressierten Rückumschlag an Konami, Postfach 560180, 60406 Frankfurt, schickt, bekommt den Golden-Game-Sammelpaß und den Prämienkatalog zugeschickt.

Vokabelstreß

Wer kennt das nicht? Da hat man 'ne Originalversion von einem Superadventure, und das Miniwörterbuch aus dem Supermarkt um die Ecke hat das entscheidende Wort nicht drauf. Wie wär's mit elektronischer Hilfe?

ALPHA 120

400 DM, Hersteller: Langenscheidt, 80711 München, Muster von: Hersteller.

Alpha 120 heißt ein neuer Deutsch-Englisch/Englisch-Deutsch-Übersetzer von Langenscheidt, der in seinem Speicher 120.000 Stichwörter und Redewendungen beherbergt. Dieser Wortschatz reicht auf



▲ Langenscheidts Alpha 120 gehört zu den Spitzengeräten unter den Taschenübersetzern

alle Fälle für die gängigen Sierra- und LucasArts-Adventures. Das Display ist auf der stärksten Kontraststufe auch bei Sonneneinstrahlung zu lesen, und die Folien-Tastatur (Schreibmaschinenbelegung) reagiert feinfühlig. Das große sechszeilige Display bietet genug Platz für Adressen und Standardbedeutungen auf einen Blick.

Interessant wird das Gerät aber nicht nur durch den großen Wortschatz, sondern auch durch die vielen Zusatzfunktionen. Weltzeit, Datenbank, Umrechnungsfunktionen für Währungen, Maße und Gewichte, Taschenrechner und ein paar "Spiele". Das Wörterbuch hat aber absolute Priorität: Beispielsweise bietet der Alpha 120 für das Wort "Down" immerhin 17 Bedeutungen an, das gängige Wörterbuch von Langenscheidt mit 1340 Seiten kommt gerade mal mit zweien daher. Einziger Schwachpunkt ist das Gehäuse, das meines Erachtens ein wenig zu instabil ist. Gerade der Deckel mit dem Display könnte einen Sturz vom Schreibtisch übelnehmen (Wir haben's aber nicht ausprobiert). Insgesamt: eine lohnende Übersetzungshilfe, die sogar mit Slang klar kommt und auch vor gängigen Schimpfwörtern nicht haltmacht.

Darsteller: A4000

Nachdem sich Commodores Amiga 1200 schon als "Hard(core?)ware-Darsteller" auf Video präsentiert hat, folgt nun das Flaggschiff – der Amiga 4000. Unter dem Titel "Erfolg ist lernbar – Der Amiga 4000" gibt es vom TV-Werbeservice in Kiel nun auch die passende Kassette zum "Edel-Amiga". Auf 105 Minuten Band wurden erste Schritte mit dem neuen System, der Umgang mit AmigaDOS, Shell und Workbench sowie technische Details über den Einbau von Karten untergebracht. Die Kassette ist vor allem für Neueinsteiger gedacht, denen das zwar leicht verständliche, aber nicht gerade üppige Angebot an Handbüchern zu wenig ist. Wer mehr über das Video wissen will, kann sich beim Generalvertrieb Fischer Hard- und Software in 30665 Hannover erkundigen. Das Video kostet 39,95 DM.



▲ Das Video zum Amiga 4000

Extra-Planer-Update

Für alle, die Der Planer Extra als Diskettenversion gekauft haben und die Registrierungskarte an Greenwood schicken, gibt es eine Updatediskette mit einer neuen Programmversion gratis. Damit ist es beispielsweise möglich, im Programm beim Lkw-Händler telefonisch dessen Angebot zu erfragen. Bei der CD-Version (bestehend aus "Der Planer" und "Der Planer Extra") ist das Update bereits enthalten. Jetzt fehlt Euch nur noch die Adresse, gelle? Hier ist sie: Greenwood Entertainment Software GmbH, Postfach 10 09 47, 44709 Bochum.

LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

Für AMIGA und PC

Volle Segel voraus in eine spannungreiche Strategie- und Handels-simulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Cristoph Kolumbus im Auftrag der spani-schen

Krone auf Ent-deckungs-tour ge-

hen oder als eine andere historische Per-sönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich.

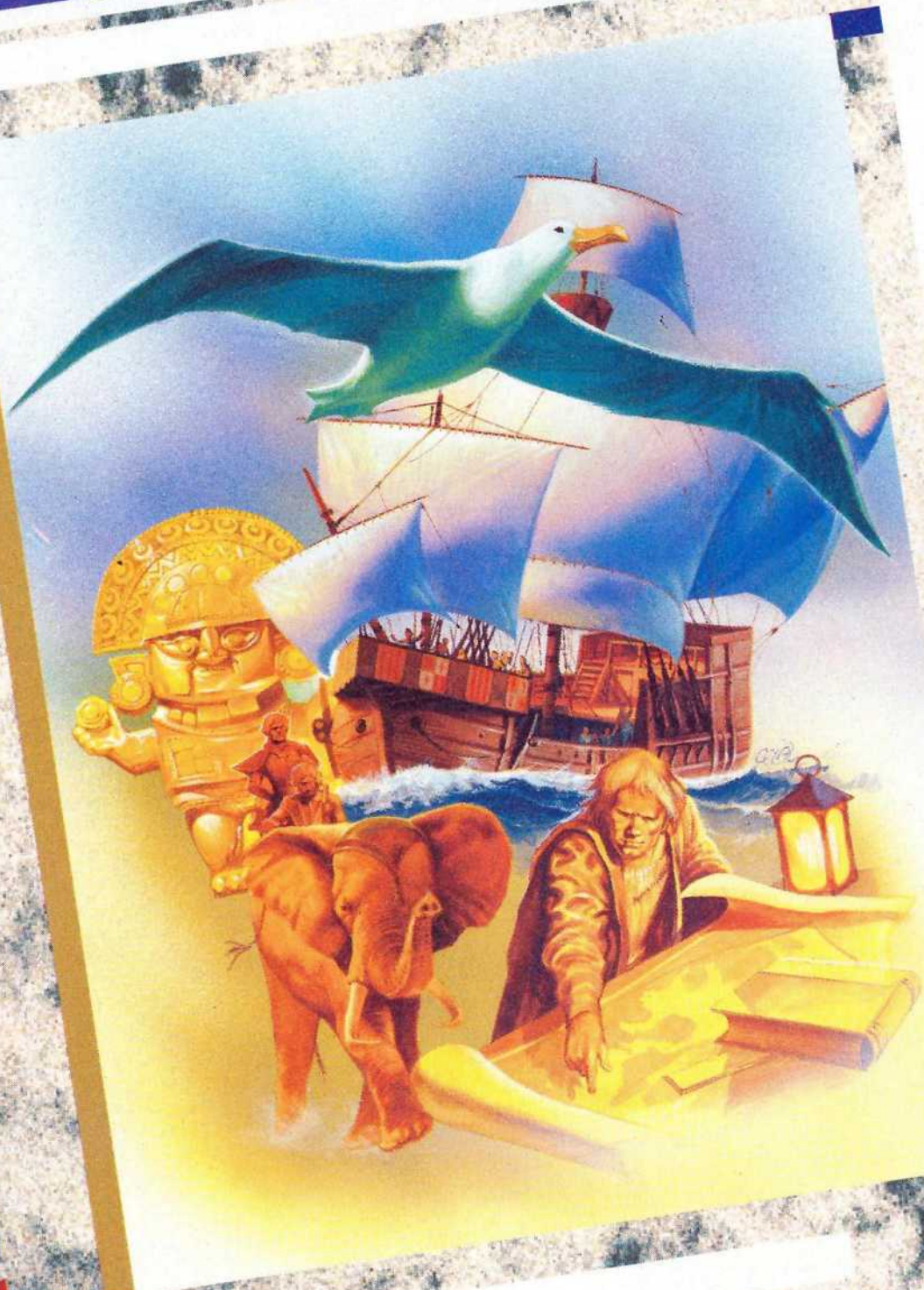
Heuern Sie die

Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht's auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator ver-setzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt.

Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer er-obern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftli-che Vormachtstellung, Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.



CHRISTOPH KOLUMBUS



Features

- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Maussteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Kolumbus", Postfach 110, 23691 Eutin.



Hubi zum Nulltarif

Einmal Hubschrauber-Pilot sein? Kein Problem! Das Spiel **Helicopter Mission** von Rauser Computer Advertising (wir berichteten im "Unterwegs"-Teil der 5/94) gibt es für PC oder Amiga (bitte angeben) gegen Nennung der vollständigen Anschrift und des Geburtsdatums bei folgender Adresse: Streitkräfteamt – Infoservice, Postfach 140189, 53107 Bonn.



▲ **Helicopter Mission**

PC-Visionen für Berlin



▲ **Berlin – Hauptstadt Deutschlands, vierzig Jahre lang geteilt und nun wieder zusammengefügt. Wie wird es hier im Jahre 2040 aussehen?**

Der 17. Juni, früher als "Tag der deutschen Einheit" begangen, soll in diesem Jahr den Starttermin für eine ungewöhnliche Aktion bilden.

Der Berliner Senator für Jugend und Familie, Thomas Krüger, präsentiert an diesem Tag in den Räumen und mit Unterstützung der "BB Jugend und Computer", einer jugendfördernden und gemeinnützigen Einrichtung der Berliner Bank, einen bundesweiten Wettbewerb, bei dem sich alles um das zukünftige Gesicht der Bundeshauptstadt dreht.

Bei diesem Wettbewerb, der auf dem Spiel **Sim City 2000** (Spiel des Monats in ASM 4/94) aufbaut, geht es darum, am PC das "lebenswerteste" Berlin für das Jahr 2040 zu bauen. Als Ausgangspunkt soll der Spielstand "Berlin 1994" dienen, den die Firma **Bomico** für diesen Zweck zur Verfügung stellt.

Ab 17. Juni kann jeder Interessent eine Spielstand-Diskette (3,5") sowie ein Merkblatt mit den Spielregeln gegen Einsendung eines mit 2 DM frankierten Rückumschlags anfordern. Hier die Adresse zum Anfordern des

Materials: **Bomico**, "Sim Berlin 2040", Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.

Diese Original-Diskette wird dann zum Schlußtermin des Wettbewerbs, der noch bekanntgegeben werden soll, mit dem darauf gespeicherten neuen Spielstand des Jahres 2040 eingeschickt. Die **Bomico**-Diskette ermöglicht den Bau des simulierten Berlin nur bis zum Jahr 2040.

Nach dem Einsendeschluß werden sämtliche Spielstände von alten "Sim City 2000"-Hasen geprüft, die aus jedem Bundesland einen Regionalsieger ermitteln. Alle Regionalsieger werden dann im Herbst nach Berlin eingeladen und können dort, wenn sie wollen, mit Senator Krüger und Mitgliedern der Senatsverwaltung über die Situation und die Perspektiven der Stadt sprechen. Im Anschluß an diese Diskussion soll dann der Gesamtsieger im Rathaus von Berlin prämiert werden.

Dem Gesamtsieger und den besten Regionalsiegern winken attraktive Preise, die mit dem Thema "Computer" – und natürlich mit Berlin zu tun haben.

ECTS Awards

Auch in diesem Jahr gab es bei der Frühjahrs-ECTS in London eine Kritikerpreisverleihung für die besten Computer- und Videospiele sowie für herausragende Spieleentwickler und Companies. Gestimmt hatten Fachjournalisten von europäischen Spielmagazinen, unter anderem auch von der ASM. Bemerkenswert: Das "beste Computerspiel" und zugleich das "beste Spiel des Jahres 1993 insgesamt" ist hierzulande auf dem Index. Hier kommen sämtliche Preisträger auf einen Blick:

Bestes Konsolenspiel: **Zelda IV**

Bestes CD-ROM-Spiel:

Rebel Assault

Preis für Innovation: **ID Software**

Spiele des Jahres in den einzelnen Ländern:

– Skandinavien: **Sim City 2000**

– Japan: **X-Wing**

– USA: **Samurai Showdown**

– Italien: **Portal Comrad**

(Name verändert)

– Spanien: **Streetfighter II Turbo**

– Frankreich: **Zelda: Links'**

Awakening

– Deutschland: **Syndicate**

Originellstes Spiel: **Syndicate**

Entwicklerfirma des Jahres:

LucasArts

Beste Hardware: **Jaguar**

BBC Live & Kicking Award: **Elite 2**

Computerspiel des Jahres: **Bloom**

(Name verändert)

Videospiel des Jahres: **Aladdin**

Bestes Spiel des Jahres insgesamt:

Bloom (geändert)

Software-Firma des Jahres: **Virgin**

FSK für Computerspiele

Altersempfehlungen für Filme durch die Freiwillige Selbstkontrolle (FSK) gibt es schon seit langem. Nun gibt es auch eine **Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)** in Deutschland, die als erste Programme **Bloodnet** von Microprose und **Der Planer** von Greenwood geprüft und mit "geeignet ab 16 Jahren" beziehungsweise "geeignet ab 12 Jahren" gekennzeichnet hat. Neben den beiden genannten Altersempfehlungen für die Produkte gibt es noch die Stufen "ohne Altersbeschränkung" und "geeignet ab 6 Jahren", jeweils im Sinne der §§ 6 und 7 des JöSchG.

Der Sitz der USK ist in Berlin, die Gründung resultiert aus einer gemeinsamen Absichtserklärung des

Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) und des Fördervereins für Jugend- und Sozialarbeit e.V.. Die Entscheidung über die jeweilige Klassifizierung eines Spiels fällt in einem Gremium mit drei unabhängigen Gutachtern. Die Altersempfehlungen der USK werden sichtbar auf den Verkaufspackungen angebracht. Es ist zunächst eine Modellphase bis 30. September 1994 vereinbart.

Die ASM will ihren Teil zum Aufbau einer sinnvollen Selbstkontrolle der Spielevertreiber beitragen. In Zukunft werdet Ihr bei Tests derjenigen Spiele, für die eine Altersfreigabe der USK vorliegt, die entsprechende Information im Produktkästchen finden.

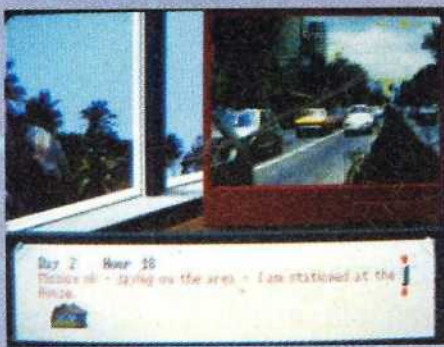
Anhang fürs CD32

Die Firma CompuStore in 60320 Frankfurt vertreibt das von Paravisio Inc. aus Dallas/USA entwickelte SX1 für das Amiga CD32. Das SX1 ist eine Computer-Erweiterung, die aus der Konsole einen vollwertigen Amiga-1200-Computer macht. Das SX1 wird in verschiedenen Versionen ausgeliefert.

Es wird an den Expansion-Port des CD32 angeschlossen, den man für das FMV-Modul durchgeschleift hat. Neben einer seriellen und einer parallelen Schnittstelle gibt es einen Floppy-Port und einen RGB-Videoanschluß. Festplatten lassen sich mit einem internen, Wechselplatten mit einem externen Anschluß verbinden. Zusätzlich bietet das Modul einen Audio-Eingang für Mikrofone oder andere NF-Quellen. Optional ist ein Anschluß für AT-101-Tastaturen zu haben, wie sie im PC-Bereich üblich sind. Auch eine Speichererweiterung steht auf der Aufpreisliste.

Das Grundgerät kostet 450 DM. Mit Tastaturkonverter steigt der Preis auf 500 DM. Kommt dann noch eine PS/2-Erweiterung dazu, sind es 550 DM.

CI für CD



▲ Central Intelligence

Central Intelligence heißt ein neuer Streich der Firma Ocean. Das Strategie-Adventure soll im Spätsommer ausschließlich fürs PC-CD-ROM-Format erscheinen. Bei CI geht es um einen südamerikanischen Staat, der, wie es scheint, die ganze Welt erobern will. Überall herrscht Korruption, und man wird eine ganze Menge Grips brauchen. Übrigens: Gerüchte, daß Ocean selbst durch gezielte Überschwemmungen die Welt erobern wolle, wurden von den Verantwortlichen entschieden dementiert.

1-III-94

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

	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	—

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 28 71 / 86 31
8 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

Amiga IBM-PC CD-ROM

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	—
Strike Commander Stronghold /dt	—	87,95	87,95
Subwar 2050 /dt	—	89,95	—
Syndicate /dt	61,95	79,95	—
Syndicate Mission Disk. 1 /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



Hier sind sie wieder: News, Hintergründe und Gerüchte – frisch aus den USA von unserem Korrespondenten Markus Krichel.



He's back. Lange war es still um Brian Moriarty, den Designer des Klassikers **Loom**. Jetzt macht er ein Comeback mit der neugegründeten Firma **Rocket Science**. Sein erstes Produkt unter dem neuen

seinen Angaben mit einer Kotztüte (!!)

geliefert wird. Außerdem steht ihm bei seinen neuen Entwicklungen der ehemalige LucasArts-Designer **David Fox** zur Seite. +++ **Epic haut drauf.** Mit **One**

Role Playing und Science-fiction vereinigen sich in **Alien Logic** von **SSI**. Spieler müssen die Bewohner des Planeten Jorune vor der Auslöschung durch den alles zerstörenden Warp Walker retten. Fähigkeiten wie Biotechniken, aber auch das Beherrschen futuristischer Zaubersprüche werden verlangt. Keine Bange – handfeste Schlägereien gibt es auch genug. Vom Spielablauf erinnert dieses Produkt stark an *Prince of Persia* und *Flashback*. **Alien Logic** wird im August veröffentlicht. +++ Marktstudien des amerikanischen Softwarehandels zufolge wird das CD-ROM die Diskette als Datenträger schneller verdrängen, als

verfügen. Im Prinzip handelt es sich also um eine krachneue Konsole, die das Mega Drive nur noch als Alibi benutzt. Weiterhin wendet man sich der Entwicklung des **Jupiter-Systems** zu, einer Kombination aus Mega Drive und Mars, mit optionalem CD-ROM-Laufwerk. Allerdings nur, wenn Venus im siebten Hochhaus steht und Uranus (das Ferkel) von unten auf die Krater Plutos gucken kann. +++ **"Sie müssen nur den Game Boy durch die Lasche ziehen..."** Hersteller **Nintendo** stellte seinen neuen Super Game Boy vor, einen **SNES-Moduladapter**, der das Abspielen von Game-Boy-Produkten im SNES-System ermöglicht. Da



▲ "One must fall" ist Epics neuester Streich...

Label wird im Herbst unter dem Titel **Cadillacs and Dinosaurs** erscheinen. Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen amerikanischen Comic und wird, wie alle anderen Rocket-Science-Spiele, nur als CD-ROM erhältlich sein. Brian

must fall "Einer muß fallen" will Shareware-Gigant **Epic Mega-Games** einen neuen Standard für PC-Prügelspiele setzen. Der Spieler beginnt ein Kampfturnier als zierlicher, 40 Tonnen schwerer Roboterwurstel. Mit jedem gewonnenen Match gewinnt er Erfahrungspunkte und reichlich Kohle, die dann zum Tuning der Kampfmaschine benutzt werden kann. Am Ende erwartet Euch ein ultra-starker Boß, den Ihr mit schnellen Reflexen und gut geschmierten Kugellagern aus den Eisenlatschen



▲ Die Urzeit-Echsen sind immer noch da!

arbeitet, wie er mir auf der Computer Game Developers Conference in Santa Clara, Californien, anvertraute, bereits an einem neuen Spiel namens **Darkride**, das nach

stoßen müßt. Erscheinungstermin für die Shareversion ist der 15. Juni, die Vollversion wird ca. 8 Wochen später erhältlich sein. +++ **New-Wave-Rollenspiel.** Fantasy

► **...mit viel Action und toller Grafik**



zuerst angenommen. Zu Weihnachten dieses Jahres soll bereits mehr als die Hälfte aller PC-Spiele exklusiv auf der Silberplatte erscheinen. +++ **Kampf der Planeten.** **Segas** Zukunftspläne werden immer verworrener. Glaubhaften Gerüchten zufolge wurde die Entwicklung des **Saturn-Systems** eingestellt. Statt dessen will man sich auf die Entwicklung des **Mars-Systems** konzentrieren. Wie bereits in ASM 6/94 berichtet, handelt es sich dabei um einen Aufsatz für das Mega Drive (alle Versionen, einschließlich CDX), der das Gerät auf 32 Bit hochpower. Mars wird über zwei Hitachi-RISC-Prozessoren, 3D-spezifische Videologik und einen digitalen Soundprozessor

alle Game-Boy-Spiele von vornherein in Farbe programmiert sind, können sie natürlich auf diese Weise auch in Farbe gespielt werden.

Zur Zeit beschränkt sich die Auswahl allerdings auf nur vier Farben. Speziell für den Super Game Boy entwickelte Programme wie die Neuversion von **Donkey Kong** verfügen hingegen über 256 Farben. US-Erscheinungsdatum: Juni 1994. Der Preis soll 60 Dollar betragen.

So, das war's dann. Komischer- oder besser glücklicherweise ist auch diesen Monat wieder genau so viel passiert, wie ins Telegramm reinpaßt.

Euer Markus Krichel

DER OFFIZIELLE ...

BUNDESLIGA MANAGER

Für PC und AMIGA



Vom



empfohlen ...

Großes Bonus-Info-Paket
für Amiga oder PC,
lieferbar ab Juni 1994 gegen
30,- DM in bar oder EC-Scheck
bestehend aus:

- Ausführlicher Info-Broschüre,
- Spielbarer Demodiskette und
- einem wertvollem Überraschungsgeschenk

Zu bestellen bei:

Software 2000
Stichwort „**Bonuspaket**“
Postfach 110
23691 Eutin



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Telefon: (0 45 21) 80 04 0 • Hotline: (0 52 41) 98 60 10



HIGHLIGHT DES MONATS

Hah, wir sind erkannt!

MAD NEWS

PRESSE- (UN-)WESEN



Mad News verrät unsere besten Tricks. Dank Ikarions neuestem Simulationstreffler Mad News kann jeder mal am eigenen Leib erfahren, was es heißt, so ein Blatt wie unsere "Good Ole' ASM" zusammenzubasteln.



▲ Die harte Seite des Redakteurdaseins: Vorsprechen beim Verleger

Ikarion trifft den sprichwörtlichen Nagel auf den Kopf. Redakteur Steve, vielen bekannt aus dem Vorgängerspiel Mad TV, schlägt sich durch die Unbill einer Zeitungsproduktion. Wir bei der ASM arbeiten zwar nicht ganz nach dem gleichen Verfahren, aber wir produzieren ja (glücklicherweise) auch kein Tageblatt.

Steve hat nach seinen Erfolgen bei der TV-Industrie endlich die Tochter des Chefs heiraten können. Die Angetraute Bea entpuppt sich jedoch als voller Fehlschlag. Kurzum, Steve hat auf das Redakteurshandwerk umgesattelt und beschäftigt sich nunmehr mit der Herstellung des weltbekannten Revolverblatts Mad News. Die recht umfangreiche Redaktion ist auf einem alten Schiff im Hafen untergebracht. Neben den täglichen Redakteurstätigkeiten, auf die wir gleich noch zu sprechen kommen, hat Steve auch noch ein paar Hauptziele zu erreichen.

Zum einen ist da natürlich der Konkurrenzkampf gegen die Zeitschriften Bad News und Sad News, zum anderen sind da die japanischen Spekulanten, die den alten Kahn übernehmen wollen und einer Bestechung nicht abgeneigt wären.

Ach ja, Bea, die mittlerweile auch im Pressewesen beschäftigt ist, nervt ganz gut rum, und man sollte sie eigentlich mit einigen derben Streichen so weit bringen, daß sie die Scheidung beantragt. Damit das Ganze nicht so einfach wird, drängen das gnadenlose Zeitlimit des Drucktermins und ein ständig über Steves Kopf kreisender Pleitegeier.

Virtual Reality

Genau wie bei unsereinem beginnt der Arbeitstag im Büro des Verlegers. Hier erhält Steve seinen täglichen Anschluß oder wird mit Lob bedacht, wenn er mal was richtig gemacht hat. Außerdem kann man hier immer mal etwas Kohle schnorren, wenn der Alte gut drauf ist.

Alsdann, mit frisch ramponierter Motivation hetzt Steve zurück in sein Büro, um sich anzusehen, was schon fertig ist. Wie nicht anders zu erwarten, ist nichts fertig. Also wird erst mal zu den Tickern gehetzt, um zu sehen, was im Weltgeschehen so Druckwertes abgeht.

Zu Beginn des Spiels ist man an das minderwertigste Informationssystem angeschlossen. Mit ein wenig Kohle kann Steve die Ticker jedoch upgraden und ist dann eventuell schneller am Ball als die Konkurrenz. Liegt eine Meldung vor, rennt der ambitionierte Redakteur zu den Journalisten und fordert sie auf, aus der Meldung eine Story zu machen. Gute Storys sind jedoch rar und erfordern ein Höchstmaß an journalistischem Einsatz – sprich Cash.

Bis so eine Story fertig ist, dauert es dann seine Zeit, und in wenigen Stunden



▲ In der PR-Abteilung werden Anzeigen akquiriert



▲ Bea fertigmachen? Hier gibt's alle Utensilien

MAD NEWS

PC, 119,95 DM, Hersteller:
Ikarion, Muster von: Hersteller.



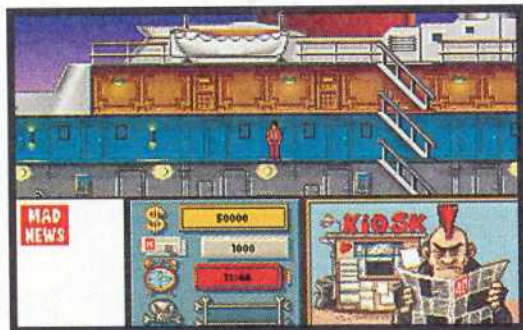
ist Druckabgabe für die erste Seite. Die wird gedruckt, ob was draufsteht oder nicht. Also überlegt Steve, was ein Leser gerne sehen und was nebenbei das Konto stabilisieren könnte. Klar: massenhaft Werbung!

Die PR-Agentur befindet sich in einem anderen Teil des Schiffs. Steve steuert sie mit dem aus Mad TV bekannten Point-and-Klick-System an. Stets hält die Agentur einige interessante Werbeaufträge bereit. Jedoch knüpfen die Firmen auch Forderungen an die Werbeschaltungen. Wenn die geforderte Mindestauflage nicht erreicht wird oder eine Anzeige nicht erscheint, kostet das gewaltig Konventionalstrafe. Nebenbei kann man hier auch noch Leserbefragungen ausknobeln lassen (kostet was) und so seinen aktuellen Beliebtheitsgrad erfahren.

Gut, die Geldversorgung wäre erst mal abgecheckt. Jetzt wäre es an der Zeit, beim Storyhändler reinzuschauen, ob nicht ein paar publikumswirksame Enten billig zu kriegen sind – zum Lückenfüllen. Jede Story hat ihren Preis, eventuell noch ein Foto und eine gewisse Blockgröße. Das ist für das Layout wichtig. Der unerfahrene Redakteur nimmt natürlich erst mal solche Reißer wie "Mann beißt Hund". Danach wird die Kohle langsam knapp, und die Zeit rinnt davon. Zurück ins Büro; es gilt, die erste Seite fertig zu layouten.

DTP Included

Im Büro findet sich zunächst mal der Redakteurscomputer. Mit diesem Wunderwerk modernster Technik kann Steve diverse Statistiken und Banktransaktionen vornehmen und mit einer Art Mario-Page™ das Seitenlayout vornehmen. Die Berichte werden wie mit einem professionellen DTP-System auf der Seite angeordnet, mit verschiedenen Spaltenumbrüchen, Fotos und verschiedenen fetten Überschriften. Gut, das Ganze hat



▲ Auf diesem alten Kahn ist die Redaktion untergebracht

natürlich kaum Funktionen, und ergibt immer das typische BILD-Styling, aber immerhin kann man die Machwerke ausdrucken. Ist doch was.

Das Gestalten einer Seite ist schon eine Kunst. Wie vermeidet man weiße Stel-

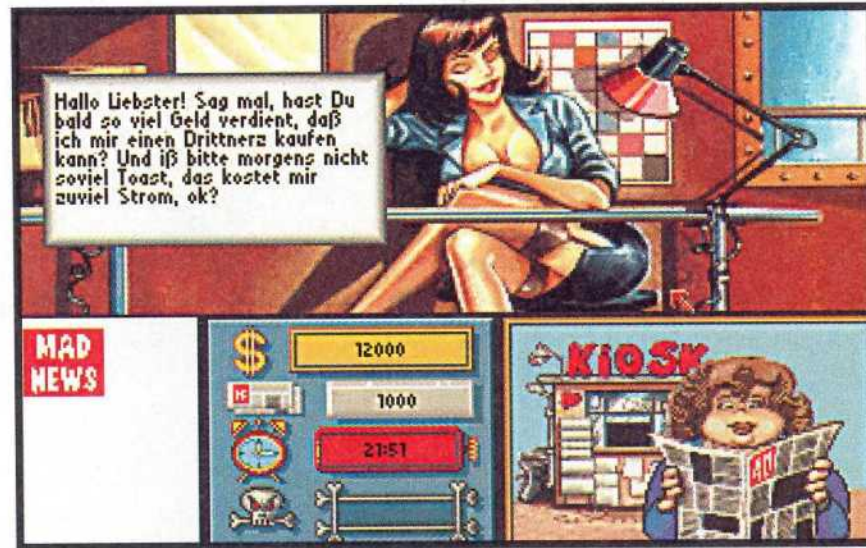
len, wie trennt man zwei Berichte optisch voneinander, wie plziert man Bild und Werbung gleichzeitig, usw.

Hat Steve irgendwie einen Aufmacher mit Foto und vielleicht noch etwas Werbung untergebracht, dann führt der nächste Weg in die Druckerei, denn hier werden Papierqualität und Auflagenstärke festgelegt. Gutes Papier in hoher Auflage kann man sich erst ab einer gewissen Verbreitung des Blättchens leisten, also lieber erst mal kleine Brötchen backen und rechtzeitig zum Drucktermin erscheinen, bei dem die erste Seite gnadenlos in die Druckerei übergeht. Als nächstes vielleicht ein paar Sportmeldungen kaufen, oder lieber Börsenberichte, oder möchte die Leserschaft vielleicht lieber erotische Fotos, oder Rätsel?

Qual der Wahl

Egal wie man sich entscheidet, die Auswahl an vorhandenem Füllmaterial ist bei Mad News gewaltig. Die Texte stammen übrigens alle aus der Neue-Spezial-Redaktion, einem satirischen Revolverblatt, das (Geheimtip! ..ach, kennt Ihr schon?) auf jeden Fall mal am Kiosk eingesehen werden sollte.

Der Drucktermin für die zweite Seite steht an, und die Journalisten haben bestimmt noch nichts außer Spesenrechnungen ge-

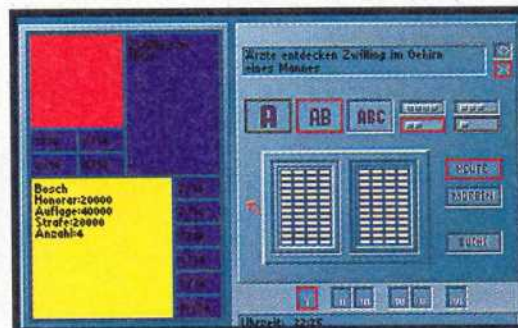


▲ Bea arbeitet mittlerweile als Kolumnistin

schickt. Außerdem ist da noch Bea, die Nervgattin! Unten, im hintersten Winkel des Schiffsrumpfs hat ein spezieller Auftragsdienst sein Büro. Hier kann man vom Computervirus bis zum Furzkissen alles erstehen, um die Alte zur Weißglut zu bringen. Ach ja, die kleinen Freuden des ansonsten so harten Lebens.

Und last but not least ist da ja auch noch das japanische Planungsbüro. Die Jungs haben es sich in den Kopf gesetzt, das Schiffswrack aufzukaufen und in ein Luxushotel umzubauen. Jetzt vermessen sie jeden Tag ein anderes Büro, das dann einen vollen Tag nicht betreten werden kann. Besser, man schaut öfter mal auf die Pläne und verhindert durch eine kleine Geldspende, daß so wichtige Räume wie das eigene Büro nicht mehr zu betreten sind.

Nach mehreren Stunden heftigen Umherlaufens und Wartens auf Intuition hat Steve es endlich gemanagt, alle Seiten mit irgendwas gefüllt zu kriegen. Damit ist der Redakteursjob jedoch noch nicht beendet. Neben der Produktion ist auch der Vertrieb der Zeitung eine wichtige Sache. Wenn das Blatt nur an einem speziellen Kiosk in Nowosibirsk ausliegt, bleibt die Leserschaft unter Umständen äußerst klein. Also werden anhand einer Übersichtskarte Vertriebswege mit



▲ DTP live: das eigene Layout im Käseblatt

Lkw, Bahn oder Flugzeug ausgearbeitet. Dann endlich kann der gestreßte Redakteur nach Hause gehen und Litaneien auf erhoffte Verkaufszahlen beten.

Am nächsten Morgen wird eine gnadenlose, blutgierige, geifernde Leserschaft (siehe Feedback) das Machwerk förmlich zerreißen. Dann bleibt die Hoffnung, daß die Journalisten irgendwas Aufregendes gefunden haben, um mit der nächsten die heutige Ausgabe vergessen zu machen.

Mad News is Good News

Einwandfrei! Wer schon von Mad TV begeistert war und generell über einen guten Humor verfügt, sollte sich Mad News zulegen. Obwohl sich die ganze Sache ziemlich kompliziert anhört, ist sie eigentlich einfach. Wer einmal zwei bis drei Zeitungen fertiggemacht hat und noch nicht Pleite ist, gewinnt schnell an Routine und kann sich ganz gezielt an die Gestaltung seiner Zeitschrift machen.

Eine Besonderheit sind die Containerstories. Wenn man beispielsweise die Journalisten damit beauftragt, einer Tickermeldung über das Ungeheuer von Loch Ness nachzugehen, erhält man eine Storywie: "Ungeheuer von Loch Ness entdeckt", ein paar Tage später etwas in der Art "Nessie ist schwanger" und noch etwas später einen Bericht über das "Entzückende Monsterchen von Loch Ness". Der Spielstand läßt sich jederzeit abspeichern, und bereits gefertigte Seiten können mit einem Hilfsprogramm in GIF-Dateien umgewandelt werden. Die Seiten kann man dann ausdrucken und selbst darüber entscheiden, ob man für diesen Käse sein Geld ausgegeben hätte. Ein paar extradicke Lacher sind auf jeden Fall schon mal fest versprochen. Ach ja, das Programm benötigt ausnahmsweise mal keinen 486er mit 16 MB RAM, sondern fühlt sich auch auf einen 386er in mittlerer Ausbaustufe recht wohl.



Urteil: 11

SEHR GUT

	Grafik:	11
	Sound:	11
	Ablauf:	12
	Humor:	12
	Realitätsnähe:	11

Die Redaktion, wie sie lacht und singt. Die besten Parodien schreibt das Leben

HIGHLIGHT

Es begann im neunten Jahr der amerikanischen Depression. Die Straßen waren mit Arbeitssuchenden gefüllt, mit Obdachlosen und Hungernden. Es war eine Zeit, in der Hollywood mit Musicals versuchte, die Menschen von der grimmi- gen Realität des Lebens abzulenken, eine Zeit, die Helden bitter nötig hatte. Ein solcher Held kam in der Gestalt einer Comicfigur: SUPERMAN wurde geboren.



Superman

Der Mann aus Stahl

Im Jahre 1938 gab der größte aller Superhel- den sein Debüt. Super- man entsprang der Phan- tasie zweier Schüler aus Cleveland im Bundesstaat Ohio: Jerry Siegel und Jo- seph Schuster. Beide waren begeister- te Leser von Science-fiction-Magazinen und davon besessen, Ihre eigenen Stori- es zu Papier zu bringen.

Natürlich wollte kein Verlagshaus den Spinnereien von zwei Kindern Gehör schenken, daher gründeten die beiden unternehmungslustigen Teen- ager ihr eigenes Magazin mit dem Titel "Science Fiction". Im Januar 1933 veröf- fentlichten sie dort eine Kurzgeschich- te mit dem Titel "Reign of the Super- man" (Die Herrschaft des Super- manns). Jerry schrieb den Text, Jo steuerte die Zeichnungen bei.

Obwohl die Figur recht wenig mit dem uns bekannten stählernen Über- menschen zu tun hatte, war er doch dessen erste Manifestation. Die Fähig- keiten des Ur-Supermanns waren eher spärlich. Sie beschränkten sich auf mentale Kräfte; so konnte er zum Bei- spiel von der Erde aus sehen, was sich auf dem Mars abspielte.

Im Juli 1934 entstand die Grundidee für den modernen Superman. Jerry zer- brach sich den Kopf, wie er seinen Su-

perman attraktiver gestalten könne. Schließlich kam ihm die Erleuchtung: Ein Außerirdischer sollte er sein, mit einem bunten, enganliegenden Kos- tüm, der große Entfernungen mit riesigen Sprüngen überwinden konnte. Es sollte trotzdem noch vier Jahre dauern, bis der Kryptonier seinen ersten Auf- tritt in einem Comic hatte. Im Juni 1938 war es schließlich soweit: Superman gab sein Debüt – diesmal auf der Titel- seite von DC Comics – Action Comics Nr. 1.

Auf Anhieb ein Hit

Das Heft wurde ein Riesenhit, doch nie- mand wußte, wieso – bis eine Leserum- frage schließlich ergab, daß kein ander- er als Superman für den Erfolg verant- wortlich war. Innerhalb eines Jahres bekam "Supie" sein eigenes Heft, das sogar noch erfolgreicher wurde. Aber was war die Formel für diesen Erfolg?

Supermans Abenteuer hatten jedem etwas zu bieten. Da waren zum Beispiel sein Science-fiction-Background und seine Herkunft vom geheimnisvollen Planeten Krypton, seine unglaublichen Kräfte, sein ungeheurer Mut und – nicht zu vergessen – das romantische Dreiecksverhältnis zwischen Lois Lane, Superman und Clark Kent (der bürger- lichen Tarnexistenz des Helden).

Als dieser Band erschien, ging ein Aufschrei durch die USA: Supermanns Tod!

Lois Lane ist Clark Kents Kollegin beim Daily Planet, der größten Tageszeitung von Metropolis. Supermans Alter ego war eine Person, mit der man sich leicht identifizieren konnte. Der schüchterne und unauffällige Journalist ließ den scheinbar allmächtigen, gottähnlichen Superman menschlicher erscheinen. Clark gab dem Leser den Glauben, auch



ACTION COMICS



▲ So fing alles an: Die "Action Comics No. 1" mit dem ersten Superman-Comic.

in ihm könne ein Superman stecken. Über die Jahre hinweg hat sich Superman immer wieder den jeweiligen Trends angepaßt. Im Zweiten Weltkrieg kämpfte er gegen Nazis und Japaner, in den siebziger Jahren setzte er sich friedlich mit Blumenkindern auseinander. Der moderne Superman unserer Zeit ist politisch korrekt und hat – als Clark Kent – seine Probleme am Arbeitsplatz, sogar solche psychologischer oder philosophischer Natur. Auch sein Aussehen hat sich den Zeiten angepaßt. Aus dem eckigen, breitschultrigen Helden von damals wurde im Laufe der Zeit ein muskelbepacktes Sexsymbol. Außerdem entschloß man sich (um die amerikanischen Moralapostel nicht herauszufordern) den Helden kurzerhand mit Lois zu verheiraten. Wie fast alle anderen Superhelden hat er allerdings keine Kinder, damit Sexualität wirklich in jeder Beziehung ausgeklammert bleibt.

Zeichen der Zeit

Der Ur-Superman hatte bei weitem nicht dieselben Fähigkeiten wie der moderne Held. Seine Superkräfte und seine Unverwundbarkeit wuchsen erst im Laufe der Jahre. Fliegen lernte er zum Beispiel erst Jahre später. In einer Ausgabe im Jahre 1939 hieß es noch, daß nur eine Granate ihn verletzen könne. Drei Jahre später, während seiner Eskapaden im zweiten Weltkrieg, konnte er über Granaten nur müde lächeln.

Auch die Supersinne, wie Röntgenblick oder Supergehör, kamen erst spä-

ter in sein Arsenal. Selbst seine Geheimidentität legte er sich ursprünglich aus unlauteren Gründen zu: Er wurde nämlich von der Polizei gesucht! Denen paßte es gar nicht, daß er das Gesetz in die eigenen Hände nahm.

Kassenmagnet

Superman erwies sich für DC-Comics als Goldgrube. Heute erscheinen in den USA jeden Monat vier verschiedene Superman-Titel plus die Spin-offs "Superboy", "Supergirl" (die Erlebnisse seiner kryptonischen Kusine) sowie die Abenteuer der von Superman persönlich gegründeten "Justice League" (Gerechtigkeitsliga). Supermans Erfolg inspirierte auch die Kreation anderer Superhelden – zum Beispiel Flash, Green Lantern oder Spiderman.

Die Wahrheit über Supermans Tod

Das einzig Böse, dem sogar Superman machtlos gegenübersteht, sind sinkende Auflagenzahlen. Als die Druckauflage einen Tiefpunkt erreichte, entschloß man sich bei DC Comics zu einer radikalen Maßnahme. DC Comics, Superman Nr. 75, Januar '93 trug den Titel: "The Death of Superman" – Supermans Tod!

Das hatte natürlich sofort den gewünschten Effekt: Sämtliche Fernseh- und Radiostationen, Tageszeitungen und Wochenmagazine sogen die sensationelle Meldung gierig auf und verbreiteten sie in Windeseile über die amerikanische Medienlandschaft. Superman tot? "Das kann doch nicht wahr sein..." "Das muß ein Irrtum sein!"

HIGHLIGHT

Das gesteckte Ziel wurde erreicht: Alles was Beine hatte, rannte zum Kiosk, um sich das Heft zu kaufen, bevor es vergriffen war. Tatsächlich: Ein Super-schurke namens Doomsday tötete den Mann aus Stahl vor den Augen der entsetzten Bewohner von Metropolis und einer weinenden Lois Lane. Zwar versetzte Superman mit letzter Kraft Doomsday den Todesstoß, erlag aber kurz darauf seinen schweren Verletzungen. Seine letzten Worte waren: "Doomsday... Ist er... Ist er..."

Die amerikanische Öffentlichkeit war nicht mehr zu halten. Wie können diese Schmierfinken es wagen, ein amerikanisches Original einfach so auszuradieren? Unterdessen rieb man sich bei DC Comics gierig die Hände. Denn schließlich hatte man das fertige Konzept für Supermans Wiedererweckung bereits seit Monaten fertig in der Schublade. Im Juni '93 war es soweit. DC Comics Nr. 500, The Adventures of Superman, stellte die Frage: Back from the Dead?!

Und wie zurückkehrte: Gleich viermal wurde er wiederbelebt, schließlich gab es ja vier verschiedene Superman-Comics. Für DC Comics, The Man of Steel (Nr. 22), erschien der neue Superman als stählerner Meister Proper, komplett mit Goldohrring. DCs Action Comics (Nr. 687) ließ unseren Helden als sonnenbebrillten, modisch gestylten Juppie wiederbeleben. Für Adventures of Superman (Nr. 501) entschied man sich für einen MTV-Typen mit Lederjacke und Handschuhen – glücklicherweise tanzt er nicht. Schließlich und endlich wäre da noch DC Comics, Superman (Nr. 78) – halb Mensch, halb Roboter, ganz Cyborg. Aber welcher von denen ist nun der echte Superman? Des Rätsels Lösung erfahren nur die, die jeden Monat alle vier Hefte kaufen...

Superman in den Medien

Natürlich wurden auch andere Medien schnell auf Superman aufmerksam. Bereits zwei Jahre nach seinem ersten Erscheinen im Comic konnte man sich Superman im Radio anhören. Der Schauspieler Bud Collyer lieh ihm seine Stimme. Die einzige Substanz, die Superman töten kann – Kryptonit – ist interessanterweise eine Erfindung aus der Radioserie.

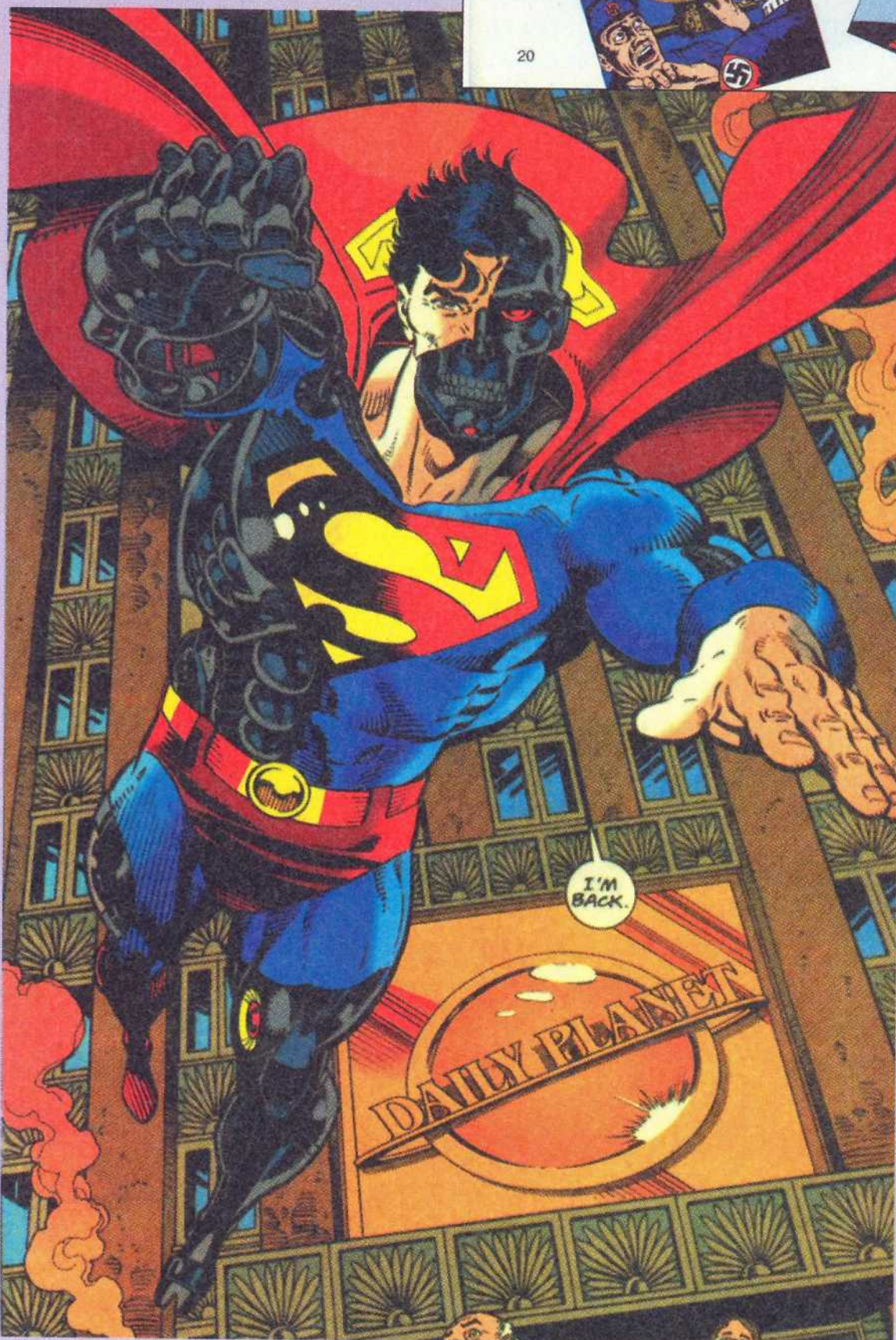
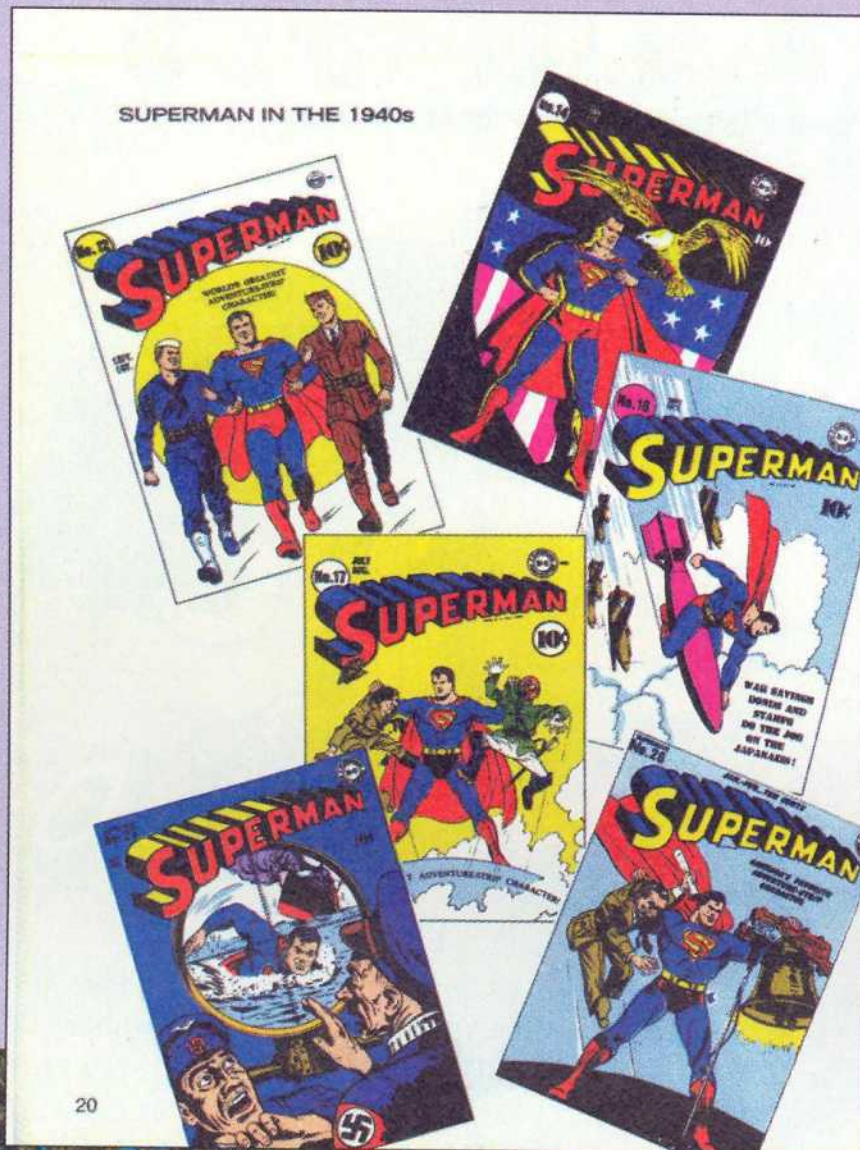
Zwischen 1941 und 1943 produzierte Paramount eine 17-teilige Zeichentrickserie, für die ebenfalls Bud Collyer seine Stimme hergab. Diese Serie wurde von Max Fleischer (Popeye der See-



mann) animiert und zählt zu den besten filmischen Exkursionen zum Thema.

Columbia Pictures, die damaligen Serienkönige des amerikanischen Kinos, veröffentlichten zwei 12-teilige Live-Action-Serien: Superman (1948), Atom Man versus Superman (1950) und den ersten Spielfilm "Superman versus the Mole Men" (1952) mit Kirk Alyn in der Titelrolle, wobei der Begriff Live-Action nur teilweise zutrifft, da die Flugszenen ebenfalls von Max Fleischer animiert wurden.

Im Februar 1953 flog Superman zum ersten Mal in die amerikanischen Fernsehhaushalte. George Reeves spielte die Hauptrolle in allen 104 Folgen von "The Adventures of Superman". Die Serie wurde mit einfachsten Mitteln produziert und war dementsprechend kitschig. Aus Budgetgründen sah so ziemlich jede Flugszene gleich aus, und das schauspielerische Talent von Ree-



▲ **Superman und der Zweite Weltkrieg: Mit Superkraft gegen die Nazis?**

◀ **Aber Totgesagte leben länger – fragt sich nur, in welcher Form...**

ves ließ auch einiges zu wünschen übrig.

Es sollte einige Zeit dauern, bis der Held wieder im Kino zu sehen war. Erst 1983 zeigte sich Superman im gleichnamigen Film wieder auf der Filmleinwand. Mit Christopher Reeve fand man endlich einen Darsteller, der dem Comichelden zumindest entfernt ähnelte. Der ein Jahr später folgende zweite Teil wußte ebenso wie sein Vorgänger zu überzeugen. Teil 3 war gerade noch erträglich, konnte sich aber nicht mit den ersten beiden Teilen messen. Danach folgten noch zwei weitere Teile, über die wir gnädig den Mantel des Vergessens breiten. 1986 kam übrigens ein Spin-off zustande: Helen Slater spielte im gleichnamigen Film das "Supergirl".

Neue Superman-TV-Serie

Erst in diesem Jahr wandte sich das amerikanische Fernsehen – vielleicht aufgrund der durch Supermans "Tod" wiedergewonnenen Popularität – dem Thema erneut zu. "Lois and Clark: The New Adventures of Superman" befaßt sich hauptsächlich mit der herankeimenden Liebesbeziehung zwischen Clark/Superman und Lois Lane sowie mit Supermans Kampf gegen seinen Erzfeind Lex Luthor. Die Serie ist recht ansprechend und humorvoll, die Spezialeffekte sind ausgezeichnet. Die erste Staffel ging gerade nach 26 Folgen zu Ende, und es ist noch nicht klar, ob eine zweite folgen wird. Gerüchte über einen neuen Kinofilm halten sich ebenfalls hartnäckig in der Luft.

Im Computerbereich machte sich unser "Held in blau-roten Strumpfhosen" allerdings ein wenig rar. Außer einem Ausflug in die Gefilde des NES tat sich anscheinend nicht allzuviel – im Gegensatz zur Praxis bei anderen Superhelden wie Batman oder Spiderman. Aber was nicht ist, kann noch werden, zumal unser Held ja auch in Film und Fernsehen wieder zu sehen ist.

Als Jerry Siegel und Jo Schuster vor mehr als 60 Jahren Superman zum Leben erweckten, hätten sie sich jedenfalls nicht träumen lassen, welchen Einfluß die Phantasie zweier Kinder haben könnte. Und falls nicht irgendeinem Marketing-Genie in 20 oder 30 Jahren einfällt, Superman wieder um die Ecke zu bringen, dürfen wir uns auf viele weitere Jahre mit dem Mann aus Stahl freuen.

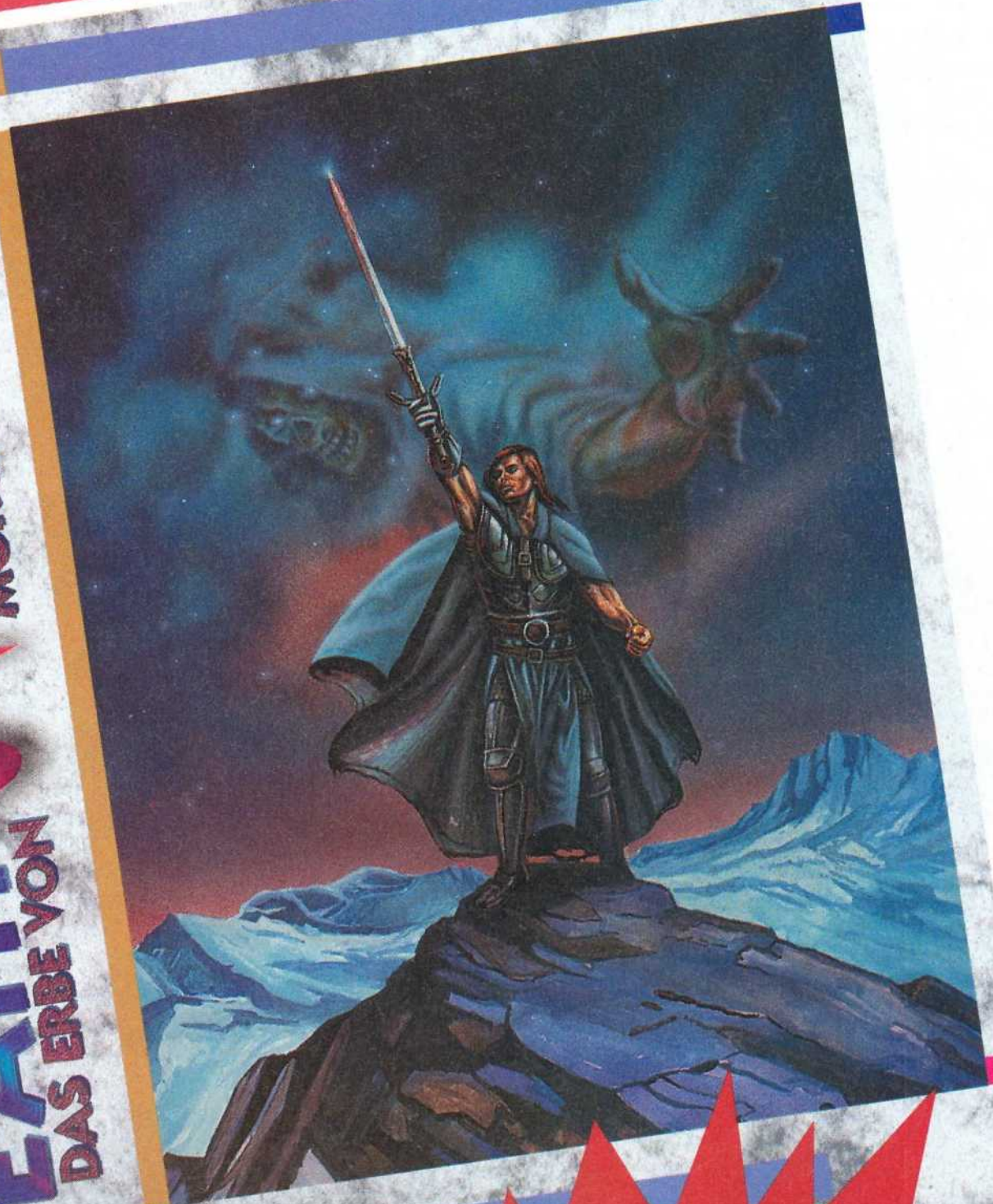


DAS STRATEGIESPIEL, DAS SELBST SCHACH SCHACHMATT SETZT

Für AMIGA und PC

Dagegen ist Schach mit seinen 8 x 8 Feldern richtig langweilig: DEATH OR GLORY ist ein multioptionales, interaktives Strategie-Rollenspiel mit über 250 Figurentypen in einer 64 x 64 Felder großen Landschaft. Verpackt in ein opulentes Aufgebot edler Grafik und hinterlegt mit einer interessanten, aussagestarken Story:
 Der alte König Werthas, Herrscher im Lande Morgan, ist unumstrittener Regent eines blühenden Reiches. Das ewige Schicksal des Guten ist es jedoch, immer wieder vom Bösen eingeholt zu werden. Wilde Horden ziehen herauf und bedrohen das Königreich. Xhor, unehelicher Sohn des Herrschers, gerät in einen finsternen Verdacht. Sein Halbbruder Raven faßt einen wagemutigen Plan, um Xhor zu finden - um ihn zu entlasten und eine Waffe gegen den übermächtigen Feind in der Hand zu halten. Ob ihm das gelingt, liegt ganz an Ihnen...

DEATH OR GLORY MORGAN DAS ERBE VON



Amiga (32 Farben)



Amiga (32 Farben)

Features

- interaktives Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen
- Einsatz eigener Kampf-Stärken und magischer Kräfte optional
- fünf verschiedene Intelligenz-Stufen
- 16 verschiedene Spiel-Level
- 4096 Felder große Karte mit unterschiedlichen Landschaften
- optionale Semi-Automatik für schnelleren Spielverlauf
- besondere Hilfen für Einsteiger
- schnelles Scrolling
- extrem kurze Rechenzeiten trotz enormer Komplexität
- viele Tips im beiliegenden Tagebuch von Raven
- kein Spielverlauf wie der andere

SOFTWARE 2000
 Programmiert auf gute Unterhaltung.



Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)

AMIGA-Joker meint:
 „Death or Glory vereint viel Atmosphäre mit Komplexität und einem zukunftsweisenden Konzept.“

POWER-PLAY meint:
 „Die vielen Handlungselemente und witzigen Ideen begeistern selbst erfahrene Strategen.“



DEATH OR GLORY

Amiga 500 bis 4000 (1 MB RAM, bzw. 1,5 MB bei HD-Version), 89,95 DM, Hersteller: Software 2000, Muster von: Hersteller.

Death or Glory ist die Story vom Kontinent Morgan, der im geographischen Mittelpunkt der Phantasiewelt Dragkar liegt. Der erste Teil, "Das Erbe von Morgan", handelt von einem großen Kampf um das Überleben



Fremde Welten, mystische Sagen, Magier, Helden, Drachen – das sind die Zutaten, aus denen ein Rollenspiel "gekocht" wird. Daß man aus den gleichen Elementen auch ein Strategiespiel erzeugen kann, zeigt sich mit "Death or Glory". Allerdings geht's nicht ganz ohne ein Quentchen Abenteuer und Rollenspiel.

Kampf den Tyrannen!

einer Enklave des Rechtes und der Ordnung inmitten von Chaos und Tod. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Kriegers, der Armeen um sich scharen muß, um zum *Strategen der Kategorie Drei* aufzusteigen. Nur dann ist er berechtigt, mehr über die Legenden Morgans zu erfahren.

Verraten und verstoßen

Das Spiel beginnt mit einem Intro, in dem die Vorgeschichte erzählt wird. Hier sieht man, wie der Held der Story dazu genötigt wurde, sich aus seiner Heimat zu verabschieden und nur von einem Getreuen begleitet durch die Lande zu ziehen. An dieser Stelle setzt das eigentliche Spiel ein.

Da man versuchen muß, sich im Lande Morgan Respekt zu verschaffen, ist es notwendig, kampfstärke Truppen um sich zu scharen. Deshalb gibt's auch zunächst eine Einkaufssequenz, in der man Truppen "kaufen" kann. Beginnt man ein neues Spiel, so hat man zunächst sehr wenig Möglichkeiten – oder besser gesagt Geldmittel zur Verfügung. Führt man ein vorher abgespeichertes Spiel weiter, so beginnt man ebenfalls hier und kann mit den Mitteln und der vorhanden Ausrüstung weitermachen, mit denen man aufgehört hat.

Allerdings unterscheiden sich die Armeen, denn man kann nur auf die Krieger zurückgreifen, die dem jeweiligen

Wichtig für die Mission ist die richtige Ausrüstung



Spielcharakter zugeordnet sind. Außerdem verlangen die Truppen unterschiedliche Bezahlungen; je nach An-

Charakteren zu einem strategischen Schlagabtausch, wobei man durch das Platzieren der Armeen, das Kaufen und

das Kämpfen versucht, sich gegen die Invasoren aufzulehnen. Nebenbei muß man aber auch, wie bei einem Rollenspiel, auf die gerechte Verteilung von erbeuteten Gegenständen achten und die Kommandeursriege durch richtiges Steuern führen. Und es gibt noch Abenteuersequenzen, in denen Rätsel und Gefahren zu bestehen sowie Fallen zu umgehen sind. Death or Glory ähnelt in Einzelheiten Spielen wie Empire oder Stratego. Die Armeen werden auf dem Bildschirm mit unterschiedlichen Farben dargestellt, so daß man sehr schnell einen Überblick über die eigene Position erhält.

Außerdem spielt man ähnlich wie bei einem Brettspiel; jede Partei macht jeweils in Abfolge einen Zug,



zahl der Goldeinheiten kann sich da also auch noch was ändern. Das Ganze entwickelt sich bei steigender Zahl von



während der andere Mitspieler (der Computer) Gelegenheit hat, die augenblickliche Situation zu überdenken und zu analysieren. Das "Spielfeld" ist das Gebiet des Landes Morgan von oben gesehen. Wechselt man vom strategischen Zug in einen Kampf, so wechselt die Darstellung: Die Gegner werden nun aus einer Seitenansicht dargestellt. Hat man einen Zug gemacht, gibt es kein Zurück mehr. Fehler sind somit nicht zu korrigieren. Man muß deshalb immer sehr genau überlegen, was man als nächstes plant.

Monumental-Epos

Wenn man das so liest, könnte man auf die Idee kommen, daß im Spiel nicht viel passiert. Das wäre allerdings ein böser Trugschluß, denn das Programm ist so komplex, daß man als Kritiker überhaupt nicht weiß, was man zuerst erwähnen soll. Das Grundprinzip könnt Ihr oben nachlesen. Was Ihr allerdings so nicht mitbekommt, ist das fesselnde Strategie-Adventure-Rollenspiel mit all seinen Elementen. Die Zahl der möglichen Kombinationen von Magie, Ausrüstung, Armeen und Charakteren ist auch nach mehrfachem Durchspielen nicht annähernd auszuschöpfen.

Grafisch bietet das Spiel allerhand. Morgan in der Draufsicht ist ein softscrollendes Spielfeld mit vielen Details wie Siedlungen, Wäldern, Stellungen usw. Wahlweise kann mit Joystick oder Tastatur gespielt werden, wobei die am häufigsten vorkommenden Funktionen zusätzlich als Kurzbefehle auf definierte Tasten gelegt worden sind. Death or Glory ist nach Ambermoon wieder ein wunderschönes, sehr gut zu spielendes Game über eine Phantasiewelt. Während Ambermoon je-



doch ein reines Rollenspiel war, überwiegen in Death or Glory die strategischen Elemente. Das garantiert aber

▲ *Das Land Morgan – Stätte der Auseinandersetzung*



mindestens ebensoviel Spielspaß und Spielzeit. Das Amiga-Game läuft auf allen Amiga-Rechnern, angefangen beim A500 mit Kick 1.2 bis hin zum A4000 mit Kick 3.0. Allerdings ist 1 MByte RAM die Mindestanforderung, während eine Festplatte nicht benötigt wird. Die Disketten sind nicht im Amiga-DOS-Format: Wer das Game auf HD installieren will, bekommt von Software 2000 nach Einsenden der Original-Disks und der Registrierte eine kostenlose HD-Version geliefert, die komplett installiert werden kann. Diese Version benötigt dann allerdings 1,5 MByte RAM. Die Grundversion besteht aus sieben Dis-



▲ *Redakteur j/b nach der strengen Trennkost-Diät*

Death or Glory wird eine Zusatzmission erhalten. Der Titel: "Der dunkle Kaiser" (Dark Emperor). Sie benötigt das Hauptprogramm und besteht aus einer Diskette. Es werden alle Charaktere und der Besitz aus dem Ende des Hauptprogramms übernommen, als Story steht die Entlarvung der Drahtzieher der Kämpfe auf dem Plan.

ketten. Die erste ist eine Bootdisk, die nächsten fünf sind Leveldisks, und die siebte ist die Spieldiskette. Eine Spielstanddiskette wird vom Programm ebenfalls im NDOS-Format erzeugt, unterstützt wird allerdings ein zweites Laufwerk, um die Ladezeiten zu verkürzen. Abgespeichert werden sowohl alle bisher gewonnenen Level, als auch vier aktuelle Spielstände.

Das Spiel weist insgesamt 16 Levels auf, von denen jeder ein Spielfeld repräsentiert, das bis zu 4096 Felder groß sein kann. Dem Programmiererteam von First Step ist mit Death or Glory ein außergewöhnliches Strategiespiel gelungen, das sich weder grafisch noch soundmäßig zu verstecken braucht. Es vermischt verschiedene Spielgenres miteinander, ohne verwirrend oder unrealistisch zu wirken. Somit verdient Death or Glory es allemal, auf einem der vorderen Plätze in der Gunst von Amiga-Besitzern zu stehen.



▲ *Das Wandern ist des Kämpen Lust...*

SM Urteil: 11 SEHR GUT

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

Ein gekonnter Mix aus Strategie, Rollenspiel und Abenteuer



GAST-ROLLENSPIEL

Lange angekündigt und nun endlich käuflich zu erwerben ist **RAVENLOFT**, ein Gothic-Horror-Rollenspiel mit einer Reihe neuer Features, aber nur altbekannten Standards.



RAVENLOFT

PC (386/33, VGA, 4 MB RAM), 120 DM, geplant für: PC-CD-ROM, Hersteller: SSI, USA, Muster von: Softgold.

Man kann sich stundenlang darüber streiten, ob SSI Massenware rausbringt oder ob es sich um elitäre Qualitätsprodukte handelt. Ravenloft gehört auf jeden Fall nicht zu den besten Ausstößen der amerikanischen Rollenspiel-Schmiede.

Gestartet wird mit einer Zweier-Party, deren Charaktere wie üblich ausgewürfelt werden. Zwei Slots sind im Spiel aber noch frei – für Begegnungen der dritten Art. Da werden NPCs (Non Player Characters) nämlich zu Party-Mitgliedern, und von dieser Sorte trifft man eine ganze Menge. Streckenweise bleibt es freigestellt, ob man jemanden in die Party aufnimmt oder nicht. An zahlreichen Stellen kommt man aber nicht umhin, den Slot eines starken Magiers für einen reichlich schlaffen Kämpfer zu opfern.

Die Party muß sich wie üblich durch mehrere Städte und Dungeons kämpfen, Rätsel lösen, Geheimtüren finden und knacken sowie einen A... voll Monster killen. Die Spiel-tiefe ist eher flach. Die Rätsel bestehen hauptsächlich daraus, daß man die Party aus irgendwelchen komplexen Dungeons herausbekommen muß. Ansonsten darf

man sich bei NPCs und Mächtgern-Partymitgliedern durch die Infos klicken, ohne daß man die falsche Frage am falschen Ort stellen kann.

Ich kann nicht sagen, daß mich Ravenloft übermäßig gefesselt hat. Weder die Zaubersprüche noch die Kampfpraktiken können so richtig überzeugen. Alles in allem läuft SSI mit Ravenloft dem storymäßig stärkeren "Betrayal at Kronedor" von Dynamix hinterher. Da lade ich mir lieber noch mal Wizardry 7, nehme einige Grafikschwächen in Kauf, bin aber dafür in einem Rollenspiel, das "realistische" Handlungsspielräume liefert. Schließlich ist es nicht gerade ein Abenteuer, wenn man genau weiß, das alles, was nicht sofort angreift, ein Freund ist.

Alles, was in Sachen Technik läuft, ist jedoch einwandfrei. Scrolling, Grafik, Bewegungsmöglichkeiten und Nachladezeiten: tadellos. Die Menüs sind schnell und unkompliziert erreichbar.

Pluspunkte gibt's übrigens auch für die Firmenpolitik. Das Game soll auf CD-ROM um die 100 Mark kosten, also 20 Mark weniger als die Disk-Version. "Wir können die Software billiger produzieren, also geben wir das auch an die Verbraucher weiter", erklärte mir Guido von Softgold. Damit geht die Firma neue Wege, die dem allgemeinen Trend entgegenlaufen. Microprose zum Beispiel geht mit CD-ROM-Games im Preis nach oben.



Die Menüs sind übersichtlich und schnell erreichbar



Grafisch ist Ravenloft gelungen, spieltechnisch gibt's aber Abstriche



Die schöne Elfin lädt zum Rootbier

Wenig Spiel-tiefe: Bei Begegnungen kann man keine falschen Fragen stellen

"Trau, schau, wem" sage ich dazu nur. Für Ravenloft gibt's in diesem Falle zwei Bewertungen. Einmal für die bessere, umfangreichere CD-ROM-Version mit schöneren Animationen – und dann für die teurere Disk-Version.



SSi Urteil: 9 GUT

Grafik:	10
Sound:	8
Ablauf:	7
Atmosphäre:	7
Preis/Leistung:	10

CD-ROM für weniger Geld: das gibt 'nen dicken Bonus

SSi Urteil: 8 ANNEHMBAR

Grafik:	9
Sound:	8
Ablauf:	7
Atmosphäre:	7
Preis/Leistung:	6

Rollenspieler's Hausmannskost ohne echte Höhen und Tiefen

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

0281 - 31641
0281 - 31642



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

Ladenpreise Variieren!!!!!!

Amiga Amiga PC 3,5 " PC 3,5 " PC-CDRom

A-Train	DV	74,95	Hanse	DV	44,95	1942 Pacific Air War	DA	x94,95	Goblins 3	DV	79,95	Alone i.t. Dark 1	DV	89,95
Aband.Plac.2	DV	59,95	Heimdal 2	DV	62,95	Aces o. Europe	DV	69,95	Hand of Fate	DV	67,95	Archon Ultra	DV	69,95
Air Forces-			Hired Guns	DA	59,95	Airlines	DA	69,95	Hanse	DV	44,95	Battle Isle 2	DV	84,95
Comander	DA	57,95	Hist.Line 14-18	DV	69,95	Alone Dark 2	DV	79,95	Heimdal 2	i.V.		Beneath Steel Sky	DV	x104,95
Alien 3	DA	46,95	Innoc.unt.Caught	DA	67,95	Anstoss	DV	67,95	Inca 2	DV	84,95	Burning Steel incl. Editor sowie		
Alienbreed 2	DA	49,95	Jurassic Park	DV	49,95	Anstoss Scenerie Disk	DV	54,95	Indi. Jones 4	DV	49,95	Data Schiffe/USA	DV	89,95
Ambermoon	DV	79,95	K 240	DA	x57,95	Arcade Pool	DA	29,95	Indy Car Racing	DA	77,95	Burning Steel 2	EV	69,95
Anstoss	DV	67,95	Kingmaker	65	67,95	Archon Ultra	DV	82,95	In Extremis	DV	69,95	Burntime	DV	79,95
Anstoss Scenerie Disk	DV	54,95	Kings Quest 6	DV	x59,95	Aufschw.Ost	DV	64,95	Jurassic Park	DV	49,95	Comanche incl. Data 1+2 plus		
Apocalypse	DA	49,95	Last Action Hero	DA	39,95	Award Winners 2	DA	64,95	Kingmaker	DV	67,95	10 Bonusmissionen	DV	89,95
Arcade Pool	DA	29,95	Lemminge 1 und			Battle Isle 2	DV	79,95	Kings Table	DA	x59,95	Critical Path	DV	99,95
Aufschw.Ost	DV	59,95	Sim City	DA	69,95	Battle Isle 2 Scenerie	DV	i.V.	Kings Quest 6	DV	77,95	Daemonsgate	DA	69,95
Award Winners 2	DA	64,95	Legacy of -			Beneath St.Sky	DV	69,95	Lands of Lore	DV	59,95	Das schw.Auge 1	DV	69,95
Bart versus -			Sorasil	DA	49,95	Betr.at Krondor	DV	69,95	Larry 6	DV	69,95	Day of Tentacle	DV	89,95
the World	DA	46,95	Locomotion	DV	57,95	Big Four Sammlung	DV	64,95	Leg.Kyrandia 2	DV	67,95	Dragonsphere	DA	89,95
Batmann ret.	DA	59,95	Lothar Mathäus	DA	59,95	Bioforge	DV	i.V.	Lemminge+Sim City	DA	69,95	Der Planer u. Data	DV	84,95
Battletoads	DA	x57,95	Lotus Comp.Teil 1-3	DA	57,95	Big Sea	DV	67,95	Links 386 Pro	DA	89,95	Empire Deluxe	DV	69,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	MAD News	DV	x67,95	Bloodstone	DV	59,95	Lollypop	DA	x74,95	Elite 2	DA	69,95
Beneath Steel Sky	DV	59,95	Maelstorm	DV	x69,95	Bloodnet	DA	89,95	Lothar Mathäus	DA	64,95	Eye of Behold. Triol.	DV	89,95
Big Four Sammlung	DV	64,95	Magic Boy	DA	49,95	Bund.Manag.2.0	DV	67,95	Mad News	DV	79,95	Eye of the Storm	DV	84,95
Big Sea	DA	62,95	Magic of -			Bund.Manag.Hattrick	DV	i.V.	Magic o. Endoria	DV	79,95	Fantasy Empires	EV	72,95
Body Blows-			Endoria	DV	x69,95	Burning Steel 2	EV	87,95	Mega Race	DA	x79,95	Gabriel Nights	DV	x82,95
Galactic	DA	49,95	Micro Machine	DA	49,95	Burning Steel 2	DV	x87,95	Might & Magic 5	DV	84,95	Goblins 3	DV	89,95
Brian t. Lion	DA	49,95							Mortal Combat	DA	49,95	Hand of Fate	DV	99,95
Bubba'n Stix	DA	54,95							Mokey Island 2	DV	49,95	Inca 2	DV	99,95
Bundesliga-									Nomad	DA	54,95	Iron Helix	DV	82,95
Manger 2.0	DV	67,95							Pacific Strike	DA	84,95	Journeym.Project	DV	69,95
Bundesliga-									Pac. Strike Speech		34,95	Jurassic Park	DV	64,95
Man.Hattrick	DV	i.V.							Pinball Fantasies	DA	59,95	Lands of Lore	DV	89,95
Burntime	DV	67,95							Pizza Connection	DV	79,95	Larry 6	DA	x74,95
Campaign 2	DV	67,95							Police Quest 4	DV	69,95	Larry Collect. 1 - 5	DV	x89,95
CannonFodder	DV	49,95							Privateer	DA	84,95	Lemminge 1 und 2	DA	64,95
Captive 2	DA	59,95							Privateer Data	DA	37,95	Lost in Time	DV	89,95
Champ.Manag.	DV	59,95							Privateer Speech	DA	37,95	Lukas Classic Advent.	DV	99,95
Chaos Engine	DA	49,95							Quest f. Glory 4	DV	x69,95	Lukas Flight Classics	DV	84,95
Chartbreaker	DV	x59,95							Quarter Pole	DV	69,95	Mad Doc McCree	EV	84,95
Chr. Columbus	DV	77,95							Railw.Challenge	DV	67,95	MAD News	DV	x89,95
Cliffhanger	DA	39,95							Rally	DA	64,95	Mega Race	DA	69,95
Combat Air -									Ravenloft	EV	84,95	Might&Mag.Trio.	DV	87,95
Patrol	DA	59,95							Reunion	DV	69,95	Myst	DA	114,95
Cool Spot	DA	54,95							Robinsons Requiem	DV	x69,95	Nomad	DA	57,95
Cosmic Space-									Rüsselsheim	DV	69,95	Outpost	DV	x89,95
head	DV	47,95							S. U. B.	DV	x69,95	Patrizier	DV	89,95
Crash Dummies	DA	49,95							Sabre Team	DV	82,95	Phantasmagoria	DV	i.V.
Crazy Sports -									Sam & Max	DV	84,95	Police Quest 4	DV	x84,95
Football	DA	52,95							Shadow Caster	DA	82,95	Quest & Fun beinhaltet :		69,95
Cyberpunk	DA	54,95							Silver Ball	DA	49,95	Kings Quest 5	DV	
Cyber Race	DA	x79,95							Sim City 2000	DV	79,95	Larry 5	DV	
Darkmare	DV	59,95							Sim Farm	DV	79,95	Red Baron	DV	
Death for Glory	DV	i.V.							Simon t.Sorcerer	DV	84,95	Ouest for Glory 4	DV	x84,95
Dennis	DV	49,95							Software Manag.	DV	69,95	Rasenmähermann	DV	84,95
Daemonsgate	DA	x79,95							Space Legends	DA	74,95	Rebel Assault	DV	87,95
Das Schw. Auge	DV	69,95							SSN-21 Seawolf	DA	82,95	Reunion	DV	74,95
Deep Core	DA	59,95							Star Trek 2	DA	74,95	Sam & Max	DV	x89,95
Der Schatz im -									Starlord	DV	92,95	Shadow Caster	DA	94,95
Silbersee	DV	x79,95							Strike Command.	DA	84,95	Sherl.Holmes 1. Files	DV	94,95
Der Patrizier	DV	67,95							Strike Com.Data	DA	37,95	Strike Commander incl. Speech -		
Der Clou	DV	69,95							Strike C. Speech	DA	37,95	und Operation	DA	84,95
Die Siedler	DV	79,95							Stronghold	DV	82,95	Syndicate plus Data	DV	89,95
Diggers	DV	64,95							S.U.B.	DV	x69,95	T. F. X.	DV	84,95
Doc Malone	x59,95								Subwar 2050	DV	89,95	Tie Fighter	EV	x84,95
Dog Fight	DA	67,95							Surf Ninja	DA	59,95	U. F. O.	DV	94,95
Doofus	DA	49,95							Syndicate	DV	79,95	Ultima 8+Speech	DV	109,95
Dune 2	DV	49,95							Syndicate Data	DV	36,95	Who shot J.Rock	EV	89,95
Eish.Manager	DV	69,95							System Shock	DV	x89,95	Wizardry 6 + 7	DV	89,95
Elite 2	DV	54,95							T. F. X.	DV	79,95			
Elfmania	DA	x49,95							Terminater Rampage	DA	69,95			
Euro Soccer	DA	49,95							Tie Fighter	DV	x89,95			
Eye of Storm	DV	59,95							U.F.O.	DV	94,95			
F 1 Autorennen	DA	59,95							Ultima 8	DV	84,95			
F117 Nighthawk	DA	69,95							Ultima 8 Speech	DV	39,95			
Fatal Strokes	DA	x69,95							Ultima 8 +Speech	DV	119,95			
Flashback	DV	59,95							Unlimited Adventure	DV	82,95			
Formula One -									Wallstr.Manager	DV	79,95			
Grand Prix	DA	77,95							Werewolf KA 50	DA	x69,95			
Genesis	EV	69,95							Winter Olympics	DA	69,95			
Globdule	DA	57,95							Wizardry 7	DV	49,95			
Goblins 2	DV	66,95							X - Wing	DA	84,95			
Goblins 3	DV	66,95							B - Wing	DA	39,95			
Goal	DV	52,95							X-Wing Upgrade	DV	49,95			
Gunship 2000	DA	67,95							Zeppelin	DV	79,95			

Unsere Knaller bis 01.07.94
Aktionspreise auch in den Läden gültig
Amiga Darkmare DV 49,95
Amiga Kolumbus DV 69,95
PC Ultima 8 DV 74,95
CD Ultima 8 DV 99,95
PC Reunion DV 59,95

Manchester United -			Burntime	DV	79,95
P.L. Champions	DV	69,95	Campaign 2	DV	74,95
Missles o.Xer.	DA	49,95	Cannon Fodder	DV	59,95
Monopoly	DV	49,95	Carib.Desaster	DV	x82,95
Morph	DA	49,95	Chartbreaker	DV	64,95
Mortal Combat	DA	49,95	Chr.Columbus	DV	79,95
One Step Beyond	DA	39,95	Comanche	DV	82,95
Oscar	DA	47,95	Com.Data 1 o. 2 DV		49,95
Perihellon	DA	49,95	Cosm.Spacehead	DV	54,95
Pinball Spezial -			Crazy Sports Football	DV	54,95
Edition	DA	59,95	Damonsgate	DA	59,95
Project Terra	DV	x59,95	Das schw.Auge 1	DV	79,95
Pizza Connection	DV	77,95	Day of Tentacle	DV	84,95
Quarter Pole	DV	59,95	Delta 5	DV	x82,95
Reunion	DV	i.V.	Der Clou	DV	x79,95
Robinsons Requiem	DV	x64,95	Der Patrizier	DV	79,95
Ryder Cup	DA	x54,95	Der Planer	DV	79,95
Second Samurai	DA	59,95	Der Planer Erweiterungs-		
Seek&Destroy	DA	39,95	Diskette	DV	39,95
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95	Die Siedler	DV	79,95
Sierra Soccer	DV	x49,95	Diggers	DV	64,95
Skidmarks	DA	49,95	Doom	EV	66,95
Soccer Kid	DA	52,95	Dungeon Hack	DV	79,95
Space Legends	DA	67,95	Eish.Manager	DV	77,95
S. U. B.	DV	x59,95	Elder Scrolls	DV	x79,95
Surf Ninja	DA	57,95	Elite 2	DV	67,95
Syndicate	DV	59,95	Empire Deluxe	DV	69,95
The Cartoons	DA	x49,95	Eye Beholder 3	DV	82,95
Tornado	DV	59,95	Eye of t.Storm	DA	x59,95
Turrican 3	EV	49,95	F1 Autorennen	DA	59,95
Uridium 2	DA	49,95	F14 Fleet Def.	DA	94,95
When two Worlds War	DA	69,95	Fantasy Empire	DV	69,95
World Cup USA	DV	i.V.	Flugsimulator	DV	119,95
Worlds of Legends	DA	54,95	Forg.Castle 2	DA	x82,95
Winter Olympics	DA	59,95	Form.One GP	DA	89,95
Wizn Liz	DA	59,95	Freddy Pharkas	DV	67,95
WWF 1 oder 2	DA	29,95	Fury o.t. Furries	DA	59,95
Zeppelin	DV	x69,95	Gabriel Nights	DV	69,95
Zool 2	DA	49,95	Goal	DV	59,95

Zubehör

Amiga Laufwerk extern	119,95
Amiga/Atari Mouse	29,95
Amiga Speichererweiterung 512KB mit Uhr	49,95
Gravis Game Pad Amiga	39,95
Gravis Game Pad PC	45,95
Gravis Joystick Amiga	49,95
Gravis Joystick Analog-Pro für PC	77,95
Soundblaster Pro-16 Bit Stereo	249,-
Soundblaster Pro-3.0 Stereo	199,-

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-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 in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos anfordern !!!!!!!

Versand erfolgt kostenlos im Sicherheitskarton !!!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!!



ÄRGER IM PAZIFIK

Und die CIA hat es doch gewußt: von wegen Überraschungsangriff auf Pearl Harbour! Die amerikanische Regierung opferte Soldaten und Material, um im Zweiten Weltkrieg als "die Guten" dazustehen. Jetzt ist Pearl Harbour Ausgangspunkt für die Story des neuen Origin-Flugis.



PACIFIC STRIKE

PC (486/33, 4 MB RAM, VGA), ca. 130 DM, geplant für: PC CD-ROM, Hersteller: Origin, USA, Muster von: Electronic Arts.

Und wieder liegt ein Flug von Origin auf meiner Festplatte. Nach Science-fiction in Wing Commander und "aktuellem Geschehen" in Strike Commander hat man sich nun der Vergangenheit angenommen. Der Zweite Weltkrieg steht im Origin-Drehbuch. Amerika läßt sich – BEWUSST! – von den

Mission nicht abgeschossen wurde, kann schon bald ein ernstes Problem werden. Die Story entwickelt sich ausnahmsweise nach dem Vorankommen und der Erfolgsquote des Piloten und nicht nach einem vorgefertigtem Storyboard. Also liegt es letztendlich am Spieler, wer den Krieg im Pazifik gewinnt.

Die freie Story und das abweichende Szenario mal ausgenommen, unterscheidet sich der neue Origin-Flug kaum vom Vorgänger Strike Commander. Selbst die Charaktere sehen den Jungs und Mädels aus Wing Commander und Strike Commander verdammt ähnlich. Irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, daß man die gleiche Engine benutzt hat. Lediglich ein paar Updates in Sachen Grafik und Story wurden reingebaut, schon soll ein heißes, neues Game fertig sein.

Fliegerisch muß man sich mit Propellermaschinen in langwierigen Dogfights herumschlagen. Mit Stingers oder Anrams wären die Sachen schnell erledigt; so muß man sich aber mit Maschinengewehren beharken – und das nicht zu knapp, denn ein paar Kugeln sind schon im Rumpf des Gegners zu plazieren, bevor der "aufgibt".

Ansonsten gibt es technisch nichts zu bemängeln. Ein solides Programm, das vor allem in puncto Steuerung deutliche Pluspunkte einheimen kann (wenig Tasten, viel Action). Zwei Spielmodi stehen zur Verfügung: Der Campaign-Modus für eine komplette Karriere oder die Instant-Action für einzelne Aktionen.

Demjenigen, der sich im Campaign-Modus bewährt, wird immer mehr Verantwortung übertragen. Das reicht dann von der Staffelbesetzung über die Wahl der Maschinentypen bis hin zur Flugplanung. Soundtechnisch geht die Sache voll nach vorne los. Es gibt 4-Kanal-Digi-Sound (also vier verschie-

dene Klänge/Geräusche gleichzeitig). Bei Origin schon fast zur Gewohnheit ist das Speech-Pack geworden. Digi-Sprache und verbesserte Sounds gibt's für 54 Mark im Laden.

Mir persönlich gefällt das etwas ältere "Aces of the Pacific" von Dynamix besser, und zwar, weil die Dogfights wesentlich fairer sind. Man sieht zum Beispiel viel früher, in welche Richtung die Bandits abdrehen. Und schließlich ist es spieletscheidend, in der Luft Herr der Dinge zu bleiben. Trotzdem sollte man ruhig

einen Blick auf das neue Origin-Spiel riskieren, denn die Story ist zum ersten Male bei Flugis wirklich interaktiv, bleibt aber dicht am geschichtlichen Hintergrund.

Achtung: Um in den vollen Genuß der aufgezählten Eigenschaften zu kommen, muß schon mindestens ein DX2/66 erhalten. Bei jedem Rechner darunter muß die Grafik runtergeschaltet werden, sonst ruckelt's ohne Ende.



▲ Bomben futsch: Also mit Bord-MG gegen japanische Stellungen



▲ Schön animiert und doch ungenervt gesehen: die eigene Seebestattung

Japanern bei Pearl Harbour überfallen und tritt so auf Umwegen in den Krieg gegen Hitler ein. Der Pazifik, aus europäischer Sicht Nebenschauplatz des Krieges, ist das Szenario für Pacific Strike. Als junger Flieger erlebt der Spieler den Überfall, wird zum Gegenschlag in Richtung Japan versetzt und hat haufenweise Gegner vom Himmel zu holen. Im Gegensatz zu Strike Commander hat man hier wirklich ein offenes Spielszenario. Sprich: Ein Gegner, der in der vorherigen



▲ Eine schöne Intro gibt's allemal zu bewundern



Urteil: 9

GUT

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

Strike Commander diesmal mit Propellermaschinen

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 Ton-

qualität. Mit nur einem CD-i Player und der

Digital Video Cartridge haben Sie die Basis

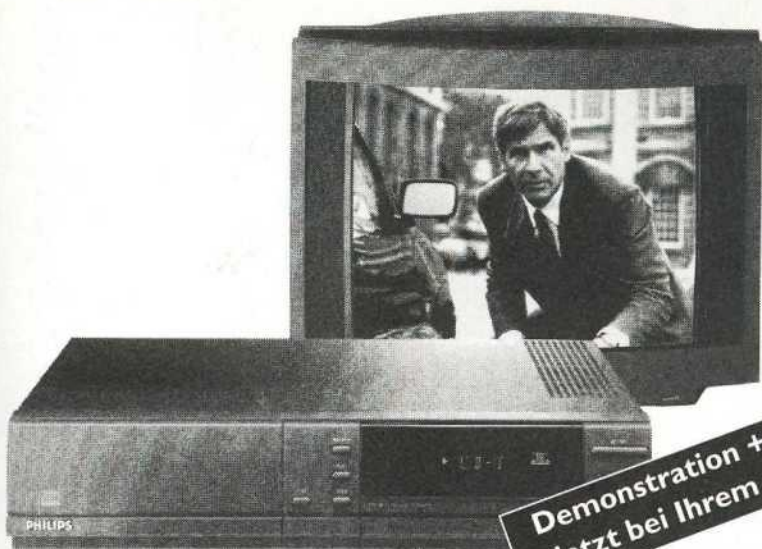
für die gesamte Unterhaltungswelt des

nächsten Jahrtausends: CD-interactive, Digital

Video, Digital Video-interactive, Audio- und

Photo-CD.

Da ist Power drin...



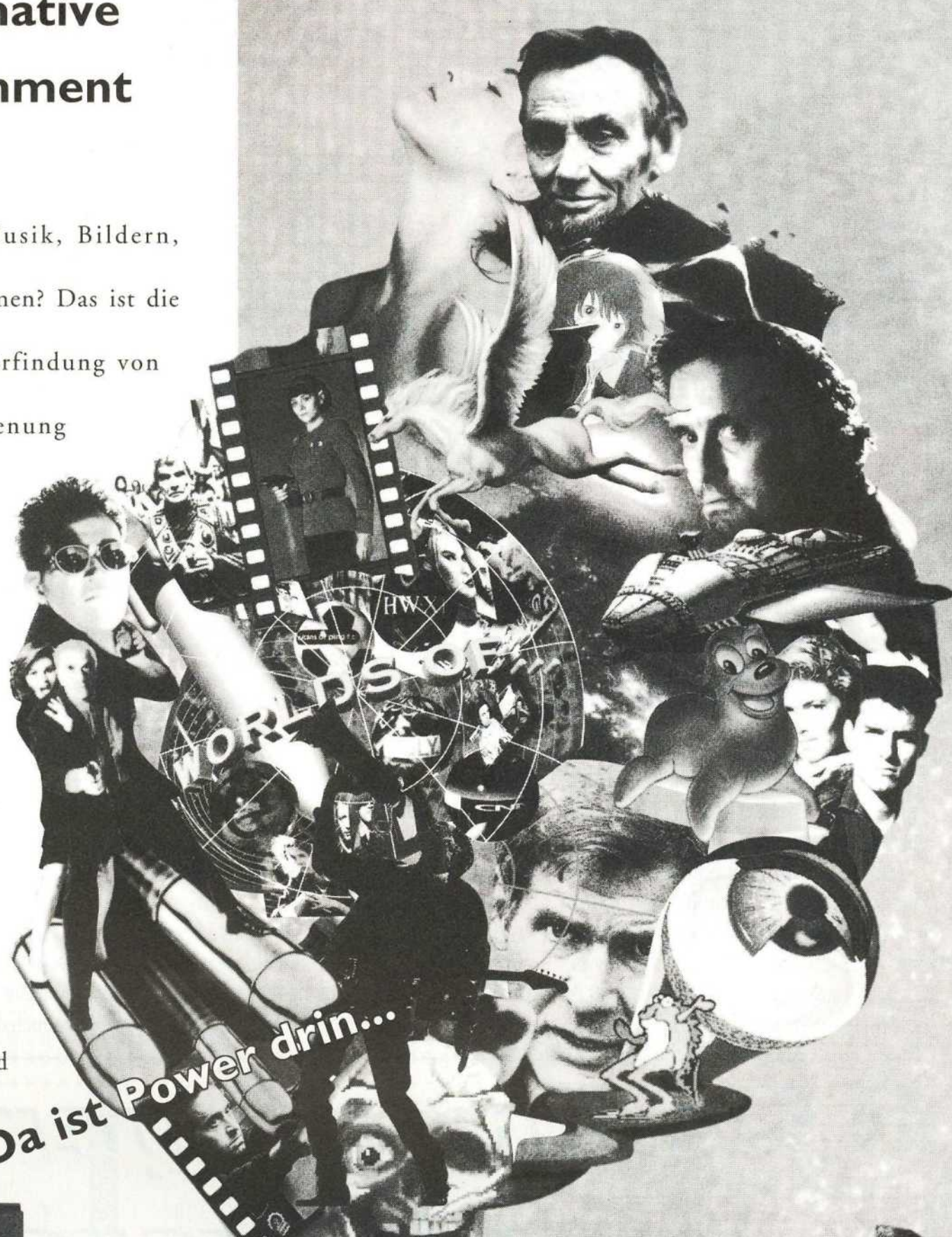
Demonstration + Gewinnspiel
jetzt bei Ihrem Fachhändler!



PHILIPS INVENTS FOR YOU



PHILIPS



All Paramount titles © by Paramount Pictures. All rights reserved.



REVIEW

Sam Stone ist so eine Art Indiana Jones. Der Weltenbummler sitzt eben in seiner Maschine nach Afrika (stiehlt: JU25) und versucht, die junge Dame auf dem Nebensitz anzubaggern, als der Pilot fröhlich singend durch die Sitzreihen marschiert kommt, um sich noch ein paar frische Flaschen Whiskey zu besorgen. Dummerweise ist der Pilot

DIE GOLDENE MÄHNE DES SAMSON

PC, 29 DM, Hersteller: Ad Games, 40598 Düsseldorf, Muster von: Hersteller.

dermaßen besoffen, daß er den Weg zurück ins Cockpit nicht findet. Sam Stone, der eben noch bei der jungen Frau schwer am Angeben war, ist nun gefordert.

Auf ins Cockpit und eine satte Bauchlandung hinlegen: Schon ist man mitten im Adventure. Die junge Dame entpuppt sich als Archäologin, und genau so was braucht man auch, denn das Flugzeug ist natürlich mitten in einer antiken Tempel-



anlage niedergegangen. Während man noch nach einer Telefonzelle sucht, trifft man auf einen alten Eremiten, der einiges über die geheimnisvolle Perücke des biblischen Samson weiß, die ihrem Träger übermenschliche Fähigkeiten verleiht. Kurzenschlossen machen sich Held und Lady daran, die heiligen Haare zu suchen. Die Hatz nach den Locken findet in einer Real-Time-3D-Umgebung statt, wie sie im Moment Mode ist. Es kommt jedoch eher auf kombinatorische Fähig-

ten Winkel erfassen. Damit das Ganze nicht so langweilig wird, sind auch noch einige Action-„Spiele im Spiel“ eingebaut. Die Kombination von klassischen Adventureelementen und einer modernen Rollenspielumgebung ist richtungsweisend.

Leider erfordert die Art des Spiels auch einen flinken Rechner.



Ich geh' meilenweit für ein Adventure

keiten und Geschick an und nicht so sehr aufs Ballern wie bei anderen Vertretern dieses speziellen 3D-Genres.

Die Grafiken sind sehr stilvoll und atmosphärisch, und auch der Sound paßt prima zum antiken Wüstenambiente. Das Gameplay setzt sich hauptsächlich aus Laufen und Kartographieren zusammen. Ab und zu lassen sich ein paar Schätze oder energiespendende Früchte einsammeln, und man sollte tunlichst darauf achten, nicht auf Skorpione oder Vogelspinnen zu treten. Die Labyrinth sind jedoch riesig, und man hat schon einiges zu tun, will man auch den letz-



Urteil: 10

GUT

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	10
Atmosphäre:	11
Humor:	8

High-End-Werbispiel mit richtungsweisenden Ideen



Immer Ärger mit dem Glockenspiel

POP'N TWINBEE - RAINBOW BELL ADVENTURES

Super NES, 139,95 DM, Hersteller: Konami, Japan, Muster von: Die Cassette.

Auf den Donburi-Inseln wurde der Frieden massiv gestört. Die sieben farbigen Glocken, auch Regenbogenglocken genannt, sind verschwunden und damit auch der Frieden der Inseln. Wie konnte das geschehen? Obwohl die Bee-Geschwister tagein, tagaus mit ihren Turnschuhraumkruzern Kontrollflüge veranstaltet haben! Eine ganz schlimme Geschichte. Dieser Oberfiesling Dr. Warmon ist an allem schuld. Er will die Inseln seiner Tyrannei unterwerfen. Und um sein Vorhaben auch noch zu unterstreichen, hat es der Obermöpp geschafft, die liebeliche Prinzessin Melora, den Augenstern aller Donburianer, zu entführen. Doch so

einfach, wie es sich der fiese Warmon vorstellt, läuft der Hase nicht. Dafür sorgen schon Twinbee, Winbee und Gwinbee, die in dem gütigen Dr. Shinamon einen guten Lehrmeister hatten. Letzterer schickt seine besten Schüler auf den Weg, um die Glocken und die Prinzessin zu retten.

Allein oder mit einem(r) Freund(in) – so vorhanden – könnt Ihr Euch ans Werk machen und diese knifflige Aufgabe lösen. Dazu stehen Euch richtig nette Waffen zur Verfügung. Je nachdem, welchen Bee Ihr gewählt habt, könnt Ihr seine Stärken benutzen: Twinbee haut seine Gegner mit dem Hammer aus den Socken, Winbee verwendet sein Power-Band, und Gwinbee donnert den Unholden seine Rassel an die

Ansonsten gilt es, reichlich Glöckchen einzusammeln. Per Schlüssel, der natürlich versteckt ist, kommt man dann ein Level weiter. Die Bees haben mir wirklich gut gefallen. Die Grafik ist erfrischend bunt und der Soundtrack knackig.



Ich hau' dir gleich eins auf die Mütze

Birne. Daneben können die Bees Powersprünge und -schläge ausführen oder Crushangriffe starten. Also ich möchte da nicht Gegner sein, denn da gibt's mächtig Haue.



Urteil: 10

GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Idee:	10

Gut gemachtes Actiongame



Grüße an "Magic" Johnson

HYPERDUNK

Mega Drive, 129,95 DM, Hersteller: Konami, Japan, Muster von: Die Cassette.

Basketball am Computer – nicht nur etwas für Bohnenstangen. Besitzer eines Mega Drive zum Beispiel können durchaus klein sein, wenn sie im folgenden Game erfolgreich sein möchten.



erade redet alles über NBA Jam, da steuert auch Konami sein Scherflein bei – sprich: sein Basket-

ballspiel. Hyperdunk heißt's, und Spaß macht's. Schnell und unkompliziert ist es: Bis zu acht Spieler können am Turnier teilnehmen, wenn man ein "Sega Tap" hat. Hektische Kommentare des Reporters stacheln an, Spielerauswahl, Auswechslungen und Statistiken sind wohl selbstverständlich. Anders als bei NBA kämpfen jeweils volle Mannschaften und nicht nur je zwei Spieler um den Sieg, das



▲ Husch, husch ins Körbchen



▶ Heiße Duell am Korb

Ganze wird dadurch actionlastiger, weniger komplex. Technisch wären noch knackige Musik und relativ

bescheidene Grafik zu vermelden. Das hätte auf jeden Fall besser werden müssen und können, tut jedoch dem Spielspaß keinen Abbruch. Auch wenn NBA Jam vielleicht etwas ausgetüftelter ist, lohnt es sich, beide Produkte einmal anzuschauen.



Urteil: 9 **GUT**

Grafik:	5
Sound:	10
Ablauf:	10
Realitätsnähe:	7
Steuerung:	9

Flitzige Basketballaction!



Kurzes Vergnügen

EYE OF THE STORM

Amiga 2000/3000/4000, 99,95 DM, geplant für: PC, Hersteller: Rebellion, England, Muster von: Die Cassette.

Da sieht man eine ansprechende Verpackung mit ein paar Screens eines Spiels, nach dem man sich die Finger lecken könnte, installiert es – und der Ärger beginnt.



Eye of the Storm ist der Titel eines kosmischen Strategiespiels von Rebellion. Von der Aufmachung her an "Elite" angelehnt, handelt

EOTS von einer Entdeckung auf einem Nachbarplaneten der Erde – dem Jupiter. In dem bekannten roten Auge befindet sich eine unbekannte Fauna und Flora – gefährlich, faszinierend und absolut fremd.

Das ruft Umweltschützer auf den Plan, die diese sonderbare Welt untersuchen und schützen wollen. Sie versuchen mit Hilfe von "Drohnen" (kleinen Raumschiffen) und Sonden mehr über die seltsame Welt im roten Auge zu erfahren. Die Regierung der



◀ Was schwebt denn da?

Erde dagegen, nur auf Profit bedacht, erklärt das Gebiet zur gesetzlosen Zone.

Das Spiel selbst hält von der Grafik her, was es verspricht. Dreidimensionale Vektordarstellung mit flüssigen Animationen und einem guten Gameplay – so habe ich mir das vorgestellt.

Doch kommen wir zur Kehrseite: Auf meinem A3000 stürzt das Teil andauernd ab, auf einem A4000 lief es überhaupt nicht. Turbokarten (eine 030er für einen A2000) machen dem Game auch keine Freude. Die Installation auf HD ist nicht vorgesehen, aber möglich – wenn man von hinten durch die Brust ins Auge sticht. O.k., für "Otto Normal-Amiganer" mag das nicht wichtig sein, aber es zeigt, wie wenig Gedanken sich so manche Spieleprogrammierer über das System an sich machen. Mein Tip: Das Spiel lohnt sich, aber achtet auf Eure Konfiguration.



Urteil: 10 **GUT**

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	10
Aufmachung:	10
Preis/Leistung:	4

Die technischen Grundlagen des Games hätten ein wenig mehr Sorgfalt verdient

SOFTWARESALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG

TEL.: 05021/910416 & -417

FAX: 05021/910403 & -404

IBM-PC	IBM-PC	IBM-PC	IBM-PC	CD-ROM	AMIGA	AMIGA	GRAVIS	AMIGA
1869 DV 79,90 DM	-New York EA 49,90 DM	Quest f. G. 4 DV 74,90 DM	*Xenobots DA 74,90 DM	Monkey Isl. 1 EA 89,90 DM	1869 DV 69,90 DM	M1 Tank DA 39,90 DM	Switch DA 39,90 DM	64,90 DM
1942 Pac. A.W. DA 89,90 DM	*-Paris EA 49,90 DM	Railr. T. Del. DA 69,90 DM	X-Wing DA 84,90 DM	Myst DA 119,90 DM	Alfred Chicken DA 49,90 DM	Mad News DV 69,90 DM	*Gamepad DA 49,90 DM	44,90 DM
7th Sword o.M.?? in Verb.	-San Fran. DA 69,90 DM	Railway Ch. DA 69,90 DM	-B-Wing DV 44,90 DM	Napoleonics DA 79,90 DM	Alien 3 DA 49,90 DM	Mad TV DV 39,90 DM		
Aces of Pac./DDA 84,90 DM	-Washington DA 64,90 DM	Ravenloft DA 64,90 DM	-Upgr. Kit DV 59,90 DM	No. 2 Coll. DV 64,90 DM	Alienbr. Sp. E. EA 29,90 DM	Maelstrom DV in Verb.	HARDWARE AMIGA	
Aces of Deep DV 84,90 DM	*Forgotten C. DA in Verb.	Ravenloft DA in Verb.	Yo! Joe! DV 64,90 DM	Outpost DV 84,90 DM	*Alienbreed 2 DA 49,90 DM	Magic End. DV in Verb.	SV 702 Laufw. 149,90 DM	
Aces over Eur. DV 79,90 DM	Form I GP DA 89,90 DM	Red Baron DV 79,90 DM	Z DV 79,90 DM	Phantasmag. DV in Verb.	Ambermoon DV 79,90 DM	Manch. U. PL DV 69,90 DM		
Across the Rh. ?? in Verb.	Freddy Phar. DV 69,90 DM	-Miss. Build. DV 69,90 DM	Zeppelein DV 79,90 DM	Pinball Deluxe DA 74,90 DM	*Ancient Art DA 69,90 DM	Micro Mach. DA 49,90 DM		
Air Comb. Cl. EA 79,90 DM	Gabriel Kn. DV 74,90 DM	Red Baron/D. DA 64,90 DM	Zool DV 89,90 DM	Police Q. 4 DV 79,90 DM	*Anstoss DV 69,90 DM	Miss. over X. DA 49,90 DM		
Alienbreed DA 59,90 DM	Goal DV 84,90 DM	Ref. Med. Gold DV 79,90 DM		Protostar DA 69,90 DM	Apocalypse DA 49,90 DM	Monkey I. 2 DV 39,90 DM		
Alone in D. DV 84,90 DM	Goblins 2 DV 84,90 DM	Reunion DV 74,90 DM	CD-ROM	Quest & Fun DV 69,90 DM	Assassin SpE DV 79,90 DM	Monkey I. 2 DV 39,90 DM		
Alone in D. 2 DV 84,90 DM	Goblins 3 DV 79,90 DM	Righteous Fire DV 79,90 DM		Quest f. Gl. 4 DV 79,90 DM	*A-Train DV 79,90 DM	Mort. Kombat DV 59,90 DM		
Anstoss DV 69,90 DM	Gunship 2000 DA 89,90 DM	Rise of Rob. DV 69,90 DM	7th Guest DA 89,90 DM	Ravenloft EA 79,90 DM	-Con.-kit DV 49,90 DM	Mr. Nutz DV 69,90 DM		
Archon Ultra DV 79,90 DM	*-Scenario DA 59,90 DM	Robins. Req. DA 59,90 DM	*10 Jahre Inter. DA 89,90 DM	Ravenloft DV in Verb.	Aufschw. Ost DV 49,90 DM	Naughty Ones DA 49,90 DM		
Arena EA 69,90 DM	Hand of Fate DV 74,90 DM	Rüsselsheim DV 79,90 DM	*11th Hour DA in Verb.	Rebel Assault DA 79,90 DM	Award W. 2 DA 69,90 DM	No. 2 Coll. DV 69,90 DM		
Armaeth ?? in Verb.	Hannibal DV 79,90 DM	Sabre Team DV 44,90 DM	1942-Pac. A.W. DA in Verb.	Rebel Assault DV 79,90 DM	B-17 Fly. F. DV 69,90 DM	Overlord DA in Verb.		
Armoured Fist ?? in Verb.	Hanse-Exp. EA 79,90 DM	*Sam & Max EA 79,90 DM	Aegis-G. o. Fl. DA 84,90 DM	Return to Zork DA 84,90 DM	Battle Isle 2 DV 79,90 DM	Penth. Del. DA 49,90 DM		
A-Train DV 89,90 DM	Harpoon 2 DV 79,90 DM	*Seal Team DA 59,90 DM	A hard D. N. EA 69,90 DM	Ringworld EA 69,90 DM	Bat. I. Data 2 DA 49,90 DM	Perihelion DA 49,90 DM		
-Constr.-kit DV 44,90 DM	Hattrick DV 79,90 DM	Sens. Soccer ?? in Verb.	Alone in Dark DV 89,90 DM	Rise of Rob. ?? in Verb.	Battle Team DA 74,90 DM	PGA Tour G.+ DA 59,90 DM		
Aufschw. Ost DV 69,90 DM	Hellcab DV 69,90 DM	Serpent Isle ?? in Verb.	Anstoss DV 84,90 DM	Sabre Team ?? in Verb.	Bazooka Sue DV 79,90 DM	Pinb. Dreams DA 59,90 DM		
Award Winn. 2 DA 69,90 DM	Hist. Line DV 69,90 DM	Sev. Sword DV 69,90 DM	Archon Ultra DV 69,90 DM	Sam & Max DA 84,90 DM	BC Kid DA 59,90 DM	Pinb. Fant. DA 59,90 DM		
B-Wing DV 44,90 DM	Hot Numb. DV 49,90 DM	Shadowcaster DA 39,90 DM	Battlechess 1 DA 89,90 DM	Sam & Max DV 89,90 DM	Ben. Ste. Sky DV 64,90 DM	Pinb. Edit. DA 64,90 DM		
Battleframe ?? in Verb.	-Deluxe DV 59,90 DM	Sherlock H. DV 59,90 DM	Bat 2 DV 79,90 DM	Secr. Weap. EA 99,90 DM	Black Sect ?? in Verb.	Pirates DA 34,90 DM		
Battle Isle 2 DV 79,90 DM	Inca DV 89,90 DM	Silverball DV 89,90 DM	Battle Isle 2 DV 84,90 DM	Shadowcaster DA 99,90 DM	Body Bl. Gal. DA 49,90 DM	Pizza Conn. DV 79,90 DM		
Bazooka Sue DV 79,90 DM	*Inca 2 DV 84,90 DM	Sim City Del. DV 69,90 DM	Ben. a Steel 5. DV 104,90 DM	Shadowworld ?? in Verb.	Brian the L. DA 49,90 DM	Populus 2+ DA 59,90 DM		
Ben. Steel Sky DV 69,90 DM	Incr. Machine DA in Verb.	Sim City/Pop. DV 74,90 DM	Black Line 1 DV 59,90 DM	Sherl. Holmes DV 89,90 DM	Bubba'n'Stix DA 39,90 DM	Prime Mover DA 64,90 DM		
Bioforge DA in Verb.	-Even more DV 74,90 DM	Sim City 2000 EA 79,90 DM	Black Line 2 DV 49,90 DM	Space Hulk DV 89,90 DM	Bun. M. Prof. DV 69,90 DM	Project Terra DA 64,90 DM		
Bloodnet DA 84,90 DM	*Incr. Toons DV 74,90 DM	Sim City 2000 DV 49,90 DM	Bloodnet DA 84,90 DM	Space Quest 4 DA 79,90 DM	Bun. M. Hattr. DV in Verb.	Puggsy DA 64,90 DM		
Body Blows DA 59,90 DM	Indy 4 DV 49,90 DM	Sim Farm DV 79,90 DM	Blue Force DV 89,90 DM	Space Q. Coll. DV 84,90 DM	Burntime DV 69,90 DM	Quarterpole DA 74,90 DM		
B. Man. Pr. DV 69,90 DM	Indy Car Rac. DV 79,90 DM	Sim Health ?? in Verb.	Burn. Steel DV 84,90 DM	Space Shuttle ?? in Verb.	Campaign 2 DV 79,90 DM	Ret. Med. G. DA 59,90 DM		
B. Man. Hatt. DV in Verb.	Inferno ?? in Verb.	Sim Life ?? in Verb.	Burn. Steel 2 ?? in Verb.	Spaceward Ho?? in Verb.	Cannonfodder DA 59,90 DM	Reunion DV in Verb.		
Burning Steel DV 39,90 DM	Ishar 3 ?? in Verb.	Simon the S. DV 79,90 DM	Burntime DV 79,90 DM	Spell. Party EA 69,90 DM	Car. Desaster DV 69,90 DM	*Rob. Requem DV 64,90 DM		
-Amerika i. A. DV 39,90 DM	Jack the Ripp. DV 39,90 DM	Software Man. DV 79,90 DM	Car. Desaster DV 84,90 DM	Star Trek NG DA in Verb.	Chartbreaker DV in Verb.	Rorkes Drift ?? in Verb.		
-Superschiffe DV 39,90 DM	Jordan in Fl. DV 39,90 DM	Space Hulk DA 79,90 DM	Carmen USA EA 104,90 DM	Strike Comm. DA 84,90 DM	Chaos Eng. DA 49,90 DM	Rüsselsheim DV 69,90 DM		
Charbreaker DV 39,90 DM	Jur. Park EA 69,90 DM	Space Q. 5 DV in Verb.	Chessm. Pro DA 84,90 DM	Stronghold DV in Verb.	Chris. Kol. DV 74,90 DM	Second Sam. DA 39,90 DM		
Burn. Steel 2 DV 84,90 DM	Kick off 3 DV 79,90 DM	Special For. DV 79,90 DM	Class. Fl. Sim. DA 64,90 DM	Subwar 2050 DV in Verb.	Civilization DV 79,90 DM	Seek & Destr. DA 49,90 DM		
Burn. Steel 2 DV 84,90 DM	*Kings Q. 6 DV 64,90 DM	Spelunx EA 69,90 DM	Comanche DV 89,90 DM	Syndicate+ TFX DV 89,90 DM	Cliffhanger DA 64,90 DM	Sens. Socc. DA 49,90 DM		
Burntime DV 79,90 DM	Lands of L. ?? in Verb.	SSN 21 Seaw. DV 74,90 DM	Conspiracy DV 89,90 DM	The Greatest DV 79,90 DM	Cool Spot DA 59,90 DM	Sierra Socc. DA 79,90 DM		
Campaign 2 ?? in Verb.	Larry 6 DV 89,90 DM	Starlord DV 79,90 DM	Core Super G. DA 69,90 DM	The Horde EA 109,90 DM	Cosm. Sp.-h. DV 49,90 DM	Sim City Del. DA 69,90 DM		
Cann. Fodder DA 64,90 DM	Legacy DV 79,90 DM	Startrek DV 74,90 DM	Cover Girl P. DV 69,90 DM	The Jour. Pro. EA 69,90 DM	Crash Dumm. DA 49,90 DM	*Sim City/Pop. DV 79,90 DM		
Car. Desaster DV 79,90 DM	*Leg. Kyr. 2 DV 74,90 DM	-Judgem. R. DV 49,90 DM	Creat. Shock ?? in Verb.	Theme Park DV in Verb.	Darkmere DV 64,90 DM	Simon the S. DA 69,90 DM		
Carriers W. 2 EA 79,90 DM	Leis. Larry 6 DA 49,90 DM	Lemmings 2 DV in Verb.	Critical Path DV in Verb.	Tie Fighter EA 84,90 DM	*Darkstone DV 74,90 DM	Skidmarks DA 49,90 DM		
Chaos Engine DA in Verb.	Links 386 EA 44,90 DM	Strike Comm. DA 89,90 DM	Dark Legion ?? in Verb.	Tornado DV 89,90 DM	Das schw. A. DV 69,90 DM	Soccer Kid DV 69,90 DM		
Charbreaker DV in Verb.	-Banff EA 44,90 DM	-Speech EA 44,90 DM	Das schw. A. DV 69,90 DM	Turrican 2 DA 64,90 DM	Day of Tent. DV 89,90 DM	Softw. Man. DV 69,90 DM		
Chris. Kolum. DV 79,90 DM	*Belfry EA 44,90 DM	-Tact. Op. EA 44,90 DM	Day of Tent. DV 89,90 DM	UFO DV 89,90 DM	Der Clou DV 79,90 DM	Space Hulk DV 69,90 DM		
Civilization DV 89,90 DM	Castle Pines EA 44,90 DM	Stronghold DV 69,90 DM	Der Clou DV 79,90 DM	Ultima 8 DV 109,90 DM	Der Patrizier DV 84,90 DM	Spacewalk Ho DV 59,90 DM		
Class. P. Com. ?? in Verb.	-Firestone EA 44,90 DM	SUB DV 69,90 DM	Der Patrizier DV 84,90 DM	Ultima Uw.1+2 DA 84,90 DM	Der Planer DV 84,90 DM	Spacewalk Ho DV 59,90 DM		
Colonization DV 79,90 DM	Innisbrook EA 44,90 DM	Subwar 2050 DV in Verb.	Der Planer DV 84,90 DM	Under a k. M. ?? in Verb.	Die Siedler DV 79,90 DM	SUB DV 59,90 DM		
Comanche DV 84,90 DM	-Mauna Kea EA 44,90 DM	-Mission Disk DV in Verb.	Der Rassen. DA 84,90 DM	Whales Voy. DV 74,90 DM	Disp. Hero DA 49,90 DM	Sukiya DV 69,90 DM		
-Data 1 DV 49,90 DM	-Pebble Beach EA 44,90 DM	Sukiya DV 79,90 DM	Dracula Unl. DA 89,90 DM	Winter Oly. DA 74,90 DM	Dogfight DA 69,90 DM	Sup. Sp. Ch. DA 74,90 DM		
-Data 2 DV 59,90 DM	-Pinehurst DA 69,90 DM	Superfrog DA 59,90 DM	Dragonsp. H. DA 84,90 DM	Winter Su.-sp. DA 59,90 DM	Dracula DA 39,90 DM	Super Tetris DV 64,90 DM		
Comb. Cl. 2 DA 69,90 DM	*Lollypop DV 39,90 DM	Syndicate DV 39,90 DM	Dungeon H. EA 69,90 DM	Wizardry 6/7 DV 84,90 DM	Dreamlands EA 79,90 DM	Syndicate DV 59,90 DM		
Cool Spot DA 59,90 DM	*Loom DV 79,90 DM	-Data DV 44,90 DM	Eco Quest EA 79,90 DM	Wrath of Gods EA 109,90 DM	Dune 2 DA in Verb.	Team 17 Coll. DV 59,90 DM		
Cosm. Sp.-h. DV 64,90 DM	Lords of Pow. DA 79,90 DM	System Shock DV 79,90 DM	Eleventh H. DA in Verb.	Zeppelein DV 84,90 DM	Dynablaster DV 59,90 DM	Theatre of D. DA 64,90 DM		
Cyberace DV 79,90 DM	Last Vikings DV 79,90 DM	Task Force DV 69,90 DM	Elite 2 DV 69,90 DM		Dynatech DV 74,90 DM	The Chaos E. DV 59,90 DM		
Daemonsgate DA 64,90 DM	Lathar M. DV 69,90 DM	Term. 2029 EA 74,90 DM	Empire Del. DV 69,90 DM	CD-ROM LAUFWERK	Eishockey M. DV 49,90 DM	The Exec. DV 49,90 DM		
Dang. Streets DV 79,90 DM	M1 Tank DA 34,90 DM	Eye o. B. Trio. EA 49,90 DM	Eye o. B. Trio. EA 49,90 DM	Mitsumi FX001D 329,90 DM	Elisabeth I DV 59,90 DM	The final C. DV in Verb.		
Dark Legion ?? in Verb.	M1 Tank DA 34,90 DM	Eye o. B. Trio. EA 49,90 DM	Gabriel Kn. DV 79,90 DM	PC JOYSTICKS	Elite 2 DV 59,90 DM	The Perf. Gen. DV 74,90 DM		
Dark Sun DV 79,90 DM	Mad Burger DV 79,90 DM	The Chaos E. EA 69,90 DM	Gateway 2 EA 69,90 DM	Elysium DV 69,90 DM	Exc. Gam. DV 69,90 DM	Tornado DV 69,90 DM		
Das s. Auge DV 79,90 DM	Mad News DV 39,90 DM	The Elder scr. EA 69,90 DM	Goblins 2 DV 84,90 DM	SV 201 M5 34,90 DM	Eye of B. 1 DV 39,90 DM	Traps'n T. DV 69,90 DM		
-Sternschw. DV 79,90 DM	Mad TV DV 79,90 DM	The ev. m. IM DV 39,90 DM	Goblins 3 DV 94,90 DM	SV 202 M6 24,90 DM	Eye of B. 2 DV 79,90 DM	Turrican 3 DV 69,90 DM		
Day of Tent. DV 84,90 DM	Mag. of End. DV 39,90 DM	The final Con. DV 84,90 DM	Golden 7 DV 89,90 DM	SV 203 M6/GC. 44,90 DM	F-17 Nighth. DV 49,90 DM	Turrican 3 DV 49,90 DM		
Death or Glory ?? in Verb.	Man. Mansion ?? in Verb.	The Greatest DV 89,90 DM	Guard. a. Fl. DV 104,90 DM	SV 206 Speedr. 29,90 DM	Fant. Dizzy DV 49,90 DM	Twilight 2000 DA 49,90 DM		
Delta 5 ?? in Verb.	Man. Mans. 2 DV 79,90 DM	The Legacy DV 79,90 DM	Hand of Fate DV 104,90 DM	SV 207 Speedr.+ 34,90 DM	Fatman DV 64,90 DM	UFO ?? in Verb.		
Der Clou DV 79,90 DM	*Master of O. DA in Verb.	The Last Vik. ?? in Verb.	Hannibal DV 84,90 DM	SV 209 Gamec. 29,90 DM	Final Conflict DV 64,90 DM	Universe DV 64,90 DM		
Der Planer DV 79,90 DM	Mechwarrior DV 44,90 DM	The Perf. G. 2 DA 64,90 DM	Hellcab ?? in Verb.	SV 210 Gamec. 29,90 DM	Flashback DV 74,90 DM	Uridium 2 DV 59,90 DM		
-Data DV 79,90 DM	Merchant Pr. DV 79,90 DM	The Shad. of Y. DA 59,90 DM	Herb. Gröne. DV 39,90 DM	SV 227 Topstar 39,90 DM	Form. I. GP DV 74,90 DM	Walker DV 69,90 DM		
Der Patrizier DV 79,90 DM	Michael J. DA 74,90 DM	Theme Park DV 79,90 DM	Hist. Line DV 64,90 DM	GRAVIS PC	Gobliins 2 DV 74,90 DM	War in Gulf DV 69,90 DM		
Der Sch. i. Ss. DV 84,90 DM	Micro Mach. DV 79,90 DM	Tie Fighter DV 84,90 DM	Inca DV 109,90 DM	Analog 69,90 DM	Gobliins 3 DV 69,90 DM	Winter Oly. DA 64,90 DM		
Die Siedler DV 79,90 DM	*Mig 29 F. 3 DV 59,90 DM	Tornado DV 84,90 DM	Inca 2 DV 109,90 DM	Analog Pro 79,90 DM	Gunship 2000 DA 69,90 DM	Wiz'n'Liz DV 69,90 DM		
Dreamlands DV 59,90 DM	Might & M. 5 DV 49,90 DM	Tropic 2 DV 39,90 DM	Indy 4 DV 69,90 DM	Gamepad 49,90 DM	Hannibal DV 69,90 DM	Wiz Kid DV 49,90 DM		
Dreamweb DV in Verb.	Might & M. 5 DV 49,90 DM	UFO DV 39,90 DM	Inferno DA 89,90 DM		Hanse-Exp. DV 44,90 DM	World Cup DV 69,90 DM		
Dune 2 DV 64,90 DM	Monkey I. 1 DV 39,90 DM	UFO DV 39,90 DM	Iron Helix DV 79,90 DM		Hattrick DV 64,90 DM	WWF Eur. R. DV 69,90 DM		
Dungeon Hack DV 79,90 DM	Monkey I. 2 DV 39,90 DM	UFO DV 39,90 DM	Jack the Ripp. ?? in Verb.		Hired Guns DV 64,90 DM	Yo! Joe! ?? in Verb.		
Dynablaster DA 69,90 DM	Morph DV 79,90 DM	Ultima 7 DA 79,90 DM	Jaurneym. P. DA 69,90 DM		Hist. Line ?? in Verb.	Zeppelein DV 59,90 DM		
Eishockey M. DV 79,90 DM	Mortal Komb. EA 69,90 DM	Ultima 7/2 DA 79,90 DM	Jurassic P. DV 69,90 DM		Hyperion DA 59,90 DM	Zero ?? in Verb.		
Elder Scrolls EA 69,90 DM	NFL Coaches DV 79,90 DM	Ultima 8 DV 79,90 DM	Kings Q. 5 DA 79,90 DM		Hot Numb. D. DA 59,90 DM	Imp. Mission DV 74,90 DM		
Elisabeth I DV in Verb.	NHL Hockey DV 69,90 DM	-Speech DA 59,90 DM	Ultima Uw. 1 DA 64,90 DM		Imp. Mission DV 74,90 DM	Lab. of Time EA 79,90 DM		
Elite 2 DV 69,90 DM	Outpost DV 69,90 DM	Ultima Uw. 2 DA 84,90 DM	Under a k. M. ?? in Verb.		Indy 4 DV 49,90 DM	Lands of Lore DV 89,90 DM		
Emp. Deluxe DV 69,90 DM	Overdrive DA 64,90 DM	Under a k. M. ?? in Verb.	Universe DV 79,90 DM		Innocent u. c. DV 69,90 DM	Laser Squad ?? in Verb.		
Evasive Act. DV 69,90 DM	Overlord DA 69,90 DM	Univ. Adv. DA 39,90 DM	Unn. Roughn. DA 69,90 DM		Ishar 3 ?? in Verb.	Legend K. II DV 104,90 DM		
Exc. Games DA 69,90 DM	Pac. Strike DV 39,90 DM	Patriot DV 79,90 DM	Victory at Sea DA 64,90 DM		Ishar 3 ?? in Verb.	Legend K. II DV 104,90 DM		
Eye of B. 1 DV 39,90 DM	-Speech DV 79,90 DM	Penth. HN DA 69,90 DM	War in Gulf DA 39,90 DM		Jack the Ripp. DV 64,90 DM	Leis. L. Coll. DV 84,90 DM		
Eye of B. 2 DV 79,90 DM	Unl. Adv. DV 79,90 DM	Pinball Dr. 2 DA 89,90 DM	Warlords 2 DA 64,90 DM		Jack the Ripp. DV 64,90 DM	Lollypop DA 69,90 DM		
Eye of B. 3 DV 79,90 DM	Unn. Roughn. DA 39,90 DM	Pinball Fant. DA 89,90 DM	War in Russia DA 34,90 DM		Jack the Ripp. DV 64,90 DM	Lemmings DP DA 69,90 DM		
F-1 DA 69,90 DM	-Deluxe DV 64,90 DM	Pirates DV 59,90 DM	Werewolf DV 89,90 DM		Jack the Ripp. DV 64,90 DM	Lords of P. DV 74,90 DM		
F-14 Fleet D. DA 89,90 DM	Pinball Dr. DA 89,90 DM	Pirates Gold DV 89,90 DM	Whales Voy. DV 84,90 DM		Jack the Ripp. DV 64,90 DM	Lords of P. DV 74,90 DM		
F-15 Str. E. 3 DA 89,90 DM	Pinball Dr. 2 DA 89,90 DM	*Pizza Conn. DA 59,90 DM	Wing Armada DV 84,90 DM		Jack the Ripp. DV 64,90 DM	Last Act. H. 219,90 DM		
Falcon 3.0 DA 89,90 DM	Pinball Fant. DA 59,90 DM	Pol. Quest 4 DV 79,90 DM	Wing C. 2/Sp. DA 74,90 DM		Jack the Ripp. DV 64,90 DM	Lucas Adv. DV 99,90 DM		
-Fight. Tiger DA 59,90 DM	Pirates DV 59,90 DM	Populus 2 DV 79,90 DM	-Sp. O. 1+2 DA 69,90 DM		Jack the Ripp. DV 64,90 DM	Mad Dog EA 79,90 DM		
-Mig 29 -Hornet DA 59,90 DM	*Pizza Conn. DA 59,90 DM	Prince P. 2 DA 84,90 DM	Wings of Gl. DA 44,90 DM					



Fußball ist unser Leben

Es gibt viele Computerspiele, die sich mehr oder weniger mit dem Führen eines Fußballvereins beschäftigen. Aber die reine Trainerarbeit, die fehlte bis jetzt. Bis jetzt...

Das Softwarelabel Black Legend stammt aus dem Mutterland der balltrentenden Zunft, aus England. Kein Wunder, daß auch bei dieser Firma ein Programmierer gefunden wurde, der sich in den Fußballregeln und dem ganzen Drumherum so auskennt, daß er ein Programm schreiben konnte. Allerdings ging die Umsetzung des Rasensports diesmal andere Wege: weg vom Management, hin zum reinen Sport.

Tag Chef, ich bin der kleine Vogts

Das erste, was nach dem Start von **Trainer** auffällt, ist der detailreiche Bildschirm, der allerdings nur Aktivitäten zeigt, die die Mannschaft und das Training betreffen. Ziel des Spiels ist es, sich mit der Mannschaft an die Spitze der nationalen Liga zu setzen. Dazu müssen Mannschaft und Umfeld

Spieler auswechselt, neue Anweisungen gibt oder Umstellungen vornimmt. Doch Vorsicht: Das kann unter Umständen radikale Veränderungen nach sich ziehen.

Für jeden Geschmack

Black Legend bringt vier verschiedene Versionen heraus:

- Die englischen Premier- und First-Divisions,
- Schottische Premier- und First-Divisions,
- die italienischen Ligen der Serie A und B sowie
- die deutsche erste und zweite Bundesliga, letztere mit leicht verändertem Namen, aber inklusive Editor. Hier können Spieler- und Vereinsnamen nach eigenen Wünschen geändert werden.



▲ Jedem seine Lieblingsmannschaft

übrigens eigene Charaktereigenschaften: So kann man unter Umständen schon vor dem Spiel einschätzen, wie vorsichtig man taktieren muß oder wie weit man gehen kann.

Es gibt viele unterschiedliche Wettbewerbe, darunter die Ligen, aber auch Freundschaftsspiele und Cups. Alle wichtigen Informationen zu den Spielen können auf den Drucker ausgegeben werden.

Wie viele Details im Spiel tatsächlich enthalten sind, kann man nur ermes- sen, wenn man das Spiel "live" vor sich sieht. Dann kann man auch selbst über den flüssigen, stellenweise sogar packenden Spielablauf staunen. Für Fußballbegeisterte ist es somit fast schon ein Muß, den "Trainer" zu besitzen. Aber auch sonst kann das Game überzeugen.



DER TRAINER

Amiga (1 MB RAM), 79,95 DM, geplant für: PC, Hersteller: Black Legend, England, Muster von: Software 2000.

harmonisieren, und das zu erreichen ist nun mal die Aufgabe des Trainers.

Die Spiele selbst sind so gehalten, daß nicht einfach Glück und Zufall (vom Computer gesteuert) das Spielgeschehen bestimmen. Im Gegenteil, das Spielresultat ist das Ergebnis aus der Stärke - oder Schwäche - der Mannschaft, den emotionalen Einflüssen, den Gehältern, der richtigen Platzierung jedes Einzelnen auf dem Spielfeld. Macht man zum Beispiel einen der Spieler zum Kapitän der Mannschaft, ohne daß dieser mit der Last der Verantwortung fertig wird, dann wirkt sich das auf seine Leistungen aus. Ein anderer, der sich übergeben fühlt, wird dann wahrscheinlich mit einem anderen Verein liebäugeln und nicht mal mehr die Hälfte an Einsatz zeigen.

Auch sind die Spieler in ihrem Wesen sehr unterschiedlich. Neigt einer der Spieler oft zu Wutausbrüchen, dann kann man sicher sein, daß er erster Anwärter auf die rote Karte ist. Ist einer der Spieler von Haus aus ein Torjäger, dann wird er mit einer Rolle als Libero nicht besonders glücklich.

Der Trainer kann in momentan laufende Spiele so weit eingreifen, daß er

Enthalten ist im Spiel auch eine Datenbank, in der alle Spieler anhand ihrer Eigenschaften herausgesucht werden können. Ein kleines Malprogramm dient zum Entwerfen einer eigenen Vereinsflagge.

Obwohl derselbe Distributor, nämlich Software 2000, sowohl dieses Spiel als auch den Bundesliga-Manager vertreibt, finden hier keine Überschneidungen statt. Während der Manager sich vor allem um finanzielle Dinge kümmern muß, darf sich der Trainer voll auf seine Mannschaft konzentrieren. Und dank des Detailreichtums - der Programmierer hat zum Beispiel drei Jahre am Programm gefeilt, um für das Zusammentragen aller wichtiger Daten und Fakten über Spieler und Ligen Zeit zu haben - ist der Trainer alles andere als langweilig. Schließlich ist es bestimmt spannend zu sehen, warum so viele Bundesliga-trainer Probleme haben, über einen längeren Zeitraum "am Ball" zu bleiben, oder?

Hier noch ein paar technische Details: Das Spiel für den Amiga benötigt 1 MByte RAM, läßt sich aber leider nicht auf Festplatte installieren. Allerdings sind nur wenige Sekunden Ladezeit nötig. Das Spiel selbst entstand aus über 900 KByte Sourcecode, geschrieben in Assembler. Jeder Spieler bekommt 30 einzelne Parameter zugewiesen, darunter Alter, Einstellung, Fitneß, Moral, Beliebtheit, Benehmen, Aggressivität. Insgesamt werden 3740 nationale und internationale Spieler verwaltet, die Gesamtparameterzahl beträgt 41840.

Zum Thema Fakten und Zahlen: Es gibt 16 unterschiedliche Taktiken, 13 verschiedene Statistiken. Bis zu 48 Spieler können in einem Multi-Player-System agieren. Die Schiedsrichter besitzen



▲ Und hier trägt man die sprachwörtlichen Eulen nach Liverpool

SW Urteil: 10 GUT

	Grafik:	9
	Sound:	8
	Ablauf:	11
	Realitätsnähe:	12
	Idee:	11

Nach all dem trockenen Management endlich hartes Training!



Bestelltelefon: 0 9231/63755
 Bestellfax: 09231/3116
 Ottostr. 29, 95615 Marktredwitz
 Ladenpreise weichen von den Versandpreisen ab!

Wiillmaaa...



▲ Fred, der Held meiner Kinderträume

Was habe ich mich jede Woche über die Familie Feuerstein gefreut, wenn der kleine Säbelzähntiger den guten Fred so mir nichts, dir nichts vor die Tür gesetzt hat.

Sie sind wieder zurück, aber diesmal nicht auf dem heimischen Fernseher, sondern auf dem ebenso heimischen SNES: die Feuersteins oder wie es so schön amerikanisiert heißt: THE FLINTSTONES. Und wie im richtigen Film möchte Fred um alles in der Welt der große Pubah des Könighchen Ordens der Wasserbüffel werden.

Um König zu werden (sein größter Wunsch) muß Fred Feuerstein ein großes Abenteuer bestehen und den Schatz Sierra Madrock finden. Doch ganz so

THE FLINTSTONES

Super NES, 139,95 DM, Hersteller: Taito, Japan, Muster von: Laguna.

einfach, wie Fred sich das vorstellt, geht es nicht, denn vor dem Erfolg ist nun mal der Schweiß angesagt. Allerdings erhält Fred – wie immer – Rückendeckung von seinem besten Kumpel Barney.

Ihr beginnt bei Freds Lieblingsbeschäftigung: dem Bowlingenspiel. Im ersten Level muß Fred Fässer zerschlagen und die frei gewordenen Sternchen einsammeln. Ab und zu springen Monster aus dem Gebüsch, für deren Zernichtung es Muscheln gibt, die offizielle Währung von Steintal. Damit kann Fred dann einkaufen.

▲ Vorsicht: naß!

Weitere Boni sind Extraleben, Herzen, Äpfel und große Sterne. Beginnt die Lebensenergie abzuflauen, dann sollte man entweder Kaktussaft trinken oder Eiersandwiches essen. Ihr findet übrigens beides im Café. In und um

Steintal herum gibt es ebenfalls reichlich Interessantes zu entdecken – beispielsweise das Stadion, wo Ihr Sport treiben könnt, oder den Park, das Amusementzentrum Steintals. Habt Ihr ein Level beendet, könnt Ihr Bingo spielen und je nach Glück ein oder kein Leben ergattern. Mehr Spaß bringt das Spiel im Zweispielermodus, ansonsten hebt sich es sich nicht über den Jump'n'Run-Durchschnitt hinaus.

Urteil: 8

GEHT SO

Grafik:	8
Sound:	7
Ablauf:	8
Dauerspaß:	7
Steuerung:	7

Leider nur eines unter vielen, sehr ähnlichen Games



	AM	PC		AM	PC	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	
1942 Pacific Air War	DA	89.-	Lamborghini	DA	59.-	1942 Pacific Air War	DA	99.-	
1869	DV	66.-	Lands of Lore	DV	59.-	7th Guest	DA	99.-	
A-Train	E	39.-	Larry 6	DV	69.-	Alone in the Dark	DV	99.-	
Aces over Europe	DV	69.-	Legend o. Kyrand.2	DV	64.-	Battle Isle 2	DV	84.-	
Aces o.t. Pacif.+MD	DA	84.-	Links 386 Pro	DA	89.-	Burning Steel+MD1-3	DV	84.-	
Airlines	DA	69.-	Links Course je		39.-	Critical Path	E	99.-	
Alien 3	DA	49.-	Lords of Power	DA	72.-	Comanche+Mission 1+2DV		89.-	
Alone in the Dark 2	DV	79.-	Lost in Time	DV	79.-	Cover Girl Strip	DV	66.-	
Ambermoon	DV	78.-	Lothar Matthäus	DA	59.-	Das Schw. Auge	DV	69.-	
Another World	DA	34.-	Mad TV	DV	39.-	Day of the Tentacle	DV	89.-	
Anstoss	DV	66.-	Magic of Endoria	DV	66.-	Der Patrizier	DV	89.-	
Apocalypse	DA	49.-	Master of Orion	DA	89.-	Eye of the Behol.1-3	DV	89.-	
Aufschwung Ost	DV	59.-	Mega Race	DA	79.-	Hannibal + 200 Sharew.	DV	69.-	
AWARD Winners	DA	59.-	Micro Machines	DA	47.-	Inca 2	DV	108.-	
B-17	DA	69.-	Missles o. Xerion	DA	49.-	Indy 4+1000 Spiele	DV	79.-	
Battle Isle II	DV	78.-	Monkey Island	DV	39.-	Iron Helix	DV	79.-	
Beneath Steel Sky	DV	59.-	Monkey Island 2	DV	78.-	Jurassic Park	DV	64.-	
Big Sea	DA	59.-	Morph	DA	47.-	Lands of Lore	DV	92.-	
Body Blows Galac.	DA	49.-	Mortal Combat	DA	54.-	Lucas Adventure	DV	96.-	
Bubba'n Stix	DA	57.-	Mr. Nutz	DA	49.-	Lucas Sim.	DA	79.-	
Burning Steel	DV	78.-	NHL Hockey	DA	79.-	Mad Dog McCree	E	79.-	
Burn. Steel Data je	DV	35.-	North+South	E	27.-	Myst (Win SVGA)	E	134.-	
Burning Steel	E	79.-	Oscar	DA	45.-	S.W.o.t.L.+MD+a.Sim	DA	79.-	
Burntime	DV	66.-	Pacific Strike	DA	84.-	Protostar	DA	79.-	
Cannon Fodder	DA	49.-	Pacific Str. Speech	DA	34.-	Rebel Assault	DA	78.-	
Carriers at War	E	78.-	Pinball Fantasies	DA	59.-	Rebel Assault	DV	91.-	
California Games 2	DA	27.-	Pinball 1+2	DA	66.-	Sherlock Holmes	DV	93.-	
Chaos Engine	DA	49.-	Pirates	DA	27.-	Star Trek	DA	96.-	
Chartbreaker	DV	69.-	Pirates Gold	DV	87.-	Strike Commander	DA	84.-	
Civilization	DV	89.-	Pizza Connection	DV	74.-	Summer/Winter Chall.	DA	39.-	
Comanche	DV	82.-	Police Quest 4	DV	69.-	TFX	DA	96.-	
Daemonsgate	DA	63.-	Privateer	DA	84.-	Tie Fighter	E	84.-	
Das Schw. Auge 2	DV	79.-	Privateer Operat.	DA	37.-	U.F.O.	DV	99.-	
Der Clou	DV	59.-	Privateer Speech	DA	37.-	Ultima 8	DV	116.-	
Der Planer	DV	78.-	Premier Manager 2	DV	49.-	SEGA MEGA SEGA MEGA SEGA			
Der Planer Data	DV	39.-	Prince of Persia	DA	32.-	Mega Drive 2 Base Set	DV	199.-	
Die Siedler	DV	78.-	Prince of Persia 2	DA	64.-	Mega Drive 2+3Spiele	DV	299.-	
Doom	E	75.-	Protostar	DA	74.-	Mega CD 2	DV	549.-	
Dungeon Hack	E	78.-	Puggsy	DA	59.-	Action Replay 2	DA	119.-	
Dynablaster	DA	27.-	Railway Challenge	DV	64.-	Aladin	DA	99.-	
Eishockey Manager	DV	69.-	Rally	E	59.-	Bubby Bob Cat	DA	69.-	
Elite 2	DV	54.-	Return of Phantom	DV	89.-	Dragons Revenge	DA	109.-	
Empire Deluxe	DV	67.-	Reunion	DV	79.-	F-1	DA	109.-	
Eye o.t. Beholder	DV	39.-	Rüsselsheim	E	69.-	F-15 Strike Eagle	DA	119.-	
Eye o.t. Beholder 2	DV	57.-	Sam & Max	DV	84.-	Gods	DA	69.-	
Eye o.t. Beholder 3	DV	79.-	Second Samurai	DA	59.-	Gunship	DA	99.-	
F-1	DV	59.-	Seek and Destroy	DA	37.-	FIFA Int. Soccer	DA	99.-	
F-16 Combat Pilot	E	27.-	Sens. Soccer 92/93	DV	49.-	Jack N.Pow.Chal.Golf	DA	89.-	
F-14 Fleet Defender	DA	93.-	Seven Cities of GoldE	DA	64.-	Jungle Strike	DA	109.-	
Fantasy Empires	DV	79.-	Shadow Caster	DA	79.-	Jurassic Park	DA	99.-	
Figther Bomber	DA	27.-	Silver Ball	DA	59.-	Landstalker	DA	115.-	
First Samurai	DA	27.-	Sim Ant	DV	39.-	Lemmings	DA	99.-	
Flashback	DV	59.-	Sim City 2000	DV	79.-	Mutant L. Hockey	DA	89.-	
Flugsimulator 5.0	DV	126.-	Sim Earth	DV	39.-	NBA JAM	DA	119.-	
Form.One G-Prix	DA	79.-	Simon t. Sorcerer	DV	69.-	Pele Soccer	DA	99.-	
Gabriel Nights	DV	69.-	Software Manager	DV	69.-	Sonic 3	DA	124.-	
Goal	DV	49.-	SSN-21 SeaWolf	DA	79.-	Turtles T. Fighters	DA	109.-	
Goblins 3	DV	67.-	Star Trek 2	DA	74.-	A1200 A1200 A1200 A1200			
Great Courts 2	DA	27.-	Starlord	DA	89.-	1869	DV	69.-	
Gunship	E	27.-	Street Fighter 2	DA	39.-	Allen Breed 2	DA	59.-	
Gunship 2000	DA	64.-	Strike Commander	DA	84.-	Anstoss	DV	69.-	
Hand of Fate	DV	64.-	Strike C. Operations	DA	37.-	Body Blows Galactic	DA	57.-	
Harpoon 2	E	79.-	Strike C. Speech	DA	37.-	Burntime	DV	69.-	
Hatrick	DV	67.-	Stronghold	DV	79.-	Hanse Deluxe	DV	49.-	
Hired Guns	DA	59.-	S.U.B	DV	59.-	Jurassic Park	DV	69.-	
Hotel Manager	DV	59.-	Subware 2050	DV	89.-	Morph	DA	59.-	
Incredible Toons	DV	69.-	Superfrog	DA	49.-	Pinball Fantasies	DA	59.-	
Inca 2	DV	84.-	Syndicate	DV	59.-	Second Samurai	DA	69.-	
Indiana Jones 3	DV	39.-	Syndicate Data	DV	37.-	Simon the Sorcerer	DV	82.-	
Indiana Jones 4	DV	79.-	T.F.X	DV	79.-	Star Trek 25th	E	75.-	
Indy Car Racing	DA	77.-	Tie Fighter		89.-	TFX	DA	69.-	
In Extremis	DA	69.-	Tornado	DA	59.-	CD32 CD32 CD32 CD32 CD 32 CD			
Innocent	DV	67.-	Tornado Miss. 1	DA	39.-	Bubba n Stix	E	59.-	
Jack N. Golf	DA	34.-	Turrican 3	DA	47.-	Der Clou	DV	69.-	
John Madden Foot.	E	34.-	U.F.O	DV	99.-	Elite 2	DA	63.-	
Jump Jet Harrier	DA	59.-	Ultima 8	DV	84.-	Pinball Fantasies	DA	63.-	
K240	DA	54.-	Ultima 8 Speech	DV	39.-	Pirates Gold	DV	63.-	
Kingmaker	DV	66.-	Wing Com. Academ.	DA	67.-	Prey	E	59.-	
Kings Table	DA	59.-	X-Wing	DA	79.-	Sensible Soccer	DV	51.-	
Kolumbus	DV	74.-	B-Wing	DA	39.-	TFX	DA	69.-	

PC-Hardware:		Amiga Hardware	
486 DLC 40 MHz + Coprozessor, 4 MB RAM, 80 MB HDD, 3,5"		A1200	648.-
1,44 MB Markendiskettenlaufwerk, 2 ser. 1 par. 1 Gameport, 1 MB Windowsbeschleuniger Grafikkarte, Tastatur, Betriebssystem, im Desktopgehäuse14"		Action Replay A2000	219.-
		Action Replay A500	199.-
		Amiga CD 32+4Spiele	645.-
		Amiga Maus	25.-
		Amiga Maus	49.-
		Ext. Laufwerk	129.-
		Festplatte A500/210MB ext.	699.-
		Festplatte A500/80MB ext.	499.-
		Festplatte A600/1200/60MBInt.	399.-
		Festplatten-Kits/A500	189.-
		Handy-Scanner	299.-
		Joypad	15.-
		Joystick Comp.Pro Clear	29.-
		Joystick Comp.Pro Mini Spec.	29.-
		Joystick Scorpion+	19.-
		4-Spieler Adapter	15.-
		Scart-Kabel A500	25.-
		Speichererw. 1.0MB/A500+	99.-
		Speichererw. 1.0MB/A600	119.-
		Speichererw. 512KB	49.-
		Speichererw. 1,8MB/A500	199.-
		Staubschutz Folie A1200	9.-
		Staubschutz Folie A600	9.-
		Verlängerung Maus/Joystick	17.-

Versandkosten 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM
 Lieferung per Nachnahme + 4,-DM / Ausland nur Vorkasse + 15,- DM
 * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
 Komplettiliste gegen 2,- DM in Briefmarken
 Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen / Preisänderungen und Irrtümer vorenthalten



CORRIDOR 7

PC (386, VGA, DOS 5.0, 8 MB auf Festplatte; unterst. AdLib, SoundBlaster, Maus, Joystick), 54 DM, Hersteller: Capstone, USA, Muster von: Gametek, England.

Wir schreiben das Jahr 2012. Die erste Mars Expedition hat auf dem roten Planeten Überreste fremder Zivilisationen entdeckt und ein seltsames Objekt mit zur Erde zurückgebracht. Im Geiste Oppenheimers zieht eine Schar eifriger Wissenschaftler in die Wüste von Nevada, um ein wenig gemeinnützige Technologieforschung zu betreiben. Doch es ist ein Kuckucksei, das man sich da ins Nest gelegt hat. Während einiger Strahlentests gewinnt das Objekt Eigenleben und spuckt riesige Mengen mächtig mieser Monster aus, die sich artgemäß sofort daranmachen, die Menschheit auszulöschen – und natürlich fangen sie mit Euren Kollegen in der Forschungsstation an. Einzig Ihr, die ihr als mutige Einzelkämpfer in die unheimlichen Korridore

Flurschaden

und Etagen des Labors eindringt, könnt die Katastrophe noch aufhalten – aber das muß ich wohl nicht im einzelnen erklären...

Machen wir es kurz: Vor zwei, drei Jahren hätte alle Welt über ein Spiel wie *Corridor 7* gestaunt; heute reiht es sich nahtlos in die Folge der Produkte ein, die den Wegbereitern des Genres naheifern. Grafik? O.k., das ist Geschmackssache – Peter findet sie z.B. gut. Ich dagegen meine, daß wenige gute Ideen (Energiebarrieren, transparente Wände usw.) vom allgemein verwaschenen Eindruck nivelliert werden. Sound? Da wäre wohl mehr Bemühen angesagt gewesen: Abgesehen von den beinahe schon genretypischen Schwierigkeiten mit der Konfiguration diverser Soundkarten bleibt auch sonst nach wenigen Minuten nur ein flaes Gefühl.



Auf der Lauer: leider nur eine Intrografik

Der Kimme nach zum Ziel



Gameplay? Nun, halt wie immer bei solchen Games. Hier gibt's noch spezielle Ortungsgeräte und Infrarotbrillen, mit deren Hilfe "unsichtbare" Gegner aufgefunden gemacht werden, sowie Annäherungsminen, die man ausstreut, um sich an den dämlichen Aliens zu erfreuen, die prompt hineintapern.

Gut, wir wollen nicht ungerecht sein. Genrefans werden durchaus ihren Spaß haben, und sie bekommen das Game zu einem vergleichsweise geringen Preis. Allen anderen rate ich aber, die Finger davon zu lassen.



Urteil: 8

ANNEHMBAR

	Grafik:	8
	Sound:	4
	Ablauf:	8
	Atmosphäre:	7
	Preis/Leistung:	9

Das Spiel ist drei Jahre zu spät dran: Damals hätte es ein Hit werden können

Torfköpfe und Pappnasen haben Hochkonjunktur, vor allem im Fernsehen und bei Videogames. Die *Veediots* schaffen es, ihr Unwesen gleich auf beiden Plattformen zu treiben.

VEEDIOTS

Super NES, ca. 120 DM, Hersteller: THQ, England, Muster von: Hersteller.

In England läuft sie schon seit längerer Zeit: die *Ren & Stimpy Show*. Die beiden ziemlich undefinierbaren Cartoon-Helden sind so eine Art Dick-&Doof-Verschnitt für Arme und haben zusammen mit einer Reihe weiterer Videoten tatsächlich nur Blödsinn im Kopf (oder was dafür durchgeht). Was liegt in diesem Fall näher, als die *Veediots* auch noch zu versofthen? Gesagt, getan. Das SNES fiel den Pro-

Vollidioten

grammierern als erstes zum Opfer. Schlicht und ergreifend *Veediots* ist der Titel des zwar ganz witzigen, grafisch aber nicht gerade zu Begeisterungstürmen hinreißenden Geschicklichkeits-Games. Vier Levels lang hüpf und rennt Ihr Euch die Seele aus dem Leib, nur damit die Videoten endlich aus ihrer Fernsehshow raus und zu einer vernünftigen Pizza kommen. Für Abwechslung ist prinzipiell gesorgt: Mal hat sich (Ratte?) Ren als Maus verkleidet, damit der ziemlich dusselige (Kater?) Skimpyp einen Job als Ungeziefervernichter bekommt (dem er dann mit allzuviel Inbrunst nachgeht), mal wird Skimpyp von einem riesigen extraterrestri-



Oh no – schon wieder tapezieren!

Schöner Tag heute, newahr?



schen Schleimmonster verschluckt und muß sich nun durch dessen Gedärme wieder nach außen arbeiten. In der Armee macht Ren ebenfalls keine allzugute Figur, und wenn sich Skimpyp als Erfinder eines Glückshelms versucht, dann kann auch das nur in die Hose gehen.

Nicht gerade alltäglich, die Szenarien, das muß man sagen, aber trotz der putzigen Musik ist *Veediots* nicht gerade ein Game, bei dem 'Langzeitmotivation' in Großbuchstaben auf der Packung steht.



Urteil: 6

Schmalkost

	Grafik:	6
	Sound:	7
	Ablauf:	6
	Dauerspaß:	5
	Steuerung:	7

Software für Weichbirnen und Augenschwache



THE REN & STIMPY SHOW PRESENTS: STIMPY'S INVENTION

Mega Drive, ca. 120 DM, Hersteller: **Sega/Nickelodeon**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Warum soll immer nur einer leiden, sagten sich die Erfinder der englischen Zeichentrickserie 'Ren & Stimpy' und suchten sich das Mega Drive als nächstes Opfer für eine Versoftung aus. Diesmal allerdings ist ihre Rechnung, das Game so schlecht wie die Show zu machen, nicht aufgegangen, denn **Stimpy's Invention** schlägt den ersten SNES-Titel um Längen.

Kater Stimpy hat eine echt tolle Erfindung gemacht. Mit seiner Mutat-O-Matic kann er fiesen, stinkenden Müll in betörend duftende schinkenmäßige Gaumenfreuden umwandeln, die das Wasser in Mund und Mäulchen zusammenlaufen lassen. Das zumindest behauptet er, nur kommt beim ersten Versuch voll der Vorführeffekt zum Tragen, und das Ding explodiert.

Stümperei

Sind die Einzelteile auch in fünf Levels verstreut, funktioniert die mutierende Höllenmaschine immer noch insofern, als sie friedliche Rasenmäher, kalte Tiefkühlhähnchen oder nette Niethämmer in angriffslustige Lebensenergieräuber verwandelt. Die Action führt Euch durch eine seltsam verwandelte Nachbarschaft, ein Besuch im Hundezwinger steht Euch ebenso bevor wie ein Ausflug in den Zoo. Die Stadt ist auch nicht mehr das, was sie einmal war, bevor die Mutations-Maschine in Aktion trat, und das, was sich jetzt "freie Natur" schimpft, ist ein einziger Alptraum aus haarigen Rie-

sennasen, Schnipsfingern und bloßliegenden Nerven. Also Augen zu und durch! Etwas hektisch ist die Action zwar, aber nicht unlösbar.

Stimpy's Invention kann als echtes Zweispielergame gespielt werden, wobei die beiden Freunde wegen ihrer zahlreichen, sehr unterschiedlichen Fähigkeiten tatsächlich im Team arbeiten müssen. Im Einspielermodus habt Ihr dafür die Möglichkeit, zwischen den beiden Charakteren hin- und herzuschalten. Zwei Schwierigkeitsstufen stehen ebenso zur Verfügung wie eine Paßwortoption nach gelösten Levels.



Die Wirtschaftsweisen melden das Ende der Rezession



Es geht nichts über Bewegung an der frischen Luft

Urteil: 8 ANNEHMBAR

Grafik:	8
Sound:	7
Ablauf:	8
Dauerspaß:	7
Humor:	8

'ne ganze Ecke besser als der erste (SNES-)Teil

TOPGAME

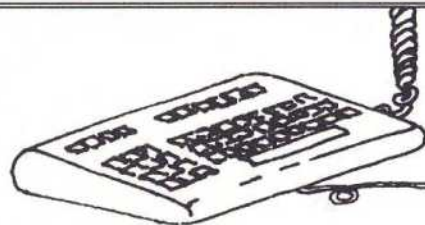
Inh.: F. Hirt

Programm	Amiga	IBM/PC	Elfmania	DA	*47,90*	—
Aufschwung Ost	DV 60,90	67,90	Mad News	DV	*81,90*	81,90
Battle Isle 2	DV *81,90*	81,90	Mortal Kombat	DA	54,90	54,90
Beneath a Steel Sky	DV 67,90	74,90	Mr. Nutz	DA	47,90	—
Bioforge	DA —	*87,90*	Outpost	DV	—	81,90
BMP 3.0: Hatrick	DV *Vorb.*	*Vorb.*	Pacific Strike	DA	—	87,90
Cannon Fodder	DA 54,90	60,90	Pizza Connection	DV	81,90	*87,90*
Chartbraker	DV *60,90*	*67,90*	System Shock	DV	—	*87,90*
Das Schwarze Auge 2	DV *74,90*	*81,90*	T.F.X.	DA	—	87,90
Der Clou	DV 67,90	*81,90*	Tie Fighter	EV	—	*87,90*
Die Siedler	DV 81,90	81,90	Turrican II	DA	14,90	*67,90*
Elder Scrolls: Arena	DV —	*81,90*	Ultima 8 - Pagan	DV	—	87,90
			Zeppelin	DV	*67,90*	81,90

CD-ROM		DA	DV	EV
CD Battle Isle 2	DV	87,90	87,90	87,90
CD Microcosm	DA	99,90	??	*Vorb.*
CD Outpost	DV	87,90	DV	*94,90*
CD Phantasmagoria	DV	*Vorb.*	EV	*Vorb.*
CD Rebel Assault	DV	87,90	EV	87,90
CD Rise of the Robots	??	*Vorb.*		
CD Sam & Max	DV	*94,90*		
CD The Dig	EV	*Vorb.*		
CD Tie Fighter	EV	87,90		

Versandadresse:
Topgame
Gewerbestr. 1
88690 Uldingen

Telefon:
07556/710300
Fax:
07556/710399



Handelspartner/Ladenlokal:



Eberhardstr. 27
88046 Friedrichshafen
Tel.: 07541/74110

Computer-Systeme

"Ladenpreise können von Versandp. abweichen"



-- **Kostenlosen Katalog anfordern**
-- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM; Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM; Express zzgl. 7,- DM; UPS +Ausland-Gebühren anfragen
-- **Versand nur im Sicherheitskarton**

-- EA = englische Version; DA = dt. Anl.; DV = komplett Deutsch
-- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
-- **Händleranfragen erwünscht**
-- **Kein Ladenverkauf - Selbstabh. möglich**
-- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)

-- **Vorbestellungen sind jederzeit möglich !!**
-- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 20,-
-- Spiele mit * waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
-- **Weitere System auf Anfrage !!**

Es gelten unsere AGB

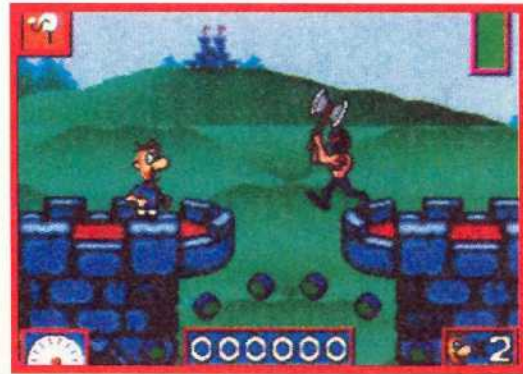


Im Dutzend billiger

Eine witzige Story und eine sympathische Hauptfigur machen noch kein gutes Spiel. Das gilt leider auch für das Strand-*"Babe-o-Rama"*.

Man kann's ja schon nachvollziehen, wenn ein junger, spritziger Kerl an den Strand geht und sich an den schönen Körpern erfreut, die sich in der Sonne aalen. Und es ist auch ganz verständlich, daß er es nicht besonders nett findet, wenn ein UFO kommt und gerade die schönsten Körper mitnimmt. Klar auch, daß er sich sofort auf den Weg macht, um diesem Unfug ein Ende zu bereiten.

Kurz: die Story ist nicht daran schuld, daß hier kein Hitstern prangt. Die einzelnen Zonen sind ganz nett gestylt, von der Steinzeit übers Mittelalter bis zum Welt-raum reicht die Thematik der Levels,



◀ Ob das ein Physiker ist, der Atome spalten will?

▼ Ist das vielleicht Ihr Huhn, Frau Bratbecker?



auf eine Paßwortoption verzichtet wurde! Jetzt schaut das Normy-Sprite mit ganz traurigen Augen. Nein, sorry Junge, mehr Punkte gibt's nicht. Aber wenn Du wieder am Strand bist, besuche ich Dich mal.



aber richtig außergewöhnlich ist die Cartoon-Grafik auch wieder nicht. An Durchschnittlichkeit ist aber vor allem der Spielablauf nicht zu überbieten. Springen, Waffeneinsatz und eine Turboraserei... – gäh. Ab und zu ein paar Boni und versteckte Gänge, aber nichts, womit man sich den Bauch richtig vollschlagen könnte, und auch nichts, was schwer zu entdecken wäre.

Ja, ja, zugegeben, etwa alle 10 Minuten kommt auch eine Stelle, an der man grübeln muß, wie's weitergeht, wobei die Grübelei eigentlich in Sekundenbruchteilen abgeschlossen sein müßte. Ein Jump 'n' Run so zu programmieren, daß es keinen Spaß macht, würde schon eine gestei-

gerte Unfähigkeit voraussetzen. Nachdem es auf dem Mega Drive aber wahrlich nicht an ähnlichen, besseren Spielen mangelt, bleibt Normy eben Dutzendware. Eine ganze Weile ist man wohl damit beschäftigt, weil die Levels recht lang sind – und weil

SM Urteil: 7 *NA JA!*

Grafik:	8
Sound:	8
Ablauf:	7
Dauerspaß:	7
Idee:	2

Ideenreichtum ist hier leider ein Fremdwort

Rocky merkt als erster, daß im Wald etwas nicht stimmt. Kaum erzählt er Pocky davon, dem kleinen Zauberer, greifen sie auch schon an. Wer? Na, die Nopinokobolde natürlich. Sie sind von einer Minute auf die andere verrückt geworden und machen Jagd auf

Kobolde sind kleine, eigentlich äußerst friedfertige Wesen, die so manchen Streich auf Lager haben. Doch was passiert, wenn eine böse Macht sie verhext?



Unter Kobolden

POCKY & ROCKY
Super NES, 149,95 DM, Hersteller: **Natsume**, Japan, Muster von: **Die Casette**.

alles, was sich bewegt. Nun ist guter Rat teuer. Ihr könnt entweder Pocky oder Rocky zum Spielen aussuchen. Falls Freund oder Freundin greifbar sind, läßt sich's auch zu zweit spielen. Nach dem



▲ Der Bausparvertrag hat nicht gereicht

Start öffnet sich Euch der Koboldwald in seiner ganzen Pracht, und Ihr könnt Euch in acht verschiedene Richtungen bewegen. Eure Aufgabe ist es, dem Weg zu folgen und herauszubekommen, warum die Kobolde verrückt geworden sind. Es warten reichlich



▲ Über wie viele Brücken muß ich doch gleich geh'n?

Monster auf Euch: Wandelnde Skelette, Dämonen, Geisterritter, Piraten, Löwen, Bazooka-Männer und ähnliches wollen Euch liebend gern den Garaus machen. Doch Pocky und Rocky wissen sich zur Wehr zu setzen. Pocky benutzt den magischen Stock, Rocky seinen unschlagbaren Waschbärenschwanz, um die Gegner matt zu setzen. Ihr könnt aber auch mit Pockys magischen Karten oder Rockys magischen Blättern herumwedeln. Der Effekt ist ähnlich. Außerdem könnt Ihr reichlich Waffen, Gegenstände wie Feuerbälle, Bomben, magische Drinks und Snacks sowie natürlich auch Extraleben ergattern. Besonders witzig sehen die schlapperigen Skelette aus, die

sich anschleichen, oder die aufgespannten Regenschirme, die plötzlich Euren Weg kreuzen.

Pocky & Rocky ist zwar ein Shoot'em Up, aber keineswegs brutal. Zu zweit fetzt das Ganze erst richtig ab. Mein Daumen geht hier auf jeden Fall nach oben.



SM Urteil: 10 *SUPERCOOL*

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

Come on, let's fetz!

Jetzt ist es wirklich MULTIMEDIA

Das
Computer-
magazin mit
CD-ROM



Zusätzlich:

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



Seit 25. Mai am Kiosk

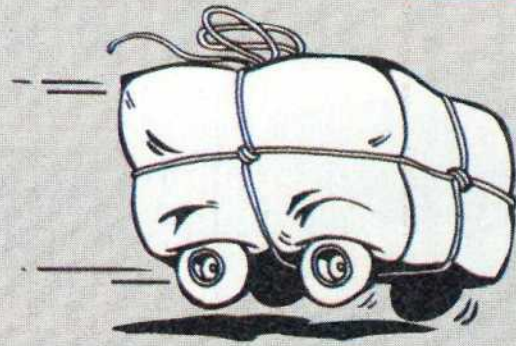
Lesen ist gut,
Erleben ist besser!

- 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. 7 erscheint am 29. Juni

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



FEEDBACK

Unter der Sonne Eschweges

AGA-Jürgen nennt es "fahrende Badewanne", Harley-Marcus rümpft die Nase. Hosenträger-Peter genießt die frische Luft, Game-Boy-Vera kann endlich einmal ihre coole Sonnenbrille ausprobieren. Winword-Stefan zieht es zu sehr, Geheimagent Thomas mag keine Autos, aus denen sein Hund rausspringen könnte. Gemeint ist Käppi-Kates GSI-Cabrio, mit dem er zur Zeit mächtig herumprahlt. Und bevor sich Klaus noch sein verbliebenes Haupthaar kahlschlägt, um sich selbst passend zum Auto zu stylen, schmieden seine Kollegen schon insgeheim Pläne, wie sie den Luftikus wieder auf den Boden der redaktionellen Tatsachen herunterholen können. Radmuttern entfernen allein hat da wohl wenig Zweck. Aber wie wäre es etwa mit einer vollautomatischen Sprinkleranlage für offene Sonnentage? Vielleicht habt Ihr ja eine Idee. Vielleicht aber auch ein interessanteres Thema? Schreibt wie immer an Eure ASM, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege



Blöder Brief

✉ Hallo Papamamasohnbruderonkeltanteopa Feedback, jetzt will ich auch einmal so einen total blöden Leserbrief schreiben, ohne viel Sinn und was weiß ich was. Ich hätte da erst einmal ein paar Fragen: 1. Warum ist das Poster wieder klein? In der 10/93 war's nun endlich mal groß, alle waren froh, und jetzt? Die Motive sind aber nicht schlecht. (Anm. d. Red.: Pack's doch einfach in einen DIN-A1-Farbkopierer, dann hast Du ein großes Poster. Klare Antwort: Das große Poschter ist schweinetuer! Und es bringt uns nicht soooooo enorm viele zusätzliche Leser ein, wie wir an der 10/93 gesehen haben. Somit hat unser gestrenger

Verleger uns bis auf weiteres "Klein" verordnet. Das so gesparte Geld stecken wir lieber in den Rest des Heftes, da habt Ihr mehr von. - kate) 2. Warum gibt es keine Redaktionsposter? Sagt jetzt nicht, im Feedback sind immer Fotos. Wie stellt Ihr Euch das denn vor, soll man die ausschneiden und damit das Zimmer tapezieren? (Anm. d. Red.: Also atens sind im Feedback immer Fotos, und btens kann man die doch prima ausschneiden und mosaikartig an die Zimmerwand kleistern. Und überhaupt: Bist Du sicher, daß Du wirklich ein Poster willst, auf dem unsere Redaktion zu sehen ist? Eine rote Klinkermauer, Regale mit jeder Menge Papier und sonstigem Krimskrams, ein halbes Dutzend ungespülte Kaf-

feetassen - ob sich das an Deiner Zimmerwand nun so gut machen würde? - kate) Was Positives: Zuerst fand ich alle Neuerungen nichtinwortezufassenschlecht, den Namen Spaß-Magazin fand ich SchOOPSe, die Hinweissymbole hätte ich am liebsten rausgerissen, verbrannt, ertränkt, aufgespießt. Ich wollte meine alte ASM wieder. Aber so langsam gefiel mir alles recht gut, und dann geschah es. Alle die, die den alten Zeiten nachtrauern, in denen angeblich alles Friede, Freude, Eierkuchen war, sollte man mal in einige alte ASMs gucken. Ja ja, da staunt Ihr, was? Da wird über die Redaktion hergezogen, Mani wird fertiggemacht, kein Leser scheint zufrieden zu sein, alles nur MOTZ. Früher war's also ge-

nauso, und Ihr könnt sicher sein, ein paar Redaktionen später werden ASM-Leser, voll nostalgischer Erinnerung, in jenen ASMs blättern, bei denen Peter Schmitz noch Chefred. war, und sich die gute alte Zeit, in der die ASM noch Spaß-Magazin hieß, zurückwünschen. Also, macht weiter so!

OXO

(Anm. d. Red.: Ja, ja! Wir beide werden dann mit weißen Bärten nebeneinander auf der Bank vorm Seniorenzentrum sitzen und von den guten alten Zeiten schwärmen, in denen man sich noch vor den Computer setzen mußte und ihn nicht gleich im Kopf hatte!

sz)

Helicopter Mission – Herausforderung Bundeswehr

Die ersten 10 000 Disketten kostenlos

Dieses neue PC Game ist nahe an der Realität. Als Hubschrauberpilot der Bundeswehr lautet Dein Auftrag: schützen – retten – helfen! Drei Helikopter stehen bereit. Sieben Einsätze sind zu fliegen. Du beginnst mit dem Training – doch nach jeder erfolgreichen Mission wird Dein Job härter: Du setzt Fallschirmjäger ab, bringst Hilfsgüter durch gefährliches Gebiet, birgst Unfallopfer oder rettst Schiffbrüchige. Schaffst Du Deinen Einsatzplan mit über 6 000 Punkten, kannst Du einen Besuch bei den Hubschrauberpiloten der Bundeswehr gewinnen – Live-Rundflug inklusive! Helicopter Mission läuft auf jedem PC ab 386er SX mit VGA-Karte und Farbmonitor sowie auf Amiga ab 1 MB. Es kann über Joystick oder Tastatur gesteuert werden.

Wir sind da.



..... schnipp, schnapp

Ready for Take-off! Ich will die Helicopter Mission.

Name/Vorname

Straße

PLZ/Wohnort

Geburtsdatum

Ich bin zur Zeit: Azubi Schüler/Student

Mein Computersystem: Amiga PC

Coupon oder Postkarte, Stichwort „Helicopter Mission“, bis zum 31.8.1994 einsenden an:

Streitkräfteamt – Infoservice, Postfach 14 01 89, 53107 Bonn.

Gesichtsaufzug

✉ Hi, it's me again (was für eine tolle Einleitung, gelle?). Nun zu meinem Anliegen (was für ein toller Übergang, gelle?): (Anm. d. Red.: Da müßtest Du mal die Werra-Brücke unten am Werdchen sehen. Letztens war sie sogar etwas näher am Fluß als sonst. - kate)

1) Wie wäre es, wenn Ihr zur nächsten Jubiläumsausgabe erneut ein Facelifting vornehmt? Ich meine damit die ASM 1/95: zehn Jahre ASM. (Anm. d. Red.: Momentchen mal, meines Wissens war die erste ASM aber nicht im Januar 1985, sondern etwas später. Außerdem sind wir mit unseren Gesichtern ganz zufrieden. Was allerdings die Gestaltung des Hefts angeht: Wer weiß, vielleicht sind im nächsten Jahr schon Holografiefolie und Datenkristalle angesagt? - kate). Dabei solltet Ihr allerdings nur die Bewertungskästchen ändern, denn der Rest gefällt mir einigermaßen. Also, Ihr solltet zu jedem System ein eigenes Bewertungskästchen machen, und darin die Fähigkeiten und Voraussetzungen für jedes einzelne System vorstellen... (Anm. d. Red.: Es folgen nun einige Hinweise, wie diese Kästchen aussehen könnten und am Ende der Vorschlag, der Space Rat verschiedene Gesichter zu verpassen, je nachdem, welche Note das Game bekommt. Nee nee, auch wenn einige Kollegen von anderen Zeitschriften ihre Konterfeis mit

Stimmungslagen von nützlich bis grinseglücklich als Bewertungsbepper verwenden - wir finden Zahlenwerte einfach (an)sprechender. - kate)

2) Da Ihr Euch Computer- und Konsolenspielmagazin nennt, frage ich mich, wo die Konsolencharts bleiben (Top 5 SNES, MD, 3DO, Jaguar genügt). Platzmangel? Von wegen, die Verkaufscharts sind megagroß, also verkleinern. Außerdem könnte die Überschrift "Hitline im..." ganz wegfallen; ist nämlich häßlich.

3) Ihr solltet wirklich mal überlegen, ob es sinnvoll ist, eine Juli-Ausgabe Anfang Juni zu veröffentlichen. Muß das sein? Ich hoffe, Ihr berücksichtigt diese Vorschläge. Übrigens, ich bin 17.

Lone, the Invisible

(Anm. d. Red.: Sollte der letzte Satz eine Art Entschuldigung gewesen sein? Zum Erscheinungstermin: Das muß sein, sonst können wir die Augustausgabe nicht Anfang Juli veröffentlichen. Wegen der Konsolencharts: Ich werde als Dauerschreiber und -auswerter der Hitline/Lesercharts mal in einer stillen Minute drüber nachdenken. Der Titel "Hitline" ändert sich doch von Mal zu Mal: Mai, Juni, Juli und so weiter. ist das nix?

kate)

Doch "Wüste" auf PC

(Zu Peters Antwort auf Heidis Leserbrief in ASM 5/94, Seite 48:)

Mehrere Leser haben uns darauf hingewiesen, daß **It came from the Desert** doch für den PC erschienen und sogar in einer Uralt-ASM aufgetaucht ist, wenn es auch keinen offiziellen Deutschland-Vertrieb gegeben hat. Nun, den Irrtum in der Leserbriefantwort hatte ich verbockt, der Rest war von Seiner Schnittlauch Peter Sz - er hat meine Auskunft ausnahmsweise nicht nachgecheckt, weil er der Meinung ist, daß Redakteure, die es schon drei Jahre hier ausgehalten haben, eigentlich alles kennen müßten.

Nun denn, ICFTD ist Ende 1990 für den PC erschienen, wurde von Redakteur Cruiser in ASM 2/91, Seite 88, mit einem Gesamtergebnis von 2 Punkten ("Mangelhaft") bewertet und war damals nur per direktem Englandimport bei Leisuresoft zu haben. Alles, was Peter ansonsten über die Herstellerfirma Cinemaware und ihre Verflechtungen mit Mirrorsoft gesagt hat, stimmt. Cruiser ist schon Mega-Äonen lang nicht mehr bei der ASM, und von der jetzigen Mannschaft kannte niemand mehr das Programm. Ich für meinen Teil ziehe mich in meine Schmollecke zurück, in die ich jetzt jeden Morgen für 'ne halbe Stunde gestellt werde.

kate)

Brutal Trompat

✉ Sehr geehrte ASM-Redaktion, da Sie in Ihrer Zeitschrift

Zuschriften von Lesern immer sehr kompetent beantworten (Anm. d. ges. Red.: Pruuust!), möchte ich mich mit einer Bitte an Sie wenden:

Ich habe mir vor ca. 2 Wochen Portal Trompat (Anm. d. Red.: Name des Programms geändert, da es inzwischen auf einem System indiziert ist) für den PC gekauft. Nachdem ich 19 Jahre alt bin, sehe ich nicht ein, warum ich nur die "entschärfte Version" spielen darf, und deshalb versuche ich nun schon seit einiger Zeit erfolglos, an diesen sogenannten Blood Code zu kommen.

Name der Redaktion bekannt

(Anm. d. Red.: Solche und ähnliche Briefe gab es zu diesem und zu anderen Games. Und oft genug liegt - in diesem Fall ausnahmsweise mal nicht - Rückporto dabei, bzw. ein frankierter Umschlag. Jungs und Mädels, so leid es uns tut: Wir schaffen's wirklich nicht, Euch Briefe zu schreiben - auch wenn Ihr uns noch so viele schöne Briefmarken schickt. Ihr könnt für Fragen aller Art gern zur Hotline-Zeit hier anrufen (mittwochs von 16.30 bis 19.00 Uhr). Schriftlich können wir Euch auf Spielefragen nur im Hint Hunt und auf alles andere hier im Feedback antworten, mehr ist leider nicht drin. Schließlich fällt es uns schwer genug, die ASM jeden Monat so gerade eben noch termingerecht fertigzukriegen. Und wenn Ihr das nicht glaubt, fragt ruhig unseren CvD Stefan! [Anm. d. CvD: Wehe!]

MATHIAS NEUMANN




MATHIAS NEUMANN '94

FEEDBACK

Was den Bloody Mode angeht: Es lohnt sich einfach nicht, laß Dir's gesagt sein! Und wenn Du wüßtest, was mit Thomas passiert, jedesmal, wenn ihm einer diese Frage stellt... - schau doch mal in den Comic auf Seite 62 in ASM 6/94!

kate)

Schlau genug

 Ich wollte auch mal an Euch schreiben, weil ich so gerne (wie hundert andere) mal in einer Zeitschrift gedruckt werden möchte, die so gut ist wie die ASM. Ein paar Fragen:

1) Warum ist die ASM-Special um einiges teurer als die normale ASM?

2) Wie macht Ihr es, so einen Haufen Briefe durchzulesen?

3) Woher wißt Ihr immer von jedem Spiel so viel?

Ich glaube, Ihr seid schlau genug, meine Fragen zu beantworten.

Jens, "der Adventure-Fan", Knapp

(Anm. d. Red.: Zu 1) Weil sie eine kleinere Auflage hat und sich an ein "exklusiveres" Publikum wendet. Ein kleiner Trost: Alte Special-Hefte werden in ein paar Jahrzehnten unter Sammlern sicher auch mal mehr wert sein als die monatlichen ASMs.

sz

Zu 2) Weißte, früher hat sich meine Mutter immer aufgeregt, wenn ich bei Tisch gelesen habe. Heute gehört es mit zu meinem Job, denn die Briefe lese ich für meinen Teil stets beim Essen - und ab und zu auch in "Rauchpausen", denn hier im Büro bei Vera und Jürgen darf ich ja nicht krebzen. Neuerdings öffnet Jürgen übrigens die Briefe. Begründung: Er will auch mal was zu lachen haben.


kate

So habe ich das nie gesagt. Ich habe nur immer gesehen, wieviel Spaß Klaus das Lesen der Briefe macht: Das fing an mit Auf-die-Schenkel-Klopfen und endete teilweise mit Schaum-

vor-dem-Mund-Haben, mit In-irres-Kichern-Verfallen oder mit Sich-aus-dem-Fenster-Stürzen. Da will ich einfach nicht länger im Abseits stehen.

jib)

Skinheads

 (Zur Gewaltdiskussion in den Feedbacks der Ausgaben 2, 4 und 6:) Mir kommen die Tränen! Kaum werden in der Presse Computerspiele und/oder User angegriffen, schreit die ganze Szene auf: "Alles Lüge, Schandjournalismus!" Um Mißverständnisse gleich aus dem Weg zu räumen: Auch ich bin ein begeisterter Computerspieler, der gerne eine Runde Strike Commander spielt. Worum es mir geht, ist aufzuzeigen, daß Ihr die Augen nicht länger verschlossen lassen sollt gegenüber der Allmacht der deutschen Meinungsindustrie.

Wenn Ihr bei diesem Thema merkt, daß die Presse Un- oder Halbwahrheiten verbreitet, ohne genau zu recherchieren, kommt Ihr nicht auf den Gedanken, daß bei anderen Artikeln genauso verfahren wird?

In den Medien läuft seit Jahren schon eine Hetzkampagne gegenüber Skinheads so intensiv, daß die Lügen, die zum größten Teil verbreitet wurden, sich schon als feste Meinung in den Köpfen der Deutschen festgesetzt haben. Auch Ihr denkt bestimmt, daß "Skinhead" ein anderer Begriff für "Neonazi" ist. Dieses Vorurteil will ich, so gut es geht, hiermit widerlegen.

Auch möchte ich allen Interessierten das Buch "Skinheads" auf dem Verlag C. H. Beck, München, ans Herz legen.

Hierin heißt es unter anderem: "Blutige Schlagzeilen über angebliche und reale Skinhead-Gewalttaten gehören seit Jahren zur täglichen Frühstückselektüre. Skinheads sind zu einem Synonym für Rechtsradikalismus geworden. Zu Bildern, die langhaarige Steineschmeißer zeigen, lautet die Unterzeile: 'Skinheads randalierten'. Wollen psychisch belastete Jugendli-

FUNNY-SOFTWARE

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr
Preisänderungen vorbehalten
Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 10,90 DM
Eilzuschlag 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

Entertainment-Center 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 8
2. Fleet Defender
3. Beneath a steel sky
4. Pacific Strike
5. Darkmere

6. Pizza Connection
7. Myst
8. Ravenloft
9. Sim City 2000 Data
10. Outpost ?

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

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

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
1942 - Pacific Air War	-	105,25
Alone in the Dark 2	-	98,95
Battle Isle 2	89,95	89,95
Beneath a steel Sky	69,25	83,65
Bioforge	-	a.A.
Burning Steel 2!	-	89,95
Cannon Fodder	69,25	69,25

30159 Hannover
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

Carribbean Disaster	75,55	89,95
Darkmere	69,25	-
Der Clou	75,55	89,95
Der Planer	-	89,95
Die Siedler	89,95	89,95
DSA 2	-	89,95
Fleet Defender	-	105,25
Harpoon 2	a.A.	89,95
Hattrick	75,55	94,95
Kick Off 3	a.A.	a.A.
Kolumbus	83,65	98,95
Larry 6 DV	-	89,95
Legend of Kyrandia 2 DV	-	83,65
Mad News	75,55	89,95
Magic of Endoria	a.A.	89,95
Mech Warrior 2	-	a.A.
Mr. Nutz	53,95	-
Outpost	-	89,95
Pacific Strike	-	98,95
Pizza Connection	89,95	98,95
Quarter Pole	69,25	75,55
Ravenloft	-	89,95
Reunion	a.A.	98,95
Rise of the Robots	a.A.	a.A.
Robinsons Requiem	69,25	75,55
Rüsselsheim (Detroit)	-	75,55
Sierra Soccer	53,95	-

Programm	Amiga	IBM
Sim City 2000 DV	a.A.	98,95
Sim City 2000 Data	-	44,95
Spelunx	-	83,65
SSN-21 Seawolf	-	89,95
S.U.B.	62,95	75,55
System Shock	-	98,95
TFX	-	98,95
Tie Fighter	-	98,95
U.F.O.	75,55	105,25
Ultima 8 DV	-	98,95
Victory at Sea	-	89,95
Werewolf KA 50	-	75,55
Wings of Glory	-	a.A.
World Cup USA	a.A.	a.A.
Zero	69,25	-

79098 Freiburg
Schreiberstr. 18
Tel.: 0761/382590

CD-ROM

Anstoß World Cup Edition	105,25
Battle Isle 2	98,95
Beneath a steel sky	116,05
Burning Steel 2	83,65
Carribbean Disaster	98,95
Der Clou	89,95
Der Planer	98,95
Kyrandia 2	116,05
Mad News	98,95
Megarace	89,95
Myst	125,95
Outpost	105,25
Rebel Assault DV	98,95
Syndicate Plus	110,65
Tie Fighter	98,95
Ultima 8	125,95

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

Alle Preise sind Versandpreise. Ladenpreise bitte erfragen.

SUPERAUSWAHL • TEUFLISCHE PREISE
AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN
und wie immer: Topservice mit der gewohnten, unverbindlichen Beratung

che auf sich aufmerksam machen, erfinden sie einen 'Skinhead-Überfall'. (Man denke nur an das angebliche Hakenkreuz-Attentat von Halle - Anm. d. Briefverfassers). Überall in der westlichen Welt riefen die Studenten in den Jahren 1967/68 die Arbeiter auf, sich mit ihnen zusammenzuschließen: 'Laßt uns das kapitalistische System zerschlagen!' Bei einem Smoke-in in einem Park herum-sitzen und sich mit Haschisch zu-dröhnen war nicht das, was sich männliche Jugendliche aus den schäbigeren Vierteln Londons unter dem neuen Zeitalter vorstellten.

Als sich ganze Semester auf der Suche nach der richtigen Linie zur Befreiung des Proletariats noch durch diverse Marx-, Lenin-, Stalin- und Mao-Tse-Tung-Ausgaben quälten, krepelten sie einfach ihre Hosen hoch, damit die Welt ihre Arbeitsschuhe bewundern konnte, trugen die Hosenträger offen über dem grobgenähten Hemd und ließen sich die Haare kurz scheren.

So entstanden die ersten Skinheads. Sie waren stolz darauf, Arbeiter zu sein, und zeigten das offen."

Die Bewegung war auch eine multikulturelle Sache. Als Musik entdeckten die Skinheads die Musik der schwarzen Einwanderer. Ska und Reggae verband die Skinheads und die Rude Boys aus Jamaika.

Erst in späteren Jahren bekamen die Skinheads zu Unrecht das rechte Image. Durch das zuerst falsche Bild der Skins wurden echte Neonazis angezogen, die sich das Skinhead-Outfit zulegten und meinten, zu den ganz Harten zu gehören.

So wurde der Kult unterwandert, und die Skinheads spalteten sich in Naziskins und in die antirassistischen Skins. Doch nur die Rechten wurden in der Öffentlichkeit berühmt-berüchtigt. Über die "andere Seite" herrscht Schweigen in den Medien.

Oder weiß einer von Euch etwas mit dem Begriff "SHARP" anzufangen? Das ist die Abkürzung für "SkinHeads Against Racial Prejudice" = Skinheads gegen

rassistische Vorurteile. Noch nie gehört? Das ist verständlich, denn mit Berichten über brutale Naziskins lassen sich mehr Zeitungen verkaufen als mit den wahren Hintergründen. Eine Umfrage unter Skinheads zeigt überraschende Ergebnisse.

Einstellungen zu Naziskins: 17,1 % zählen sich dazu.

8,5 % tolerieren Naziskins. 69,3 % bezeichnen Naziskins als ihre Feinde/Gegner.

Einstellungen zu Sharpskins: 38,9 % zählen sich dazu.

12,0 % tolerieren sie. 53,9 % bezeichnen Sharpskins als ihre Feinde/Gegner.

Einstellungen zu Redskins (linke Skinheads):

20,5 % zählen sich dazu. 20,1 % tolerieren Redskins.

53,9 % bezeichnen Redskins als ihre Feinde/Gegner.

Wahlverhalten: 28,2 % Wahlboykott

8,4 % SPD

8,1 % DVU / NPD

7,5 % Die Grünen / Bündnis 90

5,6 % PDS

5,6 % Republikaner

3,0 % Nationalistische Front

2,8 % FAP

1,6 % Kommunistische Parteien

1,3 % CDU

1,2 % sonstige rechte Parteien

0,9 % FDP

25,8 % keine Angaben

Diese Zahlen sprechen wohl für sich. Ich hoffe, Ihr nehmt Euch diesen Brief zu Herzen und zieht keine voreiligen Schlüsse, wenn Euch mal Skinheads begegnen. Denn man sollte einen Menschen nach seinem Inneren beurteilen, nicht nach seinem Äußeren. Doch leider gilt das in unserer Gesellschaft nicht für Skinheads, sondern "nur" für Ausländer. Ich denke aber trotzdem, mit diesem Brief wenigstens einige zum Nachdenken gebracht zu haben. "S.H.A.R.P.-Skins remember their roots, think with their heads, not with their boots".

Ein S.H.A.R.P.-Skin

(Anm. d. Red.: Aus dem Brief haben sich mehr Fragen ergeben als Antworten. Du hast zwar geschrieben, daß es eine antirassistische Skinhead-Gruppierung

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 COMPIL. INCL. ELITE PLUS, JIMMY WH. SNOOKER, SENSIBLE SOCCER, ZOOZ	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
BENEAHT A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
BIG SEA KOMPL. DT. 3,5"	75,90
BLOODNET VGA 3,5"	99,90
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. JE	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
CIVILIZATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL. CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/ INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT 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 PLANNER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	65,90
DOOFUS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
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 SCROLLS - 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 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
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	134,90
FLUGSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5"	59,90
FLUGSIMULATOR 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
HARRIER JUMP JET DT. HANDBUCH 3,5" *	29,90
HATTRICK - BUNDESLIGA- KOMPL. DT. 3,5" *	79,90
HIGH COMMAND VGA 3,5"	89,90
HIREGUNS DT. ANLEITUNG	79,90
INCA II WRACHOCHA 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 VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 3,5"	75,90
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
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
PATRIOT VGA	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.	85,90
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/JETFIGHTER I POWERHITS BATTLETECH PREHISTORIC II DT. ANL.	69,90
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
REUNION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	79,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	69,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	89,90
SABRE TEAM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89,90
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
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
SUBWAR 2050 -MICROPROSE. KOMPL. DT.	85,90
SYNDICATE INCL. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5" *	85,90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL - WINDOWS - 3,5"	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
T.X.F. - 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"	89,90
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
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5"	69,90
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
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5" *	59,90
XANTH VGA 3,5"	69,90
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
ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT.	89,90

PC/IBM Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION 5,25"	19,90
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
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 3,5"	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANLEITUNG 5,25"	19,90
BATMANS RETURN DT. ANL. 3,5"	29,90
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	15,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19,90
CHESSMASTER 4000 TURBO - WINDOWS - 3,5"	29,90
DARK HALF - ACCOLADE-3,5"	19,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOG FIGHT - MICROPROSE - DT. HANDBUCH 3,5"	39,90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24,90
ELITE PLUS VGA 3,5"	19,90
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	19,90
ETERNAM 5,25"	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
FLASHBACK VGA 3,5"	34,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DEUTSCH	24,90
GOLF - DAVID LEADBETTERS 3 KOMPL. DEUTSCH	19,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29,90
GUNSHIP 2000 - MICROPROSE - 3,5" VGA	45,90
HEIMDALL VGA 5,25"	19,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD PC3,5	19,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25	19,90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	29,90
HOOK 5,25" DT. ANLEITUNG	15,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
IMMORTAL 3,5"	19,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35,90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	19,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS - DT. ANL. 3,5"	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
KGB NUR 5,25" DT. HANDBUCH	19,90
LAFFER UTILITIES - SIERRA-	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES - DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 3,5"	29,90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG 3,5"	39,90
LIFE & DEATH 2 - THE BRAIN - 3,5" VGA	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
MARIO ANDRETTI RACING 3,5"	29,90
M 1 TANK PLATOON VGA NUR 5,25"	24,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE VGA NUR 3,5"	29,90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	39,90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	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"	19,90
PRO TENNIS TOUR 2 - GREAT COURTS 2 -5,25" VGA	29,90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	19,90
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"	29,90
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 EARTH - MAXIS - 3,5"	39,90
SIM LIFE - MAXIS - DT. KURZANLEITUNG	29,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
SPEED RACER DT. ANLEITUNG	34,90
SPELCASTING 301 - SPRING BREAK - 5,25"	19,90
STAR TREK 25TH. ANNIVERSARY KOMPL. 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"	15,90
TRACON - AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM -	29,90
TROLLS DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL	19,90
UTOPIA 3,5"	19,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	19,90
WAR IN THE GULF 5,25"	19,90
WAXWORKS - ACCOLADE - 3,5"	19,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANLEITUNG 3,5"	39,90
WIZKID VGA 3,5"	19,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
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.: 08142/59640

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
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75.90
BATTLECHASS 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
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNING STEEL II	75.90
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	899.90
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
CONSPIRACY KOMPL. DT.	89.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	49.90
CRITICAL PATH SVGA	99.90
DAEMONS GATE	79.90
DARK LEGIONS - SSI - *	79.90
DARK SUN - SHATTERED LANDS- DAS SCHWARZE AUG: DSK KOMPL. DT.	69.90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT	89.90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH	65.90
DOOM - SHAREWARE - 1. EPISODE	14.95
DRAGONS PHERO DT. ANLEITUNG	89.90
DER PATRIZIERER KOMPL. DT.	89.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	9.95
EPIC PINBALL - SHAREWARE-FLIPPER - EPIC - SHAREWARE COLLECTION - ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *	19.90
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 - GATEWAY 2: HOMEWORLD	85.90
GIF IT NEWS '1000DE GIF Bilder	79.90
„GIRLS 94“ (EROTISCHER KALENDER)	45.90
GOBLINS 2 DT. ANL.	55.90
GOBLINS 3 DT. ANL.	99.90
GOBLINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	104.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2...)	49.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	109.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	34.90
HORDE	65.90
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
JUTLAND - THA NAVAL BATTLE OF JUTLAND - JOURNEYMAN PROJECT	49.90
KINGS QUEST 5	69.90
KINGS QUEST 6	39.90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DEUTSCH	109.90
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 TREASURES OF INFOCOM 1	75.90
MAD DOG MC CREE	39.90
MAN ENOUGH - DIGI SOUND- MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	79.90
MEGA RACE DEUTSCHE ANLEITUNG	89.90
MICROCOSM DT. HANDBUCH	75.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	109.90
MICROSOFT - BEETHOVEN- MICROSOFT - STRAVINSKY- MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 - 5	29.90
M.U.S.S. DT. ANLEITUNG	119.90
MYST - WINDOWS - SVGA	99.90
NOMAD DT. ANLEITUNG	29.90
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
PRIVATEER INCL. SPEECHPACK DT. HANDBUCH *	99.90
QUANTUM GATE	119.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34.90
RAVENLOFT - SSI -	89.90
REBEL ASSAULT - LUCASFILM - SVGA DT. VERSION	89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN TO ZORK	49.90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	79.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29.90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - DT. ANLEITUNG	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH	99.90
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE	109.90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - KOMPL. DT.	119.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACESHIP WARLOCK	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90

IBM/PC CD-ROM

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
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1/ LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	39.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
„TOOOR“ II - 30 JAHRE BUNDESLIGA- TORNADO	45.90
TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH	59.90
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
UNDER A KILLING MOON *	114.90
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 582 B/DOUBLESEEK	399.90
MAUSMATTE	6.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	39.90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	549.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	339.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDBUCH	199.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	109.90
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-	149.90
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
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
NBA SHOWDOWN DT. ANLEITUNG	109.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC PINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOG 3 DT. ANLEITUNG	124.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL.	109.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	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
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY *	54.90
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
BATMAN RETURNS DT. ANLEITUNG	39.90
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
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49.90
DARMERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1 MB *	89.90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DRACULA DT. ANLEITUNG	39.90
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
F-117 A NIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GLOBAL DOMINATION	65.90



Amiga

GLOBULE 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
HATTRICK - BUNDESLIGA - KOMPL. DEUTSCH *	79.90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65.90
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
LAST ACTION HERO DT. ANLEITUNG	39.90
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
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	49.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 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
PUGGSSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT	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
STARDUST 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
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	29.90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG *	54.90
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
ADRENALIN DT. ANL.	9.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIO	9.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34.90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24.90
ARMOUR GEDDON - PSYGNOSIS- ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	15.90
B 17 FLYING FORTRESS - MICROPROSE- 1 MB	29.90
BARDS TALE 3 1 MB	19.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	19.90
BIRDS OF PREY	34.90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29.90
BUBBA N STIX 1 MB	34.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35.90
CALIFORNIA GAMES 2	19.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	19.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK - CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29.90
COLONELS BEQUEST - SIERRA - DT. ANL.	19.90
COVERT ACTION - MICROPROSE - 1 MB	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CYCLES - ACCOLADE -	29.90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	9.90
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"	9.90
GENESIA	29.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GOBLINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE- GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	24.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HÄGAR - THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	19.90
HERO QUEST	19.90
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 I 1 MB DT. ANLEITUNG	19.90
LEGEND OF FAERGHAL 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
LOOM - LUCASFILM -	29.90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB	19.90
LOTUS TRILOGY 1-3 DT. ANLEITUNG	34.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MIDWINTER 2 - FLAMES OF FREEDOM - 1 MB	19.90
MIG 29 SUPERFULCRUM	34.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	54.90
MONSTERBUSINESS	9.90
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

gibt, aber z. B. nichts darüber, was sie tut (Aktionen? Kundgebungen?). Daß man keinen Menschen nach seinem Äußeren beurteilen soll, ist schon klar. Nur waren Skinheads ja nicht die ersten, die "von der Seite" angesehen wurden. Ich denke da an die ersten Punks, Popper und – da wissen unsere Eltern ein Lied von zu singen – die Hippie-Generation [Anm. d. CvD: Wieso Eltern, du junger Spund?].

Daß sich neonazistische Skinheads keine eigenen "Erkennungsmerkmale", sondern die der traditionellen Skinheads genommen haben, spricht wieder einmal für das Dumpfbacken-Hirn dieser Typen. Was mich persönlich interessiert: Wie verbringst Du Deine Freizeit und was ist das, hm... – Faszinierende daran, ein SHARP-Skin zu sein? Schreibste bitte noch mal?

kate

Die Gesellschaft schreit nach Erkennungsmerkmalen. So ist es nicht verwunderlich, daß etwa die Redskins zu Unrecht ins rechte Lager geschoben werden. So ist eben der Gang der Dinge. Anfang der 80er war ich auch auf einigen Ska-Gigs, habe mit Redskins und Rude-Boys gezecht, bin aber der Meinung, daß sich hier die Redskins von ihren kurzen Haaren und ihren Docs trennen sollten, wenn sie sich nicht überall rechtfertigen wollen. Vorurteile gibt's schließlich überall. Wenn ich mit meinem Kumpels an 'nem Imbiß mit unseren Harleys auflaufe, denkt jeder, hier geht gleich was zu

Bruch. Laß sie denken, was sie wollen – oder laß Dir die Haare wachsen.

cus)

Comics

Hallo ASM-Schreiberlinge. Ich bin seit acht Monaten Chefredakteur der Schülerzeitung KATAPULT und hab' mir so gedacht, ich könnte Euch mal ein paar Comics von "Reginald Ritter und Danny Drache" (selfmade! Stolz wie Oscar) schicken, die zum Teil schon bei uns abgedruckt wurden. Ich hoffe, Ihr habt 'ne Menge Spaß damit. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr mir ja den Gefallen tun und sie abdrucken, wie Ihr es früher mit Lesercomics gemacht habt.

Manuel Kasperek

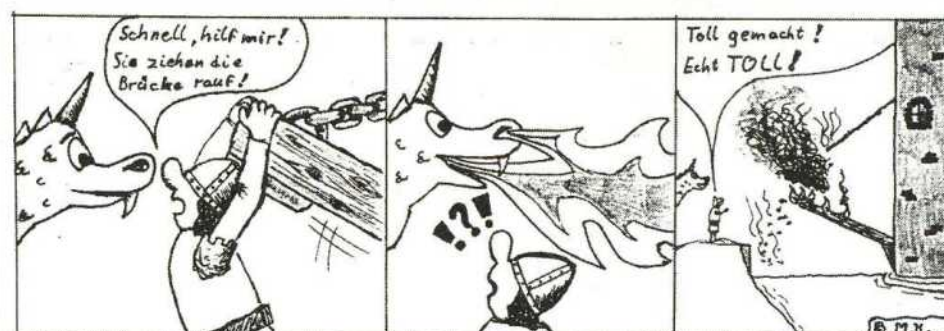
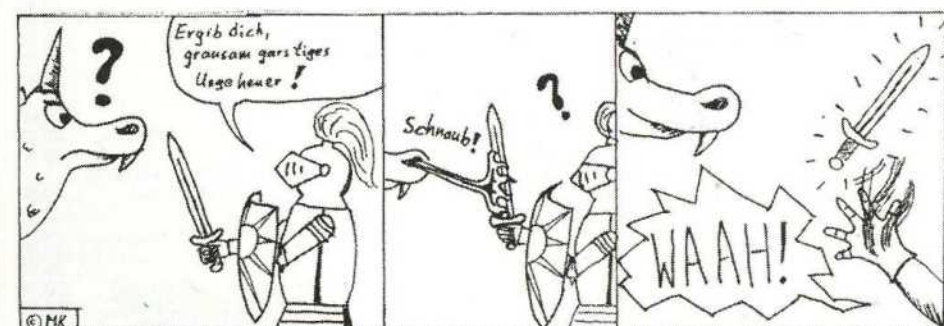
(Anm. d. Red.: Aber mit Vergnügen! Danke – und weiterhin einen geschärften Federkiel, liebe Kollegen!

sz)

Motz motz!

✉ Tach ASMer! Ich finde es ungerecht, daß Ihr über Leute, die Euch ehrliche und vernünftige Fragen stellen, im Feedback (Splitter) herzieht.... Schließlich haben die Euch nichts getan. Ich hab' ja in der letzten Ausgabe wieder so gelacht,... aber das gehört sich doch nicht. Und das Liebes-Horror-Skop für Widder inne 4/94 war ja wohl der Hammer! Ich bin Widder, aber:

Reginald Ritter & Danny Drache



1) habe ich kein Wasser im Mund, höchstens eine Fluppe.
2) kann mein Herz nicht mehr zerspringen, weil ich einen Schrittmacher habe.

3) hatte ich, habe ich und werde ich niemals einen guten Vorsatz haben. Schließlich bin ich nie über eine gute 4 in Orthografi hinausgekommen und weiß da-

MATHIAS NEUMANN



her nicht mal, was ein Vorsatz ist (hat das war mit 'nem Vorbau zu tun? Hechel, lechz!).

4) und letztens: sehe ich absolut nicht ein, für Euer Blättchen so viel Geld auszugeben, abgesehen davon, daß ich das Wort "Geld" nicht mal buchstabieren kann - da geh' ich lieber jedesmal zum Kumpel und mach mir 'ne anständige Raubkopie von...

John Sinclair

(Anm. d. Red.: Und fünftens und allerletztens finde ich es tierisch unfair, daß Dein Brief keine Stilblüten oder sonstigen Gags enthält, die ihn würdig gemacht hätten, zu einem der erhabenen, weltweit geachteten und beliebten "Feedback-Splitter" zu werden. Falls Du Dein Exemplar der ASM nicht schleunigst ehrlich erwirbst, wird Dein Brief rückwirkend aus sämtlichen im Umlauf befindlichen Heften herausradiert! Na, wenn das jetzt keine wirksame Drohung war, weiß ich's auch nicht...

sz)

Stoned Again

✉ Irgendwie scheine ich es ja geschafft zu haben, eine regelrechte Reimlawine mit meinem "Schlag mich, oder ich reim' dich"-Gedicht im Feedback der Ausgabe 5/94 (Seite 42) loszutreten. Das ganze Heft ist voll mit Reimen (in den Bildunterschriften, im Editorial, im Feedback sowieso). (Anm. d. Red.: Vera wollte im "Ohrenpower" obendrein die neueste Scheibe von Matthias Reim vorstellen, aber das konnten wir ihr gerade noch ausreden. - kate) Ach, Klaus, an dieser Stelle möchte ich Dir vorschlagen, daß wir zusammen eine Interessengemeinschaft zur Rettung der deutschen Grammatik, Orthographie und Interpunktion gründen, damit wir verschiedenen Menschen beibringen können, wie man "Pseudonym" schreibt (die Glühbirne hat übrigens Edison erfunden).

Übrigens, eins noch zu Fremdwörtern: Klaus, benutze bitte

niemals wieder das Wort "tangiert". Dieses Wort löst in mir Erinnerungen an meinen Ex-Mathelehrer aus, und das tut weh. Der sagte nämlich immer "Noli me tangere". Zu deutsch: "Rühr mich nicht an." (Anm. d. Red.: Hm... - solange Dir das bei Mädels nicht passiert, sollte Dich das nur peripher tangieren. - kate) Wißt Ihr eigentlich, daß ich mich wirklich mies fühle?

1) Quotenfräulein Vera hält mich für einen Contra-Emanzipator. Und diese Annahme ist falsch. Falsch. Einfach falsch. Mehr kann ich dazu nicht sagen. Sorry, ne?

2) Marcus "Bussibär" Höfer denkt, daß ich ihn beim Dichten vergessen hätte.

Höre Du, Marcus, und vergib mir:

Ich bedaure heute doch sehr, daß ich vergaß den Redakteur, den die ganze Welt liebt, weil er Peters Mini schiebt.

3) Wer um Himmels Willen ist Fusi? Klaus, sei ehrlich: Sollte meine Wenigkeit einen "Fusi" verkörpern? Ein fusseliger Fusi-Schal? Überlege Dir Deine Antwort gut, Dein Geburtstagskuchen hängt an einem seidenen Faden.

4) An CWolf! Mein Vorschlag: Du kriegst Thomas Morgen und ich Klaus Trafford. Die restlichen Redakteure verteilen wir unter den Abo-Besitzern.

So, denn verabschiede ich mich mal. Keine Macht den Drogen (außer angenehmen Drogen wie Milch, Fernsehen, Computer, Passivrauchen, Alkohol, Musikhören oder Geschwister nerven).

Harald, der inzwischen schmutzig-graue Fusselschal

(Anm. d. Red.: Ich denke, Dir ist sicher was aufgefallen. Aus sechs (!) Seiten Brief wurde eine - ging leider nicht anders. Dafür habe ich ihn heute, am 14. April, abgetippt, diesem sagemunwebenen 35. Geburtstag. Viel wichtiger war aber der 18. April, denn da brachte unser Postbote ein Päckchen. Und darin fand ich einen großen und einen kleinen Geburtstagskuchen!! Von Dir und Deinem Freund Gregor selbst gebacken.



Tel.: 05 91 - 91 43 11
Fax: 05 91 - 91 43 22

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

COMPUTERGAMES

Bundesliga Manager Hattrick
(KD - voraussichtlicher V.O. 17.6.94)
700217 PC 3,5" 89,99 DM
750061 CD ROM 89,99 DM
650151 Amiga 84,99 DM

Anstoss WM Edition(KD)
(CD ROM inkl. Anstoss)
700195 PC 3,5" 69,99 DM
750026 CD ROM 109,99 DM

Ishar 3 (KD)
700202 PC 3,5" 74,99 DM
650134 Amiga 64,99 DM

1942 Pacific Air War (DA)
700198 PC 3,5" 89,99 DM
750062 CD ROM 89,99 DM

Hattrick (KD)
700175 PC 3,5" 89,99 DM
750063 CD ROM 94,99 DM
650109 Amiga 500 79,99 DM
650111 Amiga 1200 79,99 DM

Hanse - Die Expedition (KD)
700201 PC 3,5" 49,99 DM
650133 Amiga 49,99 DM

Sim City 2000 (KD)
700181 PC 3,5" 94,99 DM

Reunion (KD)
700218 PC 3,5" 89,99 DM
750064 CD ROM 89,99 DM

Der Clou (KD)
700184 PC 3,5" 89,99 DM
750025 CD ROM 89,99 DM
650114 Amiga 79,99 DM

UFO(DA)
700197 PC 3,5" 89,99 DM
750058 CD ROM 89,99 DM
650128 AMIGA 74,99 DM

Pacific Strike (DA)
700193 PC 3,5" 94,99 DM
Pacific Strike - SAP
700194 PC 3,5" 49,99 DM

Ishar 2 (KD)
700097 PC 3,5" 24,99 DM
650065 Amiga 24,99 DM

Hand Of Fate (KD)
(Kyrandia 2)
700165 PC 3,5" 59,99 DM

Indy Car Racing (DA)
700163 PC 3,5" 59,99 DM

Lands Of Lore(KD)
700047 PC 3,5" 59,99 DM
750020 CD ROM 79,99 DM

Beneath A Steel Sky(KD)
700192 PC 3,5" 69,99 DM
750019 CD ROM 79,99 DM
650126 Amiga 59,99 DM

Cannon Fodder (DA)
700188 PC 3,5" 59,99 DM
650096 Amiga 49,99 DM

Toptitel zum Hammerpreis je 49,99 DM von Microprose

Alle Titel mit deutscher Anleitung und für PC 3,5"

Genesia (KD)
700196 PC 3,5" 84,99 DM
650125 Amiga 69,99 DM

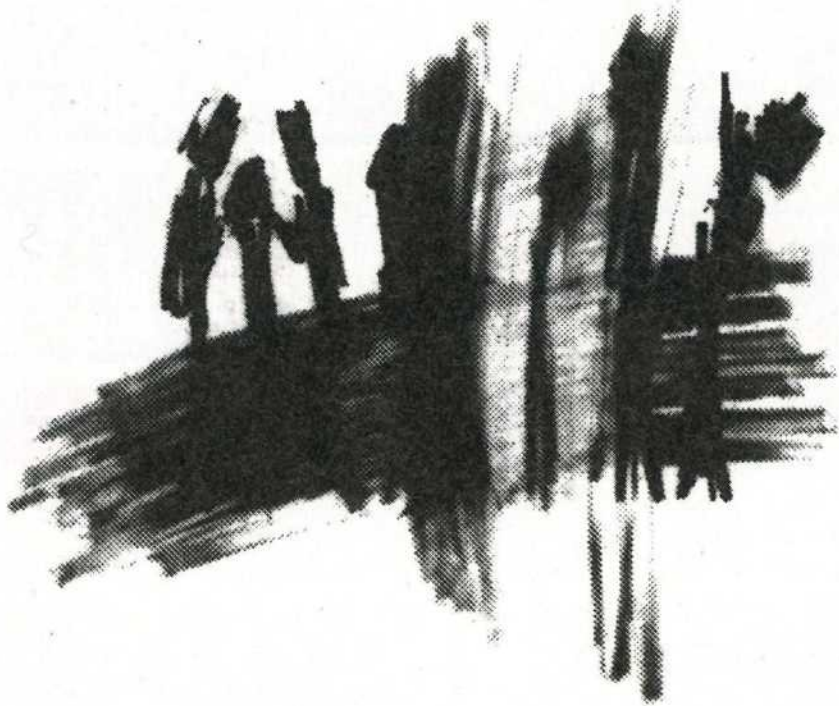
Dogfight	700013
Falcon 3.0	700018
F-15 Strike Eagle III	700019
The Legacy	700020
ATAC	700067
Special Forces	700074
Ancient Art Of War	
In The Sky	700080
B-17 Flying Fortress	700082
Harrier Jump Jet	700083
Gunship 2000	700084

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

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! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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

Auslöchen könnt ihr sie nicht.



Mitte Mai 1988: In Cayara, einer kleinen Stadt in Peru, werden 30 Indios von Militärangehörigen getötet. Die 22jährige Krankenschwester Marta Crisóstomo García wird Zeugin des Massakers. Vor der Untersuchungskommission macht sie eine ausführliche Aussage. Am 8. September 1989 dringen Todesschwadronen des Militärs in ihr Haus und erschießen Marta Crisóstomo García.

amnesty international kämpft weltweit gegen politischen Mord und andere Menschenrechtsverletzungen. Wir informieren die Öffentlichkeit, üben Druck auf die Regierungen aus und setzen uns für die Opfer von Menschenrechtsverletzungen ein. Dafür brauchen wir Ihre finanzielle Unterstützung.

ai

amnesty international

FÜR DIE MENSCHENRECHTE

Wenn Sie mehr über unsere Arbeit wissen wollen, schreiben Sie uns. (Bitte fügen Sie 4.- DM in Briefmarken bei.)

amnesty international, 53108 Bonn
Spendenkonto 80 90 100
BKD Duisburg (BLZ 350 601 90)
Kennziffer Stichwort: "Kampagne 93/94"

FEEDBACK

Dickes, großes Dankeschön! Und wenn Du glaubst, daß ich den anderen was davon abgebe, dann hast Du Dich geschnitten. Apropos schneiden: Hat jemand mal ein Messer?

Noch was anderes: Fusi ist ein... – hm... – regelmäßiger Leserbriefschreiber, der uns häufiger mal mit einer neuen Nachricht beehrt und uns unter anderem seine schulischen Nöte schildert (insbesondere die, die entstehen, wenn er klammheimlich unter der Schulbank einen Brief an uns schreibt und dabei vom Lehrer NICHT erwischt wird). Er hat auf die Bildunterschrift in der 5/94 auch prompt reagiert und voller Entsetzen gefragt, was er denn getan habe – vor lauter Schulstreß hätte er doch gar nicht geschrieben. Oha, ich sehe gerade in der Post, daß er sich wieder die Ehre gegeben hat. Übrigens, Harald: Tausende von Fans wollen endlich wissen, wie Du aussiehst. Also schick uns ein Bild – aber bitte keines von einem alten, gammeligen Schal, grins.

kate

Hör zu, Du Knilch. Ich geb' Dir gleich einen Bussibär auf Deine Zwölf. Und überhaupt: Peters Mini-Cooper wird nicht geschoben, sondern in die Hosentasche gesteckt, klar?! Oder hast Du schon mal ernsthaft versucht, 'ne lila Kekspackung zu schieben?

cus

Hüte Deine Zunge, Tretrollerpilot! Sonst gib's demnächst keine Kekse mehr!

sz

Wieso eigentlich Fusi? Hat das was mit Fusel (den trinkt kate manchmal) zu tun oder mit Fusselsen (die treiben sich immer auf dem Boden rum) oder Fossi (das war, glaub' ich, so 'n niedlicher Bär)? Du siehst mich also gänzlich in Fragezeichen eingehüllt...

vb

Voll auf die 12

✉ Wir schreiben das Jahr 1994. Es ist der zweite Tag im

April. Ich suche im "Secret Service"-Ordner '93 einen Code, aber das dauert mir entschieden zu lange. Da entdecke ich eine offen liegende ASM, und zwar die 5/94 (Abo). Und was sehe ich da? Die Rubrik "Gesammelte Werke", aber leider nur für Spiele. (Anm. d. Red.: Was heißt "leider"? Ich lasse Dich das gerne mal bearbeiten, denn sooo leicht ist das nun auch nicht. – kate) Gib ihm doch mal einer den Schnuller, damit er nicht immer seine Kommentare zu seinen Arbeiten abgibt. Muß der sich eigentlich immer so in den Vordergrund stellen? – vb) Oder lieber gleich E 605. – jb) Ich hab' doch gar keinen Peugeot gekauft. – kate) Also, mein Vorschlag: Macht das auch für den Secret Service. Aber da ich ja weiß, daß Ihr beschäftigt seid, bekräftige ich meinen Vorschlag damit, daß ich die Arbeit für '93 schon getätigt habe. Ich habe nämlich übers Wochenende alle Spiele aufgeschrieben und nach dem Alphabet geordnet.

Jetzt werdet Ihr sagen, der will eine Belohnung. Richtig. Geld? Nee, obwohl... – Ein Autogramm? Na ja, ich weiß was viel Besseres: Ihr veröffentlicht meine 14 Seiten in der nächsten ASM. Bitte überlegt Euch das.

Und nun noch was zur 5/94. Um es kurz zu machen: Ich fand diesmal alle Artikel (Augenschmaus, Ohren-Power) echt gelungen. Und auch Kates Longplay-Berichte sind gut, aber wo bleibt der von TFX, oder habe ich ihn übersehen? Das mit den vielen 12en gibt sich hoffentlich bald wieder.

Ingo S.

(Anm. d. Red.: Ich hab' doch bislang nur ein Longplay geschrieben? Grübel...

kate

Das Longplay für TFX wird es leider in nächster Zeit nicht geben. Die Gründe dafür würden hier zu viel Platz fressen, darum sage ich nur: "Vertrauen Sie mir – ich weiß, was ich tue". Für Fans: Das ist Originalton Sledge Hammer.

cus

MEGA



PACK

*Viele, viele
bunte Hefte ...
- für wenig Geld!*

Jahrgang 1989 komplett
nur 60,- DM

Jahrgang 1990 komplett
nur 60,- DM

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

Jahrgang 1992 komplett
nur 60,- DM

Jahrgang 1993 komplett
nur 69,- DM



TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

**nur solange
Vorrat reicht!**

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft!

Daß Du eine sauber geordnete Aufstellung der Secret-Service-Tips angefertigt hast, ist eine sehr lobenswerte Fleißarbeit und kräftigen Applaus wert. Bloß – so etwas haben wir uns natürlich längst selbst gemacht, denn wir brauchen diese Daten ja zum Beispiel bei der Hotline. Zur Zeit denken wir verschiedene Möglichkeiten durch, wie wir diese Datenbank auch für Euch verfügbar machen können. Mehr darüber sehr bald!

sz)

Messe-Bericht

☒ Da Leserbriefe eine große Hilfe für Redaktionen sind, will ich die Gelegenheit ergreifen und solch einen schreiben.

Als vor ca. zwei Jahren eine große Computermesse vorbei war (ECTS, Comdex), fand ich in Eurer ASM immer einen großen Bericht über die Neuigkeiten und Hintergründe der Messe. Heute wird nur noch über die Highlights und Marktveränderungen berichtet. Kann es sein, daß uns Lesern hier einige "normale" Neuigkeiten gar nicht mehr mitgeteilt werden? Als Beispiel hilft mir wieder meine persönliche Nummer Eins, Microprose.

MPS hat einige Neuigkeiten, die ich bis heute (4/94) in keiner ASM mitgeteilt bekommen habe... (Anm. d. Red.: Da die im weiteren genannten Titel in der 5/94 besprochen worden sind, erübrigt sich dieser Punkt. Ihr

wißt ja, daß wir über bloße Gerüchte und Mondankündigungen nicht so gern schreiben, sondern lieber warten, bis wir etwas selbst in Augenschein nehmen können. – kate).

Vor einem Jahr wurde Microprose 10 Jahre alt. Das veranlaßte Euch, einen zweiseitigen Bericht zu verfassen. Als jetzt LucasArts den gleichen Geburtstag feierte, war gleich ein ASM-Special fällig. Ist das nicht ein bißchen ungerecht, wenn man berücksichtigt, daß beide Firmen ein gutes Image haben? (Anm. d. Red.: Wenn Du die LucasArts-Special mal etwas genauer betrachten würdest, so hättest Du eine wichtige Sache sicher bemerkt; nämlich die, daß wir erst bei der Recherche gemerkt haben, daß die Firma ihr Zehnjähriges feiert. Vorher war "nur" ein Special rund um LucasArts und seine Adventures geplant, und das hatte einfach bloß mit den Verkaufszahlen und Chartplatzierungen dieser Spiele zu tun. Weitere Firmen-Specials sind natürlich nie ausgeschlossen, und auch Microprose ist für uns keinesfalls außen vor! – kate)

In letzter Zeit ist der CD-ROM-Markt für den PC stark im Kommen. Das habt Ihr auch berücksichtigt, und inzwischen gibt es eine eigene CD-ROM-Rubrik. Manche Tests macht Ihr aber so kurz, daß man gar keine Informationen entnehmen kann. Da fehlt der Vergleich zur Diskettenversion, ob eventuell Neuerungen oder Zusätze enthalten sind, die Preise weichen ab und so

weiter. Macht es uns etwas leichter.

Erich Kerner

(Anm. d. Red.: Weißte auch, warum manche Tests so kurz sind? Weil da eben keine oder kaum Unterschiede zur Disk-Version sind. Den Preis kannst Du der Produktbox entnehmen – er stimmt natürlich nicht unbedingt mit dem überein, was Händler XY dann tatsächlich für das entsprechende Game verlangt. Wie Du weißt, macht Händler XY seine eigene Preiskalkulation, und je nachdem, wo und wie billig er seine Ware bezieht und wieviel Kosten er durch Ladenmiete, Lageraufwand und Werbung hat, fällt dann sein Verkaufspreis niedriger oder höher aus. Wo die Diskversion eines CD-ROM-Titels getestet wurde, siehst Du in den "Gesammelten Werken" des laufenden Jahres beziehungsweise (manchmal) des Vorjahres.

kate

Zugegeben – die Messeberichte sind ein bißchen zusammengeschrumpft. Aber dafür hatten wir unsere Gründe. Zum einen finden wir es nicht sonderlich interessant, wenn die Firma Langweil Inc. ihr neues Bore'em-Up "Schnarch Dich frei" vorstellt. Zum anderen sind die Produkte mittlerweile so komplex, daß wir als Messebesucher zum x-ten Mal die gleiche Demo gezeigt kriegen, von der wir Dir schon ein Jahr zuvor berichtet haben. Wenn Du Wiederholungen willst, bietet sich Dir freudestrah-

lend die heimische Glotze an. Wir wollen in der ASM lieber was für die Leute bringen, die nicht immer dasselbe lesen wollen, und wir gehen dabei auch ein bißchen von uns selbst aus: Uns interessieren bei einem Messebesuch vor allem die Fragen "Wo laufen die Trends diesmal hin?", "Wer hat diesmal die schönste Standbesetzung" und "Was kostet das Bier im Pub nach Messeschluß?"

cus)

Bäumchen wechsele dich

☒ ...der Wechsel von Redakteuren ist ein ganz normaler Vorgang. (Ich komme auch so langsam in die Wechseljahre. Kürzlich habe ich ein Markstück verschluckt, und nach Tagen kamen dann ein Fünzfinger und fünf Groschen wieder raus. – kate).

1. Ihre Zeitschrift ist gut. (Gut ist uns nicht gut genug! – kate)
 2. Exaktere Angaben zu den einzelnen Computertypen wären wünschenswert, z.B. 286/16, 386SX/20.
 3. Versuchen Sie bitte, auf diesen Brief mit dem notwendigen Ernst zu antworten. (Anm. d. Red.: Ich blicke meinem Kollegen über die Schulter und Sorge dafür, daß er keinen Müll schreibt. Da er das sonst immer tut, bin ich hier offenbar dringend notwendig. – Ernst)
- Ich hoffe, daß Sie sich die Zeit nehmen, diesen Brief mit der allergrößten Sorgfalt zu beantworten.

Frank Winkelmann

MATHIAS NEUMANN



FEEDBACK

(Anm. d. Red.: Hallo, ich bin Susi Sorgfalt, und meine 202 cm machen mich in Eschwege zur Allergrößten mit diesem Nachnamen. Ich habe den ASMLingen ausnahmsweise beim Beantworten Ihres Briefes geholfen. Zufrieden?

Susi

Tja, also erst mal danke für das Lob. Wenn ein PC-Spiel erklärtermaßen nur ab 486er mit 33 MHz Sinn macht, schreiben wir das in den Produktkasten. Bei 286ern sieht die Sache inzwischen dünn aus: Kaum ein modernes Spiel läuft überhaupt noch auf diesen 16-Bit-Rechnern, allein schon wegen der mangelnden EMS-Unterstützung. Wir testen auf 386/33- und 486/33- sowie 486/50- und 486DX2/66-Rechnern. Wenn der Hersteller eines Spiels bestimmte Bedingungen nennt, geben wir die im Produktkasten an. Auf allen denkbaren Systemen können wir ein Spiel nicht testen. Ich verspreche aber, daß wir die Angaben in den Produktkästen in Zukunft sorgfältiger handhaben wollen als bisher.

sz)

Kalendergirl

Ein kräftiges Servus an alle treuen Feedback-Leser, tach auch ASMLer, salut Heidi.

Ääääh, Frage 1: Ich möchte gern fünfhun... nee, tausend Kalender kaufen (solche wie auf S. 102, ASM 12/93). Kriegt man dann als Mengenrabatt auch diese reizende Dame dazu?

2) ASM 5/94 auf S. 51: Mit wessen Augenmaß habt Ihr eigentlich den Bewertungskasten gemacht? Jürgen, war das Deines? Denn der Grafikbewertungskasten (11) ist um ca. 0.988473 cm als der Dauerspaßbalken (ebenfalls 11).

3) Meine Güte, kate, wo hast Du so gut Francais gelernt? Ich müß mich schon seit fünf Jahren in unserer Anstalt (wie mein Klassenlehrer zu sagen pflegt) ab, und bin froh, wenn ich noch 'en 4er bekomme, und Du wirfst mit Dei-

nem Französisch um Dich, als wärst Du Luis de Fuin... Lui des Vien... - na ja, Du weißt schon, der Schauspieler mit den Kohlköpfen. Ich hab's verstanden, was Du da in der 5/94 vor Dich hingebabbelt hast und hab' mich köstlich über Deine Übersetzung amüsiert.

Han Solo auf Aventurien

(Anm. d. Red.: 1) Wir haben keine 1000 Kalender mehr.

sma

2) Bitte WAS war der Balken? Breiter, dicker, länger, schmaler, kürzer, kleiner? Wir haben uns in stundenlanger Kleinarbeit bemüht, es selbst rauszufinden. Oder meinst Du die Abweichung der Farbtöne? Hätten wir etwas mehr Rouge auftragen sollen?

3) Der Vergleich mit Louis de Funès ist gar nicht mal so weit hergeholt. Mein Schädel wird wohl, wenn das so weiter geht, in zehn Jahren genauso aussehen, und die Körpergröße ist fast identisch. Neulich nach der Redaktionkonferenz bin ich sogar über den Flur gewetzt und habe ein paarmal die Hände vor die Stirn geschlagen und "Bretter, Bretter, Bretter" gerufen. Wann meldet sich Hollywood?

kate)

Fotos

Hey Klaus, du sagst ein ASM-Leser hat keinen Mut dir ein Foto von sich zu schicken? Das werden wir ja sehen, hier hast Du eins (arme ASM-Redakteure sollen schließlich auch mal was zu lachen haben)



Boris Dollinger

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

TEL. 02371-36330

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,- 72,-
Battle Isle Data 2 H	48,-	Lost Vikings D	78,- 66,-
Beneath Steel Sky D*	86,-	Mad News D*	79,- 66,-
Bloodnet H*	86,-	Mortal Combat H	60,- 54,-
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,- 54,-
Burntime D	78,-	Pinball Fantasies H	61,- 54,-
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,- 48,-
Elfmania H*	49,-	Shadowcaster H	78,-
Elite 2 D	66,-	Sim City 2000 D*	84,-
Epic Pinball H	75,-	Simon the Sorcerer	84,- 68,-
Flashback D	66,-	Software Manager D*	79,- 67,-
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,- 59,-
Indy Car Racing D	78,-	Terminator 2 Arc. H	54,- 54,-
J.C. Great Courts 2 H	26,-	TFX H	84,-
Jurassic Park D	66,-	Turrigan 3 E	48,-
Kyandia 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,- 54,-
		Zeppelin D (*AM)	77,- 66,-
		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. Auslandsverkaufasse zzgl. 15,- DM. I's gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Micro Magic - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn - Fax 02371-34503

DISKETTE

1 Jahr Garantie

Neue Preise!

3.5" DD

100 Stck 75.90

200 Stck 145.90

400 Stck 285.90

3.5" HD

100 Stck 95.90

200 Stck 185.90

400 Stck 365.90

3.5" DD

Formatiert

100 Stck 79.90

200 Stck 155.90

400 Stck 295.90

3.5" HD

Formatiert

100 Stck 99.90

200 Stck 189.90

400 Stck 375.90

Jede einzelne Diskette bekommt bei uns 1 Jahr Garantie. Wir arbeiten ohne Umwege direkt mit den Herstellern zusammen. Dadurch kaufen Sie sehr gute Qualität zu absolut günstigen Preisen. (Disks 5.25" bitte Liste anfordern)

Sofortbestellung per Tel. 0911 / 268977
per Fax. 0911 / 268973

oder einfach ankreuzen, Anzeige ausschneiden und einsenden an:
Versandkosten nur DM9.90 bei Nachnahme oder DM6.50 bei Scheck oder Abbuchung. Auslandsbestellung nur mit Eurocheck (bis DM400.00) Versandkosten DM25.00.

Händleranfragen sind willkommen

Henkel & Triebner Diskssysteme

Denisstraße 45 90429 Nürnberg Tel 0911/268977 Fax 0911/268973

FEED BACK SPLITTER

Hey, Feedbacktante, oder wie Du auch jetzt heißt, ist der Name Trafford englisch?

(Anm. d. Red.: Nein, früher war er medium, mittlerweile ist er allerdings schon durch.

kate

Klaus kommt einem immer noch so verdammt halbgar vor.

jb

Dann schicken wir ihn vielleicht zu einem Erfahrungsbericht auf den Holzkohlegrill – aber vorher sollten wir ihn doch noch ein paar Wochen abhängen lassen.

sz

Au ja, wenn er dieses Jahr noch aus seiner Rauchpause zurückkehrt.

sma

Wieso eigentlich abhängen, hat der sich jetzt vielleicht aufgehängt? Und ich dachte, sich selbst am Schopf irgendwo wegziehen konnte bloß der alte Münchhausen...

vb)

Ich habe Euch schon 397mal geschrieben, und keiner meiner Briefe wurde abgedruckt.

(Anm. d. Red.: Beim 500. Mal werden wir das garantiert machen. Übrigens: Nimm doch in Zukunft bitte etwas weiches Papier. Sonst müssen wir uns am Ende doch noch 'ne Rolle kaufen.

kate)

Ich lese die ASM seit 1983.

(Anm. d. Red.: Da bist Du der einzige. Die meisten der älteren Leser haben erst 1985 damit angefangen, mit der Erstausgabe nämlich.

kate

Ein echtes Problem! Wir werden die Zeitschrift dünner machen, denn wenn das Schule macht und noch mehr Leserinnen und Leser elf Jahre in einer einzigen Ausgabe schmökern, dann kriegen wir bestimmt Schwierigkeiten mit dem Absatz unseres monatlich erscheinenden Hefts.

sma)

Wie findet Ihr eigentlich den Tower als Gehäuse?

(Anm. d. Red.: Eindeutig zu groß. Es sind zunächst einmal sehr viele Umbaumaßnahmen notwendig, vor allem Umleitung der Themse, Abriß von London und Entkrönung der Queen. Oder liege ich da jetzt falsch?

kate

Mein Tip: Fahr nach London und frag einen Beefeater.

sma

Moment mal, Stefan, du hast da was mißverstanden. Er meint doch den Tower vom Kühlschrank, mit dem man das Eis wegkriegt.

jb

Tower. Es heißt doch immer: Tower to the Bauer!

tom

Das Beste wißt Ihr noch nicht: Er schreibt am Schluß, daß er der erste Rothenburger in der ASM ist. Rothenburg ob der Tower! Daher!!!

kate)

Diese Frage geht an Jürgen: Warum hat Star Trek 2 bei Dir nur 8 Punkte für den Ablauf bekommen?

(Anm. d. Red.: Sein Abfluß war mal wieder verstopft.

kate

Ich hätte mir ein Adventure mit einer kompletten Story gewünscht. Statt dessen wieder ablaufende Episoden, wie man es zum Teil schon aus dem Vorgänger kannte.

jb)



▲ Auch diesen Monat haben wir Eure Briefe mit äußerster Sorgfalt behandelt. Hier seht Ihr "Tante" Kate auf dem Weg zur Leserbrief-Endlagerstätte

Was soll ich denn nun suchen, den Tower oder das Gehäuse, und überhaupt – müßt Ihr immer so dämliche Fragen stellen?

vb

Das hat eher was mit Landwirtschaft zu tun. Nur der Bauer hat

In der Ausgabe 5/94 habt Ihr es durch höchste Konzentration und mit beeindruckender Zielstrebigkeit geschafft, die Vorschau richtig herum zu drucken.

(Anm. d. Red.: Nein, diesmal ist sie falsch herum gedruckt worden. Als Ausgleich werden wir nächstes Mal das Titelbild in Spiegelschrift liefern. Bye and bye, nizagaM-ßapS saD-MSA.

kate)

MATHIAS NEUMANN





Rainer Scheer

Hummel, Hummel! Am 8. Oktober 1960 wurde ich in Hamburg ins wilde Spielerleben hineingeboren. Zunächst verlief alles grundsollide und karrierebewußt: Schule, Abitur, Ausbildung zum Bankkaufmann. Dann ein Jahr harter Bankalltag. Die ZVS befand, daß Marburg der richtige Studienort sei. Dann von BWL zu Germanistik und Medienwissenschaft gewechselt, Magisterabschluß am Horizont.

Seit 1986 Mitarbeiter im Deutschen Spiele-Archiv in Marburg. Zwei Jahre später Beginn der freien Schreibe über Spiele und Comics. Seit Juni 1993 mit "Hand & Kopf" in Sachen Brett- und Kartenspiel für die ASM tätig.

1 Was machst Du, wenn Du frei hast? Faulenzen, leben, lesen. **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Gartenarbeit, weil ich Blumen und Unkraut nicht unterscheiden kann.

2 Was spielst Du am liebsten? Komplexe Gesellschaftsspiele und Zwei-Personen-Taktikspiele; am Computer Golfsimulationen und spannende Fantasy-Adventures. **Welche Spiele magst Du nicht?** Spiele, bei denen nur teure Luft in überdimensionierten Schachteln verkauft wird. "Jungen-" und "Mädchenspiele".

3 Was liest Du am liebsten? Comics, spannende Thriller, intelligente Jugendbücher. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Agfa für alle.

4 Welche Musik hörst Du gerne? Filmmusik. Rockmusik, am liebsten ziemlich leise. Liedermacher. **Welche hörst Du nicht?** Dicke-Backen-Musik und diese neumodische Techno-Sch..., bei der alles gleich klingt.

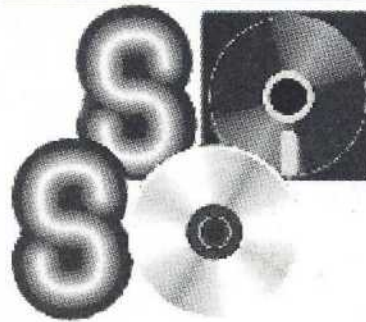
5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm? Gute Thriller und Science-fiction. **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Dämliche Game-Shows, beknackte Vorabendserien und alles mit zuviel Schmalz.

6 Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit? Bedeutend? **Was ist ihr größter Fehler?** Ihre Dummheit.

7 Was - ganz allgemein - magst Du? Meine Frau. Wirkliche Freunde. Die Ruhe, auf der Terrasse zu sitzen mit einem guten Buch und einem Glas Wein. **Was magst Du nicht?** Politische Idioten von rechts oder links außen. Bürokratismus.



Mehr Service + mehr Beratung = mehr Spaß!



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

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	85,90
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	DV	109,90
inkl. Mission Disk	DV	109,90
Inca 2	DV	109,90
Journeyman Projekt	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DA	94,90
Microcosm	DA	99,90
Rebel Assault	DV	94,90
Sam & Max	DV	94,90
Strike Commander	DV	109,90
Syndicate Plus	DV	99,90
(inkl. Mission Disk)	DV	99,90
Tie Fighter	DA	99,90
Turrican 2	DA	69,90
UFO	DV	109,90
Ultima 8	DV	129,90
inkl. Speech Pack!	DV	129,90

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

EROTIK SOFTWARE:

ARI Bangkok 2-7	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
Porn Mania	CD	74,90
Total Fantasies	CD	59,90
Visual Fantasies	CD	59,90
VTO Backdoor Club	3.5 CD	49,90
VTO Dream Girls	3.5 CD	49,90
VTO Electric Dreams	3.5 CD	49,90
VTO Foxy Clips	CD	49,90
VTO Teresa Art of Eden	CD	89,90
VTO Teresa in Paradise	CD	89,90
VTO Teresa Personally	3.5 CD	79,90
VTO Tropical Heat	3.5 CD	49,90

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	259,00
Orchid SoundWave 32	DM	449,00
Mitsumi FX001 D m. Contr.	DM	359,00
Matsushita 562B m. Contr.	DM	379,00
Sony CDU 33A m. Contr.	DM	379,00
Fax Modem 14.400 intern	DM	299,00
Videoblaster SE		
inkl. Aldus Photostyler	DM	599,00
HD-Disketten 3,5"form.	DM	9,90
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 Händler-Partner zu Top Konditionen! Rufen Sie uns jetzt an: Tel: 0211/61 30 84
On-Line Service Agentur • Rethelstraße 130 • 40 237 Düsseldorf

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!
Ab sofort können Sie bei allen SOFT & SOUND Filialen auch direkt per Versand bestellen!

Bestell- und Kauf-Filialen finden Sie in:

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	0391/42 622
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	Gneisenastr. 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	08 523 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	66 578 Schiffweiler	Kreisstr. 18	06821/632163
22 083 Hamburg	Beethovenstr. 57	040/224633	35 976 Wetzlar	Altenbergstr. 30	06441/59520
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-Verth-Str. 20-22	0221/121806			



Gegen diese Söldner sieht Arnold aus wie ein Kindergartencop. Und wenn die dann im Titel auch noch ein "totales Blutbad" versprechen, wollen wir nicht nachsehen und schon mal die spitzen Federn wetzen.

TOTAL CARNAGE

Amiga 1200, ca. 80 DM, Hersteller: Ice, England, Muster von: Die Cassette.



▲ Wir stimmen für einen Index-Ehrenplatz



Alle Achtung, liebe Programmierer! Da habt ihr ja wirklich ein Blutbad inszeniert! Von dem vielen Feuern am Joystick holt man sich nämlich ganz schnell einige blutige Finger und als Dreingabe noch 'ne Sehnenscheidenezündung. Macht aber auch nix, denn schließlich ist der wahre Ballerfreund richtig abgehärtet.

Ob er aber so abgehärtet ist, diese miserable Spielhallenumsetzung länger als fünf Minuten zu spielen? Total Carnage war als Coin-op ein echt geiles Teil, bei dem man Aggressionen ablassen konnte. Die Action war furios, Geschick und Schnelligkeit waren gefragt. Aber jetzt? Da zuckeln ein paar müde Figuren auf blaßgraubraunem Grund umher und geben sich sichtlich Mühe, das magere Können ihrer Programmierer zu verschleiern. Nicht einmal die schönen Waffen des Originals kommen richtig rüber: Die MG-Schüsse sehen aus wie Pasta, und die Granaten explodieren eher wie "Chili con Carnage".

Also wirklich, liebe Freunde daheim an der Ballerbude: Wenn Ihr schon mal richtig auf den Putz hauen wollt, solltet Ihr dieses Angebot nicht wahr-



▲ Ein Fall für die Doping-Kontrolle

nehmen. Wer mal die guten Sitten am Schirm vergessen will, ist da bei anderen (meist indizierten) Spielen weit besser aufgehoben. Apropos Index: Dieses Spiel auf eben jenen zu setzen, wäre schon zuviel der Ehre.



Chili con Carnage

Wenn es einen Preis für den dummdreistesten Spieletitel des Jahres gäbe, würde ich jetzt den Umschlag öffnen und verkünden: "... and the Winner is - Total Carnage". Übertragen wir diese englischen Vokabeln nämlich ins Deutsche, wissen wir sofort, was uns blüht: ein "totales Blutbad".

Nachdem das jedem klar war, hat eine repräsentative Redaktionsjury, bestehend aus Peter (100 Stimmen)

nen Amiga 1200 im zartweißen Saitling und stopften ihm das Diskettenmaul mit der Boot-Disk des besagten Programms.

Und tatsächlich: Das Titelbild macht dem Namen alle Ehre. Da steht ein hormongeschwängerter Muskelprotz auf dem Schirm, der ein Stirnband aufhat, damit ihm nicht der erbsengroße Schädelinhalt nach außen kullert. Zu seiner Ehrenrettung müssen wir allerdings sagen, daß er im Vergleich zu seinen Feinden, die unterhalb des IQs eines rostroten Backsteins liegen, immer noch ziemlich intelligent ist.

Diese Feinde sind nämlich so blöd, daß sie die mitgebrachten Sturmgewehre nicht zum Feuern benutzen, sondern nach Art unserer Vorfahren als Keulen schwingen. Leider treten die feindlichen Söldner so massiert auf, daß selbst das schnellste Feuertastenstakkato kaum ausreicht, um sie sicher zu Grabe zu tragen, bevor sie handgreiflich werden. Leider bringt es auch wenig, mit dem Joystick herumzurühren, da die Acht-Wege-Steuerung ungefähr so zuverlässig ist wie eine Wahlaussage. Selbst die Flucht an den Bildrand hat wenig Sinn, scrollt doch der Screen nur dann ein Stückchen weiter, wenn wirklich alle gegnerischen Söldner zur Hölle gegangen sind.



▲ Selbst die Nachrichten sind nur schrecklich

und dem Rest der Redaktion (je eine Stimme) sogleich beschlossen, das Spiel in dieser Weise zu ehren. Weiterhin sahen wir uns gezwungen, die Qualitäten des Spiels, die so verheißungsvoll im Titel angekündigt werden, im Härtetest zu überprüfen. Aus der Konkursmasse von Commodore besorgten wir uns sogleich ei-



▲ Mit Hilfe komplizierter Technik werden die Geschmacklosigkeiten gezählt

Urteil: 2 MANGELHAFT

Grafik:	4
Sound:	5
Ablauf:	1
Aufmachung:	2
Dauerspaß:	0

Total Carnage: Erfrischend wie ein alter Käse, macht an wie ein schlechtes Dressing



Eur-Tour

Ja ja, das Journalistenleben ist hart. Wenn man mal nicht gerade Redaktionsschluß oder Hotline hat, dann braust man durch Europa und bekämpft das organisierte Verbrechen. Genau wie Kollege Fred Beck im offiziellen Werbespiel der SPD.

Fred Beck, seines Zeichens nimmermüder Journalist, schuffet beim Frankfurter Anzeiger. Der etwas übereifrige junge Mann ist die große Hoffnung seines Verlegers, einmal eine wirklich fetzige Titelstory zu bekommen und damit die Auflage in die Höhe zu treiben.

ABENTEUER EUROPA
PC, Freeware, Hersteller: Tevox, 50737 Köln, Muster von: Hersteller.

Wie gesagt, Fred ist ein bißchen eigensinnig. Statt sich um Interviews mit den Omas bekannter Hollywoodstars zu kümmern, würde er lieber etwas wirklich Sensationelles schreiben. Die große Chance kommt in Form eines Hinweises. Dort ist von organisiertem Verbre-



▲ Büroschlaf ist der schönste... Chhrrr

chen die Rede und von einem gewissen Hardy Krunk, der alles steuert. Hardy ist ein mächtig schlimmer Finger. Der Ganove verschiebt Sondermüll, Drogen, hat Kontakte zur Mafia und ist der Hauptverantwortliche für die Dünnbierverklappung in der Kieler Förde. Alles was Fred jedoch hat, ist ein Name und die Adresse einer Pizzeria. Als er sich dort umhört, findet er eine Drogenpreisliste und macht die Bekanntschaft eines Undercover-Agenten der Polizei.

Gemeinsam machen sich beide an die Verfolgung von Hardy Krunk, der sich in Richtung Holland absetzen will. An der holländischen Grenze darf der deutsche Fahnder dann die Verfolgung nicht mehr fortsetzen, und man hört ein paar Infos darüber, wie schwer es doch die Polizei hat und wie das von der SPD erkannt wurde. Bis auf solche kurzen Einlenkungen ist das Game für ein Werbespiel erstaunlich reklamefrei. Man beschränkt sich eher darauf, verschiedene Mißstände innerhalb der jungen EG beim Namen zu nennen.

Wie auch immer, Journalisten haben beim Recherchieren mehr Spielraum als die Polizei, und daher kann Fred per Anhalter die Verfolgung fortsetzen. In Amsterdam gibt es weitere Informationen, wenn man einen radioaktiv haltbar gemachten Apfel an einen Junkie verkauft (die ziehen sich ja eh alles rein). In Brüssel besucht man die Abgeordnete Dagmar Roth-Behrend, in Spanien darf man, nachdem man am Zoll mit einem Rauchpiece erwischt wurde, noch ein wenig in der Asservatenkammer stöbern, und in Italien muß man in Spanner-Manier vom Dach aus in fremden Wohnungen spionieren.

Die Jagd geht durch alle europäischen Staaten und bietet Action- und Knobelsequenzen. Dabei kommen Humor und Selbstironie nie zu kurz. Am europäischen Fahndungscomputer, wo man ein

Phantombild von Hardy Krunk entwerfen soll, lassen sich beispielsweise ausschließlich Bilder von Rudolf Scharping montieren. Wenn von einer riesigen, geheimnisvollen Organisation die Rede ist, die in allen Geschäften ihre Finger hat, dann ist die EG gemeint und nicht die Mafia. Ziel des Spiels ist es, den bösen Hardy auf frischer Tat zu erwischen und dingfest zu machen.

Klein aber fein

Das SPD-Werbespiel kommt auf zwei HD-Disketten und ist für ein kostenloses Game ziemlich umfangreich. Bedienung und Handlungsablauf entsprechen dem, was von LucasArts- oder Sierra-Oberflächen geboten wird. Grafik und Sound sind ausgezeichnet, alle Animationen laufen ruckelfrei, und auch Spielwitz und Logik sind in Ordnung. Leider sind die



▲ 'ne Lupe ist hier fehl am Platz

Rätsel alle ziemlich einfach, und durch das extrem geradlinige Gameplay hat man das Teil an einem Nachmittag durchgezockt. Da das Spiel jedoch relativ günstig zu bekommen ist, sollte man über diesen Punkt hinwegsehen.

Programmiert wurde die Story übrigens von der Kölner Firma Tevox, und für ein Erstlingswerk kann sich Abenteuer Europa echt sehen lassen. Bleibt zu hoffen, daß noch mehr gutgemachte Games aus dieser Richtung kommen werden.

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	9
Humor:	9
Preis/Leistung:	12

Ausgezeichnete Qualität und extrem günstiger "Preis"

KaroSoft

Jürgen Vieth

MS-DOS

1942 Pacific Airwar, Handbuch deutsch	97,00
Aces over Europe, komplett deutsch	79,50
Across the Rhine, Handbuch deutsch	97,00
Alone in the Dark II, kpl. deutsch	95,00
Anstoß, komplett deutsch	72,50
Anstoß Data „World Cup Edition“, kpl. deutsch	55,00
Battle Isle II, komplett deutsch	89,00
Beneath a Steel Sky, komplett deutsch	72,50
Burning Steel 2, engl./kpl. deutsch	76,50/+ 89,00
Hattrick (Bl. Manager Gold), kpl. deutsch	86,50
Civilisation, komplett deutsch	95,00
Das Schwarze Auge II „Stemenschweiß“	+ 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
F 14 Fleet Defender, Handbuch deutsch	97,00
Flight Sim. 5.0/englisch/kpl.deutsch	99,00/135,00
Scenery „San Francisco“, Anltg. dt. (FS 5)	69,00
Scenery „Washington D.C.“, Anltg. dt. (FS 5)	69,00
Scenery „Italy“, deutsch	69,00
Scenery „USA-East“, „USA-West“, FS4 u. ATP, je	89,00
Scenery „Dt.Küsten/Frankfurt/Hessen/Mittelgebirge/	
Rheinland-Ruhrgebiet/Berlin/Bayern“ (FS 4 u. 5), je	49,00
Scenery „Tyrol“ u. „Salzburg“ f. FS 4 u. 5, je	64,00
Hanse De Luxe, komplett deutsch	47,00
Indy Car Racing, Handbuch deutsch	79,50
Ishar III, komplett deutsch	69,50
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“, „Baniff“, „Belfry“, je	47,00
Links pro Course „Castle Pines“	49,00
Al Quadim (SSI)	CD 69,00
Anstoß incl. „World Cup Edition“, kpl.dt.	CD 92,50
Battles 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
Erben der Erde, kompl. deutsch	CD + 95,00
Inca II, komplett deutsch	CD 119,00
Iron Helix, komplett deutsch	CD 85,00
Larry I,II,III u. V, dt. Anltg./kompl. dt.	CD 74,50
Der Patrizier, komplett deutsch	CD 98,00
Privateer, incl. Speech Pack, Hdb. dt.	CD 109,00
Myst, Anleitung deutsch	CD 129,00
1942 Pacific Air War, Handb. dt.	CD 105,00
Outpost, komplett deutsch	CD 95,00
Ravenloft, komplett deutsch	CD 76,50
Rebel Assault, deutsch/Speech engl.	CD 89,00
Saga of Aces, (R. Baron u. Aces o. Pacif.), dt.	CD 92,50
Sam & Max, komplett deutsch	CD 99,00
Space Quest I - V, dt. Anltg./kompl.dt.	CD 92,50
Super Strike Commander, Handb.dt.	CD 92,50
Syndicate plus, komplett deutsch	CD 109,00
TFX, Handbuch deutsch	CD 109,00
Theme Park, komplett deutsch	CD +109,00
UFO, komplett deutsch	CD 97,00
Ultima VIII incl. Speech, kompl. dt.	CD 129,00
Under a Killing Moon, kompl. dt.	CD 114,50
World Cup USA 94, Anleitung dt.	CD 64,00
Master of ORION, Handbuch deutsch	95,00
Micromachines, deutsch	63,50
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
Rüsselsheim (Detroit), kompl. deutsch	71,50
Sam & Max, komplett deutsch	89,00
Scooters Zauberschloß, kompl. deutsch	69,00
Sim City 2000, komplett deutsch	95,00
SSN - 21 Seewolf, komplett 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, komplett deutsch	97,00
Ultima VIII, komplett deutsch	92,50
Ultima VIII Speech Pck., kompl. deutsch	42,50
World Cup USA 94, Anleitung deutsch	64,00
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	299,00
Soundblaster AWE 32, Handb. deutsch	599,00
Flight Stick pro	149,95
Gravis Joystick „Analog Pro“ (5 Feuerknöpfe)	86,50

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



Crash-Kurs

Jeder hat wohl seinen Traumwagen. Meiner ist so ein Flitzer, wie ihn die Typen in Miami Vice gefahren haben. Aber zur Not tut's auch ein Lamborghini.

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE
 PC (VGA), ca. 80 DM, Hersteller: Titus, USA, Muster von: Vertigo Technologies, 60598 Frankfurt.

Titus Software läßt uns mit einem italienischen Flitzer durch die USA rasen. Auf verschiedenen Kursen kann man im Rennspiel Lamborghini American Challenge sein Können als Sportwagenfahrer unter Beweis stellen. Das Spiel beginnt damit, daß Du als Einwanderer in die USA kommst und gerne das Märchen vom Tellerwäscher, der zum Millionär wurde, wahr machen möchtest. Zum Glück läuft Dir ein alter

Bekannter über die Füße (Zufälle gibt's), der Dir ein tolles Angebot macht: Mit einem heißen Ofen fährst Du illegale Wettrennen auf Strecken, die in den USA verteilt liegen. Du wettest einen bestimmten Betrag auf Sieg, die gegnerischen Fahrer ebenfalls – und dann geht es auf die Piste.

Man beginnt seltsamerweise immer auf Platz 11 und muß sich durch geschicktes Fahren voranbringen. Allerdings machen das die anderen Fahrer auch – und die schaffen es in der Regel wesentlich besser.

Irgendwie habe ich das Gefühl, daß man dieses Spiel nicht gewinnen kann, mehr als "300\$" habe ich nicht dazuverdient. Und durch die Crashes wird der Wagen in Mitleidenschaft gezogen, was sich negativ auf das Budget auswirkt.

Das Spiel selbst ist grafisch gut gelungen, allerdings kommt beim Fahren nicht so richtig die Freude auf, da immer nur wenige Richtungsänderungen möglich sind. Außerdem werden Fahrfehler nur durch Abbremsen bestraft. Würde



▲ Noch eine Fahrt, und der Wagen ist hin

ich abends so nach Hause fahren, säße längst ein anderer an diesem Text.

Einerseits kann das Game schon Spaß machen – auch durch einen integrierten Zweispielermodus –, andererseits bietet es zu wenig Gameplay. Auf die Dauer wird es langweilig, immer hintenanzu stehen und dann doch nach kurzer Zeit den Wagen verkaufen zu müssen.



Urteil: 7

ANNEHMBAR

	Grafik:	10
	Sound:	4
	Ablauf:	7
	Atmosphäre:	6
	Dauerspaß:	6

Schade um eine Idee, die mehr hergeben könnte



Ach du liebe Bohne!

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE
 Mega Drive, 119,95 DM, Hersteller: Sega, Japan, Muster von: Die Cassette.

Schnelldenken ist bei Mean Bean Machine angesagt, um Dr. Robotnik einzuheizen.

Dr. Robotnik und kein Ende. Diesmal ist Sonics Lieblingsfeind ausnahmsweise ohne unseren vielgeliebten blauen Igel unterwegs. Für seine grausamgemeinteufelischen Pläne entführt er kleine, unschuldige Bohnen. Da das jedoch nicht die Bohne mit dem Spiel zu tun hat, sparen wir uns die Story.

Seit irgendein Russe auf die Idee kam, Klötzchen von oben nach unten segeln zu lassen, die man durch clevere Anordnung verschwinden lassen muß, und die ganze Sache "Tetris" nannte, gehören fallende, steuerbare Klötzchen zur Grundlektion jedes Programmierers. Genau genommen sind es bei Dr. Robotniks Mean Bean Machine zwar keine Klötzchen, sondern Bohnen, aber das tut nichts zur Sache. Jedenfalls kommen die Dinger immer paarweise und können gedreht und horizontal verschoben werden. Wenn sich mindestens vier gleichfarbige Hülsenfrüchte berühren, verschwinden sie. Sobald der Schacht voll ist, ist jedoch Feierabend.

Wer einen Freund zur Hand hat, kann gegen diesen antreten.



▲ Hätte nie gedacht, daß ich in meinem Leben mal Bohnen sortieren würde!

Je mehr Bohnen man selbst in Wohlgefallen auflöst, desto mehr graue Bohnen fallen beim Gegner in den Schacht und machen ihm das Leben schwer. Gegen Kumpels macht's natürlich viel Fun, es

ist aber auch nicht zu verachten, gegen Dr. Robotniks Gehilfen anzutreten.

Ziemlich schnell führt das Game zu gewissen Veränderungen beim Denken und einer ordentlichen Sucht. Diese flaut aber schneller ab als bei Tetris oder Klax, deshalb – knapp! – kein Hitstern.

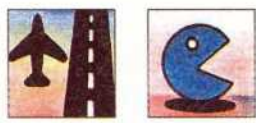


Urteil: 10

GUT

	Grafik:	6
	Sound:	8
	Ablauf:	10
	Dauerspaß:	9
	Spielstärke:	11

Tetris-Verschnitt mit Suchtfaktor



Abgefahren

Skating-Action mit Graffiti-Grafik und Grunge-Musik bringt ein neues Werk von Electronic Arts. Da lohnt sich doch wohl ein zweiter Blick, oder?

Skatet über die Highways, hängt Euch an die Stoßstangen der vorbeifahrenden Autos, stoßt andere Skater von der Bahn, macht waghalsige Sprünge. Einziges Problem: Ein kleiner Feh-

ist echt cool, und die Musik peitscht auf. Während Ihr über den Asphalt jagt, flattert das Hemd im Wind. Auch ansonsten ist die Animation der Spielfigur super. Nicht ganz so doll sind die Autos und Hintergrundgrafiken.

SKITCHIN

Mega Drive, 119,95 DM,
Hersteller: Electronic Arts,
England, Muster von: Electronic Arts Deutschland.



- ▲ Nur nicht looslassen!
- ◀ Mehr Geld = besser ausgerüstet

Eine ganze Weile macht es Spaß, aber auf Dauer wird's mangels Abwechslung oder sonstiger spielerischer Genialitäten ein bißchen öde.



Urteil: 8 ANNEHMBAR

	Grafik:	8
	Sound:	10
	Ablauf:	8
	Dauerspaß:	7
	Idee:	10

Cooler Sache, bei der der Spaß leider schnell nachläßt

ler, und Euch zerbröseln es auf Nimmerwiedersehen. Und da wir keine Leser verlieren wollen, solltet Ihr diese gefährlichen Aktionen lieber nicht selbst durchführen, sondern höchstens in Skitchin nachspielen.

Nur wer eine gute Platzierung erzielt, darf zur nächsten Stadt weiterziehen, wo es natürlich kniffliger wird. Ein besonderer Nervenkitzel ist es, an Polizeiautos zu hängen. Gelungene Stunts bringen gutes Geld – für das man sich eine bessere Ausrüstung zulegen kann. Die Präsentation im Graffiti-Stil

Mega Drive

Aladdin	70,00
Asterix	70,00
Bart's Nightmare	70,00
Castlevania 4	70,00
Donald Duck	70,00
Mortal Kombat	80,00
Sonic 3	90,00
Streetfighter 2	100,00

Chuckrock 2	100,00
Cliffhanger	80,00
Cool Spot	100,00
Dracular	100,00
Flashback	100,00
Jungle Strike	100,00
Jurassic Park	90,00
Micro Machines	60,00
NBA Jam	110,00

Ren & Stimpy	100,00
Robocop 3	90,00
T2 Judgment	90,00
TMHT-T Fight.	90,00
Ultimate Soccer	100,00
Wimbledon	90,00
WWF Rumble	110,00
Zombie	80,00
Zool	90,00



Superpreise durch Großeinkauf. Nutzen Sie diesen Vorteil! - Bestellen ist einfach: Anzeige kopieren oder ausschneiden, gewünschte Spiele markieren (Kreuzchen, Textmarker etc.), Anschrift und Kundennummer eintragen, und ab zur Post. Wichtig: Bei Erstbestellern liefern wir nur gegen Vorkasse. Legen Sie den Betrag einfach bar bei. Lieferung kommt binnen einer Woche. Tun Sie's!

Okay: Bitte liefern Sie mir die markierten Spiele zum Gesamtpreis von.....DM inkl. Versandkosten.

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

ggf. Kundennummer:

Virtual Soft

Norbert Katsch Schmitteborn 58 42389 Wuppertal

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: (0 23 61) 3 62 67
Telefax: (0 23 61) 65 27 44
Mailbox: (0 23 61) 37 32 14
BTX: (0 23 61) 3 62 67

Wir danken Ihnen für Ihr Interesse!

Hier könnte Ihre Anzeige stehen!

Es beraten Sie:

Gerlinde Rachow: 0 56 51/97 96-14
Dieter Schäfer: 0 56 51/97 96-15
Anja Seiler: 0 56 51/97 96-12
oder Fax: 0 56 51/97 96-44



ENTDECKUNGEN DER WELT

PC, ca. 100 DM, Hersteller: Intercomputer, 42806 Remscheid, Muster von: Hersteller.

Neckermann, TUI, Club Mediterranée – das ist eine Art des Reisens. Marco Polo, James Cook oder Roald Amundsen allerdings hatten andere Vorstellungen, auf welche Art die Welt zu erforschen sei.

Kein Adventure, sondern ein sehr bedienerfreundliches Nachschlagewerk versteckt sich hinter dem Titel Entdeckungen der Welt. Auf anschauliche Art und Weise werden hier die großen (und auch die unbekannteren) Reisen von Abenteurern aus aller Herren Länder und ver-

OZZIES KREATIVITÄTENZENTRUM

PC (1 MB RAM, Festplatte; unterst. VGA, Maus, SoundBlaster), ca. 80 DM, Hersteller: Scops Software, England, Muster von: Psygnosis, England.

Rein in den Jogging-Anzug, Leute! Training ist angesagt, und zwar für die kleinen grauen Zellen im Alter von fünf bis zehn Jahren.

Große Vorbereitungen sind nicht nötig, wenn Ihr Ozzies Kreativitäts-Zentrum (ein selten blöder Titel) einmal auf der Festplatte installiert habt. Alles was Ihr braucht, sind eine Maus, Phantasie und ein gutes Gedächtnis. Falls es mit letzterem etwas hapern sollte, ist das auch kein Problem, denn auch das soll mit diesem Grafik-

Reisefieber

schiedensten Zeiten in die unerforschten Regionen unserer Welt dargestellt.

Die Weltkarte gleich nach dem Eingangsbild zeigt bereits, was Euch erwartet. Seht Ihr darauf einen Punkt, der Euch interessiert, teilt Euch das Programm auf Mausklick mit, wer da wann welche Reise gemacht hat. Ob Ihr die Info als kurze knappe Zusammenfassung oder lieber in Form eines ausführlicheren Reiseberichts lesen wollt, liegt ganz bei Euch. Die Texte sind auf jeden Fall leicht verständlich und ohne Geschwafel geschrieben. Echte Biographien der vielen Entdecker könnt Ihr allerdings nicht erwarten, das wäre wohl doch zu umfangreich geworden.



▲ Auf Schollen verschollen

Ozzies Spielkiste

programm trainiert werden. Drei Aktivitäten stehen zur Auswahl. Da wären zum Beispiel die Mosaik-Bildschirme, in denen Ihr mit den Teilen am rechten Bildschirmrand entweder vorgegebene Muster nachbauen und richtig anmalen sollt oder schwarze Formen ausfüllen bzw. einfach selbst etwas entwerfen könnt. Die Formen sind drehbar, und auch verkleinern lassen könnt Ihr sie von einem Zauberer.

Farbgedächtnis erfordert das Ausmalen von Bildern, deren Farben geklaut wurden. Je schneller Ihr die Aufgabe schafft, desto mehr Punkte bekommt Ihr gutgeschrieben. Dasselbe gilt auch für die Fahndungsbilder, wo Ihr per Mausklick das rechte Bild dem



▲ Das Verbrechen verbirgt sich hinter Durchschnittsgesichtern

Einen guten Überblick über die Entdeckungsfahrten bekommt Ihr, wenn Ihr im Abfragemodus z.B. das Portrait eines Forschers anklickt. Auf den anderen Info-Bildschirmen wird dann angezeigt, wo Ausgangspunkt bzw. Zielort der Reise lagen, und welches Transportmittel benutzt wurde. Letzteres ist vor allem deshalb interessant, weil das Programm nicht nur über die klassischen Entdeckungsfahrten von Kolumbus, Magellan oder Marco Polo erzählt, sondern auch späteren Helden wie Charles Lindbergh oder Juri Gagarin eigene Kapitel widmet.

Urteil: 9 OKAY

Grafik:	8
Sound:	-
Ablauf:	9
Anleitung:	10
Idee:	10

Prima Hilfe für Hausaufgaben

Original anpassen sollt. Ein nettes "Super" oder "Gut gemacht" aus dem Lautsprecher belohnt erfolgreiche Aktivitäten. Anwählbare Schwierigkeitsgrade peppen das ganze noch etwas auf.

Ozzie kommt in einer komplett deutschen Übersetzung (!!!) und enthält auch eine per Mausklick jederzeit abrufbare Hilfefunktion. Trotz der teilweise sogar (ebenfalls deutsch) gesprochenen Texte kommt das Programm bei der Wertung jedoch nicht über das Mittelmaß hinaus, weil für diesen Preis auf Dauer einfach zu wenig Abwechslung geboten wird.

Urteil: 7 ETWAS TROCKEN

Grafik:	6
Sound:	7
Ablauf:	6
Dauerspaß:	7
Preis/Leistung:	6

Ansatzweise ganz gut, aber auf Dauer etwas abwechslungsarm



RAINBOW RASCAL

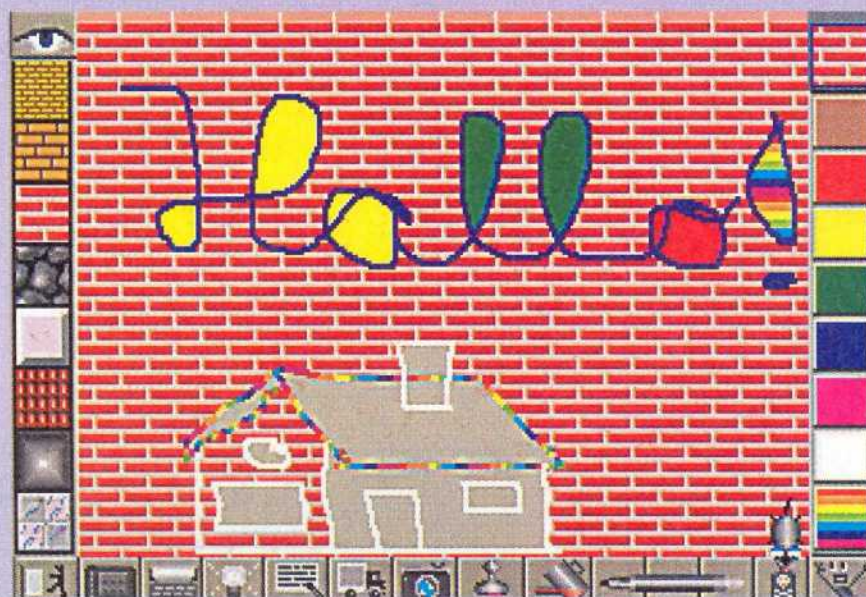
PC (1 MB RAM, Festplatte, Maus; unterst. SVGA, Sound-Blaster), ca. 70 DM, Hersteller: Scops Software, England, Muster von: Psygnosis, England.

Scops heißt ein neues Softwarehaus, das sich ganz der Herstellung von Edutainment-Programmen verschrieben hat. Mit so einem Namen kann man natürlich keine bierernsten Progs entwickeln, was **Rainbow Rascal** schon mit seiner witzigen bunten Verpackung unter Beweis stellt. Drinnen findet Ihr ein Minihandbuch und eine einzige Diskette, die sich schnell und problemlos installieren läßt.

Das Programm selbst sieht auf den ersten Blick wie ein echt "erwachsenes" Malprogramm aus. Links findet Ihr Muster und Texturen, rechts eine Palette mit Farben und Farbverläufen, die sich einfach erweitern lassen. Am unteren Rand sind die diversen Werkzeuge

Mal mal wieder

aufgereiht, die Euch für Eure Aktivitäten zur Verfügung stehen. Und mit einem einfachen Mausklick werden Eure Ideen problemlos auf den Monitor gezaubert. Der Phantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt. Nicht nur zum Herumkritzeln eignet sich das Programm, Ihr könnt mit **Rainbow Rascal** richtige Geschichten malen und sogar Titel, Namen und Textblasen darin einfügen. Wer sich noch nicht so recht traut, freihändig (oder besser: freimausig) zu malen, der kann aus einem ganzen Arsenal von Stempeln und vorgegebenen Bildelementen wählen. Sogar Hintergründe werden zur Verfügung gestellt. Ausdrucken und abspeichern könnt Ihr Eure fertigen Kunstwerke natürlich auch. Und für Eure kleineren Ge-



▲ *Mein Häuschen ist nicht gerade - ach, wie schade*

DIE VERHEXTE STADT

PC (386, 2 MB RAM, Maus, Festplatte, VGA, SoundBlaster), ca. 100 DM, Hersteller: Scops Software, England, Muster von: Psygnosis.

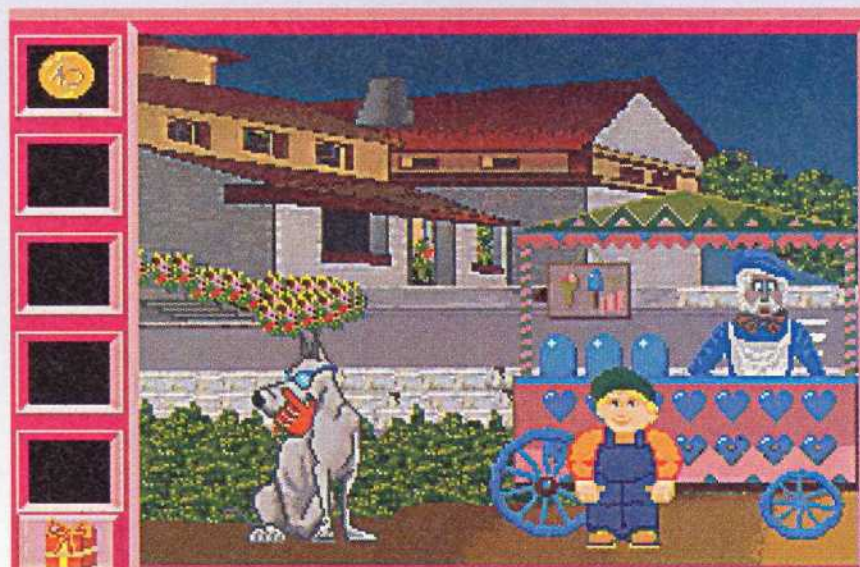
Ein Adventure für Kinder, in dem alle Texte auf deutsch gesprochen werden? Hört sich doch super an! Stimmt - genau acht Minuten lang.

Hey, endlich mal ein Programm nur für den Computernachwuchs! Bunte Bildchen, keine Buchstaben auf dem Bildschirm, dafür deutsch gesprochene Texte: Sollte der Traum von der kindgerechten Software endlich wahr geworden sein? Es wäre zu schön.

Die Idee ist ganz witzig: Eine doofe, böse Hexe stellt mit ihrem Zauberstab in einem kleinen Dorf alles auf den Kopf

Fauler Zauber

(englischer Originaltitel: Upside Down), den örtlichen Anti-Hexen-Zauberer sperrt sie in ihrem Schloß ein, und Du als kleiner Junge mußt ihn befreien und alles wieder ins Lot bringen. Das alles läuft per Mausklick mit intelligentem Cursor und ohne jeglichen Bildschirmtext ab. Auf den ersten Blick ist wirklich schwer zu verstehen, warum ich mich über **Die Verhexte Stadt** trotzdem aufrege: Da predige ich seit Jahren, daß Lern- und Kindersoftware deutsch übersetzt sein muß, um überhaupt irgendeinen Nährwert zu besitzen, und wenn sich jetzt ein englisches Softwarehaus die Mühe macht, bin ich immer noch nicht zufrieden. Der Grund ist ganz einfach. Kann man die Grafik vielleicht noch als kindmässig na-



▲ *Ein Eis auf die Hand? Nimm's lieber in der Tüte, es ist ziemlich kalt!*

schwister gibt es sogar ein eingebautes Malbuch mit 20 Zeichnungen zum Ausmalen.

Rainbow Rascal erhebt nicht den Anspruch, ein super HiTech-Programm zu sein oder durch irre viele Optionen zu glänzen. Statt dessen ist es für Kinder schnell begreifbar und leicht zu bedienen, und der Preis dafür hält sich gerade noch in erträglichen Grenzen. Weniger schön sind allerdings die etwas öden Soundeffekte und vor allem die Tatsache, daß der "Regenbogenracker" des öfteren zum Absturz neigt. Vielleicht solltet Ihr in diesem Falle auf eine überarbeitete Version warten.

Urteil: 7 OKAY

Grafik:	7
Sound:	6
Ablauf:	7
Idee:	6
Preis/Leistung:	6

Für jüngere Kinder durchaus sinnvoll

iv durchgehen lassen, sieht es soundtechnisch mehr als mäßig aus. Der Eingangstext ist grauslich übersetzt, der Sprecher unglaublich schlecht. Wenn später in einer Szene Sprachausgabe kommt, fangen die Hintergrundsounds fürchterlich an zu stottern, und nach 25 Minuten ist das Ganze selbst von einem Fünfjährigen durchgespielt (daß ein Erwachsener dafür nur acht Minuten braucht, soll hier kein Kriterium sein). Schade um die (wenigen) phantasievollen Puzzles und die witzige Story - daraus hätte man echt mehr machen können und müssen.

Urteil: 3 MANGELHAFT

Grafik:	7
Sound:	6
Ablauf:	5
Dauerspaß:	2
Preis/Leistung:	1

100 Märker für die paar Bildchen? Da hat sich wohl jemand um eine Null vertan

Peter Pan, der grüngleidete, fliegende Junge mit den spitzen Ohren, entstammt den Büchern von J. M. Barrie. Er gehört für amerikanische Kinder sozusagen zum Nationalerbe. Aber auch hierzulande kennt man ihn, seine Freundin Wendy und die Mini-Elfe Tink, die ihn ständig umschwirrt.

Im neuen "Story Painting Adventure" der Electronic-Arts-Sonderserie "EA Kids" muß Peter Pan es mit dem Bilderbuchpiraten Hook aufnehmen. Dieser entführt Peters Freunde, um eine Schatzkarte zurückzubekommen, die Peter ihm stibitzt hat. Auf der Suche nach seinen Freunden und später beim Kampf um eine versunkene Schatztruhe ist Peter auf die Hilfe seines großen Freundes vor dem Monitor angewiesen. Dieser wiederum steht nicht allein: Er hat die "Farbkasten-Freunde" auf seiner Seite, und die bilden den eigentlichen Clou dieses Spiels.

PETER PAN

PC (386/16, 10 MB auf Festplatte), ca. 60 DM, Hersteller: Electronic Arts Deutschland, Muster von: Hersteller.

Mal Dir die Lösung!

Die Geschichte läuft wie ein Theaterstück in drei Akten ab. Immer wenn es brenzlich wird oder ein Problem zu lösen ist, bieten sich einer oder mehrere der "Farbkasten-Freunde" hilfreich an. Jeder von ihnen arbeitet auf seine eigene Weise: Dora, die Sprühdose, pustet auf Mausclick ein paar Farbwölkchen in eine vorgegebene Bildschirmzone, und – zack! – schon steht ein Gegenstand im Bild, der das jeweilige Problem des Helden auf überraschende Weise löst. Stefan, der Farbstift, arbeitet nach dem Punkt-zu-Punkt-Verfahren: Erst wählt man ein Objekt zum Lösen des jeweiligen Rätsels aus einer Liste. Es erscheinen einige Punkte im Bild.

Mit der Maus läßt man nun den Stift eine Linie von einem Punkt zum anderen ziehen. Ist der grobe Umriß fertig, entsteht an seiner Stelle automatisch das gewünschte Objekt.



▲ ..und der Pirat, der wundert sich!

Ein finster blickender Pirat stellt sich Dir säbelschwingend in den Weg. Was tun? Na klar: Du greifst Dir Tommy, das Radiergummi, und putzt damit die Pluderhose des Bösewichts weg. Kaum steht der in geblümter Unterwäsche da, ist es mit seinem Mut vorbei. So funktioniert die Welt – nicht überall, aber zumindest bei "Peter Pan", einem brandneuen Adventure für kleine Leute.

Flott radierst und forsch gezeichnet

Tommy, das Radiergummi, wird bei gedrückter Maustaste über eine angegebene Zone auf dem Bild gewischt und entfernt dabei bestimmte Dinge – beispielsweise in einer Szene Peters Bettgestell, wodurch der Held mitsamt Matratze auf den Boden plumpst und augenblicklich aufwacht.

Bei Petra, dem Pinsel, wählt man zuerst eine Farbe. Ein daraufhin erscheinendes schemenhaftes Objekt wird ausgemalt und verwandelt sich dann in etwas, das Peter Pan in der jeweiligen Situation hilft.

Die übrigen zwei Freunde haben besondere Aufgaben: Die Stundenglas-Lady erlaubt es, eine Szene zurückzublättern und eine gerade durchgespielte Situation mit einem anderen Helfer beziehungsweise einem anderen Objekt noch einmal neu zu lösen. Das geduldige Buch dient zum Abspeichern von Spielständen.



▲ Der Farbstift zeichnet Strich um Strich,...

Immer wieder anders

Das Adventure besteht aus nicht mehr als insgesamt 25 Szenen, deren Abfolge festliegt. Kinder haben es in einer runden Stunde durchgespielt. Alle Aktionen laufen selbsttätig ab – das Eingreifen des Spielers ist auf den Einsatz der "Farbkasten-Freunde" in den 25 vorgegebenen Situationen beschränkt. Daß "Peter Pan" trotzdem nicht so schnell langweilig wird, liegt daran, daß für jede Situation mehrere Lösungsmöglichkeiten vorgesehen sind. So läßt sich das gefährliche Krokodil auf dem Fluß mit einem Speiseeis bestechen, durch Entfernen seines Gebisses

zahnlos machen, einfrieren oder durch Bauen einer hübschen Holzbrücke umgehen. Auch die in sympathisch-frecher Alltagssprache gehaltenen deutschen Texte sind für jede Szene in mehreren Varianten vorhanden. Übrigens führt nicht jede Aktion auch zu einer Lösung: Geht man etwa in einer Szene mit dem Radiergummi an

das Krokodil heran, so wird der brave Radierer von dem Reptil als Kaugummi zweckentfremdet und springt nach diesem erfolglosen und etwas schmerzhaften Lösungsversuch beleidigt in die Riege der Helfer zurück.

Wenn die Hersteller sagen, "Peter Pan" sei für Kinder ab 5 Jahren geeignet, so ist diese Angabe mit Vorsicht zu genießen. Wer nicht oder nur schwach lesen kann, ist bei diesem Spiel nämlich aufgeschmissen. Mein fünfjähriger Sohn empfiehlt nach ausgiebigen Tests, unbedingt Mama oder Papa als notwendige interaktive

Hilfefunktion neben dem Rechner zu plazieren. Was die technische Seite angeht: Nun ja, an Spiele wie "Putt Putt" oder "Fatty Bear" kommt das neue EA-Adventure nicht heran. Die Stärke dieses Spiels liegt eindeutig in der Idee mit den "Farbkasten-Freunden" – und in der Tatsache, daß man bei EA den Mut zum Eindeutschen gehabt hat.



Urteil: 9

GUT

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	7
Humor:	10
Idee:	10

Ein Schritt in die richtige Richtung!

Audio-CDs

Audio-CDs

Chris Hülsbeck CDs



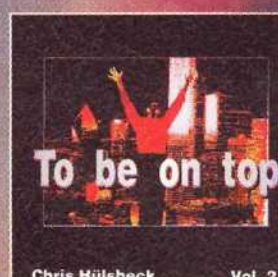
Apidya

24,95



Shades

28,95



To be on top

29,95



Turrigan

31,95

4-CD-Box



Mit folgenden Science-fiction-Superklassikern:
"The Time Machine",
"Alien Nation", "Forbidden Planet" und "The Outer Limits"

59,95

3-CD-Box



Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen

34,95

Star-Trek-CDs



"Deep Space Nine"

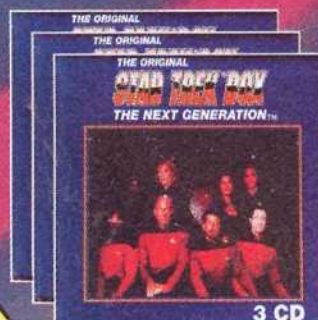
31,95



The Best of Star Trek

34,95

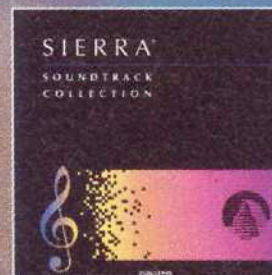
3-CD-Box



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

Star-Trek-Sound-Effects



69 Sound Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen

31,95

Audio-CDs

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

Monsterkralle



erzeugt bläulich-violette Strahlen, die Du wie ein Zauberer durch Deine Hände dirigieren kannst

99,00

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

multisessionfähig, über 300 KB Datentransferrate, mit AT-BUS-Controller, fertig zum Einbauen.

399,95



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,-



SoundWave 32

Die preisgekrönte Wavetable-Soundkarte mit Soft- und Hardwarebundle, inkl. Lautsprecher, Mikrophon, Sound-Impression etc.

469,-



49,99

Power Sound 1

für klaren dreidimensionalen Stereosound aus dem Computer sorgen die Power Sound 1 Lautsprecher von Tecno Plus

Orchid CD-ROM-Laufwerk CDS-3110

internes Double-Speed-Laufwerk komplett mit Interface Kit, Kodak PhotoCD kompatibel, XA-fähig fertig zum Selbsteinbau

+

Day of the Tentacle 439,-

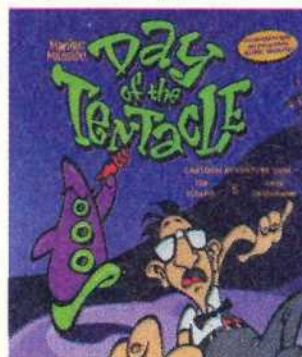
Der LucasArts-Klassiker auf CD-ROM jetzt mit Sprachausgabe.



Orchid GameWave 32

Soundkarte mit 16-Bit Soundqualität, 2MB Wavetable ROM, Signalprozessor (DSP) u. a. für Hall und Echo, kompatibel zu Roland MT-32, General MIDI, SoundBlaster, AdLib und QSound

279,-



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

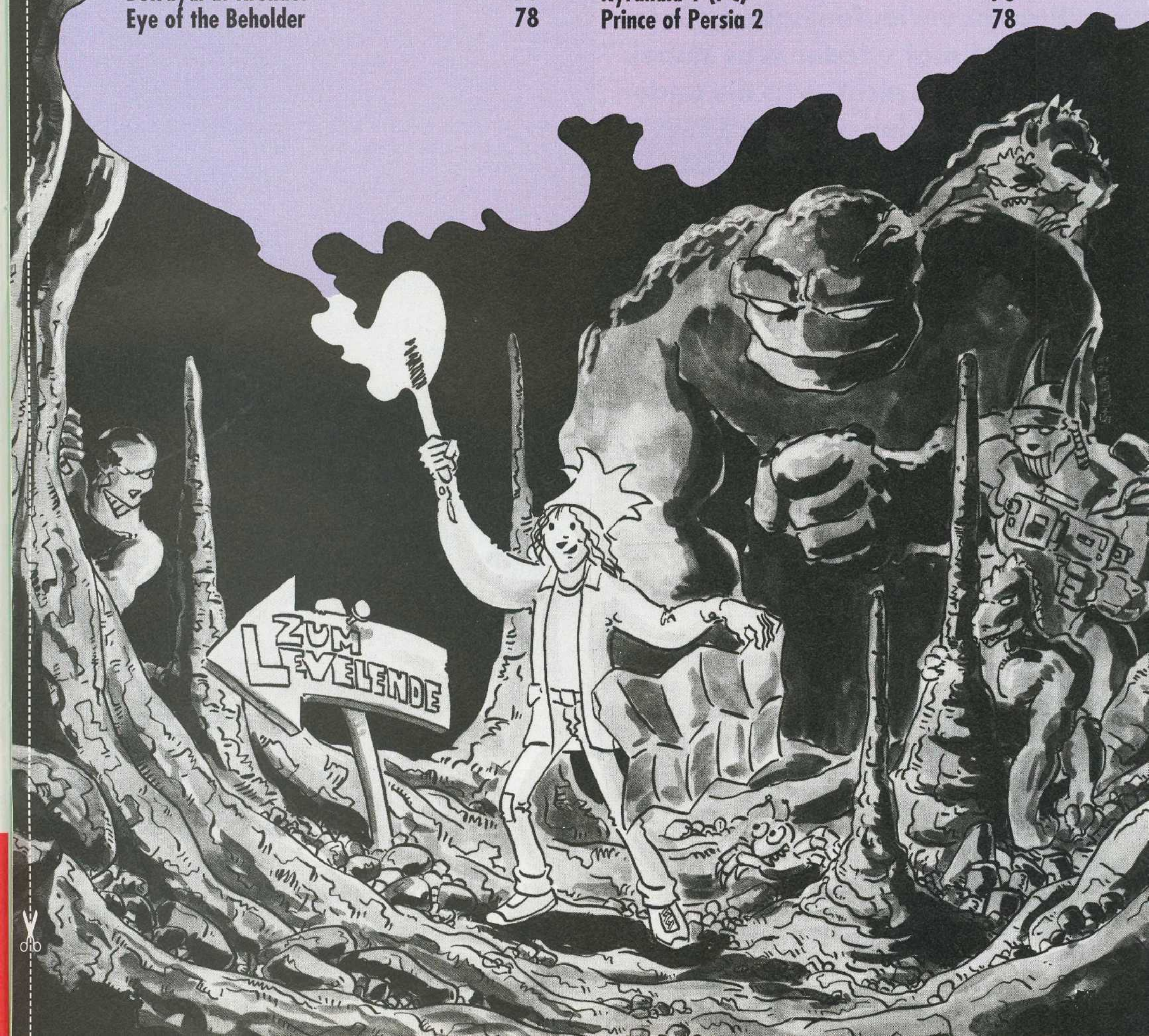
Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18

Secret Service

Alien Breed (PC, engl. Version)	65	Microcosm (CD32)	65
Battle Isle 2 (PC-CD-ROM)	64	Nomad (PC)	76
Beneath a Steel Sky (PC)	60	Quest for Glory V (PC)	65
Critical Path (PC-CD-ROM)	64	Sim City 2000 (PC)	64
Cybermorph (Atari Jaguar)	65	Tiny Toons	64
Gargoyle's Quest (GB)	65	Ultima VIII – The Pagan (PC)	71
Road Runner (SNES)	64		

Hint Hunt

7th Guest	78	Eternam	78
Betrayal at Krondor	78	Kyrandia 1 (PC)	78
Eye of the Beholder	78	Prince of Persia 2	78



Instant Relief

Na, rauchen die kleinen grauen Zellen? Hier ist die Soforthilfe für alle, die im Moment unter schweren Lösungsproblemen bei den aktuellen Spielehits leiden. Ob für den ambitionierten Cyberpunker unter stählernem Himmel oder für die altgedienten Avatare, die sich im Lande Pagans verlaufen haben, für jeden ist mal wieder was dabei. Wir wissen nicht, was die anderen empfehlen, wir raten zu...

Agent 08/15

● Beneath a Steel Sky

ID-Card in den Slot zum Benutzen der Aufzüge, der LINC-Monitore, der Appartements und der Scannertüren sowie zum Einloggen in den Cyberspace!

Tja, da steht er nun, Robert Foster auf der Flucht vor Sicherheitsleuten, die von einem Computer namens LINC befehligt werden, in einer Stadt, die ihm völlig fremd ist. Was soll's, auf geht's!

Mit der Brechstange, die er links aus der Wand zieht, öffnet er die linke Tür und steht auf einem Plateau, das zu einer angeblichen Feuertreppe führen soll. Von dem durch das Aufbrechen der Tür verursachten Lärm alarmiert, muß sich Rob schnell hinter der Tür verstecken. Ist der Wachmann wieder fort, geht Rob wieder ins Gebäude, die nun unbewachte Treppe hinunter und weiter in den nächsten Raum. Hier findet er auf dem Müllhaufen ein passendes Gehäuse für das Mainboard seines kleinen Roboterfreundes Joey. Dieser ist außer sich, denn die

neue Schale paßt ihm ganz und gar nicht. Aber besser als nichts!

Im Raum nebenan werkelt Hobbins eifrig vor sich hin und verbittet sich jegliches Schnüffeln an seinem Schrank. Also geht Rob zurück in den vorherigen Raum, stellt sich auf die Liftplatte und löst so Alarm aus. Hobbins kommt auch sofort angerannt, ziemlich ungehalten über die Störung. Während er geht, um den Alarm auszuschalten, flitzt Rob schnell wieder nach nebenan, öffnet den Schrank und nimmt den Schraubenschlüssel heraus (alles nur eine Sache des Timings, also versuchen, bis es klappt!).

Ganz die reine Unschuld, wird Hobbins nun über alles mögliche ausgequetscht, bevor es wieder zurück zum Lift geht. Nach Inspektion des hier friedlich ruhenden Roboters wird Joey beauftragt, diesen zu aktivieren. Brav schiebt der Roboter ab, um Fässer zu holen und diese auf die Liftplatte zu stellen. Wenn die Platte dann hinabfährt, springt Rob schnell in das Loch und landet im Verbrennungs-

raum. Joey folgt ihm sogleich als kleine Hubschrauberimitation. Da die Tür nicht zu öffnen ist, muß wieder der kleine Roboter ran. Schnell hat er das Sicherheitschloß aufgewerkelt, und es erscheint ein Sicherheitsoffizier namens Reich.

Rob ist völlig verwundert, als ihm ausgerechnet die Überwachungskamera des Sicherheitssystems zu Hilfe kommt und Reich abknallt. Unverhofft kommt eben oft! Beim Durchsuchen von Reichs Überresten findet Rob eine ID-Card und eine Sonnenbrille, die er natürlich sofort mitnimmt. Nun geht es ab durch die Tür, auf in neue Gefilde. Zwar möchte Rob gerne abwärts, denn sein primäres Ziel ist das Verlassen der ungastlichen Stadt, doch leider funktioniert der nach unten führende Lift nicht. So geht er den Gang weiter nach rechts und betritt die Fabrik. Hier trifft er auf Anita, die nach einem kleinen Small talk von einem Kerl namens Lamb in den Reaktor Sektor geschickt wird.

Nachdem Rob Lamb von seiner Identität als Sicherheitsbeamter überzeugt hat, geht er auch in diese Richtung. Da ihm das Betreten des Reaktor Sektors von Potts untersagt wird, widmet er sich zunächst einmal dem oberen Raum. Beim Versuch, diesen zu betreten, lösen die Sensoren Alarm aus, und Potts macht Rob unmißverständlich klar, daß er dort nichts zu suchen habe.

So schaut Rob durchs Fenster in den Raum. Er beauftragt Joey, ihn auszukundschaften. Nachdem der ihm von einem Stromkasten berichtet, der sicher die Sensoren versorgt, soll Joey diesen Kasten außer Betrieb setzen. Leider ist der kleine Kerl wirklich zu klein, denn er reicht nicht ran. Also muß ein neues Gehäuse für Joey her. Beide Helden gehen zurück zum Eingang, wo ein großer Schweißroboter steht. Damit der aufhört zu arbeiten, müssen sie die Bänder stoppen. Also zurück zu Potts und den Schraubenschlüssel in die Zahnräder gesteckt, die natürlich sofort brechen.

Ideen muß man haben! Rob steckt den Schraubenschlüssel wieder ein und zerlegt den nun untätigen Schweißroboter. Dessen Oberteil

bietet er dann Joey als neues Gehäuse an. Nun ist der groß genug für große Aufgaben. Erneut wird er in den Lagerraum geschickt, um den Strom abzuschalten. Gedacht, getan! Ohne die aufdringlichen Sensoren kann Rob nun den Lagerraum betreten. Er klappt das Bodengitter um, nimmt sich das WD-40 und den Schlüssel vom Regal und hebt den Plastiksprengstoff vom Boden auf.

Beim Verlassen des Lagerraumes fängt Potts wieder an zu nerven: Er filzt Rob und nimmt ihm das WD-40 und den Schlüssel gleich wieder ab. Was soll's! Jetzt geht's ab nach draußen, ganz nach links in den Kontrollraum. Der alte Mann läßt absolut nicht mit sich handeln. Rob darf an keinem der Knöpfe spielen. So schaut er sich die beiden großen Knöpfe neben dem Eingang an. Deren Sicherungsbügel entfernt er mit dem Schraubenschlüssel. Nun bittet er Joey, einen der Knöpfe zu drücken. Gleichzeitig betätigt Rob den anderen, und somit lösen die beiden eine riesige Dampf Wolke aus. Davon aufgeschreckt, verschwindet der Mann, um Hilfe zu holen.

Rob geht rüber zum Pult, knipst den Schalter aus, steckt die Glühbirne ein, drückt den Plastiksprengstoff in die Birnenfassung, knipst den Schalter wieder an und – Wrummm! Das Pult ist geöffnet, und zwei Schalter liegen frei. Die drückt er beide nach unten und hat damit die Stromzufuhr in der ganzen Stadt wieder sichergestellt.

Der Kerl ist ganz schön schlau, was? Bevor er jetzt erneut den Lift testet, geht er noch einmal durch die rechte Tür zu Hobbins. Nach einem kleinen Plausch schenkt er ihm die Sonnenbrille und begibt sich wieder auf den Gang zum Lift. Hier entdeckt er rechts an der Wand ein rotes Kabel. Da er es nicht erreichen kann, bittet er Joey, es für ihn abzuschweißen, was dieser auch brav tut. Klatsch! Nichts ist mit dem Kabel, denn ab ging es in die Tiefe. Mal sehen. Wie schon vermutet, funktioniert der Lift nun, und Rob und Joey gelangen eine Etage tiefer. Immerhin! Da liegt ja das Kabel, also einstecken. Nach Inspektion der Umgebung gelangt Rob an zwei Appar-

SECRET SERVICE

tementtüren. Die linke kann er mit seiner ID-Card öffnen und Reichs Wohnraum betreten. Das einzig interessante Teil, ein Magazin unter dem Kopfkissen, nimmt er mit und geht wieder raus.

Kurz nach ihm verläßt auch Lamb seine Wohnung. Nach kurzer Unterhaltung stellt sich heraus, daß Lamb gerne verreisen möchte. Mal sehen, ob sich im Reisebüro was machen läßt. Rob begibt sich dort hin und kann das Magazin gegen ein Ticket tauschen. Dieses nimmt er sich vom Tisch und geht zurück zu Lamb (vor den Appartements auf ihn warten). Als Dank für das Ticket verspricht Lamb Rob eine Führung durch seine Fabrik. Klasse!

Sofort begibt sich Rob wieder rauf in die obere Etage und ab in die Fabrik. Dort trifft er wieder auf Lamb. Er spricht ihn auf die versprochene Führung an, und los geht's! Nach einem gehörigen Anschluß, weil die Förderbänder stillstehen, wird Potts Rob als Lambs Gast vorgestellt, der sich überall umsehen dürfe. Das ist gut! Also nichts wie ab zum Reaktorsektor. Hier stößt er wieder auf Anita, die ihm vom Innenleben vom LINC berichtet, dem Interface. Rob fragt sie nach allem, was mit LINC zu tun hat. Sie bietet ihm an, auf seine ID-Card eine Software aufzusetzen, mit der er den Augenscanner am LINC-Monitor austricksen kann. Er gibt ihr also seine Card und bekommt die Software daraufmontiert.

Nun fragt Rob Anita nochmals nach dem Interface, woraufhin sie ihm

berichtet, daß man sich für die Benutzung des Interface einen Schriebmann-Port implantieren lassen müsse. So macht Rob sich auf den Weg zum Implantationscenter (ganz links) auf der unteren Ebene. Was tut man nicht alles! Im Vorzimmer spricht er mit der Hologramm-Frau im Projektor, bei der er allerdings nicht weit kommt. Also bittet er Joey, sein Glück zu versuchen. Zunächst scheitert auch der, aber als Rob ihn bittet, seinen natürlichen Charme einzusetzen, gibt die Dame nach und öffnet die Tür zum Behandlungsraum.

Für die Implantation des Schriebmann-Ports will Dr. Burke ein Organ. Erst bietet ihm Rob eine Niere, dann einen Lungenflügel an, doch angeblich ist er zu gesund, als daß man seine Organe jemandem anderen einpflanzen könnte. Was nun? Rob nervt weiter, bis er endlich seinen Port bekommt, und zwar fast gratis (Na ja...).

Nach dem unangenehmen Eingriff spricht er den Doc nochmals an. Der empfiehlt ihm, eine Spezialversicherung bei Anchor abzuschließen. Rob solle nur sagen, daß der Doc ihn schicke. Was soll das nun wieder? Na ja, wird sich zeigen!

So geht es auf direktem Wege ab in die Versicherungsagentur. Rob fragt nach den Spezialversicherungen und erwähnt kurz Dr. Burke. Sofort ist Anchor zugänglich und begibt sich zum Telefon. Die Gelegenheit ist günstig. Der Anker an der Statur erweckt Robs ganze Aufmerksamkeit. Da Anchor den

Raum verlassen hat, wird Joey beauftragt, den Anker von der Statur abzuschweißen. Klar, macht der doch glatt! Verknüpft mit dem Kabel ist Rob nun im Besitz eines prima Enterhakens.

Gut gerüstet geht es nun wieder eine Etage nach oben, ganz nach links und durch die rechte Tür, die Treppen hoch (Anfangsbild) und durch die Eisentür raus aufs Plateau. Elegant schwingt Rob den Enterhaken, wirft ihn auf das Security-Schild und schwingt durch das gegenüberliegende Fenster. Tarzan läßt grüßen, huaoah! Durch den Spinraum hindurch kommt er zum schon oft erwähnten Interface. Er logt sich ein, setzt sich auf den Sessel und begibt sich mitten hinein in die Virtual Reality.

Jetzt ist Logik gefragt: Rob nimmt den Ball und geht weiter nach rechts. Dort öffnet er mit dem Türknopf aus seinem Inventar die Tasche und steckt Lupe und Geschenk ein. Mit dem Dekompressionsprogramm entpackt er die komprimierten Dateien und erhält zwei Paßwörter. Er geht nach rechts und gelangt durch geschicktes Einsetzen Codes in den nächsten Raum (1. Paßwort unten links einsetzen, 2. unten Mitte, 1. nehmen, links Mitte, 2. nehmen, in die Mitte, 1. nehmen, rechts unten).

Im Raum nimmt er Büste und Buch. Mit der Lupe werden nun die drei Dokumente entschlüsselt. Ausloggen. Das wäre geschafft, mal sehen, was die ganze Arbeit wert war! Rob loggt sich in den LINC-Monitor ein, wählt Punkt 4 an (jetzt kommt die kleine Codeab-

frage!) und aktiviert das Programm Phoenix. Nun liest er sich auch die anderen Dokumente sorgfältig durch. Ach was, Foster ist gar nicht sein richtiger Name, er heißt in Wirklichkeit Robert Overman? Jetzt wählt Rob die Spezialoperationen an und lädt mit 1 Lambs Data File. Mit 1 und 2 kann er nun sowohl Lambs Kontostand als auch seinen LINC-Status auf Null setzen. Klar doch, daß er das auch tut! Zum Schluß wählt er noch Punkt 2 an und hat seinen Status damit unbegrenzt erweitert, was ihm für 48 Stunden überall Zugang verschafft. Genial!

Durch die Scannertür hindurch begibt sich Rob jetzt wieder auf den Gang zum Abwärtslift. Hier wartet er, bis Lamb völlig resigniert feststellt, daß er nicht mehr berechtigt ist, den Lift zu benutzen. Rob spricht ihn an. Es stellt sich heraus, daß Lamb sich Sorgen um seine Katze macht, die ja gefüttert werden muß. Rob schlägt ihm vor, das Tierchen nach dem Hungertod als passende Mütze zu seinem Fellmantel umzufunktionieren. Natürlich bietet er ihm auch an, die Fütterung zu übernehmen, wenn er Zugang zu Lambs Wohnung erhält. Lamb verspricht, das zu veranlassen, und zufrieden mit seinem Deal macht sich Rob auf den Weg in Lambs Appartement. Nachdem er die Futtermaschine in Gang gesetzt hat, schnappt er sich das Videoband vom Regal und macht sich auf die Socken zum weiter nach unten führenden Lift. Beim Versuch ihm zu folgen, geht Jokeys Gehäuse völlig zu Bruch. Es

Eine Sakrektion Neue Red: 2



bleibt nicht anderes übrig, als nur sein Board mitzunehmen. Als Rob die Frau anspricht, entpuppt sich diese als Mrs. Pierman, eine alte Freundin seiner Eltern. Sie weiß auch einiges Interessantes zu berichten.

Nach dem Gespräch erkundet Rob die Umgebung. Ein emsiger Wachmann verwehrt ihm den Zugang zur Kathedrale, und der Türsteher vor dem Club will ihn nur einlassen, wenn jemand ihn empfiehlt. Das dürfte doch kein Problem sein! Er bittet Mrs. Pierman um eine Empfehlung und wird sogleich aufgefordert, ihr in ihr Appartement zu folgen. Rob geht zum Privataufzug der Dame, drückt den Knopf, nachdem sie verschwunden ist, gibt sich über Sprechanlage zu erkennen und fährt hinauf in ihre Wohnung.

Nochmals auf den Club angesprochen, begibt sie sich ans Telefon, um alles in die Wege zu leiten. Rob steckt die Videokassette in den Recorder. Der von den nun über den Bildschirm mauzenden Katzen abgelenkte Hund stellt kein Hindernis mehr dar, und aus dem Freßnapf können ein paar Kekse gemopst werden. Hihhi!

Jetzt aber nichts wie raus hier. Bei einem abwechselnden Plausch mit dem Jungen und dem Gärtner erfährt Rob, daß der Gärtner wohl kein echter ist. Was hat das zu bedeuten? Als nun Mrs. Pierman wieder mit ihrem Hund auf Rundgang ist, legt Rob die Kekse auf das Brett bei Joeys Überresten und zieht mit dem Seil die Backsteine hoch. Natürlich springt der gefräßige Köter sofort auf das Brett. Leinen los, und Beginn der Badesaison für Hunde!

Schnell kommt der Wächter Mrs. Pierman zu Hilfe, und Rob kann endlich die Kathedrale betreten. Viel gibt es hier nicht zu tun. Allerdings entdeckt er in einem Spind im Nebenraum die sterblichen Überreste von Anita. Sogleich beschließt er, im Reaktorsector nachzusehen, was wohl passiert sein kann. Dort angekommen, nimmt er sich einen Strahlenschutzoverall aus einem der Schränke, zieht ihn an und betritt den Reaktorraum. Am Schaltpult öffnet er die große Stahltür und kann nun zum Reaktorkern gehen.

Dort findet er auf dem Boden Anitas ID-Card, die er natürlich mitnimmt. Er verschließt die Tür wieder, zieht seine Sachen an und begibt sich nochmals zum Interface, in das er sich mit Anitas Karte einloggt.

Jetzt ist Schnelligkeit gefragt: Ein Blind auf das Auge anwenden, nach rechts, ein Blind auf das nächste Auge, und schnell nach oben rausgehen, dann nach rechts, und geschwind die Stimmgabel aufheben (falls das nicht geklappt hat, noch mal von vorne, aber diesmal schneller!). Nun geht es zurück zum Brunnen. Hier wendet Rob das Playback an. Es erscheint ein Hologramm von Anita, die den Gärtner Eduardo als ihren Kontaktmann angibt und von einem unterirdischen alten U-Bahnschacht erzählt. Ausloggen.

Wieder geht Rob runter zum Park, wo er solange mit dem Jungen und dem Gärtner redet, bis letzterer sich als Kontaktmann zu erkennen gibt und ihm von einem Virus im LINC (sprich Interface) berichtet, der gefunden werden muß. Sehr interessant!

Als Rob sich auf den Weg zum Club macht, sieht er, daß die Tür zum Gerichtsgebäude offensteht. Kaum drinnen, begreift er sofort, was hier abgeht: Hobbins wird des Mordes an Reich angeklagt, weil man dessen Sonnenbrille bei ihm gefunden hat. So ist es nur fair, daß Rob Hobbins verteidigt.

Ende gut, alles gut, und Rob kann nun endlich in den Club gehen. Hinten im Raum entdeckt er eine Tür, die nur mit einem Fingerabdruck-Sensor geöffnet werden kann. Er braucht also Colstons Fingerabdrücke. Hier ist List angesagt. Er geht zur Jukebox und wählt das erste Lied an. Wenn die Platte hoffnungslos hängt, steht Colston auf, um die Jukebox auszuschalten. Schnell geht Rob zum Tisch und stibitzt Colstons Glas. Das bringt er hoch zu Doc Burke, zeigt es ihm und läßt sich die darauf befindlichen Fingerabdrücke implantieren. Jetzt ist die Kellertür im Club kein Problem mehr.

Zuerst läuft Rob aber schnell noch zum Schuppen neben dem Club, öffnet mit einer ID-Card die Tür und schnappt sich die Kneifzange. Ab zum Club. Durch Handauflegen

öffnet sich die Kellertür, und Rob kann den Raum betreten. Mit der Brechstange löst er eine Latte von der großen Kiste, legt sie auf die kleinere Kiste unter dem Fenster und klettert hinauf. Wieder mit der Brechstange löst er das Gitter und macht sich mit der Kneifzange den Weg nach draußen frei.

Nachdem er durch das Loch geklettert ist, gelangt Rob in den schon erwähnten U-Bahnschacht. Den Tunnel geht er entlang (nach oben) und findet bald ein großes Loch in der Wand (4. Bild). Links neben dem Loch befindet sich ein Sockel, auf den er die Glühbirne setzt (wenn nicht, wird er von einem Monster gefressen).

Kurz darauf steht er vor einem Eingang (speichern!). Durch das folgende Gewölbe muß er in Windeseile hindurch, um nicht von den niederrasselnden Gesteinsmassen erschlagen zu werden. Anscheinend kommt er dem Inneren LINCs immer näher, denn nun befindet er sich in einem geschlossenen Raum, an dessen Wand eine große Vene buckert. Mit der Brechstange schlägt er den Lehm von der Steinwand und anschließend einen Stein aus der Wand. Nun rammt er die Stange in die Schwellung auf der Vene, nimmt den Stein und rammt die Stange noch tiefer in die Vene. Es beginnt zu tropfen. Schnell erscheint ein Medizinroboter, um den Schaden zu beheben, und Rob kann durch die nun offene Tür hindurch, aber nicht ohne seine Brechstange mitzunehmen.

Einen Raum hoch gelangt Rob zu einem Ofen, dessen Hitze er am Schaltpult heruntersetzen kann. Schnell klettert er auf den Ofenrand, zieht den Hebel vom Deckengitter herunter und springt schnell vom Ofen wieder herunter. Weiter geht's bis zum Roboter. In dessen Slot steckt er Joeys Board und hat seinen Freund wieder. Der teilt ihm mit, daß in der Umgebung keine menschlichen Wesen sind.

Rob geht zurück in den Gang und schaut durch das linke Gitter in einen Tankraum. Sofort gibt er Joey den Auftrag, diesen Raum zu erkunden. Joey berichtet von allerlei Tanks, und Rob bittet ihn, den Hahn vom Nahrungstank zu öffnen. Dabei beobachtet er ihn durch das

Gitter. Hat Joey den Tankraum wieder verlassen, betritt Rob ihn und sieht, wie der Wachandroide auf das Bodengitter tritt und verschwindet. Er geht entlang der Tanks nach rechts, betritt den Kontrollraum, öffnet am Terminal die große Sicherheitstür im Vorraum und geht hinaus.

Mit dem nun erscheinenden Wachdroiden fetzt sich Joey, bis alle beide hin sind. Rob nimmt also wieder Joeys Board und findet bei der Untersuchung der Androidenreste eine neue ID-Card. Aller guten Dinge sind drei! Mit der neuen Karte loggt er sich ins Interface im Kontrollraum ein.

Rob geht zum zweiten Auge, benutzt ein Blind und geht schnell hoch zum Crusader. Dem verpaßt er seinen "Götterzorn" und kann nun durch die Tür (Ausloggen. Mit Anitas Card einloggen.). Mit dem Oszillator zerbröselte er den Kristall und schnappt sich den Helix, den gesuchten Virus. Ausloggen. Durch die Sicherheitstür hindurch loggt er sich mit Anitas Card in die Konsole ein und bringt so den Virus ins System. Er nimmt die Zange rechts von der Wand und fischt damit ein Stück Tuch aus dem Wasserbehälter. Dieses hält er sofort auf den Gefriertank, und das Tuch samt Virus ist schockgefrostet.

Ab nach rechts zur Androidenkonstruktion. In das Fach des mittleren Konsolenschanks legt er Joeys Board und schaltet die Konsole ein. Zuerst lädt er die Charakterdaten, dann aktiviert er das Startprogramm. Und hast-du's nicht-gesehen wird aus Joey Ken, ein Android.

Nach einem kleinen Talk geht es weiter nach rechts. Wieder gilt es, zwei Sensoren gleichzeitig zu bedienen. Also wird Ken beauftragt, einen davon zu übernehmen. Operation gelungen, Patient tot! Die Tür geht zwar auf, doch Ken klebt hoffnungslos fest. Na ja, dann muß Rob eben alleine weiter.

Er gelangt an das Ende einer Pipeline. Hier knotet er das Kabel an der Rohrstrebe fest und klettert die Sprossen hinunter. Das gefrorene Virustuch läßt er flugs in die Mündung fallen, infiziert so das gesamte System, schnappt sich das Kabel und schwingt elegant durch die nun frei gewordene Öffnung.

SECRET SERVICE

Ach nee, wer ist denn da? Der Papa! Der alte Overman, von seinem schweren Los befreit, erzählt die ganze vertrackte Geschichte. Als Ken, nun einarmig, auftaucht, wird er sofort auf den Stuhl beordert, um den Platz von Robs Vater einzunehmen. Lange hat das Wiedersehensglück nicht angehalten, denn bald stirbt der Vater. Rob weiß nun endlich, wozu die ganze Rennerei gut war und wer er eigentlich ist.

Na ja, Ken oder Joey, ganz egal, hat nun eine Aufgabe fürs Leben gefunden, und Rob kann mit ruhigem Gewissen nach Hause in die Einöde zurückkehren. Ende gut, alles gut! War doch klar, oder? ■

Andrea Dreisbach

● Road Runner

Mit folgendem Trick für Road Runner (SNES) bekommt Ihr gleich am Anfang 75 Leben. Ihr müßt in der zweiten Anfangssequenz folgende Kombination eingeben: R, links, Select, Y, Start. Diese Tasten müßt Ihr gedrückt halten. Durch das Drücken der Kombination kommt Ihr gleichzeitig in die nächste Sequenz (Zipity Splat), wo Ihr X drücken müßt: Ebenfalls gedrückt lassen! Nun dürfte das Durchzocken nicht mehr allzu schwer sein, da Ihr durch diese Verkrampfung mit 75 Leben belohnt wurdet. ■

Michael Halfmann

● Tiny Toons 2

Wenn man bei Tiny Toon Adventures 2 im Titelbild B und Start

gleichzeitig drückt, kann man die Bonusspiele (Basketball, Fußball und Tauziehen) üben. ■

Oliver Gerards

● Battle Isle 2 (CD-ROM)

Michael verrät Euch die schwer erspielten Levelcodes:

Einspielermodus

Paßwort	Beschreibung
1 AMPORGE	Skom Halta
2 JOGRWAI	Jagdfieber
3 GEGIDOS	Die große Stadt
4 WABODAE	Bedrohung aus der Luft
5 BUFASWE	Das Delta
6 GEHAUWA	Der Hafen zur Welt
7 OLARIBU	Die Tentan-Ebene
8 FITORGE	Die 13. Flotte
9 DAFATWA	Flut des Grauens
10 WABIKDO	Die Kai-Halbinsel
11 GEEUSAT	Titan-Net in Sicht
12 KAIMAWA	Der Bündnisvertrag
13 GEDEROM	Die letzte Worb-Basis
14 ULUARGE	Die Panzerschlacht
15 ABUNDWA	Schatzsuche
16 LANADGE	Die Herausforderung
17 WAFEFAL	Der Höhleneingang
18 BUSALUG	Die Höhle
19 GEKEFZU	Der letzte Schlag

Zweispielermodus

Paßwort	Beschreibung
1 YETUDWA	Das Gebef- Meer
2 WAGOPAY	Eine brüchige Allianz

3 ZAFLUGE Entdeckungen

4 SKATZWA Die Herrschaft ■

Michael Hong

● Sim City 2000

Für alle User, die schon Erfahrungen mit dem legendären Sim City gesammelt haben und auch Sim City 2000 ihr eigen nennen, nun ein ganz besonderes Schmankerl:

Wenn Ihr bei Sim City die Taste <Shift> gedrückt haltet und dabei "FUND" eingibt, bekommt Ihr pro Eingabe einen Bonuskredit von 10000\$. Aber nicht übertreiben, sonst gibt's ein Erdbeben! Tip: Abspeichern.

Habt Ihr mit Sim City eine schöne, große, teure Stadt gebaut, so benennt ihren Index von .city in .sc2 um. Dieses Savegame kopiert Ihr in den Ordner von Sim City 2000. Habt Ihr nun SC2000 laufen und möchtet Euer eben gebasteltes Savegame laden, so werdet Ihr gefragt, ob Ihr dieses konvertieren möchtet. Das wollt Ihr natürlich. Nun habt Ihr in SC2000 eine schöne Stadt und zusätzlich eine Menge Credits. ■

Björn Wilke

● Critical Path (CD-ROM)

1. Szene "Tunnel Doors"

Kat sprengt automatisch das Eingangstor und betritt General Minhs Bergwerk. Auf die Frage Kats, ob die Kommunikationsverbindungen noch funktionieren, antwortet man mit Hilfe des MCL (das Gerät in der linken Ecke) mit einem klaren "Yes".

2. Szene "MCL Established"

Der erste Feindkontakt steht be-

vor. Kat kann die ersten Gegner noch zurückschlagen, bedarf dann aber dringend unserer Hilfe. Rechtzeitig gibt man auf dem Detonator (in der rechten unteren Ecke) die Kombination "123" ein und drückt den roten Knopf, worauf die Anzeige "Arm" grün aufleuchten sollte. Hier ist es wichtig, den richtigen Moment abzuspielen. Die Anzeige "Fire" aktiviert sich dann von selbst und der Spieler hat ein weiteres Problem überwunden.

3. Szene "Ore Carts"

Kat springt in einen Karren und läßt sich per Aufzug nach oben transportieren. Einige Stockwerke höher werfen jedoch zwei Gegner Steine herunter, um sie aufzuhalten. Die Rettung erfolgt durch die Detonatoren-Kombination "152".

4. Szene "Conveyor Belt"

Etwas benommen landet die Heldin auf einem Fließband und bewegt sich unfreiwillig auf den sicheren Tod zu. Im letzten Moment stoppt man das Fließband durch Druck auf den Knopf "E" (Kontrolltafel links neben dem Monitor). Betätigt man den Schalter zu früh, setzt General Minh von einer anderen Kontrollzentrale aus das Band wieder in Gang!

Nach einem Kampf wird Kat von einem Gegner bedroht, der eine Position auf dem Fließband eingenommen hat. Ein erneuter Druck auf Knopf "E" beendet die Szene.

5. Szene "Furnace"

Kat steigt einige Treppen hinab und gelangt abermals in einen Hinterhalt. Mit Hilfe des Schalters "J" öffnet man ein Tor, durch das

Eine Sanktion wäre Red



glühende Eisenschmelze in die Halle strömt und die Feinde unter sich begräbt.

6. Szene "Crane"

Die Heldin flüchtet vor der sich schnell verbreitenden Schmelze. In dem Moment, in dem sie einen Kran erblickt, startet man diesen durch Betätigen des Schalters "G". Kat hält sich an dem Haken fest und wird zunächst in Sicherheit gebracht.

7. Szene "Catwalks"

Der Kran setzt Kat auf einem schmalen Laufsteg oberhalb einer Halle ab. In diesem Spielabschnitt gilt es nun, die Heldin mit Hilfe der Richtungspfeile auf dem MCL sicher zum Ausgang zu lotsen. An den bevorstehenden Gabelungen und Kreuzungen unterstützt man sie durch folgende Angaben: Links, geradeaus, links, links, geradeaus, rechts, rechts, links und schließlich noch mal rechts. Die Richtungspfeile immer relativ spät betätigen, da Kat sonst in die Halle stürzt!

8. Szene "Hallway"

Nachdem sich die Heldin im Gang kurz umgeschaut hat, empfiehlt man ihr, nach "rechts" in den kleinen Raum zu gehen. Dort erfrischt sie sich und fragt anschließend, ob man ihr noch immer helfen wolle. Natürlich antwortet man mit "Yes".

9. Szene "Packing Room"

Hier entdeckt Kat, daß sie es bei General Minh auch mit einem Drogendealer zu tun hat. Daraufhin sind Geräusche eines näherkommenden Feindes zu vernehmen. Kat versteckt sich neben einem der großen Kreuze. Genau dann gibt man ihr die Anweisung, nach "rechts" zu rennen.

10. Szene "Water Tower"

Die Heldin erklimmt eine Leiter, bis zur Spitze eines Wasserturms. Dort warten schon, wie könnte es anders sein, die nächsten Feinde auf sie. Man läßt sie etwas näher kommen und gibt dann die Kombination "666" auf dem Detonator ein. Eine schöne Explosion später befindet sich Kat wieder in Sicherheit.

11. Szene "Torture Chamber"

Kat erkundet die neuen Räumlichkeiten und stößt dabei auf eine Folterkammer. Darin befreit sie einen Gefangenen, von dem sie kurzerhand niedergeschlagen

wird. Nachdem sie wieder zu sich gekommen ist, wird sie von einem Wahnsinnigen bedroht. Die Rettung erfolgt dank der Zahlenkombination "451".

12. Szene "Electric Chair"

Die Heldin verläßt die Kammer und betritt einen Lift. Aber auch der entpuppt sich als Falle: Der Boden des Aufzugs bewegt sich auf die Decke zu und droht Kat zu zerquetschen. Im letzten Moment meistert man die Situation durch die Zahlenfolge "911".

13. Szene "Elevator Shaft"

Kat erblickt endlich wieder das Tageslicht, steht aber nun General Minh persönlich gegenüber. Indem der Spieler nun durch Schalter "N" auf der Kontrolltafel die Warnsirenen aktiviert, verschafft er der Heldin die nötige Zeit, um sich in den Hubschrauber zu flüchten. Kat verpaßt dem General einen Denkkettel, worauf der leider etwas kurze Abspann folgt. ■

Fabian Rachel

● Gargoyle's Quest (Game Boy)

Paßwörter:

Tower Monster: EX6D-XFRE
Bellzemos: L8DJ-LOEF
Zakkudruzer: FQWA-L7CP
Rushifell: G95D-XYVY ■

Sven Mittrach

● Microcosm (CD 32)

Nach Beginn des Spiels den Pausenmodus aktivieren und die schönen farbigen Buttons in der Reihenfolge grün, rot, gelb, blau drücken und gedrückt halten. Dabei muß man noch den Richtungsknopf entgegen dem Uhrzeigersinn schnell drehen, bis ein akustisches Signal ertönt. Dann ist man unverwundbar. Kleiner Haken: Die Zwischen- und die Schlußsequenz sind dann nur noch in Schwarzweiß zu sehen. ■

Bernhard Weiß

● Cybermorph (Atari Jaguar)

Level	Code
1	1008
2	1328
3	9325

SECRET SERVICE

4	9226
5	3444
Bonus	6009

Thorsten Egeler

● Alien Breed (PC, engl. Ver.)

Deck	Levelcode
2	AAJIHGDDC
3	CGGHDGGDG
4	HDICICCI
5	IDHEHDGCC
6	IJIIDIHEC
7	CFDFEFEFJ
8	JIIJIIIC
9	AAAAABAAA
10	CCGDGBBBB
11	HHIAAJJIG
12	GGDDJJHFD
13	JIECBFGFF
14	HGGEDDCCB
15	HHHGFGDCC
16-18	IHDCHGHFF

Alexander Diebold

● Quest for Glory IV

Ich habe Shadows mit einem Magier durchgespielt, weil ich es so am einfachsten finde. In diesem Spiel ist es wichtig, mit jeder Person über ALLES zu sprechen, bzw. ihr ALLES zu erzählen! Anhand der Karte könnt Ihr sehen, wo sich was befindet.

Ein kleiner Tip zum Kämpfen: Vermeidet den Nahkampf. Rennt lieber weg, als Euch auf einen Nahkampf mit zu gefährlichen Monstern wie dem Necrotaur einzulassen, denn solche Kämpfe strapazieren die Kraft ganz schön. Gegen die Wraith solltet Ihr den gleichen "Trick" anwenden und mit dem Lightning-Bolt-Spruch auf ihn schießen (den Lightning-Bolt-Spruch möglichst gut trainieren!). In der Höhle, in der Ihr am Anfang landet, sind drei Skelette, die Ihr untersuchen solltet. Ihr werdet etwas Geld, einen Dolch und einen Feuerstein finden. Von dem Altar im Hintergrund nehmt die Fackel und entzündet sie mit dem Feuerstein. Ihr verläßt den Raum durch die hintere Tür. Im Vorraum findet ihr ein Tuch, das Ihr mitnehmt. Indem Ihr nach unten geht, kommt Ihr in eine große Höhle, in der Ihr das Tuch auf Euch selbst benutzt. Wenn Ihr nun einen Levitate-Spruch aufsagt, gelangt Ihr über

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

SECRET SERVICE

den Abgrund und könnt durch den linken Ausgang ins Freie gehen.

Draußen angekommen, lauft Ihr Katrina über den Weg, der Ihr noch öfter begegnen werdet. Nachdem sie weg ist, könnt Ihr aus dem großen Bogen das goldene Zeichen herausnehmen. So erhaltet Ihr das Dark One Sign. Schnell nach links gegangen, und Ihr seht rechts unten einen Bonsai-Busch, den man erst bekommt, wenn man die Steine wegräumt. Also sprecht Ihr schnell zweimal den Forcebolt-Spruch auf den Haufen und könnt Euch den Busch mit einem Fetch-Spruch angeln.

Ihr geht jetzt zu Punkt zwei im Wald und nehmt Euch dort einen von den Knochen. Jetzt geht es rasch zur Stadt, wo Ihr mit allen Leuten sprecht, die Ihr trifft. Mit dem "Burgomeister" sprecht Ihr im Haus und erhaltet so den Schlüssel zur Adventure's Guild. Nachdem Ihr sein Haus verlassen habt, geht Ihr in die nächste Tür (Shop) und redet mit Olga, der Besitzerin. Danach kauft Ihr ein paar Candies, vier oder fünf Knoblauchzehen (Garlic), den Pie Pan und (ruhig ein paar mehr) Trail Rations sowie eine Flask of Oil.

Verlaßt jetzt den Shop und geht zur Abenteurer-Gilde (das Holzhaus ganz links im Dorf). Lest dort die Bücher aus dem Regal. Jetzt tragt Ihr Euch in das Tagebuch ein (sign logbook), danach lest Ihr es. Geht jetzt nach rechts und redet mit Nikolai, der verzweifelt nach seiner Ana sucht. Nach dem sinnlosen Gespräch versucht Ihr, die Tür mit den Glocken zu öffnen. Dazu wiederholt Ihr einfach die Reihenfolge der Glockentöne.

Im Innenraum programmiert Ihr die TRAP auf Babyantwerpen, benutzt eine Trail Ration auf ihr und öffnet dann die rechte Tür. Nachdem die Falle zugeschnappt ist, schaltet Ihr die Geschwindigkeit runter und öffnet die linke Tür. Jetzt müßt Ihr mit Hilfe der Pfeile die Antwerpe zum Schlüssel und dann zur Öffnung des Labyrinths bewegen.

Habt Ihr den Schlüssel, dann versucht, die verschlossene Tür zu öffnen, indem Ihr das Schlüsselloch "zusammensetzt". Dr. Granium fragt Ihr besonders nach Magic, weil Ihr so den Glide-Spruch

bekommt, und nach Science (holt Euch mehrere leere Flaschen und täglich sowohl eine Healing Potion als auch eine Poison Cure Potion, wozu Ihr allerdings das Handbuch braucht).

Verlaßt jetzt das Labor und geht zum Monastery, das Ihr mit dem Dark One Sign öffnet. Den "Kleinen" Hexapod füttert Ihr mit einer Knoblauchzehe. Ihr drückt die rechte Stange am Kamin, woraufhin sich ein Geheimgang öffnet, der in den geheimen Keller führt. Im Keller öffnet Ihr den Schreibtisch mit einem Open-Spruch, und Ihr erhaltet jede Menge Infos über den Kult und die Rituale. Trinkt jetzt noch was von dem Wein, und Ihr erhaltet nach der Vision das Blut-Ritual.

Seit Ihr sicher wieder aus dem Kloster, geht erst mal ins Inn und redet wieder mit allen Leuten. Wenn Ihr etwas essen wollt, setzt euch auf den Stuhl am vorderen Tisch. Wollt Ihr schlafen bzw. Euch ausruhen, geht in die erste Tür oben rechts. Um Mitternacht trifft Ihr unten im Schankraum auf den Domovoi, der Euch hilft, wenn Ihr ihm helft.

Am Stadttor könnt Ihr im linken Baumstumpf etwas Geld finden. Nehmt noch etwas von dem Korn. Außerdem trifft Ihr hier Katrina wieder, von der Ihr den Frostbite-Spruch erhaltet (aber nur nachts). Geht zuerst am Tag zu Punkt elf im Wald, und nehmt aus der vorderen Lampe das Geld. Jetzt könnt Ihr hier mit einem Fetch-Spruch eine Mana-Frucht vom Baum auf der Insel nehmen (möglichst jeden Tag eine, aber nur in Notsituationen gebrauchen). Danach sprecht Ihr schnell einen Detect-Magic-Spruch, dann einen Trigger-Spruch auf das Glitzern im Wasser, dann einen Open-Spruch auf die Rose und zu guter Letzt den Fetch-Spruch auf der Rolle, wodurch Ihr den Protective-Spruch erhaltet.

Im Loch im Vordergrund könnt Ihr den Bonsai-Busch einpflanzen. Wenn Ihr hier übernachtet, bekommt Ihr Visionen, die Euch ein paar kleine Tips geben. (Man kann nur im Inn, bei Eranas Stab und in Eranas Garten übernachten. Es bleibt Euch überlassen, wo Ihr nächtigen wollt, aber: Wollt Ihr nachts in die Stadt, dann benutzt

einen Levitate-Spruch, um übers Tor zu kommen.)

Geht jetzt zu Punkt zwei in den Wald, gebt der Rusalka einen Strauß Blumen und fragt sie dann aus. Bei Punkt neun wartet der Leshy auf Euch, der harmlos ist und Euch Tips gibt, die Ihr später noch braucht. Ihr müßt den sich bewegendem Busch berühren und ihm auf seine Frage mit "Leshy" antworten. Habt Ihr den Bonsai eingepflanzt, erhaltet Ihr von ihm den Magic Phrase, den Ihr bei Punkt zehn benutzen könnt, indem Ihr ihn erzählt.

Ihr kommt jetzt zu Baba Yaga, die manche noch aus dem ersten Teil kennen werden. Man muß dem Totenschädel (Bonehead) etwas geben, das sein Aussehen positiv verändert. Dazu müßt Ihr nachts zu Anas Geist gehen und ihr immer wieder von Geistern erzählen, bzw. sie danach fragen, bis sie sich an ihren Namen erinnert. Wenn sie aus dem Bild verschwindet, verlaßt kurz das Bild und geht wieder zurück, um weiterzureden.

Erzählt am Tag dem alten Nikolai von Eurer Begegnung. Nachts müßt Ihr dann noch mal zu Anas Geist, und Ihr werdet Zeuge einer rührenden Wiedervereinigung. Geht jetzt kurz aus dem Bild und dann wieder zurück. Sprecht Nikolai anschließend auf seinen Hut an, und Ihr bekommt ihn. Geht schnell zum Elderbury Bush, und schießt einen Force-Bolt-Spruch auf ihn, woraufhin ein Ast mit Elderburies abbricht, den Ihr Euch mit dem Fetch-Spruch angelt.

Die Beeren benutzt Ihr mit der Pie Pan. Ihr geht zum Schloßtor, wo Ihr den Torwächter Boris trifft (den verschwundenen Ehemann von Olga). Ihr müßt jetzt ziemlich oft zwischen Olga und Boris hin- und herrennen und den beiden voneinander erzählen, bis sie sich wiedersehen.

Ihr könnt Euch schon mal eine oder zwei Flaschen Goo besorgen, indem Ihr zum Großen Bogen geht (ein Bild vorher einen Trigger-Spruch auf die Säule anwenden, und Ihr könnt über sie nach oben klettern) und die Empty Flasks auf den Sumpf verwenden.

Falls Ihr Dr. Granium schon nach der Rehydration's Portion gefragt habt, gebt ihm den Goo. Ihr be-

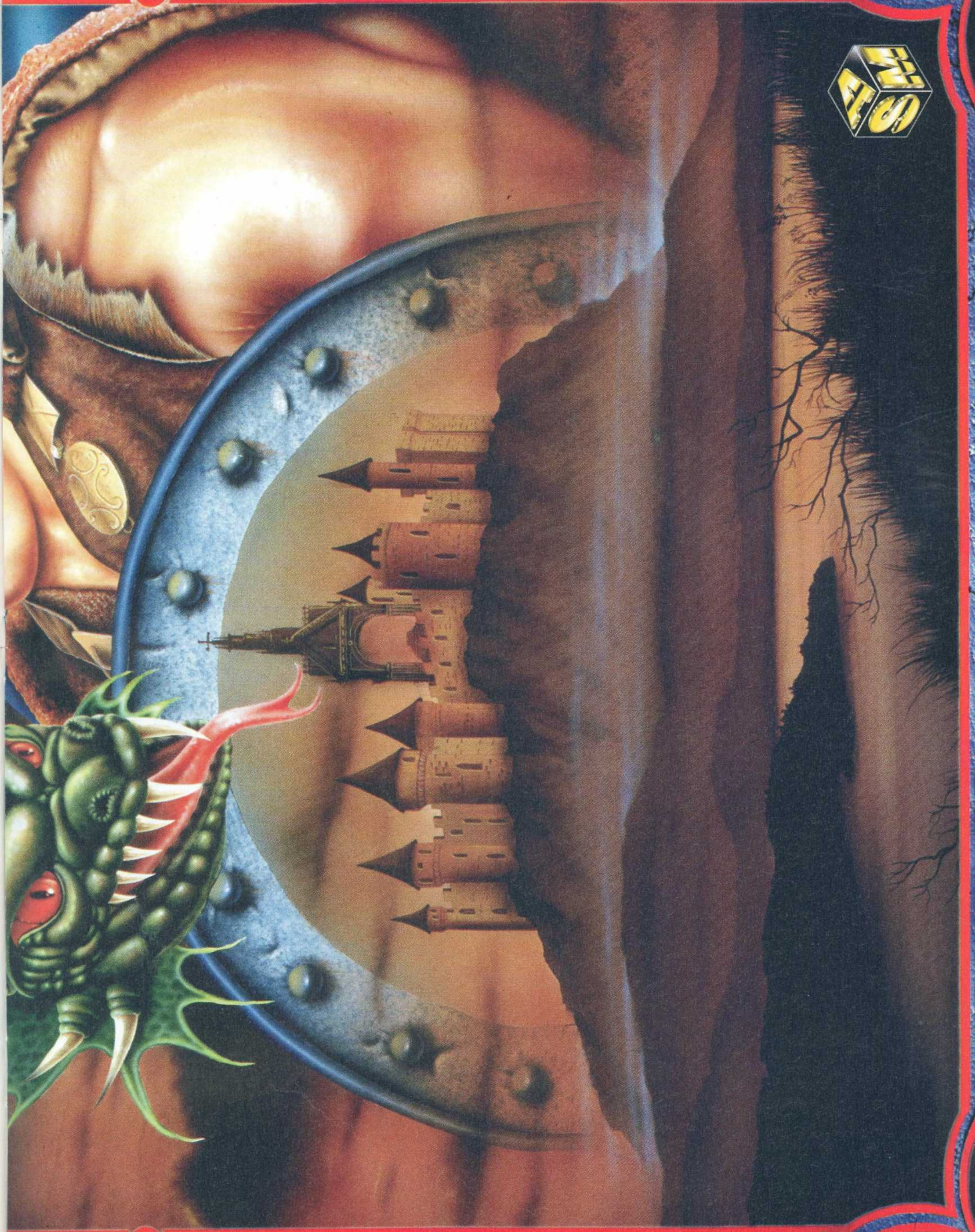
kommt die Portion, die man auf der braunen Statue (links) im Monastery anwendet. Danach könnt Ihr wieder in den Keller und das Buch mit der Fackel anzünden, woraufhin das gesamte Kloster abbrennt. Sobald Igor vermißt wird, geht Ihr zum Friedhof und sprecht einen Open-Spruch auf den umgekippten Grabstein. Sprecht daraufhin Igor in der Stadt an, und Ihr bekommt den Schlüssel zur Gruft der Borgovs.

Irgendwann wird Euch beim Stadttor ein Zigeuner ansprechen, dem Ihr dadurch, daß Ihr Igor befreit habt, das Leben gerettet habt. Er lädt Euch ein, ihn im Zigeunerlager zu besuchen, was Ihr auch tut. Von der Wahrsagerin erhaltet Ihr viele Infos und den Aura-Spruch. Wichtig ist, daß Ihr sie auf Erana's Staff anspricht.

Sollte in der Zwischenzeit im Inn ein Gnom aufgetaucht sein, besucht ihn in seinem Zimmer (die hinterste Tür oben). Ihr erfahrt wieder von Baba Yaga und erzählt ihm von Euren früheren Abenteuern, woraufhin er Euch beschuldigt, daran schuld zu sein, daß er seinen Humor verloren hat.

Jetzt geht Ihr schnell zu Baba Yaga, erzählt Bonehead vom Gnom und gebt ihm den Hut, woraufhin er Euch durchläßt. Benutzt die Knochen mit dem Mörser, dann den Mörser und schließlich eine leere Flasche auf den Mörser. Jetzt könnt Ihr im Inventar den Goo auf die Pie Pan kippen, dann das Knochenmehl dazu. Benutzt das Korn auf dem Boden vor der Hütte, und Baba Yaga wird sich hinsetzen. Sobald Ihr in der Hütte wieder sprechen könnt, sprecht sie auf den Gnom und die Kids an, und Ihr erhaltet den Auftrag einen Elderbury Pie zu backen. Ihr braucht vor der Hütte nur noch die Pie Pan mit einem der Schädel zu benutzen, der das Gemisch überbäckt. Bringt den Pie in die Hütte, und Ihr könnt Euch von Baba eine Belohnung aussuchen. Ihr erhaltet das Breath-Ritual.

Ihr könnt gleich noch mal in die Hütte gehen und Baba (sobald sie Euch nach was zum Essen fragt) eine Knoblauchzehe geben. Als weitere Belohnung nimmt den Good Humor Bar, den Ihr später dem Gnom gebt, der Euch wieder-

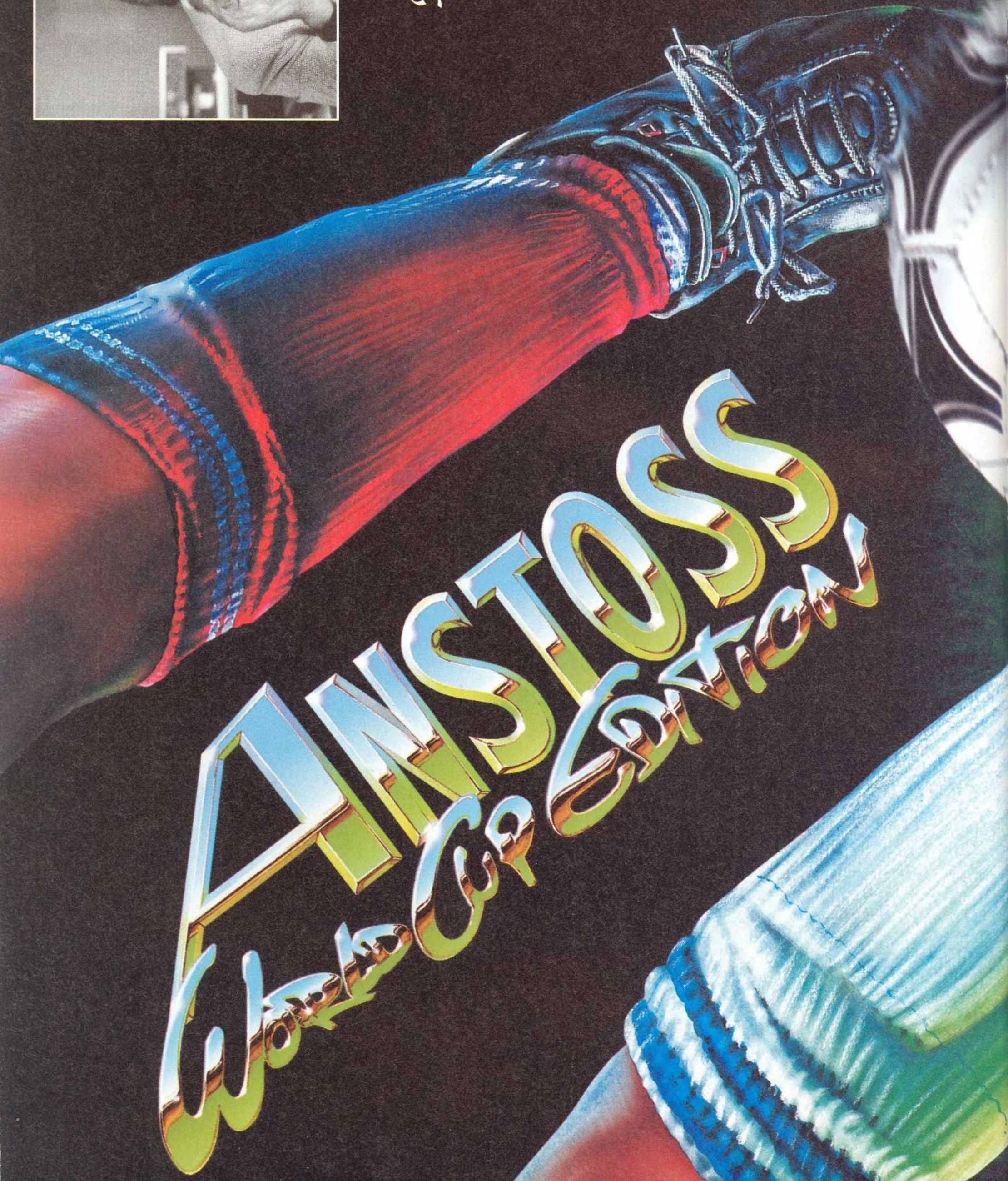




Mit Live-Kommentaren von:

Marcel Reif

WILSON MSTOSS CANTON





AW

KAYE

Sports



ASCOT



DRAGON

um den ultimativen Witz erzählt. Geht ein weiteres Mal in die Hütte, gebt Baba noch mal Knoblauch, und laßt Euch mit dem Hidespell belohnen. Jetzt habt Ihr alles von ihr abgestaubt, was Ihr bekommen könnt. Wartet auf die Nacht, geht dann zu Punkt vierzehn, und trinkt von dem Wasser. So erfahrt Ihr von den Elfen.

Geht öfter mal nachts hierhin, und Ihr trefft wiederholt die Elfen, die Euch eine Aufgabe und den Release-Spruch geben (nachdem Ihr den glühenden Stab berührt habt). Seid Ihr aufgewacht, dann begeben Euch zu Punkt eins, wo Ihr ein paar Candies ablegt und die Will-O-Wisps mit einer Flasche einfängt. Schnell nach rechts, wo die Wisps ein paar Zeichen auf der Säule zum Vorschein bringen.

Setzt nun das Dark One Sign in die Säule, und gebt den Namen "Avoozl" ein; Ihr bekommt das Sense-Ritual. Benutzt an Punkt eins den Glide-Spruch, und gleitet nach unten, bis ihr zu einer Säule kommt, die von zwei Monstern bewacht wird. Habt Ihr die Viecher besiegt, dann setzt wieder das Dark-One-Zeichen in die Säule, fangt mit dem rechten Zeichen an und klickt dann auf alle Symbole (gegen den Uhrzeigersinn). Ihr erhaltet das Bone-Ritual. Wenn Ihr Eure Magie zwischendurch trainieren wollt und Geld braucht, dann tötet die Wraith (Fighter und Paladin bekommen so das letzte, nämlich das Heart-Ritual, der Magier muß einiges mehr tun).

Irgendwann werdet Ihr mitbekommen, daß die Innkeeper ihre Tochter Tanya vermissen. Der Domovoi erzählt Euch, daß sie sich im Schloß aufhalten soll und daß sie eine Lieblingspuppe hatte, die Ihr Euch aus dem Schrank in der Schankstube holt.

Jetzt geht es zum Friedhof, wo Ihr die linke große Gruft mit dem Gruftschlüssel öffnet. Unten drückt Ihr das bunte Gebilde auf dem Fußboden, gebt die Farben Blau, Orange, Rot, Grün, Orange und Violett ein, und Ihr bekommt einen Schlüssel, mit dem Ihr das rechte große Relief öffnen könnt. Ihr kommt so ins Schloß hinein.

Geht jetzt den folgenden Weg, um zu Tanya zu kommen: hoch, nach oben (falls Ihr hier Stimmen hin-

ter der Tür hört, ölt sie und lauscht daran. Danach könnt Ihr so hindurchgehen), die Treppe rauf, die Treppe rauf, Safe mit Open-Spruch öffnen (Ihr kriegt Geld "geschänkt"), rechts, nach oben, links, links, links und die Treppe nach oben.

Tanya ist allerdings nur nachts in ihrem Zimmer. Geht also nachts hin oder wartet vor der Tür auf die Nacht. Gebt Tanya jetzt die Puppe und erzählt ihr von Eranas Stab. Ihr kommt automatisch zurück ins Dorf und erhaltet Eranas Zauberstab. In der nächsten Nacht geht Ihr zur Elfenlichtung (ein Bild vorher abspeichern), wo Ihr von drei Elfen erwartet werdet, die Euch den Stab abnehmen wollen. Jetzt geht alles ziemlich schnell: Ihr erhaltet den Summon-Staff-Spruch und müßt auch schon den Zauberstab gegen die Elfen verteidigen. Zuerst sprecht den Summon-Staff-Spruch, gleich danach (sonst überlebt Ihr nicht lange) den Resistance-Spruch (diesen Spruch kann man nur sprechen, wenn man vorher den Summon-Spruch benutzt hat und auf der Stelle stehen geblieben ist). Schießt dann – so oft Ihr könnt – mit dem Frostbite-Spruch auf die mittlere Elfe. Sollte die Lebensenergie zu weit unten sein, trinkt eine Healing Potion. Wenn der Resistance Spruch nachgelassen hat, sprecht ihn nochmals. Habt Ihr die Elfen besiegt, dann erhaltet Ihr so das letzte, nämlich das Heart-Ritual.

Schlaft in Eranas Garten aus, geht dann in die Stadt und/oder übt Eure Sprüche bis zum Abend. Schlaft dann im Hotel, so werdet Ihr am nächsten Morgen eine Nachricht von Katrina finden. Geht am Abend zum Schloßtor. Unterwegs lauert Euch Ad Avis auf, ein böser Magier. Ihr werdet gefangengenommen und eingekerkert. Zaubert dann einen Open-Spruch auf die Handschellen, und Ihr seid frei. Nehmt den Hammer und den Holzpflock. Geht durch die Eiserne Jungfrau im Hintergrund. Im nächsten Raum öffnet Ihr den Sarg und küßt Katrina. Im Kerker erzählt ihr, was sie hören will, und nehmt es auf Euch, die Rituale zu besorgen.

In den Euch verbleibenden Tagen solltet Ihr Eure Sprüche üben, so gut es geht. Am dritten Tag geht es

zum Schloß, diesmal allerdings durch das Tor. Bald darauf findet Ihr Euch im Dark One Cave wieder. Um an das Buch aus dem Abgrund zu kommen, zaubert einen Calm-Spruch, und Ihr könnt Euch das Buch mit dem Fetch-Spruch raufholen. Dadurch erhaltet Ihr das letzte Ritual, nämlich das Ritual of Essence. Überquert das Seil und geht nach rechts. Jetzt könnt Ihr die rechte (sich bewegende) Tür öffnen, und Ihr seid im Anfangsraum. Benutzt das Dark One Sign in den Altar, danach benutzt Ihr das Bone-Ritual auf dem Altar. Ihr entrinnt dem Käfig, indem Ihr zuerst einen Frostbite-, dann einen Flamedart-, dann wieder einen Frostbite- und wieder einen Flamedart-Spruch auf ihn sprecht.

Verlaßt den Raum und geht durch die nächste Tür (sie bewegt sich auch). In der nunfolgenden Lavahöhle geht Ihr bis zum Abgrund, den Ihr mit dem Levitate-Spruch überquert. Benutzt das Blood-Ritual auf den Altar und geht wieder zurück, bis Euch ein Lavastrom den Weg versperrt. Sprecht zweimal einen Frostbite-Spruch auf den Lavasee, und Ihr könnt die ungastliche Höhle verlassen. Nachdem Ihr durch die nächste sich bewegende Tür gegangen seid, benutzt das Breath-Ritual auf dem Altar. Kurz abspeichern, und dann mit der Hand vier Töne spielen. In der unteren Reihe zuerst das rechte Horn, dann das linke und zum Schluß das mittlere. Blast schließlich in der oberen Reihe in das mittlere Horn, und der große Mund im Hintergrund fängt an, ein- bzw. auszuatmen.

Versucht Ihr nun zum Ausgang zu gehen, dann werdet Ihr kurzerhand "verschluckt" und müßt, sobald der Mund geschlossen ist, zuerst den Calm-, dann den Open-Spruch aufsagen. Dann könnt Ihr zum Ausgang gehen.

Die nächste Höhle ist meiner Meinung nach die gefährlichste. Ihr habt zunächst alle Sinne verloren, doch Ihr bekommt sie schnell wieder, indem Ihr zuerst nach links lauft, bis Ihr an was stoßt (gibt die Sinne wieder). Jetzt weiter nach links und oben laufen (Ihr könnt wieder riechen), jetzt nach oben dann nach rechts (hören). Weiter nach rechts, bis Ihr wieder sehen

könnt. Setzt das Sense-Ritual in den Altar ein. Ihr müßt vorsichtig durch die Stromfelder zum Ausgang gehen (warten, bis der Blitz vorbei ist, dann los bis zum nächsten freien Feld). Ihr könnt Euch auch noch durch den Summon-UND den Resistance-Spruch schützen.

Seid Ihr wieder draußen, dann setzt das Heart-Ritual in den großen Altar in der Mitte (er stellt, wie soll's auch anders sein, das Herz von Avoozl dar). Es öffnet sich ein Durchgang über dem Altar, den Ihr mit einem Levitate-Spruch erreicht. Hier warten schon Katrina und Ad Avis auf Euch. Nach dem kleinen Streit zwischen den beiden (Katrina ist verschwunden) erzählt Ihr dem Oberbösewicht den ultimativen Joke und feuert einen Flame Dart auf ihn (Ihr könnt auch einen anderen Schuß benutzen).

Jetzt berührt Ihr nur noch mit Eranas Stab den Kristall, und Ihr könnt Euch am Abspann erfreuen.

Timo Stadtlander

● Ultima 8 – The Pagan

Der Mega-Cheat:

Ja ja, hier ist sie tatsächlich, die Komplettlösung zum achten Teil des Rollenspiel-All-Time-Classics. Erstmals kein gewaltiges Kartenwerk, sondern eher ein Walkthrough mit den wichtigsten Stationen und Rätseln. Damit das Ganze noch ein bißchen einfacher wird, habe ich, wie an der Hotline versprochen, den ultimativen U8-Cheat-Enabler mit beigepackt. So wird's gemacht:

Mit einem Hex-Editor die Datei AVATAR.DAT im Verzeichnis ULTIMA8\GAMEDAT einsehen. Die Dateipositionen &H2A und &H2B auf den Wert 01 setzen und abspeichern. Nun das Spiel ganz normal starten. Per Linksklick auf die Spielfigur gibt's das erste Cheat-Menü, mit <Strg-F1> noch ein wenig mehr, und mit <F7> wird der interne Debugger mit Pulldown-Menüs und Mausunterstützung aufgerufen. Wenn der Spieler trotzdem sterben sollte, muß der Cheat erneut eingegeben werden. That's all, folks!

tom

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

Die Komplettlösung:

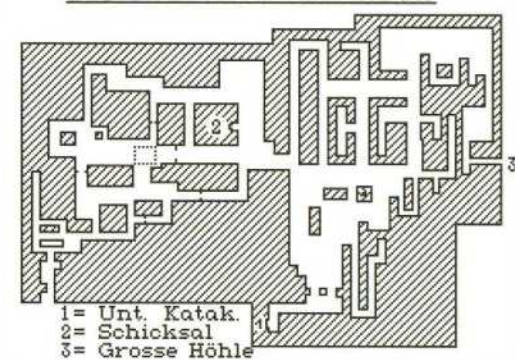
Sobald ich aus meiner langen Ohnmacht, die ich mir durch den schrecklichen Sturz ins Meer zugezogen hatte, erwacht war, blickte ich zu allererst in das Gesicht des Fischers Devon, der mir einige Fragen beantworten konnte. Unter anderem machte er mich auf die bevorstehende Hinrichtung aufmerksam. Nachdem ich Zeuge dieses grausamen und unmenschlichen Schauspiels geworden war, befragte ich Devon zum zweiten Mal – wobei er mich in die Stadt Tenebrae zu Bentic, dem Bibliothekar schickte. Nach längerem Suchen fand ich die Bibliothek im Ostteil der Stadt. Bentic, ein nach meiner Einschätzung ziemlich weiser Mann, sandte mich, auf die Frage, wie ich Pagan verlassen könne – auf das Plateau zu dem alten Magier Mythran.

Der Weg dorthin führte durch eine Höhle nördlich der Stadt. In dieser fand ich ein großes Gitter und ein zerfallenes Haus mit mehreren Hebeln. Als ich alle so bewegt hatte, daß sich jedesmal die Winde drehte, und ich den Hebel in der Nähe des Gitters umgelegt hatte, war der Weg zum Plateau frei, und ich traf kurz darauf auf das Haus des Magiers. Nach einem langen Gespräch mit Mythran erfuhr ich, daß ich die Macht aller vier Titanen vereinen müsse, um Pagan verlassen zu können. Er empfahl mir, mit den Nekromanten, den Dienern des Bergkönigs Lithos, anzufangen. Er versicherte mir, daß ich immer auf seine Hilfe zählen könne und verkaufte mir eine Schriftrolle, mit der ich magische Türen öffnen konnte. Außerdem erhielt ich von ihm noch einen Gegenstand, der eine Art "Orb of the Moons" (Teleportationsgegenstand) zu sein schien. Damit konnte ich mich direkt auf das Dach des Palastes der Gezeitenfürstin Mordea (wo ich auf meinen Streifzügen durch Tenebrae eine seltsame Plattform aktivierte) teleportieren. Sodann machte ich mich auf den Weg zum Friedhof, um die Nekromanten aufzusuchen. Ich traf auf Vividos, den Ersten Schüler der Nekromantin Lothian. Er erzählte mir, daß diese im Sterben liege und sie

nur durch einen bestimmten Dolch, den ihm die Gezeitenfürstin entwendet hatte, den Tod finden dürfe. Selbstverständlich erklärte ich mich bereit, ihm den Dolch wiederzubringen. Den Schlüssel zu Mordeas Gemach hatte ich schnell gefunden (er befand sich unter einem Kissen im Thronsaal der Herrin), doch dann stellte sich heraus, daß ich noch einen weiteren Schlüssel brauchte, um die Truhe zu öffnen, in der sie den Dolch versteckte. Diesen Schlüssel erhielt ich von der Dienerin Aramina, die ich während der Zeit der Blutwache in ihrem Haus im Osten Tenebraes aufsuchte.

Bevor ich den Dolch nun holen konnte, mußte ich jedoch noch so lange warten, bis Mordea, die sich inzwischen zur Ruhe gelegt hatte, das Schlafgemach verlassen hatte. Vividos nahm den Dolch dankend an und vollzog damit das Ritual. Dadurch wurde er zum neuen Nekromanten und machte mich zu seinem Schüler. Er beauftragte mich, zwei bestimmte Rea-

Die oberen Katakomben



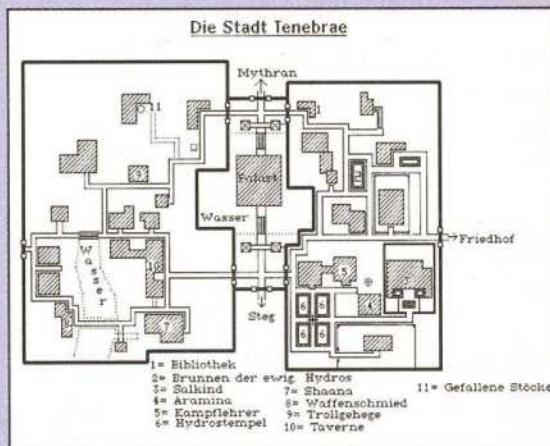
genzien (Henkersmaske und Gefallene Stöcke) zu suchen. Die Henkersmasken wuchsen in einer Mulde südlich des Friedhofs und standen unter der Bewachung einiger Wechselbalge. Als ich Tenebrae durch das Osttor betreten wollte, wurde ich von einer Wache aufgehalten, die mir sagte, daß Bentic geköpft und Devon verhaftet worden war. Darum unterbrach ich vorerst die Suche nach dem zweiten Reagenz und besuchte Devon im Gefängnis (im Keller des Palastes). Er bat mich, seine Unschuld zu beweisen. Auf seinen Rat hin ging ich in das Haus des Majordomus Salkind und las das Terminbuch für die Hinrichtungen. Darin erfuhr ich, daß das Beweismaterial, das zu Devons Verhaftung notwendig war, in einem Geheimraum im Palastkeller aufbe-

wahrt wurde. Dieser Raum hatte jedoch keine Tür und so wußte ich lange nicht, wie ich hineinkommen sollte. Doch dann erinnerte ich mich an Mythrans Schriftrolle, mit der ich den Weg freimachen konnte. In der Kammer entdeckte ich Bentic's Tagebuch, in dem geschrieben stand, daß Devon der rechtmäßige Gezeitenfürst sei. Leider konnte ich es nicht mitnehmen, denn kurz darauf kamen die Palastwachen und führten mich zum Steg. Dort sollte gerade Devons Hinrichtung stattfinden.

Ich erzählte den Anwesenden von dem Tagebuch, wobei Mordeas Schwindel aufflog. Die Scharfrichterin verweigerte ihr den Dienst, und Mordea wurde in einem Kampf von Devon getötet. Da Tenebrae nun von dieser Tyrannin befreit war und mein Freund Devon die Macht übernommen hatte, konnte ich die Aufgabe des Nekromanten wieder aufnehmen. Die Gefallenen Stöcke fand ich in einem zerfallenen Haus im Südwesten Tenebraes. Der Nekromant lobte mich und schickte mich dann in eine Halle an der Nordseite des Friedhofs, wo ich mit dem Zauber "Offene Erde" den Weg zu den Oberen Katakomben öffnen sollte, um von dort zum Erdtitanen Lithos zu gelangen. Ich folgte den Gängen so lange, bis in einem kleinen Mausoleum der Boden unter meinen Füßen einstürzte und ich in eine Höhle fiel. Dort fand ich die Leiche eines früheren Nekromanten, den ich mit "Seance" zu einem Gespräch zwang. Er befahl mir die anderen Nekromanten zu suchen, denn nur so könnte ich den Weg zum Bergkönig finden.

Jeder von ihnen lehrte mich einen Zauber, den ich benötigte, um zum nächsten zu gelangen. Der sechste Nekromant zeigte mir einen Zauber, mit dem ich einen Golem heraufbeschwören konnte, der mir die Tür zu Lithos' Halle öffnen sollte. Danach stieg ich die große Treppe hinauf und gelangte wiederum in die Oberen Katakomben, von wo ich mich auf den Weg in die Große Höhle machte. Hier irrte ich eine Weile umher, fand dann jedoch den Weg zur Steinernen Bucht, wo ich mit dem frisch erschaffenen Golem das große Portal öffnete. Ich gelangte in eine

Höhle, an deren Ende ich die Überreste einer Mauer besteigen mußte, um einen Hebel zu betätigen. Dieser Hebel aktivierte eine große Brücke aus Knochen und



Totenköpfen, die mir den Weg über einen Abgrund freigab. Nach einem langen und beschwerlichen Marsch über schwebende Platten und untergehende Steine erreichte ich schließlich die Halle des Bergkönigs.

Nach einer Unterredung mit diesem kehrte ich zum Friedhof zurück und begrub Lothians Leichnam. Der neue Nekromant schickte mich abermals in die Katakomben. Ich fand eine Tür mit der Aufschrift "Ihr reist eurem Schicksal entgegen ..." und öffnete sie mit dem "Schlüssel des Weisen", den ich zuvor von Vividos erhalten hatte. Durch einige lange Gänge und mehrere Türen, die ich mit Golems öffnete, gelangte ich in den Schrein der Alten, wo sich der Geist von Khumash-Gor aufhielt. Ich fand hier die Spitze eines großen Schwarzgestein-Oberlisen. Ich kehrte zurück in die Oberen Katakomben und folgte den Schildern bis zu den Unteren Katakomben. Dort angekommen, suchte ich nach dem Eingang zur Totengruft, von der mir der Nekromant erzählt hatte. Wie ich später herausfand, gibt es auch einen kürzeren Weg dorthin: Man muß einfach in der Steinernen Bucht die kleine Tür neben dem Portal aufschließen (Schlüssel des Weisen). Zuerst mußte ich ein paar gefährliche Sprünge über einen Lavasee machen, dann fand ich in einem Grab den Schlüssel des Zeremonienmeisters. Dieser öffnete die "Versammlung der Toten", wo ich, unter einem Grabstein, mit "Offene Erde" einen weiteren Schwarzgesteinbrocken

SECRET SERVICE

– das Herz der Erde – entdeckte. Nun ging ich wieder in die Große Höhle und öffnete die Türen, die sich dort befanden (auch hierzu benötigt man den Schlüssel des Weisen). Eine von diesen führte mich auf die Insel Silberfels. Hier sprach ich mit Bruder Xavier, der mich fragte, ob ich nicht dem Orden der Theurgisten beitreten wolle. Ich bejahte das natürlich und begann mit der Prüfung der Weisheit.

Hier habe ich kurz die Fragen und die Antworten dieser Prüfung aufgelistet:

Welchen Ort wählst Du zum Ausruhen?

- Den Strand
- Ein Bergtal
- Ein Lagerfeuer

* Die abendliche Brise
Was machst Du auf einem Schlachtfeld zuerst?

- * Ich heile die Verletzten
- Ich kämpfe mit
- Ich hole Hilfe
- Ich bleibe neutral

Welches Opfer bringst Du für ein krankes Kind?

- Mein Gehör
- Meine Fähigkeit zu sprechen
- * Meine Sehkraft
- Mein Leben

Was sagst Du zum verwundeten König?

- Wir siegen
- * Die Schlacht ist verloren
- Was sagst Du in der Taverne?
- Ich verbreite Stratos' Ruhm

* Ich schweige
Was machst Du mit deinem entlaufenen Sohn?

- Ich verbiete ihm das Haus
- * Ich bitte ihn hinein

Wie wählst Du deine Freunde?

- * Ehrlichkeit
- Loyalität
- Können
- Bescheidenheit

Was tust Du, wenn dein Bruder gestohlen hat?

- * Ich sage wahrheitsgemäß aus
- Ich halte den Mund

Was ist besser?

- Das Bestrafen eines ungezogenen Kindes
- * Das Trösten eines traurigen Kindes

Weshalb ist Weisheit wichtiger als Kraft?

- Diplomatie kann einen Angriff verhindern

Alles Gute für Super-Nintendo-Besitzer



SPECIAL 23

der Bestseller!
Noch zu haben –
bitte benutzt die
Bestellkarte im
Heft.

BERND SASSE

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

TOP SELLER

Titel	Anl.	PC
Battle Isle II	DV	79,95
Cannon Fodder	DA	62,95
Die Siedler	DV	79,95
F-14 Fleet Defender	DA	95,95
Lothar Matthäus	DV	69,95
Mad News	DV	82,95
Pacific Strike	DA	89,95
* Pizza Connection	DV	89,95
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,95
Tie Fighter	DA	89,95*
U.F.O.	DA	95,95
3 Ultima 8 - Pagan	DV	89,95

Preise & Lieferbarkeit für AMIGA auf Anfrage

CD - ROM

Titel	Anl.	DM
P Anstoss	DV	99,95
C Der Clou	DV	82,95
* Mad News	DV	89,95
Outpost	DV	89,95
C Syndicate plus	DV	95,95
D Ultima 8 (inkl. Speech P.)	DV	114,95

ORAKEL

Titel	Anl.	Syst.	Termin
Caribbean Desaster	DV	CD	06.94
Bioforge	DV	PC	06.94
* Kick Off 3	DV	PC	06.94
Rise of the Robots	DA	CD	05.94
M System Shock	DA	PC	06.94
Thene Park	DV	CD/PC	06.94
C Wings of Glory	DA	PC	06.94

!! 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
HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

* Eine Waffe zerstört – der Geist baut auf
Die Sprache ist schneller als das Schwert

Der Geist läßt sich nicht zer-schlagen

Nachdem ich die mit Glanz bestanden hatte, schickte Xavier mich auf eine Felsnadel im Westen des Klosters, die von allen die "Sturmspitze" genannt wird. Dort sollte ich die Prüfung des Gleichgewichts ablegen. Als ich auch diese ohne große Probleme bestanden hatte, mußte ich zu Stellos, dem Urvater der Theurgisten. Er sandte mich in die Höhle unter dem Kloster, wo ich Silbererzbrocken holen sollte. Dann beauftragte er mich, nach Tenebrae zu gehen, um das Silber dort vom

Schmied zu Zaubersymbolen formen zu lassen. Zuletzt mußte ich sie im Kloster auf den Altar legen. Nun war ich bereit, die dritte Prüfung in Angriff zu nehmen. Dazu ging ich wieder in die Höhle und heilte ein verwundetes Torax, das ich zuvor mit "Schwebender Diener" zu mir geholt hatte. Dann stieg ich wieder in das Kloster hinauf, wo Xavier für Aufruhr sorgte, da man ihm in der Nacht sein Heilsymbol gestohlen hatte.

Da sich Torwin, einer der Heiler, nicht mehr finden ließ, suchte ich seinen Freund Cyrrus auf und fragte ihn, wo Torwin sei. Er sagte mir, daß er es nicht wisse. Mir war klar, daß er log. Darum zauberte ich "Wahre Worte" und verhörte ihn. Dabei erfuhr ich, daß Torwin das Symbol gestohlen hatte und sich bei der Sturmspitze befand. Ich machte mich sofort auf den Weg dorthin und traf Torwin tatsächlich. Von ihm erfuhr ich, daß er den Tod seines Vaters, dessen Hinrichtung ich mit ansehen mußte, rächen wollte. Voller Kampfesmut sprang er über die Klippen und stürzte in die Brandung. Ich brachte Xavier sein Symbol zurück und fragte Stellos, was ich als nächstes tun sollte. Er erklärte mir, daß ich, genau wie Torwin es versucht hatte, zwischen zwei Säulen auf dem Kliff springen sollte.

Als ich das tat, wurde ich von einem Windstoß gepackt, und ich konnte

sehr weit springen. Ein paar Sprünge weiter traf ich Stratos, die Titanin der Lüfte, die mir das Zaubersymbol für "Luftschritt" gab. Ich zauberte hier den Zauber "Energie der Enthüllung", worauf eine Schwarzgesteinkugel sichtbar wurde – der Atem des Windes. Ich kehrte zurück nach Tenebrae und erhielt von Devon den Schlüssel zu



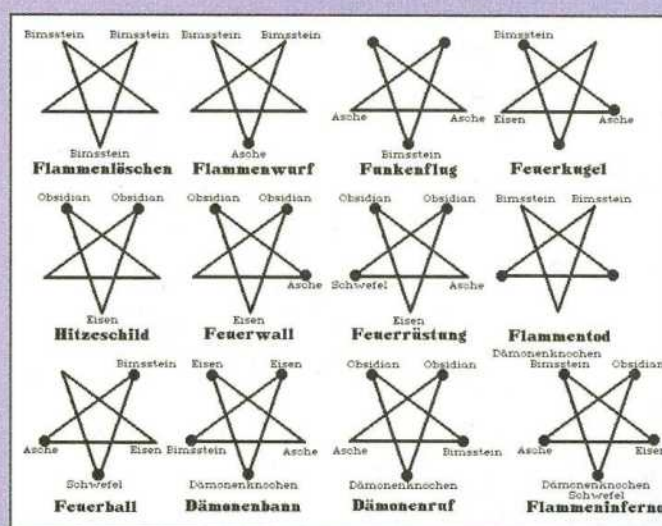
einer Truhe, in der sich ein vierter Schwarzgesteinbrocken befand – die Träne des Meers.

Dann ging ich in die große Höhle und begab mich zum ausgetrockneten Karthaxsee. In der Westseite fand ich einen Höhleneingang. Die Höhle führte mich zu einem See, der nur durch einen dünnen Damm, vom Karthaxsee getrennt war. Ich sprengte ihn mit "Offene Erde". Dadurch füllte sich der See wieder mit Wasser, und die Wasertitanin Hydros wurde befreit (sie befand sich im Zentrum des Sees). Devon war sehr besorgt, als ich ihm davon erzählte, und er schickte mich zu den Hexern, um sie um Hilfe zu bitten. Der Weg zu den Hexern führte mich wiederum durch die Große Höhle, zu zwei großen Metalltüren, die sich immer, wenn ich den Öffnungsmechanismus betätigte, gegenseitig verschlossen. Um dieses Hindernis zu umgehen, mußte ich einen Schalter benutzen, der gut getarnt an der Wand befestigt war. Damit war ich jedoch noch lange nicht da. Zuerst mußte ich mit "Luftschritt" über einen großen Lavasee auf eine Felseninsel springen, um danach noch einen Wassergraben zu überwinden. Die Enklave der Hexer ist ein kleiner Ort mit nur wenigen Einwohnern.

Die erste, mit der ich sprach, war die Akoluthin Bane. Sie erzählte mir viel über die Hexerei und beauftragte mich, den "Wahrnamen" des Obersten Akoluthen Vardion in Erfahrung zu bringen, da dieser die Herrschaft an sich reißen wollte.

Vardion jedoch dachte das gleiche von Bane und wollte mich dazu bringen, ihm ihren Wahrnamen zu verraten. Ich entschied mich dafür, Bane Vardions Wahrnamen zu sagen, worauf sie ihn mit einem Dämon vernichtete. Dann machte sie mich zu ihrem Schüler und forderte von mir eine Prüfung der Hexerei. Es viel mir nicht schwer, diese zu bestehen, da ich mich in der Bibliothek lange genug vorbereitet hatte, und so

schickte sie mich kurz darauf in die Obsidianfestung. Dort mußte ich vier blaue Zaubersymbole finden und gelangte dann zum Meister der Hexer. Dieser verlangte eine weitere Zauberprüfung, die ich auch problemlos bestand. Daraufhin teleportierte er mich zu dem großen Pentagramm, wo die anderen Hexer bereits warteten. Er beschwor Pyros und entzog ihm einen Teil seiner Kraft, um sie mir zu geben. Dann wurde das Ritual be-



endet, und ich wurde zum Akoluthen erklärt. Eine Weile genoß ich die neu erworbene Anerkennung, doch schon bald wußte ich nicht, was ich als nächstes tun sollte. Ich ging noch einmal zum Hexenmeister. Dieser fühlte sich jedoch von meiner Anwesenheit so sehr gestört, daß er mich angriff. Nach einem längeren Kampf, in dem ich mich sehr auf die Hilfe von Dämo-

nen und einer Feuerrüstung stützte, hatte ich ihn besiegt. Ich nahm sein gesamtes Hab und Gut an mich – unter anderem auch die Feuerzunge, einen großen Brocken aus Schwarzgestein. Dadurch, daß ich den alten Meister getötet und die Feuerzunge in meinem Besitz gebracht hatte, wurde ich nun selbst zum Hexenmeister. Meine erste Amtshandlung war es, die Feuerzunge auf das große Pentagramm zu legen. Damit wurde Pyros befreit, und ein Regen von Feuerbällen wurde heraufbeschworen. Danach ging ich zurück in die große Höhle, denn auf der Dämonenklippe, wo sich die Enklave befindet, funktionierte mein Teleporter nicht. Ich kehrte zurück zu Mythran. Dort erfuhr ich, daß ich den Schwarzgestein-Obelisk aus dem alten Tempel der Paganen wiederaufbauen sollte. Dazu gab er mir den Zauberspruch "Ätherische Reise", der mich an einen Ort in den Sternen brachte. Dort mußte ich jeden der vier Titanen in einem Zweikampf besiegen (ich konzentrierte einfach die Kraft der Schwarzgestein-Artefakte auf sie). Den Weg zu finden war kein großes Problem – nur in Pyros' Reich galt es, eine Zwischenaufgabe zu lösen: Ich mußte kleine weiße Kügelchen auf farbige Felder legen, die um einen großen Stern aufgereiht waren, um dadurch den Weg zum Herrn des Feuers freizumachen. Außerdem gab es auf dem Weg zu Lithos eine große Grube mit Lava, über der sich ein unsichtbarer Steg befand. Als ich nun alle Titanen in den Schwarzgestein-Brocken gefangen hatte, begab ich mich zu dem steinernen Pentagramm und legte die glühenden Artefakte darauf nieder. Dann konzentrierte ich die Kraft der Obeliskspitze auf mich selbst und brachte sie dadurch ebenfalls zum Glühen. Nun legte ich sie auf den übriggebliebenen Punkt des Pentagramms. Mit einigen Blitzen verschwanden die Artefakte, und aus der Mitte des Pentagramms wuchs ein gewaltiger Obelisk, der mich sehr an das "Schwarze Tor" erinnerte, mit der einst der Wächter Britannia betreten wollte.

Star-Wars-Destroyer

des Imperiums als beliebtes
Klebmodell



49,95

Deep-Space-Nine-Station



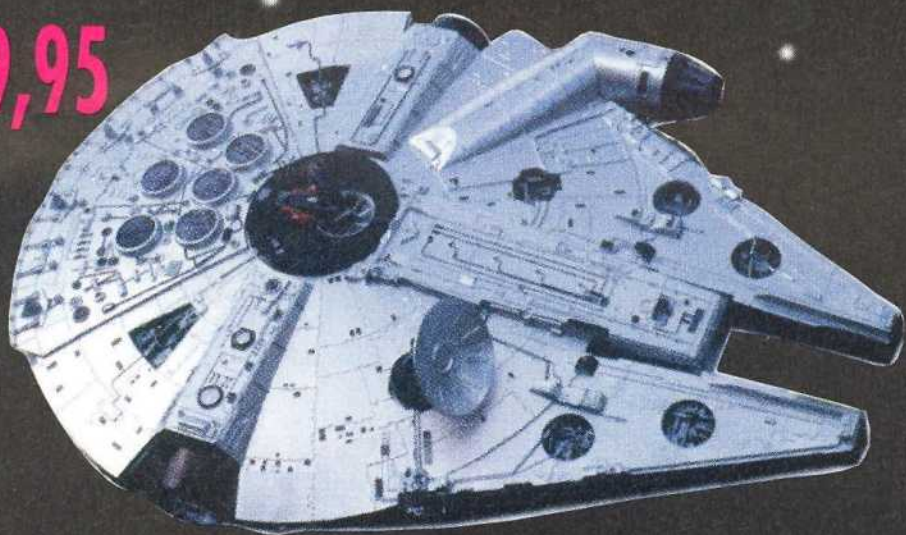
Ein Muß für jeden Star-Trek-
Fan. Die Originalstation aus
der Fernsehserie

59,95

Millennium Falcon

supergroßer Klebebausatz

59,95



Deep-Space-Nine-Shuttle

Der erste Bausatz aus der
neuen Fernsehserie

59,95



X-Wing-Fighter

Maßstabgetreue Nachbil-
dungen als Klebemodell

37,95

oder als Snapmodell

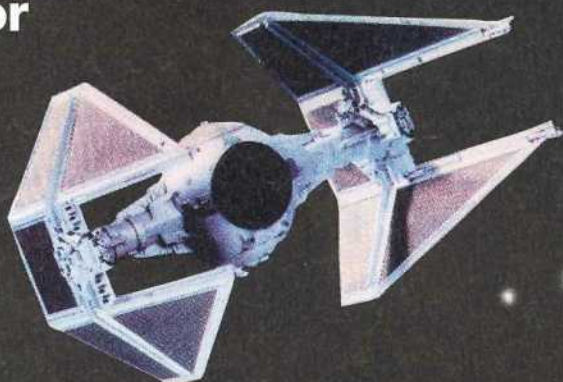
27,95



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

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

49,95

Enterprise 1701-A



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

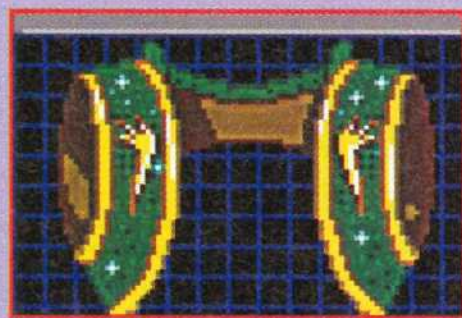
SECRET SERVICE

Nach einigem Zögern trat ich in die Schwärze und schritt dem Ungewissen entgegen. ■

Dietrich "Gawain" Pendu

● Nomad

Hoffnungsvolle "Nomad"-Raumpiloten werden gleich nach dem Start von der "Pala Tec" angerufen, die um die Erde kreist. Die oberste Offizierin der ardenischen Kessel-flicker-Kaste, Brin O'Keef, fragt, ob man mit ihr gegen den Korok-Jäger in



▲ Die Kommando-Weste der phelonesischen Flotte

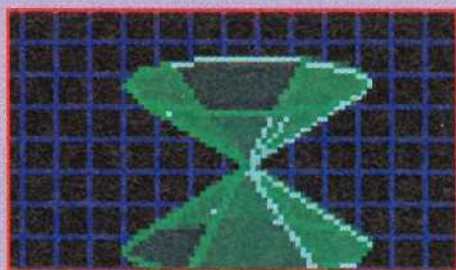
der Erdumlaufbahn kämpft. Es empfiehlt sich, mit "ja" zu antworten, denn dann bekommt man ein paar Hunter Missiles geschenkt, die wertvolle Tauschware darstellen. Anstatt nun etwa tatsächlich den Korok-Jäger anzugreifen (wir sind ja keine Selbstmörder...), ruft man selbst die "Pala Tec" an. Nach dem ersten Tauschgeschäft und anschließenden



▲ M'uret, die verstoßene Prophetin

dem Ausfragen von Brin beginnt man die Reise – am besten in Richtung Second Harmony, wo man sich ins planetarische Com-Net einklinkt. Hier interessieren zunächst nur die Transportmissionen – bis man genug Werte zusammengetauscht hat, um etwa bei Sco-Clo (Schiff: "Intrepid", möglicher Treffpunkt: Koord. 5/4, westl. System: Lyn, 5. Planet: Sanctuary) einen Spy-Bot zu erstellen. Mit dem lassen sich dann die im Com-Net angebotenen Spionagemissionen ausführen.

Transportmissionen lohnen sich: Wer etwa die Diplomatenbörse von der Arden-Welt Maka Bola zum Musin-Planeten Newhome III schafft, bekommt dafür einen Arch-Bot als Belohnung. Diese Dinger sind wahnsinnig wichtig; sie lassen sich auf al-



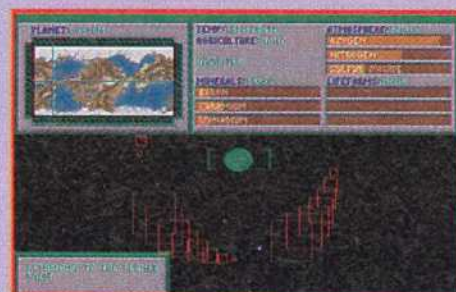
▲ Das Auge von Kenelm

len laut Scanner "ehemals bewohnten" und auf denjenigen "bewohnten" Welten einsetzen, auf die man keinen Spy-Bot schicken kann. Übrigens sollte man sie ebenso wie Spy-Bots nur mit einem Work-Long-Botbooster versehen auf Reisen schicken, möglichst nicht "nackt".

Wichtige Ratschläge für Tauschgeschäfte

Anfänger neigen dazu, geringe Mengen aller möglichen Güter zu ertauschen. Gerade das ist ungünstig: Das Programm blockiert dank eines Bugs jede Handelstätigkeit, wenn man mehr als eine bestimmte Anzahl unterschiedlicher Güterarten besitzt. Außerdem kriegt man interessante Ausrüstungsgegenstände nur für große Mengen einheitlicher Güter. Es ist daher wichtig, sich von Anfang an zu bemühen, von bestimmten Gütern Riesensummen zu horten und andere, von denen man nur kleine Mengen bekommt, konsequent abzustoßen – unter Umständen auch zu verschenken.

Ist es tatsächlich so weit gekommen, daß ein Gesprächspartner behauptet "You have nothing to trade", obwohl der ganze Laderaum voll wertvoller Waren ist, hilft nur eins: alle Warenarten, von denen nur Kleinbestände da sind, rigoros weg-schenken. Hat man das Glück, gerade mit einem Ursor zu reden, so kann man einen kleinen Trick anwenden: Man schenkt ihm in vielen, vielen Schritten allen Kleinkram, den man irgendwie entbehren kann – von Asi-Fleisch über Hopley-Bier und Getreide bis hin zu Molybdeum. Bei jeder Schenkung fühlt er sich seiner Ehre wegen verpflichtet, ein paar Zeen-Wurzeln herzugeben. Die stundenlange Schenkerei kostet zwar viiiiel Zeit, aber am Schluß hat man statt Dutzender unterschiedlicher Laden-



▲ Losten wird abgeschirmt

Das Netzwerk der Altec Hocker		
Die Altec Hocker sind wichtige Informationsquellen. Mit Ausnahme der Nr. 1 und 2 befinden sie sich immer im Orbit um den jeweils äußersten Planeten eines Systems. Jeder einzelne Hocker hat seinen eigenen Forschungsschwerpunkt.		
A. H.	System	F.-Schwerpunkt.:
1	Sulafat (2/0); 1. Planet: Tec	Phelonesier
2	Sulafat (2/0); 2. Planet: Griss	Chanticleer
3	Sulafat (2/0); 3. Planet.: Paloma	Musin
4	Eltamin (3/1, östl.)	Shaasa
5	Arrakis (4/2, westl.)	Pahrump
6	Dra (4/2, östl.)	Shaasa
7	Aldebaran (1/5)	Korok
8	Menkalina (3/4)	Bellicosianer
9	Sirius (4/5, südl.)	Arden
10	Arcturus (6,1)	Ursor

hüter eine gewaltige Menge Zeen-Wurzeln, für die man gut und gern ein paar Missiles kriegt – und man kann wieder handeln!

Westenklaus und Ehrenzeichen

Wer (wie ich) eine besondere Vorliebe für die frechen Phelonesierinnen entwickelt, sollte mit einem Spy-Bot die "Emerald Cho Vest" von M'rrlow (Koord. 6/3; östl. System: Regulus; 2. Planet) holen, die mit der Würde der Flottenkommandantin verbunden ist. Man händigt die Weste *keinesfalls* der obersten Phelonesierin M'nefer aus, sondern ihrer verstoßenen Schwester M'uret, die mit ihrem Schiff "M'andra" meist durch eines der Systeme in Sektor 7/1 oder 7/2 kreuzt (ich bin ihr bei COM4 in 7/2 begegnet). Man tauscht nicht, sondern schenkt ihr die Weste. Sie bringt dann nach etlicher Zeit die Phelonesierinnen dazu, der Allianz beizutreten. Wenn man anschließend noch ein paar gute Taten für das phelonesische Volk vollbringt, wird man irgendwann tatsächlich mit der M'andra-Auszeichnung geschmückt – dem einzigen Orden, den die Phelonesierinnen ernst nehmen. Weil wir gerade bei Orden sind: Hat man Medikamente auf eine Pahrump-Welt geschafft, bekommt man die "Order of A'arkiive" verliehen – eine ungemein praktische Sache, denn jeder Pahrump, der einem Träger dieser Auszeichnung begegnet, bietet diesem einen passenden "Beridium Ore Frame" dazu als Geschenk an. Die Dinger lassen sich sammeln und in entsprechenden Mengen gut gegen nützliche Gegenstände eintauschen. Man braucht übrigens von jedem der diversen Orden und Ehrenzeichen im Spiel nicht mehr als je ein Exemplar. Überzählige Exemplare, die sich im Laufe verschiedener Transportmis-

sionen und Fundsachenabgaben ansammeln, kann man ohne Bedenken wegschenken oder gegen Handelsware eintauschen.



▲ Ein Kopf packt aus

Falsche Fährte

Die etwas unberechenbaren, schlangenartigen Shaasa sprechen als einzige Rasse im Spiel eine Sprache, die der Bordcomputer nicht richtig übersetzt. Den Sinn ihrer Äußerungen kann man also nur erraten. Wenn man Shel-Mar, einen Musin auf dem Schiff "Fearnot", auf die Rasse der Shaasa anspricht, behauptet er, einen "Proto-Uni-Translator" für die Shaasa-Sprache entwickelt zu haben. Das Gerät scheint allen Musins bekannt und auf verschiedenen Planeten durchaus begehrt zu sein. Man bekommt es aber nicht – weder von Shel-Mar selbst noch anderswo. Um das Ziel des Spiels zu erreichen, ist es auch nicht nötig. Hier haben die Entwickler mit Absicht eine Spur in die Irre gelegt.



▲ Eine alte Tafel erzählt von Sklavenzuchtversuchen

Viel aufschlußreicher ist da schon die Sache mit den Kenelm: Sie sind die älteste Rasse des Nomad-Universums und haben ihren rein geisti-

gen Zustand gründlich satt. Man sollte einmal mit dem Kelm auf Alchem, dem 2. Planeten des Algol-Systems (Koord. 2/4), reden. Bei Eri'ick auf dem Schiff "Clo'osetta" (diese Pahrump-Namen! Treffpunkt meist A'arkiive, Koord. 4/0, System: Alphec-



▲ **Losten Gateway: Die Codes laufen durch**

ca. 5. Planet) kann man dann das "Eye of Kenelm" ertauschen, das den Schlüssel zur Verwandlung der Kenelm darstellt.

Wer irgendwo an die "Spikes of the Last One" gerät, kann sich damit die Bellicosianer vorübergehend zu Freunden machen. Er zeigt das Ding At Tugh auf der "Overlord", die sich bei Altair 1 (0/3), Indi 8 (1/0), Orionis 1 (1/2, mittl. System) oder Lyn II 1 (5/4, östl. Syst.) aufhält, und händigt es ihm aus.

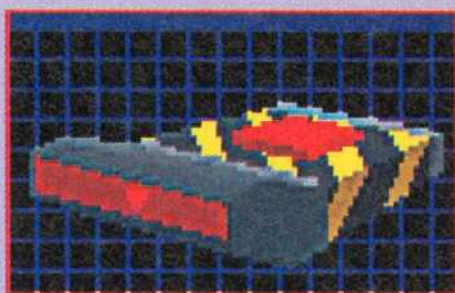
Kampf dem MCR!

Wer an dem Spiel richtig Spaß haben will, sollte nicht in erster Linie darauf bedacht sein, das Ziel zu erreichen. Aber nichtsdestotrotz: Das Ziel besteht darin, den MCR zu zerstören. Dieser sitzt im "Mastership", das den legendären Planeten Losten (Koord. 2/6: Achernar-System, 3. Planet) umkreist. Man kriegt das Ding auf zwei Arten klein:

1. Die rohe Methode: Man bringt das eigene Schiff in Hochform (voller "Repair"-Status, selbstverständlich Mighty Fence Booster und Tangle Jammer). Bei den Phelonesierinnen deckt man sich mit gut 25 Quietus Missiles ein. Nach Losten fliegen, dann Mastership angreifen: Jammer rein und sofort feuern – es geht dann um Sekundenbruchteile. Sobald das eigene Schiff was eingesteckt hat, mit "E" Fersengeld geben, neues "Repair" und gleich wieder zurück. Nach etwa vier Vorstößen ist der MCR platt.

2. Die interessante Methode: Irgendwie scheinen alle Nomad-Rassen in einem Zusammenhang mit den unbekanntem Urbewohnern des Planeten Losten zu stehen. Wie ein Dokument vermuten läßt, sind möglicher-

weise alle das Produkt eines uralten gentechnischen Experiments. Die Ur-Lostener haben auf ihrem Planeten ein "Fail-Safe Device" zurückgelassen. Aktiviert man dieses, so bringt es den MCR dazu, sich spontan selbst zu zerstören. An den Planeten kommt man aber nicht so einfach ran – ein Code-Gateway verhindert, daß man schnell mal einen Arch-Bot hinunterschicken kann. Das Gateway ist durch vier Codes gesichert, die zu Beginn einer Spielpartie vom Programm ausgewürfelt werden und daher bei jedem Spieler unterschied-



▲ **Dieses unscheinbare Kästchen ist das "Fail Safe Device"**

lich sind. Von Losten, seinen alten Bewohnern, dem Gateway und dessen Codes ist den alten, noch vor der Herrschaft des MCR konstruierten Koroks noch einiges bekannt. Es gibt allerdings bloß noch zwei solche Koroks der EX-Klasse. Es scheint, als habe der MCR seinen neuen Super-Korok WR-6000, den Piloten des Schiffes "Guardian", auch aus einem alten EX-Modell konstruiert.

Den ersten Code erfährt man, wenn man auf der verwüsteten Korok-Heimatwelt KGC01-OrigII (Koord. 3/6: System Castor, 2. Planet) mit einem Arch-Bot so oft buddelt, bis man den Kopf des zerstörten alten EX1-Korok heraufholt. Bei näherer Betrachtung offenbart dieser den Code zu einer der Gateway-Farben.

Um die anderen Codes zu bekommen, muß man erst von Paramis er-



▲ **Da geht er hin, der MCR...**

fahren. Man schickt auf Alphard 2 (Koord. 6/5, östl. Syst., 2. Planet) einen Arch-Bot herunter – so oft, bis er ein "Alien Alloy Tablet" heraufbringt. Nach genauer Betrachtung offenbart

dieses interessante Ding aus alter Zeit und bereichert die Sammlung bekannter Fakten um den Namen Paramis.

Spricht man WR-6000 im Korok-Schiff "Guardian" an, das um Losten kreist, und teilt ihm das Faktum "Paramis" mit, so verrät er vielleicht einen der Gateway-Codes – sofern er überhaupt bereit ist, mit dem Spieler zu sprechen.

Um KGA00 (Koord. 3/5, östl. System: Alhena, 1. Planet) kreist der Korok-Minenbeobachter "Supply 7". Am Steuer: der schwer defekte EX3. Konfrontiert man ihn mit dem Faktum "Paramis", so offenbart er einen weiteren Code fürs Losten-Gateway. Der letzte intakte Korok der EX-Klasse heißt EX4 und steuert das Schiff "Supply 9", das man im Orbit um KOB01 (Koord. 2/7, System: Bellatrix, 2. Planet), die ehemalige Heimatwelt der vertriebenen Bellicosianer, trifft. Von ihm bekommt man, wenn man ihm das Faktum "Paramis" übermittelt, ebenfalls einen Gateway-Code.

Vor dem Losten-Gateway heißt es dann in jedem Fall erst mal "Abspei-



▲ **Die große Siegesfete**

chern!" Je nachdem, wie lange man hier vom Mastership in Ruhe gelassen wird, kann man die richtigen Codes abwarten, dann den Arch-Bot



▲ **Die Erde hat mich wieder!**

herunterschicken, das Device holen und schließlich aktivieren. Wer von WR-6000 keine Auskunft bekommen hat, muß den fehlenden Code hier nach der "Trial-and-Error"-Methode ausprobieren: Es gibt nur fünf mögliche Zahlenwerte für jede Codefarbe. Wichtig: vor jedem neuen Versuch abspeichern.

Wie – schon weg?

Zum Abschluß noch ein Kniff, der in den meisten Fällen funktioniert: Ist Euch ein gesuchter Gesprächspartner gerade vor der Nase weg aus dem Orbit entfliegen? Keine Panik: Kurz zu einem beliebigen Planeten des gleichen Systems fliegen, dann gleich wieder zurück dorthin, wo man den Entflochten zuletzt gesehen hat. Mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit ist er dann plötzlich wieder da. ■

SZ

Wo gibt es die beste Ausrüstung?

Hier eine Übersicht darüber, welche Modelle der verschiedenen Ausrüstungsgegenstände eine Anschaffung wert sind (die mit * gekennzeichneten Gegenstände gehören unbedingt bei "Engineering/Status" eingebaut!) und welche Rassen sie herstellen:

Art:	Gegenstand:	Herkunft:
Schild	Mighty Fence Booster*	Ursor
Geschoß	Quietus Missile	Phelonesier
Geschütz	Tracker M(issile) Loader*	Phelonesier
Reparaturbeschleuniger	Rejuv(enile) Ship-Botbooster	Arden
Angriffsstörer	Tangle Jammer*	Musin
Triebwerksbeschleuniger	Courser Engine Booster*	Arden
Sondenschutzeinheit	Work-Long Botbooster	Ursor
Scanner	Super-Seek Scanner*	Musin

Zusätzlich dringend nötig:

Spy-Bot	Musin
Arch-Bot	Musin

Den Stealth Shield, die "Geheimwaffe" der Allianz, kriegt man erst nach ca. 20 Spielstunden verliehen, wenn man bereits enorme Erfolge verbuchen konnte. Er nützt im gewöhnlichen Kampf gar nichts und sollte auf keinen Fall bei "Engineering/Status" eingebaut werden. Wenn man vor dem Code-Gateway des Planeten Losten steht, trägt dieser Schild dazu bei, daß man von den Korok-Schiffen eine Zeitlang nicht bemerkt wird.

Der "Work-Long Botbooster" ist dem "Work-Hard"-Modell übrigens auf allen Welten, ob heiß oder kalt, klar überlegen – auch wenn die Ursor selbst etwas anderes behaupten.

HINT HUNT

Die Fragen ...

● Ambermoon (Amiga)

Wie komme ich an der Morag-Maschine im Maschinenraum des Tempels der Bruderschaft vorbei?

Peter Furtmeier

schossen. Das richtige Lösungswort lautet:

*“DJBRINGE SEKE MADULE“
Gibt zwar nicht unbedingt Sinn, aber immerhin kann man damit weiterspielen. Na, hättet Ihr nicht gedacht, daß wir das noch rausbekommen, häh?)*

● Gabriel Knight

Boris Dollinger hat Schwierigkeiten mit dem Voodoo-Code in der deutschen Version. Er weiß nicht, wie er ein Y und ein O bekommt. Wer kann helfen?

(Da kommt doch von Kaethe die Antwort, wie aus der Pistole ge-

● Alone in the Dark 1

Gerrit hat gleich ein paar Fragen zu diesem nervenaufreibenden Spiel:
– Wie kann man die Ratten im Keller vernichten?
– Wie kann man das Ungeheuer im Geheimgang des Kellers vernichten?

– Kann man die drei Tanzpaare im Tanzsaal dazu bewegen, sich zu bewegen?

– Wie kann man den Ritter an der Treppe besiegen?

● Lands of Lore

Im weißen Turm ist gleich am Anfang eine Nische in die, laut der dort liegenden Information, ein Ring als Eintrittsgeschenk zu hinterlegen ist. Von der ASM-Hotline weiß ich auch, daß es ein Bernsteinring sein muß. Der freundliche Mann am Telefon konnte mir jedoch nicht sagen, wo das Schmuckstück zu finden ist. Desweiteren sind in der Stadt Yvel im NW drei verschlossene Türen. Eine konnte ich inzwischen mit einem Dietrich öffnen. Bei den zwei anderen habe ich jedoch keine Chance,

obwohl sich mein bester Charakter im Gaunerlevel 7 befindet. Liegt der Ring vielleicht hinter einer dieser Türen? Braucht man zum Öffnen der Türen zufällig den abgenutzten Schlüssel, den ich irgendwo in den Minen gelassen habe?

Andreas Sauerzapf

● Ultima 7 – Black Gate

Jürg hängt in Skara Brae fest. Er hat zwar den Käfig um Horance zu fangen, weiß aber nicht, wie er den tödlichen Zauberschlüssel mischen soll. Einen gelben Heilzauberschlüssel und einen schwarzen Unsichtbarkeitschlüssel hat er bereits aber wo und was ist der dritte Zauberschlüssel? Außerdem erlischt der Brenner des Destillierapparates immer nach ein paar Sekunden.

... und ein paar Antworten

● The 7th Guest (4/94)

Die Aufgabe ist eigentlich einfach. Man muß nur die weißen und die schwarzen Springer vertauschen. Dank der ständigen Zugriffe auf die CD dauert es ziemlich lange, bis man die über 100 Züge ausgeführt hat. Aus diesem Grund löst man das Puzzle am besten mit dem Zauberbuch. Eine Abkürzung in die Bücherei findet man im Waschbecken. Man versäumt also nichts, wenn man das Puzzle vom Zauberbuch lösen läßt.

wo die Mission begann: hinter einem kleinen Berg, links neben der Straße (Mapping). Es handelt sich allerdings um drei Truhen und nicht nur um zwei.

Du brauchst übrigens nicht die gesamte Nahrung darin zu vergiften. Mach einfach die Truhen leer, und hinterlasse pro Truhe eine vergiftete Portion für die Moredhel.

Henrik Bonné

● Eye of Beholder 1 (5/94)

Sobald man im Raum des Beholders ist, sollte man wieder hinter die Magie-Schranke gehen. Der Beholder und auch seine Schüsse können die Schranke nicht überwinden. Während er sich nach jedem Schuß ausruht, kann man an ihn heran gehen und ihm einen Schlag nach dem anderen verpassen.

Alexander Knopp

● Eternam (5/94)

Um den Skorpion zu töten, muß man einfach auf das Symbol für "Sprechen" klicken. Da der Skorpion schon sehr alt ist, zerbröselte er durch das Echo.

Martin Stuwe

● Prince of Persia 2 (4/94)

Markus hat Schwierigkeiten mit dem magischen Spiegel. Die Lösung ist ganz einfach. Man nimmt Anlauf, um gegen den Spiegel zu springen. Der Prinz prallt aber nicht ab, sondern springt durch den Spiegel hindurch.

Zu der zweiten Frage: Markus hängt in einem Level, aus dem kein Tor führt. Nur eine Statue in Pferdegestalt steht am Ende eines beschwerlichen Weges. Um den

nächsten Level zu erreichen, muß er den Weg eine Etage höher in derselben Bildebene nehmen. Dieser ist noch gefährlicher als der andere, da überall lose Platten und angriffslustige Köpfe umhergeistern. Am Ende des Weges nicht stoppen! Einfach einen weiten Sprung auf den Rücken des Pferdes wagen. Nach der Landung auf der herrlichen Statue verwandelt sich die auch schon in eine echte Stute, und man reitet durch die Wüste zum nächsten Level.

Bernd Felix Hahn

● Kyrandia 1 (4/94)

Um in den Wald zu kommen, in dem die grünen Kristalle zu finden

sind, muß Marc in Zanthias Hütte durch die Falltür gehen (siehe Karte unten). Sie befindet sich unter dem Teppich. Bei den Kristallen muß man nun die in Zanthias Hütte gebrauchten Tränke (zwei rote, einen gelben und einen blauen) verwenden. Mische einmal den roten mit dem gelben und einmal den roten mit dem blauen. Durch den ersten Trank wird man bei der Lagune in einen Pegasus verwandelt. Der zweite läßt Euch schrumpfen.

Achtung! Mischt man den gelben mit dem blauen Trank, dann erhält man das Gift, das auch die Schlange am Rubinbaum abgegeben hat!

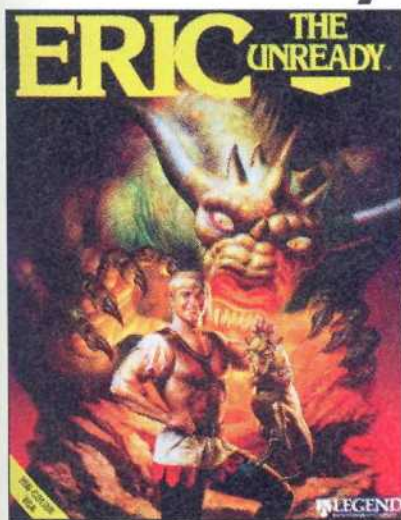
Martin Fitzl

Der Weg zu den Kristallen



Wir schaffen Platz für neue Produkte

Eric the Unready



19,95

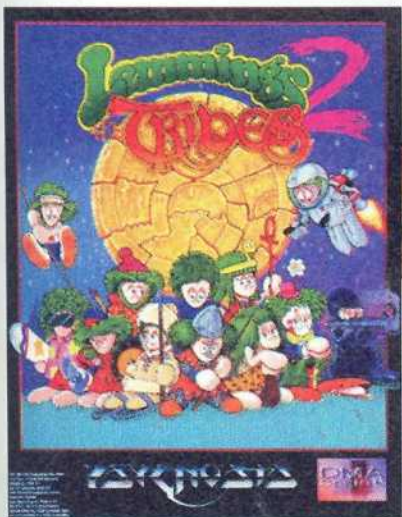
Humorvolles Text-Grafik-abenteuer zum Totlachen PC3,5"

Amiga-Koffer



59,95

Lemmings II



44,95

Noch mehr Spaß als in der ersten Version, denn jetzt gilt es, die verschiedensten Spezial-Lemmings zur Kooperation miteinander zu bewegen. PCo. Amiga

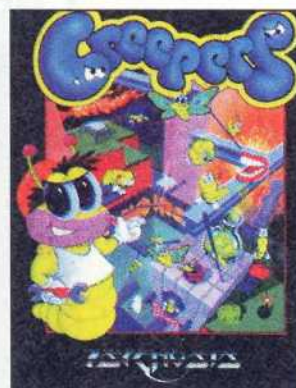
Gunship 2000



Aufwendige Flugsimulation. In Deinen Händen wird der gigantische Kampfhubschrauber zum Schrecken Deiner Gegner

49,95

Creepers



Wer "Lemmings" mochte, mag auch "Creepers". Es schlängelt sich, wimmelt und wuselt, daß es eine wahre Freude ist. PC3,5"

39,95

Kick Off 2



Fußballspaß pur. Der Ball ist rund, und der Amiga wird zum grünen Rasen. Mit Fouls, gelben/roten Karten und vielen anderen Details

24,95

Streetfighter II



Eines der härtesten Prüfgelspiele des letzten Jahres. Für Kinder nicht geeignet. Amiga

29,95

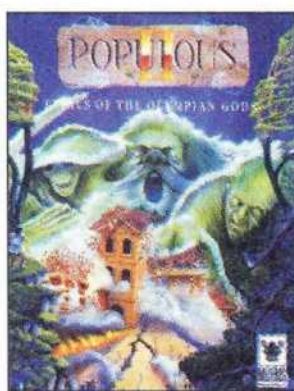
Snoopy's Game Club



19,95

Comic-Spaß für die ganze Familie, PC3,5"

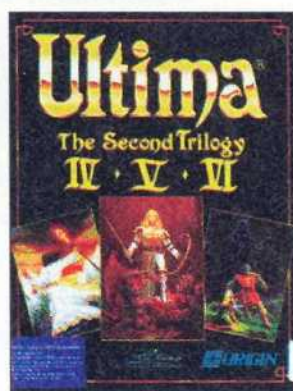
Populous



Wachsen, gedeihen, Kriege, Völkerwanderung, Naturkatastrophen – alles in Deiner Hand! Der Nachfolger des Strategie-Superhits, Amiga

29,95

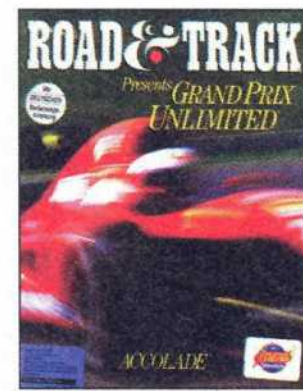
Ultima-Trilogie II



Die neueren Annalen des Rollenspieler-Paradieses Britannia: monatelanger Spielespaß, Ultima 4, 5, 6, für PC3,5"

39,90

Grand Prix Unlimited



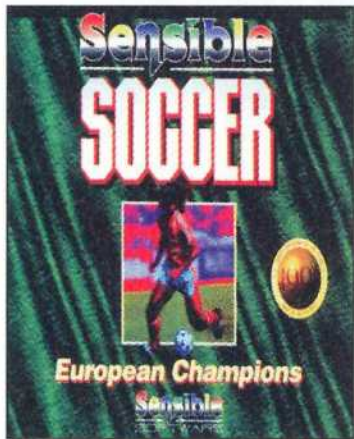
Gasgeben ohne Reue: Autorennen in deutscher Version, PC3,5"

29,95

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

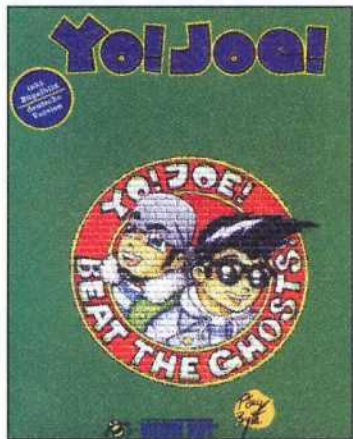
Sensible Soccer



Fußball total! Ein echter Bestseller
PC

49,95

Yo!Joe!



Abgefahrene Action im Horrorland
PC

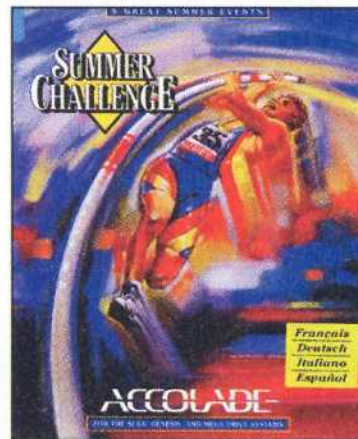
39,95

Incredible Machine Summer Challenge



Das amüsanteste Knobel-Game aller Zeiten zum Freundschaftspreis ohne Verpackung (PC)

44,95



DIE Sportsimulation: Speerwurf, Hürdenlauf, Wildwasser, Springreiten, Bogenschießen und mehr, Spitzenanimation
PC 3,5"

29,95



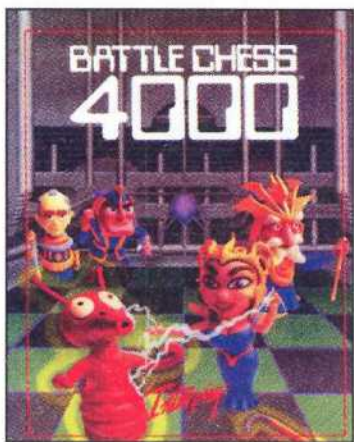
Buzz Aldrin's Race into Space



Erleben Sie die Pioniertage der bemannten Raumfahrt als historisch getreues grafisch aufwendiges Strategie-Abenteuer! mit deutschem Handbuch

49,95

Battlechess 4000



Witzig, edel und actionreich: Super-VGA-Auflösung, 2D- oder 3D-Schachbrett, urkomische Schlagsequenzen

49,95

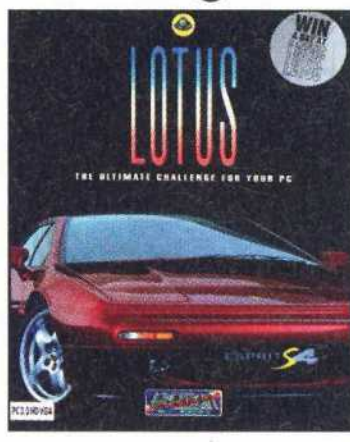
Space Hulk



Knallharte Action auf vier Mikrobildschirmen: Schick Deine Kampfroboter in die Schreckenslabyrinth! Dt. Anleitung
PC u. Amiga

49,95

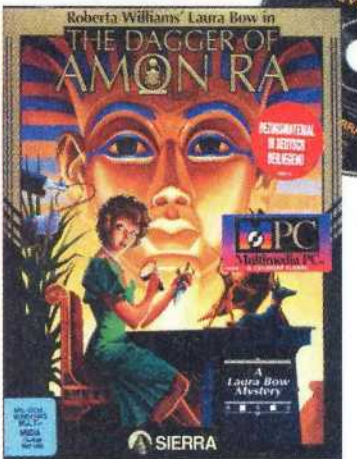
Lotus Turbo Challenge



Maximaler Rennspaß, Nacht, Schnee und Nebel. Komplet mit Streckeneditor
PC

49,95

Laura Bow in: The Dagger of Amon Ra



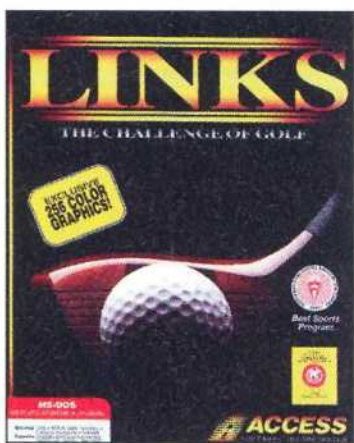
Nur für PC-CD-ROM!

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



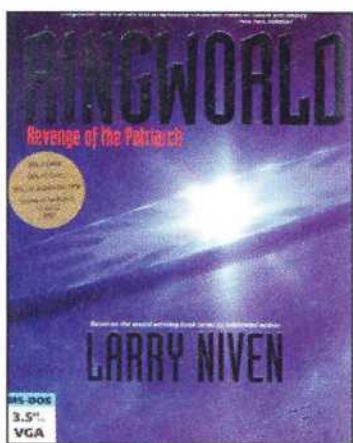
Links Golf VGA



Noch immer ungeschlagen: der Grafik-Hammer unter den Sportspielen
PC 5,25"

34,95

Ringworld



Das große Science-fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven
PC 3,5"

59,95

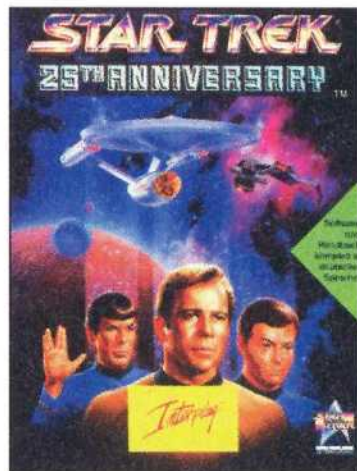
Hexuma



Harald Evers' Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck
PC 5,25" o. Amiga

44,95

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

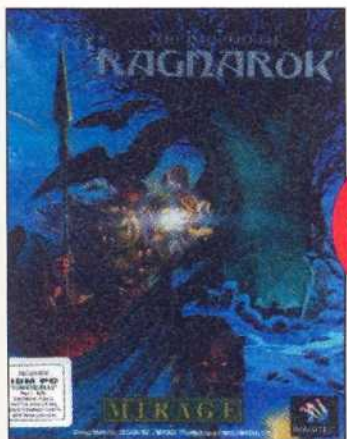
59,95



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

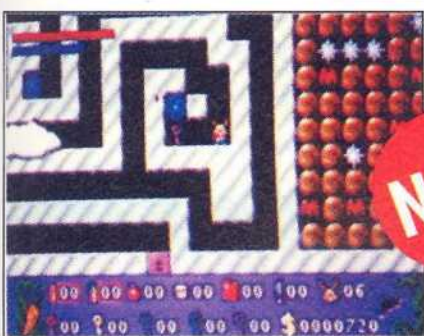
Ragnarok



Eine fantastische Umsetzung des beliebten Brettspiels. Er kämpfen Sie sich in schach-ähnlicher Umgebung den Sieg gegen die Götter. PC 3,5"

40,00

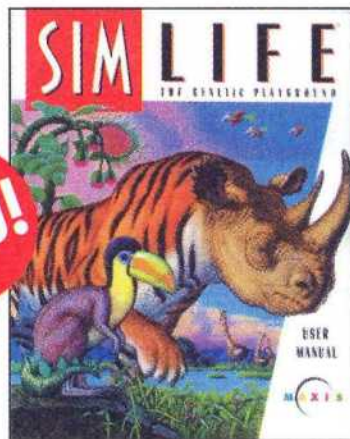
Legend of Myra



Kaninchen haben's auch nicht leicht – vor allem, wenn sie auf der Suche nach Kohlköpfen sind. Herunterstürzende Felsen und gemeine Gegner machen Ihnen (und dem Kaninchen) das Leben schwer. PC 3,5"

34,95

Sim Life



Das Gen-Labor für zu Hause – schaffen Sie durch Kombination von Lebensräumen und Erbanlagen völlig neue Lebewesen und beobachten Sie ihre Entwicklung. PC 3,5", PC-Windows 3,5", Amiga

37,95

Ishar II



Gehen Sie als Held der Stadt Ishar in den Kampf gegen einen mächtigen Dämon, der das Leben bedroht. PC-CD-ROM

49,95

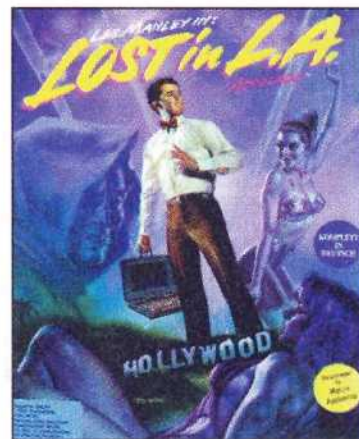
Ecco Quest



Ein Junge und ein Delphin – auf der Suche nach Umweltverschmutzern und einem gefangenen Wal. Ein wunderschönes Ökologiemärchen nicht nur für Erwachsene. PC 5,25"

44,95

Les Manley: Lost in L.A.



Der erfolgreiche Nachfolger von "Search for the King": Ein neuer Kriminalfall mit viel Humor, diesmal in Los Angeles, deutsch

34,95

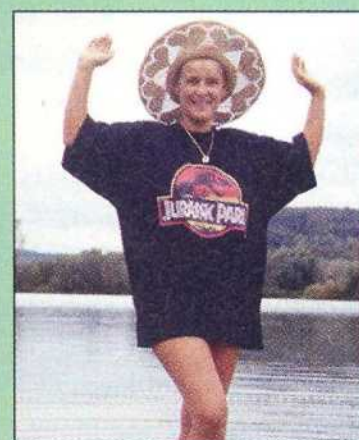
Jurassic-Park



Sweatshirt mit großem Jurassic-Park-Motiv auf der Vorderseite

34,95

Jurassic-Park



T-Shirt mit Jurassic-Park-Logo

19,95

Jurassic-Park



T-Shirt mit 6 verschiedenen Dino-Abbildungen auf der Vorderseite

19,95

Bitmap-T-Shirt



T-Shirt mit dem Logo der Bitmap Brothers auf der Rückseite, 100% Baumwolle

28,95

Don't Panic



Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts),

23,95

Electronic-Arts-T-Shirt



Das T-Shirt für Science-Fiction-Kenner. Auch dieses Shirt ist zweiseitig bedruckt.

23,95

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



PC-CD-ROMS bunt gemischt

Olle Kamellen kontra heiße

Was hat viel Geduld und noch mehr Platz? Richtig, die CD! Und beides braucht sie auch. Geduld, weil sie häufig als Resteverwerter für nochmals aufgewärmten Spiele-Eintopf herhalten muß, und Platz, weil die wirklich neuen Games immer größer und anspruchsvoller werden.

Newcomer

Manche Leute machen es sich mit ihren Produkten echt leicht – wer nix Neues auf der Pfanne hat, wärmt fix schon Abgestandenes wieder auf. Da werden z.B. Oldies wie die WWII-U-Boot-Simulation **Silent Service II** oder **Railroad Tycoon** gnadenlos auf CD gepreßt (den größten Teil der Silberscheibe könnt Ihr problemlos als Kosmetikspiegel benutzen), mit ein paar kleinen Extras versehen (wer sucht, der findet – irgendwann), und schon ist der CD-Markt um zwei Games reicher. Einzige Entschuldigung in diesem Fall ist die Tatsache, daß Herausgeber Digital Integration mit ca. 50 Märkern keinen absolut überhöhten Preis verlangt. Wirklich billig ist das jedoch auch nicht, wenn man hier das Verhältnis von Preis und Leistung mit dem vergleicht, was unser nächstes Thema bietet: It's Compilation-Time.

10 Jahre Interplay Anthologie

Dröhn, rassel, träää, huiiii, knall: Ein dreifach Hoch auf Interplay! Die Klassiker-Kollektion aus Anlaß des 10jährigen Spielejubiläums kann sich echt sehen lassen. Okay, die zehn darin enthaltenen Games wurden "nur" 1:1 übernommen, Neuerungen sucht Ihr also ver-

geblich, und auf die Festplatte müßt Ihr die Spiele auch kopieren. Dafür bekommt Ihr aber zu einem sehr akzeptablen Preis eine wirklich tolle Sammlung von Spielen, die fast alle den Titel Klassiker auch tatsächlich verdienen. Und das Wichtigste daran ist, daß es noch immer Spaß macht, sie in den Computer zu laden und 'ne Runde zu zocken. Bei dieser Compilation kann man echt nur sagen: Kaufen, Leute (wenn Ihr nicht gerade auf Ballergames steht)!

Und das findet Ihr auf der CD:

Mindshadow – ein Grafik/Text-Adventure für Denker und Grübler;

Tass Times in Toon Town – als Reporter in einem der schwächeren Adventure-Games unterwegs;

The Bard's Tale – ein echter Rollenspielklassiker, braucht's da noch Worte?

Wasteland – und gleich noch ein Rollenspiel;

diesmal dient kein Fantasy-Reich, sondern ein Endzeit-Szenario als Hintergrund;

Dragon Wars – weil's so schön ist: noch 'n Rollenspiel, diesmal im feindlichen Drachenland;

Battle Chess – das schicke Schachprogramm enthält einige erweiterte CD-Features in zwei Ausführungen (Normal-CD und MPC-CD);

Castles – (Sand-)Burgenbau einmal anders in diesem komplexen Strategygame;

Lord of the Rings – ein Hobbit-Abenteuer nach dem gleichnamigen Tolkien-Roman;

Star Trek – 25th Anniversary – (ASM Hit 4/92) Interplay liebt den Kontrast: Diesmal heißt es mit Captain Kirk und der Enterprise-Crew im Weltraum und auf fremden Planeten missionsweise Adventures zu bestehen;

Another World – alles ist ungewöhnlich an diesem Action-Adventure, von der Story bis zur Grafik.

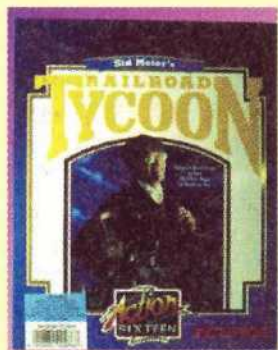
Na, ist das eine Sammlung? Ein paar Demos von neueren Spielen runden das Angebot ab. Und mit dem beiliegenden dicken, deutschen Handbuch spart Ihr Euch zusätzlich das Fitneß-Studio, denn damit könnt Ihr Euer Gewichthe-Training zu Hause absolvieren.

LucasArts Classic Simulations

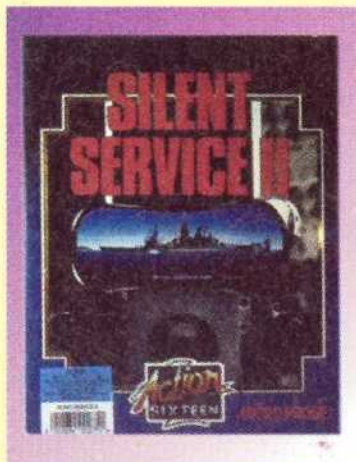
Wer lieber friedlich auf dem Computer Krieg spielt, anstatt sich auf dem Balkan herumzutreiben, dürfte Interesse an dieser Sammlung finden. LucasArts hat alles auf eine Silberscheibe gepackt, was in den letzten Jahren für Action am Himmel gesorgt hat.

Battlehawks 1942 läßt Euch bei den Kämpfen um diverse Inselgruppen im Pazifik den Flugzeugträgern Deckung und den Japanern Saures geben.

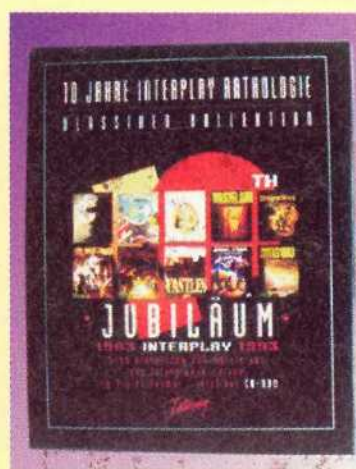
Die **Secret Weapons of the Luftwaffe** kommen gleich im Bundle mit den vier Zusatzfliegern He 162, P-38, D335 und P-80. Auch bei **Their Finest Hour** gibt es eine Zugabe: Die 23 Einsätze in **Their Finest Missions Vol. 1** dürften die Spieldauer dieser komplexen Simulation des Kampfs um England um etliche Stunden verlängern. Die Hand-



▲ Railroad Tycoon



▲ Silent Service II



▲ 10 Jahre Interplay Anthologie

CD-ROM

bücher sind übrigens in bester Softgold-Manier deutsch übersetzt worden.

Wizardry – The New Generation

Nicht überall wo "New" draufsteht, ist auch tatsächlich was Neues drin. Neu an dieser 'New'-Wizardry-Generation dürfte allenfalls das Medium sein, mit dem Rollenspieler erfreut werden sollen, denn es befindet sich kein lange erwarteter achter Teil der populären Serie auf dieser CD, sondern die Teile 6 (**Bane of the Cosmic Forge**) und 7 (**Crusaders of the Dark Savant**). Beide Games flattern Euch als komplett eingedeutschte Versionen ins Laufwerk, und zumindest die spielerisch gegenüber dem sechsten Teil (ASM-Hit 3/91) verbesserten Crusaders of the Dark Savant (ASM-Hit 12/92) halten den heutzutage an Rollenspiele gestellten Forderungen durchaus stand.

The Complete Ultima VII

Endlich wird die Festplatte voll! Satte 50 MByte könnt Ihr füllen, wenn Ihr Ultima VII



▲ Ultima VII

komplett auf die Harddisk bannt (2x25 MByte geht auch). Diesen Platz müßt Ihr allerdings opfern, ob Ihr wollt oder nicht, denn die CD-Version läßt sich leider nicht von der silbernen Scheibe spielen. Außerdem braucht Ihr 4 MByte RAM, damit Euer Avatar überhaupt ein Bein auf den Boden bekommt.

Alle vier U7-Games (unter ihnen etliche ASM-Hits) sind auf der CD enthalten:

- Ultima VII Die schwarze Pforte;
- Forge of Virtue;
- Ultima VII Part 2: Serpent Isle;
- The Silver Seed.

Die berühmte Stoffkarte gibt's als Schmankerl dazu. Und falls Ihr einen SoundBlaster besitzt, kommt Ihr sogar noch in den Genuß von etwas Sprachausgabe. Die ist allerdings genau wie der Bildschirmtext auch weiterhin nur auf englisch zu bewundern, denn lediglich die Handbücher kommen in germanisierter Form.

Mußte diese Zusammenfassung sein? Na ja, eine gute Idee ist sie schon, wenn sie auch etwas spät dran ist, schließlich hat inzwischen bereits der achte Teil seinen gloriosen Einzug in

die Spielregale gehalten. Auf jeden Fall aber ist es eine gute Gelegenheit, um die U7-Sammlung relativ preiswert zu vervollständigen.

Comanche CD

Rasant, rasant, was da auf dem Bildschirm abgeht. NovaLogic hat sich nicht lumpen lassen und zusätzlich zur Original-Hubschraubersimulation **Comanche – Operation White Lightning** (na klar gab's dafür einen Hitstern, in der ASM 1/93 nachzulesen!) gleich noch die **Mission Disk #1 "Comanche – Over the Edge"** mit draufgepackt und als Bonus zehn neue Missionen spendiert. Im ganzen warten jetzt also 100 Einsätze auf Eure Talente am Steuerknüppel. Das alles für 140 Märker, da läßt sich echt nicht meckern. Nur die Hardware muß halt stimmen, und damit kommen wir zum Problem, denn Ihr könnt zwar auch schon mit einem 386er und 4 MByte RAM in die Lüfte gehen, richtig Spaß macht es aber erst, wenn Euer Hubi mindestens einen 486er-Motor eingebaut hat (oder den empfohlenen Pentium, aber wir wollen ja realistisch bleiben, seufz!). Vielleicht sollten wir lieber das Thema wechseln.



▲ Summer Challenge – Winter Challenge

Ein paar Klassiker und ein absolutes Abschaff-Prog hat die **Adventure/Fantasy-CD** zu bieten:

Ausgaben der **Classic Collection** von SelectWare. Auf jede CD wurden drei Games plus ein 'Special Bonus' gebannt.

Flugi-Fans werden mit den **Greatest Air Battles** beglückt:

F-19 Stealth Fighter (HiTech-Flugzeug) und **Knights of the Sky** (erster Weltkrieg) kamen ursprünglich aus der erfolgreichen Simulationsküche von Microprose, **F-14 Tomcat** (das Gegenstück zur russischen MiG) stammte von Activision. Alle drei Programme sind zwar keine Hits, aber trotzdem gut gemacht. Daß die Nr. 4 im Bunde etwas älter ist, sieht man der Vektorgrafik von **JetFighter** deutlich an. Dafür habt Ihr hier die Auswahl zwischen drei Flugzeugtypen: F-14, F-16 und F/a-18.

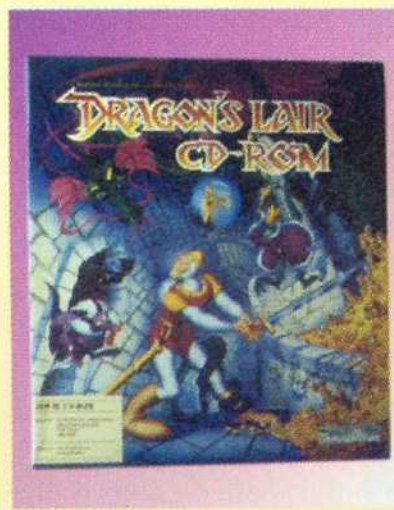
Über die abgedrehten LucasArts-Adventures **Zak McKracken** und **Maniac Mansion** muß eigentlich nix mehr gesagt werden (außer vielleicht, daß sie natürlich grafikmäßig nicht an die neueren Lucas-Progs herankommen). Auch der Ultima-Spin-Off **The Savage Empire** hat sich vor Jahren tapfer geschlagen, wenn er auch nie die Popularität eines 'echten' Ultima-Programms erreicht hat. Schenken könnte man sich dagegen echt das bodenlos langweilige vierte Programm. **Bill & Ted's Excellent Adventure** eignet sich allenfalls als exzellente Schlaftablette.

Summer Challenge – Winter Challenge

Sportlich gibt sich Accolade und legt zu einem recht fairen Preis zwei Hits neu auf. Für 50 Mark bekommt Ihr **Summer Challenge** (ASM-Hit 12/92) und **Winter Challenge** zusammen auf einer CD. Beide Progs sind direkt von der Silberscheibe spielbar. Jeweils acht Disziplinen locken mit vielen Optionen und dem Meistertitel.

Bei den Spielen handelt es sich um die Originalversionen, die ohne jegliche Änderungen übernommen wurden. In Anbetracht der immer noch recht ansprechend wirkenden Animationen und des Preises kann man über dieses Manko jedoch ausnahmsweise mal hinwegsehen, ohne zu laut mit den Zähnen zu knirschen.

Genug kompiliert für heute – schließlich fordern auch die Einzelkämpfer unter den CD-Umsetzungen ihr Recht und ihren Platz in der ASM.



▲ Dragons' Lair

ROM-Fritz-Produkten. Für Windows und DOS gibt es eine Menge Utilities, Bilder, Fonts und Sounds. Sogar OS/2 wird nicht vergessen, und auch ein paar Spielchen sind mit drauf. Revolutionär Neues ist allerdings nicht zu finden. Der hauptsächliche Unterschied liegt hier im Preis: Die lowdowns tun sich eher durch highup Money hervor. Die Titel:

Shareware Diamonds 1 ist mit 100 DM das teuerste Prog, bringt aber immerhin 600 MB mit und ist seinen Preis von daher wert.

WIN for you bildet das andere Ende der Leiter mit gerade mal 100 MB Daten.

Franky's Collection erfreut immerhin mit 360 MB Shareware.

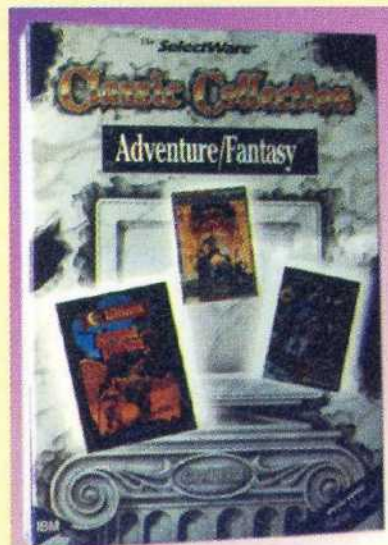
WinDos und **Happy Windows** bringen nicht ganz soviel Inhalt mit, sind dafür aber direkt von der CD lauffähig.

2x "Classic Collection"

Echt gute Games für umgerechnet 25 Germanendollar das Stück findet Ihr auf den bisher zwei

lowdown – 5x Shareware-CDs

Shareware ist in, ganz besonders auf CD. lowdown nennt sich eine Firma, die auf diesen lukrativen Zug mit einer Reihe z.T. nicht übermäßig voller CDs aufspringen möchte. Vom Inhalt her ähneln die Scheiben sehr den in der ASM bereits vorgestellten preiswerten



▲ Classic Collection

Wolfpack

Bei NovaLogics im 2. Weltkrieg angesiedelter U-Boot-Simulation **Wolfpack** geht Ihr jetzt auch per CD auf Tauchstation – und das sogar in einer deutschen Version. Falls Ihr keine eigenen Einsätze zusammenbasteln wollt, dürft Ihr in 70 vorgegebenen Missionen entweder als verantwortlicher Zerstörerkommandant Schiffsfahrtswege gegen U-Boote sichern oder als Anführer einer U-Boot-Flotte Jagd auf gegnerische Schiffe machen. So oder so werdet Ihr mit feiner Grafik und Filmsequenzen verwöhnt. Sogar eine Zweispieleroption wurde nicht vergessen. Wenn es denn unbedingt ein Kriegsspiel sein muß, solltet Ihr **Wolfpack** unbedingt in die engere Wahl ziehen.



▲ **Castles II**

Dark Seed

Gepflegtes Gruseln ist bei diesem schon etwas älteren Adventure angesagt. In der ASM 6/92 gab es für die Geschichte um den Schriftsteller mit dem extradimensionalen Alien-Ei im Kopf noch (ganz knapp) einen Hitstern, inzwischen hat sich die Technik jedoch merklich weiterentwickelt – gerade was die Grafik anbetrifft. Bei der kürzlich erschienenen CD-Version wurden die Grafiken beibehalten, die Musikuntermalung wurde jedoch aufgepeppt, und als Multimedia-Bonus wurde eine recht gute Sprachausgabe eingebaut. In Kürze soll das Prog, das sich direkt von der CD spielen läßt, auch als komplett eingedeutschte Version Eure Computer das Gruseln lehren.

Castles II

Etwas schneller als der erste Teil dieser Burgenbau- und Leuteausbeutungs-Simulation hat **Castles II – Siege & Conquest** seinen Weg auf die silberne Scheibe gefunden. Interplay hat sich

hier als großzügig erwiesen und der CD-Version tatsächlich ein paar multimediamäßige Extras spendiert. Zum einen dürft Ihr jetzt einer wohltonenden Stimme lauschen, die Euch mit mehr oder minder netten und sinnvollen Kommentaren bedenkt, zum zweiten werdet Ihr (so Ihr Euch mit Kino ein bißchen auskennt) eine Menge guter Bekannter aus englischen Filmen wiedertreffen, die als Videoclips verpackt den Bildschirm verschönern. Spaß macht das Teil auf jeden Fall noch immer in gigantischem Maße, aber wie das halt beim Haus- und Burgenbau so ist: die Kosten, die Kosten...

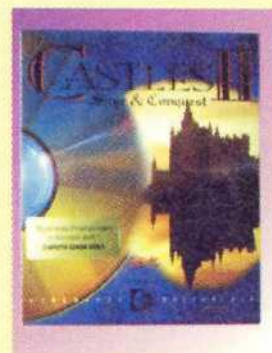
Pro League Football

Football, der harte Sport für noch härtere Männer, wird hier ganz soft and easy auf CD gebannt. So soft, daß sogar noch eine Paßwortabfrage der Disk-Version mit drin ist (vielleicht Absicht, sonst wäre die Scheibe ja noch leerer).

Immerhin hat Micro Sports neben den ellenlangen Statistiken auch noch an eine Modem-Funktion gedacht (damit die Action etwas mehr Pep kriegt?). Für Mächtgern-Manager ist **Pro League Football** bestimmt ein ideales Programm, das auch jeden Buchhalter beglücken würde. Was allerdings Football als Sport betrifft, geht bei dieser Umsetzung die Atmosphäre eines Matches ziemlich flöten. Die Minikerle zappeln bei einem Brawl rum wie Babys mit vollen Windeln. Und das, was hier als Sprachausgabe durchgeht, hat einen Rauschfaktor wie nach 20 Bier. Mit anderen Worten: Geht lieber ins Stadion, wenn Ihr guten Football sehen wollt, da habt Ihr mehr davon, und die frische Luft ist ja auch nicht zu verachten



▲ **Darkseed**



▲ **Castles II**

German Business

Und damit kommen wir noch mal zu etwas völlig anderem: Wir werden mal kurzfristig ernst.

Genau das richtige für den angehenden Geschäftsmann und hoffnungsvollen Jungmanager ist **German Business for Professional Contacts**. Diese 'Datenbank der deutschen Wirtschaft' zeigt in Sekundenschnelle (Zeit ist Geld – oberster Grundsatz im Geschäftsleben) alle wichtigen Einzelheiten über so ziemlich jedes Unternehmen in Deutschland an, egal wie winzig oder groß. Das Programm läuft unter Windows, ist komfortabel zu bedienen und ausbaubar. Eine abgespeckte Mini-Version zum Ausprobieren kann bei DataMedia in Köln angefordert werden. Interessante Info am Rande: Es gibt bereits eine weitere Version, die dieselben Informationen über die russische Wirtschaft bietet (allerdings vorerst nur auf englisch).



Titel	Preis	Hersteller	Muster von
Silent Service II (Action 16)	ca. 50 DM	Digital Integration, England	Die Cassette
Railroad Tycoon (Action 16)	ca. 50 DM	Digital Integration, England	Die Cassette
10 Jahre Interplay Anthologie	ca. 140 DM	Interplay, England	Bomico
LucasArts Classic Simulations	ca. 120 DM	LucasArts, USA	Die Cassette
Wizardry – The New Generation	ca. 120 DM	Sir-Tech, USA	Rushware
The Complete Ultima VII	ca. 130 DM	Origin, USA	Electronic Arts
lowdown (5 Shareware-Sammlungen)	40–100 DM	lowdown, 45879 Gelsenkirchen	Die Cassette
2x Classic Collection	je ca. 100 DM	SelectWare, USA	Die Cassette
Summer Challenge – Winter Challenge	ca. 50 DM	Accolade, England	Die Cassette
Wolfpack	ca. 100 DM	NovaLogic, USA	Rushware
Dark Seed	ca. 100 DM	Cyberdreams, USA	Hersteller
Comanche CD	ca. 140 DM	NovaLogic, USA	Hersteller
Castles II	ca. 160 DM	Interplay, USA	Die Cassette
Pro League Football	ca. 110 DM	Micro Sports, USA	Die Cassette
German Business	ca. 600 DM	DataMedia, Köln	Hersteller

Hol es Dir, das starke



SPECIAL 24



- die größten Knaller aus der Shareware-Welt
- Space-Rat-Comics für Euren Monitor!
- die schönsten Titel-Artworks des letzten Jahres – mal ohne Texte!

... und das Tollste:
eine satte halbe Stunde
Musikgenuß mit den
schönsten Spiele-Songs
auf Audio-Tracks für Euren
CD-Player!



**Ab 17. Juni am Kiosk oder mit beiliegender
Bestellkarte direkt anfordern**



CD-ROM

Legendärer Götter rom

Glaubt nur ja nicht, daß die tollen Ruinen in Griechenland jemals anständige Häuser und Tempel waren! Ein Ausflug in die Antike mit Luminarias Realo-Adventure 'Wrath of the Gods' beweist eindeutig, daß die Ruinen schon damals ruiniert waren.

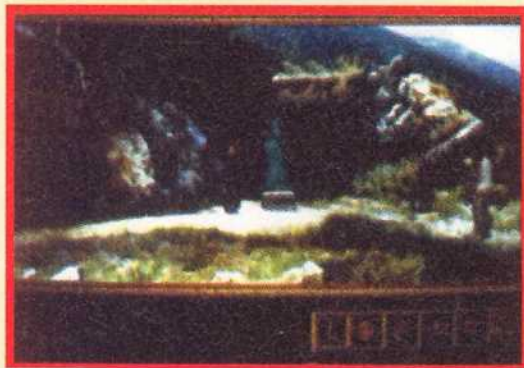
Wer eine Schwäche für griechische Mythologie, Herkules oder Theseus hat, wird sich bei *Wrath of the Gods* gleich wie zu Hause fühlen. Das Debüt-Adventure aus dem hierzulande noch ziemlich unbekanntem amerikanischen Softwarehaus Luminaria mixt munter alle möglichen Heldengestalten und -geschichten zusammen, schüttelt das Ganze gut durch und schickt Dich dann als leichtgeschürzten Jüngling durch das antike Griechenland.

Die Götter müssen manchmal wohl wirklich verrückt sein. Da kommst Du nichtsahnend als königlicher Nachwuchs in Mykene zur Welt und wirst postwendend windelbewehrt in der

WRATH OF THE GODS

PC (386/25, 8 MB RAM, Windows, Soundkarte), ca. 150 DM, Hersteller: Luminaria/Maxis, USA, Muster von: Hersteller.

Wildnis ausgesetzt, bloß weil ein neunkluges Orakel das als Götterwunsch interpretiert. Einer von den hohen olympischen Damen und Herren scheint es aber trotzdem gut mit Dir zu meinen,



▲ **Nun brich dir nicht den Sockel ab!**

denn Du wirst weder ein Opfer der Wölfe noch eins Deines eigenen Hungers. Einem netten Zentauren wird gestattet, Dich zu finden und großzuziehen. Soweit die Vorgeschichte: Ein Zeitsprung, und mit der Verabschiedung durch Deinen Pferdepapa bist Du – inzwischen erwachsen – auf Dich allein gestellt.



▲ **Stieren auf Europa**

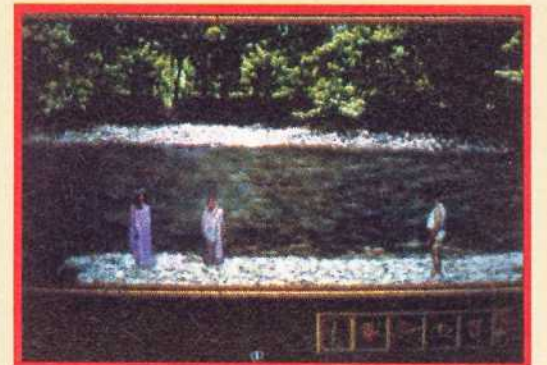
Zu erforschen gibt es in den Postkarten, die als Hintergründe für die zahlreichen Schauplätze dienen, im Schnitt nicht allzuviel. Meistens wanderst Du auf Mausclick fröhlich vor Dich hin, wobei die Bewegungen Deiner digitalisierten Heldenfigur – und natürlich auch die anderer Spielgestalten – schon manchmal etwas zum Lachen reizen. Hin und wieder gibt es ein Stöckchen, einen Edelstein oder ähnliches zum Aufsammeln, was Du dann als Icon in Dein Beutel-Inventory klickst. Die Steuerung als solche ist recht gut gelöst und bereitet keine größeren Probleme.

Die allerdings bekommst Du reichlich, wenn Du Deine Hardware nicht voll unter Kontrolle hast. Das Programm ist zum einen sehr speicherintensiv und zum anderen sehr geschwätzig. Will meinen: Wenn Du auf liebe Mitmenschen triffst, laufen die ganzen Unterhaltungen per Sprachausgabe ab. Hier allerdings kommt der erste Haken, denn nur solange diese Gespräche in der Totalen ablaufen, kommt die Mehrzahl der gängigen PC-Installationen damit klar. Sobald nicht mehr auf Distanz, sondern im trauten Tete-à-tete palavert wird, steigt der Sound in vielen Fällen gnadenlos aus. Damit jedoch wird das Adventure unspielbar, da es keine Möglichkeit gibt, den Inhalt der Gespräche als geschriebenen Text auf den Bildschirm zu zaubern. Und wie sollst Du dann wissen, wem Du welche Gefälligkeiten bereiten mußt oder wer etwas über Deine Herkunft weiß?



▲ **Beruf: Gärtner**

te (samt Postkutschenhaltestellen zwecks schnellerer Fortbewegung) braucht auch keine weitere Erklärung, aber der Sinn des Spiels geht doch etwas verloren. Wenn Du das Problem jedoch in den Griff bekommst (die Anleitung ist da leider wenig hilfreich), steht einer Karriere als Sagenheld höchstens noch die sehr-amerikanische Sprache im Wege. Ein Problem, das sich lösen lassen sollte.



▲ **Ist das deine Mutter?**
▼ **Nein, meine Schwiegermutter!**



Urteil: 7

ANNEHMBAR

	Grafik:	7
	Sound:	6
	Ablauf:	7
	Atmosphäre:	7
	Preis/Leistung:	7

Noch nicht ganz ausgereift, aber ein guter Versuch

**VELTION****- Coming Soon -**PC (SVGA), Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich.

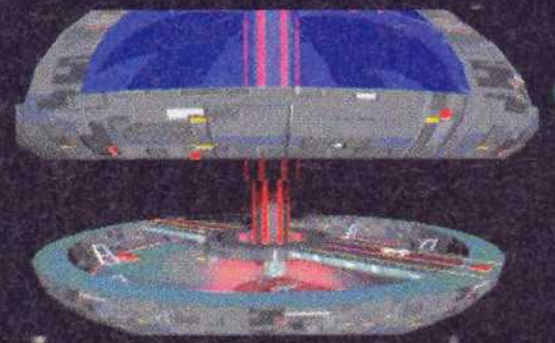
Im Weltraum ist es finster...

Wenn es um das Erringen von Vorteilen geht, dann kennen Menschen kein Pardon, egal ob es um Land, Geld oder andere Besitztümer geht. Was soll da erst werden, wenn wir Lebewesen von anderen Planeten treffen?

In Veltion, einem brandneuen Action-Adventure aus dem Hause Coktel Vision, wird die Frage gestellt, was wäre, wenn die Menschheit einer fremden Lebensform begegnen würde. Zwei verschiedene Welten treffen im Spiel aufeinander und kämpfen um das "Ultimative Wissen", das ihnen zur absoluten Macht verhelfen soll.

Innerhalb eines riesigen Raumgebiets stellen sich beide Parteien gegenseitig Fallen und versuchen, sich gegenseitig in diese Fallen zu treiben. Veltion ist aber nicht einfach nur Action-Adventure, es reiht sich nahtlos in das Genre der "Interaktiven

Spielfilme" ein. Das heißt, der Spieler sitzt quasi in einem Film, den er durch richtige Aktionen zur richtigen Zeit beeinflussen kann. Das Spiel erscheint auf CD-ROM, da die vielen Details – vor allem bei Grafik und Animation – den Rahmen einer Diskettenversion bei weitem gesprengt hätten. Die Darstellung geschieht im SVGA-Modus, Detailgrafiken und Hintergründe (zum Beispiel Landschaften) sind dreidimensional aufgebaut. Im Mittelpunkt des Spiels stehen Raumschiffkämpfe im Weltraum; es werden atemberaubende Animationen versprochen. Schauspieler wurden gefilmt, und die Aufnahmen wurden in das Spiel integriert, so daß sehr realistische Szenen entstanden. Musik- und Soundeffekte



▲ Raumschiffe aller Gattungen dienen als Basen für Erkundungsflüge

wurden so eingesetzt, daß die Begleitung wie bei einem echten Spielfilm wirkt. Dazu gibt es noch eine Menge Musik von der CD.

Was da auf uns zukommt, könnt Ihr anhand der Bilder sehen, die wir auf dieser Seite abgedruckt haben. Schon jetzt lassen diese Screenshots erahnen, daß es sich zumindest grafisch um ein exzellentes Game handeln muß. Allerdings müßt Ihr noch ein wenig warten: Als Erscheinungstermin gab Coktel Vision den Herbst '94 an.



Schwert und Schwefel

DAEMONSGATE VOL 1 - DOROVAN'S KEYPC, ca. 120 DM (Disk-Version ca. 90 DM), Hersteller: **Imagitec/GameTek**, England, Muster von: **Rushware**.

Wären die Bewohner des Landes Elsopea etwas netter und kontaktfreudiger, wäre der ganze Dämonenschlamassel gar nicht so weit gediehen. Aber so hat sich kein Mensch Gedanken gemacht, als von den Jungs mal wieder monatelang nichts zu hören und zu sehen war – was in diesem Falle ausnahmsweise einen recht handfesten Grund hatte. Jetzt jedenfalls ist auch hier diese gewisse braune Substanz schwerstens am Dampfen, denn ein riesiges Dämonenheer hat sich vor den Toren Deiner Heimatstadt Tormis versammelt.

Glück für die Stadt, und Pech für Dich, daß Dir als Hauptmann der imperialen Garde ein ziemlicher Ruf als Held vorausseilt. Infolgedessen wirst Du mitsamt Deiner noch zu erwerbenden Truppe zum fröhlichen Monsterschlachten und Städteretten abkommandiert. Einfach wird die Sache nicht, denn die Taktiker des Dämonenheers sind aufgeweckte Kerlchen und kesseln Tormis kurzerhand mit einem undurchdringlich scheinenden Belagerungsring um die Stadt ein. Somit gilt es zunächst einmal, die in der Draufsicht dargestellte Stadt erstens nach einem Ausweg und zweitens nach möglichen Gefährten zu durchsuchen. Klingt alles irgendwie bekannt? Stimmt? Nix Neues unter der Sonne, würde ich mal sagen. Tormis entpuppt sich als riesig und entsprechend unübersichtlich, daß viele Häuser und Plätze gleich aussehen, trägt auch nicht



▲ Wo ist denn hier der Ausgang, bitte?

gerade zur Orientierung bei. Wir brauchen im Grunde auch nicht viel weiter ins Detail zu gehen. Zu groß, zu stereotyp, zu unübersichtlich – damit ist die Misere dieses Games schnell auf den Punkt gebracht. Zwar ist die Geschichte hinter dem Spiel sicherlich interessant, doch bis man auf den ersten Fetzen wirklich relevanter Handlung gestoßen bist, hat man bereits dreimal die Lust verloren. Eine weniger ausufernde Story hätte für mehr Spannung und Spielspaß gesorgt.



Urteil: 8 ANNEHMBAR

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	7
Dauerspaß:	7
Preis/Leistung:	9

Da sind den Programmierern wohl die Gäule durchgegangen



Marlowe wäre stolz gewesen

UNDER A KILLING MOON

- Work in Progress -

PC, Hersteller: Access, USA, Muster von: Selling Points.

O.k., CD-ROM-Games gibt es mittlerweile so viele wie McDonald's-Fans, die es nicht zugeben wollen, aber unter dem ganzen Müll (1:1-Umsetzungen etc.) liegen auch ein paar Perlen versteckt. Eine von diesen Perlen könnte das folgende Game werden, das mit vielen neuen Ideen daherkommt.

Jeder dachte, daß die Zeiten von Raymond Chandler und Dashiell Hammett vorbei seien. Kein neuer Philip Marlowe und kein Sam Spade, die als zynische Spürnasen, eine Whiskyfahne hinter sich herziehend, auf Verbrecherjagd gehen. Ätsch, hier kommt Tex Murphy, Endzeitdetektiv,

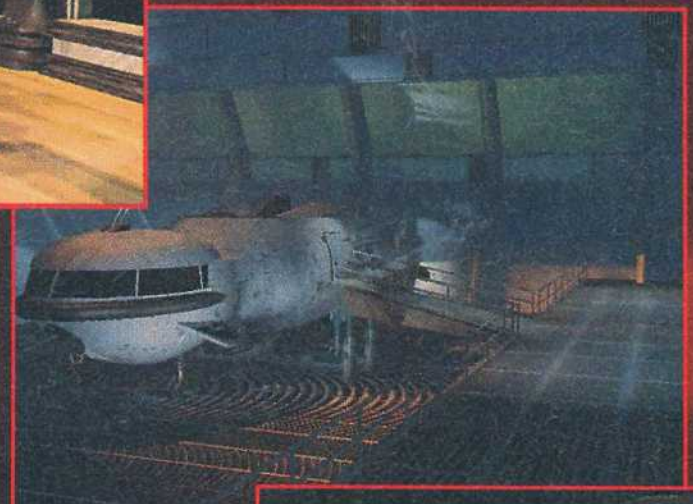
der von Euch gesteuert wird.

Auf drei CDs versilbert ist Under a Killing Moon von Access für den PC. Nach einigen mißglückten Adventure-Versuchen und einem sehr ge- glückten Golf- programm (Links 386 Pro) schlägt die Firma jetzt in die Multimedia-Branche ein. Mehr als zwei Stunden Video- aufnahmen von Hollywood-Größen wie zum Beispiel Brian Keith (Der Richter aus Hardcastle & McCormick), Margot Kidder (Superman I und II) oder Russell Means (Der letzte Mohikaner) sind in Eurem ganz persönlichen Krimi vertreten. Zwar kommt das Teil in Original- sprache (englisch), aber es gibt deutsche Untertitel.



▲ Große Beratung in Tex' Büro

aber dafür wird auch ernsthaft etwas Neues geboten. In den nächsten Tagen soll bei uns eine Vollver- sion reinkommen. Wir bleiben natürlich für Euch



▲ Darf's auch ein bißchen Star Trek sein



▲ Na, wenn diese Räume nicht filmreif sind



▲ Ein Wohnzimmer fast wie aus dem richtigen Leben



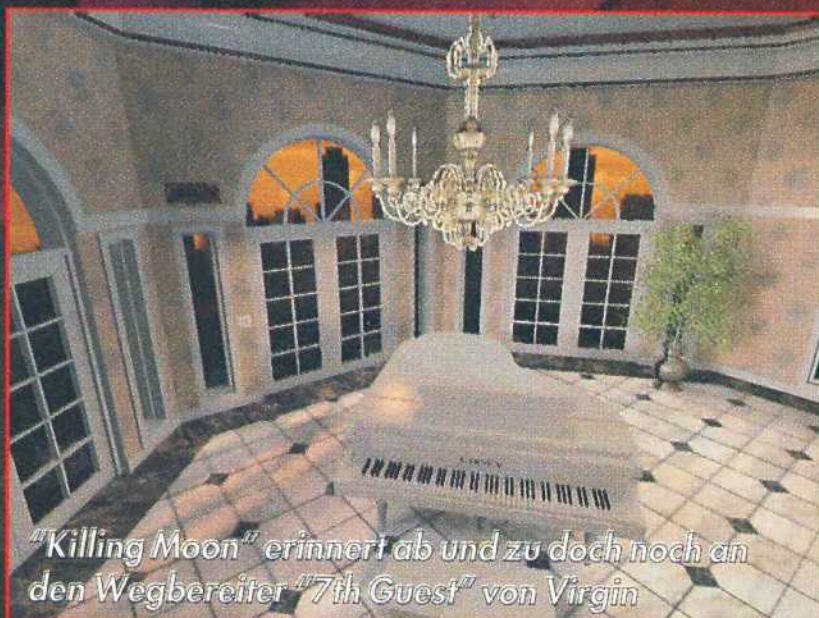
Mystisch geht's auf jeden Fall zu

Möglich sein wird alles, was ein echter Detektiv im richtigen Le-

ben auch macht. Beob- achtungen in alle Rich- tungen (nach oben, un- ten oder hinten, von we- gen böse Verfolger und so). Jeder gespielte Kri- mi kann aufgezeichnet und jederzeit Euren Kumpels vorgespielt werden: ein echter "Di- rector's Cut" sozusagen. Preislich wird's zwar ein wenig teurer werden - man munkelt von Sum- men um die 160 Mark -,



▲ Top-Grafiken versprechen opulente Unterhaltung



"Killing Moon" erinnert ab und zu doch noch an den Wegbereiter "7th Guest" von Virgin



Voll auf der Abschlußliste

Wer hat denn in diesem Fall wohl den größeren Knall: Die dicke Wumme, mit der bei WHO SHOT JOHNNY ROCK wild und sinnlos rumgeballert wird, oder der Hersteller, der diesen Indexkandidaten-Schwachsinn verzapft hat! Egal, hier soll ganz offensichtlich für mieseste Qualität maximale Kohle bei Euch abgezockt werden!

Es ist echt zum Heulen: Da hat jemand eine schicke Idee für ein Game, und dann schaufeln die Hersteller dieses potentiellen Hits ihm durch schlechte Grafik und noch schlechteres Gameplay sein eigenes Grab! So geschehen bei **Who Shot Johnny Rock?**, dem neuesten Machwerk von American Laser Games, das 'Live Motion Picture Action' in einem 'CD Shooting Game' verspricht.

Erinnerst Du Dich noch an die witzige Steve-Martin-Film-Komödie 'Dead Men don't Wear Plaid'? Die Story lehnt sich ganz offensichtlich daran an und beginnt zunächst auch recht spannend. Du sitzt in Deinem Detektivbüro herum und wartest auf Kundschaft. Die spaziert postwendend in Gestalt einer toll aussehenden blonden Lady in knallrotem Kostüm herein (Call me Red, Darling!). Sie meint, ihr Freund Johnny Rock sei erschossen worden und sie selbst sei in Schwierigkeiten, was wohl auch stimmt, denn urplötzlich erstarrt das Bild, das Laufwerk surrt, und die Sekretärin bringt einen weiteren Besucher herein. Der allerdings sieht weder



▲ *Lady in Rot? Besser als tot!*

so gut aus wie die Dame, noch braucht er Deine Hilfe – er will Dich lediglich als Kugellager zweckentfremden. Reagierst Du schnell genug mit Deiner eigenen Wumme (die Du immer nur als kleines MG-Cursorchen siehst), haut es den Typen voll auf die Bretter, und die Lady redet weiter, als sei nix passiert. Bist Du zu langsam, findest Du Dich beim Doc wieder, der Deine Blei-

WHO SHOT JOHNNY ROCK?

PC, ca. 150 DM, Hersteller: American Laser Games, USA, Muster von: Die Cassette.

vergiftung behandelt – gegen Bares natürlich – und Dir gratis noch ein paar doofe Sprüche mit auf den Weg gibt. Anschließend geht dieselbe Szene wieder los, nur daß Du diesmal genau weißt, wer Dich wann umnietet, und Du Dich rechtzeitig drauf einstellen kannst.

In dieser Art geht es immer weiter, während Du nach dem Damenbesuch offiziell Hinweise dafür suchst, wer den Freund der Lady in Red durchsiebt hat, Dich zu diesem Zweck durch diverse (immer mal wechselnde) Szenarios ballerst und dabei tunlichst keine unbeteiligten Zuschauer unter die Erde bringst. So eine Beerdigung kostet schließlich jedesmal ein Heidengeld, das Du lieber für Deine eigenen Behandlungen sparen solltest. Ohne Kohle schmeißt Dich der zartfühlende Metzger mit Arztdiplom nämlich achtkantig wieder raus, und das Game ist für Dich over. Hast Du gespeichert, müssen die Kugeln wenigstens nicht jedesmal wieder von vorn fliegen.

Abwechslung beim Gameplay sucht man in diesem Dick-Tracy-Verschnitt also ziemlich vergebens – schicke Gra-



▲ *Nur mit Mühe kommt man motivationsmäßig aus dem 1. Gang*

fik leider auch. Das auf Laserdisk echt gut aussehende Full-Motion-Video wurde mehr schlecht als recht digitalisiert und auf CD gebannt, so daß oft vor lauter Gewaber überhaupt nicht zu erkennen ist, was sich denn da gerade abspielen soll. Das ist ziemlich fatal, denn nur einmal am falschen Platz gezögert, und schon hat der Held ein paar Luftlöcher mehr im Bauch. Überdies ist die Steuerung extrem unpräzise (manchmal müßte der Typ, auf den Du ballerst, schon wie der reinste Schweizer Käse aussehen, aber wer beim Doc landet, ist nicht etwa er, sondern Dein Held), weshalb die Motivation nach kürzester Zeit tierisch den Bach runtergeht.

Apropos Motivation: Ist es wirklich so toll, auf 'echte' Menschen zu schießen? Selbst wenn der Trend zu immer realistischeren



▲ *"Hast du das programmiert?"*



▲ *Dieses Game hat wirklich schlechte Karten*



▲ *"Sie sind aber wirklich kugel-rund"*

Games geht: Das hier ist einfach schlechter Geschmack. Die BPS dürfte da wohl bald ein Wörtchen mitzureden haben. Und da nicht nur das Gameplay, sondern auch die technische Umsetzung schwer zu wünschen übrig läßt, ist der Preis für dieses Ballergame trotz sehr guter und sogar synchroner Sprachausgabe einfach maßlos überhöht. Meine Meinung ist: Man sollte Johnny Rock echt den Gnadenschuß geben.



Urteil: 5

MÄSSIG

	Grafik:	7
	Sound:	10
	Ablauf:	5
	Preis/Leistung:	4
	Steuerung:	6

Kurvige Lady, plattes Game



CD-ROM

Amiga CD32 bunt gemischt

Neu-Silber



Bubba'n'Stix

Bubba'n'Stix aus dem Hause Core Design ist schon fast wieder ein Oldie, denn eigentlich sollte es schon letztes Mal vorgestellt werden. Leider stand der Platzmangel im Weg, aber es ist so gut, daß wir es ruhig noch in diese Ausgabe reinsetzen können.

Die Story: Klempner Bubba und sein außerirdischer Freund Stix – der aussieht wie ein Stock – sind auf einen Zoo-



▲ Bubba'n'Stix: Seltsame Freunde treffen merkwürdige Wesen

planeten entführt worden. Sie müssen nicht nur von dort fliehen, sondern auch noch eine Invasion der Galaxis verhindern.

Das Game ist nicht nur eine wahre Augenfreude – Grafik und Animation sind echt gelungen –, sondern auch der Sound kommt gut von CD. Das Spiel selbst stellt eine Mischung aus Jump'n'Run und Knobelspiel dar: Man muß sich die Lösungswege regelrecht "erdenken". Die Steuerung über das Joypad ist allerdings wieder etwas ungewohnt, man braucht halt ein wenig Training. Das farbenfrohe Spiel ist – trotz kleinerer Abstriche bei der Steuerung – uneingeschränkt zu empfehlen.

Brutal Football

Nach dem Erscheinen auf den "Normal-Amigas" und auf PC gibt es jetzt auch die CD32-Version eines der abgefahrensten Sportspiele von Millennium. In Brutal Football kämpft Ihr nach den – etwas frei ausgelegten – Regeln des American Football. Nur daß der Gegner eben nicht einfach umgerissen oder an-

gerempelt wird, sondern hier verhelfen auch Bomben und Schwert zum Sieg.

BSF ist wirklich brutal – brutal schnell und brutal hart. Das Joypad kann sich schon mal vor Angst zitternd zurückziehen, denn hier kommt es auf Schnelligkeit und "Durchsetzungsvermögen" an. Das Spiel ist eine reine Umsetzung des Amiga-Games, mit ein wenig mehr Sound belegt, und einen Zweispielermodus gibt's nun auch. Trotz der reinen Umsetzung verdient Brutal Football eine gute Note – auch wenn das Ganze sehr rüde wirkt. Grafik und Sound sind o.k., entsprechen aber vollständig der Ur-Version.

Chuck Rock

Ein alter Bekannter taucht aus der Versenkung auf: Der Steinzeitmensch Chuck Rock, dessen Frau man entführt hat, meldet sich zurück – verantwortlich zeichnet Core Design.

Chuck Rock kämpft sich nach Jump'n'Run-Manier durch einen dichten Urwald voller Gefahren, angefangen bei gefräßigen Dinosauriern bis zu wildgewordenen fleischfressenden Pflanzen und unwillkürlich im Weg herumrollenden Steinen. Immer auf der Suche nach seinem von einem Neandertaler-Schönling entführten Weib, entfernt er



unliebsame Überraschungen mit Schubsern, Rülpsern und anderen vorsintflutlichen Waffen.

Als Chuck Rock erschien, war ich noch mitten in der Arbeit für eine Amiga-Zeitschrift und hatte an dem Teil nicht so richtig Spaß. Die Amiga-CD-32-Version entspricht der ursprünglichen

Dank des FMV-Moduls war der Autor dieser Zeilen fast nicht mehr dazu zu bewegen, sich neue Games anzuschauen. Im letzten Moment konnte er sich jedoch aufraffen.



▲ Brutal Football: Der Trainer heißt wohl Fleckenhauer

▼ Chuck Rock: Behäbiger Neandertaler

Version, es wurde nichts Weltbewegendes geändert. Chuck Rock wandert immer noch wie ein Schlafwandler durch die Gegend, außerdem hakt die Joypad-Steuerung. Das alles führt dazu, daß das Game irgendwie langweilig erscheint – meine persönliche Meinung. Selbst wenn ich wieder beschimpft werde, rate ich: Spart Euch das Geld für ein anderes Spiel.

Fury of the Furies

Der Held des Games Fury of the Furies von Kalisto sieht unserer Space Rat ja verteuftelt ähnlich, trotzdem handelt es sich um etwas gänzlich anderes: Die Tinies vom Planeten Sklumph haben eine bewegende Reise zur Erde beendet und befinden sich auf dem Heimweg. Was sie nicht wissen können, ist, daß einer der Daheimgebliebenen den König gefangengesetzt und sich einer

► Fury of the Furies: Eine Kugel mit Füßen



Wundermaschine bemächtigt hat. Diese Maschine sorgt dafür, daß der Heimatplanet der Tinies sich in eine Hölle verwandelt. Die Rückkehrer müssen dafür sorgen, daß die alten Zustände wieder eingeführt werden.

Auf den ersten Blick erinnert das Spiel ein wenig an Lemmings, auf den zweiten entpuppt es sich als recht gelungenes Jump'n'Run. Man steuert die mit Füßen bestückte Kugel durch eine irrealen Landschaft, schwimmt durch Flüsse, klettert und versucht, den Fallen auszuweichen. Das Spiel läßt zu Anfang mehr erwarten, als es dann eigentlich bietet; ein schön gezeichnetes Intro mündet in Allerweltsgrafik. Trotzdem ist das Gameplay ganz gut. Mit etwas Grips kommt man schnell durch die Levels, da die Steuerung per Joypad auch flüssig von der Hand geht. Kurzum: Ein Game, das zwar kein Highlight darstellt, aber für vergnügliche Stunden sorgen kann.

Donk

Das nächste Ding hat wieder ein wenig mehr zu bieten: **Donk – The Samurai Duck** ist ein witziges, farbenfrohes Jump'n'Run-Spiel. Anstatt in die Pfanne zu wandern, macht sich die Ente Donk auf, um in einem Wunderland Edelsteine einzusammeln. Leider gibt es viele Figuren, die der Ente an die Schwanzfedern bzw. sie in die chinesische Hauptstadt entführen wollen – auf daß sie zur Pekingente wird.

Die Kampfente kann sich während ihrer Suche verschiedentlich schützen und verwandeln. Grafisch sieht das



▲ **Donk: Peking-Ente sucht Streit**

alles nicht nur sehr gut aus, sondern ist auch noch überaus komisch. Was die Farbenfreude angeht, so wurde der 256-Farben-Modus gewählt, der dank der Fähigkeiten des Amiga CD32 dem Spiel fast schon Ähnlichkeiten mit einem Comic gibt.

Sound gibt's massig, sogar auf Extra-CD-Spuren. Donk ist ein Spiel, das dem Amiga CD32 zumindest in Ansätzen ge-

recht wird und deshalb frohen Herzens empfohlen werden kann.

Total Carnage

Für Freunde blutrünstiger Ballerorgien gibt's auch wieder was: Frisch aus Englands Softwareschmiede ICE kommt die CD-32-Umsetzung unseres "Flops des Monats" **Total Carnage**. Die Aufgabe besteht darin, einem Verbrecher samt seiner mutierten Garde den Garaus zu machen. Dazu darf man alle möglichen Waffen wählen und vor allem schießen, schießen, schießen.

Grafisch ist die Sache nicht mal sooo schlecht, man sieht die Spielfigur von oben durch die Gegend hetzen. Intros und Zwischensequenzen peppen das Ganze auf. Das Spiel ist allerdings keine Special-Version, sondern genau so auch als Amiga-Programm erschienen. Fazit: Für Leute, die keine moralischen Bedenken



◀ **Total Carnage: Blutorgie in 256 Farben**

haben, vielleicht was. Wer für diese Spiele nicht viel übrig hat, sollte die Finger davon lassen.

Beavers

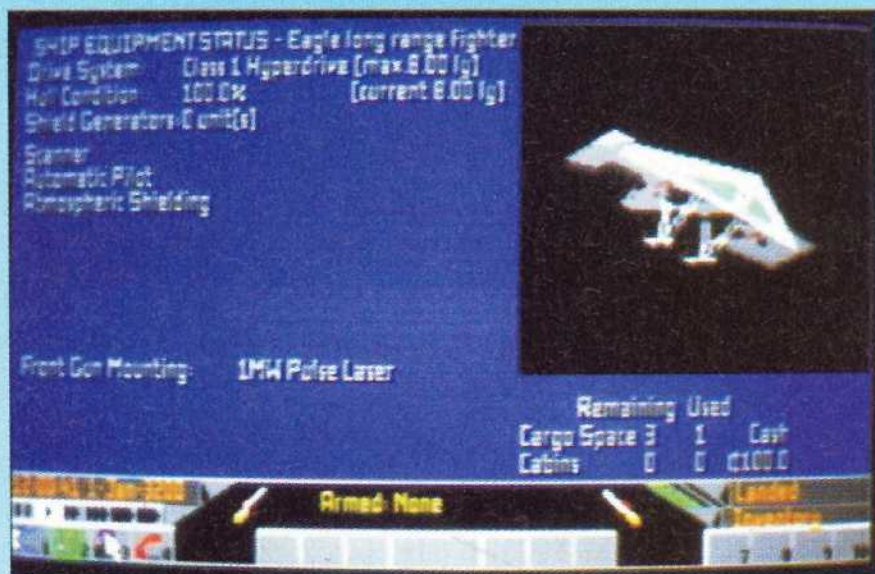
Ja, die Nager haben nun auch den Weg in die Amiga-Konsole gefunden. Die Beavers sind eine "tierische" Band, deren Musik besser ist als die der "Rabbits". Weil die nun sauer sind, entführen sie kurzerhand die Freundin des Beaver-Chefs. Der macht sich daraufhin auf die Socken und sucht. Daraus ergibt sich eine Art Jump'n'Run, in dem man durch die Gegend läuft und verschiedene Gegenstände und Extras einsammelt.

Beavers ist ein eher durchschnittliches, auch grafisch nur mittelprächtiges Spielchen für zwischendurch. Die Fähigkeiten des Amiga CD32 werden nicht ausgereizt, es sieht alles nach einer Komplettumsetzung des Gewesenen aus. Das Gameplay ist jedoch gut, das Ganze ist zudem witzig aufgebaut.

Frontier

Das Beste zum Schluß: Die Fortsetzung von David Brabens Kultspiel Elite ist auch für die Amiga-Konsole erschienen. **Frontier**, das Spiel über Handel und Kampf im Weltraum, zeigt sich gleich von seiner besten Seite: Eine anspruchsvolle Animationssequenz begrüßt den Spieler.

Das Ganze ist wirklich ein Hit, auch wenn die Grafik des Spiels sich noch sehr



▲ **Elite II – Frontier: Der erste Teil war ein Hit, der zweite ist's auch**

stark am Vorgänger Elite orientiert. Dafür ist das Gameplay auch auf dem CD32 sehr gut. Das "Frontier-Universum" besteht aus dem wirklichen irdischen System sowie vielen Sternen, Planeten und Monden, die nach wissenschaftlichen Theorien dargestellt werden.

Auch an Musik wurde nicht gespart. In "2001"-Manier kann man sich beim Flug durch den Weltraum von verschiedenen klassischen Musikstücken von der CD berieseln lassen. Frontier ist mein heimlicher Favorit in diesem Monat.

Das war es für dieses Mal. Für das nächste Heft kann ich wieder ein paar besondere Highlights versprechen, vielleicht auch ein paar Games, die wirklich auf das CD32 zugeschnitten sind. Bis dann...



▲ **Beavers: Bibbernde Biber und hassende Hasen**

Titel	Preis	Hersteller	Note
Beavers	69,95 DM	Grandslam, England	9 Gut
Brutal Football	79,95 DM	Millennium, England	10 Gut
Bubba'n'Stix	79,95 DM	Core Design, England	11 Sehr gut
Chuck Rock	69,95 DM	Core Design, England	7 Annehmbar
Donk	79,95 DM	Core Design, England	9 Gut
Frontier	89,95 DM	Gametek/England	11 Sehr gut
Fury of the Furries	79,95 DM	Kalisto, England	9 Gut
Total Carnage	79,95 DM	ICE, England	7 Annehmbar

Alle Muster von: Die Cassette.



CD-ROM

Ein Glück, daß Katzen neun Leben haben, sonst wären schon längst keine mehr übrig, die Ihr als raumfahrende Flügelkommandanten in Pixel zerlegen könntet. Mit anderen Worten: WING COMMANDER auf dem 3DO ist im Anmarsch.

SUPER WING COMMANDER

3DO (NTSC), ca. 130 DM, geplant für: 3DO (PAL), Hersteller: Origin, USA, Muster von: Dynatex.

Eine super Umsetzung des guten alten Origin-Hits Wing Commander setzt ab sofort auf NTSC und ab September als PAL-Version zur Landung in Eurem 3DO an: Super Wing Commander heizt den Kilrathi-Katzen (und Eurem Joypad oder Wheel) kräftig ein.

Vom grundsätzlichen Gameplay her ist bei der 3DO-Version alles beim alten geblieben. Nach wie vor befindet sich



▲ Mist! Wo ist denn die Backspace-Taste

die Erde im Krieg mit den erobersüchtigen Kilrathi-Katzen. Ihr kommt als Verstärkung frisch von der Kadettenschule auf das Raumschiff Tiger's Claw, das ab jetzt Eure Heimat sein wird. Von hier aus werdet Ihr zusammen mit einem kampferfahrenen Wing

Katzenhatz



▲ Zwei Fernseher am Arbeitsplatz – traumhaft

Leader an Eurer Seite raus in den Weltraum geschickt, um dort nach und nach 72 Aufträge zu erledigen, dabei möglichst nicht als Katzenfutter zu enden und Euch ein paar nette Klunker für die Heldenbrust zu verdienen.

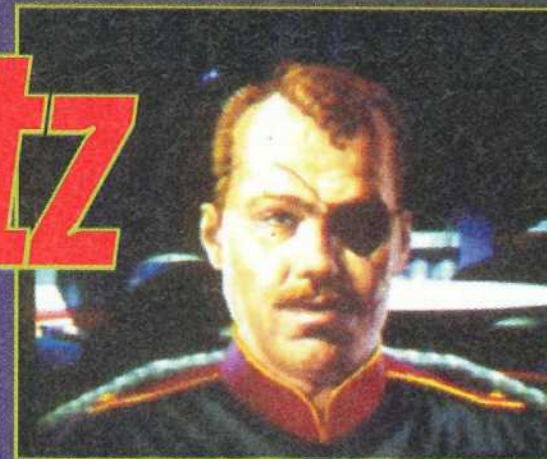
Das ist einfacher gesagt als getan, denn die Weltraumkatzen fliegen eine verdammt heiße Untertasse, so daß neben schnellen Reaktionen auch ein gehöriges Quentchen Überlegung in Eure Action mit einfließen muß. Ein kühler Kopf ist also angesagt, und blindes Drauflosballern bringt Euch nicht unbedingt weiter. Und vor allem solltet Ihr bei aller Aufregung nie vergessen, daß Ihr Euren Wing Lea-



▲ Helm auf und querbeet!



▲ *Erinnert stark an ASM-Redaktionskonferenzen*



der und/oder Eure schutzbefohlenen Frachter nicht im Stich lassen dürft.

Hat sich spielerisch auch nicht viel Neues getan, wurde dafür die Grafik kräftig überarbeitet und stellenweise ziemlich aufgemotzt. Zahlreiche schick gerenderte Szenen zeugen davon, daß auf einer CD eben viel Speicherkapazität zur Verfügung steht – und daß Ori-

gin davon auch tatsächlich Gebrauch macht (nicht wie so manche andere Firma, die sich keinen Deut um die speziellen Fähigkeiten einer CD schert...). Ruckelfreies Scrolling macht die Flugsequenzen zu einem wahren Fest. Und die glasklare Sprachausgabe tut ein übriges, um die Spannung des Spiels bestens zu unterstützen.

Die Mischung aus futuristischem Flugsimulator und heißer Baller-Action hat also auch in dieser Version nichts von ihrer Attraktivität verloren und zeigt sich in puncto Motivation als echter Dauerbrenner. Damit ist Super Wing Commander auf dem besten Weg, ganz weit oben einen Ehrenplatz unter den Klassikern einzunehmen. Verdientermaßen!



Urteil: **10**

KRAZFEST

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

Nie war Katzenjagd schöner – für den Jäger heißt das!



Gameshows im Fernsehen sind öde? Stimmt genau. Aber wenn Ihr mal einen tollen Partyspaß haben wollt, dann ist Twisted – die Gameshow für zu Hause – absolut genial! So schön doof KANN man im wahren Leben gar nicht sein!



▲ Drei Bytes! Wo ist der Fehler?



▲ Lassen Sie sofort die Dame los!

Ihr kennt doch bestimmt diese bescheuerten Showmaster, die in irgendwelchen Spielshows die Vorturner machen und außer einem süßlich-dümmlichen Lächeln und noch platteren Sprüchen nicht allzuviel zu Kunst und Kultur beisteuern. Zugegeben, in Deutschland hält sich diese Art noch in einigermaßen biederer Grenzen, in England und vor allem Amerika dagegen sind diese Shows inzwischen so abgefahren doof, daß sie schon wieder schön sind.

Bis sich auch bei uns ein derart abgründiges Loch an Niveaulosigkeit auftut, wird es zwar vermutlich noch ein Jahr dauern, aber darauf verzichten müssen wir bis dahin trotzdem nicht: Electronic Arts Amerika macht's möglich und beschert uns NTSC-mäßig mit Twisted die abgedrehteste Show, die je Euren Fernseher zum Erröten brachte.

“Uuuund abgehetes zur verrücktesten Spielshow diesseits des Atlantik!” Mit solch markigen Worten begrüßt Euch der digitalisierte Showmaster und läßt Euch dabei kaum Zeit zum Luftholen. Die Sprachausgabe ist supersauber und dürfte von daher auch Leuten, die nicht perfekt Englisch sprechen oder verstehen, wenig Probleme bereiten (eine Übersetzung ist auch für die im September erscheinende PAL-Version leider nicht geplant – irgendwo verständlich bei dem klamaukigen Sprech- und Sprachstil).

Gegen wie viele Mitspieler Ihr antreten wollt, könnt Ihr Euch aussuchen. Bis zu vier sind möglich, und wenn keine Freunde mitspielen, bekommt Ihr eine nette Auswahl von sechs abgefahrenen Typen vom Programm gestellt. Alle sind total unterschiedlich animiert und haben andere Sprüche drauf. Vor allem bei Major Steel, der durchtrainierten Dame im kleidsamen Tarnanzug mit Gucklöchern, geht's voll ab.

Die Regeln sind, echten Gameshows entsprechend, obereinfach. Ihr müßt Euch lediglich per Würfel auf einer Wendeltreppe mit neunzig Stufen nach oben arbeiten, dazwischen ein paar dumme Fragen beantworten, Puzzles verschieben, Memory in den verschiedensten Ausführungen



▲ Willkommen bei "Schnapp den Kaktus"!

TOTAL verdreht



▲ Eine Meisterleistung der drei altinternationalen Kulissenbauer

TWISTED

3DO (NTSC), ca. 130 DM, geplant für: 3DO (PAL), Hersteller: Electronic Arts, USA, Muster von: Dynatex.



▲ Bruchstückhaft

spielen und eben als erster oben ankommen. Schafft Ihr eine Aufgabe, bekommt Ihr vom Showmaster einen netten Spruch mit auf den Weg. Schafft Ihr es nicht, bekommt Ihr unter Umständen ein Bömbchen in die Hand gedrückt und löst Euch kurzfristig in atomares Wohlgefallen auf. Sehr zur Freude der Zuschauer übrigens, die als wild applaudierende, digitalisierte Schwarzweiß-Filmausschnitte eingeblendet werden. Echt witzig.

Wie gesagt, allein gegen die Programmgegner ist das Game zwar mal ganz lustig, aber auf Dauer nicht gerade das Gelbe vom Ei. Wenn Ihr das Ganze allerdings als Party-Gag benutzt, kann das der Stimmung nur dienlich sein.

SM Urteil: 8

ANNEHMBAR

Grafik:	7-9
Sound:	10
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Humor:	2-12

Der absolute Partygag, leider nur auf englisch (und keine Übersetzung in Sicht)



“Warum macht Ihr eigentlich nichts mehr über Shareware und FD für den Amiga?” Der Leser Wunsch ist uns Befehl, also gibt’s hier auf zwei Seiten Spiele für den kleinen Geldbeutel.

Zugegeben: Es gibt nicht soviel Neuerscheinungen wie für den PC, aber qualitätsmäßig nehmen es die Spiele, die ich hier vorstelle, locker mit kommerziellen Spielen auf. Und schon genug der Vorrede, denn es gibt viel vorzustellen. Fangen wir an!

Viele der im folgenden erwähnten Spiele sind unter anderem auch auf einer noch relativ jungen PD-Serie zu finden, die sich “Spielekiste” nennt. Die aus Berlin stammende Serie ist sehr aktuell, was die Spiele angeht, und vor allem dann zu empfehlen, wenn man nicht per Modem auf sogenannte Sauger-Boxen zugreifen kann. Ich habe mir mal die neuen Diskettennummern 441 bis 449 angesehen und die interessantesten Sachen herausgesucht.

Spielekiste #441: Hier fiel mir zuerst das Spiel **Quadron** auf. Quadron besitzt ein so einfaches Spielprinzip, daß man sich zu Anfang fragt, was da eigentlich schwer sein soll. Der Bildschirm wird nämlich in unterschiedlich große Rechtecke unterteilt, die ebenfalls unterschiedlich aneinander grenzen. Der Spieler muß nun diese Rechtecke mit den Farben Blau, Rot, Grün und Gelb füllen. Und nun das große ABER! Keine Farbe darf sich an den Grenzen selbst treffen. Grünes Feld an grünes Feld – das geht also nicht. Das wird um so kniffliger, je mehr Felder ausgefüllt sind. Will man in den nächsten Level gelangen, muß man die nächsten Züge vorausberechnen. Das Spiel (Autor: Lothar Bies) läuft übrigens auf allen Amiga-Rechnern.

Statix PV ist eine seltsame Mischung aus Tetris und einem Balanceakt. Die

Neues vom Amiga-Sharewaremarkt

Geteilte

herunterfallenden Steine müssen so auf einer Waage ausbalanciert werden, daß die nicht nach einer Seite abkippt. Treffen drei oder mehr Steine horizontal, vertikal oder diagonal aufeinander, dann werden sie entfernt – was die Waage vollends aus dem Gleichgewicht kippen kann. Das grafisch gute Spiel ist ein Shareware-Programm aus dem Hause Black Legend, das auch für kommerzielle Spiele wie **Demolition** (ASM 4/93) verantwortlich zeichnet.

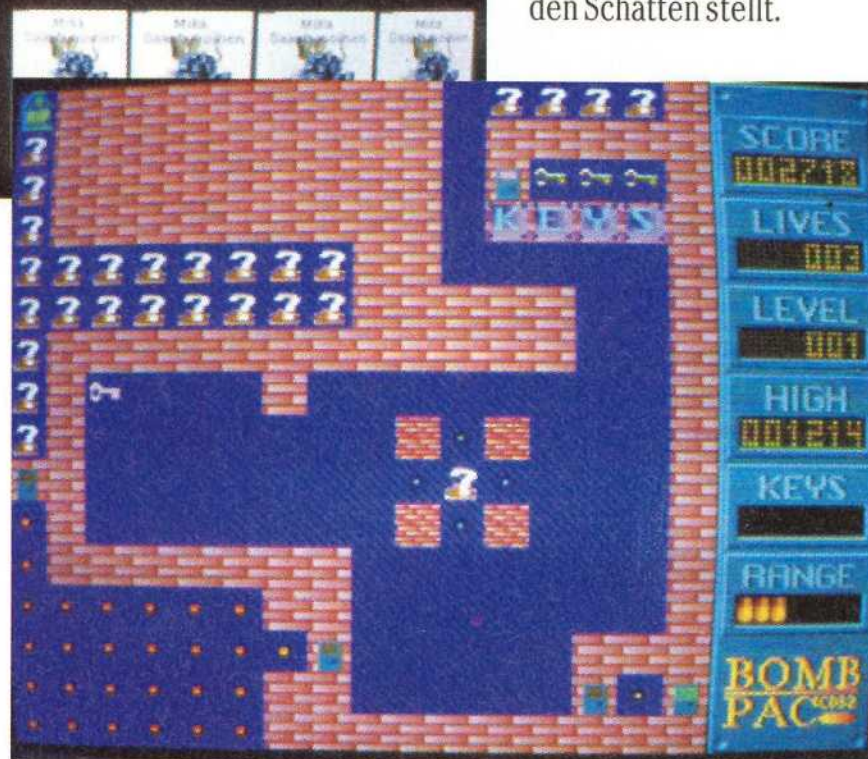
kiste enthaltene Version ist Shareware, einige Funktionen sind eingeschränkt, die Originale gibt’s bei den Autoren.

Spielekiste #443: Ein weiteres Geschicklichkeitsspiel begegnet uns mit **AmiLunch**. Auch hier gab es einen prominenten Vorgänger (**Klax**), was der Güte des Games aber nicht anzumerken ist. Ein senkrecht stehendes Spielfeld wird mit Spielsteinen “beworfen”. Diese müssen über Sperrwippen so gelenkt werden, daß unten in den Sammelbehältern besondere

Kombinationen entstehen. Mitspielen können bis zu zwei Leute, das Programm läuft auf alle Amiga-Rechnern und ist Shareware. Autor Detlef Schäfer verlangt die Wenigkeit von 5 DM – und das bei einem Spiel, das so manches Kommerzprodukt in den Schatten stellt.



▲ **Klondike_AGA** – edle Grafik, tolles Spiel



► **BombPac_CD32** – wo ist der Ausgang?

Spielekiste #442: Für alle, die Spiele wie Risiko gerne mögen, empfiehlt sich das grafisch und spielerisch ansprechende **Nukes ‘R’ Us**. Hinter dem martialischen Titel verbirgt sich ein tolles Strategiespiel für bis zu fünf Mitspieler. Es geht wie in Risiko um die Vormachtstellung und die Bildung eines Imperiums – nicht gerade friedlich, aber voller Spannung und Spiel. Die auf der Spiele-

The Worker ist eine gelungene Variante von Sokoban. Im Grunde sind es nur neue Levels mit anderem Aussehen, für Fans des Schiebspiels jedoch bestimmt eine Bereicherung. Programmiert wurde das Ganze in AMOS, es könnte dadurch bei Rechnern mit Kickstart >= 3.0 eventuell Probleme geben.

Spielekiste #444: Hier findet man wieder einen Tetris-Clone, genannt

Freude

KlakTris. Die herunterfallenden Steine sind farbig unterteilt, je drei gleichfarbige Steine werden entfernt. Das Spiel läuft leider nicht auf AGA-Rechnern.

Spielekiste #445: Wer sich in fliegenden Kisten heimisch fühlt, kann sich einen zweiten Piloten schnappen und in **Meteograsp** taktische Maßnahmen ergreifen, um den Gegner aus dem Luftraum zu pusten. Gefährlich sind Gravitationsfallen, die die Steuerung erschweren. Fazit: ein nettes Vektor-Ballerspiel mit wenig Grafik, aber viel Spielspaß.

DeluxeGalaga Version 1.5 führt die Reihe der Galactic-Spiele weiter, bei denen man mit einem kleinen Raumschiff Invasionswellen von bösen Außerirdischen aus dem Weltall blastert. Viel bunte Grafik, gute Extras und schnelles Gameplay lassen das Game wirklich gut aussehen.

Spielekiste #446: Schweine im Weltall? Nein, Schweine auf Diskette! **The Pigs II** heißt eine witzige Management-Simulation. Ihr übernehmt eine Schweinezucht von einem sterbenskranken Onkel und müßt bis zu seinem Ableben aus den roten Zahlen sein. Nur dann gibt's das Erbe. Die Grafik sieht ein wenig schlicht aus, das Spiel selbst

ist aber mit Humor gespickt und auch auf längere Sicht nicht langweilig. Also eine "echte Schweinerei".

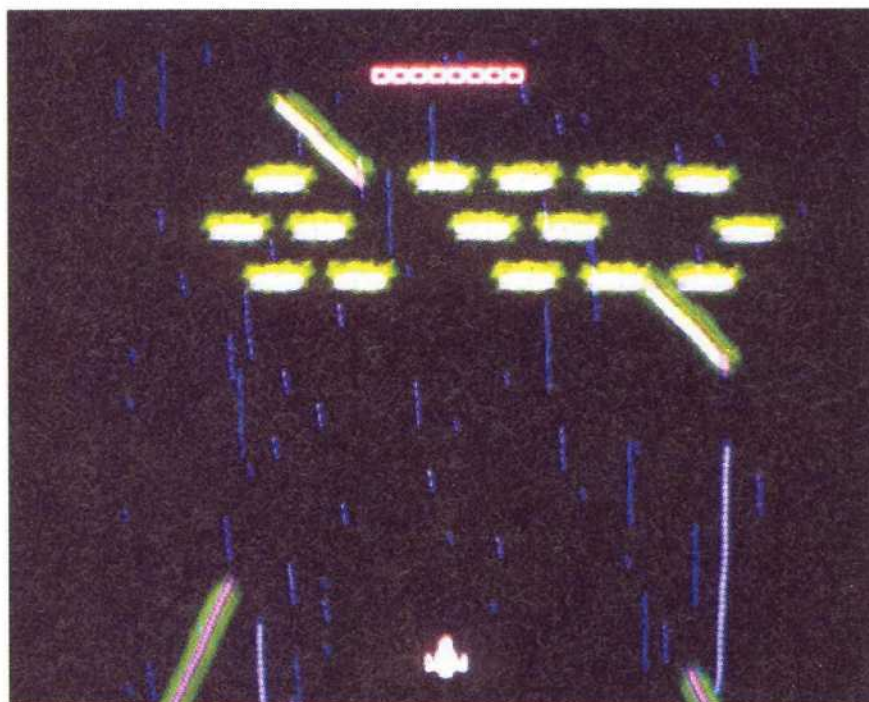
Die weiteren Disketten werdet Ihr in der nächsten Ausgabe vorgestellt bekommen, hier gibt es jetzt noch einige Spiele, die direkt von den Autoren in die Mailboxen eingespeist wurden.

BombPac_CD32 von Oliver Wagner ist die Umsetzung eines Konsolenspiels. In einem Labyrinth muß man



Energiepunkte finden und sich den Weg mit Handgranaten freisprengen, die man ebenfalls finden kann. Diverse Extras, aber auch Fallen machen einem das Pixel-Leben entweder leicht oder schwer. Gesteuert wird über Joystick, Joypad oder Tastatur, lauffähig ist das Game allerdings nur auf den AGA-Maschinen A1200 und A4000. Benötigt wird die "lowlevel.library" im "LIBS:"-Verzeichnis. Allerdings arbeitet der Autor an einer Normalversion. Das Game kostet ca. 50 DM Registrierungsgebühr, die direkt an den Autoren oder den Distributoren überwiesen wird.

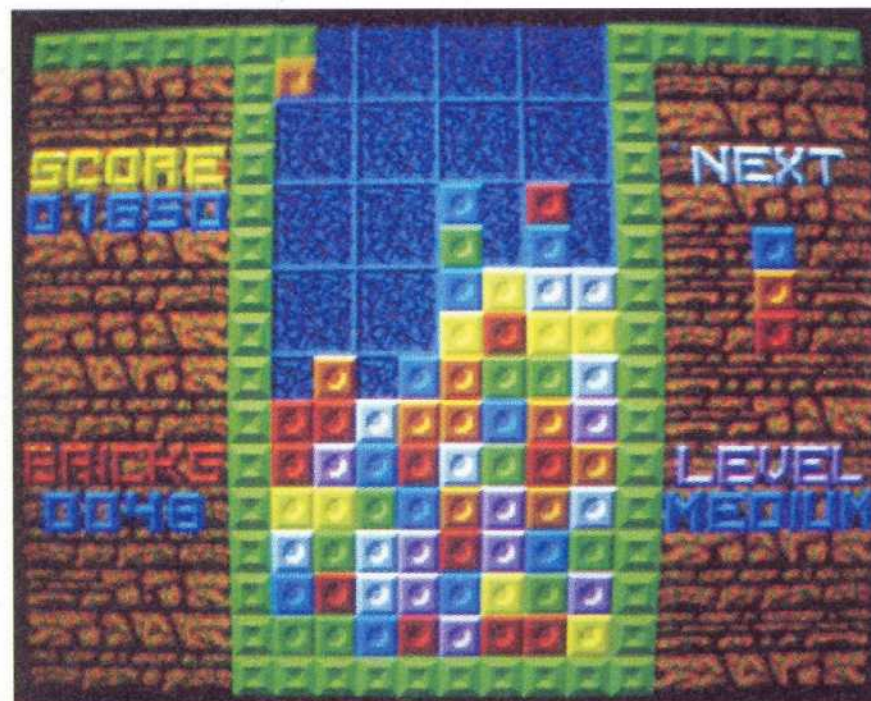
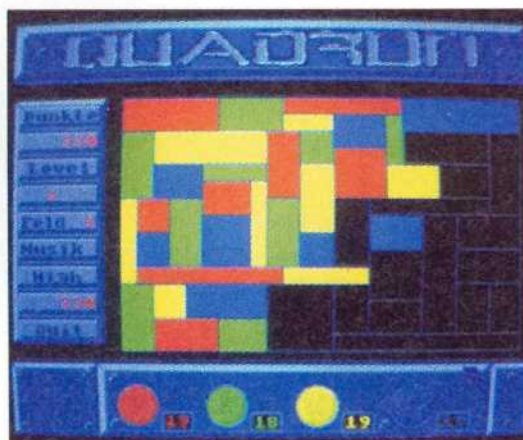
DynamiteWarriors leben gefährlich! Im Multiplayer-Spiel dieses Namens steuern bis zu fünf Spieler eine Figur durch ein Labyrinth und versuchen sich gegenseitig durch Sprengungen abzumurksen. Die Mauern legen allerdings nicht nur den Weg frei, sondern auch Extras, Fallen und Monster. Für einen geselligen Abend zu fünft ist dieses Spiel



▲ **DeluxeGalaga** – im Weltraum ist der Teufel los

◀ **Nukes'R'Us** – wer an Risiko denkt, liegt schon richtig

▼ **Quadron** – sieht einfach aus, ist aber ganz schön schwer



▲ **KlakTris** – altbekannt, doch immer wieder schön

besonders zu empfehlen. Das letzte Game für heute ist ein grafischer Leckerbissen für A1200- und A4000-Besitzer: **Klondike_AGA**. Klondike ist ein Solitaire-Ableger, den man mit Spielkarten spielt. Das Besondere sind diese Karten: Durch eine Darstellung im HAM8-Modus kommt eine edle Grafik zustande, der beigelegte Kartensatz bietet da schon einiges. Doch damit nicht genug: Reco, die Erzeuger des Games, bringen immer neue Kartensätze heraus, außerdem kann sich jeder durch wenige Schritte eigene Kartensätze herstellen. Wie wäre es zum Beispiel mit den Konterfeis der Familie oder Plünderungen aus dem Fotoalbum?

So, das war's nun für heute, aber Ihr findet ab sofort jeden Monat Hinweise zu Amiga-Shareware. Bis zum nächsten Mal, Euer...



Die Disketten der Spielekiste wurden uns freundlicherweise vom Computer-Club APC&TPC, Dorfstr. 17, 83236 Übersee, Tel.: 08642/899953, zur Verfügung gestellt.

Die anderen Spiele habe ich aus der Mailbox Crash-2 in Bebra (BBS-Nummer 06622-42324 / 8N1 / bis 14400 bps) erhalten.

Die Preise der Spiele stehen in den jeweiligen DOC-Files, bei Registrierungen wird die Gebühr direkt an die Autoren überwiesen. Die Spielekiste ist unter anderem beim APC&TPC für einen Preis von 5 DM/St. zu erhalten, die anderen Spiele sind in fast allen Mailboxen mit Amiga-Software zu bekommen. Wer kein Modem hat, kann sich ebenfalls an den APC/TPC wenden.

Bedanken möchte ich mich für eine schnelle, unbürokratische Hilfe bei Andreas Magerl vom APC/TPC und bei Uwe Möller, dem Sysop der Crash2.



Na, Leute, geht's Euch ungefähr so wie mir? Dicke Ringe unter den Augen, morgens im Halbschlaf von Walkern und Buggys quatschen, und ansonsten ist die große Sendepause. Klar, die Rede ist von BATTLE ISLE II. Hier mein Schlachtentagebuch – jedenfalls von den ersten zehn Einzelspieler-Levels.

Bevor es an die Karten geht, ein paar ganz allgemeine Tips zu den Schlachten. Zu Beginn einer Mission sollte man möglichst schnell die schweren Einheiten in den Kampf schicken. Schließlich ist Erfahrung der halbe Sieg. Grundsätzlich: Erst nach den schweren Einheiten sollten die leichten Truppen angreifen.

Wichtigster Bestandteil bei der Flotte ist der Polarkreuzer. Halbwegs wendig und schußkräftig kann man im Rudel ordentlich Schaden anrichten. Als Einzelkämpfer ist das Ding ungeeignet. Das Schlachtschiff wird optimal gegen Landziele genutzt, da es außerhalb der Reichweite fast aller Landwaffen stehen und Breitseiten feuern kann. Bei den U-Booten sind nur die feindlichen

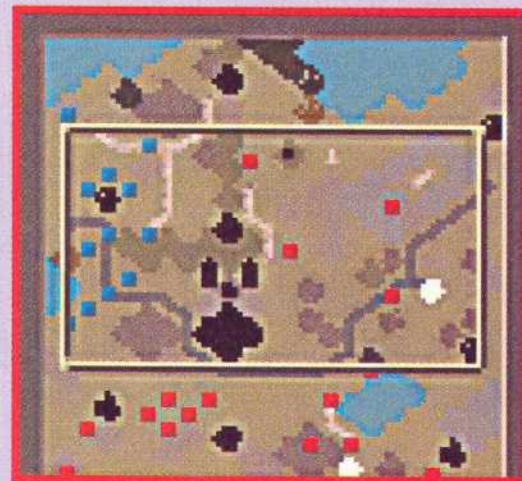
Battle Isle 2

Volle Granate, Ren

Meine bevorzugte Waffe für Karten ohne nennenswerte Schiffsflotte und Flugzeugansammlungen sind die Buggys. Sie sind schnell, können über zwei Felder kämpfen und nach einer Attacke wieder verschwinden. Verfügt man über mehrere Buggy-Gruppen, hat man eine tödliche Waffe. Im freien Feld sollten aber immer ein Tankzug und Munitionstransporter in der Nähe sein.

Die Ranger nie – hört Ihr, NIE – freiwillig im offenen Kampf einsetzen. Gegnerische Ranger sollten dagegen vorrangige Ziele sein. Für die schwere Ari (Pulsar, Archimedes) gelten zwei Faustregeln: nicht zu weit von einer Straße entfernt aufbauen (von wegen Schnee und Schlamm), und immer aus der zweiten Reihe kämpfen lassen.

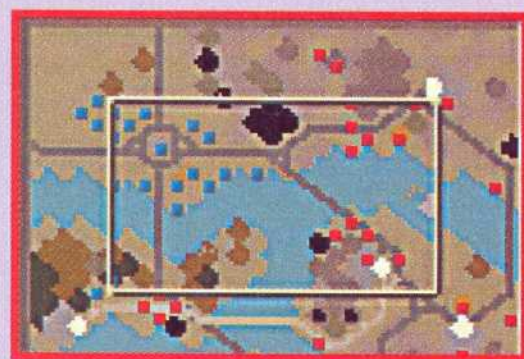
Hauptkampfmittel zu Lande sind aber die Samurai, Nashorn und Technotrax, wobei ich die Technotrax als Kanonenfutter für Ablenkungsmanöver schätzen gelernt habe. Bei den Zügen sollte man sich den Excalibur aufwärmen. Der Rest erscheint eher unter "ferner liefern". Nur unter Zeitdruck kann man mal auf den Transportzug zurückgreifen.



▲ Karte 2: Sprit- & Munitionsparen sind angesagt

Die Karten

Die erste Karte dürfte wohl niemandem Probleme bereiten, deshalb lasse ich sie aus. Bei der zweiten gibt es nur wenige Gesichtspunkte, die beachtet werden müssen. Ranger sind Mangelware und sollten aus jedem Feindkontakt herausgehalten werden. Die Einheit wird zum Besetzen des Hauptquartiers



▲ Karte 3: Geschwindigkeit ist der halbe Sieg

interessant, da sie den Schlachtschiffen schweren Schaden zufügen können.

Unter den Flugzeugen fand ich nur drei interessante Modelle: den Aufklärer (immer ganz oben lassen), den Höhenbomber und den Jagdbomber. Bei Seeschlachten könnte das Wasserflugzeug noch interessant werden.

Allgemein gilt: beim Aufklären nie direkt bis an den Rand des Unsichtbaren fahren, sondern ein Feld frei lassen. Zu oft liegen nämlich genau dahinter Minen oder feindliche Truppen.



▲ Karte 1: Läuft unter der Kategorie "Kinderkram"

wichtig. Die Buggys sollten nur gezielt gegen lohnende Ziele eingesetzt werden. Wichtigstes Merkmal dieser Karte: Sprit und Munition sparen. Also keine großen Extratouren.

Die dritte Karte beginnt gleich mit einem Paukenschlag. Ziemlich früh wird aus der linken Brücke eine Ex-Brücke. Links unten ist ein Depot mit Zügen. Das kann bereits im ersten Zug eingenommen werden. Mit einem Walker in die Richtung ziehen und aufklären, danach mit dem zweiten einrücken. Die schweren Einheiten sollten gleich Richtung Süden vorstoßen. Zur Verteidigung des eigenen Stützpunkts reichen einige wenige leichte Einheiten. Ele-



▲ Karte 4: Spielentscheidend ist das Wetter

mentares Spielziel hier: Sprit sparen. Also nicht lange mit Aufklärung rumdröseln, sondern schnell zum gegnerischen HQ vorstoßen.

In Karte Numero vier wird das Wetter spielentscheidend. Es wird früher oder später schneien. Also die schweren Einheiten in der Nähe der Straßen halten. Das Depot nördlich vom See ist der Dreh-

und Angelpunkt der Karte und sollte auf jeden Fall gehalten werden. Die gelben Einheiten kann man getrost ignorieren. Die vertreten nämlich in der Anfangsphase die Meinung "Abwarten und Teetrinken". Die Mine auf der Brücke sollte man so schnell wie möglich aus dem Weg räumen. Nach dem Motto "Frisch gewagt ist halb eingebrochen" kann man mit dem Dreirad schnell mal über den gefrorenen See knistern.

Um das HQ in der fünften Karte zu knacken, sollte man einige Vorarbeit leisten. Damit aus Richtung Süden Ruhe herrscht, sollte man das Lager der Partisanen aufknacken. Die roten Buggys unten rechts sind zwar nervig, aber nicht kriegsentschei-



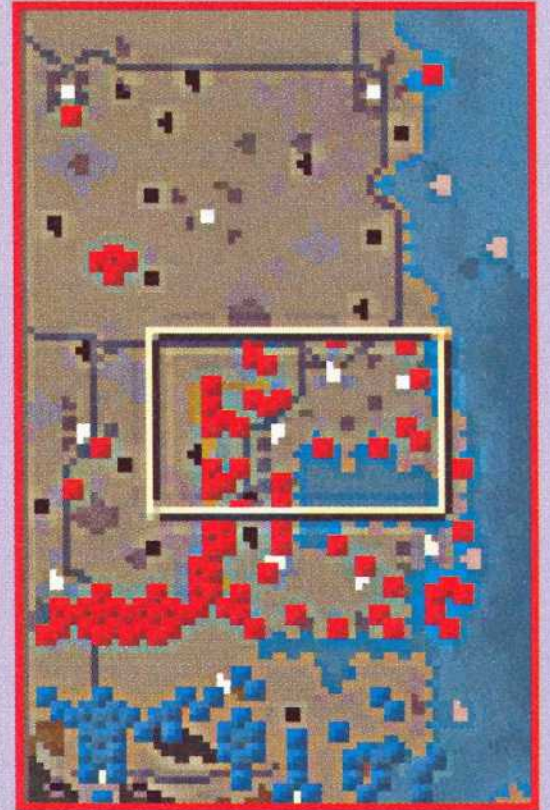
▲ Karte 5: Norden ist die Richtung zum Sieg

dend. Leichte Bewachung reicht da eigentlich aus. Mit den Booten sollte man gezielt gegen die feindliche Ari vorgehen. Ebenfalls zu Beginn ist es wichtig, die Schienen neben der Fabrik in Ordnung zu bringen, um mit dem Eisenbahngeschütz vorrücken zu können. Die rechte Brücke zur Halbinsel kann man ignorieren. Hauptmarschrichtung ist die Straße Richtung Norden. Wichtig: Munitions- und Sprittransporter immer in zweiter Reihe mitführen. Besser noch eine Reparatereinheit dazustellen. Dann hat man eine fabelhafte mobile Basis.

In Karte sechs wird es zum ersten Mal richtig anspruchsvoll für die grauen Zellen. Um das Werftgelände möglichst schnell zu erreichen, sollte man mit mehreren Fronten arbeiten. Die Hauptmacht sollte sich halbwegs nach oben durchschlagen – wobei das schwere Gerät die Vorarbeit leistet und leichte Einheiten, wie zum Beispiel der Schützenpanzer, die Durchbrecher hinter der Front erledigen. Die Ari sollte man möglichst früh in Position bringen (der Winter naht). Hier kann man zum Beispiel einen Truppen-transporter einsetzen, bevor er in irgendeiner Ecke verrostet. Rechts an der Kaimauer ist ein Versteck. Einfach einen Walker zum Suchen abstellen. Die Schiffe können am meisten Schaden anrichten, wenn sie im Hafenbecken stehen. Dort können sie auch der Hauptstreitmacht am besten helfen.

Die wenigen Flugzeuge sollte man zusammenhalten (am besten mit Luftabwehr vom Boden aus). Aus sprittechnischen Gründen ist die Grenze aber das Hafenbecken. Wer weiter vorstößt, kann sich schon mal von seinen Fliegern verabschieden. Die drei Minen passen wunderbar ins Hovercraft. Sie stehen nämlich am falschen Platz. Die Raupe bietet sich an, um später eine Brücke übers Hafenbecken zu bauen. Das bringt eine breitere Front, die in diesem Fall sinnvoll ist, da der Gegner eine Menge Geschütztürme links vom Hafen hat. Die Dreiräder nur zum Besetzen von Depots und ähnlichem benutzen.

Die siebte Karte ist ein echter Strategiehammer. Für mich ist sie die Karte schlechthin. Um beide HQs (Rebellen und Titan-Net) einzunehmen, zählen vor allem zwei Dinge: das Wetter und das Bauen einer breiten Front, um die gegnerischen Einheiten auseinanderzureißen. Wichtigster Gegner sind die feindlichen Dreiräder, die schnell mal ein Schlupfloch finden und eigene De-



▲ Karte 6: Eine Brücke übers Hafenbecken wirkt wahre Wunder

pots besetzen. Also: Alles, was wie ein Dreirad aussieht, beharken.

Für das eigene HQ reicht ein schwacher Verteidigungsring aus Walkern und anderem Kropfzeug. Hier sind übrigens die eigenen Buggys eine tödliche Waffe, wenn sie wie oben beschrieben eingesetzt werden. Ich hatte im späteren Verlauf immer ein gutes Dutzend einsatzbereit. Ein Drittel der Streitmacht sollte sich nach rechts durchschlagen, das Depot und die Flugzeugfabrik besetzen. Die Vorhut sollten Buggys und Ranger bilden, da sonst die Roten an eine fahrende Festung kommen, die im Depot untergebracht ist. Die ist zwar für die eigenen Streitkräfte nicht viel wert, aber als Gegner bindet sie zu viele Einheiten. Zwei Drittel marschieren derweil die Straße entlang nach Süden. Um die Mitte abzusichern, reichen mittlere Einheiten (Technotrax etc.). Ansonsten sollte man sich aus der Mitte raushalten, da die Kämpfe gegen die befestigten Stellungen zu lange dauern. Einfach ignorieren.



▲ Karte 7: Buggys & Ranger sind Dreh- und Angelpunkt dieser Mission



▲ Karte 8: Die rote Flotte im Norden ist das Primärziel dieser Mission

Um den Gegner auf Trab zu halten, sollte man möglichst viele Buggys auf der rechten Seite vorstoßen lassen. Da gibt's kaum Gegenwehr. Das Rebellen-HQ dürfte so kein Problem sein. Anders dagegen das rote. Hier sollte man sich von rechts mit Buggys ans Aufräumen machen und von links mit schwerem Gerät anrücken. Nur um den Gegner zu beschäftigen, könnte man sich mit Flugzeugen und Ari in der Mitte austoben.

Die Seeschlacht auf Karte Nummer 8 ist eigentlich kein Problem, solange man nicht versucht, offensiv auf die rote Flotte im Norden loszustürmen. Das wäre der größte Fehler. Besser ist es, die eigene Flotte an die Nordküste der Insel zu ziehen, ebenso die Ari (Pulsar und Excalibur). Die Reparaturschiffe stehen in der Meerenge ganz gut und brauchen nur mit leichten Schiffen bewacht zu werden (ein Kreuzer und zwei Hydras müßten reichen). Irgendwann kommt die rote Flotte aus der Versenkung. Mit einem eigenen Höhengklärer sind sie schnell entdeckt. Zuerst die dicken Brummer erledigen und dann die kleineren Schiffe. So müßte die Flotte in ein paar Zügen erledigt sein. Wichtig ist, daß kein Schiff aus dem Norden übrigbleibt. Zwei Kreuzer und zwei Hydras machen sich noch über die beiden

Feind-U-Boote her. Der Rest kann gegen die Rebellenflotte im Süden antreten. Ein paar Sperber dazu, und die Sache dürfte in wenigen Runden erledigt sein. Derweil können die beiden Transportflugzeuge beladen werden. Am besten gut verteilen. Viele Walker zum Besetzen der Gebäude mitnehmen. Zurück zum Auftanken in die Flugzeugfabrik.

Die Schlachtschiffe (zwei sollte man jetzt noch haben) sollten gemeinsam gegen die letzte Feindbastion vorgehen, das Schlachtschiff im Hafenbecken. Die Transportflugzeuge nach Süden schicken.



▲ Karte 9: Flucht ist die beste Verteidigung

ken. Gut ist es, einen U.H.U. vorzuschicken, um das Gelände abzustecken. Danach die Truppen landen, sofort die Walker ausströmen lassen und so viele Gebäude wie möglich besetzen. Um die Sache zu vereinfachen, kann man die Truppen während der Seeschlachten und vor dem Verladen ins Trainingslager schicken. Der Rest ist ein Kinderspiel.



▲ Karte 10: Ein klassischer Frontaufbau

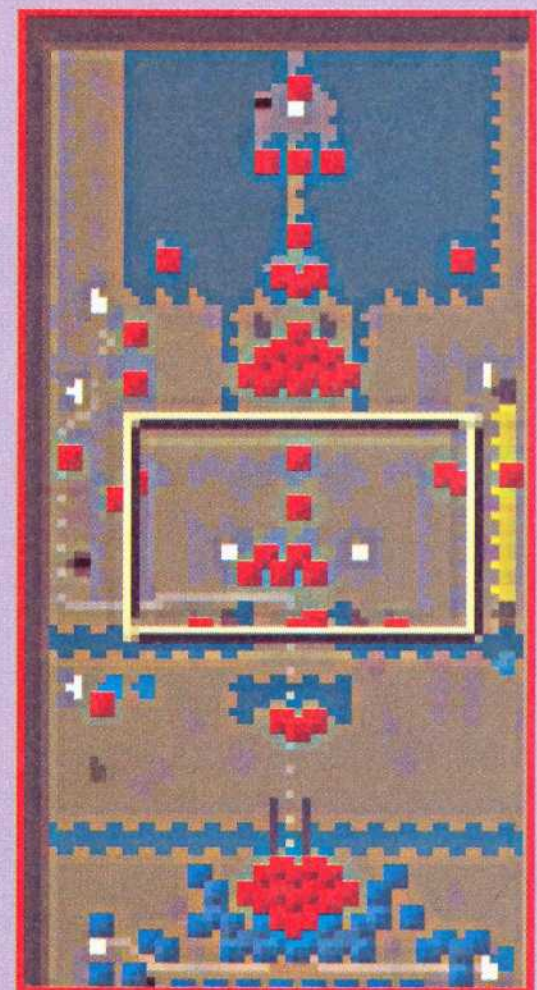
Bei der neunten Karte gibt es eine ganz besondere Taktik, um das Spielziel zu erreichen (Flugzeugfabrik im Süden erobern). Zwar ist das Ziel nur einen Katzensprung entfernt, aber fast unerreichbar. Nach dem Motto "Flucht ist die beste Verteidigung" muß man sich nach Norden durchbeißen, ein Trainingslager besetzen, nach Westen schwenken, die Panzerfabrik in der Mitte der Karte besetzen und halten. Dort können die Einheiten in aller Ruhe repariert und neue produziert werden. Danach geht's nach Südosten. In dem Dorf gibt's einen Tankstopp. Von dort kann man am rechten Rand der Karte runter bis zum unteren Rand. (Von da aus braucht man nur ein Hovercraft und eine Walkereinheit.) Jetzt nur noch nach Westen. Dabei sollte man sich möglichst südlich halten, um aus der Reichweite der Roten rauszubleiben.

Die Flugzeugfabrik zu erreichen dürfte so kein Problem sein. Grundsätzlich gilt: Jede Konfrontation mit den Roten vermeiden, die greifen nur alles in ihrer Reichweite an, rühren sich ansonsten aber nicht vom Fleck. Das Hovercraft auf jeden Fall aus allen Konflikten raushalten; ist es weg, kann man den Sieg vergessen.

Einen echten Klassiker stellt die zehnte Karte dar. Um das HQ von Titan-

Net zu knacken, gibt es keinen anderen Weg, als sich den Feinden direkt zu stellen. Klassischer Aufbau: schweres Gerät vorn, zweite Reihe die Ari und hinten die Versorgung. Mittendrin zur allgemeinen Verwirrung Buggys und Walker. Probleme dürfte es nur geben, wenn man sich die Partisanen nicht rechtzeitig vom Hals schafft. Eine kleine Abteilung dürfte aber ausreichen, um das HQ dieser grünen Störer zu besetzen. Im Norden auf einer Insel lauern die Kais, die in ihrer Werft später gemeine Kreuzer bauen. Also gleich mal anklopfen, oder besser noch die Tür zusammenschießen. Die Blauen kriegen übrigens später Verstärkung. Wenn es möglich ist, sollte man die Flugzeugfabrik der Kais im Norden besetzen. Ansonsten ist das primäre Target die Panzerfabrik hinter der roten Linie. Hat man die erst erobert und ein paar Runden gehalten, dürfte ein Sonntagnachmittagsspaziergang im Vergleich mit dem Gang zum HQ der Roten eine echte Herausforderung sein.

So, mehr gibt's nicht: Wer jetzt noch nicht geschnallt hat wie es geht, dem ist nicht zu helfen. Ein (ziemlich billiger) Trick noch, wenn es gar nicht geht: Einfach in den Trainingsmodus schalten und sich mal anschauen, mit was der Gegner auffahren kann. Übrigens: Die Data-Disk zu BI2 ist bereits kurz vor der Veröffentlichung. Also ranhalten – und zeigt dem Titan-Net, was 'ne Harke ist.



▲ Die letzte Karte: Kleiner Ausblick auf die letzte große Schlacht

Geheimnisse – Schätze – Abenteuer



Willkommen beim großen **MAGIC** Gewinnspiel! **OF ENDORIA**



Wer will einmal selbst in die Fantasy einsteigen? SUNFLOWERS, die Macher des märchenhaften Strategiespiels "Magic of Endoria" (Bericht in ASM 6/94), und die ASM holen eine(n) von Euch ins Land der Zwerge, Elfen und Zaubersprüche: Der erste Preis im ENDORIA-Gewinnspiel ist ein Platz beim großen Live-Rollenspiel-Ereignis

Legendsy 94

in Frankreich, vom 9. bis 23. 8. 1994, einschließlich Anreise, Verpflegung, Unterbringung im Zeltlager und so weiter. Der Gewinner darf sich auf das größtangelegte Live-Abenteuerspiel freuen, das es bisher gegeben hat.

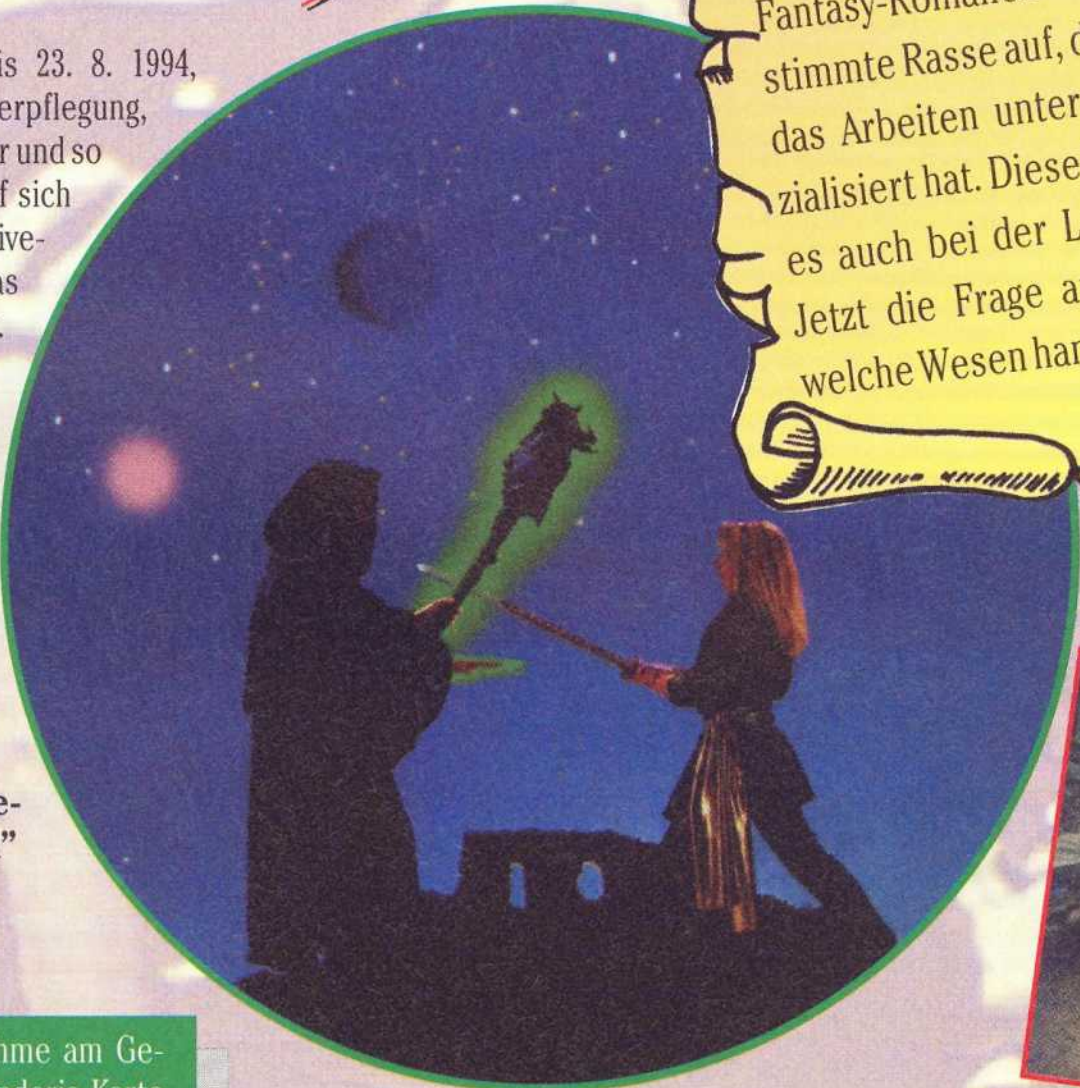
Außerdem gibt es weitere tolle Preise für den 2. bis 14. Gewinner:

- 3 hochwertige Sporttaschen "Magic of Endoria"
- 10 lustige Brettspiele "Magic of Endoria"

Benutzt für die Teilnahme am Gewinnspiel bitte die Endoria-Karte vorn im Heft und seid so freundlich, die daraufstehenden Fragen noch kurz mitzubeantworten. Einsendeschluß ist der 1. 7. 1994, es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des TRO-NIC-Verlags sowie der Firmen SUNFLOWERS und BOMICO dürfen nicht teilnehmen.

Die Aufgabe:

"Magic of Endoria" ist ein Strategiespiel mit kräftigem Rollenspiel-Touch. Die Handlung wurde im Fantasy-Milieu angesiedelt. In diesem Spiel tritt wie in den meisten bekannten Fantasy-Romanen eine bestimmte Rasse auf, die sich auf das Arbeiten unter Tage spezialisiert hat. Diese Wesen gibt es auch bei der Legendsy 94. Jetzt die Frage an Euch: Um welche Wesen handelt es sich?





Augenschmaus

Nackt, nackter, am nacktesten? Eigentlich Quatsch, denn ein Nackter kann nicht noch nackter sein, oder? Hier irrt der

DURCHBLICK

Grammatiker, denn die nackte Kanone kommt nun in der 33- $\frac{1}{3}$ -Version, und mit ihr stehen noch weitere interessante Filme vor der Tür.

Frank Drebin, alias Leslie Nielsen, ist zurückgekehrt, der Alptraum aller Schurken und Ganoven und der Polizei: *Die nackte Kanone 33 1/3* (UIP/Paramount, Start: 12.06.94). Der gute Frank hat sich in den wohlverdienten Ruhestand zurückgezogen und spielt den perfekten Hausmann. Franks Holde, die gute Jane (Priscilla Presley), macht derweil Karriere, und Frank bügelt Wäsche. Aufkommende Eheprobleme sollen von einem Eheberater gelöst werden.



▲ Hausmann Frank Drebin (*Nackte Kanone 33 1/3*)

Just in diesem Moment tauchen die Ex-kollegen Detective Nordberg und Captain Ed Hocken auf. Sie benötigen Franks Hilfe bei einem neuen Fall. Der Ganove Rocco plant vom Knast aus ein großes Ding, und nur einer kann ihn zur Strecke bringen: Frank Drebin. Als Undercoveragent kehrt Frank für kurze Zeit in den kriminalistischen Alltag zurück.

Er schleust sich in ein Krankenhaus ein, wo er eine Spur von Roccas Plan vermutet. Diese Spur führt über den vollbusigen Krankenschwestervamp direkt in die örtliche Samenbank. Dort wird Frank ziemlich hart rangenommen. Als er wieder zu Hause bei Jane anlangt,

stellt diese mit Empörung fest, was ihr Göttergatte getrieben hat. Voller Enttäuschung verläßt sie ihn.

Frank schleicht sich als Verbrecher in die Zelle Roccas ein und erfährt von seinem Zellenkumpel, daß der bei der alljährlichen Oscarverleihung eine Bombe hochgehen lassen will. Nach dem gelungenen Ausbruch kommt es zwischen Frank und Rocco zum klassischen Showdown. Mein Tip: Wer die ersten beiden Teile genossen hat, der wird diesen sicher nicht missen möchten.

Frisch in den Videotheken

Wolfgang Petersen, bekannt durch "Das Boot", hat mit dem Politthriller *In the Line of Fire* (Columbia Tristar, FSK ab 16) wieder einmal zugeschlagen. Clint Eastwood und John Malkovich sorgen in diesem Spektakel für spannende Unterhaltung.



▲ Wie weit fliegt der denn noch? (*In the Line of Fire*)

Secret-Service-Agent Frank Horrigan (Clint Eastwood) hat ein Trauma: Dallas. Bis heute fühlt sich Frank als Ex-Sicherheitsbeamter John F. Kennedys mitschuldig an dessen gewaltsamem Tod. Um so heftiger reagiert Frank, als



▲ Was macht dein Ehering in diesem wildfremden Haus? (*Die Sache mit dem Feuer*)

ihm ein Attentäter telefonisch die Ermordung des gegenwärtigen Präsidenten der Vereinigten Staaten ankündigt. Das Weiße Haus hält Frank lediglich für einen Wichtigtuer. Doch die schlimmsten Befürchtungen des Ex-Leibwächters werden wahr: Der Attentäter (John Malkovich) ist eine menschliche Killermaschine, ausgerüstet mit modernster Technik und kaltblütiger Skrupellosigkeit. – Meine Meinung: Petersen sorgt mit dieser Starbesetzung für absolute Hochspannung.

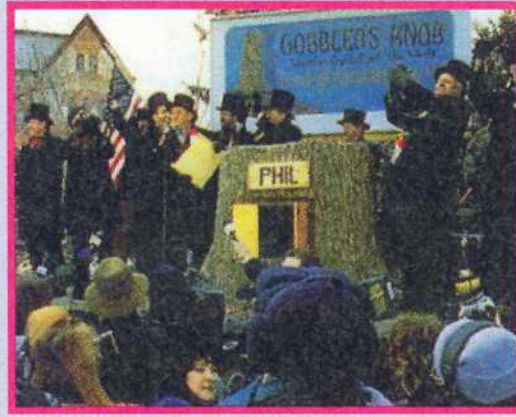
Eine Komödie steht uns mit *Die Sache mit dem Feuer* (Columbia Tristar, FSK ab 12) ins Haus. Die Brüder Foudroyant sprühen vor Feuer: Wilder (Arlliss Howard) ist der Ordentliche, der seine brandheißen Neigungen zum Wohle der Allgemeinheit in den Dienst der freiwilligen Feuerwehr gesteckt hat. Ganz entgegengesetzt ist Wallace (Dennis Quaid), der sich als zündelnder Clown in Wilders Stadt hervortut. Brisant wird's, als Bürgerschreck Wallaces alte Liebe zu seiner Schwägerin Vida (Debra Winger) entflammt. Der gehörnte Wilder ist nicht in der Lage, den so entstandenen Flächenbrand zu löschen. – Ich denke: Ein amüsanter und unterhaltsamer Film.

Wieder etwas für die Lachmuskeln liefert Mel Brooks mit **Robin Hood – Helden in Strumpfhosen** (Columbia Tristar, FSK ab 6). Prinz John (Richard Lewis), der königliche Spinner, regiert wie ein Irrer. Der Sheriff von "Rottingham" (Roger Rees) denkt immer nur an das Eine. Doch Maid Marian (Amy Yasbeck) träumt lieber von Robin Hood (Cary Elwes). Nur, der Heldenhafte hat schwer zu tun: den Sheriff veräppeln, Prinz John ein wenig kitzeln und ein Bogenturnier gewinnen. Also Helden in Zeitnot. Wenn er all die Dinge hinter sich bringen würde, dann hätte Robin endlich Zeit für Maid Marians Keuschheitsgürtel. Aber der beginnt ja schon langsam zu rosten. – Extratip: für Freunde des absolut abgedrehten Geschmacks.

Ein weiterer Film, der die Lachmuskeln strapaziert, kommt mit **Wagen 54 bitte melden** (Columbia Tristar, FSK ab 6) in die Videotheken. Die Hauptperson ist der wichtigste Zeuge der USA. Nur: Leider sind seine Bewacher die größten Knalltüten in

Für Sammler

Für Bill Murray ist heute gestern und morgen auch in **Und täglich grüßt das Murmeltier** (Columbia Tristar, FSK ab 6). TV-Wetterfrosch Phil (Bill Murray), der Berufszyniker, haßt diesen Tag: Jahr für Jahr muß er hinaus in die tiefste Provinz, ins unaussprechliche Punxsutawney reisen, um dann von Murmeltieren als den ersten Frühlingsboten am Groundhog Day zu berichten. Schauderhaft! Nicht einmal die aparte Produzentin Rita (Andie MacDowell) kann Phil aufmuntern. Doch dieses Jahr ist alles anders. Der Groundhog Day wird so oft wiederholt, bis Griesgram Phil ein für allemal geläutert ist. – Den Film gibt's im Juni für 39,95 DM im Handel. Tip: Kauf lohnt sich.



▲ **Und täglich grüßt das Murmeltier**



▲ **Glengarry Glen Ross**

Eine Starbesetzung hochkarätiger Kinogiganten stellt sich in **Glengarry Glen Ross** (Columbia Tristar, FSK ab 12) dem Publikum. Al Pacino, Jack Lemmon, Alec Baldwin, Ed Harris und Alan Arkin spielen in diesem packenden Film die tragenden Rollen. Zur Story: Ricky, Shelley, George und Dave sind Grundstücksspekulanten der alten Schule. Sie sind verschlagen, trickreich und mit allen schmutzigen Wassern gewaschen. Doch dem neuen Konzernmanagement ist das noch zu wenig. Ein brutaler Verkaufswettbewerb soll den Jungs Beine machen. Wer verliert, fliegt. Ricky, Shelley,

George und Dave zerfleischen sich gegenseitig im gnadenlosen Kampf um die Kunden. – Der Film voll Hinterlist und Tücke ist ab Juni für 39,95 DM im Handel erhältlich. Mein Tip: Wer's fies mag...

Für Kids und Comicfreaks

X-Men, die netten Mutanten aus der amerikanischen Comicschmiede Marvel Comics, sind nun auch im deutschen Fernsehen zu sehen. Die Firma PolyGram Video veröffentlicht sechs Casset-

ten mit je zwei Episoden zum Preis von jeweils 29,95 DM. Alle Filme sind für Kinder ab 12 Jahren geeignet.

Die Serie beginnt mit **Jagd auf Mutanten** (PolyGram Video, FSK ab 12): Eine schöne junge Mutantin namens Jubilee wird von riesigen Wachrobotern angegriffen. Rogue, Storm und Gambit entfalten all ihre X-Men-Superkräfte, um sie zu retten. Mit der Hilfe von Professor Xavier finden sie heraus, daß der Angriff der Wachroboter nur ein Teil des hinterhältigen Plans ist, alle bisher bekannten Mutanten auszulöschen.

Zwei Freunde und **Die Rivalen** heißen die Filme auf der zweiten Cassette. Die X-Men kämpfen dafür, den hinterhältigen Plan zu vereiteln, alle Mutanten in einer Computerdatei zu erfassen und sie danach auszulöschen. Bei diesem Kampf sehen sie sich plötzlich mit der größten Mutanten-Bedrohung überhaupt konfrontiert: mit Magneto! Professor Xavier schließt sich Cyclops, Rogue, Storm und den übrigen X-Men an, um in einem verzweiferten Kampf Magnetos unmenschliche Schreckensherrschaft des Chaos und der Zerstörung zu beenden.

Das war's für diesmal. Viel Spaß beim Kinogehen und Videosehen!



▲ **"Nur Die", das ist die Größte... (Robin Hood)**



▲ **Wagen 54 bitte melden**

Uniform. Sergeant Toddy (David Johanson), der mit dem leichten Schatten, hat soeben seinen letzten Partner überfahren. Captain Muldoon (John McGinley), der Neue, schießt am liebsten auf Gemüse. Und zwischendurch versorgt Chaos-Cop Toddy den kontaktgestörten Muldoon mit reizenden Miezen. Mafia-Zeuge Hertz (Jeremy Piven), der piekfeine Schnösel, fürchtet um seinen Verstand – und um sein Leben. – Meine Meinung: kurzweilige Unterhaltung für groß und klein.



▲ **Die X-Men im gedruckten Strip: Packt Oberbösewicht Magneto!**



Tagchen, wieder einmal gibt's eine Mischung aus Altbekanntem und völlig Neuem. Den Vogel schoß diesmal Flugschädel ab. Aber auch Beck, Spacemen 3 und Screamin' Jay Hawkins haben gute Produkte abgeliefert.



Flugschädel
Flugschädel (D.D.R.)

Das ist ja wieder mal typisch deutsch. Da kommt 'n Begriff auf, und die Deutschen nehmen alles wortwörtlich. Die Rede ist wieder einmal von Crossover. Normalerweise ist "Crossover" ja 'ne Mischung aus Hip Hop und Metal. Flugschädel aus Lübeck geht noch eine Stufe weiter, brettet den Nachbrenner rein und knallt alle Stilrichtungen in einen einzigen Song. Kurze Stimmensamples in die Breaks von knallharten Metallriffs. Industrial-Soli, Trash und ein winziger Hauch von Techno werden zu einem derben Anarcho-Cocktail zusammengemixt, der an die älteren Sachen der Einstürzenden Neubauten auf Speed erinnert. Ich will mich ja nicht zu weit aus dem Fenster hängen, aber da könnte wirklich eine eigenständige Musikrichtung aus Deutschland entstehen, die wie der Krautrock in den 70ern international anerkannt wird. Flugschädel sollte man auf jeden Fall im Auge behalten. Mein Kumpel Stefan erzählt, daß die Dinger in London bereits in allen Plattenläden rumliegen und ordentlich verkauft werden. Meine Meinung: Geiiii!

»Bretthart«

Die vorgestellten Scheiben wurden uns vom Malibu-Versand, Hamburg, zur Verfügung gestellt.

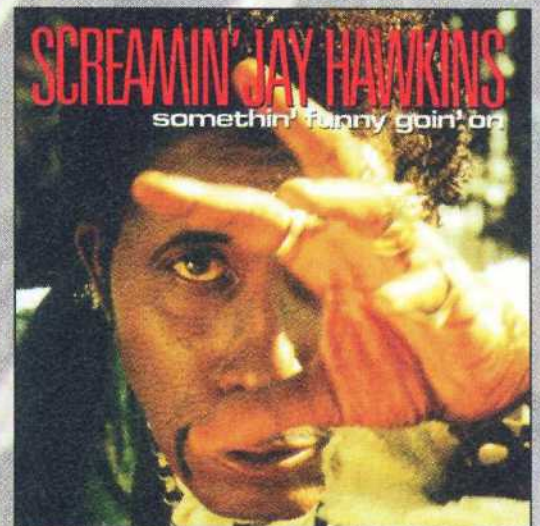
FREAK-SHOW



Spacemen 3
Dreamweapon

Für mich gehören Spacemen 3 immer noch zu den Favoriten der Sex-and-Drugs-and-Gothic-Szene. Auf der **Dreamweapon** sind drei Live-Sessions, die ordentlich ins Hirn gehen. Soft, smooth krallen sich die monotonen Rhythmen im Kopf fest, bilden ihr Eigenleben und lassen die grauen Zellen in einer Spirale aus Zeit und Raum verharren. Zwar sind/waren die Jungs von Spacemen 3 normalerweise doch etwas tanzbarer, bringen aber auch hier echte Qualitäten. Mit sauberem Improvisationstalent geben sie der New-Age-Musik eine Absage, die sich gewaschen hat. Sphärische Klänge, die das Gehirn einlullen, sind nicht die Sache dieser Briten. Eine starke Scheibe der ansonsten rauheren Band.

»Hirn-Spiralen«



Screamin' Jay Hawkins
Somethin' Funny Goin' on
(Demon Records)

Ein Klassiker des Rhythm-and-Blues hat neuen Stoff auf den Silberling gebracht. Screamin' Jay Hawkins ist wieder ein Fall von Pech. Wäre er mit in den Blues-Brothers-Film reingerutscht – und er hat das Zeug dazu –, wäre er jetzt ein Kultstar in Deutschland. So spielt er hier nur zweite Geige. Und das, obwohl er dermaßen gute Songs für Sommerabende macht. Mit "Somethin' Funny Goin' on" könnt Ihr den Sommer in der Konserve kaufen. Klasse Scheibe ohne Hänger. "I am the cool" steht dem Sommerklassiker "Fever" in nichts nach. Good Feeling! Hier gibt's die Roots des Rock in neuer Auflage.

»Cool Summer«



Beck
Mellow Gold (Geffen Records)

Alle Nase lang läuft gerade "Loser" von Beck auf MTV und Viva. Doch auf der Scheibe gibt's

noch mehr Perlen. Fast ausschließlich mit Slide-Gitarre und Minimalschlagzeug bringt Beck frischen Wind in die Grunge-Szene. Die, so heißt es ja allen Ortes nach Cobains Tod (Frontman von Nirvana), liegt im Sterben. Blödsinn, sage ich: Warum soll ein Hansel eine ganze Ära zusammenbrechen lassen. Hat Jim Morrison von den Doors ja auch nicht geschafft. Beck macht ruhigen Folk-Rock mit dem Flair der Grunge-Bewegung. Einerseits klingt er wie ein restlos besoffener Bob Dylan, andererseits macht er eine gute Figur als Prophet der New Generation. Starker Stoff von einem Typen, der jung ist und voller Ideen steckt. Nach dem vierten Hören kommt so richtig Feeling für die Scheibe auf.

»Dylan des Grunge«

Ohren-power

Die beiden Karaoke-Programme, die wir in einer der letzten Ausgaben vorstellten, haben einen Nachteil: Man muß sie erst mal auf PC installieren und den dann auch noch dorthin mitschleppen, wo man singen will. Es geht aber einfacher, vorausgesetzt, man besitzt ein Amiga CD32.

Man nehme ein Amiga CD32, schließe es über Antennenkabel oder Videoport an einen Fernseher an, verbinde die beiden Audio-Ausgänge mit einer Stereoanlage – und schon kann das große Singen losgehen. – Wie bitte, was meint Ihr? Ja klar, daß man sich zuvor eine oder mehrere Karaoke-CDs besorgt haben muß, versteht sich von selbst.

Zwei CDs mit deutschen Schlagern und 79 (!) mit englischen Titeln – meist

DK KARAOKE

Amiga CD32, 99 DM, Hersteller: Daiichi Kosho, USA, Muster von: GTI GmbH, 61440 Oberursel.

Oldies – stehen übrigens zur Auswahl. Die englischen laufen unter der Bezeichnung **DK Karaoke**, die beiden deutschen Vertreter unter **Star Voice Karaoke**; beide werden über die Grenville Trading International (GTI) in Oberursel vertrieben.

Technisch sind beide Programme identisch: Die Schrift ist anfangs weiß, und wenn der entsprechende Text einsetzt, färbt sie sich allmählich. Hier besteht ein entscheidender Unterschied zu den PC-Programmen: Es werden nicht gleich die ganzen Worte farblich unterlegt. Die Farbe "wandert" in genau dem Tempo über die Buchstaben, in dem der Text auch gesungen werden muß. So werden auch Karaoke-Anfänger schnell erkennen, daß bei "My Way" just diese beiden Worte ziemlich "langgezogen" und daß bei "At the Hop" der Text in einem atemberaubenden Tempo gesungen werden muß.

Klar, wer die Originale kennt, wird ein leichteres Spiel haben. Wer sie nicht kennt, hat auch kein Problem: Die Grundmelodie wurde unterlegt, was aber beim Dazusingen nicht mehr auf-

►
Töpfchen,
Leute, heute
gibt's
Schmalzbrot

Herzlein,
du mußt
und liegst bestimmt
noch wach
Doch ich sag ganz lieb

KARAOKE-FIEBER (II)

fällt. Mit einem Mischpult der besseren Sorte läßt sich die Unterlegung für eine echte "Trockenübung" problemlos ausfiltern.

Der Katalog zu den CDs ist zum einen nach Titeln, zum anderen nach Interpreten geordnet. Wer also eine Stimme wie Elvis hat, wer die Beatles nachahmen oder wer wie Old Blue Eyes Frank Sinatra auftreten will, findet das richtige schnell und einfach. Auch Anhänger von Hape Kerkeling, Nicki bzw. den Wildecker Herzbuben kommen nicht zu kurz. Meine persönlichen Lieblingsstücke: "My Way", "Strangers in the Night", "In the Ghetto", "Teddy Bear", "Take Good Care of my Baby" sowie (nicht lachen) "Aber bitte mit Sahne", "An sieben Krücken mußt du geh'n" und "Die kleine Kneipe".

Ein Komfort ganz besonderer Art: Wenn die Sänger eine Pause haben, wird oft eine Grafik eingeblendet (passend zum Lied). Oder es gibt einen Counter, der die Sekunden bis zum nächsten Einsatz runterzählt. Gerade das ist für Leute, die den Titel nicht kennen, eine ganz große Hilfe.

Soundtechnisch gibt es nichts zu beanstanden. Auch wir haben im Rahmen unserer Autohaus-Tour diese Karaoke-CDs eingesetzt. Dabei zeigte sich oft, daß die Hemmschwelle vor einem Versuch bei vielen Leuten sehr groß ist. Aber wenn sie erst einmal angefangen haben, dann wollen sie (fast) nicht mehr aufhören.

Daß DK Karaoke und Star Voice Karaoke in

erster Linie für den professionellen Einsatz zugeschnitten sind, dürfte klar sein. Andererseits wollen viele ihre Party, Hochzeitsfeier oder ähnliches mit Karaoke aufpeppen. Klar, 99 DM für die englischen und 119 DM für die beiden deutschen CDs (pro Stück, versteht sich) sind kein Pappenstiel, und private Anwender werden sich die Ausgabe deshalb zweimal überlegen. Kein Problem: Die



STAR VOICE KARAOKE

Amiga CD32, 119 DM, Hersteller: Zitrone Musik GmbH, Karlsfeld, Muster von: GTI GmbH, 61440 Oberursel.

komplette Serie kann auch übers Wochenende gemietet werden, und das ist sogar sehr preiswert. Nähere Informationen gibt es direkt bei GTI, Zimmermühlenweg 73, 61440 Oberursel, Telefon 06171/85939 (Karaoke-Hotline). Wer auf der Suche nach neueren Titeln ist, dem sei schon mal der Name Sunsoft ans Herz gelegt (auch bei GTI erhältlich). Die ersten fünf CDs stellen wir beim nächsten Mal vor.



Urteil: 11

AUSGEZEICHNET

Positiv: Zeitgenaue Darstellung des Textes, Time-Counter, große Auswahl an englischen Titeln, originalgetreues Playback.

Negativ: Hoher Preis

BIETE SOFTWARE AMIGA

Verk. Amiga-Originale: Monkey Island 2, Goal, Der Patrizier, Lotus 3, Pinball Fantasies, Lemmings 2, Lionheart, Kings Quest 5 für je 40 DM. Die Siedler 50 DM. Tel.: 02233/70120, Thomas Gatsche

Verk. 11 Topspiele + 6 Anwenderpr. für nur 400 DM; z.B. Mad-TV; Elvira I+II; EM; Civilisation; Indy 3; Sensible Soccer 92/93; Penthouse; Silent Service II u.v.a. alles kompl. D. Tel.: 06261/37517

50 Amiga-Orig. zu verk., Monkey 1+2, Lure of Temptress, Wing C., Sp. Quest 1-4, Larry 1+2, Eye of Beh., Wizardry 6, Heart of China, Rise of the Dragon usw.; Tel.: 09264/1467, Markus Popp

F1 Grand Prix, Kaiser, Wing Commander, Indiana Jones, Wings, Civilization je 30 DM; African Raiders, Impact, Power Monger je 10 DM; Mig 29, ADS, F16 Combat Pilot je 20 DM; Tel.: 05834/258

Ween, Legend, Space Q5, Wahlaan 20 DM; Opus Directory 40 DM, Amiga System 2.0 incl. ROM u. Handbücher 50 DM; Die Siedler 45 DM; Tel.: 09953/2973

Verk. Orig.-Spiele für A500: Patricier, 1869, Lof, Black Crypt, Hillstar, Abandoned Places, Klax, Loom, Muds, Realms, Populous, Coloris, Turrican. à 30,-DM; Tel.: 07542/21094

Biete Software für Amiga (500/1200) & PC!! Tel.: 05731/40094; Biete ebenfalls diverse Gameboy-Module!!

AMIGA-ORIGINALE: Monkey Island 2, Eishockey Manager, Goal, Die Siedler, Lotus 3, Lemmings 2, Der Patrizier, Pinball Fantasies, Lionheart je 40,-DM; Leander, Space Ace 2, je 30,- / 02233-70120 (Thomas)

Verkaufe Amiga-Originale: BMPPro, Indy 4, Lemmings 2, Uridium 2, RRT, Monkey Island 2, Mad TV, D.Strike, Syndicate, W. Commander, Fire & Ice etc.; Tel.: 05382/4858 auch Ankauf

PC

35 DM / S 250 für jedes PC-Original. Verkaufe meine Softwaresammlung wie Sam&Max, Kyrandia 2, Doom, Goblins 3... CD-ROM Journeyman Profect, Hannibal und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrisserg. 2, A-8773 Kammern

Verk. PC-Orig. Bt. Isle 2, Warlords 2, Perf. Gen. je 70, Elite 2, B17, Ultima 6 Secrets, Infocom 1+2 je 50, Panzer Battle, Steel Empire, Lord o. Rings 2 je 30; suche Strategiesiele (Tausch mgl.) 07531/34717 Jens (Anrufb.)

PC-Originale + N.N. Air Warrior 60,-; Strike Com. 60,-; Tornado 60,-; SCE. Flight 4 ab 30,-; Winzer 40,-; Links 386 50,-; Pinball Dreams 60,-; Gamecard Gravis 30,-; 02822/52415; 1900

Verk. ca. 25 Original-PC-Spiele (z.B. Civilization, M12, Larry 5...); Gratisliste anfordern unter Tel.: 089/153954 (nicht vor 17 Uhr)

Verkaufe für PC und PC-CD-ROM Spiele. 1 Monat alte. Rudolf Stender, Dorfstr. 2a, 23562 Lübeck, Tel.: 0451/55605

PC-Originale: Lands of Lore 50,-; King's Quest 6 40,-; Simon the Sorcerer 40,-; X-Wing 30,-; UGH 25,-. Tel.: 06629/6611

Originalspiele für PC: Pirates Gold 50,-; Monkey Island II 50,-; Indy IV 40,-; Christmas Lemmings 30,-. Für Atari ST: Originalspiel: Oh, no more Lemmings 30,-. Tel.: 0228/638436

Sie suchen Shareware zu günstigen Preisen? Kein Problem. Bei uns bekommen Sie alles was Sie benötigen, von A-Z. Liste mit 5 DM als Schein oder in Briefmarken bei Stephan Niefanger, Strandpromenade 26, 63110 Rodgau anfordern **G**

PD/SW Katalogdiskette kostenlos. Tel.: 02191/666263 Mo.-Do. ab 16 Uhr **G**

Verk. Orig.-Sp. KQ 6 (D) 60,-; E.B2 (DA) 50,-; MM3 (D) 55,-; NJ2 (D) 35,-; Godf. (DA) 30,-; WAXW. (DA) 20,-; Simon (D) 65,-; Star T. (DA) 30,-; Silent S.2 (DA) 20,-; B.17 (DA) 35,-. Alle Sp. NEU: Doom Share. CD 10,-; Tel.: 0731/60626 ab: 18.00

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Rebel Assault für 60,-DM, Ultima 8 - Pagan für 80,-DM, Zusammen nur 120,-DM. Tel.: 089/603301 (Stefan). Suche Tunnels & Trolls auf HD!

Verkaufe PC-Spiele: Subware 2050 (50), Silent Service 2 (30), Hardball 3 (30), auch Tausch gegen DS 12 oder Elder Scrolls - Arena möglich. Tel.: 089/603301

Verkaufe an MPS-Fan: Taskforce 1942, Mantis, Tornado (CD), Je 50,-DM, alles Originale und 3 1/2 Zoll; Tel.: 08294/1669 Mittwoch von 18-19 Uhr (Erich)

Löse meine Softwaresammlung auf!! Biete diverse Software für PC, Amiga (500/1200). SNES und Gameboy. Tel.: 05731/40094

PC-Originale: Ufo 80 DM, Privateer + Speech 80 DM, Ravenloft 70 DM, Comanche incl. Missions 70 DM, Doom CD 60 DM, Shadowcaster 50 DM, Tel.: 07151/41066 (Thomas) ab 19 Uhr

Verkaufe PC-Originale: Zu sehr billigen Preisen!!!! Absolut virusfrei!!!! Tel.: 07176/2277

Verkaufe PC-Originale: Strongh., Elite 2, Indy 4, Monkey 2, BMP, EHM, Taskforce 1942, NHL Hockey, Mad TV, Wizardry 7, W. Commander 2, Dune 2 etc; Tel.: 05382/4858 auch Ankauf

Verk.: Gabriel K., PQ 3, Day of Tent., PQ 4, Indy 4, Civi., A-Train, SQ 4, KQ 6 CD-ROM: S. Holmes 3, Goblins 3, Mega Race, Return t. Z., Mad Dog McGree, Rebel A.; je 50 DM; 06201/71848, Alexander 14-16 Uhr

Verkaufe GÜNSTIG PC-Originale: Anstoss, Sam&Max, BMP 2, Burntime, D.o. the Tentacle, D.S. im Silbersee, Star Trek (J.R.), Flight Sim Toolkit, T2 (T.A. Game), Eishockey Manager, Prince o. P. 2, E.o.t. Beholder 3, Street Fighter 2, Award Winners (G.E.), Dark Sun (S.L.); meldet Euch bei Ingo 05254/67031; 40-65 DM!!!

Noch mehr GÜNSTIGE PC-Originale: Premier Manager, Soccer Manager, Front Page Sports Football, Kaiser, Alcatraz, Basket Master, RBI II Baseball, Grand Monster Slam, Rampart, Savage, The Battle of Britain (T.F.M. Vol. 1); anrufen 05254/67051, Ingo; 10-50 DM!!!

PC-Orig.: Fleetdef., TFX, Strike Com., Gabriel KN; Inca 2, Hand of Fate, Synd., Freddy Pharkas für je 50,-; Mortal Com., Indy Car, Lothar Matth., B-Wing, Xanth, Lands of Lo., Star Trek 1, Jurassic, für je 35,- (mit Bücher), Tel.: 07152/904898

35 DM/S 250 für jedes PC-Original. Verkaufe meine Softwaresammlung wie Sam & Max, Kyrandia 2, Doom, Goblins 3... CD-ROM Journeyman Profect, Hannibal und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrisserg. 2 A-8773 Kammern

Preisschocker! CD-ROM's zu knallpreisen wegen Geldnot! Z.B.: Rebel Assault - 60 DM, Strike Commander - 50,- Indy 4 - 50 DM, Maniac Mansion 2 - 50 DM u.s.w.! Tel.: 02131/548964

Verkaufe: Ultima 7/1+Forge of Virtue (50 DM), Underworld 1+2 (je 40 DM), Reach for the Skies (30 DM); Alles original! Tel.: 05631/8602 oder 62635!!!

Preisschocker! CD-ROM's zu Knallerpreisen wegen Geldnot! Z.B.: Rebel Assault - 60 DM, Strike Commander - 50,- Indy 4 - 50 DM, Maniac Mansion 2 - 50 DM u.s.w.! Tel.: 02131/548964

Verkaufe/Tausche: M.o. Endoria (50) WC 2 dt. (35), MM4 (20), EOB 3 (30); Bat. Isle data 2 (25), Powermonger (30). Suche Rollenspiele a.A.; Tel.: (0671) 65818 Jörg

KONSOLE

Super NES + 13 Spiele, Super Probotector, Powermonger, Spiderman, Super WWF, Super Castlevania IV, Euro Football-Champ., Mortal Combat, Zelda usw.; Tel.: 06752/4824 VB: 800,-DM

Verkaufe NES mit 4 Controllern und 11 Spielen für 299 DM. Kaum benutzt. Tel.: 0711/8177455

Viele ältere SNES-Spiele günstig abzugeben. Löse außerdem Manga-Videos auf. Neo Geo PAL f. 500,- zu verk. u. diverse Spiele. Suche div. Hong Kong Adressen! Tel.: 02872/8411. Ab 18.30 Uhr

Super Angebot! SEGA-Megadrive + 2 Controlpads + SONIC I komplett für nur noch 160,-DM; Tel.: 07244/94379 (nach 17 Uhr)

SUCHE SOFTWARE AMIGA

SSi - Rollenspielfan sucht für Amiga "Curse of the Azure Bonds" meldet Euch bei 0208/873068

KONSOLE

Verk. S.NES dtsh. mit 5 Spielen für 400 DM. Verk. Super NES US mit 10 Spielen für 700 DM, Amiga 500 mit 10 Spielen für 400 DM; Tel.: 09264/1467, Markus Popp

BIETE HARDWARE AMIGA

Verkaufe 4 MB RAM-Board mit Uhr, für A1200. Erhöht die Rechenleistung durchschnittlich um 30%. Preis: 350 DM! Tel.: 05426/2316 (Thomas)

Amiga 500, 1 MB, ext. Laufwerk, 1084S Farbmonitor, 5 Originalspiele, Virusfalle, 90 Disketten, Sonst. Zubehör, Preis: 800,- VB, Tel.: 06438/4174, Karsten Jost, 65510 Hünstetten

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Hard- und Software! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga, Tel.: 02624/6435

!! Spottbillig A-500 !!! Verkaufte Amiga 500 mit vielem Zubehör auf Abfrage (Monitor); Preis nach Vereinbarung; Tel.: 05137/77607 (Daniel ab 16 Uhr)

Verkaufe Amiga-CDTV mit Laufwerk, Tastatur und Maus. VB: 450,-; Tel.: 08709/2039

Amiga 500 OS. 1.3/2.0, 5 MB RAM, 130 MB Festplatte 2. LW, Monitor 1084, ca. 250 Disketten, int. LW leicht defekt, für nur: DM 750; Tel.: 02831/2482 ab 18 Uhr-Markus

Verk. Amiga 1200, 200 MB HD, 200 Disks, 4 MB Fast RAM (50 MHz), Comp.-Tisch, Opt. Maus, 2 Joysticks, div. Zubehör für 1900 VB Tel.: 05361/35579 (Anrufbeantworter)

ST

Telespiel Atari 2600 kompl. mit 5 Kassetten u. 3 Joysticks VB: 120 DM, Tino Stölzer, Königsbrücker Str. 18, 01896 Pulsnitz, Tel.: 035955/44872

PC

Verkaufe Hard- und Software! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Speichererweiterung für AMIGA! Tel.: 02624/6435

Verkaufe PC Komplett-System! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für PC, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für PC, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Motherboard für PC, Tel.: 02624/6435

Verkaufe CD-ROM für PC, Tel.: 02624/6435

Verk. 486DX50 215 MB Fpl. 3,5+51/4 Laufw., Tower, VGA-Karte, 4 MB-RAM, 14-Zoll-Monitor, 256 K Cache, Soundblaster, DOS 6.2, Joystick (Gravis), Computer-Schreibtisch, Ledersessel, viele Orig.-Software, Tastatur, Mouse, viele Computerzeitschriften. VB. 3200 DM; Tel. 06196/75101

Schweiz! Verkaufte Soundblaster 16 (Creative Labs) für fr. 250,-, Modem, Orig.-Software, etc. Bitte Liste anfordern! Ph. Kurz, Amsleracherweg 13, 5033 Buchs

KONSOLE

Verkaufe: SNES PAL, Mario Kart PAL, Super Marioland PAL, Zelda 3 PAL + (Lösungsbuch), Famicom (NTSC) RGB mit SVHS-Kabel, Star Fox (Japan.), sehrgünstig. Tel.: CH 056227735

NEC Turbo-Duo US/jap. Umschalter CARD-CD-ROM-Audio-System, 15 Card 5 CD-ROM Spiele, einige jap. orig. S.W: RTYPE Gunhed usw.; Tel.: 02302/51390 VB 1700,-; Konsole ca. 1 Jahr alt

ANDERE

Viele ältere SNES-Spiele günstig abzugeben. Löse außerdem Manga-Videos. auf. Neo Geo PAL f. 500,- zu verk. u. diverse Spiele. Suche div. Hong Kong Adressen! Tel.: 02872/8411. Ab 18.30 Uhr

SNK-Spiele, Art of F., Baseb. 2020, C-Rossed SW., Fatal F., Ghost Pilot, King of M. I+II, Last R., Mutation N., NAM 1975, Songoku, World H., 8 MAN, Super Spy, Robo Army, Cyberlib, Musik-CD's v. div. Spielen, Preis VHS! 08856-9889

SUCHE HARDWARE AMIGA

Suche 20-40-MB-Harddisk anschlussfertig für den ST. Angebote an: Stefan Wies, Peter-Loer-Str. 37, 41462 Neuss

ST

Suche Originalspiel Lost Patrol mit Handbuch und ohne Programmfehler für Atari oder PC. Biete DM 60,-. Tel. 089/1507919

PC

Suche Originalspiel Lost Patrol mit Handbuch und ohne Programmfehler für Atari oder PC. Biete DM 60,-. Tel. 089/1507919

Suche alle SSI-Rollenspiele sowie Might and Magic II und Fate Gates of Dawn, Horst Bartl, 08764/8190

KONSOLE

Verkaufe, tausche und kaufe für SNES und Mega Drive auch ganze Sammlungen. Suche immer neueste Spiele aller Art! Evt. auch andere Konsolen. Tel: 07724/7747 (Martin & Moni)

Verkaufe, tausche und kaufe für SNES und Mega Drive auch ganze Sammlungen. Suche immer neueste Spiele aller Art! Evt. auch andere Konsolen. Tel: 07724/7747 (Martin & Moni)

TAUSCH

Suche ständig Tauschpartner für PC-Spiele, nur Originale! Liste an und von: Lothar Reinelt, Bahnhofstr. 1, 82278 Althegnenberg, Tel.: tagsüber 08202/8826

Tausche Games für: MD, SNES, MCD, GB, GG und MS. Habe die neuesten Games z.B. Sonic 3, Night Trap, Wing C., Wolf CD, SF 2 u.s.w. suche NHL 94 CD, Mortal K. CD, Royal Runble (MD) u.s.w.; Tel.: 0203/448199 oder 0203/442916

Tausche Rebel Assault!!!! z.B. gegen TFX, Underworld 1/2 -CD, Die Siedler, Sam&Max, Ultima 8 oder 70 DM; Tel.: 08636/1623 (Martin)

VERSCHIEDENES

100 DM Nebenverdienst täglich! Legale, leichte Tätigkeit. Info geg. frank. Rückumschlag bei: S. Schindler, Gößnitzer Str. 13, 04639 Ponitz

ACHTUNG - AN ALLE ASM-SAMMLER!! Die einmalige Chance! Verk. ASM-Hefte Nr. 5-9/86 und Nr. 1-3/87. Ruft an und nennt mir Euer Gebot bis zum 31.08.94, Tel.: 07654/8788

Briefspiele! Mach auch Du mit! Infos: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen

Biete ASM 6+7/88 - 12/88 (1 DM), Jahrgang 89, 90, 91 (je 6 DM), Jahrgang 92, 93 (je 10 DM), alle 60 Hefte zus. für unglaubliche 35 DM!!! Preise zzgl. Porto! Tel.: 0201/502990!!

Sie brauchen Farbausdrucke Ihrer Grafiken? Senden Sie Disk mit Grafik und 5 DM (Schein) Bearbeitungsgebühr an Stephan Niefanger, Strandpromenade 26, 63110 Rodgau. Innerhalb einer Woche haben Sie Ihr buntes Bild auf einer DIN-A4-Seite **G**

Sie glauben an die Sterne und Horoskope? Lassen Sie sich von uns ein 5-10seitiges erstellen. Name, Geb.-Datum, Uhrzeit, Ort und 10 DM einsenden, und Sie erhalten Ihr Horoskop innerhalb von 5 Tagen. Bei 20 DM erhalten Sie ein sehr umfangreiches. Nähere Informationen erhalten Sie durch Einsendung von 2 DM in Briefmarken bei Stephan Niefanger, Strandpromenade 26, 63110 Rodgau **G**

GELD und ERFOLG durch GEHEIMES WISSEN, einzigartiger Lehrgang, jetzt lieferbar. Info bei: Lutz Stradmann, Bgm.-Peters-Str. 58, 37154 Northeim **G**

Suche Überraschungseier-Figuren aller Art. Verk. ASM ab 88 St. 5,- DM + Joker ab 3.90 St. 5,- DM. Tel.: 07542/21094

Bis zu 100 DM Nebenverdienst tägl.! Für jedermann sofort durchführbar, leichte Tätigkeit von zuhause aus! Frank. Rückumschlag: H. Habenicht, Blumenau 113, 22089 Hamburg

ASM 2/92-10/93 je 8 DM. Extrah. Nr. 1/2 je 16 DM. Spezialhe. Nr. 17, 18, 19, 20 je 10 DM. Power Play 2/91-11/93 je 7 DM. Specialheft Nr. 1, 5 je 10 DM AJ 10/90-1/91, 3/91-10/91 je 8 DM; Bernd Schmitz, Münsterstr. 116, 33428 Harsewinkel

Hoher-Heim-Nebenverdienst!!! Adressenschriften für Versandagenturen. 70/200 DM/Tag. Unterl. gg. 2 DM Rückp (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Unabhängiger Nebenverdienst. Bis zu 50 DM täglich! Ideal für Schüler. Völlig legal - kein Risiko; Info bei: Ulrich Meczulat, Fuchsenweg 21A, 12357 Berlin

TOP NEBENVERDIENST 100 DM täglich, leichte Tätigkeit von Zuhause aus; Info von R. Cremer, Röhrtgenerstr. 28, 52249 Eschweiler (frank. Rückumschlag)

ASM-Hefte 5,- DM+NN 1988: 2, 3, 12; 1990: 4, 7, 10, 11, 12; 1991: 1, 3, 4, 6, 7, 10; 1992: 1, 3, 5, 6. 1993: 1, 3, 6. ASM Spez. 4/86, 2+3/88, 6/89; PC Original Pinball Dreams 40,- DM; 02822/52415 Ab 1990

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

Seriöser Verdienst mit dem PC und andere Angebote zum Geld verdienen! Info gegen 5,- DM in Briefmarken von Chiffre-Nr. 513

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4-6 h/Woche, Verdienst DM 1-2.000,-/Monat. Info gegen DM 5,- bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

Bis zu 100 DM Nebenverdienst tgl.! Für jedermann durchführbar, leichte Tätigkeit von zu Hause aus, ganz legal. Info: gegen frankierten Rückumschlag bei Nico Prucha, Fichtenweg 7, 71116 Gärtringen

Sie suchen eine Nebenbeschäftigung? Kein Problem. Sie brauchen nur etwas Überzeugungskraft und Mut. Senden Sie 10 DM in Bar oder Briefmarken an Stephan Niefanger, Strandpromenade 26, 63110 Rodgau und Sie erhalten ausführliche Informationen darüber, wie Sie nebenher noch etwas dazuverdienen können. **G**

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4-6 h/Woche, Verdienst DM 1-2.000,-/Monat. Info gegen DM 5,- bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien

Nebenverdienst! Umfangreiche Info nur 3,- (Kopiergeld); Gute Verdienstmöglichkeiten! Schnell nachfragen? Nur schriftl.; keine Anrufe bitte! Sebastian Daus, Steinerner Weg 14, 97848 Rechtenbach

KONTAKTE

Sie suchen Brieffreundschaften? Wir vermitteln gegen kleine Bearbeitungsgebühr. Aber erst nach Erfolg. Fordern Sie mit 3 DM in Briefmarken unseren Fragebogen bei Stephan Niefanger, Strandpromenade 26, 63110 Rodgau an. Bezahlung erst nach Erfolg. **G**

CLUBS

PC-Club! Schickt Tips & 5 DM mtl. und Ihr bekommt Infos, Shareware & Cheats. Natürlich fehlen keine Komplettlösungen und News! DEMOS! Austreten immer möglich! An: Jan Bloch, Woldsenweg 4, 20249 Hamburg

**Für Kleinanzeigenaufträge
benutzen Sie bitte die
im Heft befindliche
Kleinanzeigen-Postkarte.**

MARKTPLATZ

20000

CD-ROM-POOL[®]

ist ein Markenzeichen der 1st COMPUSYS GmbH

Sound Multimedia
Exp. Double-Lusty
Sweet Cheeks
Image Library
Library · CD-MORPH
Programs · Top 101
Shareware · 49er Windows
Games · Pegasus, neueste

Allgemeinbibliographien und
Bibliothekskataloge · Firmen-
informationen · Telefon- und
Postverzeichnisse · Sport ·
Spiel und Unterhaltung ·
Sozialwissenschaften und
Psychologie · Software für
Erwachsene · Recht und Steu-
ern · Pharmazie · Naturwis-
senschaften · Technik · Musik ·
Literatur · Kunst

Mehr als 2300 CDs
ab DM 9,- im Angebot!

8 CD-ROMS
sämtliche
Preise und mehr als
5 GIGA-byte

Software in unseren
MAILBOXEN

24 Stunden
ONLINE

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 Stadtp
Winware Vol. 5 · Space
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!

GAMEWAR

7th Guest
CD/PC nur 82,-

Hauptstr. 67 * 26188 Edewecht
Leonardo (04405) 6809 * FAX: 228

CDs für nur 9,90 DM
Games I, Games II, WIN I, WIN II, Sound I, Graphics I,
Graphics II, Peachgames, Education I, Education II

CDs für nur 39,90 DM
Laser Squad, Shadow Worlds, Sink or Swim, Digital Love,
Hill Street Blues, Sherlock Holmes Consulting,
Loom, Microprose Collection (6 Games), Power Games
93, Multimedia 93, Ishar, 1ST Step English

CDs für nur 45,90 DM
Triple Action 6 (3 Games), The Big 100, Man Enough,
Ishar 2, Transartica, Night Owl Games, Giga Games

Spiele PC für nur 22 DM
Paperboy 2, Paragliding, Space Crusade, Volfield, Arnie 2

Spiele PC für nur 30 DM
Worlds at War, White Death, Rex Nebular

Spiele PC für nur 45 DM
SIM Life (dt), Stellar 7, Fairy Tales, Colossus Chess,
Hyperspeed, Megafortress

Verkauf solange Vorrat reicht. Dies ist nur ein kleiner Auszug
unseres Lieferprogramms! Gegen 2 DM in Briefmarken
erhalten Sie unsere Kompletliste.
(Bitte Rechnerart 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,-
Conquistador	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!

40000

NEWS SOFTWARE

**Großhandel
für Computerspiele
& CDROM**

Bitte nur Händleranfragen!

News Software GmbH

Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

70000

C·I·T·Y·S·O·F·T

Inh. D. Bühler / G. Neidlein Computerspiel-Versand
Wetzgauer Str. 51 · 73527 Schwäbisch Gmünd

NEUERÖFFNUNG:		Tie Fighter	85,50
PC-Superpreise:		T.F.X.	83,50
1942 P. Air War	89,50	Zeppelin	77,-
Aces over Europe	73,50	Amiga-Superpreise:	
Battle Isle 2	77,50	Anstoß	65,-
Die Siedler	78,-	Battle Isle 2	77,50
Elite 2	66,-	Die Siedler	78,-
Flugsim. 5.0 (DV!!)	125,-	Elite 2	54,-
Hattrick	78,-	Hattrick	66,-
Mad News	78,50	Mad News	65,50
Mortal Combat	59,-	Mortal Combat	54,-
Pizza Connection	78,-	Pizza Connection	78,-
Ravenloft	79,-	Turrican 3	48,-
Sam & Max (DV!)	84,-	Zeppelin	66,-
Sim City 2000 (EV)	77,-	PC-CD-Rom-Superpreise:	
(DV)	84,-	Rebel Assault (EV)	77,50
SSN 21 - Seawolf	78,50	T.F.X.	95,-

Neuheiten z. T. noch nicht lieferbar. Ihr Spiel nicht dabei? Anfragen!
Versandkosten: VK 6 DM, NN + 5 DM. Ausland nur gegen VK (Euro-
scheck) + 14 DM. Wir versenden im Sicherheitskarton!

Tel. (071 71) 793 85 / Fax 7 94 85
Persönliche Hotline: Montag-Freitag 17-20 Uhr

80000

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



MUSIC - NEWS

Verkauf von " CD - LP - Musikkassetten
und Manga - Videos "

01	CO. RO. - Temptation	10,90 DM
02	OUT OF ORDER - Muzik	10,90 DM
03	JESSICA JAY - Broken Hearted Woman	10,90 DM
04	UNDERGROUND NATION OF ROTT.... - Bitch	10,90 DM
05	MAGIC AFFAIR - Give Me All Your Love	10,90 DM
06	BASIC ELEMENT - Promise Man	10,90 DM
07	BOYTRONIC - Send Me An Angel	10,90 DM
08	MAXX - No More	10,90 DM
09	THUNDERDOME V	32,90 DM
10	DANCE TRANCE 94 Vol. I	32,90 DM
11	MEGARAVE Vol. III	32,90 DM
12	POWER DANCE 3	26,90 DM
13	THUNDERDOME - MEGAMIX	32,90 DM

Fordert noch Heute den kompletten Music - Katalog an.
Preise + Versand und Nachnahmekosten
schickt eure Bestellung an:

SATELLITE Postfach 43 04 22 80734 München
oder per FAX.: 089 / 95 71 91 29

★ 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)

Erliesene 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:

STONYSOFT

Wir sind ein
zuverlässiger
Partner in
Sachen Software
Testen Sie uns!



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

Hier könnte
Ihre Anzeige
stehen!
Nutzen Sie
den Platz
für
Ihre Werbung!

MARKTPLATZ

90000

Icehouse - Computer - Systeme

EINSTEIGER PC DM 1499,-

486er mit 40 MHz - 260 MB Festplatte - 4 MB RAM
3,5" LW - Kontroller (2 HDD/2 FDD/2S/1P/1G)
Tastatur - 1 MB True-Color-VGA-Karte
****Aufpreis für 66 MHz DM 300,-****

POWER PC DM 1999,-

486er mit 66 MHz - 260 MB Festplatte - 4 MB RAM
3,5" LW - 32 BIT - MINI-CACHE-Kontroller (2 HDD/2 FDD)
Multi I/O (2S/1P/1G) - CPU-Kühler - Tastatur
1 MB VLB VGA-Karte 1280 * 1024 (max. 16,7 Mio)
Aufpreis für Pentium mit PCI-Ausstattung DM 1999,-

Aufpreise: CD-ROM Double Speed + DM 379,-
14" Super-VGA-Monitor MPR II + DM 479,-
MS-DOS 6.2 + DM 99,-
Mouse oder Joystick + DM 25,-

**Umbau Ihres 386er zum
486er 66 MHz 799,-**

Sie brauchen noch mehr Informationen? ANRUFEN

Tel: 0911 - 50 54 63

Irrtümer und Änderungen vorbehalten
Versand per Vorkasse oder Nachnahme zzgl. Versandkosten

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. ⇐

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 Klapp-Bachler OEG
Postfach 1205b**

A-8021 GRAZ, ☎ A-(0)316/919327
Fax A-(0)316/910318, BBS A-(0)316/9193274

Inserentenverzeichnis

1st Compusys.....104	Gross Electronic65	Sasse Computerversand73
A3.....27	Henkel & Triebner47	Satellite104
Bachler11	Ice-House-Computer-Systeme105	Softcity31
BOMICO136	Karosoft51	Softsale29
Brinkmann & Niemeyer.....2	Leonardo Gameware.....104	Soft & Sound49
Bundeswehr.....37	Lifetimes53	Software 20009,13,19
Call & Play.....23	Magic-Computerspiele.....105	SSV105
CITY SOFT104	Micro Magic47	Stonysoft.....104
Data House104	News Software.....104	Topgame33
EMP Handelsgesellschaft.....43	Pfister Spieleversand.....61	Topsoft104
Expert Software53	Philips25	Tronic-Verlag.....35,57,58,75,79-81,85,111,119,132
Funny-Software39	Rushware135	Virtual Soft53
		Wial.....40/41

BIYY.

**PLATZ-
FÜLLER**

COMPUTER-COMICS
ZWISCHEN
DEN ZEILEN

ASM/B

ALS ICH SAGTE, ICH WÜNSCHE MIR EINE NEUE UNTERLAGE FÜR MEINE MAUS, HABE ICH
DAS ETWAS ANDERS GEMEINT, LIEBSTE SCHWIEGERMAMA...





“Stell dir vor, es ist ECTS, und keiner hat ein Spiel fertig.” – Wer im April nach London kam, um sich die neuesten Games anzusehen, dürfte mit einem langen Gesicht wieder abgereist sein. Statt der erwarteten Neuheiten gab es CD-ROM-Umsetzungen sowie Vorankündigungen. Und selbst da hielt man sich mit Sensationen sehr zurück.

Wer die “European Computer Trade Show” in London besuchte, mußte unwillkürlich den Eindruck gewinnen, die Softwareindustrie würde so eine Art Winterschlaf halten. Kaum ein fertiger Titel, kaum aufregende Neuheiten. Was es an allen Ständen zu sehen gab, waren “Work in Progress”-Demos von längst angekündigten Titeln, CD-ROM-Umsetzungen und ab und zu auch mal eine Neuankündigung. Fertige Produkte oder etwas wirklich Neues waren schwer zu finden.

Messegespräch Nummer Eins war die am Virgin-Stand laufende Demo von **Lands of Lore II**. Vera gelang es, einige Infos über die Fortsetzung des Rollenspielhits herauszufinden. Mehr dazu am Ende des Artikels. Interaktive Videos gepaart mit klassischen Rollenspiel-elementen scheinen überhaupt der Renner für '94 zu werden. Kaum ein Anbieter, der nicht einen CD-ROM-Titel mit massig gerenderter Grafik und Tricktechnik im Hollywood-Stil im Repertoire hatte.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt momentan offenbar bei Fußballsimulationen. Auch hier hatte jeder zweite Hersteller ein “ultimates” Produkt am Stand. Etwas auf der Strecke bleiben die Fans von Grafikadventures. “Die Verkaufszahlen lohnen nicht mehr den Aufwand”, lautete unisono der Kommentar

jedes Herstellers, den man darauf ansprach.

Auch bei den Konsolen gab es kaum etwas Neues. Von Nintendos Project Reality war erwartungsgemäß weit und breit nichts zu sehen. Aber auch bei Sega, wo man mit Mars oder Saturn gerechnet hatte, gab es außer Ankündigungen und Ar-



▲ **Texaner unter sich: Richard Garriott trifft auf den singenden Fatman**

cadeversionen, die auf die neuen Systeme umgesetzt werden sollen, keine neuen Infos.

Entgegen allen anderslautenden Gerüchten gibt es weiterhin Amiga-Produkte, und die Entwickler denken gar nicht daran, die Produktion einzustellen. Obwohl für das 3DO-System fleißig entwickelt wird, gab es nirgendwo eines zu sehen. Dafür war überraschenderweise Philips' CD-i allgegenwärtig. Ataris Jaguar wurde allerorten hochgelobt, die große Modulwelle, auf die die Fans war-

ten, blieb jedoch aus. Nichtsdestotrotz gab es einige aufsehenerregende Ankündigungen, die wir euch nicht vorenthalten wollen.

Nix fertig

Accolade arbeitet zum Beispiel an **Superhero League of Hoboken**, das bei Legend produziert wird. In dem Grafikadventure von Steve Meretzky geht es um



▲ **Einer der Gegner aus Superhero League of Hoboken von Accolade**

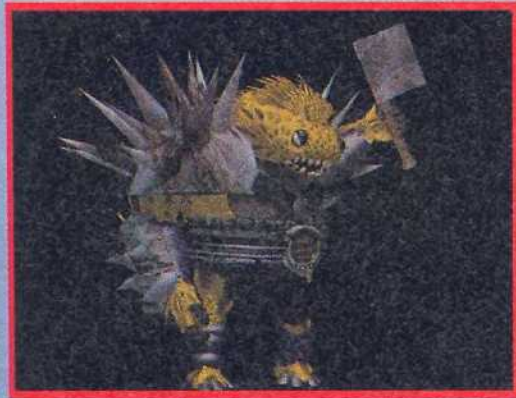
eine kleine Superheldengruppe aus New Jersey, die versucht, eine postatomare Erde lebenswerter zu machen. Wer Steve Meretzky kennt, weiß, daß hier abgefahrenen Humor vorprogrammiert ist. Die CD-ROM-Version des sehr wortspiel-lastigen **Companions of Xanth** (mit voll-er englischer Sprachausgabe) dagegen dürfte nur für hartnäckige Fans interessant sein. Für den Amiga ist **Combat Cars** geplant, ein Comic-Autorennen im Mario-cart-Stil. Und bei den Konsolen stehen die bereits länger angekündigten Titel **Shut Up and Jam** (Basketball; Mega Drive) und **Speed Racer** (Autorennen; Super NES) kurz vor der Auslieferung.

Renegade nennen sich die Bitmap Brothers seit neuestem. Zu sehen gab es **Chaos Engine** für den PC, diverse CD32-Konvertierungen wie **Fire & Ice**, **Elfmania** und **Ruff'n'Tumble**. **Flight of the Amazon Queen** ist ein humoriges PC-Grafikadventure im klassischen Sierra-

Winterwegs



▲ **Flight of the Amazon Queen, ein vielversprechendes Adventure**



▲ **Ein Hackebeil-Monster aus Dragon Tales**

Sierra Soccer trägt und sich optisch nicht sonderlich von den Mitbewerbern unterscheidet.

Mindscapes besondere Attraktion war die Demo von *Dragon Lore*, einem 3D-Fantasy-Spektakel mit epischen Dimensionen und fantastischer Grafik. Die Story um den letzten der Drachenreiter wird für PCs auf CD-ROM irgendwann Mitte des Jahres erhältlich sein. Ansonsten gab es *Evasive Action*, eine Art Action-Flugsimulator mit Minimalbedienung und viel Ballerei für Amiga und PC zu sehen. Außerdem beschäftigt man sich mit einer ganzen Reihe von Kompilationen und der Umsetzung der Titel auf 3DO.



▲ **Simon II, der Zauberlehrling kehrt zurück (Adventure-Soft)**



▲ **The Next Generation erreicht mit Warp-Speed das SNES (Spectrum Holobyte)**

Stil und sieht sehr vielversprechend aus. Fertig sein wird's jedoch erst Ende des Jahres. Ansonsten folgte man mit *Sensible Soccer*-Konvertierungen für alle Systeme dem allgemeinen Messtrend zur Fußballsimulation.

Wichtigstes Highlight bei Sierra war wohl die Fast-Fertig-Version von *Outpost*, einem sehr umfangreichen Strategie- und Simulationsopus. Weniger aufregend war hingegen *Battledrome*, ein Vektor-Robot-Shoot'em-Up im Battletech-Stil. Auch Sierra hatte eine Fußballsimulation, die den sehr kreativen Titel

Sierra Soccer trägt und sich optisch nicht sonderlich von den Mitbewerbern unterscheidet.

Mindscapes besondere Attraktion war die Demo von *Dragon Lore*, einem 3D-Fantasy-Spektakel mit epischen Dimensionen und fantastischer Grafik. Die Story um den letzten der Drachenreiter wird für PCs auf CD-ROM irgendwann Mitte des Jahres erhältlich sein. Ansonsten gab es *Evasive Action*, eine Art Action-Flugsimulator mit Minimalbedienung und viel Ballerei für Amiga und PC zu sehen. Außerdem beschäftigt man sich mit einer ganzen Reihe von Kompilationen und der Umsetzung der Titel auf 3DO.

Loriciel ist immer für eine Überraschung gut. Die CD-ROM-Version von *Jim Power* wird vier zusätzliche Levels, die von *Entity* eine halbe Stunde MPEG-Video als Dreingabe enthalten. Das hört man doch gern. Außerdem ist für das SNES *Three Musketeers* geplant, ein isometrisches Ballerspiel in "Gauntlet"-Manier.

Adventure Soft dürfte den Adventure-Fans noch gut vom Überraschungserfolg *Simon the Sorcerer* her bekannt sein. Das gibt es demnächst auch als CD-ROM für PC und CD32 mit voller Sprachausgabe. Für alle, die das Spiel schon kennen, gibt es als Ausgleich dann *Simon II – Sordid's Revenge*. Mit fantastischer Grafik, abgedrehtem Humor und einem neuen Interface soll das Spiel im Sommer in den Geschäften landen. Hoffen wir das Beste.

Microprose macht sich auf dem Konsolenmarkt stark. Mit *Chaos Engine*, *Star Trek – The Next Generation* und dem C64-Classic *Impossible Mission* kommt einiges an spielwerten Modulen auf die glücklichen SNES-Besitzer zu. Außerdem



▲ **Ungezieferverteilung bei Harvester**

stehen die CD-ROM-Version von *UFO* und spezielle Amiga-1200- und CD32-Varianten von *Gunship 2000* ins Haus.

Merit Software kündigt das CD-ROM-Spiel *Harvester* an. Dabei handelt es sich um eine Art interaktiven Horrorstreifen. Erste Eindrücke lassen auf einiges hoffen. Die Versoftung des Horrorfilm-Klassikers *Isle of the Dead* in Doom-Manier dürfte in Deutschland jedoch innerhalb kürzester Zeit auf dem Index landen.

Electro Brain produziert hauptsächlich Nintendo-Titel und überraschte mit *Vortex*, einem neuen Robbie-Shooter mit FX-Chip. Außerdem gab es mit *Boxing – Legends of the Ring* eine SNES-State-of-the-Art-Boxsimulation zu bestaunen. Electro Brains obligatorische Fußballsimulation nennt sich übrigens *World Soccer* und kommt für das SNES.



▲ **Boxing, bis die Handschuhe platzen (Electro Brain)**

Grandslam kombiniert in *Reunion* für den PC gleich eine ganze Reihe von Spielegenres. Strategie, Action, Simulation und Rollenspiel vereint werden es schon schaffen, daß *Reunion* ein Verkaufserfolg wird. Ihr werdet es sehen, denn dieses Game war tatsächlich fertig und wird demnächst von uns getestet. Die Konvertierungen von *Beavers* und *Nick Faldo's Championship Golf* für CD32 bieten hingegen nichts Neues.

Auch *Krisalis* hatte eine PC-Fußballsimulation, die sich wohl hauptsächlich mit dem Verein *Manchester United* auseinandersetzt, denn so lautet der Titel. *Bazooka Sue* ist eine Sexy Lady mit Schweinerüssel und Kettensäge, die demnächst in einem neuen PC-Adventure für Furore sorgen soll. Bei *Sabre Team* kommandiert man eine Anti-Terrorsspezialeinheit und massakriert massig Leute, die das höchstwahrscheinlich auch "verdient" haben (PC, Amiga, CD32).

Am Stand von *U.S. Gold* gab es einiges an Neuheiten. *Tie-Fighter* ist so gut wie fertig und konnte schon mal probeweise angespielt werden. Zu bewun-



▲ **Amiga-Hüpf-Action mit Ruff'n'Tumble (Renegade)**

dern ist jede Menge sagenhaft schöner Vektorgrafik mit runden Objekten und einer so traumhaft funktionellen Space-Map, daß man schon zweimal hinsehen muß – Pflichtprogramm für alle Star-Wars-Fans. Auch der gewaltige *Hulk* erhält endlich mal wieder ein eigenes Game. Auf dem SNES macht der grüne Gigant gar keine schlechte Figur.

Activision hätte beinahe zeigen können, wie weit man schon mit *Mechwarrior II* ist – wenn nur die Pressemuster rechtzeitig geliefert worden wären. Statt dessen gab's mal wieder ein Video, das natürlich perfekt lief. Dafür gibt's noch was Feines für die Nostalgiker: *Pitfall Harry* kehrt zurück. Genauer gesagt: Der Sohn des legendären Atari-800-Früh-Indiana-Jones plant ein großes Comeback im Reich der Majas, das nach neuesten Erkenntnissen im SNES beheimatet ist. An Konvertierung



▲ Rallyeähnliche Rennsituation: Powerslide von Elite

World Cup Edition von Anstoß, die in diesem Monat auf den Markt kommen soll.

Neben dem World Cup Striker stellten Elite auf ihrem Stand die Rennsimulation Powerslide vor, die im Herbst erscheinen soll.

Auf dem Terminplan des englischen Labels Codemasters stehen in erster Linie Konsolenspiele, die im Laufe des Jahres erscheinen werden: Pete Sampras Tennis (Mega Drive), Drop Zone, Global Golf (Game Gear) und Captain Dynamo (Amiga CD32).

Bei Silmarils konzentriert sich momentan alles auf die beiden Games Ishar 3 und Robinson's Requiem. Über beide berichteten wir bereits in einer der letzten Ausgaben.

Millennium ließ sich über geplante Games wie Mr Magoo noch nicht aus, stellte aber für diesen Monat Pinkie für alle Amiga-Systeme in Aussicht.

Bei Gametek gab es in erster Linie Altbekanntes. Adrian Cale kündigte jedoch für den Herbst mit Quarantine und Star Crusader zwei neue Games an.

Grafik vom Feinsten wird Ende des Jahres bei SCI geboten, wenn der zweite Teil von Lawnmower Man auf den Markt kommt:



▲ Das könnte kultig werden: Creature Shock (Virgin)

gen sind Return to Zork für den Mac und Shanghai II für Windows geplant. Was letzteres soll, wissen wir auch nicht, denn schließlich gibt es bereits unzählige PD-Varianten des Spiels.

Ascon präsentierten an ihrem Stand die



▲ Captain Dynamo von Codemasters



▲ Endzeitszenario mit Supergrafik verspricht Cyberwar (SCI)



▲ Einer der Knaller der Messe: Inferno von DID (Ocean)

Cyberwar. Hier sollen es auf jeden Fall 256 Farben sein. Wir werden in einer der nächsten Ausgaben über den Stand der Dinge berichten.

Imagineer hatte außer zwei ständig Kick Off 3 spielenden Standbesetzungen nichts Neues zu vermelden.

Bei Interplay konzentriert sich der Hauptaugenmerk in der Spieleentwicklung auf Stonekeep, das mittlerweile gigantische Dimensionen annimmt.

Lediglich bei Virgin gab es reichlich zu sehen. Nicht nur, daß sich Philip Gorrow von Westwood mit ersten Bildern zu Lands of Lore II die Ehre gab. Auch sonst gab es reichlich Material. Bei den Konsolen darf man auf Jammit (SNES, Mega Drive), Battlemaniacs (Master System) und Jungle Book (SNES, Game Boy) gespannt sein. Für den PC bzw. das CD-ROM ist demnächst mit Overlord und The 11th Hour zu rechnen, und Ende des Jahres soll's Creature Shock geben. Eine interessante Geschichte bahnt sich mit The Lion King an, einer Kooperation zwischen Disney und Virgin. Wir werden auf jeden Fall rechtzeitig darüber berichten.

Ocean präsentierte auf seinem Stand eines der wenigen Highlights dieser Messe, den Nachfolger von Epic: Inferno vom englischen Programmiererteam DID. Erscheinen wird das gigantische Meisterwerk Ende des Jahres. Daneben konnten wir erste Bilder des Agentenspiels Central Intelligence in Augenschein nehmen, das für PC-CD-ROM entwickelt wird und im Herbst in die heimischen Stuben kommt.

Cyberdreams vermeldet die Zusammenarbeit mit Gary Gygax (AD&D). Für das nächste Jahr sind einige interes-

sante Projekte wie I Have No Mouth, Dark Seed II und Hunter of Ralk geplant.

Drumherum

Neben den vielen halbfertigen Spielen gab es auch noch eine ganze Reihe von Zubehör zu bestaunen. Am aufregendsten fand ich persönlich einen Fernseher mit eingebautem SNES – so was Feines gibt's natürlich wieder mal nur in Japan. Fire bot alle möglichen Adapter für Konsolen an. Glanzstück war ein Aufsatz, mit dem man NES-Spiele auf einem SNES spielen kann. Joysticks, einer ergonomischer als der andere, behandeln wir noch mal in einem Special, davon gab's einfach zu viele.

Interessanterweise wurden diesmal auch Produkte feilgeboten, die eher für die Entwickler von Spielen von Bedeutung sind. So war beispielsweise Silicon Graphics gleich mit zwei Ständen zu sehen, auf denen Entwicklungssoftware für CD-ROM-Games vorgestellt wurde. Nebenbei gesagt: die Demo eines PD-Flugis auf dem 1/2 Million Mark teurem SGI-Flaggschiff war ohnehin der Renner der Messe.

Außerdem wurden gleich von mehreren Anbietern Entwicklungssysteme für Spielekonsolen angeboten. So was ist für Normalanwender natürlich kaum zu bezahlen. Wer sich trotzdem dafür interessiert, sollte sich beim Verlag melden, dann geben wir gerne Adressen weiter.

Wir hoffen, auch für Euch, daß wir bei der nächsten ECTS im Herbst mehr fertige Spiele zu Gesicht bekommen!

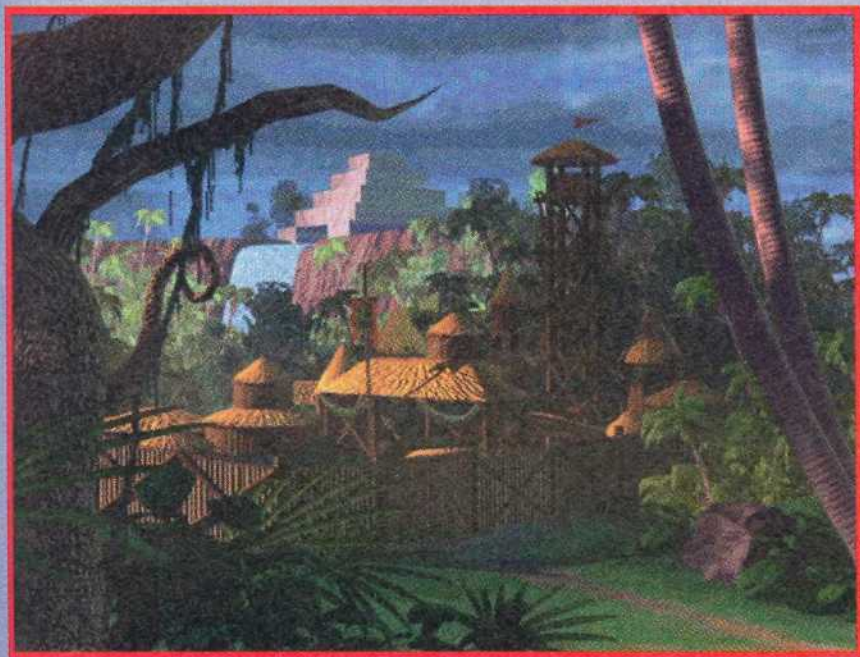


ECTS Special

Lands of Lore II

Die ECTS war im Grunde genommen ein Flop, da in den meisten Fällen nur Haus- und Altbackenes oder Halbbares serviert wurde. Doch wer sucht, der findet, und so haben wir doch noch ein Schmankerl für Euch.

Auf der Suche nach dem wirklichen Abenteuer machten wir uns während der ECTS auf die Jagd nach den Neuheiten und den Dingen, über die hinter vorgehaltener Hand gesprochen wurde. Und wir wurden fündig. Ganz versteckt in einer kleinen Ecke des Virgin-Stands konnten wir ein richtiges Schmuckstück entdecken: erste Bilder



▲ Sieht irgendwie romantisch aus

von Lands of Lore II, das Ende dieses Jahres erwartet wird. Wir sprachen mit Philip Gorrow, dem Spieldesigner und Producer des Spiels, und bekamen erste Infos zu diesem spannenden Produkt.

ASM: Kannst du uns erste Eindrücke über Lands of Lore II schildern?



▲ Ob das ein Fluchdrache ist?

größert, das heißt, daß man jetzt die Möglichkeit hat, eine Treppe nach oben zu steigen oder ähnliches. Zugleich ist dabei aber auch ein butterweiches Scrolling eingebunden. Die Monster, die wir kreiert haben, sehen jetzt viel realistischer und lebendiger aus und sind auch wesentlich intelligenter. Alle Grafiken werden 3Dgerendert, so kommt auf jeden Fall mehr Atmosphäre rüber. Im

übrigen arbeiten zwei Designer, drei Programmierer und sieben Grafiker an dem Game.

ASM: Wie macht ihr es, daß eure Grafiken so toll aussehen?

Philip: Das kommt in erster Linie davon, daß wir immer die neuesten Versionen der Grafikprogramme benutzen und natürlich jede Möglichkeit ausschöpfen, die diese Programme bieten. In diesem Fall sind es hauptsächlich 3D Studio und einige andere Rendering-Programme, die über das Feature Anti-Aliasing verfügen, das bei den Grafiken diese fließenden Übergänge erzeugt und zusätzlich die Überzeugung vermittelt, es würde sich um hochauflösende Grafiken handeln, obwohl es eigentlich nicht so ist. Außerdem verwenden wir eine spezielle hausinterne Video-Technologie, die dem Ganzen noch den nötigen Pepp gibt.

ASM: Habt ihr professionelle Schreiberlinge?

Philip: Wir haben zwei Designer, die Spezialisten auf diesem Gebiet sind. Ich bin der Story- und Design-Experte für LoLII.

Am Ende des letzten Teils ging es darum, Scotia zu bekämpfen und das Artefakt, mit dem sie ihre Gestalt verändert, zu zerstören. Dieses Artefakt war das Ergebnis einer früheren Zivilisation, die lange zurücklag. Die "Früheren" waren im Land, haben es wieder verlassen, und niemand wußte genau, warum sie es wieder verlassen haben – mit Ausnahme von Drorical. Das herauszufinden ist die Aufgabe in LoLII. Dort taucht der Drorical auf, der als Seher sowohl in die Zukunft als auch in die Vergangenheit schauen kann. Er hat eine große Bedrohung für das Land gesehen, aber er kann selbst nicht eingreifen. Diese Aufgabe muß der Spieler übernehmen; er erhält aber Hinweise von Drorical. – So in etwa wird sich das Spiel entwickeln.



▲ Pfui Spinne!

Im Moment konzentriert sich unsere Arbeit darauf, eine spezielle Rasse zu entwickeln, mit ihrer ganzen Kultur, ihren Attributen und Merkmalen.

ASM: Ein kleiner Kritikpunkt an Kyrandia war, daß das Spiel zu leicht war. Wie denkst du darüber?

Philip: Da hast du vollkommen recht, aber Kyrandia war ein Game, das auf Fantasy-Geschichten basiert, die Kinder gerne lesen. LoL zielt auf eine ganz andere Zielgruppe. Hier handelt es sich vielmehr um eine SF-Geschichte, wie sie Erwachsene lesen, wo schon mal schlimme Dinge passieren und wo Mörder auftauchen. Außerdem mußt du die unterschiedlichen Intentionen, die die Game-Designer hatten, mit ins Kalkül ziehen.

ASM: Wodurch hebt sich LoLII von anderen Spielen ab?

Philip: Ich glaube, der Hauptunterschied liegt in der zwingenden Geschichte und unserem Bemühen, eine wirkliche Spielwelt zu erschaffen. Deswegen konzentrieren wir uns auch so auf die Entwicklung der einzelnen Rassen, die im Game vorkommen. Wenn du dir ein Fantasy-Rollenspiel anschaust, siehst du Zwerge und Elfen, aber irgendwie un-



▲ Reichlich leer hier

terscheiden sie sich im Spiel nicht voneinander. Wir wollen gerade solche Unterschiede zwischen den einzelnen Charakteren herausarbeiten. Wir versuchen, eine Real World zu erzeugen.

ASM: Vielen Dank für dieses Gespräch, Philip.



Einmal aus der eigenen Alltagshaut aussteigen. Dinge erleben, die es normalerweise nur in phantastischen Abenteuerromanen oder Computerspielen gibt. Wer wünscht sich so etwas nicht manchmal? Thomas Schulze und Stefan Heineck von Unicorn Deutschland haben es sich zum Beruf gemacht, heimliche Träume in traumhaften Rollenspiel-Urlaub zu verwandeln. Ihre kolossal aufwendigen "Legendsys" mit mehreren hundert Teilnehmern starten in diesem Sommer.

Ein Besuch bei Unicorn Deutschland

Urlaub im Fantasy-Land

Eine der belebteren Durchgangsstraßen in Langenhagen, rund 30 Minuten von der Innenstadt Hannovers entfernt. Gutbürgerliche Wohngegend, unauffällig und alles andere als spektakulär: Hier wohnen und arbeiten Thomas Schulze und Stefan Heineck, die Initiatoren von Unicorn Deutschland. Hier laufen alle Fäden der Planung und Vorbereitung für das größte



▲ Langenhagen, Walsroder Straße 177a: Hinter dieser Tür liegt das Hauptquartier der deutschen "Einhörner"

Live-Rollenspiel zusammen, das es je in Europa gegeben hat.

Die Langenhagener "Einhörner" bilden den deutschen Zweig eines französischen Unternehmens, das seit 1990 in

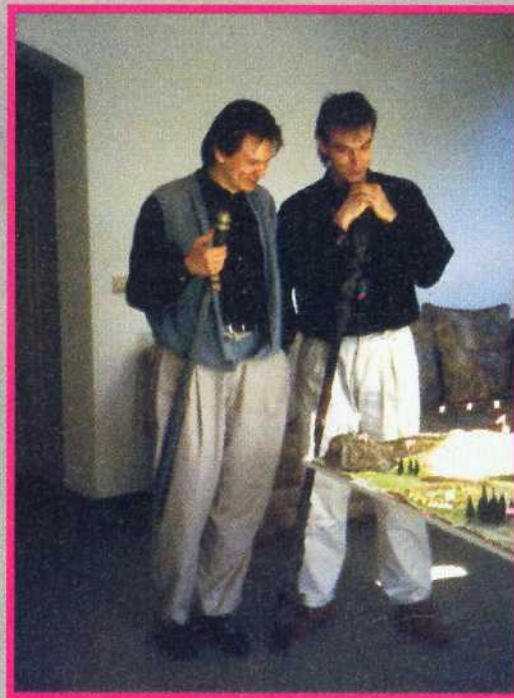
Frankreich Live-Rollenspiele veranstaltet. Wie Thomas meint, bietet Frankreich bessere Bedingungen für eine gewachsene Live-Rollenspiel-Szene als etwa Deutschland, weswegen diese Art der Freizeitbeschäftigung dort auch eine längere Tradition hat als bei uns. "In Frankreich ist die Art anders, wie man Leuten begegnet", so Thomas. Vielleicht ist das Mißtrauen gegen alles Ungewohnte ja wirklich eine typisch deutsche Eigenschaft?

Frankreich bietet als Schauplatz für perfekte Fantasy-Illusionen natürlich ganz handfeste Vorteile: Weniger Regentage im Jahr, große und weitgehend unberührte Landstriche mit kleinen Bächen, wilden Wäldern und romantischen Burgruinen, vergleichsweise geringe Pachtpreise für Spielgelände. Und so finden die beiden "Legendsys" dieses Jahres, die von Unicorn Deutschland gestaltet, organisiert und durchgeführt werden, eben in Frankreich statt – genauer gesagt in dem zur Champagne gehörenden Tal der Ardeche, unweit von Privas.

Zwerg oder Elfe?

Beide Veranstaltungen bieten jeweils bis zu 500 Spielern volle zwei Wochen lang Abenteuer satt. Die erste "Legendsys" findet vom 19. 7. bis zum 2. 8., die zweite vom 9. 8. bis 23. 8. statt. Der gemeinsame Schauplatz ist bei Thomas und Stefan bereits in Form eines detaillierten, in Planquadrate eingeteilten Dioramas zu bewundern. Die zwei widmen ihre gesamte Arbeitszeit der Vorbereitung der "Legendsys".

Wie kommt man zu solch einem ehrgeizigen Projekt? Das wollte ich wissen. Die Antwort fällt unerwartet aus: Die beiden Langenhagener sind ursprünglich Wolfsburger und haben mal ganz "bodenständig" bei einem großen deutschen Automobilhersteller gearbeitet. In einer reichlich monotonen Arbeitswelt bekommt die Phantasie Flügel, und der menschliche Geist sehnt sich nach Märchenwelten, in de-



▲ Thomas Schulze (l.) und Stefan Heineck, die Projektleiter der "Legendsys", vor ihrem maßstabsgerechten Gelände-Diorama

nen er Träume erleben kann. So kommt man zum Rollenspiel, und viele von Euch werden das leicht nachvollziehen können: Ob am Computer oder mit Freunden am Spielbrett – Rollenspiele erlauben es, einmal ohne Risiko eine Wunschfigur zu spielen, aus der eigenen Alltagshaut auszusteigen und an Abenteuern selbst teilzunehmen, die man in Film oder Roman eben nur vorgeführt bekommt. Das Live-Rollenspiel ist die konsequenteste Form dieser "erlebten Geschichten": Hier nehmen alle Sinne teil. Regelwerke sind meistens von Würfel-Rollenspielen (bekanntere Systeme etwa: Das Schwarze Auge, Midgard, Dungeons & Dragons) abgeleitet. Jede Figur im Spiel hat Eigenschaften, die durch Punktwerte ausgedrückt werden: Geschicklichkeit,



▲ Das Zwergenlager. Dahinter sieht man die Erzberge mit ange deuteten Vorkommen wertvoller Bodenschätze, die natürlichen Arbeitsplätze der Zwerge

Lebenskraft, Widerstandsfähigkeit bestimmten Dingen oder Waffen gegenüber, Intelligenz, Fähigkeit zum Benutzen von Zaubersprüchen und so weiter. Die

Legendsys-Gutschein

ASM-Leser sparen bei der Teilnahme an einer "Legendsys", wenn sie diesen Coupon bei Unicorn Deutschland einreichen. Der Preis beträgt dann 1049,- statt 1149,- DM. Es wird nur ein Coupon pro Teilnehmer eingelöst. Alles weitere zu den "Legendsys" erfährt Ihr bei folgender Adresse:

UNICORN Deutschland • Walsroder Str. 177a • D-30853 Langenhagen
Tel.: 0511/7242221 oder 7242222 • Fax: 0511/7242223

Rassen, die ein Rollenspiel bevölkern, entstammen meist dem Fantasy-Genre. Bei den "Legendsys" etwa gibt es neben den Menschen noch das Zwergenvolk (zu diesem werden nur Teilnehmer unter 1,70 m Körpergröße zugelassen), die Elfen (vergleichbar mit dem Volk der Elben in den klassischen Mittelerde-Geschichten Tolkiens), außerdem noch "Goblinrassen" (eigentlich: Kobolde). Letztere zählen zum Bereich der "Monster". Wer ein solches Wesen spielen möchte, muß besonders aufwendig maskiert sein.



▲ **Jeder Bereich des Spielgeländes in Frankreich ist beim Planungs-Diorama säuberlich nachgebildet worden. Ein Koordinatensystem erleichtert die Orientierung. In der Mitte des Geländes: die Burg, Standort der "Hall of Fames" und Schauplatz der "Dungeons"**

lich als Hotel genutzt wird, für die Dauer der "Legendsys" aber ausschließlich dem Spiel dient. Hier ist die "Haupttaverne" eingerichtet, in der Angehörige aller Rassen zusammenkommen und ungezwungen miteinander plaudern (oder auch zechen) können. Hier finden auch die "Dungeons" statt – eine Art "Geisterbahn für Erwachsene", wobei jeweils kleine Gruppen von Spielern versuchen müssen, einen verwinkelten und mit allerlei unvorhergesehenen Schrecknissen angefüllten Katakombenkomplex zu durchqueren. Last not least ist in der Burg noch die "Hall of Fames" untergebracht (nein, eben nicht wie üblich "Fame" – durch die merkwürdige Schreibweise will man andeuten, daß dies etwas Besonderes ist). Hier erhalten Helden, die gefährliche Missionen überlebt und sich auf verschiedene Weise hervorgetan haben, Ehrungen und Belohnungen. Ebenso wie in den "Dungeons" sorgen die "Unicorn"-Spezialisten auch hier mit Nebelmaschinen, Lichteffekten und anderen Mitteln für ein Maximum an Illusion und Atmosphäre.

Wer Hufgeklapper liebt, braucht nicht im Stil von Monty Python mit Kokosnußhälften vorliebzunehmen: In bestimmten Geschichten spielen berittene Gestalten auf edlen Pferden mit.

Ein "exotischer Heiratsmarkt" bringt zusätzlichen Spaß – die hier geschlossenen Ehen dauern allerdings nur 24 Stunden, auch kann man nie so ganz genau wissen, ob das soeben angetraute verschleierte Wesen denn auch *wirklich* eine entführte Prinzessin ist. (Auch blutrünstige Goblins haben manchmal sehr schlanke Hände...)

Für hoffnungsvolle Zauberlehrlinge gibt es eine eigene Magieschule. Auch andere spielwichtige Fertigkeiten wie Heilkunde werden in verschiedenen Workshops vermittelt.



▲ **Thomas präsentiert ein phantastisch gestaltetes Totem, wie es Magier im Spiel benutzen**

sorgt schon die Tatsache, daß die Zahl der Lebenskraft-Punkte äußerst knapp bemessen ist. Jeder eingesteckte Treffer, egal wo, kostet die gespielte Figur einen Punkt. Hat sie keine Punkte mehr, ist sie

"tot" und darf sich 12 Stunden lang nicht mehr an der Spielhandlung beteiligen. In diesem Fall ist dann Relaxen in den "neutralen Zonen", wie etwa am Badeufer, angesagt. Das extrem simple Kampfbewertungssystem kommt vor allem denjenigen Teilnehmern entgegen, die noch keine alten Rollenspiel-Hasen sind.

Siehst du den Zwerg da auf der Lichtung?

Eine Besonderheit der "Legendsys" ist die Einbindung der Teilnehmer in nahezu alle Bereiche der Spiele. Statt wie bei anderen Rollenspiel-Systemen eine Vielzahl von NPCs ("Nicht-Spieler-Figuren") mitzubringen, bauen die "Unicorn"-Teilnehmer mit Rollenspielerfahrung als Figuren mit Sonderfunktionen in die Ge-



▲ **Es glänzt das Einhorn – das mythische Wahrzeichen der Rollenspielprofis von "Unicorn"**

sichten ein. Diese Spieler werden dann in Teile einzelner Pläne eingeweiht und bekommen die nötige Sonderausstattung gestellt. So gibt es niemanden, der alles weiß, und wichtige Hinweise können überraschend aus fast jeder Richtung kommen.

Für diejenigen, die jetzt Abenteuerluft geschnuppert haben und sich für eine der zwei "Legendsys" anmelden möchten, haben wir noch eine nette Überraschung parat: Thomas und Stefan geben ASM-Lesern eine Ermäßigung auf den Teilnahmepreis. Wer den Coupon, den Ihr auf diesen Seiten findet, einreicht, bekommt die Teilnahme an einer Legendsys für 1049,- DM statt für den normalen Preis von 1149,- DM. Klar, daß jeder Teilnehmer nur einen solchen Coupon einlösen kann. Anmeldeschluß ist übrigens der 1. Juli 1994. Ach so, eins hätte ich fast vergessen: Natürlich läßt sich die ASM die "Legendsys" nicht entgehen. Über die zweite Veranstaltung werden wir ganz ausführlich berichten, und zwar mit vielen, vielen Bildern. Versprochen ist versprochen!



▲ **Stefan zeigt zwei typische Live-Rollenspiel-Requisiten: ein Polsterschwert und den Zauberstab eines Magiers**

Viele kleine Geschichten

Irgendwann landeten also auch Thomas und Stefan beim Live-Rollenspiel. Sie nahmen an einigen Events in Frankreich und Deutschland teil und lernten auch die ziemlich zersplitterte Szene der deutschen Spielergruppen kennen. Richtig große Veranstaltungen mit höchstmöglichem Illusionswert – das war es, was ihnen vorschwebte. Aus ihren positiven und negativen Erfahrungen wuchs das Konzept der "Legendsys", an dem sie jetzt seit fast zwei Jahren gemeinsam arbeiten.

Den Teilnehmern werden vor Ort zwei phantastische Wochen geboten: Viele kleine Geschichten laufen parallel ab, zahlreiche Schätze sind zu erringen (und dürfen von den glücklichen Findern auch behalten werden). Die verschiedenen Rassen werden in eigenen Camps untergebracht. Man schläft in Zelten, gegessen wird zünftig in Fantasy-Manier: Spanferkel am Spieß und französische Spezialitäten sind angekündigt. Im Zentrum des riesigen angemieteten Spielareals befindet sich die Burg LaTour, die für gewöhn-



HAND & KOPF

Wie wir heute auszusehen haben, das zeigt uns jeden Abend zuverlässig die Fernsehwerbung: erfolgreich, frühlingsfrisch und vor allem sportlich. Nun, für mich kein Problem! Selbstverständlich bin ich ein extrem sportlicher Typ: Ob Fußball, Eishockey, Leichtathletik oder Turmspringen – egal, solange sich die Flasche Bier in Reichweite der Fernbedienung befindet, kann ich den Protagonisten bei ihren schweißtreibenden Übungen im Fernsehen stundenlang begeistert zujubeln. Um allerdings meine eigenen Knochen zu riskieren, bin ich doch nicht Masochist genug. Wenn mich wirklich das Fieber packt, greife ich zu Sportspielen, die sich auf dem Wohnzimmertisch bewältigen lassen.

Sport ohne Strapazen

Dezentres Tröten und brandungsgleicher Publikumsradau bilden die Hintergrundmusik zur nervösen Stimme des Sportreporters. "Herzlich willkommen, meine Damen und Herren, hier im Olympiastadion. Ich glaube, es wird ein herrlicher Fußballabend werden. Die äußeren Bedingungen sind hervorragend, nur der Rasen scheint mir in letzter Zeit etwas gelitten zu haben: Unebenheiten, die ich von hier aus deutlich erkenne, werden den Technikern in beiden Teams sicherlich zu schaffen machen. Von den Trainern war zu hören, daß alle Spieler einsatzfähig und in Bestform sind. Aber da ist

Kleine Männchen, kleine Netze, großer Spaß: Pro Action Football macht den Wohnzimmer-tisch zum Bolzplatz

schon der Anpfiff. Den Paß nach vorn erläuft sich Möller, der gleich weiterdribbelt in Richtung gegnerisches Tor. Blitzschnell verbauen ihm drei, vier Abwehrspieler den Weg, so daß er nach innen flankt. Matthäus läßt weiterlaufen zu Klinsmann, der zieht eiskalt ab, und... – Tor, Tor, Tooor..."

PRO ACTION FOOTBALL

ca. 120 DM, für: 2 Spieler ab 10 Jahren, Hersteller: Kenner Parker, 63128 Dietzenbach.

Rechtzeitig zur Fußball-Weltmeisterschaft hat jetzt die US-Firma Parker ihr Pro Action Football auf den Markt gebracht. Im Gegensatz zu öden Brettspiel-Adaptionen der Vergangenheit dienen diesmal die Klassiker des Genres, "Tipp-Kick" und "Subboteo", als Vorbilder.

Nach etwas Vorarbeit sind die 22 Fußballer aus ihren Einzelteilen zusammengesetzt und die Miniatur-Tore mit Netzen versehen, wie es sich gehört. Ein wenig Bügelarbeit bringt auch das Spielfeld in einen bespielbaren Zustand, und nach dem Regelstudium kann's losgehen.

Action auf dem Mini-Rasen

Jede Spielfigur hat in ihrem Sockel einen kleinen Metallring, an dem der magnetische Ball hängenbleiben kann. Drückt man den Spieler mehr oder weniger fest herunter, löst sich der Ball ab

und rollt entsprechend schwungvoll in die (hoffentlich) vorgesehene Richtung. Mit etwas Übung dosiert man den Druck richtig, so daß der Ball auch am anvisierten Spieler hängenbleibt und nicht ins Aus geht. Auch das Bewegen der Spieler, mit und ohne Ball, will gelernt sein. Eine Kugel im Sockel läßt die Spieler nach kurzem Anschnicken mit den Fingern emsig über das Spielfeld gleiten. Ob sie dabei den Ball verlieren oder ihn im Sprint erreichen, ist eine ganz andere Frage. Schnell könnte sich ein munteres Spielchen entwickeln, wenn nicht die etwas konfuse Regeln den Spielfluß hemmen würden. Als Kenner des Fußballs kann man sich mit seinen Mitspielern allerdings schnell auf ein sinnvolles "selbstgestricktes" Reglement einigen.

Die stabil gearbeiteten Figuren dürften etliche Meisterschaftsspiele überstehen. Wer will, kann zu je rund 20 Mark weitere Spielersätze in den Farben der Nationalmannschaften von Deutschland, Brasilien, Frankreich, Italien oder Holland nachkaufen. So steht dann der WM in den eigenen vier Wänden tatsächlich nichts mehr im Wege.

Für mehr als zwei Spieler und vor allem für jede Menge Zuschauer bestens geeignet ist Top Score Eishockey, das von einem kleinen privaten Spielverlag vertrieben wird. Diesem Spiel merkt man in Ausstattung und Qualität sofort an, daß ein echter Fan hinter der Idee und der Pro-





TOP SCORE EISHOCKEY

ca. 400 DM, für: 2 oder 4 Spieler ab 10 Jahren, Hersteller: Ludger M. Korte, 46149 Oberhausen.

duktion steht. Auf dicken Holzbeinen steht die massive Spielfläche, unter der die Führungsstifte für die einzelnen Spieler hängen. Die Spielerfiguren lassen sich in ausgeschnittenen Bahnen bewegen und sind so angeordnet, daß sie mit ihren Schlägern jeden Punkt des Spielfelds erreichen können. Den Puck hat man in Anbetracht der hölzernen "Eisfläche" durch einen Ball ersetzt, was das Spiel sehr schnell und hektisch macht.

Gut zum Abreagieren

Die Köpfe dicht über die Platte gebeugt, hantieren die Spieler unter dem Tisch wie die Weltmeister. Gerade hat jemand mit einem Stürmer auf den Ball gedroschen. Huch, der läuft ja in meine Hälfte! In aller Eile gilt es nun, den Griff des passenden Abwehrspielers in die Hand zu bekommen, um die schnelle Kugel zu stoppen. Bis man allerdings mit dem richtigen Spieler am richtigen Ort ist, kann der Ball schon wieder meilenweit weg sein. Vorausschauendes Spielen ist angesagt, wenn man hier ein Tor machen will. So richtig in Fahrt kommt das Ganze aber erst, wenn zweimal zwei Spieler die zwölf Figuren bewegen, so daß insgesamt acht Hände unter dem Spielfeld agieren. Wenn dann ein größeres Publikum lautstark mitgeht oder sich zwei kommentieren-

▲ **Reaktionsschnelligkeit ist gefragt bei Top Score Eishockey: Nur wer blind den richtigen Griff findet, kriegt das Spiel unter Kontrolle**

de Trainer finden, die den entnervten Spielern Tips und taktische Anweisungen ins Ohr brüllen ("Das Spiel wird hinter dem Tor entschieden" oder "Die Bande, ihr müßt die Bande beachten"), erreicht die Stimmung ihren Siedepunkt. Ein Sanitäter, der eventuelle blaue Augen oder andere Verletzungen wohlmeinender Zwischenrufer durch entnervte Spieler versorgen kann, sollte allerdings zur Hand sein.

Mit der Zeit lernt man auch den einen oder anderen Kniff, und aus der reinen Gaudi wird eine hervorragende Eishockey-Simulation, die vor allem das hohe Tempo dieser schnellsten Mannschaftssportart der Welt sehr gut rüberkommen läßt.

Der Preis wirkt auf den ersten Blick sehr hoch. Vergleicht man die Sache allerdings mit einem guten Tischfußballgerät, so braucht "Top Score Eishockey" sich nicht zu verstecken. In Kneipen oder Vereinsräumen bietet es eine echte Alternative. Da es kleiner ist als die klassischen "Krökeltische" und sich leicht auseinandernehmen läßt, wird es sicher auch in einigen Privathaushalten seine Fans finden und lange, laute Eishockeyabende ermöglichen.

► **Wir wissen nicht, ob es auch bei den alten Griechen schon violette Siegerchips gab – aber fragen wir doch einfach Salmonillos, den muskelbe- packten Athleten!**

W

er es noch ruhiger angehen lassen will, sollte den Schaukelstuhl als Sportgerät neu entdecken – oder sich einem geruhsamen Kartenspiel widmen, das sich um die Olympischen Spiele im Jahr 2000 dreht. Nee, keine Cyber-Wettkämpfe, sondern das antike Griechenland in all seinem vergangenen Glanz – wir befinden uns nämlich im Jahre 2000 *vor Christus*. Rückbesinnung ist angesagt, wenn es um die klassischen Disziplinen der alten Griechen geht. Die witzig gezeichneten Athleten messen sich wie seinerzeit üblich nur im Kugelstoßen und Diskuswerfen, im Weitsprung und natürlich im Marathonlauf. Da alle Sportler multitalentiert in sämtlichen Disziplinen antreten, werden ihre verschiedenen Plazierungen dann auch noch zu einer Mehrkampfwertung zusammengefaßt.

Bei Olympia 2000 v. Chr. hat jeder Spieler drei Athletenkar-

ten auf der Hand, auf denen die Plazierungen in den verschiedenen Disziplinen verzeichnet sind. Zum gerade anstehenden Wettbewerb werden gleichzeitig die Athleten ausgespielt. Die beste Plazierung gewinnt und bringt dem betreffenden Spieler einen Siegerchip ein. Da die Werte dieser Chips im Laufe des Spiels immer höher werden, sollte man Superstars wie "Quo Vados" oder "Amphetaminos" zurückhalten, um zum Ende hin richtig abzusahnen. Die schlechteste Plazierung erlaubt dem betreffenden Spieler, die jeweils übernächste Kategorie auszuwählen, die natürlich seinen Stars entsprechen wird. Nach einem ausgeklügelten Verfahren bekommen dann die Spieler neue Karten zugeteilt, und alles ist bereit für eine neue Entscheidung.

Getreu dem Motto "Dabei sein ist alles!" (habt Ihr auch "Cool Runnings" gesehen?) gibt es natürlich auch "Athleten", die von vornherein zum Verlierer abgestempelt sind. Solche Typen amüsieren allerdings das Publikum und bringen daher immer noch einen Gnadenpunkt, der bei der Endabrechnung durchaus von Bedeutung sein kann.

Insgesamt ist "Olympia 2000 v. Chr." ein lockeres Kartenspiel ohne allzugroße taktische Ansprüche, mit dem man auch weniger sportbegeisterten Mitspielern ein amüsanter Gemeinschaftserlebnis mit "Stadionflair" bieten kann.

Martin Wehnert/sz

OLYMPIA 2000 V. CHR.

ca. 25 DM, von: Stefan Dorra, für: 2-5 Spieler ab 9 Jahren, Hersteller: Hans-im-Glück-Verlag, 80809 München.



Trenndiät

Ich weiß nicht, wie Euch das geht, aber wenn ich so durch die Stadt laufe und an allen möglichen Ecken Eisverkäufer sehe, dann bekomme ich immer tierisch Lust auf Nußeis mit einer Riesenportion Sahne. Neulich brachte ich so einen Becher mit in die Redaktion. Vera und Jürgen schauten betroffen wie die Pudel auf den leckeren Berg kühles Süß. Die beiden dürfen ja nicht – sie machen derzeit eine Trenndiät und können daher nur ausgewählte Mahlzeiten zu sich nehmen. Veras lecker gewürzte Gurken- und Tomatenscheibchen turnen mich genauso wenig an wie Jürgens gewürzte Tomaten- und Gurkenstückchen. Ihr gemeinsamer Chorgesang ist sogar noch schriller. Jeden Morgen, pünktlich 10.23 Uhr, stimmen sie das Lied der Vollsclanken an: "Wir wollen niemals auseinandergeh'n." Dabei geht es doch viel einfacher und schneller: Man trennt sich einfach von seinem Partner bzw. der Partnerin, und schon ist man mindestens 60 kg los. Das ist dann eine wahre Trenndiät. Daß wir Konvertierungen von den übrigen Tests trennen, hat mit Gewichtsabnahme nichts zu tun, im Gegenteil: Dadurch gewinnen sie sogar noch an Gewicht(ung).

Bis zum nächsten Mal, Ever Klaus

Titel	Seite
Beneath a Steel Sky (AM)	119
Die Siedler (PC)	117
Doofus (PC)	118
Gods (MD)	118
Software Manager (PC)	120
Total Carnage (GB)	120
Zool 2 (PC)	120

Replay News

Drei konvertierte Games liegen uns bereits vor, nur reichte der Platz hinten und vorne nicht, um sie in dieser Ausgabe noch unterzubringen. Nummer 1 ist **Aladdin** von **Disney Software**, das es jetzt auch für das Game Gear gibt. Wer 1001 Nacht mag, ist mit diesem Spiel ganz gut beraten. **Lothar-Matthäus-Fans** kommen nun auch per PC auf ihre Kosten. **Oceans** Fußballsimulation in 256 Farben werden wir auf alle Fälle noch ausführlich besprechen. Und schließlich gibt es die **Diggers** nun auch für PC (die PC-CD-ROM-Besprechung müßte Ihr, wenn nichts dazwischenkommt, im CD-ROM-Teil finden). Was **Millennium** gegenüber der Amiga-Version (nicht) verändert hat, erfahrt Ihr beim nächsten Mal.



▲ **Aladdin**

lingen wird, die faszinierende Geschwindigkeit vor allem bei der Zugfahrt rüberzubringen? Aus dem gleichen Haus kommt **Sabre Team** auf PC-Besitzer zu. Da dürfte es bezüglich der Umsetzung weniger technische Schwierigkeiten geben; das Gameplay – das wissen ASM-Leser – stimmt allemal.

Von **Microprose** wurden zwei Konvertierungen gemeldet, die in Arbeit sind: **Strike Eagle**



▲ **Lothar Matthäus**

(soll fürs SNES kommen) und **Gunship 2000** für Amiga CD32.

Ach ja, wie wir aus gut unterrichteter Quelle erfahren, wird **Turrican 3** nun auch für PC umgesetzt. **Turrican II** (PC) ist so gut wie fertig, in der nächsten Ausgabe haben wir es im Test. Das Ganze kommt von **Rainbow Arts**. An den



▲ **Diggers**

Gerüchten über Umsetzungen von LucasArts-Titeln auf Amiga CD32 sei nichts dran, heißt es aus Kaarst. "Da ist im Augenblick nichts geplant!" Schade eigentlich...

120 DM, Test in: ASM 1/94
(Amiga), Hersteller: Blue Byte,
Muster von: Hersteller.

So was auch! Kaum habe ich den kompletten Missionssatz von Blue Bytes Battle Isle 2 hinter mich gebracht, ist ein neuer Schlafkiller auf meiner PC-Festplatte: Die Siedler.

Oh Mann, wenn das so weitergeht, habe ich in meinem Gesicht keinen Platz mehr für die Augenringe, die sich Nacht für Nacht ausbreiten. Die Siedler ist eine Wirtschafts- und Bevölkerungssimulation mit einem ordentlichen Schlag Strategie. Von einem Schloß aus beginnt der Spieler, sein Territorium auszubauen. Die Grenze wird durch eine Reihe von Steinen dargestellt. Sobald an dieser Reihe eine Wachhütte, ein Wachturm oder eine Burg errichtet ist, vergrößert sich das Gebiet.

Doch die Sache mit dem Errichten ist nicht ganz ohne, denn die Bevölkerung braucht Material zum Bauen. Um immer einen Holzvorrat zu haben, muß erst mal eine Holzfällerhütte hingestellt werden. Ist die fertig, beginnt sofort ein Holzfäller damit, die umliegenden Wälder abzuholzen. Die Folge kennen wir vom Regenwald: Kein Wald, kein Holz. Also am besten gleich noch 'ne Forsthütte dazu, damit auch nachgepflanzt wird. Für das Bearbeiten des Holzes braucht man noch ein Sägewerk.

Doch zum Bauen sind auch Steine nötig: Also einen Steinbruch bauen. Für die Nahrung gilt das gleiche: Schweinefarmen und Bauernhöfe bilden den Anfang. Als nächste Stufe stehen dann Schlachthof, Mühle und Bäckerei.

Ihr seht schon, wie der Hase läuft: Es geht um Produktionsketten. Noch eine Ecke komplizierter wird es dann bei Bodenschätzen (Gold, Eisen, Kohle, Granit). Wichtig bei der ganzen Angelegenheit ist vor allem, daß die Wege möglichst kurz sind. Denn von einem Kartenende zum anderen sind die Waren lange (meist viel zu lange) unterwegs. Zum Glück gibt es aber haufenweise Statistiken und Prioritätsmenüs,

Die Siedler



die dem Spieler einen Überblick über Engpässe geben.

Das Spielfeld muß man sich wie einen Planeten vorstellen, der eigentlich rund ist, so daß man die Grenzen des eigenen Landes in allen Himmelsrichtungen verbinden kann. Ob nun im Einspielermodus oder im Vierspieler-Royal-Rumble, eine Partie dauert meist die ganze Nacht. Die Grafik gibt's in Super-VGA oder im 320x200-Modus. Auch während des Spiels kann zwischen den Modi hin- und hergeschaltet werden.

Nachdem man sich das erste Städtchen mit funktionierender Infrastruktur errichtet hat, kann man mit Fußtruppen (Achtung! Die wollen Gold und funk-

▲ Die Siedler in Super-VGA: Das Menü zeigt die Besetzung der Burg mit Rittern



tionstüchtige Waffen als Bezahlung) gegen andere Spieler vorgehen und ihnen das Terrain streitig machen.

Für Einsteiger bietet Blue Byte sogenannte Trainingsspiele, bei denen jeweils ein Schwerpunkt erlernt werden kann. Das ist auch notwendig, um nachher bei komplexen Games die richtigen Entscheidungen zu treffen. Weil ich mich ja für so einen fähigen Spieler halte, habe ich zu Anfang meine Förderanlagen ohne Geologen in die Gegend gesetzt. Meine Erfahrung: Bringt überhaupt nichts! 'ne Goldmine auf ein Kohlevorkommen zu setzen ist so sinnvoll wie 'ner Politesse zu erklären, daß man gar nicht falsch geparkt hat.

Die Steuerung funktioniert komplett per Maus, und wenn man den Dreh raus hat (Spezialclick: rechte Maustaste gedrückt halten und linke dazu), kann man auch hier einfach beim besten Willen nichts bemängeln.

Insgesamt gesehen ist das PC-Spiel genauso wunderschön wie die Amiga-Version. Nur beim Sound lege ich noch ein "Aha!" drauf, der hat sich nämlich verbessert.



Urteil: 11

SEHR GUT



◀ Alles im Blick: Die Produktionszahlen und -verläufe

79,95 DM, Test in: ASM 3/94 (Amiga), Hersteller: Prestige Software-Entwicklung GmbH, 64625 Bensheim, Muster von: Hersteller.

Nun springt und hüpfert er auch auf dem PC – der kleine Hund, der so tapsig dumm hinter dem Helden der Story herläuft.

Die Geschichte von Doofus ist bekannt: Herrchen zieht seinen etwas schwer begreifenden Hund hinter sich her und muß vor dem Erreichen der Hundehütte diverse Hindernisse überwinden. Auf dem Amiga war die Version vom tumben Hund nicht ganz so gut gelaufen, das Ganze wirkte ein bißchen behäbig.

Die PC-Version allerdings sorgt für eine Überraschung: Obwohl ich bei Jump'n'Run-Spielen auf dem PC immer

DOOFUS (PC)

ein bißchen skeptisch bin, entpuppt sich Doofus dort als weniger lahm. Im Gegenteil: Es geht recht flott voran.

Die Grafik ist auch besser als die der Amiga-Version, über das "Warum?" könnte man sich streiten. Herrchen und Hund laufen durch eine hübsch gezeichnete Landschaft, gespickt mit nett animierten Gegnern und Hindernissen. Insgesamt 12 Levels mit jeweils zwei Unter-Levels müssen bestanden werden. Es gibt überall mehrere Endpunkte (durch "Hundehütten" gekennzeichnet), die erreicht werden können. Außerdem sind immer irgendwo Ge-

heimlevels versteckt. In einem "Shop" kann man – wenn genug aufgesammelte Münzen vorhanden sind – Extras einkaufen. Die Steuerung geschieht wahlweise über Joystick oder Tastatur, gesteuert werden Hund und Herr in acht Richtungen. An Musik und Sound-FX fehlt es dem Spiel auch nicht: Sieben Musikstücke und jede Menge digitalisierte Sounds sind enthalten. Wer Doofus spielen will, sollte mindestens einen 386SX mit 16 MHz haben sowie für 200 KB EMS-Speicher sorgen. Festplattenplatz braucht Doofus nicht zu viel, knapp 2 MB reichen.

Doofus auf dem PC hat mir mehr Spaß gemacht als die Amiga-Version, aber vielleicht wird diese ja noch einmal überarbeitet.



▲ Thomas und Cleo!



Urteil: 9

GUT

49,95 DM, Test in: ASM 5/91 (Amiga), Hersteller: Accolade, England, Muster von: Die Cassette.

Lang, lang ist's her, daß die griechischen Helden die Götter herausforderten und deshalb von diesen kräftig in die Mangel genommen wurden.

Das erste, was bei der Mega-Drive-Version von Gods auffällt, ist das Design von Sprites und Hintergrundbildern mit genialem Metallic-Touch. Nicht ganz so genial ist in dieser Beziehung höchstens das Humpeln des Helden – na, wahrscheinlich hatten die Schuhe damals noch kein Fußbett, und er hat sich seine Füße auf dem langen Weg verdorben...

Auch soundmäßig gibt's ein großes Lob, so daß die Umsetzung insgesamt voll gelungen ist. Für diejenigen, die Gods noch nicht von anderen Systemen her kennen, muß ich jetzt nur noch

GODS (Mega Drive)

verklickern, warum das Spiel auch spielerisch ein wenig von anderen Hüpfereien absticht. Das fängt bei der Bewaffnung des Helden an. Seit irgendwelche japanischen Spieleentwickler eine Figur namens Mario auf die Menschheit losließen, die mickrige Teile durch die Gegend warf, gab's kaum mehr ein Jump'n'Run, bei dem der Held vernünftig bewaffnet war.

Anders Gods. Voll ausgerüstet ist unser griechischer Held eine wahre Kampfmaschine, die mal kurz den halben Bildschirm mit Wurfsternen und Feuerbällen zudeckt. Und die braucht er auch,

denn wenn plötzlich eine Horde fliegender Monster über ihn herfällt, während er gerade im Handgemenge mit Trampeltieren ist, kann's einem ganz schön heiß werden – überflüssigen Energieverlust kann man sich nämlich nicht leisten.

Doch auch knackige Rätsel sind zu lösen. Nicht nach dem Motto, daß das einzige Hindernis weit und breit ein Bär, der einzige Gegenstand ein Glas Honig ist. Bei Gods ist die Sache schon kniffliger. Wenn irgendwo ein Hebel umgelegt wird, tut sich vielleicht ganz woanders etwas – oder erst in Kombination mit einem Schlüssel oder einem anderen Hebel. Gar nicht so einfach, weil die Gänge verwinkelt sind und eben nicht jeder Weg zum Ziel führt. Man hüpfert nicht so locker-flockig durch, sondern kämpft und knobelt sich seinen Weg vorwärts. Absolut empfehlenswert!



◀ Die Götter...

... müssen verrückt sein ▶



Urteil: 11

GÖTTLICH

99,95 DM, Test in: ASM 4/94 (PC), Hersteller: Virgin, England, Muster von: Die Casette.

BENEATH A STEEL SKY

Nun ist es auch für den Amiga da, dieses düstere, geheimnisvolle Adventure. Doch meine anfängliche Euphorie schmolz dahin wie Eis unter der Sonne...

Das Game Beneath a Steel Sky sorgte vor ein paar Monaten für Furore in der Redaktion. Grund dafür waren die überaus gelungenen Grafiken des englischen Comic-Zeichners David Gibbons, die für haufenweise "Aahs" und "Oohs" sorgten. Die Amiga-Version, die jetzt herauskam, enthält ebenfalls die Werke von Gibbons, die also schon im voraus für gelungene Grafik bürgen. Das Ganze ist die Story von einem jungen Mann, der in eine sehr sel-

same Stadt in einer fernen Zukunft kommt. Die Bevölkerung der Stadt teilt sich in eine Unterschicht (arm; zu schwerer, unmenschlicher Arbeit verdammt) und in eine Oberschicht (reich; lebt unter dem freien Himmel und hat Luft zum Atmen) auf. Unser Held muß das Geheimnis der Stadt lüften und für Verbesserung sorgen. Bevor man sich dieser Story allerdings widmen kann, braucht man erst mal einen starken Kaffee oder drei Liter Valium light (ohne Kalorien!): 15 (!) Disketten liegen in der Packung. Für Amiga-Verhältnisse ungewöhnlich viele, selbst bei einem solch ausgefeilten Adventure. Aber es kommt noch dicker: Dank eines genialen Installationsprogramms benötigt das Spiel fast 4 (!! In Worten:



▲ Was macht denn der Doktor da?

VIER) Stunden, um auf der Festplatte eines A3000 zu landen. (Amiga)

Genug gelitten? Nein, denn dank eines Bugs "vergißt" man Diskette Nummer 13! Kleiner Tip, ich sagte es – glaube ich – schon mal: Der "Installer" von Commodore sorgt für weniger Aufwand! Die Disks sind nicht mal besonders geschützt, trotzdem muß man das Install-File benutzen, andere Wege sind nicht (oder nur schwer) möglich.

Wer sich durch das Installationsabenteuer gearbeitet hat, den erwartet allerdings ein Adventure, das der PC-Version in (fast) nichts nachsteht: Saubere Grafik, stimmungsvoller Sound, eine gute Befehlseingabe. Das Spiel entspricht tatsächlich der PC-Version im Aussehen und Handling. Tja, was soll ich nun bewerten? Das Spiel? Das bekommt die Schulnote "1"! Die Installation? Da klingt's wie in der Autowerbung: "Nee, nee!" Also gibt es leider Punkteabzug.



Urteil: 9

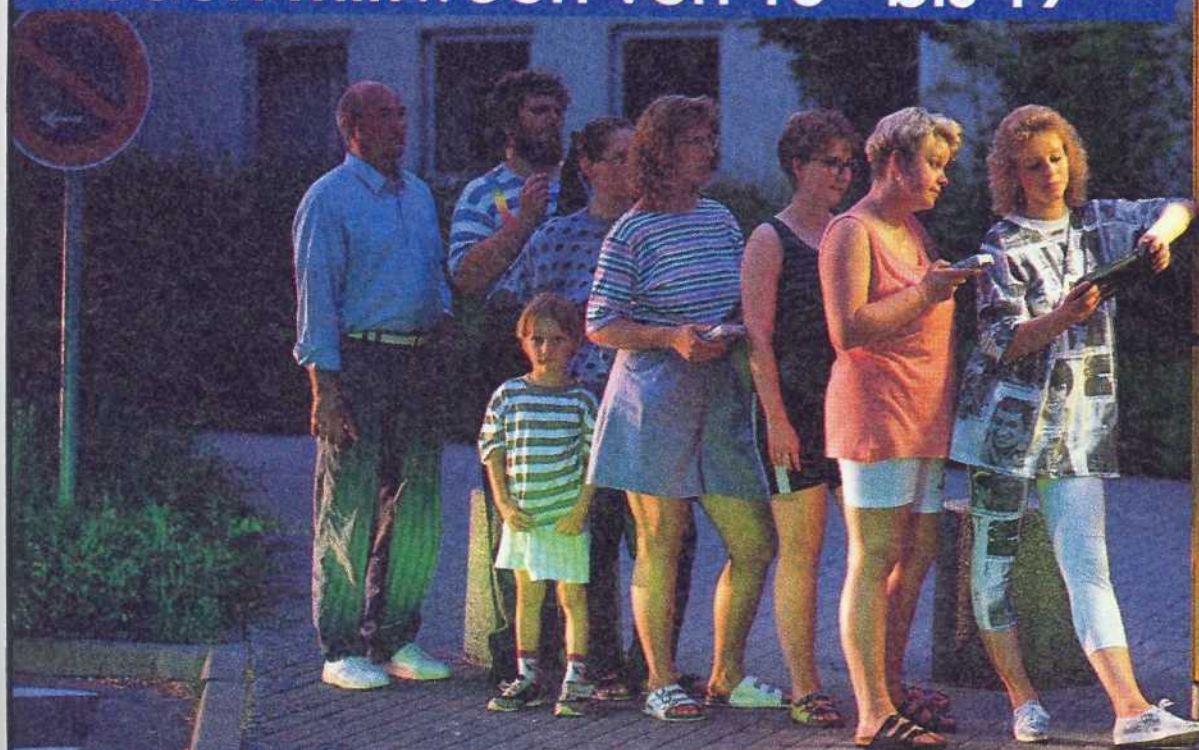
GUT



HOT

line

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

REPLAY

(Game Boy)

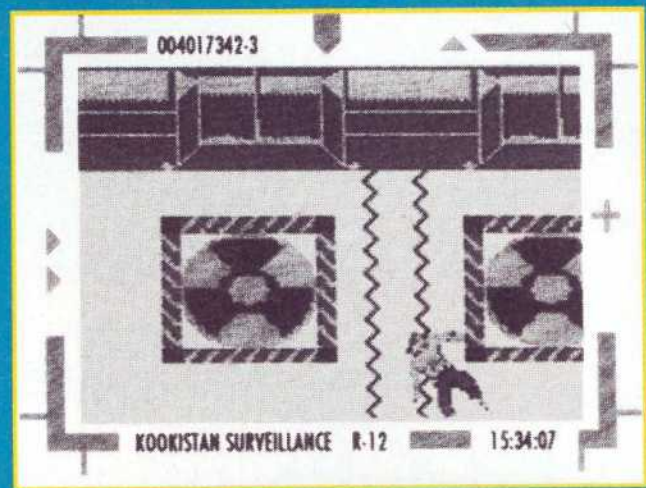
TOTAL CARNAGE

ca. 70 DM, Test in: ASM 7/94, Hersteller: Malibu Games, 81479 München, Muster von: Hersteller.

Wo rohe Kräfte sinnlos walten: Nichts gegen Ballerspiele, aber wenn schon, dann bitte gut gemacht. Was den Schießwütigen allerdings bei Total Carnage auf dem Game Boy zugemutet wird, ist selbst für den steinzeitlichen Schwarzweiß-Monitor des Handies eindeutig unter aller Kanone. Dabei ist die Kanone das einzige, was so richtig Spaß macht: Ein paar Extras



sorgen für ihre Feuerkraft, und das in acht Richtungen. Schade nur, daß das Diagonalfeuern dank des schwammigen Fadenkreuzes und der patzigen Steuerung nahezu unmöglich ist. Außer-



dem wären da noch die lachhaften Endgegner, die keinesfalls bedrohlich wirken. Oder die schlechte Grafik, bei der die zu befreienden Geiseln mehr wie todkranke Bäume aussehen. Oder vielleicht das Zufallsscrolling. Gescrollt wird nämlich nur, wenn es dem Programm paßt – Richtung unbekannt.

Total Carnage wird seinen Weg aber ganz bestimmt machen, da bin ich mir sicher – in die Mülltonne nämlich.



Urteil: 2

MANGELHAFT

(PC)

Software Manager

99,95 DM, Test in: ASM 4/94 (Amiga), Hersteller: Kaiko, 63225 Langen, Muster von: Die Cassette.

Die PC-Umsetzung vom Software Manager hat zumindest eine Besonderheit vorzuweisen: Es scheint auf den ersten Blick schwierig zu sein, Mitarbeiter für die Firma anzuheuern. Doch beim zweiten Hinsehen und Ausprobieren ist das gar nicht mehr so schwer: Man nehme den Namen aus der Zeitschrift, trage ihn im Notebook ein, rufe dann den Träger



▲ Vorschlag abgelehnt!

des Namens an und begrüße ihn. Dann "beleidigen", dann zweimal Lob (ggf. noch mal beleidigen), dann ein Angebot – und schon ist der gute Mann (oder die gute Frau) "gebucht".

Einige grafische Änderungen hinsichtlich der Spielkonzepte (beim Adventure heißt es nun nicht mehr "Go West", sondern text text text usw.) und anderer Details gibt es zwar, je-



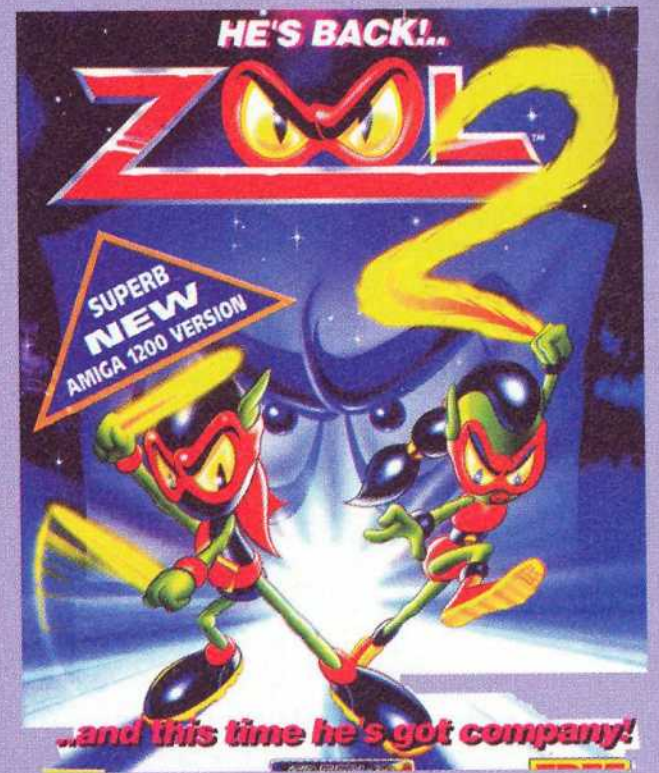
▲ Nach oben sind keine Grenzen gesetzt

doch hatte ich nicht das Gefühl, als würden die Möglichkeiten des PC voll ausgeschöpft. Mit viel Wohlwollen (Spielidee) gibt es dennoch die gleiche Note wie beim ursprünglichen Game.



Urteil: 9

GUT



69,95 DM, Test in: ASM 2/94 (Amiga), Hersteller: Gremlin, England, Muster von: Die Cassette.

Da hat Gremlin sein ohnehin schon flottes Game noch mal so richtig aufgemotzt. "Farbenpracht für die AGA-Maschine" lautet das Motto, und so präsentiert sich Zool 2 auf dem Amiga 1200 erst so richtig schön bunt.

Unmengen von Extras gilt es aufzusammeln, und mir kam es beim Spielen so vor, als habe man auch an den Levels rumgestrickt. Kleiner Tip: Nicht immer ist der



▲ Eine fliegende Ameise

offensichtliche Ausgang auch der beste. Andererseits gibt es gerade dort die meisten Boni.

Einziger Kritikpunkt: Die äußerst gute Musik und FX lassen sich nicht gemeinsam schalten. Schade eigentlich. Dafür kann man das Game auf der Festplatte installieren (1,6 MB müßten frei sein). Insgesamt kann ich nur raten: unbedingt zulegen, vor allem bei dem Preis.



Urteil: 10

GUT

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 Spieletests 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 Spieletester 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 Spieletest und jeder Preview stehen 1–2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:



Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele



Baller- und Prügelspiele



Rollenspiele



Denk- und Knobelspiele



Lernspiele



Management- und Wissenschaftssimulationen



Sport-simulationen



Strategiespiele



Gesellschafts- und Kartenspielprogramme



Jump'n'Run-Spiele



Adventures



Automaten-simulationen



Flug- und Fahr-simulatoren

DIE REDAKTIONSTRUPPE:



Stefan Martin Asef
(sma)



Jürgen Borgmeier
(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)



▲ Von wegen Null Bock: Heiner goes Two-Wheels

HEINERS TOP 5

1. Ultima VIII (PC-CD)
2. Shining Force (MegaDrive)
3. Mystic Quest (GameBoy)
4. Lands of Lore (PC)
5. Microsoft Excel (PC)

HITLINE



im



Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von Media Control vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der April 1994.



MS-DOS

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Sim City 2000	Maxis
2.	(2)	Anstoß	Ascon
3.	(5)	T.F.X.	Ocean
4.	(3)	Sam & Max Hit the Road	LucasArts
5.	(7)	Aufschwung Ost	Sunflowers
6.	(4)	Flight Simulator 5.0	Microsoft
7.	(17)	Christoph Kolumbus	Software 2000
8.	(19)	Pinball Fantasies	21st Century
9.	(6)	Privateer	Origin
10.	(8)	X-Wing	LucasArts

AMIGA

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Anstoß	Ascon
2.	(2)	Die Siedler	BlueByte
3.	(5)	Aufschwung Ost	Sunflowers
4.	(7)	Christoph Kolumbus	Software 2000
5.	(3)	Mortal Kombat	Virgin
6.	(14)	Winter Olympics	U.S. Gold
7.	(6)	Jurassic Park	Ocean
8.	(4)	Elite II - Frontier	Gametek
9.	(12)	Lothar Matthäus	Ocean
10.	(16)	Simon the Sorcerer	Adventure Soft

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Rebel Assault	LucasArts
2.	NEU	Battle Isle II	Blue Byte
3.	(2)	Day of the Tentacle	LucasArts
4.	(3)	Strike Commander	Origin
5.	(4)	Der Rasenmähermann	SCI
6.	(6)	Comanche	NovaLogic
7.	(5)	Iron Helix	Microprose
8.	(7)	Der Patrizier	Ascon
9.	(9)	The 7th Guest	Virgin
10.	NEU	T.F.X.	Ocean

Die Leser-, Grafik- und Sound-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Keine Angst, ich hab's überstanden, denn auf diesem Gleis fährt überhaupt kein Zug mehr. Und Vera ließ den Stein auch nicht fallen, denn sie mußte einsehen, daß mein buchstäblicher Charme selbst einen Stein erweichen kann. Kein totes Gleis ist unsere Auswertung Eurer Zuschriften. Und weil wir beim letzten Mal kein Abo vergeben haben, gibt es diesmal gleich zwei. Ein Jahr ASM frei Haus zum Nulltarif ab der 09/94 für **FREDDI BEUKLER** in 76131 KARLSRUHE und **MARIO PÜTZSCH** in 06886 LUTHERSTADT-WITTENBERG. Und jetzt entschuldigt mich bitte, mein Zug kommt gleich. Euer Klaus!



**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 1870
37258 Eschwege**

Vom Actionfilm zum Edelwestern: Unser Foto zeigt Moviestar Festus Trafford und Widersacherin Kitty Brinkmann in dem Streifen "Im Krug zum toten Gleise". Ob es der Held noch schafft, der tödlichen Gefahr zu entkommen?

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(3) ▲	Day of the Tentacle	LucasArts
3.	NEU!	Sim City 2000	Maxis
4.	NEU!	Ambermoon	Thalion
5.	(4) ▼	Turrican II	Rainbow Arts
6.	Comeback!	Turrican	Rainbow Arts
7.	Comeback!	Monkey Island 2	LucasArts

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2) ▲	Rebel Assault	LucasArts
2.	(1) ▼	Turrican 3	Rainbow Arts
3.	(3) ●	Sam & Max Hit the Road	LucasArts
4.	(5) ▲	Indiana Jones IV	LucasArts
5.	(4) ▼	Lionheart	Thalion
6.	(7) ▲	Turrican II	Rainbow Arts
7.	Comeback!	Day of the Tentacle	LucasArts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(2) ●	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(5) ▲	The Secret of Monkey Island	LucasArts
4.	(3) ▼	Rebel Assault	LucasArts
5.	(4) ▼	Apidya	Kaiko
6.	(7) ▲	Turrican	Rainbow Arts
7.	(6) ▼	Wing Commander	Origin



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.

AUF EINEN BLICK

Hit Titel	Ausg. S.	Rubrik
1942 (PC)	6/94	32 Flugsimulation
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 Acrobat (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 (A1200)	3/94	126 Replay
Anstoß (PC)	2/94	116 Replay
C Arcade Pool (PC)	5/94	125 Sport
Arena – The Elder Scrolls (PC)	6/94	28 Rollenspiel
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
C Benefactor (AM)	6/94	125 Jump'n'Run
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
Breakline (PC)	6/94	29 Reaktionsspiel
Brian the Lion (A1200)	6/94	30 Jump'n'Run
Bubba'n'Stix (AM)	5/94	22 Jump'n'Run
Build & Race B. Racers (PC-CD)	2/94	97 Fahrsimulation
C Bundesliga Manager Hatt. (AM)	6/94	128 Management-Simulation
Burning Steel II (PC)	6/94	34 Strategie
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
CDV Win Power Vol. I (PC-CD)	6/94	88 Lernspiel
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 Corridor 7 (PC)	6/94	126 Baller- und Prügelspiel
C Cosmic Spacehead (MD)	1/94	132 Jump'n'Run
C 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
Cybertrace (PC)	3/94	32 Baller- und Prügelspiel
D/Generation (PC)	6/94	119 Replay
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 z. (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 Planer Extra (PC)	6/94	33 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
Digital Love (PC-CD)	6/94	57 Lernspiel
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
Dragonshere (PC)	3/94	64 Adventure
Dragonshere (PC-CD)	5/94	93 Adventure
Duke Nukem II (PC)	3/94	118 Baller- und Prügelspiel
C Durch die Wüste (PC)	6/94	123 Adventure
* Elite II (PC)	1/94	95 Strategie
Empire Deluxe (PC)	6/94	27 Strategie
Entity (PC)	3/94	101 Jump'n'Run
Epic Pinball (PC)	2/94	65 Automaten-Simulation
F I (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-14 Fleet Defender (PC)	6/94	26 Baller- und Prügelspiel
F-15 Strike Eagle II (MD)	2/94	119 Replay
F15 Strike Eagle III (PC-CD)	1/94	111 Fahr- und Flugsimulation
Fatman (A1200)	3/94	126 Replay
Fatman (AM)	1/94	28 Jump'n'Run
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. Poltergy (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 Ishar III (PC)	6/94	123 Rollenspiel
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 (A500/1200)	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 (PC-CD)	4/94	20 Jump'n'Run
* Lawnmower Man (SNES)	2/94	51 Baller- und Prügelspiel
Liberation (AM)	6/94	119 Replay
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
* Magic of Endoria (PC)	6/94	22 Strategie
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
Mega Race (PC-CD)	6/94	55 Flugsimulation
* 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
* Myst (PC-CD)	6/94	58 Adventure
Naughty Ones (A1200/A4000)	5/94	30 Jump'n'Run
NBA Jam (SNES)	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 (A1200/4000)	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
Perihelion (AM)	6/94	31 Rollenspiel
* 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
Privateer Mission Disk (PC)	6/94	33 Management-Simulation
Putt Putt g. tt. Moon (PC-CD)	6/94	87 Lernspiel
Quantum Gate (PC-CD)	6/94	89 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
C Red Ghost (PC)	6/94	127 Strategie
* 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
C Rock'n'Roll Years 50's (PC-CD)	6/94	53 Denk- und Knobelspiel
* Sam & Max Hit the Road (PC)	2/94	20 Adventure
* Sango Fighter (PC)	1/94	105 Baller- und Prügelspiel
* 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

Hit Titel	Ausg. S.	Rubrik
Shadowcaster (PC)	2/94	50 Jump'n'Run
* Silpheed (MD-CD)	3/94	106 Jump'n'Run
* 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
Spaceward Ho! (AM)	6/94	119 Replay
C Spud Boy (CD32)	6/94	86 Jump'n'Run
SSN-21 Seewolf (PC)	6/94	35 Flugsimulation
C Star Trek – Next Gen. (PC)	6/94	122 Adventure
* Star Trek – 25th A. (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 C.H.A.O.S. Cont. (PC-CD)	6/94	57 Rollenspiel
The Challenge of Racer X (PC)	2/94	58 Fahrsimulation
The Chaos Engine (A1200)	3/94	127 Replay
The Even More I. Machine (PC)	2/94	29 Strategie
The Geekwad (PC)	1/94	34 Denk- und Knobelspiel
The Horde (3DO)	6/94	56 Strategie
The Ottifants (MS)	1/94	130 Replay
The Ottifants (MD)	3/94	125 Replay
* The Second Samurai (AM)	3/94	26 Jump'n'Run
C Theme Park (A1200)	6/94	125 Management-Simulation
* 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 Strategie
* UFO (PC)	5/94	28 Management-Simulation
* Ultima VIII – Pagan (PC-CD)	6/94	14 Rollenspiel
Uninvited u.a. (PC)	1/94	90 Adventure-Compilation
Unnecessary Roughness (PC)	6/94	27 Sport
Uridium II (AM)	2/94	52 Reaktionsspiel
C Val d'Isere Championsh. (SNES)	2/94	113 Reaktions-/Sportspiel
Virtua Racing (MD)	5/94	53 Flugsimulation
Virtual Pinball (MD)	1/94	63 Simulation
C Virus Alert (AM)	6/94	124 Jump'n'Run
Walls of Rome (PC)	3/94	58 Strategie
Who Killed Sam Rupert (PC-CD)	6/94	83 Denk- und Knobelspiel
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 (SNES)	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



Coming Soon

Computer sind DOCH Idioten

Das nennt man Evolution: In Ultima Underworld hatten die Jungs von Origin den Begriff 3D mit neuer Technik und vielen Ideen revolutioniert. Mit einem noch schnelleren Grafiksystem, das obendrein auch noch Licht- und Schatteneffekte unterstützte, hat etwas später ein sehr bekanntes, aber inzwischen indiziertes Game dem Ganzen noch einen draufgesetzt. Und mit nochmals besserer Technik, brillanten Ideen, haarsträubender Action und viel Story schleicht sich nun das erstaunlichste Wunderkind der 3D-Games-Szene in unsere Compis: SYSTEM SHOCK!

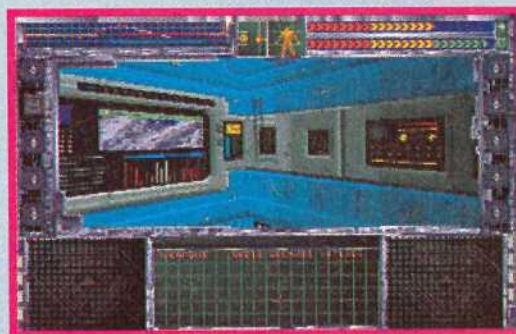
SYSTEM SHOCK
PC, Hersteller: Origin Systems, USA.

Auf einer abgelegenen Raumstation kommt es durch einen technischen Defekt zur Katastrophe. Das zentrale Computersystem verliert den Verstand (siehe Titel) und gibt den Androiden die an Bord befindlichen Menschen zur Jagd frei. Zu allem Un-



▲ Die "Nostromo" (Alien) läßt grüßen

glück hat es in den Biolabors einen weiteren fatalen Zwischenfall gegeben, und binnen kürzester Zeit wimmelt die Station von blutrünstigen Mutanten, die ebenfalls Jagd auf Menschen machen. Als der Held des Games aus seiner



▲ Die Grafik von 3D-Adventures wird immer realistischer

Ohnmacht erwacht, sieht es gar nicht gut aus: Es scheint, als gäbe es nicht ein einziges lebendiges Mitglied der Besatzung mehr an Bord. Und obendrein bereitet sich der Zentralcomputer – oder die böse Macht, die ihn nun kontrolliert – darauf vor, den riesigen Bergwerkslaser der Station gegen die Erde zu richten. Daß nun natürlich alle Hebel in Bewegung gesetzt werden müssen, um das zu verhindern, ist klar. Ab Herbst '94 werdet Ihr diesen Science-fiction-Thriller aus dem Hause Origin auf Eurem PC installieren und selbst mal nach dem Rechten sehen können.

Flexibilität ist Trumpf

Origin, bzw. das angeschlossene Label Looking Glass, will Euren Compi und Euch echt zum Schwitzen bringen. Optisch ist auf jeden Fall schon mal eine ganze Menge los. Das verbesserte 3D-System bringt nun auch schräge Wände, Licht- und Schatteneffekte sowie achteckige Korridore auf den Monitor. Ihr könnt nach oben und unten sehen, niederkauern, robben, Euch nach der Seite lehnen und um Ecken herumsehen. Weiterhin gibt es erstmalig auch Leitern im Game, die Ihr hinauf- und hinunterklettern könnt.

Ein weiterer Gag: Ihr dürft Euch aussuchen, ob Ihr das Spielgeschehen im Vollbild oder per Splitscreen verfolgen wollt. In letzterem Falle seht Ihr im

Hauptwindow den Ausblick nach vorne und in drei kleineren Windows darunter die Ausblicke für links, rechts und hinten.

Im eigentlichen Spielgeschehen findet Ihr Dutzende von Ausrüstungsgegenständen und Waffen. Aber mit Ballern allein ist es nicht getan. Laut dem Entwicklungsteam von System Shock wird es neben reichlich Action auch noch jede Menge Rätsel geben, ohne deren Antworten eine komplette Lösung des Games gar nicht möglich sein soll. Da müssen die persönlichen Aufzeichnungen der verstorbenen Besatzungsmitglieder auf Tips untersucht, Zugangscodes gefunden und an den richtigen Terminals eingesetzt werden; es gilt, versteckte Teile des Schiffs aufzufindig zu machen und defekte Installationen wieder zu reparieren. Sogar bis in den Speicher des verrückten Computers führt Euch das Abenteuer. Im Inneren des Großrechners befinden sich wichtige Daten, die nur im direkten Zugriff aus dem Cyberspace heraus gelesen werden können.

Grips'n'Guns

Gerade bei den 3D-Rollenspielen hat sich in letzter Zeit ein deutliches Übergewicht zu Gunsten ultraharter Actiongames breitgemacht. Daß wirklich mehr aus einem 3D-Spiel gemacht werden kann und daß sich Spannung nicht



▲ Nicht nur Ballern ist angesagt

nur mittels adrenalinfördernder und monstergespickter Hinterhalte erzeugen läßt, könnte System Shock durchaus unter Beweis stellen.

Das Spiel befindet sich zwar noch mitten in der Entwicklung, aber schon jetzt läßt sich sagen, daß Origin seinem Ruf als Vorreiter und Ideenschmiede wieder gerecht wird. Und was jetzt als sehr frühe Version zu sehen war, macht Appetit auf mehr. Daß die Story des Games obendrein noch Pfiff hat und beweist, daß hier wirklich Geschichten erzählt werden sollen und nicht nur irgendwelche Unsäglichkeiten um eine spektakuläre Grafikroutine abgesülzt wurden, zeigt zusätzlich, wie ernst man in Texas gute Computerspiele nimmt.



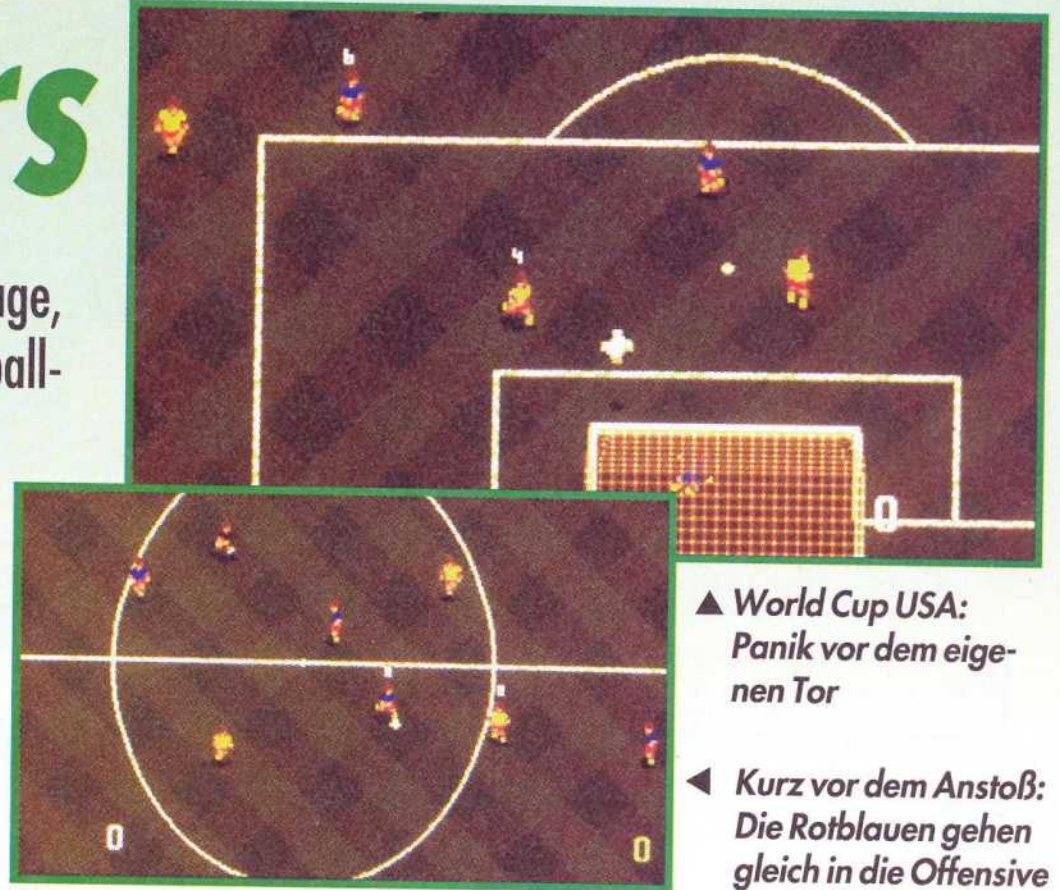
Ruf des Leders

WORLD CUP USA '94

- Work in Progress -

Amiga, geplant für: PC, Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear, Super NES, Game Boy, Hersteller: US Gold, England, Muster von: Selling Points.

Nur noch ein paar Tage, dann springen die Fußballfans wieder im Karree. Die WM '94 steht vor der Tür. Rechtzeitig dazu will US-Gold das offizielle Game herausbringen. Hier nun erste Facts.



▲ World Cup USA: Panik vor dem eigenen Tor

◀ Kurz vor dem Anstoß: Die Rotblauen gehen gleich in die Offensive


Sweet Susanne von Selling Points ließ einmal mehr ihre Kontakte spielen und war so freundlich, uns die ersten Infos zu World Cup USA '94 überwachsen zu lassen.

Klar, neue Sachen gibt's auch bei US-Gold nicht – was sollen sie auch Neues bringen? Vielleicht ein Dutzend

rosa Elefanten, die auf Kindertröten den Radetzky-Marsch spielen? Hier die Facts: Ein- oder Zweispielermodus, drei Schwierigkeitsstufen, 24 WM-Teams und acht editierbare Mannschaften, Eröffnungs- und Schlußzeremonie, unterschiedliche Platz- und Wetterbedingungen, einstellbare Ballbeherrschung (Ball-klebt-am-Fuß-Faktor), zahlreiche Bewegungsabläufe (einschließlich Flugkopfball und Fallrückzieher), einfache Steuerung, mehr als 3000 Animationsframes. Erste Spielversuche machten eins auf jeden Fall klar: Da kommt ein grundsolides Soccer-Game auf

uns zu, das Anfängern und Profis viel Spielraum auf fast allen Game-Plattformen läßt. Also, mit diesem Spiel wird die WM schon vor der Eröffnung entschieden: Deutschland holt sich die Trophäe zum vierten Mal. Jetzt geht's loohoos! Wie wär's? Keine Lust da-beizusein?



 Die Nachricht überraschte – das, was wir als Screenshots sahen, erst recht. Die Wahrheit über PINBALL DREAMS 2: Es ist "nur" eine Data-Disk.

Noch mehr Pinball

Amiga-Besitzer gucken erst mal in die Röhre: Die Data-Disk zu Pinball Dreams, Pinball Dreams 2, wird zunächst für MS-DOS erscheinen. Vier völlig neuartige Tische entführen bis zu acht Spieler in die Welt der Flipper. Immer noch gibt's keine Multiball-Funktion – leider! Dafür soll es eine Menge neuer Sounds geben, die sich den vier Tischen (Safari, Neptune, Revenge of the Robot Warriors und Stall Turn) anpassen. Der Besitz des Originalspiels wird vorausge-

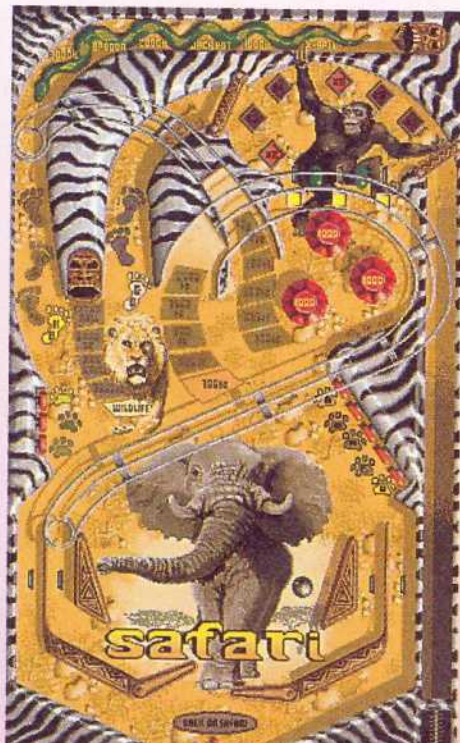
PINBALL DREAMS 2

PC (386, VGA, Pinball Dreams), Hersteller: 21st Century Entertainment, England, Muster von: Selling Points.

setzt. In der nächsten ASM sagen wir Euch und 21st Century unsere Meinung.



▼ Neue Flipper-Träume





COMING SOON

Endlich mal wieder frischer Wind in Sachen Managementsimulationen. Als Manager eines Autokonzerns muß man sich mit der Materie Entwicklung, Werbung und Verkauf von Pkw aller Art auseinandersetzen.

RÜSSELSHEIM

PC, geplant für: Amiga, 99,95 DM, Hersteller: Impressions, England, Muster von: Selling Points

Impressions scheint wirklich die Kurve gekriegt zu haben. Vor allem die neuen Ideen überraschen beim ehemaligen Flop-am-Band-Hersteller. Zwar hinkt die Grafik den aktuellen Standards hinterher, aber dafür scheint man sich intensivst um das Gameplay gekümmert zu haben.

Start der Spielhandlung bei Rüsselsheim ist im Jahr 1908. Als Manager eines Autokonzerns dürfen die Spieler in die 100 Jahre alte Geschichte des Automobils eingreifen. Entwicklung, Forschung, Werbung, Auswertung von Kundenwünschen, Planung der Produktion und das Augenmerk auf die Finanzen gehören zu den wichtigsten Aufgaben. Insgesamt vier Leute können übrigens um die Herrschaft auf dem Fahrzeugsektor gegeneinander antreten.

Neun verschiedene Fahrzeugtypen (Sportwagen, Luxuskarosse, Off-Road etc.) können entwickelt werden. Auch die Ausstattung ist Managersache. Forschung, Entwicklung und Testreihen

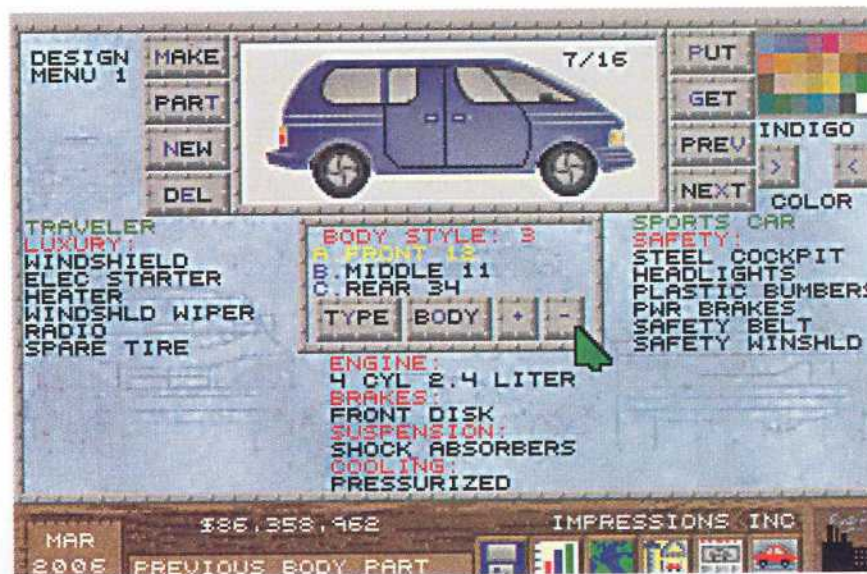
Die Präsentation des neuen Modells wird natürlich im feierlichen Rahmen abgehalten



Benz und Co.



So könnte ein Pick-Up in knapp zehn Jahren aussehen



Alle Zahlen zum aktuellen Modell im Blick

Die Autoindustrie weltweit im Jahre

1908



sind zudem das A und O für das Wohlergehen des Konzerns. Klar, daß man auch ein bißchen Gott in Sachen Personal spielen kann.

Entlassen und eingestellt wird nach Marktlage. Um überhaupt zu wissen, was zu einer Zeit alles in der Welt und in der Firma läuft, hat Impressions ungezählte Statistiken eingebaut, die auf Abruf bereit stehen.

Also: Es gibt eine Menge zu tun in der jungen Branche. Vielleicht setzt sich bei den Off-Roadern ein Pick-Up mit zwei Hinterradachsen durch oder bei den Sportwagen ein 18-Zylinder-Triebwerk. Letzten Endes ist es eine Frage, des Technologieniveaus und der Berücksichtigung von Kundenwünschen.

Rüsselsheim könnte bei den Management-Fans einschlagen wie eine Bombe, zumal es nicht nur um nackte Zahlen, sondern auch um das Künstlerische (Design) geht. So kann man ja einmal versuchen, wie sich die Modelle der 50er Jahre mit 80 Zentimeter hohen Heckflossen an den Mann bringen lassen – oder vielleicht ein acht Meter langes Sportcoupé mit 850 PS.

Selbst wenn der Name der deutschen Version meines Erachtens daneben ist (im Original hat man das Ding Detroit genannt), scheint sich hier für Impressions die Wende anzukündigen.



Wohl kaum ein anderes deutschsprachiges Rollenspiel war und ist so sehr in aller Munde wie DAS SCHWARZE AUGE. DIE SCHICKSALKLINGE hieß der erste Teil der "Nordlicht"-Trilogie – und Teil 2 ist kurz vor der Fertigstellung.

Kate und Rollenspiele – zwei Welten treffen aufeinander. Doch hier wie in anderen Genres gibt es Spiele, die selbst mich von meinen sonstigen Vorurteilen abbringen können. DSA gehört nun einmal dazu, und

drohen ganz Nordaventurien. Waren es früher die aventurischen Zwerg- und Elfenvölker, die sich gemeinsam gegen die blutrünstigen Orks gestellt hatten, so stehen sie sich nun feindlich gegenüber. Das Symbol für immerwährende Freundschaft, ein altes Arte-



▲ Wilkinson-Tester bei der Arbeit

Neue Gefahr für Aventurien

dementsprechend erfreut war ich, als mir Guido Henkel von Attic die Demo-Disk und Infos zu Teil 2 mit dem Untertitel Sternenschweif in die Hand drückte.

Und wieder ergab sich dieses seltsame Gefühl am heimischen Rechner: Man schaut auf die Bilder, kann zwar noch nichts steuern oder am Ablauf verändern, aber man wünscht sich genau das förmlich herbei, denn die grafische Gestaltung und die Animation macht einem Appetit auf mehr. Viel mehr!



wird, gilt es ebenfalls wieder zu beschaffen.

Die Jungs von Attic und Fantasy Productions haben neben einer neuen, überarbeiteten Heldengenerierung mehr als 50 Heldentalente, über 240 Waffen, Rüstungen und Gegenstände und 85 Zaubersprüche integriert. Neben 3D-Ansicht in Städten und Dungeons gibt es eine neue, frei editierbare Automap in drei Zoomstufen zum Anbringen von eigenen Gedächtnisstützen

◀ Oazapft is!

DAS SCHWARZE AUGE - STERNENSCHWEIF

– Work in Progress –

PC, geplant für: PC-CD-ROM, Amiga, Hersteller: Attic, 72458 Albstadt.

fakt, muß gefunden werden, damit die beiden Völker sich wieder ihrer Freundschaft erinnern und sich gemeinsam gegen den eigentlichen Feind richten.

Doch: Leichter gesagt als getan, denn es gibt unzählige Wahr- und Unwahrheiten über das Artefakt. Zu allem Überdruß wird auch noch die Streitaxt aus dem Tempel des Phex, dem Diebesgott, gestohlen. Diese Waffe, die wegen ihrer Schlagkraft und des silbernen Schweifs, den sie aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit hinter sich herzieht, Sternenschweif genannt



▲ Drei Damen vom Grill

Ihr solltet schon mal 25 MB auf der Festplatte freimachen, denn so viel benötigt die Disk-Version, die im Juni/Juli erscheinen soll. Außerdem wird es noch ein Speech Pack geben, das noch einmal 10 MB benötigt. CD-ROM-Besitzer und sogar Amiganer werden auch – wenngleich etwas später – auf ihre Kosten kommen. Okay, genug des technischen Blablas, denn Ihr wollt sicher wissen, worum es im zweiten Teil von DSA geht, nicht wahr? Kommen wir also zur Geschichte.

Bekanntlich konnten die Helden am Ende von Teil Eins die orkischen Heerscharen durch die Schicksalsklinge abweisen. Doch erneut schließen sich die Schwarzpelze zusammen und be-



▲ Critters! Sind sie wieder da?

und Anmerkungen (wie ich mein Spielverhalten in diesem Genre kenne, werde ich davon reichlich Gebrauch machen).

Zahlreiche Kämpfe, Gegner und Monster, die alle vollständig animiert sind und zum Teil wirklich sehr bedrohlich wirken, runden den bislang äußerst positiven Eindruck von diesem Game ab. Ganz ehrlich: Ich freue mich auf DSA 2. Ob ich's selbst testen werde, weiß ich noch nicht. Aber spielen werd' ich's, das ist hundertprozentig sicher.



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, Roland Heibert, Antje Hink (ah),
Andreas Lober (al), Michael Suck (msu),
Carsten Trapp, Martin Wehnert

Redaktionsassistentz

Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst

Stefan Martin Asef (sma)

Titel

"Death or Glory", ©Software 2000

Comics

Matthias Neumann, Heiner Stiller

Korrespondenz USA

Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England

Derek de la Fuente (ddf)

Anzeigenadministration

Anja Seiler, Tel.: (056 51) 97 96 12

Anzeigenverkauf & Mediaberatung

Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 56 51) 97 96 14
Dieter Schäfer, Tel.: (0 56 51) 97 96 15
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 12

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 Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement

Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn
es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung

Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 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: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 929
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 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** ☆☆

Alone in the Dark (Bomico, ASM 5/94)

Lösung: b) Carnby

Die drei Bomber-Jackets gehen an:

Thomas Staszak, 66839 Schmelz
Timo Preßl, 73760 Ostfildern
Anja Kopecki, 88662 Überlingen

Die weiteren Gewinner und die Gewinner des TFX-Wettbewerbs werden von der Firma BOMICO benachrichtigt.

Herzlichen Glückwunsch!!!

DIE NEUESTEN HEFTE...



8/94

...AB 4. JULI!



NR. 24

...AB 17. JUNI!

...AN EUREM KIOSK!!!

Unser Seher sieht...



Chartbreaker

Ein unterhaltsames strategisches Adventure? Spielt in der Musikszene?? Hat absolut abgefahrene Texte??? Diese vielen Fragezeichen werden in der nächsten ASM von Peter gelöst.

Outpost

Sierras brandheißes Hammerspiel wird auf Herz und Nieren getestet. Antje hat sich in diese gigantische Weltraumsimulation hineingebissen und ward lange Zeit nicht mehr gesehen. Wie sie das Game getestet und erlebt hat, könnt Ihr in der nächsten ASM nachlesen.



Hattrick

Wer wird denn nun der neue Fußballweltmeister in den USA? In ein paar Tagen werdet Ihr schlauer sein. Ihr werdet aber auch Aktuelles aus dem Hause Software 2000 erfahren. Das, worauf viele gewartet haben, ist nun endlich da: der Bundesliga Manager Hattrick! Jürgen wird ihn für Euch genauestens unter die Lupe nehmen.



Sternenschweif

Ein Rollenspiel der Extraklasse kommt aus deutschen Landen frisch auf den "PC-Tisch". Kate meint, das könnte einer der Hits der nächsten ASM werden.



Star Trek

Der Weltraum, unendliche Weiten. – Wir schreiben das Jahr 1994. Das Raumschiff ASM befindet sich auf einer mehrjährigen Tour durch die unergründliche und geheimnisvolle Welt der Spiele, mit dem Auftrag, Input für die geneigte Leserschaft zu besorgen. Auch diesmal ist Markus Krichel – unser VIP in der Neuen Welt – wieder fünfdig geworden und kann der riesengroßen ASM-Gemeinde Neues verkünden: Star Trek frisch aus USA.

Wario Land

Unser Redaktions-Game-Boy fing an, so richtig sauer zu werden, und viel hätte nicht gefehlt, dann hätte ihm vor Enttäuschung über die Vernachlässigung der Schaum vor dem Batteriefach gestanden. Doch nun durfte er sich Super Mario Land 3, Wario Land, in den Modulschacht schieben lassen. Ob er davon satt geworden ist, das lest Ihr in der nächsten Ausgabe.



Und sonst

Darüber hinaus werden uns die Firmen sicherlich wie immer kurz vor Red-Schluß noch mit dem einen oder anderen Schmankerl überraschen. Für Spannung bis zur nächsten ASM ist auf jeden Fall gesorgt.

Battle Isle II

Marcus legte mir glatt noch 'n Nachschlag für Battle Isle II auf den Tisch: die ultimative Scenery-CD, die Fans des Games unbedingt haben müssen. Wie gut Das Erbe des Titan – so der klangvolle Name der CD – wirklich ist, verrät Euch in Bälde unser guter Harley-Man.

Highlight des Monats

Wer oder was im Juli Highlight des Monats wird, darüber wollten sich die Kollegen noch nicht vereinbaren. Jeder ist in der Zwischenzeit mit seinem Lieblingsspiel in Klausur gegangen: Jürgen hat sich in seine Gruft zurückgezogen, Marcus ist mit seiner Harley aufs Land gefahren, Kate hat sich im Testraum und Tom in seinem Redaktionskämmerlein eingeschlossen, und Vera kann wieder mal sehen, wo sie bleibt.



... in der ASM 8/94

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-Jahnn-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
MICROPROSE, MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 9464-80, Fax: (05241) 9464-94
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561) 880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX 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, Versmolder 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, Tel.: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

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
KAROSOFT, 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 Kevelaer, 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
IKARION, Postfach 1760, 52019 Aachen
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, Werminger 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 Otobrunn, 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 Röhrnbach, 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 (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 zusätzlich 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 zusätzlich 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

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Datum _____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

PLZ/Ort

Straße/Postfach

Name/Vorname/Firma

Datum _____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

DIE SPITZE DER CD-UNTERHALTUNG

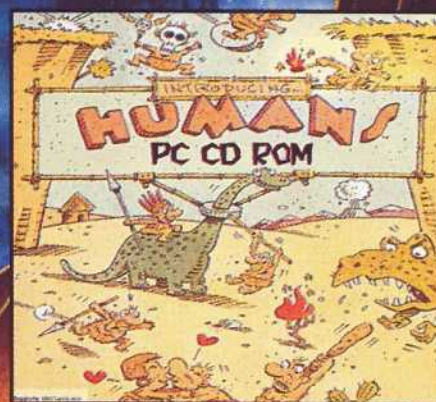
THE JOURNEYMAN PROJECT



"Rundweg phantastisch! Bis jetzt haben wir keine andere Unterhaltung gesehen, die Journeymans Qualität und Spannung gleichkommt."
Mac Home Journal (USA)

Erhältlich auf PC & MAC CD-ROM

Die HUMANS 1&2 Auf der gleichen CD



Als Spiel des Jahres für den renommierten Preis der BBC TV "Going Live" vorgeschlagen.

Erhältlich auf PC CD-ROM

GAMETEK

GAMETEK (UK) LIMITED, 5 Bath Road, Slough, Berks, SL1 3UA
Vertrieb durch Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst 2, Germany

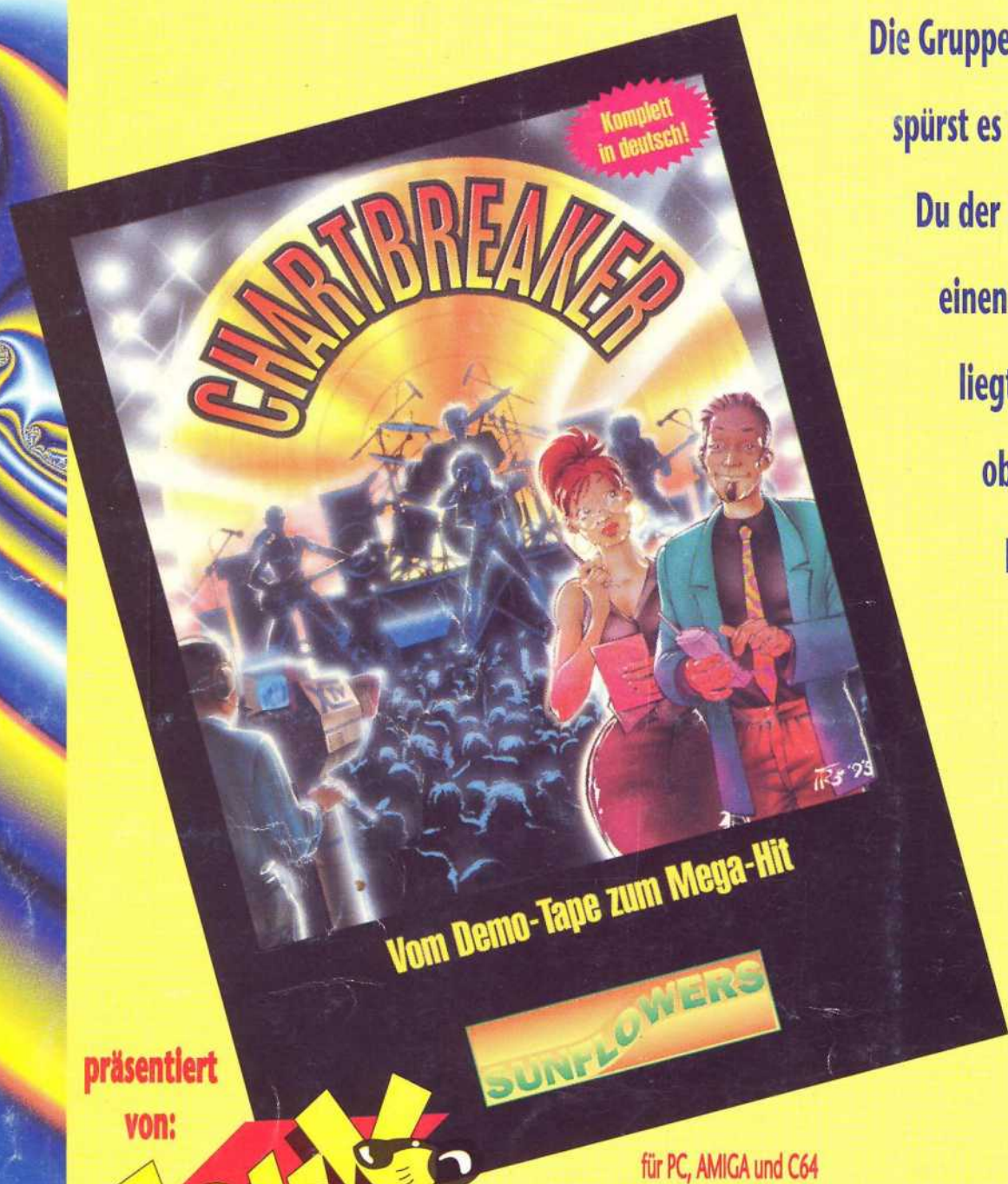
©1993 Atari Corporation. Lizenznehmer Imagitec Design, Inc. Unterlizenznehmer Gametek, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Verpackung ©1993 Gametek, Inc. Hergestellt von Imagitec Design, Inc. Humans ist ein Warenzeichen von Gametek, Inc.
2999 N.E. 191st Street, Suite 500, North Miami Beach, Florida 33180. The Journeyman Project ©1992 Presto Studios Inc. Alle Rechte vorbehalten.

himmelhochjauchzend-

zutodebetrückt !

Top oder Flop ?

Wie's am Ende ausgeht liegt alleine bei Dir !



präsentiert
von:



Entwickelt mit den Profis
von SONY MUSIC.

für PC, AMIGA und C64



Inklusive dem Hit:
„himmelhochjauchzend-
zutodebetrückt“ aus dem
aktuellen Album der
„nationalgalerie“.

Die Gruppe „nationalgalerie“ singt es - und Du spürst es am eigenen Leib. In **Chartbreaker** wirst Du der Manager einer Newcomer-Band. Ob sie einen Mega Hit oder einen Flop landet, alles liegt in Deiner Hand. Heute noch bist Du ganz oben und morgen kann schon alles vorbei sein. Du eilst von Tonstudios zu Plattenfirmen, verhandelst mit Sponsoren, organisierst Konzerte ... über 40 Schauplätze inmitten der Musikszene sind Deine Welt. Chartbreaker ist eine brandneue Kombination aus interaktivem Adventure und Wirtschaftssimulation.



Über 40 Handlungsorte!



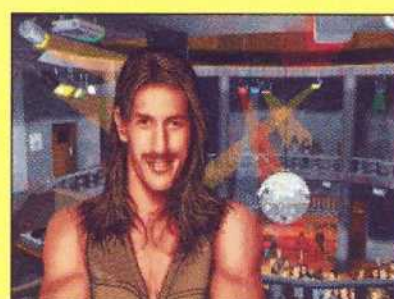
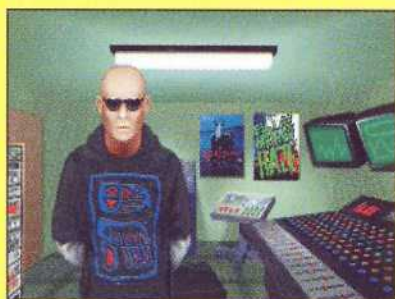
Aufwendige Irrsinnsgrafik!



Digitalisierte Originalmusik!



Mega-schille Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!



SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO