



# Das Spieß Magazin

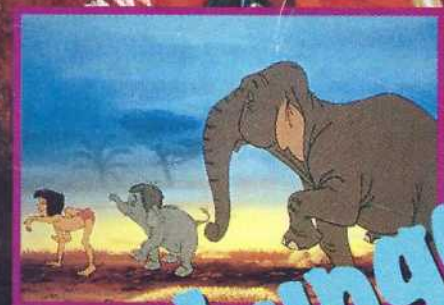
ISSN 0933-1867

Nr. 9 September 1994  
9. Jahrgang

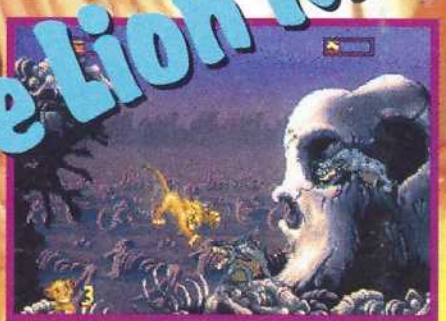
öS 65  
sfr 7,50  
lit 8700  
hfl 9,90  
Dr 1200  
DM 7,50



### Disney-Vergnügen zum Mitmachen:



## Dschungelbuch The Lion King



### Für Euch unterwegs:

CES, Chicago

Comic-Salon

Roskilde-Festival

id - Epic - Apogee

Basement-Tonstudio

### Wavetable-Soundkarten

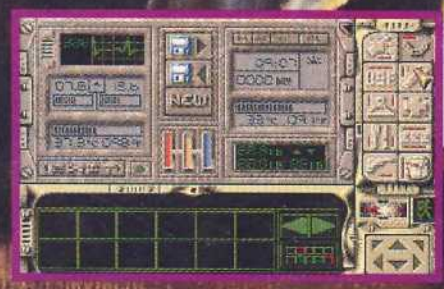
### Welche ist die Richtige?

### Science-Fiction-Highlights:

## Wing Commander 3 Outpost



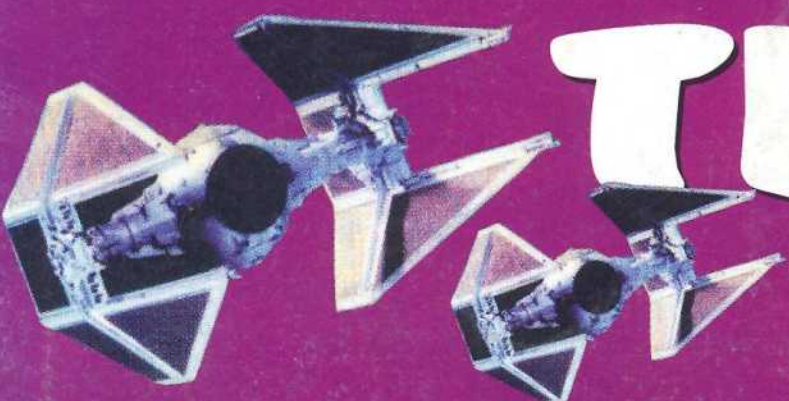
### Das Adventure ist wieder da!



## Robinson's Requiem

TIPS & LÖSUNGEN  
AUF  
**11**  
SEITEN

Theme Park · King of the Dragons · 11<sup>th</sup> Hour · Al Quadim · K240  
Heimdall2 · Vital Light · Inspektor Zebok · Banshee · Elfmania



# TIE FIGHTER

STAR WARS – DIE ANDERE SEITE

# Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!  
✓ mehr Hallen  
✓ mehr Aussteller  
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE  
COMPUTERFANS.  
AKTUELLE NEUHEITEN  
RUND UM PCS, AMI-  
GAS UND SPIELE. UND  
ALLES SOFORT ZU  
KAUFEN. ZU MESSE-  
PREISEN. AUF EINER  
ERLEBNISMESSE MIT  
VIEL INFORMATION,  
ENTERTAINMENT UND  
ATTRAKTIVEN GEWINN-  
SPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM.  
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr.  
Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahn-  
hof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen  
erhalten Sie in der Fachpresse oder den Veranstaltern.



Die Consumer-Messe  
Computersysteme, Peri-  
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-  
Messe weltweit



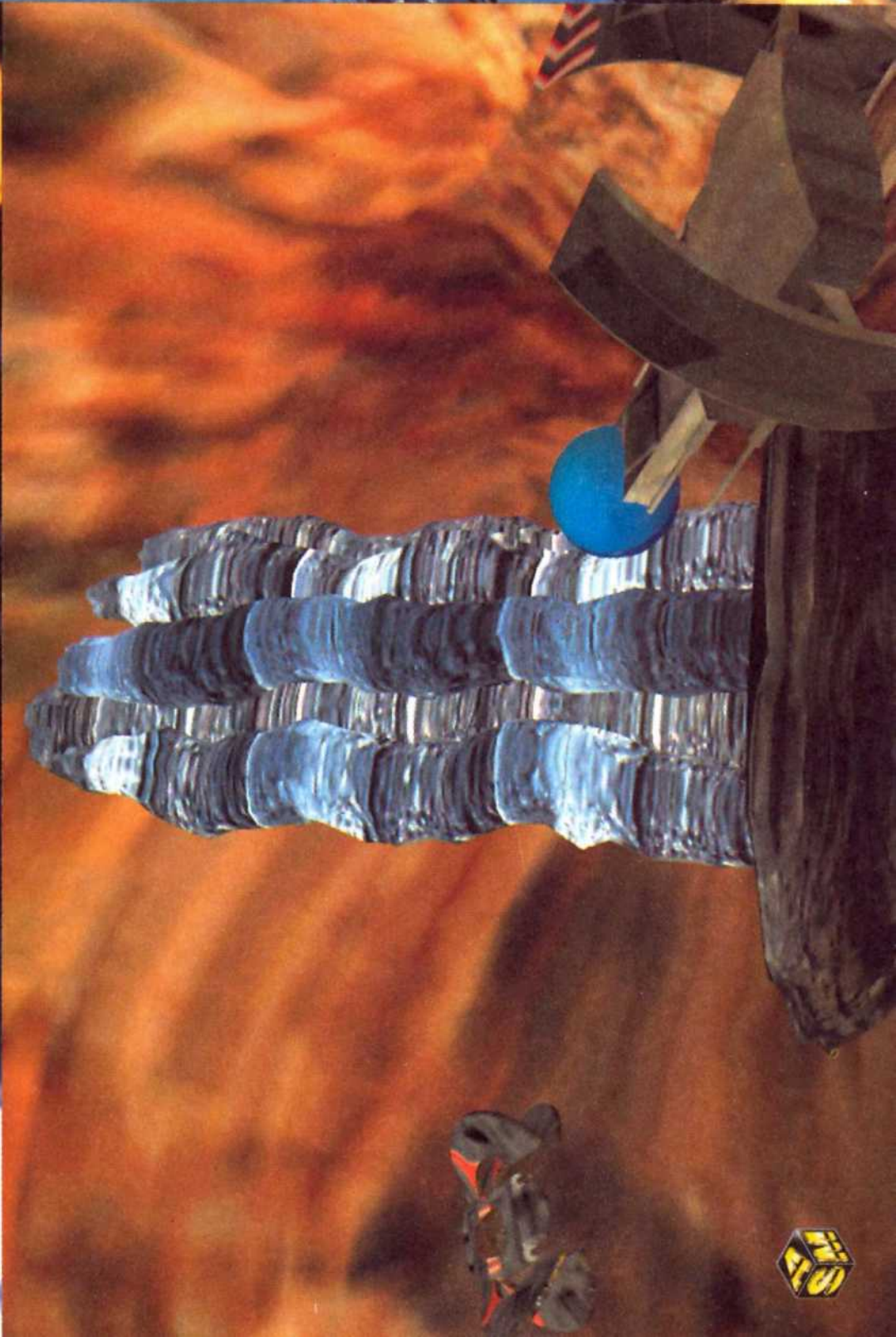
Die ganze Welt der  
Computer- und Konso-  
lenspiele

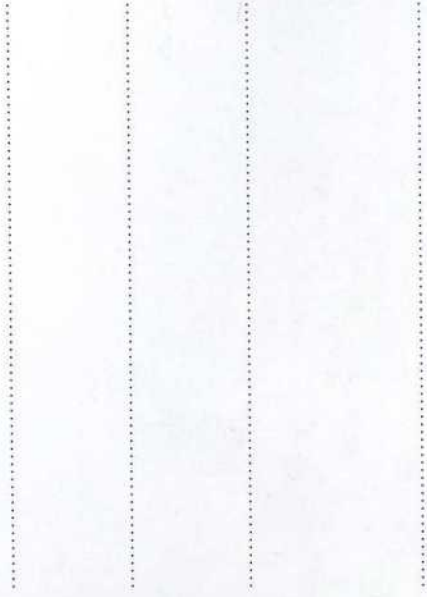
Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG  
Wendelsteinstr. 3  
85591 Vaterstetten/Mchn.  
Fax 08 106 / 342 38  
Ein Tochterunternehmen  
des Gong-Verlags

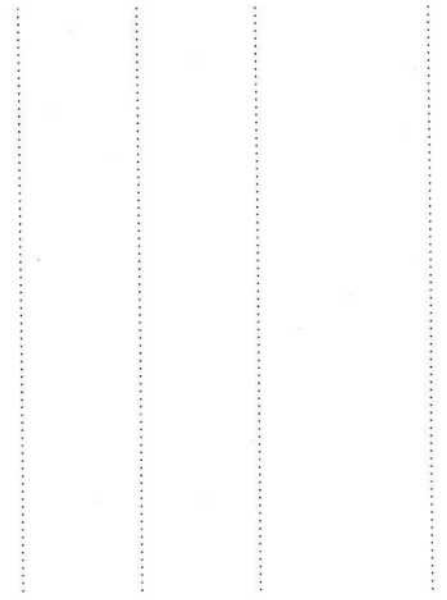


Gesellschaft für Veranstaltun-  
gen und Marketing mbH  
Hattinger Str. 589  
44879 Bochum  
Fax 02 34 / 478 99

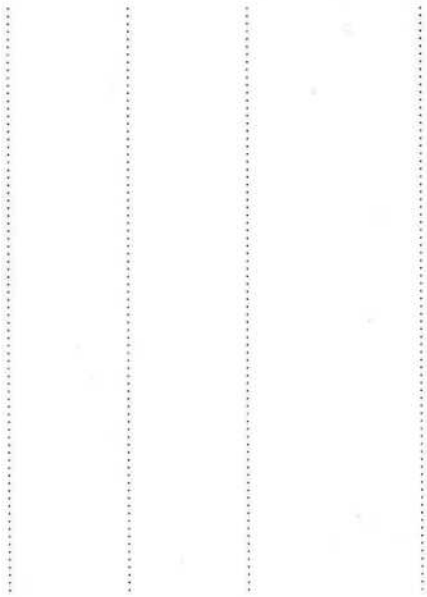




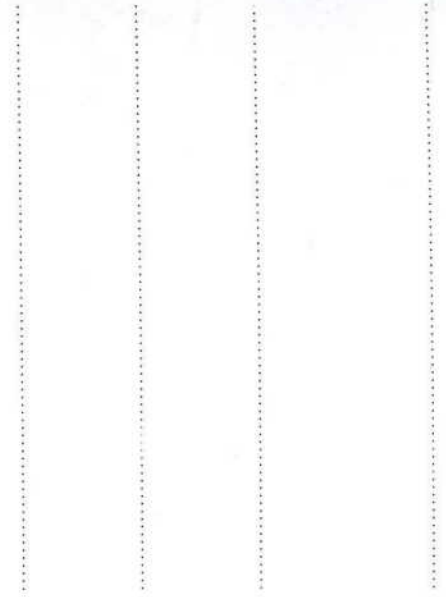
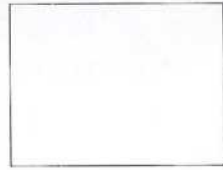
ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141  
Motiv: Theme Park © Electronics Arts



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



ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141  
Motiv: Watchdog 7 © VR2



ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141  
Motiv: Zool 2 © Gernlin

**Mit** einem Zischen landet die Fliege auf meinem Schreibtisch. Zarte Dampf­wöl­kchen, die von der Landungs­stelle aufsteigen, zeigen, daß es WIRKLICH heiß ist in meinem Büro. Mein PC ächzt; ich muß ihn mit Gewalt daran hindern, sich auszu­ziehen und seine Ge­häuse­teile mit dem Schwung der Verzweiflung in alle Richtungen zu werfen. Das Nürnberger Würstchen, das ich roh auf den Drucker gelegt hatte, ist jetzt schön knusprig braun und bereit zum Verzehr. Aber ob man es wirklich essen sollte? Dieses arme, dünne Würstchen hat bereits so viel an Substanz verloren, daß es regelrecht schlank wirkt – was man von dem Mann, dessen Spiegelbild mich mit müden Augen im Monitor anschaut, nicht in jeder Hinsicht behaupten kann.

Die heißesten Wochen des Jahres, freundlich unterstützt von der sonnenhungrigen Glasfront meines Büros, machen Menschen wie mir traditionell am meisten zu schaffen – Menschen, denen die Natur nicht nur Hosenträger, sondern auch einen guten biologischen Kälteschutz geschenkt hat.

Wen wundert es, daß allenthalben das Schlankheitsideal gepredigt wird? Die Dürre-Welle rollt – und sie rollt immer weiter, über die Frage menschlichen Körpergewichts hinweg in Bereiche des täglichen Lebens, wo man früher gar nicht in Konfektionsgrößen gedacht hat.

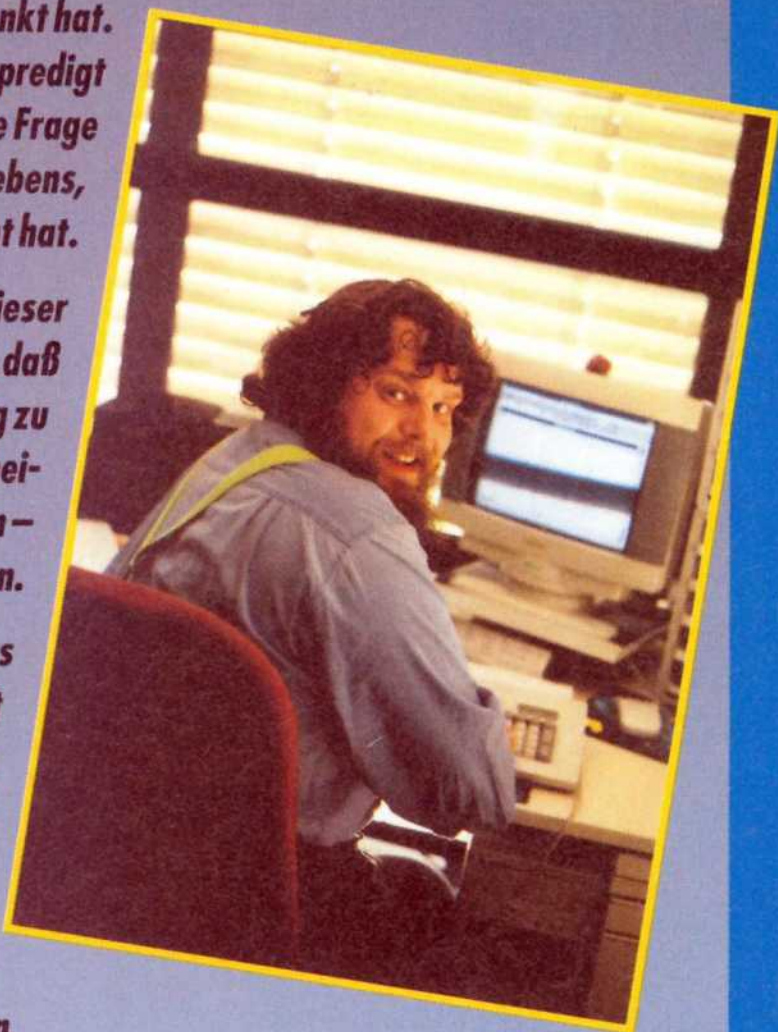
Die "Verschlankung des Managements" beispielsweise. Dieser betriebswirtschaftliche Fachbegriff soll in etwa bedeuten, daß unfähige Hänger, die Schwierigkeiten haben, ihren Namen richtig zu schreiben, sich aber dennoch in die Ebene der mittleren Entscheidungsverschieber einschleichen konnten, einen Tritt in den – schlanken? – Hintern bekommen.

Wer als echt "in" und überlegen gelten (oder sich als besonders gehirnschlank beweisen) will, schaltet auf Englisch um und spricht dann etwa von "Lean Production". Das bedeutet übersetzt, man feuert die Hälfte der Leute, die eine Sache herstellen, um damit auf die andere Hälfte so großen Eindruck zu machen, daß sie fortan doppelt so heftig arbeitet – und davon natürlich in kurzer Zeit schön schlank wird. Auch ist dicke Freundschaft nicht mehr populär. Man bevorzugt dünne, oberflächliche Beziehungen.

"Schlank und schlagkräftig" – das wird wahrscheinlich deswegen so gern kombiniert, weil beides mit "schl" anfängt. Dabei sind doch die wirklich schlagkräftigen Typen häufig eher unter denen zu suchen, die durchaus etwas Gewicht auf den Rippen haben – man denke nur an meinen Doppelgänger Bud Spencer oder auch die umjubelten Catcher-Stars der amerikanischen Wrestling-Ligen.

Und was macht die Spielebranche? Das immer dünner werdende Zeitpolster der Entwickler beschert uns muntere Herden magerer, unausgereifter Software-Produkte. Tag für Tag landen sie auf unseren (aufgeheizten) Schreibtischen: leichtgewichtige Software-Luftküsse, die der Markt schon nach wenigen Wochen wieder vergißt. Zum Glück gibt es allerdings auch noch spielerische "Schwergewichte", die richtig Spaß machen. Gerade deutsche Entwickler haben in diesem Jahr mit frischen Ideen die Szene bereichert. Auch etliche neue Spiele aus England, den USA und Frankreich lassen Freude aufkommen: Ob wir nun Sierras "Outpost" nehmen oder unser Highlight des Monats, "Robinson", ob "Wing Commander 3", "Al Quadim" oder, oder, oder...

Also, wenn es draußen nicht so heiß wäre, würde ich jetzt eine Demo veranstalten. Meine Forderungen: "Nieder mit magersüchtigen Spielideen!" und "Schüttet Westernhagen Backpulver ins Bier!" Mächtig viel Vergnügen mit der neuen ASM und ein frisches Lüftchen wünscht Euch Euer



*Peter Schmitz*

Peter Schmitz, Chefredakteur

Jetzt schlankt's aber!

**Trab los in 3D:  
Robinson's Requiem**

• 14 •



**Wing Commander geht in die dritte Runde** • 16 •

# INHALT

## HIGHLIGHTS ab Seite 14

Das Dschungelbuch .....	20
Wing Commander III .....	16
<b>Highlight des Monats:</b>	
Robinson's Requiem .....	14

## REVIEW ab Seite 24

Al Qadim .....	25
Banshee .....	33
Bifi 2 .....	35
Elfmania .....	26
Heimdall 2 .....	24
Indy-Car-Zusatzdisks .....	27
K240 .....	28
King of the Dragons .....	26
Pinball Dreams 2 .....	29
Theatre of Death .....	34
Tie Fighter .....	30

## SHAREWARE ab Seite 88

Amiga bunt gemischt .....	88
Hocus Pocus .....	91
Mystic Towers .....	91

## AUGENSCHMAUS ab Seite 92

Filme bunt gemischt .....	92
Video Jam .....	94

## HARDWARE ab Seite 96

CD-i startet zum Großangriff .....	96
Rendezvous der Klangwellen .....	98
Super Game Boy .....	97

## CD-ROM ab Seite 36

CD32 bunt gemischt .....	80
CD-i-Software .....	58
Cuckoo Zoo .....	83
Inspektor Zebok .....	55
MPEG .....	82
Outpost .....	36
PC-CD-ROM bunt gemischt .....	52
The 11th Hour .....	57
Theme Park .....	56

## COMING SOON ab Seite 126

The Lion King .....	126
Vital Light .....	127

## Blickpunkt

Fußball-Special .....	84
-----------------------	----

# INHALT

# 6

asm 9/94

## Secret Service

**Tips & Lösungen**  
ab Seite **59**



**Oh, schubidu, ich bin wie duuu:  
Das Dschungelbuch**

• 20 •

# ALFA

## RUBRIKEN

<b>Editorial</b> .....	<b>5</b>	<b>Ohren-Power</b> .....	<b>95</b>
<b>News</b> .....	<b>8</b>	<b>Hitline</b> .....	<b>101</b>
<b>Feedback</b> .....	<b>38</b>	<b>Kleinanzeigen</b> .....	<b>102</b>
<b>Secret Service</b> .....	<b>59</b>	Inserentenverzeichnis .....	<b>103</b>
<b>Poster:</b>		<b>Marktplatz</b> .....	<b>104</b>
Watchdog 7 • Reality Two .....	<b>67/70</b>	<b>Hand &amp; Kopf</b> .....	<b>120</b>
Under a Killing Moon • Access ..	<b>68/69</b>	<b>Gesammelte Werke</b> .....	<b>128</b>
		Alle Tests auf einen Blick	
<b>ASM-Bazar</b> .....	<b>39,66,</b>	<b>Impressum</b> .....	<b>130</b>
	<b>71-73</b>	<b>Gewinner</b> .....	<b>130</b>
<b>Hint Hunt</b> .....	<b>78</b>	<b>Vorschau</b> .....	<b>131</b>
<b>Checkpoint</b> .....	<b>79</b>	<b>Wer ist wo?</b> .....	<b>132</b>
Hier erfährst Du alles über unser Wertungssystem			

## REPLAY

ab Seite ..... **122**

## ASM unterwegs

ab Seite **106**

CES-Messebericht .....	<b>106</b>
Comic-Salon Erlangen .....	<b>118</b>
Der gute Ton .....	<b>117</b>
Fürsten der Shareware .....	<b>114</b>
Roskilde .....	<b>112</b>

Chicago, wir waren da!  
Sommer-CES '94

• 106 •



Ole, oleoleole - wir sind die Waldmeister, ole:  
Das Fußball-Software-Special

• 84 •

## COMPETITION

Pinball Dreams .....	<b>29</b>
1990 .....	<b>127</b>

Sim Weltraum - Kolonisiert den Weltraum mit Outpost

• 36 •



# INHALT

# 7

asm 9/94

# NEWS



## Für 64er-Fans

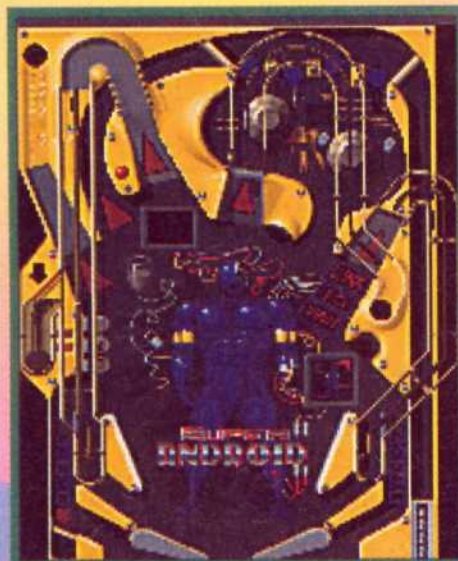
Independent Softworks, eine Softwarefirma, die sich immer noch sehr stark für Commodores C64 einsetzt, hat den vermutlich zweitgrößten C64-PD-Versandhandel Master MM Soft durch Kauf übernommen. Damit sind bei Independent Softworks nun die über 1500 PD-Disks für Commodores

Kleinsten erhältlich. Darunter befinden sich mehr als 200 Disketten für das GEOS-System.

Wer sich genauer informieren will, kann das bei Independent Softworks, Markenhofstr. 22, 79199 Burg am Wald, tun. Telefon: 07661-93111, Fax: 07661-93112.

## Pinball Perfection

Epic MegaGames haut rein: Für den Shareware-Schlager Epic Pinball gibt's jetzt vier neue Spielflächen. Wie bei den ersten vier und den zweiten vier werden bei einer Registrierung rund 60 DM fällig – alle zwölf Tische gibt's für 105 DM. Die Shareversion bietet allerdings nur Ansichten der



▲ Der geliftete Android...



▲ ...und einer der neuen Tische

neuen Tische und besteht ansonsten nach wie vor aus der altbekannten "Android"-Spielfläche in einer leicht erweiterten "Super"-Version. Neu im einzelnen: Es gibt einen zusätzlichen Ball-Lock sowie ein Spin-Back in der linken Auslaufrinne. Nicht schlecht, aber auch nicht unbedingt "super".

## Ein Skelett – wie nett!

Die Firma Core Design will demnächst wieder mit einem ausgefeilten Krawumm-Spiel namens **Skele-ton Krew** überraschen. Es geht gegen eine Armee von Finsterlingen, die man auf den verschiedenen Planeten des Solarsystems trifft. Der Spieler sucht sich einen von drei Helden der "Krew" aus, der bringt dann ein Mini-Raumschiff als Krew-Mitglied Nummer 4 mit. Mit Spezialwaffen und ausgefuchster Steuerung geht es dann hart zur Sache. Erschei-

Weiterhin gibt's erste Einblicke in das neue Adventure von Core Design, genannt **Universe**: Ein junger Mann na-



▲ Universe heißt ein neues Adventure...



▲ Bei Dragonstone irrt man auf der Erde herum...

nen soll das Spiel für das Sega Mega Drive, den Amiga 1200 und Amiga CD32.

Als weitere Neuankündigung landete eine Demoversion von **Dragonstone** für den Amiga auf unserem Tisch. In



▲ ...für Liebhaber von Space Operas

nachvollziehen. Gesteuert wird das Game mit der Maus, erste Versuche hinterließen einen guten Eindruck. Mal sehen, was die fertige Version bringt.



▲ ...und sucht sich selbst

diesem Rollenspiel übernehmt Ihr den Part eines Geists in Menschen-gestalt, der nicht weiß, wo er herkommt, wo er hinwill und was das alles soll. **Dragonstone** sieht ebenfalls sehr farbenfroh aus – mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.



▲ Viel bunte Grafik bei Skele-ton Krew

## Alte Autos – neues Programm

**Max Design** bringt ein neues Simulationsspiel auf den Markt, das Auto-Fan-Herzen höher schlagen lassen wird. **Oldtimer – Die Simulation der Automobilgeschichte von 1886-1929**, so der Name des Programms, beanspruchte zwei Jahre Entstehungszeit. Das Programm enthält alle geschichtsrelevanten Daten über die Entwicklung und Verbesserung von Automobilen, angefangen von der Pionierzeit bis hin zur automatisierten Herstellung vom Band.

Der Spieler übernimmt den Part eines Tüftlers, der sich bis hin zum Großindustriellen emporarbeiten muß – sozusagen ein digitalisierter Henry Ford. Das Programm, das auf CD erscheint, bietet viel Grafik, tolle Animationssequenzen und gerenderte und durch Raytracing entstandene Modellzeichnungen der berühmtesten Autos dieser Zeit. Das Programm wird im Herbst erscheinen, in der nächsten Ausgabe werdet Ihr einen Bericht lesen können.





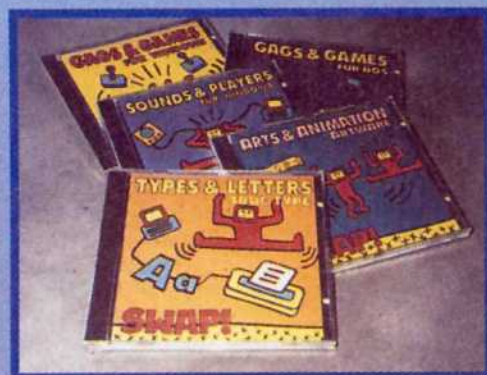


## CDs für Multimedia

Multimediale Anwendungen – jeder spricht davon, jeder möchte an der neuen Medien-Welt teilhaben. Dementsprechend groß ist die Nachfrage nach allem, was rund ist und aussieht wie eine CD. Die **RAPTOR-Vertriebsgesellschaft** bringt eigene CD-Serien heraus, die den Hunger nach Multimedia-Applikationen stillen sollen. Unter dem Label **SWAP** sind bisher folgende Titel erschienen: **Gags & Games** für Windows und DOS bringt Kurzweil für gestreifte Computerbenutzer. **Types & Letters** ist speziell für DTP-Anwender gedacht, hier findet man 1000 frei skalierbare TrueType-Schriften und Font-Utilities. **Arts&Animation** ent-

hält jede Menge CAD-, 2D- und 3D-Animations-, Raytracing- sowie sonstige Grafik-Software. Auf der CD **Sound&Players** findet man jede Menge WAV-Files und Windows-Soundprogramme. Jede einzelne CD ist im Fachhandel für 29,90 DM zu beziehen.

Neu hinzugekommen sind **Faxcartoons** mit lustigen und originellen Fax-Vorlagen, **Most Wanted** mit aktuellen und viel gewünschten Windows-Shareware-Programmen, **Word for Flirts** – das Flirt-Wörterbuch für Leute, denen es beim ersten Mal die Sprache verschlägt, **Megamania Vol. 1** mit Shareware-Programmen aller Arten. **Fonts&Icons** schließlich enthält jede Menge TrueType- und Adobe-Typ-1-Fonts sowie mehr als 10.000 Windows-Icons. Bis auf **Fonts&Icons** (35,90 DM) kosten diese CDs 49 DM.




Großes  
Multimedia-  
Angebot von  
Raptor


## Neue MPEG-Karte von Aztech

MPEG, der Standard für die Wiedergabe von Bildern in schneller Abfolge, wird für immer mehr Heimanwender erschwinglich. Neuestes Produkt in dieser Richtung ist die Oscar, eine kombinierte MPEG-Video und 16-Bit-Audio-Karte von Aztech Systems. Oscar spielt MPEG-Videos mit 30 Bildern pro Sekunde ab. Auch können MPEG-Filme von CD gelesen werden (Philips-CD-i-Standard), Oscar bietet damit erweiterte Möglichkeiten. Die Karte dürfte ab sofort im Handel erhältlich sein, der Preis dürfte sich um die 1000 DM bewegen.



Es war einmal ein kleiner Prinz, der in der Musikszene mit teilweise akustisch, teilweise auch textlich provozierenden Musikstücken für viel Furore sorgte. Plötzlich verschwand der kleine Prince und nannte sich fortan nicht mehr so, wie er sich darstellte. Was er in der Zwischenzeit tat, wollt Ihr wissen?

Er hat eine interactive Audio-/Video-CD im ReelMagic-Standard produziert. ReelMagic ist ein neuer Standard im Bereich MPEG-Animationen für PC. Besagter Prinz nennt sich nun auf der CD nur noch .

seine CD heißt ganz schlicht  **Interactive**. Enthalten sind viel Musik, Videos, Spiele sowie atemberaubende Computer-Animationen und -grafiken- jedenfalls sagt das die Firma Sigma Designs Europa, die sich des Projekts angenommen hat und die Presse mit Ansichtsmaterial ziemlich kurzhält.

Neu erscheinen soll des weiteren auch eine CD-i-MPEG-CD, auf der Full-Motion-Video mit CD-Sound für Furore sorgen wird. CD-32-Benutzer gucken leider vorerst in die Röhre.

## Chippie in HR2

An jedem ersten Samstag im Monat beginnt pünktlich um 15 Uhr eine Sendung rund um den Computer für Zuhörer aller Altersstufen. Am 3. September wird's umweltfreundlich, die Themen kreisen alle um den "Schlagsatz" Computer und Umwelt. **Chippie** nimmt Themen wie die folgenden auf: "Umweltorganisationen Rechner zu meßtechnischen Zwecken einsetzen", "Wie die Wettervorhersage auf modernste Technik zurückgreift", "Wie ökologisch vernünftige neue Computer gebaut werden", "Was mit dem Computer-Schrott passiert". Also nicht vergessen: UKW und HR2.

## Noch mehr Wavetables

Als unser Vergleichstest von fünf Wavetable-PC-Soundkarten (in der vorliegenden Ausgabe ab Seite 98) sich schon auf der Zielgeraden befand, kamen noch zwei neue "Klangbretter" in der Redaktion an. Da diese beiden "Nachzügler" es in den Vergleichstest dieser Ausgabe gerade so eben nicht mehr geschafft haben, wollen wir Euch im Vorgriff auf ausführlichere Berichte zumindest noch einige erste Infos über sie geben.

Bei der ersten Karte handelt es sich um Orchids neue **SoundWave 32 SCSI**, die für unter 600 DM angeboten wird. Für diesen Preis bringt sie neben den Klang-Features der **SoundWave plus** (siehe Testbericht) noch

eine komplette SCSI-2-Schnittstelle mit – ein pfliffiges Einchip-SCSI-Subsystem macht's möglich. Das Interes-



▲ **SoundWave 32 SCSI**

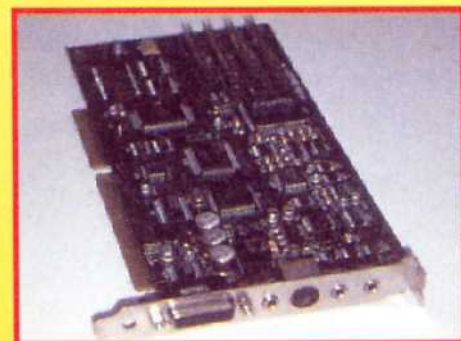
santeste ist jedoch der Anschluß für ein Tochterboard nach **WaveBlaster**-Art. **Orchid** hat drei verschiedene Zusatz-Wavetable-Synthesen in Planung. Der dickste davon soll unter 400 DM

kosten, 4 Megabyte zusätzliche Samples und einen Extra-DSP mitbringen. Die Qualität der MIDI-Sounds soll dann alle Rekorde schlagen. Wir werden's testen, so bald wie möglich...

Neues auch aus der Grafikkarten- und Monitorschmiede **Miro**: Die **Miro Sound** soll rund 380 DM kosten. Ihre Wavetable-Synthese basiert auf **Yamahas** neuem Chip OPL-4. Ersten Versuchen zufolge scheint die Karte voll **SoundBlaster-Pro**-kompatibel zu sein. Sie benötigt keine Unterstützung durch TSR-Programme. Die Installation geschieht mit einem "intelligenten" Konfigurierer, der alle verfügbaren IRQs und DMAs der Reihe nach ausprobiert. Genial – aber an

Karte, Konfigurations- und Treibersoftware wird noch gefeilt, und ein MIDI-Hörtest ist bislang noch nicht möglich gewesen. Mehr in Kürze.

Wir werden in Zukunft immer mal wieder Infos und Tests nachschieben über das, was sich auf diesem Markt so tut.



▲ **Miro Sound**





Hier sind sie wieder, die heißen Infos aus dem Land der 52 Sterne. Markus Krichel hat sich vom Fußballfieber erholt und beleuchtet die Szene Amerika.



**King Soccer.** Nach der Niederlage der deutschen Mannschaft konnte mich nur ein Besuch im Software-Laden trösten. Und siehe da: Das WM-Fieber macht auch hier nicht halt. Nach jahrelanger Dürre findet

*Country* standen die staunenden Besucher Schlange – ein Beweis dafür, daß man 16-Bit-Systeme wie das Super NES nach wie vor ernstnehmen muß. +++ **Bescheiden.** *Sega* war zwar anwesend, aller-

Den Titel habt Ihr sicher schon erraten: *Sonic & Knuckles!* Für das 32X konnte man bereits 25 Softwarehersteller als Drittanbieter gewinnen. In den Staaten wird es für 150 Dollar über die Theke gehen. +++ **3DO still alive.** Zusammen mit *Electronic Arts* präsentierte sich *3DO, Inc.*, in Halle 6. Mit Ausnahme einer fetzigen neuen Version von *FIFA-Soccer* gab es leider nicht viel Neues zu sehen. Firmengründer *Trip Hawkins* sülzt nach wie vor über die sensationellen Erfolge in Japan und erzählt, daß man jetzt auch ganz fix in Europa auf den Markt will. So langsam verliert der gute Mann seine Glaubwürdigkeit. +++

zen will, ist hier bestens bedient. +++ **Mach hin, Sid.** *Microprose* präsentierte eine fast fertige Version des *Civilization*-Nachfolgers *Colonization*. *Sid Meier* ließ es sich nicht nehmen, das Spiel persönlich vorzuführen. Auf die Frage, welches Spiel er als nächstes in Angriff nehmen will, antwortete er: "Ich werde mich wohl wieder über das bereits vor zwei Jahren begonnene Spiel über den amerikanischen Bürgerkrieg hermachen." +++ Zum Schluß noch ein Wort in eigener Sache. Ich freue mich sehr über die vielen E-Mail-Messages, die ihr mir via Internet oder Compuserve zukom-



▲ Auf der CES im Dauergespräch: Ataris Jaguar

man plötzlich *Sensible Soccer*, *Goal*, *FIFA-Soccer* und Co. auch in amerikanischen Regalen. Schwacher Trost, aber immerhin... +++

**CES-News.** Die aktuellste Nachricht gleich vorweg: Die nächste CES wird nicht mehr an den Ufern des Lake Michigan, sondern unter der Liberty Bell stattfinden. Beschwerden der Aussteller veranlaßten die Messefirma, die Sommer-CES in eine andere Stadt zu verlegen. Good bye, Chicago – hello Philadelphia! Und die Entscheidung zeigte sofort Wirkung! Gleich nach Bekanntgabe der Standortverlegung unterzeichnete *Nintendo* einen Ausstellervertrag – die Firma, die bereits im Vorfeld mit Fernbleiben drohte, falls die Messe in Chicago bliebe. +++ **Lion meets Ape.** Hauptattraktion am Nintendo-Stand waren *Donkey Kong Country* und Virgins *The Lion King*. An den 50 Testsystemen mit spielbaren Versionen von *Donkey Kong*

dings fern von Halle 7 und auch nur mit einem sehr bescheidenen Stand. Außer für das Genesis-Auf-

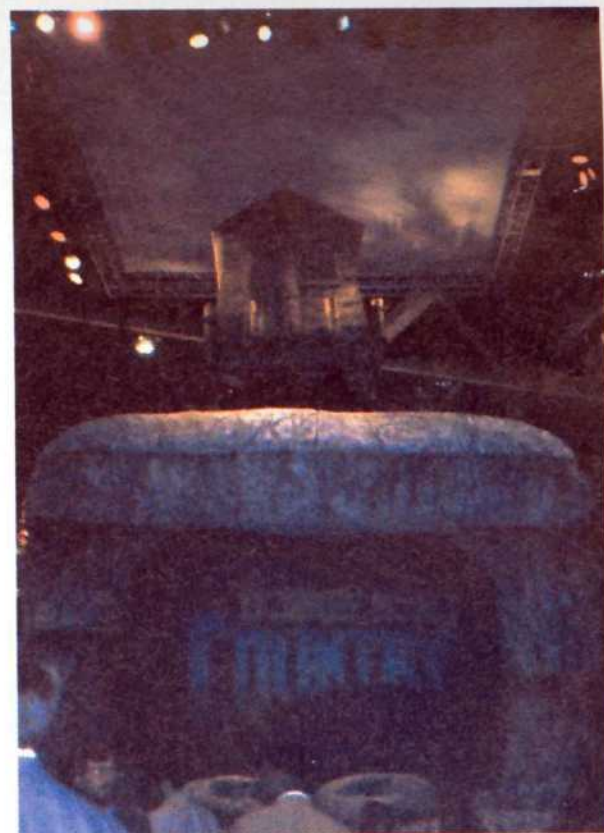


▲ Sid Meier läßt kolonialisieren

satzgerät 32X warb man eifrig für *Sonic* und dessen neuen Kumpel *Knuckles*. Im Oktober soll das entsprechende Modul marktfertig sein.

Nach den Börsengewinnen vom Jahresbeginn dürfte diese Talfahrt viele enttäuschen. +++ **Überraschungssieger Philips.** Lachender Dritter ist das CD-i-System von *Philips*, von dem laut Firmenangaben zwischenzeitlich immerhin 350.000 Stück abgesetzt wurden. Grund dafür ist das ständig wachsende Software-Angebot. +++

**VRROOOOMMM!** Racing-Fans werden an *NASCAR* von *Papyrus Software* ihre Freude haben. Mit der bereits bei *Indy Car Racing* unter Beweis gestellten Liebe zum Detail präsentiert man einen gelungenen Nachfolger. *NASCAR*-Rennen erfreuen sich bei amerikanischen Zuschauern insbesondere wegen der spektakulären Unfälle großer Beliebtheit. Wer einen 680 PS starken Boliden in die Leitplanken set-



▲ Donkey Kong Country: vom wilden Affen gebissen

men läßt. Trotzdem muß ich darum bitten, daß Ihr Euch für Spieletips an die Redaktion wendet oder die Hotline anruft. Alle anderen Fragen beantworte ich wie immer gerne unter 73233,742 (Compuserve) oder 73233,742@compuserve.com (Internet). +++ Alles was sonst noch auf der CES abging, erfahrt Ihr von Marcus und Vera in dieser Ausgabe. See you next month,  
Euer Markus Krichel





# HIGHLIGHT DES MONATS

Allein gegen die Armeen der Finsternis? Nur mit einem Korkenzieher bewaffnet die 5. bis 12. Division der deutschen Wehrmacht nieder-machen? Je realistischer die 3D-Engine, desto blöder ist meist die Spielidee drumher-um. Die Firma Silmarils nutzt in ihrem neuesten Rollen-spielknaller das allseits be-liebte \*Wumm\*/-\*Wolken-heim\*-Ambiente zur Ab-wechslung mal mit einer völ-lig neuen Spielidee.



# Reif für die Insel



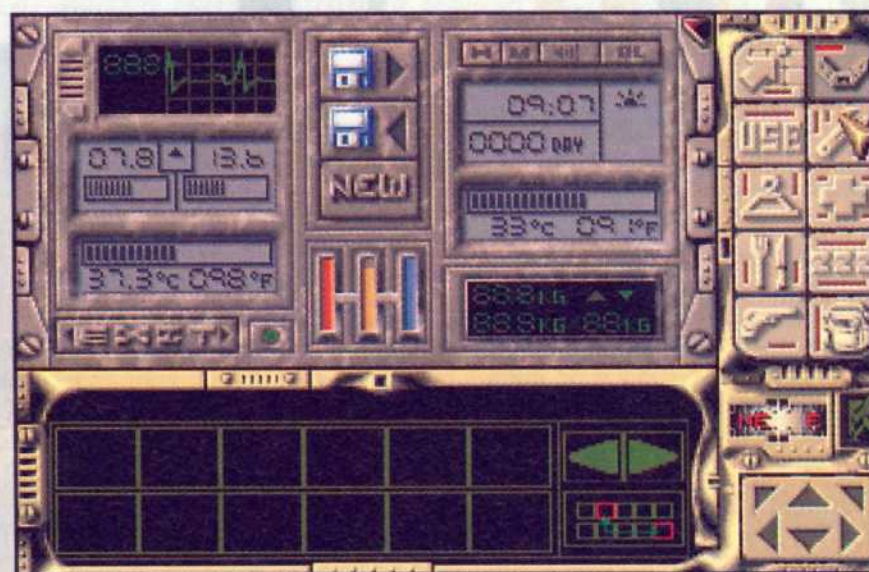
▲ Wer stirbt schon gerne unter Palmen?

**R**obinson's Requiem beginnt mit einer Notlandung. In einer furiosen Introsequenz sieht der Spieler sein Raumschiff auf einen urweltlichen Planeten zutrudeln. Nach einem Notabsprung per Fallschirm ist man auch schon mitten im Geschehen. Erstaunlicherweise ist der Planet, auf dem man notlandet, nicht der genretypische Treffpunkt des Abschaums der Galaxis, sondern ein ganz beschauliches Plätzchen mit viel Landschaft und einer jungfräulichen Ozonschicht. Dummerweise muß der Spieler gleich nach seiner Notlandung feststellen, daß er außer seinem Medcomputer nicht die geringste Ausrüstung für einen längeren Campingaufenthalt bei sich hat.

Wie weiland Robinson muß sich der Notgelandete hauptsächlich mit einer feindlichen Umwelt und den Problemen der Nahrungsbeschaffung auseinandersetzen und dabei Erfindungsreichtum und Taktik walten lassen. Dabei können sich schon die ersten zwei Tage als unüberwindliche Klippe entpuppen – wenn man nicht weiß, welche Früchte essbar sind und wie man Wasser desinfiziert, so daß man keinen tödlichen "Flotten Otto" davon bekommt. Wer also nach der Lan-



▲ Kartenzeichner integriert



▲ Doc Game Boy, der Arzt für unterwegs

## ROBINSON'S REQUIEM

PC, ca. 100 DM, Hersteller:  
Silmarils, Frankreich, Muster  
von: Selling Points.

dung gleich erst mal eine der leuchten-den Birnen mit einem guten Schluck Sumpfwasser zu sich nimmt, beißt demnächst auch noch ins reichlich vor-handene Gras. Nahrhafter ist eine Art von Kohlköpfen, die allerdings wesent-lich schwerer zu finden ist und längst nicht so appetitlich aussieht.

Als ambitionierter Notgelandeter mit einem Versorgungsproblem macht man sich natürlich erst mal auf die Suche nach den Trümmern des abgestürzten

Raumschiffs. Beim Erkunden des Geländes stößt man dann auch unwei-gerlich auf den ersten Eingeborenen. Von diesem unfreundlichen Herrn er-fährt man, daß der Planet eine Strafkolo-nie ist, daß alle Gefangenen extrem schlecht drauf sind und daß man ihnen besser aus dem Weg geht.

Wenn man danach ein wenig hinter dem Strafgefangenen herläuft, wird dieser ungehalten und zückt sein Bo-wiemesser. Nach einem kurzen, zoom-mäßigen Faustkampf liegt der unfreundliche Zeitgenosse platt am Bod-en, und man kann sich ans Plündern machen. So kommt man schon mal in den Besitz einer gewissen Robinson-Grundausrüstung. Mit dem Messer las-sen sich Blätter und Äste von den Bäu-men schneiden, die man mitnehmen und später vielleicht in etwas Sinnvol-



◀ In der Badehose an den Strand

## HIGHLIGHT



gebung findet man alsbald ein Vogelnest, das von einer äußerst unangenehmen Adlermutter beschützt wird. Wenn hier nicht schnell das Bowiemesser bei der Hand ist, verliert der Held ruck, zuck ein Auge und läuft mit eingeschränkter 3D-Sicht durch die Landschaft. Außer-

les umbauen kann. Spätestens nach einem knappen Tag Sucherei hat man dann auch das Wrack gefunden und kann sich mit weiteren nützlichen Teilen eindecken. Aus Ästen und Drähten lassen sich prima Hasenfallen bauen. Ein Verbandskasten voller Medikamente hilft kleinere Infektionen zu bekämpfen, und man kann endlich ein wenig Wasser desinfizieren. Die ebenfalls gefundene Nähnadel läßt sich mit den Blättern verwenden, um einen stilechten Robinson-Hut zu basteln.

So ein Hut ist eine praktische Angelegenheit, denn bei Robinson's Requiem haben die Klimaverhältnisse direkte Auswirkung auf den Gesundheitszustand des Spielers. Scheint die Sonne zu heiß und man läuft unbehütet durch die Gegend, kriegt man einen Sonnenstich und flippt aus. Wer in der Badehose die Polkappen des Planeten erkundet, fängt sich eine Erkältung und bekommt Frostbeulen an den Füßen.

Ab einem gewissen Erschöpfungsgrad sieht der Spieler flimmernde Sterne vor dem digitalen Auge und träumt des Nachts wirre Fieberträume, in denen ihm immer wieder eine seltsame

dem ist eine umfangreiche Behandlung und Selbstmedikation der Wunde vonnöten, weil Infektionen drohen.

Hat man den Kampf gegen den Vogel gewonnen, winken als Belohnung ein frisches Ei und ein ganzes Büschel Federn, aus denen sich in Verbindung mit gepflückten Ästen ein Grundarsenal von Pfeilen bauen läßt. Wenn man jetzt noch ein Stück Seil finden würde, könnte man einen Bogen bauen und einen der umherstreuenden Säbelzahn tiger erlegen, was ein wenig Abwechslung in den Mittagstisch brächte. Vielleicht sollte man jedoch lieber aus der Sicherheitsnadel, einem Seil und einem Ast eine Angel bauen, ein paar Regenwürmer ausbuddeln und sich mit ein paar der gefundenen Marihuana-Blättern einen ruhigen Nachmittag am See machen? Da ist aber auch noch die seltsame Höhle im Osten des Tals. Sieht so aus, als würde die ins zweite Level führen! Um sie zu durchqueren, ist allerdings eine Fackel vonnöten – und die gibt's nur an dem abgestorbenen Baum im Westen, der unglücklicherweise genau im Revier eines sehr aufmerksamen Tigers liegt.

Nun ja, Tiger haben offensichtlich Schwierigkeiten, einen robbenden Mann zu sehen, und so kommt unser Robinson-Derivat schließlich auch in den Besitz einer Fackel und lernt das nette Amazonenvölkchen aus dem zweiten Level kennen. Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg, auf dem noch so

manche Unbill wartet. Wenn die Medikamente knapp werden, helfen nur noch kleinere Operationen. Ein Biß von einem giftigen Grottenolm kann unter Umständen die Amputation eines Körperteils erfordern. Ist man so eines Beins verlustig gegangen und hat sich vorher keine Krücke gebastelt, wird die weitere Fortbewegung problematisch.

Die "Umwelt" des Helden ist eine voll begehbare 3D-Umgebung. Der Freiheitsgrad ist phantastisch. Die Verwendung von Bäumen und Sträuchern an Stelle der allseits bekannten Dungeonwände bietet eine willkommene Abwechslung. Der Boden des Geländes wird im VOXEL-Verfahren dargestellt und bietet Höhenunterschiede, schmale

Felsgrate, natürlich gewachsene Felsbrücken sowie Flüsse und Seen.

Natürlich müssen speziell auf langsameren Rechnern Abstriche in Hinsicht auf den Detailreichtum gemacht werden. Nicht jede Felskante und alle Abhänge sind sofort als solche erkennbar; ein Genickbruch durch unachtsames Klettern führt zu sofortigem Game-Over. Wenn man sich jedoch ein wenig an die Darstellungsweise gewöhnt und reichlich Gebrauch vom verstellbaren Blickwinkel gemacht hat, klettert Robinson wie eine Gemse die steilsten Berge rauf und runter. Das Spiel hat zwar einige Längen, aber das tut der Qualität des Spielprinzips keinen Abbruch. Im Gegen-

teil: Ein notgelandeter Astronaut muß halt auch mal mit ein paar Tagen rechnen, an denen gar nichts geschieht. Die Steuerung wurde klassisch einfach gehalten. Etwas versteckt angebracht sind die Buttons für den Blickwinkel. Über ein Spielstufenmenü läßt sich die körperliche Statur des Helden in Stufen von Kate bis Arnold einstellen. Alle wichtigen Informationen über Gesundheitszustand, Temperatur und Tageszeit gibt der Medcomputer, der ab und zu nach einer neuen Batterie verlangt.

### Very Virtual

Robinson's Requiem kommt mit einer völlig neuen Spielidee daher und ist näher am Virtual-Reality-Konzept dran



▲ Hey, Eva, gib mal 'nen Apfel, Baby!

als irgend ein anderes (nicht indiziertes) Spiel. Erfindungsreichtum ist schwer gefragt, aber auch die Actioneinlagen kommen nicht zu kurz. Das Ergebnis ist ungefähr so verblüffend wie seinerzeit bei \*Wumm\* oder *Comanche*. Rundum steckt mehr Tiefe im Gameplay, und das Ganze zeigt in hervorragender Weise, daß eine Realtime-3D-Engine auch noch zu was anderem gut ist als für die Simulation von Massenballereien im Keller.



▲ Ohne Floß nix los

Frau erscheint, die ihm mysteriöse Botschaften sendet. Irgendwie steckt auch noch eine kompliziertere Background-story hinter der Notlandung. Die entschlüsselt der Spieler allerdings schrittweise, und es soll nur so viel verraten werden, daß der Absturz kein Zufall war: Irgendwer in der Erdregierung betreibt auf diese Art und Weise ein spezielles Ausleseverfahren für Elitekämpfer. Beim weiteren Erkunden der Um-

**Urteil: 10** **GUT**

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

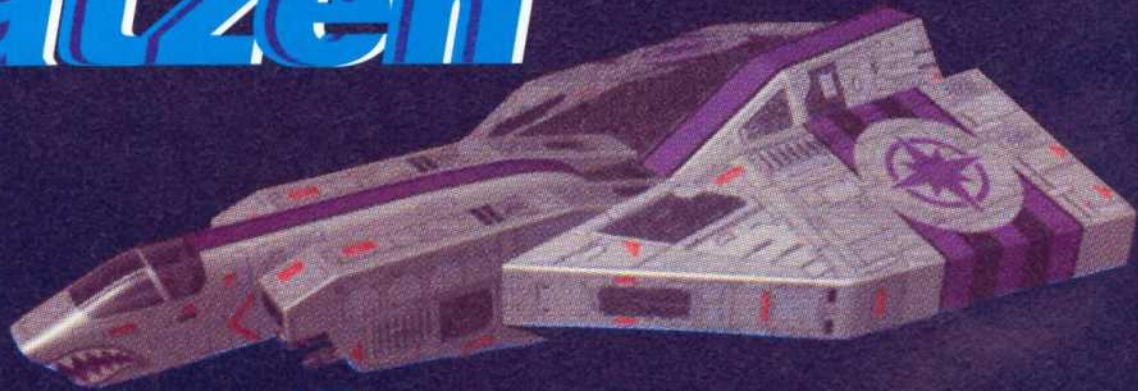
Das richtige Spiel für Messner, Nehberg und ihre Jünger. Just stay alive!



# Killerkatzen

## kontra

# Kinostars



Scribbles für eine Wing-Commander-3-Szene (mit Original-Regieanweisungen)



▲ Ein Wirbel im Raum, ...



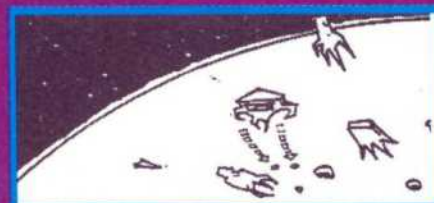
▲ ...plötzlich entsteht ein Wurmloch, und ein Kilrathi-Schiff bricht durch



▲ Kamera folgt dem Schiff...



▲ ...in Richtung Kilrathi-Heimatplanet



▲ Das Schiff schwenkt in den Orbit ein. Zwei kleinere Schiffe lösen sich vom Kilrathi-Schiff und tauchen in die Atmosphäre ein

Frohe Kunde für Action-Fans mit Ansprüchen: Wing Commander 3 nimmt langsam aber sicher Form an. ASM hat sich mal ein bißchen bei Origin umgehört und dabei interessante Neuigkeiten ans Tageslicht befördert. Allem voran: Wing Commander 3 ist "Made in Hollywood".



Access tut's, Virgin tut's, Coktel Vision tut's – jetzt tut's auch Origin. Was? Na, die Games mit Hollywood-Flair anreichern. Schauspieler plattwalzen und auf die silberne Scheibe pressen. Kino in den Computer holen. So geschehen dieser Tage in Texas, wo Origin seine geheimen Entwicklungsbunker hat.

Bei einem für Computerspiele enormen Budget von ca. drei Millionen Dollar brauchte natürlich nicht gezeigt zu werden. Ob es nun am Geld lag (eigentlich kaum anzunehmen) oder an der Aussicht, auch mal in einem anderen Medium als immer nur Film und Fernsehen zu arbeiten – Tatsache ist jedenfalls, daß es offensichtlich kein Problem war, Hollywoodstars aller Größenordnungen für das Projekt zu verpflichten.

Eine Kostprobe: Mark Hamill, der den Part des Fighter-Piloten Chris Blair übernimmt, hat die Herzen aller rechtschaffenen Rebellen mit seiner Rolle als Luke Skywalker in den "Star Wars"-

## WING COMMANDER 3

PC, Hersteller: Origin, USA

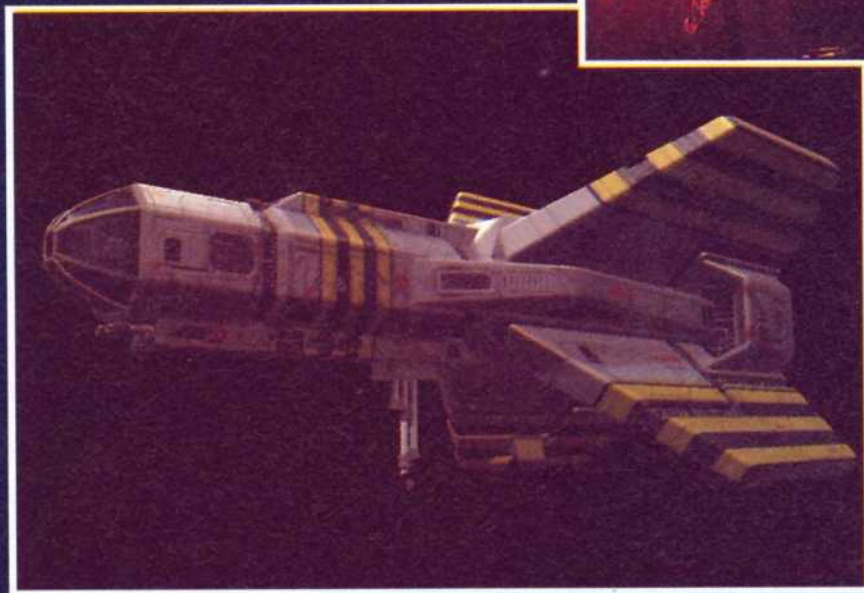
Filmen erobert. Seine ersten Erfolge heimste er übrigens schon vor einer wahren Ewigkeit mit der zwar extrem populären, aber trotzdem ziemlich unsäglichen Fernsehserie "The Partridge Family" ein. You've come a long way, Mark.

### Stars und Sternchen

John Rhys-Davies (spielt den Paladin) dagegen sorgte als wohlbeleibter Chaos für Witz und Unterhaltung in den Indiana-Jones-Streifen. Neuerdings ist er auch in der TV-Serie "The Untouchables" zu bewundern. Und falls Ihr



▲ Gigantisch, oder?



▲ Der Überflieger

"Young Guns II" gesehen habt, werdet Ihr in Wing Commander 3: The Heart of the Tiger ein Wiedersehen mit Ginger Lynn Allen feiern können. Auch Jennifer MacDonald (Terminal Force) ist mit von der Partie. In weiteren Rollen wollen unter anderem Malcolm McDowell (Uhrwerk Orange, Voyage of the Damned) und Thomas F. Wilson (Zurück in die Zukunft) echtes Kino-Feeling im Spiel erzeugen.





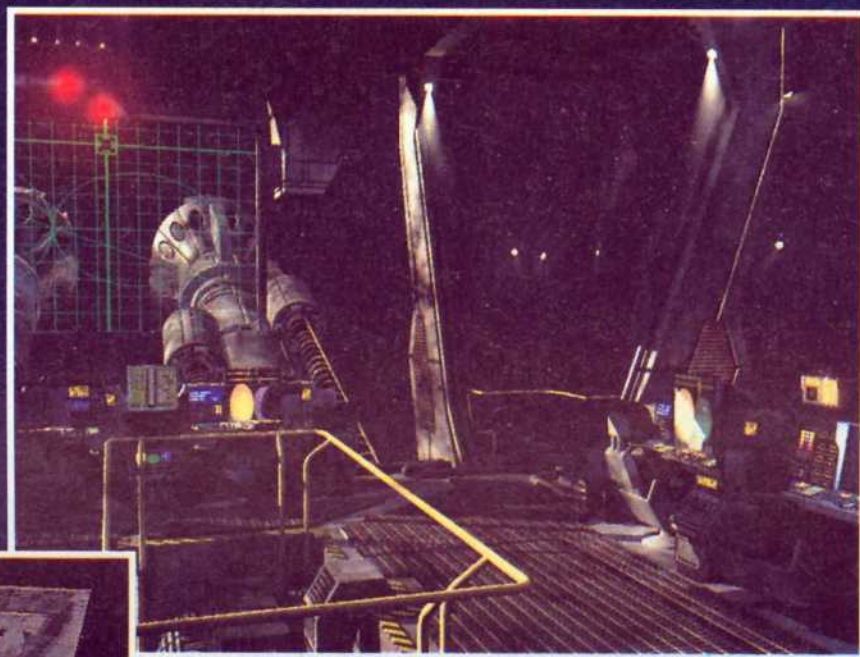
Nicht nur vor der Kamera wurde professionell gearbeitet, auch die Verantwortung für Script und Produktion wurde Fachleuten aus der Filmbranche übertragen. Alles in allem waren fast fünfzig Hollywood-Profis aller Berufszweige an der Produktion beteiligt. Regie führte übrigens ein Nicht-Hollywoodianer: *Chris Roberts*, seines Zeichens Flugi-Spezialist bei Origin und schon für die Erstversion der Wing-Weltraumballerei verantwortlich.

## Nix los ohne Silicon Graphics

Bis die benötigten zwei Stunden brauchbarer Film-Action schließlich im Kasten waren, hat es eine ganze Weile gedauert. Das lag nicht zuletzt daran, daß sich die Filmerei etwas ungewöhnlich gestaltete. Schließlich wurde diesmal nicht wie gewöhnlich vor Kulissen gefilmt, sondern vor computergenerierten Szenarien, die diese "realen" Hintergründe ersetzen. Jede Szene wurde in mehreren Varianten gedreht, um es zu ermöglichen, später flexibel auf das Spielgeschehen reagieren zu können. Dieses Material wanderte dann in die Hexenküchen von Origin und wurde dort mit virtuellen Szenarien und der Spielumgebung verquickt.



▲ Teil der Zentrale



▲ Ausblick zu den Sternen



▲ Im Anflug ▶



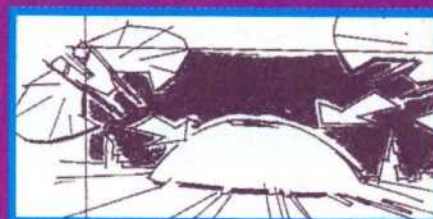
Mit Hilfe von Silicon-Graphics-Workstations und modernster 3D-Software machte sich anschließend ein kleines Team von Künstlern und Programmierern daran, aus den Einzelteilen eine komplette virtuelle Welt zu schaffen, in der sich die verschiedenen Elemente nahtlos zusammenfügen und das eigentliche Adventure stattfindet. Genau in diesem Entwicklungsstadium befindet sich das Game zur Zeit.

Lohnt sich der Aufwand? Nicht nur der Regisseur, der hier mal wieder voll in Hi-Tech schwelgen durfte, auch die Akteure sehen in interaktiven Compu-

terspielen die Unterhaltungsform von morgen. John Rhys-Davies, der laut eigener Aussage schon immer ein ausgeprägtes Interesse für Science-fiction und Technik hatte, ist zum Beispiel davon überzeugt, daß "... die CD ein wegweisendes Medium ist und Wing Commander 3 alle Elemente von Sci-fi, futuristischer Technologie und Unterhaltung in sich vereint, die ein solches Medium braucht, um Erfolg zu haben...". Offensichtlich ein Mann, der von diesem neuen Produkt überzeugt ist – und nach allem, was man bisher vom Spiel sehen konnte, vermutlich zu Recht.

## Aufbruch in eine neue Ära

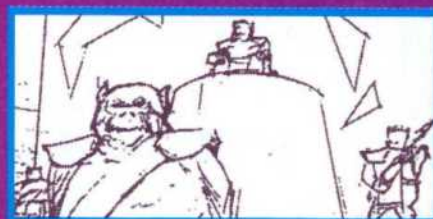
Mark Hamill betrachtet die Arbeit an dem Spiel von einer völlig anderen Seite. Er sagt: "Ich war schon immer fasziniert von Rätseln und Spielen aller Arten. Was ich in die Varianten der einzel-



▲ Die zwei Schiffe fliegen über die Kamera hinweg zum imperialen Thronsaal,...



▲ ...tauchen hinein und schweben im Versammlungsraum



▲ Thrakeath im Vordergrund, der Imperator auf dem Podest und zwei Wachen im Hintergrund. Der Imperator nimmt seinen Platz ein



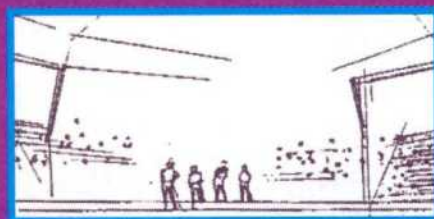
▲ "Der Feind hat einen Schlag gegen das Herz unseres Reiches geführt. Eine kleine Gruppe seiner Soldaten ist hier auf Kilrah gefangen genommen worden." – Wutgeschrei von der aufgewühlten Kilrathi-Menge, der Imperator beruhigt sie mit einer Handbewegung und gibt Thrakeath ein Zeichen, anzufangen



▲ Thrakeath: "Dieser Überfall war ein Akt der Verzweiflung. Die haarlosen Affen wissen, daß sie geschlagen sind. Sie haben völlig versagt."



▲ **Jubelndes Gebrüll wird laut. Der Blutdurst ergreift jeden anwesenden Kiltrathi (ganz buchstäblich: die Löwen gegen die Christen).** – Thrakeath: "Es wird kein Verhör geben." Befriedigtes Knurren im ganzen Saal. – Imperator: "Tu mit ihnen, was du willst." – Thrakeath deutet auf die Gefangenen: "Desintegrieren." Enttäuschtes Murren und Zischen. – Thrakeath: "Brüder, sie sind keine Krieger, sondern Abfall."



▲ **Die gefangenen Piloten**

nen Szenen einbringen möchte, sind Teile der Puzzles, die zur Lösung der Geschichte nötig sind. Im Script gibt es so viele verschiedene, unerwartete Möglichkeiten, daß diese Arbeit für mich etwas völlig Neues war. Ich habe das Gefühl, daß ich in 50 Jahren wohl mal zurückblicken und sagen werde: Hey, ich war von Anfang an bei diesem Phänomen mit dabei – genau so, wie



▲ **Luke Skywalker läßt grüßen: Mark Hamill (rechts) jetzt als Kiltrathi-Bekämpfer Chris Blair, links John Rhys-Davies als Paladin**

sich die Schauspieler gegen Ende der Stummfilmzeit gefühlt haben mögen, als sie ihre ersten Tonfilme gedreht haben."

Für Chris Roberts steht natürlich ein ganz anderer Aspekt im Vordergrund: "In der Vergangenheit, als ich die ersten beiden Wing-Commander-Spiele produzierte, habe ich versucht, so cinematisch wie möglich zu sein, aber die Technologie hat mich gebremst. Wir konnten keine Live-Szenen einbauen und hatten letztendlich etwas, das vom Flair her allenfalls Zeichentrickfilmen entsprach. Aber jetzt, mit der CD-ROM-Technologie, kann ich echte Schauspieler filmen und sie perfekt wiedergeben. "Vor allem die Intensität der Atmosphäre, die durch echte Schauspieler entsteht, kann ein künstlich animierter Film niemals vermitteln."

War der erste Wing Commander noch ein "Nur Grafik"-Action-Spiel, wartete die zweite Ausgabe immerhin schon mit Sprachausgabe und einer ver-



besserten Geschichte auf. Im dritten Teil soll nun echtes interaktives Spielgeschehen mit einer Geschichte kombiniert werden, die wirklich Tiefgang besitzt. Natürlich wird der Erfolg der Missionen wieder stark von Euren Flugkünsten abhängen, aber ein wichtiges Element wird auch sein, wie Ihr mit Euren Schiffskameraden umgeht. Jede Entscheidung soll sich auf die moralische Einstellung Eurer Umgebung auswirken und dadurch sowohl den Verlauf der Geschichte als auch Leistung und Einsatz Eurer Mitkämpfer verändern. Das ist einer der Gründe dafür, daß jede Szene in so vielen unterschiedlichen Ausführungen gedreht werden mußte.

## Bordpsychologe gesucht

Die Story selbst wartet mit etlichen Überraschungen auf. Wir schreiben das Jahr 2654, und der Held ist Colonel Christopher Blair, ein erfahrener Pilot, der sich schon oft mit den Kiltrathi-

Kriegern heiße Gefechte geliefert hat. Im Moment scheint es allerdings, als ob die Katzenrasse die Oberhand gewinnen würde. Um das zu verhindern, stürzt Ihr Euch mit der TCS Victory ins Getümmel, einem nicht gerade neuen Schiff, das aber mit Kau-

gummi und gutem Willen doch noch einigermaßen zusammenhält. Zu Eurer Crew gehört ein Kiltrathi, der desertiert ist und jetzt auf Eurer Seite kämpft. Auch ein etwas impulsiver Pilot ist mit dabei, den seine Begeisterung schon mal so mitreißt, daß er auf die eigene Seite schießt. Eine attraktive Flugtech-



▲ **Is' das Tom Jones, der Tiger?**

◀ **Ein ICE im Jahr 3000?**

nikerin, die schwerstens eine Auge auf Blair geworfen hat, kompliziert die Atmosphäre an Bord mindestens genauso wie die gutaussehende Pilotin, unter deren kühlem Äußeren sich ein echter Vulkan verbirgt (laut Origin). In Gestalt von Mark Hamill (auch nicht gerade ein unattraktiver Typ) dürft Ihr Euch dann als Christopher Blair mit dieser

reichlich gemischten Truppe aus Individualisten herumschlagen – und nicht zuletzt natürlich auch mit den Kiltrathi. Bis es jedoch so weit ist, werden noch einige Monate ins Land gehen. Zu Weihnachten dürfen PC-Piloten laut Origin wieder auf Katzenhutz gehen. Umsetzungen des neuen Science-fiction-Spektakels auf andere Systeme sind nicht geplant. Auf den angekündigten Erscheinungstermin sollte man sich auch besser nicht allzu sehr verlassen – Ihr wißt ja, daß Origin in puncto Überziehen von Terminen noch vor Thomas Gottschalk liegt.

Und ganz zum Schluß noch ein nicht uninteressantes Gerücht: Angeblich soll es diesmal trotz des gigantischen Programmieraufwands nicht nötig sein, sich für den neuen Wing Commander auch einen dazu passenden neuen Computer zu kaufen. (Panik bei den Pentium-Verkäufern!) Das allerdings wäre tatsächlich mal was Neues – und sehr erfreulich.



# POWER

# ME

# 680

# ...und das ist noch nicht alles!



Lesen ist gut – Erleben ist besser!

nur **9,80 DM**



Seit **27. Juli** am Kiosk

Inside MULTIMEDIA, jeden Monat neu! Ausgabe Nr. 9 erscheint am **31. August**

### CD-Inhalt:

- Programm- und Spieledemos
- Animationen
- Videos
- Slideshows
- Sounds
- Shareware
- Präsentationen und vieles mehr!

Computermagazin und CD-ROM als multimediale Einheit zum Superpreis – das gab's noch nie!

Laßt Euch auf keinen Fall das große Abenteuer Multimedia entgehen!

Das Computermagazin mit CD-ROM

**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



Das Dschungelbuch

# Probier's mal mit Gemütlichkeit

**Ü**ber 27 Millionen Menschen versetzte Disneys preisgekröntes Urwaldabenteuer, das Dschungelbuch, bislang allein in Deutschland ins Dschungelfieber. 25 Jahre nach seiner Erstaufführung bezaubert die Zeichentrickverfilmung von Rudyard Kiplings Roman immer noch Filmfreunde und nun auch Spielefreaks. Das Dschungelbuch war der zwölfte abendfüllende Zeichentrickfilm aus dem Hause Disney und ist gleichzeitig der letzte, an dem Walt Disney persönlich mitgearbeitet hat (er starb 1966). Rund drei Jahre dauerten die künstlerischen Arbeiten am Film, und die vier Hauptanimatoren hießen Milt Kahl, Ollie Johnston, Frank Thomas und John Lounsberry. In mehr als 200.000 Stunden erschufen sie das Zeichentrickwerk gemeinsam mit insgesamt 70 anderen Zeichnern, wobei es galt, über 320.000 Einzelzeichnungen Leben einzuhauchen und ca. 760 verschiedene

Selten hat ein Film so witzige und urige Tier-Charaktere gezeigt wie Walt Disneys "Dschungelbuch". Und selten hat ein Film über Jahre hinaus eine solche Zuschauerresonanz gehabt. Neben dem Film sorgt nun auch das Game "Jungle Book" für volle Ladenkassen.

nen Szenarien zu entwerfen waren, um dem Ganzen einen passenden Hintergrund zu geben.

### Jazzig

Die Musik, die sowohl in den USA als auch in Deutschland Preise einheimste, ist absolut auf den Film abgestimmt. Unvergessen sind Titel wie "Probier's mal mit Gemütlichkeit" ("The bare necessities") und "Ich wär' so gern wie Du" ("I wanna be like you") von Terry Gilkyson. Letztes Jahr sorgte "The Jungle Book Groove" von Disney Cast für eine Überraschung und kam bis in die Top Twenty. Die weiteren sechs Filmsongs stammen

aus der Feder von Robert und Richard Sherman. Alles in allem Ohrwürmer, die unheimlich gut klingen.

Zur Story, die als Vorlage für den Film wie auch für das Game dient: Der weise Panther Baghira findet im Dschungel das Menschenkind Mogli und bringt es zu einer Wolfsfamilie, die den Kleinen aufzieht. Mo-

gli führt einige Jahre lang ein recht unbeschwertes Leben unter den Tieren. Eines Tages plant der heimtückische und mächtige Tiger Shir Khan die Rückkehr in seine alten Jagdgründe. Aus Angst um das Leben des Kleinen beschließt das Wolfsrudel, Mogli in die Obhut der Menschen zurückzugeben. Denn eines ist sicher: Shir Khan haßt nichts mehr als Menschen, und damit ist Moglis Leben dauerhaft bedroht.



▲ Reich mir die Banane

### THE JUNGLE BOOK

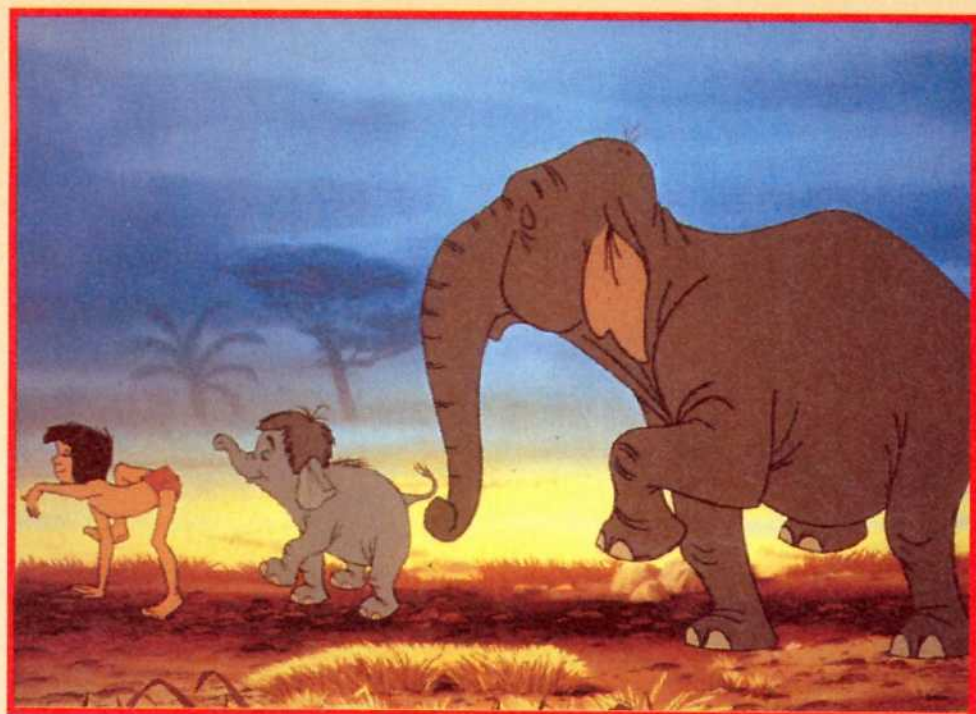
Super NES, ca. 140 DM, geplant für: NES, Game Boy, Mega Drive, Hersteller: Virgin Interactive, USA, Muster von: Virgin Deutschland.

Der gutmütige Baghira erklärt sich bereit, Mogli ins nächste Dorf zu begleiten. Damit beginnt ein spannendes Abenteuer mit Balu, dem lebensfrohen

Bären, dem swingenden Affentanz von King Loui, der absolut pompösen Elefantenparade, singenden Geiern

und der hypnotisierenden Schlange Kaa. Alles total witzige Charaktere, die begeistern: Man denke nur an den





▲ Augen links, zwei, drei, vier!

Lebenskünstler Balu, den jazzigen King Louie oder die absolut abgefahrene Frühpatrouille, die vom Elefant-Colonel Hathi samt seiner resoluten Gattin Winnifred und deren tolpatschigem Nachwuchs mit einer Herde Dickhäuter durchgeführt wird.

### The Jungle Book

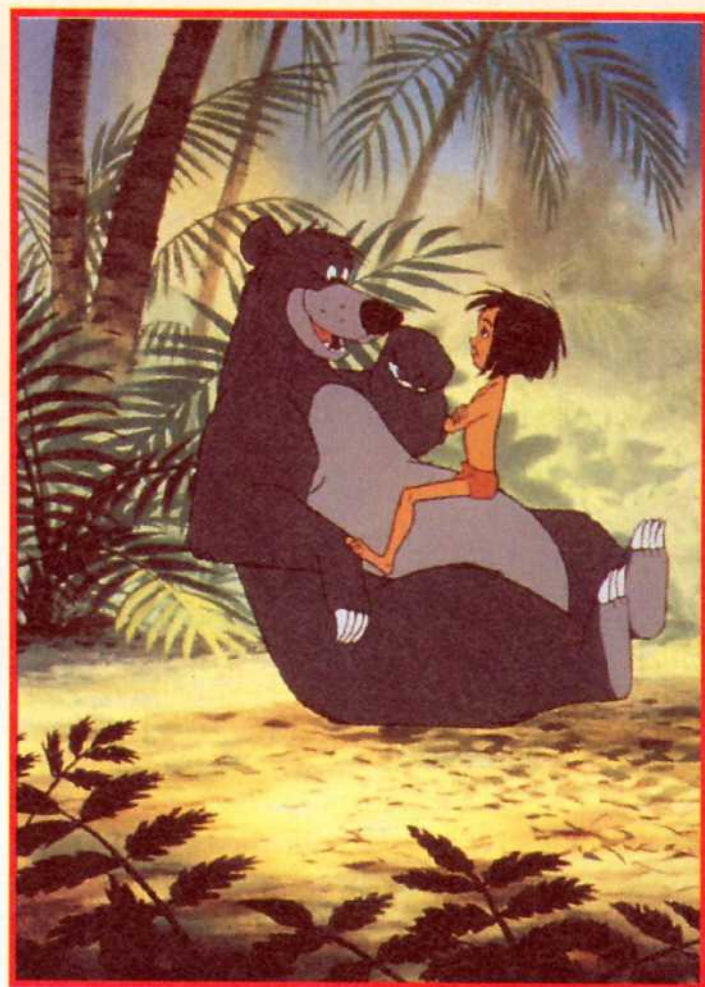
Die Firma Virgin hat sich der ganzen Geschichte angenommen und mit The Jungle Book ein gut gemachtes Jump'n'Run für die Systeme NES, Game Boy, SNES und Mega Drive herausgebracht.

Ihr übernehmt die Rolle von Mogli und müßt Euch hüpfender-, hangelnder- und bananenwerfender-

weise durch den gefährlichen Dschungel schlagen. Überall warten diverse dschungelspezifische Gegner auf Euch. Ob es nun eine harmlos aussehende Pflanze oder eine im Gebüsch verborgene Schlange ist, alles kann Moglis Leben auf rüde Art beenden.

Doch ganz so schlimm, wie es auf den ersten Blick aussieht, ist es doch nicht. Hat Mogli ein Leben eingebüßt, gibt's natürlich noch Continues. Ansonsten bewegt Ihr Euch in riesengroßen, wunderschön gezeichneten Levels. Zusätzlich könnt Ihr in den reichlich vorhandenen Bonuslevels allerhand Points und Goodies wie Juwelen etc. einsammeln. Eure Hauptaufgabe besteht aber darin, Euch durch die Mammutlevel zu arbeiten.

Ihr könnt Euch grundsätzlich auch auf dem Boden fortbewegen. Hier und da sind Hindernisse im Weg, die Mogli aber dank seiner Kräfte wegschieben kann oder über die man einfach drüberhüpft. Geht's mal auf diese Weise nicht weiter, gibt's reichlich Lianen, an denen Ihr im Stile von Tarzan von Ast zu Ast schwingt. Mit ge-



▲ Bin ich dir nicht zu schwer?

## SOFT & SOUND SHOP

# Ihr VIP-Paket 44,-\*

ab DM

- SIEMENS S3 Handy oder
  - NOKIA 2110 Handy oder
  - Ericson GH 198
- die neuesten Modelle!

- + D1 oder D2 Telefonkarte
- + EURO- und VISACARD

ab nur  
DM 44,-\*

Inclusive

Anschluß-, Freischatz- und Grundgebühren für ein Jahr.



\*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 13,9% eff. • Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

## SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste  
COMPUTER SPIELE und HARDWARE.

### Mitglieder sind Mitspieler!

Ihre Mitgliedschaft hat viele Vorteile:

- Kostenlos - Zu Hause - Soft- und Hardware testen
- Verbilligt Einkaufen • Neuheiten Service
- Kostenlose Demo-Spiele abräumen • PC - Doktor

Die Adressen für Direkt-Versand • Verkauf • Verein

## SOFT & SOUND SHOPS

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.

Alle SHOPS versenden direkt an Sie.

52026 Aachen	Schildstr. 4	02 41-3 01 31
59755 Arnsberg-Neheim	Lange Wende 30	0 29 32-10 94
10551 Berlin	Oldenburger Str. 44	0 30-39 62 821
12207 Berlin	Osdoerfer Str. 13	0 30-71 28 599
33615 Bielefeld	Schloßhof Str. 1	05 21-13 80 33
53225 Bonn	Limpericher Str. 22	02 28-62 50 76
38118 Braunschweig	Hohwede Str. 10	05 31-50 82 31
47051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	02 03-2 10 84
40477 Düsseldorf	Gneisenaustr. 1	02 11-49 10 187
91054 Erlangen	Luitpoldstr. 15	0 91 31-2 66 58
79106 Freiburg	Lehenerstr. 24	07 61-28 71 12
58095 Hagen	Bergischer Ring 5	0 23 31-2 67 74
22083 Hamburg	Beethovenstr. 57	0 40-22 46 33
20144 Hamburg	Beim Schlump 21	0 40-45 81 15
24116 Kiel	Sternstr. 18	04 31-97 00 46
56068 Koblenz	Markenbildchen Weg 24	02 61-3 18 48
50670 Köln	Von-Werth-Str. 20-22	02 21-12 18 06
47807 Krefeld	Kölner Str. 485	0 21 51-30 04 09
23564 Lübeck	Wankenitzstr. 7	04 51-79 43 45
58511 Lüdenscheid	Schützenstr. 2	0 23 51-86 02 81
67063 Ludwigshafen	Kreuzstr. 8	06 21-63 27 22
39112 Magdeburg	Braunschweiger Str. 104	03 91-4 26 22
68159 Mannheim	Jungbuschstr. 3	06 21-10 12 03
41065 Mönchengladbach	Neusser Str. 210	0 21 61-60 15 56
48147 Münster	Ferdinandstr. 8	02 51-27 85 15
66538 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	0 68 21-2 67 97
41460 Neuss	Hamtorstr. 20	0 21 31-27 89 67
49074 Osnabrück	Heinrich-Heine Str. 7	05 41-2 12 30
31224 Peine	Echternstr. 14	0 51 71-7 29 23
24306 Plön	Lübsches Tor	0 45 22-81 84
48431 Rheine	Auf dem Thie 8	0 59 71-22 19
27721 Ritterhude	Riesstr. 47	0 42 92-98 76
66578 Schiffweiler	Kreisstr. 18	0 68 21-63 21 63
38300 Wolfenbüttel	Heimstätten Weg 23	0 53 31-6 18 20
38440 Wolfsburg	Laagbergstr. 63	0 53 61-3 74 74
67547 Worms	Luisenstr. 10	0 62 41-8 84 44
35576 Wetzlar	Altenbergerstr. 30	0 64 41-5 45 20

Werden Sie SOFT & SOUND Händler

über on-line Service Agentur

Rethelstraße 130 • 40237 Düsseldorf • Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123



▲ Kannst du mir nicht etwas über dieses Menschenkind erzählen?



▲ Die große Dschungelfamilie

zielten Bananenwürfen haltet Ihr Euch die lästigen Affen und sonstige Gegner vom Leibe. Manche Kontrahenten können auch als Trampolin benutzt werden.

Das Besondere am Game sind die feinen Nuancen: wenn Mogli beispielsweise am Rand eines Felsen steht und mit den Armen zu rudern beginnt, um nicht abzustürzen. Jedes neue Bild hält neue Überraschungen bereit. Die Krönung ist selbstverständlich der Sound, bei dem man unweigerlich ins Grooven kommt: "I wanna beeee like youhuhu, dudubduduuu..." – Ein Spiel der Extraklasse – nicht nur für Kleine, sondern auch für Große.



▲ Wo geht's hier bitte weiter?



▲ Auf sie mit Gebrüll!



▲ Was'n das für'n Vogel?



▲ Ich hypnotisier' dich jetzt

▲ Uff, ich hätte eine Banane mehr zum Frühstück essen sollen...



Urteil: **11**

OH SCHUBIDU

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

Absolut groovig!

# Das starke

# ASM

## SPECIAL 24

### MIT

### CD

Die besten  
Shareware-Spiele,  
Werbehits und Tips

- die größten Knaller aus der Shareware-Welt
- Space-Rat-Comics für Ihren Monitor!
- die schönsten ASM-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 Ihren CD-Player!



Ab 17. Juni am Kiosk oder mit beiliegender  
Bestellkarte direkt anfordern



# Wein, Streit und Gestank



▲ Obelix war auch schon da...

Was so ein richtiger Wikinger ist, den kann so schnell nichts erschüttern. Wenn allerdings die nordische Götterwelt wild wird und ein bestimmter Loki anfängt, den wilden Mann zu markieren, dann wird die Sache selbst für Hörnerträger gefährlich. Also ruft man Hilfe herbei – und es erscheint zum zweiten Mal HEIMDALL.

**D**er nordische Götterschurke Loki hat wieder seine wilden Hakrat-Horden um sich geschart.

Daraus entwickelt sich ein Riesenproblem, selbst für die Götterkollegen in Walhall. Also schickt man Heimdall los, um Loki dingfest zu machen. Doch der – nicht faul – hat Heimdall einige Gemeinheiten in den sechs Wikingerländern hinterlassen – darunter die vier Teile des Sacred-Amuletts.

## Mit Met und Magie

Heimdall und seine Getreuen müssen sich im Zeitalter Ragnaroks durch die In-



▲ Hier beginnt die Wikinger-Hatz

seln des Landes Yggdrasil schlagen. Ragnarok ist der tausendjährige Zeitraum, an dessen Ende die Entscheidungsschlacht zwischen den Göttern Asgards



▲ Hier gibt's Met und Infos...

und Loki, dem ausgestoßenen Gott, mit seinen Schergen stattfindet.

Der Spieler übernimmt die Rolle Heimdalls, der mit seinem Gefährten Ursha versuchen muß, Loki eine Falle zu stellen. Loki muß völlig außer Gefecht gesetzt werden, erst dann ist das Spiel gewonnen.

## HEIMDALL 2

Amiga (Kickstart/WB 1.3 od. 2.1), 89,95 DM, Hersteller: Core Design, England, Muster von: Bomico.

Dazu muß der Held die vier Amulett-Stücke auf den Inseln des Reiches finden. Er steuert mit seinem Boot die jeweilige Insel an und erkundet sie. Auf jeder Insel befinden sich Tore (wie Transmitter), durch die – bis auf wenige Ausnahmen – die beiden Helden jedoch erst gelangen können, wenn sie einen weiteren Talisman gefunden haben.

Loki hat auf jeder Insel seine eigenen Fallensysteme aufgebaut. Die bestehen aus Rätseln und müssen durch logische Kombination gelöst werden. Zwischendurch taucht Loki unvermittelt in den Städten und Dörfern auf, und seine Horden zerstören dabei, was ihnen unter die Klauen kommt. Um weitere Punkte zu sammeln, hilft nur eins: Ohne Scheu muß man den Horden entgegentreten und sie besiegen.

Heimdall 2 ist ein überaus ansprechendes Spiel, eine richtig schöne Mischung aus Strategie, Abenteuer und Action. Gespielt wird in der "Schräg drauf"-Sicht, und man sieht immer nur einen Ausschnitt der gegenwärtigen Welt. Die Grafik ist schon für "Normal-Amigas" sehr schön. Besitzer eines A1200 oder

A4000 können außerdem auf eine Spezialversion zurückgreifen, bei der noch ein wenig mehr geboten wird.

Der letzte bemerkenswerte Punkt ist gleichzeitig auch das große Manko des Spiels: Heimdall 2 läuft nicht auf allen Amigas. Getestet wurde es auf einem A2000, einem A2000 mit 68030er Karte (lief nicht!), einem A3000 mit Kick/WB 2.1 sowie einem A3000 mit Kick/WB 3.0 (lief nicht!). Die A1200/A4000-Version läuft dagegen nicht auf Amiga-Rechnern mit ECS-Grafik. Wer hier wieder was von Inkompatibilitäten sagt, liegt leider falsch, Testprogramme für System-Konformität lieferten hanebüchene Ergebnisse. So schön das Game ist, eine teilweise "Quick-&-Dirty"-Programmierung kann man den Herrschaften von Core Design leider nicht absprechen.



Urteil: 10

GUT

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

Schöne Wikinger-Saga mit technischen Mängeln





# Orientalisches

## AL QUADIM

PC, ca. 100 DM, Hersteller: SSI, USA, Muster von: Softgold.

# Abenteuer



◀ *Hasse ma Feuer, Alter?*



▲ *Audienz bei Königs*

**N**ormalerweise gehört das Wort "Nein" nicht zum Sprachschatz eines Djinn. Vor allem dann nicht, wenn es um eine Bitte seines Meisters geht. Die Flaschengeister sind dazu verpflichtet, dem Besitzer ihrer Wohn-Buddel jeden Wunsch zu erfüllen, egal ob es sich um die Beschaffung von größeren Geldbeträgen oder die Verteidigung des Heimatdorfes handelt.

Als jedoch die Insel der Zauberer von Monsterhorden angegriffen wird und der örtliche Djinn-Besitzer Al-Hazrad seinen Flaschengeist gegen die Angreifer einsetzen will, geschieht das Unfaßbare: Der treu ergebene Djinn verweigert mit einem Mal die Kooperation, lacht zudem seinen Meister aus und kündigt fristlos. So etwas schafft Unruhe in den Reihen der Djinn-Götter. Was geschieht, wenn nun andere Djinns auf die gleiche Idee kommen und so die ganze Flaschengeist-Innung in Verruf bringen? Wer ist dafür verantwortlich zu machen, daß sich die Zauberwesen plötzlich über die ehernen Gesetze des Djinntums hinwegsetzen? Es wird Zeit, daß ein ambitionierter Held der Sache auf den Grund geht und die Ordnung im Orient wiederherstellt. Ihr steuert Al-Quadim, Sohn des Al-Hazrad, welcher von den Djinn-Göttern auserwählt wor-

den ist, um das Rätsel der aufmüpfigen Flaschengeister zu lösen. Zu diesem Zweck bewegt sich der junge Held durch eine in Schrägdraufsicht dargestellte Landschaft. Nach einem Besuch im Heimatdorf und Gesprächen mit dessen Bewohnern erhält Al-Quadim diverse Aufträge. Nützliche Informationen und Gegenstände helfen Euch bei deren Erfüllung, sofern Ihr sie im weiteren Verlauf aufstöbert. Spätestens beim Durchqueren der Wüstengebiete tauchen auch die ersten Feinde auf. Anfangs wehrt sich der Held in bester Orientalen-Mannier mit einem Krummsäbel, später gibt es dann auch noch eine Steinschleuder als Fernwaffe. Besuche bei den örtlichen Magiern bringen Erfahrung in der Zauberkunst. Diese ist bei den größeren Angreifern dringend vonnöten.

Die Dialogführung erfolgt über Multiple-Choice-Antworten, und auch ein Inventory ist vorhanden.

### Inter-Action

Al-Quadim kann in großem Maße mit seiner Umwelt interagieren. Steine können verschoben werden, um Eingänge zu öffnen oder eventuelle Angreifer bei der Verfolgung zu behindern. Ihr müßt Euch schon ziemlich sicher sein, welchen Gegenstand Ihr zertrümmert oder verschiebt. Unter Umständen ist er notwendig, um eines der vielen Logikrätsel zu lösen. Die Welt von

Djinns und Flaschengeister sind eine praktische Angelegenheit. Die dienstbaren Geister sind ihrem Herrn verpflichtet und erfüllen ihm jeden Wunsch. Was aber passiert, wenn die Wunderwesen in einen dauerhaften Zauberstreik treten und sich gegen ihre Meister auflehnen?



▲ *Spinne am Morgen...*



▲ *Nieder mit den Software-Piraten*



▲ *Wo geht's denn hier zum Pogo-Tanzen?*



▲ *Sie sind wahrscheinlich nicht der Wannenschicht?*

Al-Quadim ist gigantisch groß und verspricht Knobel- und Action-Spaß für einen langen Zeitraum. Grafik- und Soundeffekte runden das Spiel ab. Eine solche Mischung von klassischem Adventure mit Actioneinlagen gab es bisher nur im Spielekonsolenbereich.



**Urteil: 10 GUT**

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

Zelda läßt grüßen – spannendes Action-Adventure im Konsolenstil



## KING OF THE DRAGONS

Super NES, ca. 120 DM, Hersteller: **Capcom**, Japan, Muster von: **Hersteller**.

Die Spielhalle hat ausgedient: Capcom zeigt mit der ersten 1:1-Umsetzung eines Automaten Spiels, daß die Coin-ops in die Klamottenkiste gehören.

**E**s ist schon seltsam: Jahrelang dominierten die Spielhallen-Automaten das Genre der Action-Spiele, setzten die Trends und wurden begierig für diverse Heimrechner herunterkonvertiert. Und heute? Längst steckt Nintendos Super NES in vielen Automaten, werden die Module der Heimanwender nur für den Münzeinwurf umgestrickt und ins Gehäuse gepackt. Bestes Beispiel für die Qualität

## Spielhallen-Freuden

der Konsolen: Capcoms **King of the Dragons**. Vor gut einem Jahr noch als eigenständiges Automaten Spiel veröffentlicht, präsentiert der Hersteller nun seine 1:1-Umsetzung für Nintendos großes Weißbrot.

Mit der originalgetreuen Version bekommen wir aber sogleich die originalgetreuen Schwächen des Spiels. Die schlichte Handlung um fünf Helden (je nach Spielerzahl), die auszogen, um die Monster das Gruseln zu lehren, ist zum Gähnen. Man nehme ein paar Fantasy-Motive und malerische Landschaftsimpressionen, gebe dazu einige paar Knochenbrecher-Animationen und einen Schuß von Würg- und Ächz-Sounds – schon ist es fertig, das Nullachtfuffzehn-Prügelspiel.

Selbst die Details sind schon aus 1001 anderen Prügelspielen bekannt: Alle paar Meter tauchen neue Finsterlinge auf, die es zu



◀ "Ein Pfund Gehacktes bitte..." – "Kommt sofort!"

beharken gilt. Und erst wenn der letzte der Angreifer sein Leben aushaucht, wird ein paar Zentimeter weiter gescrollt. Glücklicherweise sind die Levels kurz, die Endgegner schnell im Spiel. Wenigstens ihnen gelingt es, ein bißchen Abwechslung in die platte Plattmacherei zu bringen. Wahrlich, wahrlich, den guten, alten Coin-op-Zeiten müssen wir angesichts solch trostloser Geld- und Zeitverschwendung nicht nachtrauern. Da spiele ich doch lieber *Space Invaders*, *Moon Patrol* oder das geniale *Defender*. Das waren wenigstens noch triviale Spiele mit Charme!



Urteil: **4**

MANGELHAFT

	Grafik:	9
	Sound:	7
	Ablauf:	3
	Dauerspaß:	1
	Idee:	0

Hirnlos hinlängen – das ist die Devise von King of the Dragons

## ELFMANIA

Amiga (1 MB RAM), 69,95 DM, Hersteller: **Terramarque**, England, Muster von: **Die Casette**.

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte. Bei Prügelspielen ist der Dritte immer der, der vor dem Bildschirm sitzt. Allerdings ist die Freude nicht immer lokalisierbar.

**E**lfmania nennt sich ein neues "Hau-Drauf-Game" aus dem Hause Mindscape. Die Kämpfer sind nicht diverse Hulk-Hogan-Duplikate, sondern Fabelwesen wie Du und ich. Es geht um die Vormachtstellung im Lande Muhmulandia, das von Elfen und Fabelwesen bevölkert wird. Die Aufgabe lautet, den König des Landes zur Verteidigung seiner Krone aufzufordern: Du und ein paar andere Buben

## Prügelstrafe

und Madeln, Ihr wollt Euch ihm zum Kampf stellen. Da Muhmulandia in quadratische Grafschaften aufgeteilt ist, gilt es, sich erst mal diese Grafschaften unter den Nagel zu reißen. Dazu nimmt man sich eine Söldnertruppe, läßt sie gegen die Grafschaftsverteidiger antreten – und hoffentlich gewinnen.

Elfmania kommt auf den ersten Blick ganz schön bekannt vor: Irgendwie sieht das Teil Body Blows nicht nur sehr ähnlich, auch die Kampfbewegungen und die – etwas lahmen – Bewegungsabläufe sind dem Team-17-Teil sehr ähnlich. Man könnte fast meinen, Elfmania sei eine Anzahl Extra-Levels für Body Blows. Ansonsten gibt es über das Spiel wenig zu sagen. Grafisch recht ansprechend, vom Sound eher mittel-

mäßig, läuft es auf allen Amiga-Rechnern unter allen Betriebssystemen.

Man sucht sich aus einer Anzahl von Streibern den richtigen aus, der Computer gibt die Grafschaft und den Gegner vor. Dann wird vor einem soft-scrollenden Hintergrund mit allen möglichen Mitteln gekämpft. Die Steuerung per Joystick/Joy-pad ist ein wenig seltsam: Es hakt, und irgendwie trifft man auch nicht immer richtig. Mit der Zeit allerdings bekommt man das Ganze in den Griff. Ich empfehle Elfmania eigentlich nur eingefleischten Liebhabern von Prügelspielen à la Body Blows, ansonsten ist es eher Durchschnitt.



◀ Würden Sie mir bitte vorher die Rechte vorlesen?



Urteil: **8**

ANNEHMBAR

	Grafik:	11
	Sound:	8
	Ablauf:	7
	Dauerspaß:	7
	Steuerung:	5

Da gab es schon Besseres zu sehen

Darauf mußten wir Indycar-Fans lange warten. Nachschub – und zwar gleich zweifach. Mit dabei sind jetzt auch der legendäre Indy-500-Track sowie eine Menge Extra-Features.

Der Klassiker Indy 500 ist jetzt endlich im Programm



REVIEW



## INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY EXPANSION PACK

PC (386/25, 4 MB RAM, Indycar Racing), 39,95 DM, Hersteller: Papyrus Software, USA, Muster von: Hersteller.

## INDYCAR CIRCUITS EXPANSION PACK

PC (386/25, 4 MB RAM, Indycar Racing), 39,95 DM, Hersteller: Papyrus Software, USA, Muster von: Hersteller.

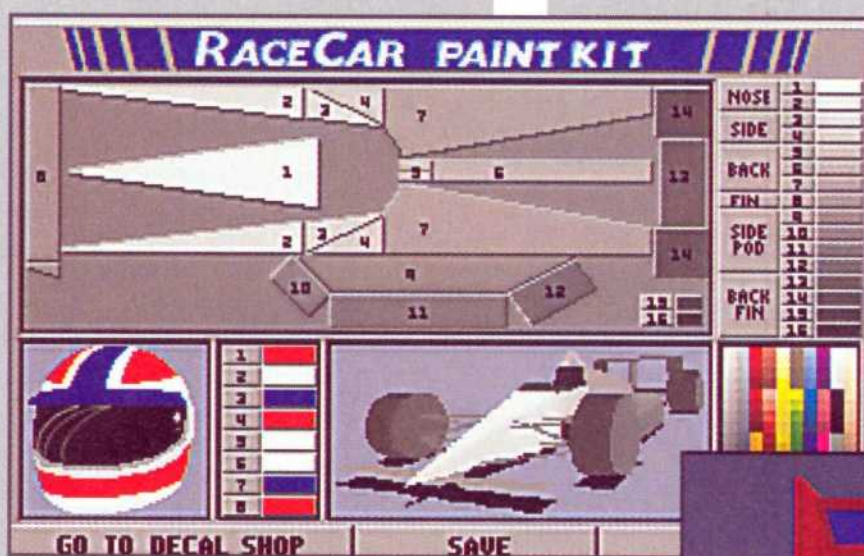
Da würde ein "und Tschüß..."-Aufkleber wirklich hinpassen



# OVAL-NACHSCHUB

**N**a Leute, alle acht Tracks von Indycar Racing bis zum Erbrechen gespielt? Also, mein persönlicher Lieblingstrack ist ja immer noch Laguna Seca. – Aber jetzt hat Papyrus langersehnten Nachschub auf den Weg gebracht: zwei Expansion-Packs mit neuen Kursen und Tools.

Zuerst wäre da das Kurs-Erweiterungs-Pack, das gleich mit sieben neuen Kursen daherkommt. Mit dabei sind: *Surfers' Paradise*, der australische Kurs mit vielen Geraden, aber auch 'ner Menge Schikanen und Kurven, die recht



▲ Mit diesem Paint Kit kann man sich so richtig als Car-Designer versuchen

◀ Diese Logos der 94er Edition machen die Serie aktuell



tricky zu fahren sind, der Kurs *Burke Lakefront Airport* in Cleveland mit seinen zahlreichen 90-Grad-Kurven und einer langen Start-Ziel-Geraden, der Track *Belle Isle Park* in Detroit, der eigentlich nur aus Zickzack-Kurven besteht, die *Road America* in *Elkhart Lake* mit heiklen Bergaufpassagen und Haarnadelkurven, der *Mid Ohio Sports Car Course* mit seiner hundsgemeinen Haarnadelkurve vor und nach einer langen Geraden, die *Phoenix-Suppen-schüssel*, die in Richtung Nazareth-Speedway geht, und der *Pacific Place* in Vancouver, der vor allem durch seine zwei Haarnadelkurven am Anfang und Ende der Start-Ziel-Geraden besticht.

Das zweite Pack enthält den Klassiker *Indy 500*, die traditionsreichste Rennstrecke der Welt. 200 Runden auf der 2,5 Meilen langen Strecke zerran an den Nerven. Highspeed ist angesagt. Abflüge sind vorprogrammiert. Als Extra gibt's ein "Race Car Paint Kit", das aus den Wagen der '93er Saison



Wie damals Runden auf dem Indy-500-Track ziehen

'94er Kisten macht. Sponsorenaufkleber, Nummern, Farben – ach, was sage ich, einfach alles – kann gewechselt werden. So kann man sich auch seine eigene Schaukel zurechtbauen, eigene Symbole draufknallen und als Rookie den Unsers, Mansells und Rahalls mal zeigen, was 'ne Harke ist. Das Teil funktioniert im großen und ganzen als Baukastensystem, hat aber alle Features vom Pixel-Malprogramm *Deluxe Paint*.

Auf beiden Packs sind Updates zum Modemspiel, das ja bisher bei einigen Versionen zu argen Problemen führte. Jetzt aber läuft's problemlos. Außerdem gibt's Druckoptionen für Ergebnislisten und Autoeinstellungen. Als kleine Dreingabe für die Fernsehsüchtigen kann man sich ein eigenes Replay zurechtschneiden.

Legt man sich beide Packs zu, ist man zwar 80 Mark los, hat aber dafür 16 Rennstrecken und kann so richtig lange



dran rumknobeln. Nur schade, daß man für die Druckoptionen und das Paint Kit aus dem Hauptprogramm raus muß.

Für mich keine Frage: Ich werde mich erst mal des Nächtens auf den neuen Kursen rumschlagen. Natürlich empfehle ich Euch dasselbe. Aber aufgepaßt: Ehe sich jemand vertut, sei noch einmal darauf hingewiesen, daß beide Produkte keine Stand-Alone-Games sind, sondern nur im Zusammenhang mit dem Hauptprogramm funktionieren!

Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	10
Preis/Leistung:	10
Realitätsnähe:	11

Längst fällige Expansion-Packs für Indy-Racing



# STEINE im Weltall

Man stelle sich folgende Situation vor: sechs Häuslebauer, sieben Grundstücke, eines gehört niemandem. Und ausgerechnet da liegt eine riesige Goldader. Das Ergebnis? Sechs Häuslebauer teilen Grundstück Nummer sieben gerecht auf? Nein, leider nicht so ganz...

**D**er Weltraum ist noch lange nicht erschlossen, jedenfalls heute nicht. Doch im Jahr 2380 kann das schon ganz anders aussehen. Das Spiel K240 von Gremlin versetzt uns ins Jahr 2380. Die Raumfahrt ist im 24. Jahrhundert wesentlich weiter entwickelt. Man weiß, daß es andere bewohnte Sternsysteme gibt und daß die Bewohner besagter Systeme nicht immer freundlich gesinnt sind.

Um zu unserer Ausgangssituation mit den Häuslebauern zurückzukom-

ten wie Kraftwerke oder Sonnenkollektoren, Wassererzeugung, Produktionsstätten für benötigte Waren, aber auch für Waffen sowie Schutzeinrichtungen. Man muß allerdings immer die eigenen Ressourcen und Geldmittel im Auge behalten. Mehr Geld bekommt man durch die Ausbeutung anderer Asteroiden und Planetoiden, allerdings sollte man die jeweils benachbarte Fremdtrasse streng im Auge behalten. Die mag es nämlich gar nicht, wenn man in ihrer Nähe forscht und frech in der Erde herumbohrt.

**K240**  
Amiga (1 MB RAM), 89,95 DM,  
Hersteller: Gremlin, England,  
Muster von: Softgold.



▲ Das war wohl nichts!



▲ Wer stört denn da?

men: Die sechs Häuslebauer sind sechs verschiedene Sternreiche (inklusive der Erde), das siebte Grundstück ist der Sektor K240. Und die "Goldader" – das sind unermessliche Bodenschätze, die nur darauf warten, abgebaut zu werden. Das Problem ist nur: Jedes der Sternreiche ist eigensinnig und möchte die Schätze gerne für sich haben.

## Schaffe, schaffe...

Natürlich ist man selbst als Erdling daran interessiert, sich für den Mutterplaneten alle Schätze einzuverleiben – wobei natürlich auch ein nicht unerheblicher Teil für eigene Zwecke zurückbleibt. So beginnt man mit einer gewissen Anzahl von Zahlungsmitteln, auf einem Asteroiden im Sektor 240 eine Basis aufzubauen.

Notwendiges Zubehör kann man gegen Cash geliefert bekommen: Wohn- und Arbeitseinheiten, Energielieferan-

## Raumstation' baue'

K240 ist eigentlich ein "Sim City im Weltraum", wenn ich es mal so betiteln darf. Zu Anfang sucht man sich eines der gegnerischen Völker aus, in deren Nähe man operieren will. Nun bekommt man einen Asteroiden, auf dem man sich breitmachen und von dem aus man Erkundungsflüge unternehmen kann. Mit der Zeit kann man durch geschicktes Verkaufen von Bodenschätzen und geschicktes Bebauen der Asteroiden ein kleines, feines Reich aufbauen. Allerdings kann auch mal etwas schiefgehen, wenn man



Wir bauen  
unserer Oma  
ihr klein  
Raum-  
stationchen

nämlich dem Gegner zu offen seine Absichten zeigt. Ein kleiner Überfall hier, eine Attacke da – und aus ist es mit den Eroberungsplänen.

Grafisch sieht die Amiga-Version ein wenig verspielt oder "verknittert" aus – nicht schlecht, aber auch nicht überwältigend. Die Elemente einer Station werden mit der Maus angewählt und auch so plaziert, allerdings sind im Vergleich zu Sim City viel mehr Probleme zu bewältigen. Die Station muß ausgewogen aufgebaut sein, man sollte über die einzelnen Elemente, ihre Kosten und Auswirkungen informiert sein.

Das Spiel kommt auf drei Disketten und ist augenscheinlich auch nur für Diskettenbetrieb ausgelegt. Mit ein bißchen Tricksen und Geduld kann man allerdings alle Disks in ein HD-Verzeichnis kopieren und diese "assignen". Jetzt müssen nur noch ein paar Files so geändert werden, daß das Laufwerk DF0: nicht mehr integriert wird (Ersatz: zum Beispiel das Verzeichnis so as-

signen, daß es KZV: heißt). Das ist keine Anleitung für eine Raubkopie, sondern dafür, wie man das dämliche Diskettenwechseln umgeht. Es wäre nett, wenn sich englische Spielefirmen mal daran gewöhnen könnten, daß in anderen Ländern Festplatten zur Normalität gehören. Ich sage nur: Installer...

Ansonsten gibt es wenig zu bemängeln. Der Sound ist Amiga-like, also gut, es gibt eine integrierte Sprachausgabe. Das Spiel ist fesselnd und kann lange andauern – oder schnell zu Ende gehen. Alles in allem hat sich Gremlin was Gutes geleistet, aber eine farbigere A1200/A4000-Version, die überdies auf der Festplatte installiert werden kann, wäre mein Wunsch.



**Urteil: 9** **GUT**

Grafik:	8
Sound:	8
Ablauf:	10
Anleitung:	10
Dauerspaß:	9

Ohne Frage ein tolles Spiel, leider nicht ohne ein paar Unbequemlichkeiten bei der Bedienung



# Schieb 'ne ruhige Kugel

Aus der Reihe "Wie mache ich Raubkopierern das Handwerk schwer" präsentieren wir Euch nun PINBALL DREAMS 2. Um diese Data-Disk samt ihrer vier Flipper-Tische zum Laufen zu bringen, wird nämlich nicht das Original-Erstlingswerk, sondern dessen Handbuch benötigt.

Nach der Seiten-Code-Abfrage begeben sich bis zu acht Spieler wahlweise auf eine Safari ins Reich Neptuns, nehmen an der Rache der Robot Warriors teil oder machen eine Stalldrehung (oder heißt Stall Turn, so der Name des vierten Tisches, etwas anderes?), um schnell zu erkennen, daß nicht nur der Preis des Spiels halb so hoch ist wie der von Pinball

Dreams Numero Uno. Zu meinem persönlichen Bedauern wurde auch an der Qualität etwas geschrubbt, und man hat es gut verstanden, die alten Fehler von Pinball Dreams auch hier einzubauen, die man bei Pinball Fantasies-PC so geschickt ausgemerzt hat. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad deutlich höher – da verschwindet

## PINBALL DREAMS 2 - DATA DISK -

PC (386/33, VGA, Soundkarten werden unterstützt), 49,95 DM, Hersteller: 21st Century Entertainment, England, Muster von: Selling Points.

### Jürgen meint:

Ich hätte es mir denken können! Mögen auch sämtliche PCler jetzt wieder mit dem Finger auf mich zeigen: Das ist der Versuch eines Flippers. Selbst auf einem 486/66 DX/2 hat die Kugel öfters "Hustenanfälle", d.h., sie bleibt mitten im Bild stehen, überlegt sich, ob sie weitermachen will und fliegt dann völlig unvermittelt aus der Kurve. Liebe PCler, ich wünsche Euch viel Spaß mit diesem Pinball Dreams 2. Ich spiele weiterhin Pinball Fantasies auf dem Amiga CD32.

Gesamtnote: 6 – Nice Try

die Kugel schon öfter mal im Seitenaus oder im beliebten Ausgang unten Mitte.

Über all dies kann ich aber noch hinwegsehen, da der Spielspaß trotz offensichtlicher Mängel rüberkommt. Was aber unverzeihlich ist und eine "gute" Wertung gänzlich ausschließt, ist der Sound: Da haben die Programmierer geschlurt – von den FX aus den beiden Vor-

gängern, die das Spielgeschehen so toll untermauert haben, und von der hervorragenden Musik kann man hier nur noch träumen. Das Game macht zumindest jetzt seinem Namen alle Ehre: Pinball DREAMS in Klammern 2; von einer würdigen Ergänzung kann kaum die Rede sein. Schade drum, ich hätte gerne einen Hitstern vergeben. Am Kauf will ich aber niemanden hindern, im Gegenteil. Jürgen ist da etwas anderer Meinung...



Urteil: 8

VERTRÄUMT

	Grafik:	8
	Sound:	7
	Ablauf:	8
	Dauerspaß:	9
	Preis/Leistung:	7

Ein Traum von den Alpen isst es nicht gerade

# FLIPPER COMPETITION

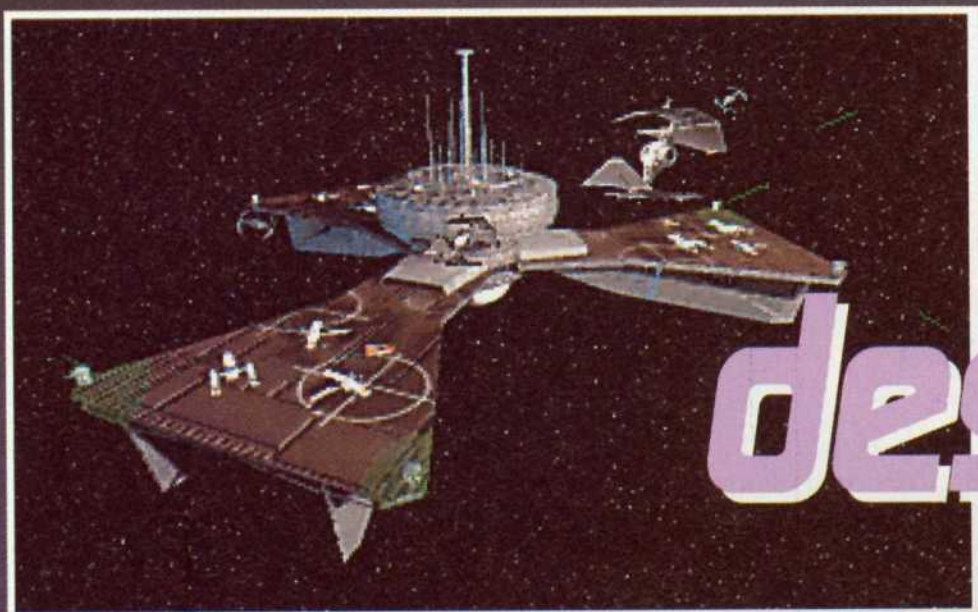
## Dir einen!



Pinball Dreams 2 gänzlich umsonst? Könnt Ihr haben! Halt, nicht das ganze Game, sondern eine spielbare Demo, aber das ist ja auch schon was. Und Ihr braucht nicht einmal das Handbuch vom ersten Teil, sondern könnt gleich loslegen. SELLING POINTS aus Gütersloh ist so frei, den ASM-Lesern Disketten zur Verfügung zu stellen. Voraussetzung sind ein PC und ein herkömmlicher Briefumschlag. In den steckt Ihr einen an Euch adressierten und ausreichend (!) frankierten Rückumschlag. Das Ganze an: ASM, Kennwort "Träume", Postfach 1870, 37258 Eschwege. Die ersten 500 Einsender kriegen die Disk frei Haus. Wer als 501. ff kommt oder auf seinen Rückumschlag keine oder nicht ausreichende Marken klebt, kann sich in die nächste Ecke stellen und schmollen, weil er nix bekommt. Einsendeschluß gibt es nicht; wenn die Dinger weg sind, dann sind sie eben weg. Genau wie die Kugel...



A long time ago in a galaxy far, far away...



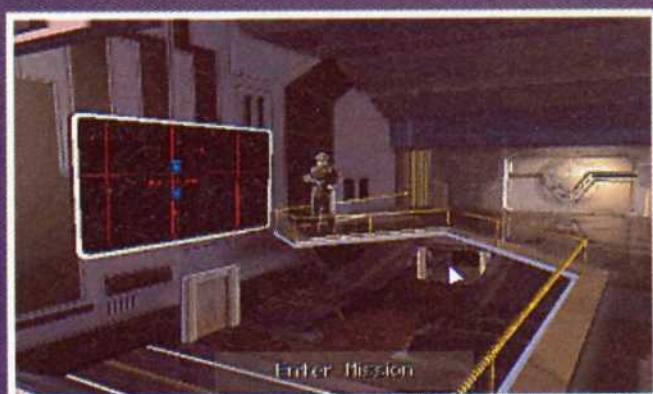
# Im Dienste des Imperiums

## TIE-FIGHTER

PC (386/33, unterst. alle gängigen Soundkarten), 119,95 DM, Hersteller: LucasArts, USA, Muster von: Softgold.

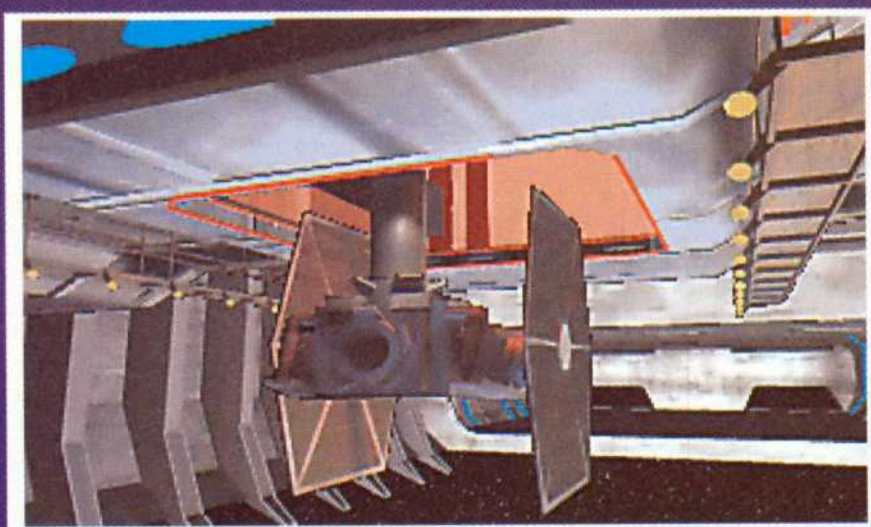
▲ Pech gehabt, Jungs: Angriff auf eine Rebellen-Raumbasis

Welcher Kenner der Story vom "Krieg der Sterne" würde nicht mit der schönen Prinzessin Leia und ihrer versprengten Schar Getreuer fühlen? Doch jetzt ist Umdenken gefragt: Wer in den TIE FIGHTER steigt, kämpft auf der Seite des galaktischen Imperiums gegen die ruchlosen Rebellen.



◀ Einsatzbesprechung: Die Missionsziele werden erklärt

► Duster, düster: das Hauptquartier der imperialen Flotte



**N**ach dem Ende des Kalten Kriegs haben es nicht nur Spielehersteller schwer, neue Feindbilder als Vorlage herbeizuzaubern. Wie gut, daß es wenigstens einige unzweifelhaft Böse in diesem Universum voller Mischfiguren gibt! An denen kann man sich als "Guter" ohne weiteres reiben: Jack the Ripper, Fu Man Chu, Fantomas oder natürlich der genialste, übelste Bösewicht aller Science-fiction-Filme – der Imperator aus der Star-Wars-Trilogie mitsamt Darth Vader und Vasallen. Nun gerät aber auch diese geordnete Welt dank des neuen Games **TIE Fighter** aus dem Hause LucasArts gehörig aus den Fugen.

▲ Bereit zum Start: Wehe, wenn sie losgelassen...



▲ Jaja, die gute alte Kopierschutz-Abfrage

Ich sitze schweißgebadet in einem dunklen Cockpit, mein Kopf dreht sich. Die vielen Stunden im *X-Wing-Simulator* und mit dem Nachbrenner-Package *Imperial Pursuit* waren wohl doch etwas viel – fast schon mehr Realität als Simulation. Ob es wohl aufgefallen ist, daß ich meinen Staffelm Kameraden Rot 2 und 3 bei der letzten Mission auch ein paar Lasersalven verpaßt habe? Immerhin kam ich als einziger von der Mission zurück, und der Dank der schönen Leia war mir gewiß. Irgendwie muß bei der Explosion von Rot 3 eine Umwandlung in mir vorgegangen sein. Ob die dunkle Seite der Macht etwa... – Ich drehe mich um, betrachte die Bedienelemente im Cockpit... – öööh, irgend-

wie sieht das hier plötzlich aus wie in einer Imperiumsmaschine! Aus dem Intercom dröhnt ermahmend – die Stimme des Imperators...

Ein grausiger Gedanke: Von 1 Uhr kommen direkt ein paar X-Wings auf mich zu. Kameraden! – Doch was ist das? Konzentriertes Laserfeuer zerschneidet die gehärteten Quadaniumstahl-Panzerungen und den Titanrumpf meines TIE-Abfangjägers. Er wirbelt herum, die Notsysteme versagen. Hakentrick, Triebwerke auf volle Schubleistung und nichts wie weg von den X-Flüglern der Rebellen. Ein letztes Mal noch ertönt das charakteristische Kreischen des imperialen Raumjägers, bevor die Kontrollanzeige eine Überhitzung der Ionentriebwerke meldet. Ein





dumpfer Schlag, ich bin wach – vor mir flimmert auf dem Monitor LucasArts' neuestes Produkt TIE Fighter, und hinter mir steht Peter mit fragendem Gesicht. "Na", stichelt er, "kleinen VR-Trip gemacht?"

Ja, das habe ich wohl. Alle Achtung! Diese Rebellen scheinen ja wirklich schlimme Finger zu sein. Schon nach der Intro von TIE Fighter kommen dem Star-Wars-Fan arge Bedenken, ob denn die monarchistischen Machtgelüste einer spätemanzipatorischen, abgesetzten Prinzessin wirklich so selbstlos waren, wie man es sich als naiver Kinogänger immer eingebildet hat. Und das Geschick des Universums in die Hände von ein paar Schmugglern und Anhängern eines alten Kults zu legen?

Nach der Lektüre der "Stele-Chroniken" wird es dann immer klarer: Die vermeintlich Bösen sind nicht wirklich böse, und die Guten sind nicht wirklich gut. Ich habe es zu Anfang als überzeugter "Jedi-Ritter" auch nicht glauben wollen, aber schon nach wenigen Spielzyklen macht es genauso Spaß, X-Flügler der Rebellen im Auftrag des Imperators zu desintegrieren, wie es zuvor ein Vergnügen war, auf Seiten der Allianz zu kämpfen.

Vom Spielaufbau her hat sich im Vergleich zu X-Wing wenig verändert. Alles wirkt ein wenig finsterner als beim Vorläufer. Nach einer mißglückten Mission gibt es kein erfrischendes Wiederbelebungsbad, sondern ei-

▲ Gleich knallt's: Hier liegt das Angriffsziel



▲ Darth Vader, zugleich Boß und Schrecken jedes Imperiumspiloten

Die Schaltzentrale: Von hier aus geht es zum Training, zur Einsatzbesprechung, zum Filmraum und natürlich "raus in den Raum"



# REALITÄT STATT THEORIE - RAUS JETZT UND RAN

EXKLUSIV BEI: LEISURESOFT

## DER TRAINER

Die Sonne brennt auf Ihre Schultern und ein leichter Wind treibt einige Papierschnitzel über das Spielfeld. Sie sind DER TRAINER. Hier ist Ihr Platz und der Ihrer Mannschaft. Vergessen Sie düstere Bürokratie. Raus jetzt und ran!

Nehmen Sie als Trainer direkten Einfluß auf das Spiel Ihrer Mannschaft in dieser realistischen und komplexen Fußballmanagementsimulation.

DER TRAINER berechnet jedes Spiel Ball für Ball - jedes Spiel ist unterbrechbar, sobald Sie Ihre Strategie der Taktik und der Aufstellung des Gegners, der Stärke seines Teams und dem Spielverlauf anpassen wollen.

Nationale und internationale Transfermärkte bieten 3740 echte Spieler zur Auswahl. 30 realistische Parameter beeinflussen auch positive und negative Aspekte, Talente Charakterzüge jedes individuellen Spielers.

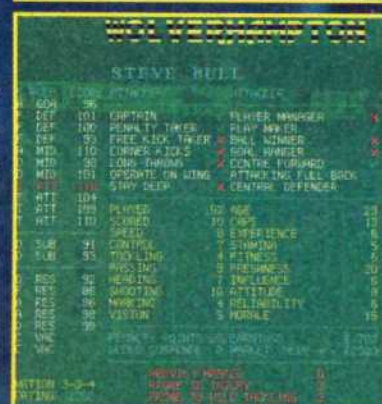
80 verschiedene taktische Variationen (10 x 8) auf dem PC und umfangreiche 64 (8 x 8) auf dem Amiga können von Ihrer Mannschaft gespielt und darüber hinaus auf die eigenen Bedürfnisse zugeschnitten werden: bestimmte Gegner markieren, Abseitsfalle spielen u.s.w. Gezielte Motivation der Spieler, Einsatz von Reserven, sogar der zeitweilige Rauswurf von Auführern geben Ihnen fast unbegrenzte Möglichkeiten, die Leistungen Ihrer Mannschaft zu verbessern.

21290 Spiele der letzten 20 Jahre können untersucht werden; 13 verschiedene Tabellen (u.a. Ligatabellen, Spielerverweise, Spielpläne, Transferlisten, Schiedsrichter- und Finanzdaten, Mannschaften und Tabellen der letzten 20 Jahre) können eingesehen und ausgedruckt werden. Liga- und Freundschaftsspiele, Pokal-, Europameisterschafts-, Pokalsieger- und UEFA-Pokalspiele werden alles von Ihnen fordern. Treten Sie an gegen die besten Mannschaften Europas.

DER TRAINER ist die bislang wahrscheinlich am meisten realistische Fußballsimulation für bis zu 46 Spieler und bietet die am weitesten gehende Kontrolle über Ihre Mannschaft: wählen Sie Elfmeter-, Freistoß- und Einwurfsführer, Flügelspieler, Libero, Mannschaftskapitän, Spielmacher, Reserven, Spielermanager und vieles mehr. Über 20 Mb an Daten und Animationen in der PC- und über 40 Mb in der CD-ROM Version lassen Sie, wie auch die Amiga-Version, ein bislang ungekanntes Maß an Realität erleben.

Jetzt erhältlich für PC und CD-ROM zum Preis von 119.95 DM und für Amiga (1 Mb) zum Preis von 99.95 DM.

LEISURESOFT



"Taktiker müssen zuschlagen." Powerplay

"In puncto Realismus läßt sich Der Trainer von niemandem überbieten!"

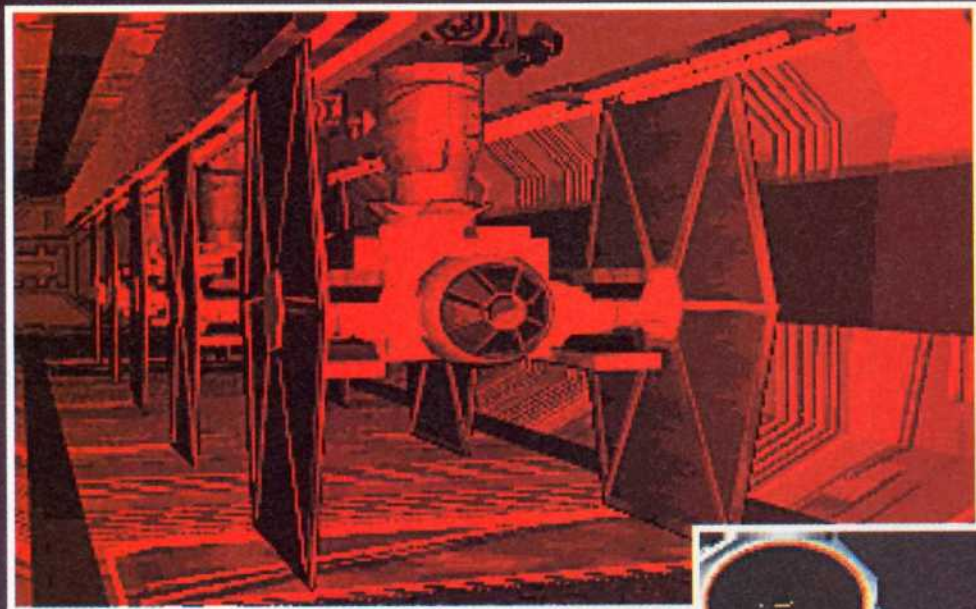
Joker Magazin Motivation 88%

"Für Fußballbegeisterte ist es schon fast ein absolutes Muß."

"Alles andere als langweilig. Nach all dem trockenen Management endlich hartes Training!"

ASM Realitätsnähe 12/12 Idee, Ablauf 11/12

LEISURESOFT Robert-Bosch-Str. 1 59199 Bönen Tel.:02383/690 Fax: 57116



◀ Schick: Ein TIE-Fighter taucht ab ins Rotlichtviertel



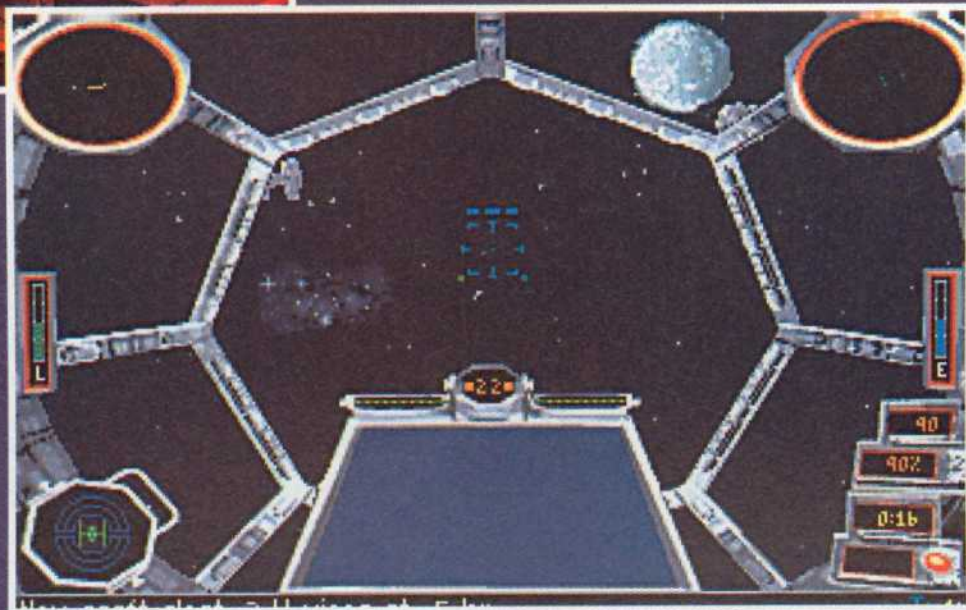
▲ TIE-Fighter-Piloten haben echt nichts zu lachen

ne schwebend verabreichte Spritze, und auch sonst merkt man, daß es beim Imperium nicht ganz so menschenfreundlich zugeht wie bei den Rebellen.

Als Auswahl von Fluggeräten bietet TIE Fighter neben dem klassischen Schirmchen-Ei den neueren TIE-Abfangjäger, den TIE-Bomber (Jippieh!), ein Kanonenboot sowie Darth Vaders MK2-TIE-Jäger-Konstruktion. Laser- und Ionenkanonen, Raumminen, Protonentorpedos und Raketenwerfer runden das Waffenarsenal ab, das ja schon bei X-Wing recht umfangreich ausgefallen war.

Die Spielstruktur entspricht weitgehend der von X-Wing. Nach dem Sicherheitscheck in Form einer Handbuchabfrage geht es über die düstere Haupthalle zum Trainingssimulator-, Gefechts-, Technik-, Film- oder Besprechungsraum. Die Missionen sind leider auch nicht einfacher geworden. Schon bei den ersten Einsätzen muß man sich jede Lasersalve überlegen, um nicht kurz vor dem erfolgreichen Missionsabschluß mangels Energie an einem harmlosen Rebellenfrachter zu scheitern.

Zu den bekannten Flugfunktionen sind einige wenige zusätzliche Features hinzugekommen: Bei weiter fortgeschrittenen Missionen gibt es jetzt ne-



▲ So sieht die Grafik beim Fliegen aus. Das Ziel ist erfaßt, jetzt wird Geleitschutz gebraucht...



▲ Mit dabei: ein General der harten Sorte

ben der Möglichkeit, über Funk Kameras den um Hilfe zu bitten oder nach Hause zu schicken, auch die Chance, Treibstoff oder Munition über ein Versorgungsschiff zu ordern. Bei Großkampfeinsätzen ist es sogar erlaubt, als Staffelführer zusätzlich Verstärkung anzufordern. Die Zeiten, in denen man sich als rebellierender X-Wingler durch die Linien des Imperiums mogeln mußte, sind halt vorbei.

## Ich halte Funkkontakt!

Der aktuelle Stand der Mission läßt sich dank hervorragender Verbindung zu den imperialen Sternenerstörern jederzeit auch im Flug abrufen. Welcher Missionspunkt noch nicht erfüllt ist, läßt sich damit gut überblicken, und man kann die Strategie beizeiten anpassen. Die Qualität der Grafik knüpft an X-Wing-Verhältnisse an. Bei Verwendung von nicht ganz so schnellen 386er PCs lassen sich zeitintensive Grafikroutinen wie die Darstellung ausgefüllter Flächen optional ausschalten, um die Geschwindigkeit zu steigern.

TIE Fighter ist ein absolutes Muß für Star-Wars-Fans – nicht nur, weil es damit nun auch eine gegenüber der Filmvorlage völlig eigenständige Trilogie gibt, sondern auch weil sich völlig neue Aspekte der Geschichte um Jedi-Ritter und um Gut und Böse ergeben. Ein besonderer Leckerbissen ist übrigens das Buch "die Stele-Chroniken", das die

"Tie Fighter"-Macher netterweise dem Spiel beigelegt haben. Es ist eine Art Mischung aus bärenstarkem Star-Wars-Roman und Piloten-Tutorial. Alle Hinweise und technischen Geheim-Materialien sind eingebettet in die Erlebnisse eines frischgebackenen jungen Imperiums-Piloten. Softgold hat für die Eindeutigkeit gesorgt. Besonders köstlich: die polemischen Beschreibungen der Rebellenfahrzeuge einschließlich des "Rasenden Falken" aus Imperiumssicht.

Viele dutzend Schwarzweiß-Bilder machen das Ding zu einem prima Sammlerstück für Star-Wars-Fans.

Was aus mir geworden ist? Ach ja: Nachdem ich bei einem besonders herzhaften Einzelgefecht mit einem X-Flügler einmal mehr den Beweis angetreten hatte, daß die Macht offensichtlich nicht immer obsiegt, bin ich schließlich doch wieder in alte Schwachheiten zurückverfallen. Man merke: Auch eigene TIE Fighter lassen sich hervorragend desintegrieren. Und bevor die dunkle Seite der Macht eine ungesunde Faszination entwickeln kann, hilft immer mal wieder ein Griff in Richtung Zimmerwand – denn schließlich liegt ja für weitere Seitenwechsel immer noch das gute alte X-Wing-Original im Regal.



▲ Voll beladen: Vor dem Start geht's an die Raketenwahl

**SW Urteil: 10 GUT**

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

Selten war es so schön, ein Böser zu sein





# Propeller-Killer

Redakteur jib öffnet das Päckchen, nimmt drei Disketten heraus, kramt nach einem Stoß von Zettel und fängt an zu lesen. Dann ein Gedanke: "Wieder so ein Schießspiel...". Richtig – und doch ganz falsch...



▲ Zuerst zerlegen wir diverse Gegner,...

was die Bordkanonen hergeben. Im Grunde also nichts Neues, wenn da nicht alles so schön abgestimmt wäre, daß das Spiel wirklich Spaß macht. Das Scrolling ist top, die Grafik ist top, die Gegner sind nicht zu schwer, aber auch nicht zu einfach, und außerdem so unterschiedlich wie nur möglich.

Allerdings darf man nicht verhehlen, daß sich die Programmierer mal wieder zu sehr an der Realität orientiert haben. So kann man auf MG-Schützen schießen, die dann lautstark und blutspritzend über ihren Mördergeräten zusammensinken. Trifft man nicht richtig, versuchen die Jungs zu fliehen und hechten mit einem sagenhaften Kopfsprung ins Wasser – oder in die nächste Deckung. Daß Jugendschützer bei solchen Passagen wieder das Grausen bekommen, dürfte wohl klar sein.

Kleine Grafikgags wie "Regen", "Sturm" oder "Nebel" sorgen für das richtige Fliegerfeeling. Die Missionen sind so unterteilt, daß man über "Zwischenstationen" dem Ziel immer näher kommt. Obwohl ich auch nicht gerade ein "Kampfgermane" bin, kann ich nicht umhin, dem Spiel ein paar Points mehr zu geben. Auch wenn die einen wieder Zeter und Mordio schreien und die anderen mir wieder zuviel Pazifismus vorwerfen.



**E**in Banshee ist ein "Fighter Plane", ein Kampfflugzeug. Jedenfalls in Core Designs neuestem Amiga-Game Banshee für den A1200. Diesen Banshee-Fighter fliegt der gute



▲ ...bevor wir uns an die etwas größeren Sachen herantrauen

Sven gegen den bösen Blardax Maldrear, der die Welt erobern will. Aha. Nun gut, Diskette ins Laufwerk, gebootet – und los geht's.

## BANSHEE

Amiga 1200, ca. 80 DM, Hersteller: Core Design, England, Muster von: Hersteller.

Banshee entpuppt sich als grafisch echt peppiges Ballerspiel erster Güte. In guter alter vertikaler Scroll-Manier fliegt man wie ein Wilder gegen gegnerische Flugzeuge, Hubschrauber, Schiffe, Autos, U-Boote, Eisenbahnen und schießt,

Urteil: **10** GUT

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

Banshee ist stellenweise hart – aber saugt!

## MS-DOS

1942 Pacific Airwar, Handbuch deutsch	97,00
Aces over Europe, komplett deutsch	79,50
Across the Rhine, Handbuch deutsch	+ 97,00
Anstoß, komplett deutsch	72,50
Anstoß „World Cup Edition“, komplett deutsch	55,00
Battle Isle II, komplett deutsch	89,00
Burning Steel 2, engl./kpl. deutsch	76,50/ + 89,00
Hattrick (Bl. Manager Gold), kompl. deutsch	86,50
Civilisation, komplett deutsch	95,00
Das Schwarze Auge II „Sternenschweif“	89,00
Day of the Tentacle, komplett deutsch	95,00
Der Planer, komplett deutsch	86,50
Die Siedler, komplett deutsch	89,00
Doom Extra 40 Level, Vol. 1 u. 2, je	34,50
FIFA Intern Soccer, komplett deutsch	69,50
F 14 Fleet Defender, Handbuch deutsch	97,00
Scenery „Italy“, deutsch	69,00
Scenery „USA-East“/„USA-West“, FS4 u. ATP, je	89,00
Scenery „Dt.Küsten/Frankfurt/Hessen/Mittelgebirge/Rheinl.-Ruhrgbiet/Berlin/Bayern“ (FS 4 u. 5), je	49,00
Scenery „Tyrol“ / „Salzburg“ / „Wien“ f. FS 4 / 5, je	64,00
Hanse De Luxe, komplett deutsch	47,00
Indy Car Racing, Handbuch deutsch	55,00
Indy Car Track Pack, Anleitung deutsch	32,50
Ishar III, komplett deutsch	69,50
Kick Off III, komplett deutsch	55,00
Legend of Kyrandia II, komplett deutsch	69,00
Links pro 386er, Handbuch deutsch	89,00
Links pro Course: „M.Koa“/„Pinehurst“/„Bant“/„Beltry“, je	47,00
Links pro Course „Castle Pines“	49,00
11th Hour, Anleitung deutsch	CD 119,00
Aegis, Guardian of the Fleet	CD 89,00
Al Quadim (SSI), kpl. deutsch	CD 74,50
Anstoß incl. „World Cup Edit.“, kpl.dt.	CD 92,50
Battles Isle II, komplett deutsch	CD 89,00
Battles Isle Scenery „Das Erbe d.Titan“	CD 55,00
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
Doom Utilities, 350 Level	CD 46,50
Erben der Erde, kompl. deutsch	CD 95,00
FIFA Intern. Soccer, komplett dt.	CD 89,00
Larry (I,II,III u. V, dt. Anltg./kompl. dt.	CD 92,50
Der Patrizier, komplett deutsch	CD 98,00
Privateer, incl.Speech Pack, Hdb. dt.	CD 99,00
Myst, Anleitung deutsch	CD 119,00
Outpost, komplett deutsch	CD 95,00
Ravenloft, komplett deutsch	CD + 76,50
Rebel Assault, deutsch/Speech engl.	CD 89,00
Saga of Aces (RedBaron u. Aces o. Pacific), deutsch	CD 92,50
Sam & Max, komplett deutsch	CD 99,00
Space Quest I - V, dt. Anltg./kompl.dt.	CD 92,50
SSN 21, komplett deutsch	CD 89,00
Subwar 2050, komplett deutsch	CD 99,00
Super Strike Commander, Handb.dt.	CD 92,50
Syndicate plus, komplett deutsch	CD 99,00
System Shock, kompl. deutsch	CD + 97,00
Theme Park, komplett deutsch	CD 89,00
UFO, komplett deutsch	CD 97,00
Ultima VIII incl. Speech, kompl. dt.	CD 94,50
Under A Killing Moon, Texte deutsch/Speech engl.	CD 114,50
Wings of Glory, kpl. deutsch	CD + 98,00
World Cup USA 94, Anleitung dt.	CD 64,00
Micromachines, deutsch	63,50
Overlord, Anleitung deutsch	69,50
Pacific Strike, Handbuch deutsch	92,50
Pacific Strike Speech Pack	42,50
Pirates Gold, komplett deutsch	95,00
Pizza Connection, komplett deutsch	86,50
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
Robinsons Requiem, komplett deutsch	64,00
Rüsselsheim (Detroit), komplett deutsch	71,50
Sam & Max, komplett deutsch	89,00
Sim City 2000, komplett deutsch	95,00
Sim City 2000 Data, englisch od. deutsch, je	39,90
SSN - 21 Seawolf, komplett deutsch	79,50
Star Trek II, komplett deutsch	95,00
Subwar 2050, komplett deutsch	92,50
Syndicate/Syndicate Data, kpl. deutsch	89,00/39,90
System Shock, Anleitung deutsch	+ 79,50
The Chaos Engine, Anleitung deutsch	+ 59,90
Theme Park, komplett deutsch	79,50
Tie Fighter, engl./kompl. deutsch	89,00/ + 99,00
UFO, kompl. deutsch	97,00
Ultima VIII incl. Speech Pack, komplett deutsch	89,00
Ultima VIII Speech Pck., kompl. deutsch	29,00
Wing Commander „Armada“, Anleit. deutsch	69,00
World Cup USA 94, Anleitung deutsch	64,00
Soundblaster 16 Multi-CD, Handb.deutsch	299,00
CH-Fight Stick pro	149,95
CH-Joystick	74,95

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



▲ Beim Finale auf dem Mond geht es richtig zur Sache

Was passiert, wenn man Cannon Fodder und Desert Strike auf eine Festplatte schmeißt und kräftig umrührt? Genau, ein neues Ballerspiel ist auf dem Markt.



▲ Logistik und Überblick gibt's auf der Karte

# Fliegendes Suizidkommando

## THEATRE OF DEATH

PC (386, Maus), 120 DM, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ Kampf gegen eine Armada aus Hubschraubern

**Y**o, ein kleines bißchen Gemetzel gefällig? So richtig draufloschutzen, den Gegner umnieten, seine Gebäude mit Dynamit, Raketen und Handgranaten in die Luft jagen? Herzlich willkommen im Theatre of Death.

Aber Achtung, die Sache geht nicht so einfach von der Hand wie etwa bei Cannon Fodder. Das fängt schon damit an, daß die Munition begrenzt ist. Sie kann zwar im Spiel organisiert werden, aber wer steht schon gerne mitten im Gemetzel, ohne auch nur eine Patrone im Magazin zu haben? Also eine Menge Strategie ist außerdem gefragt.

Mit einem oder mehreren Teams muß man sich durch verschiedene Geländeformen



▲ Die Übersichtskarte für mögliche Missionen

sich nicht mit Karacho auf den Feind stürzen, sondern taktisch geschickt vorgehen. Um die Sache ein wenig zu vereinfachen, stehen in vielen Missionen Hubschrauber, Panzer und Transporter herum, die man sich unter den Nagel reißen kann. Außerdem kann man bis zu zehnmal Unterstützung für die komplette Campaign anfordern. Ab und zu dürfen auch Flächen aus der Luft bombardiert werden – Ähnliches gab es bei der Syndicate Mission Disk. Den Großteil des Spieles über muß man sich aber mit einem viel zu kleinen Arsenal an Männern und Waffen zufriedengeben, die komplett per Maus dirigiert werden. So schön das Ganze auch klingen mag, es gibt auch einen Haken beim Spiel. Im Programm selbst sind doch einige Grafik-Bugs versteckt. Keine großen Sachen, aber wenn man mit einem Transporter plötzlich durch ein Haus fahren kann, ist das irgendwie störend.

Truppentransportern in diesem Szenario das Aussehen von Londoner Doppeldeckerbussen gegeben.

Unterm Strich bleibt ein Shoot'em-Up mit viel Strategie, das zwar nicht die Spieleszene durcheinanderwirbelt, aber immerhin Laune macht. Natürlich nur denjenigen, die nichts dabei finden, wenn sich eine Pixelgestalt schreiend vom Bildschirm verabschiedet. Geschmacklosigkeiten ignorieren wir bei der Bewertung. Es gibt aber Punktabzug für dreisten Ideenklau.



▲ Digibilder stimmen auf die nächste Mission ein

men zum Ziel durchbeißen und die Mission erfüllen. Diese besteht zwar häufig im Auftrag, alle Gegner von der Platte zu putzen, aber meist gilt es noch dazu, Gefangene zu befreien, Wissenschaftler zu entführen oder Gebäude zu zerlegen.

Da die Verteilung der Truppen wieder einmal total ungerecht ist, sollte man

Besonders intelligent ist die Sache mit den Spielständen geklärt. Zu Beginn loggt man sich nämlich als Commander mit einem Namen ein und kann dann immer wieder mit diesem Namen ins aktuelle Geschehen einsteigen. Missionen, die gescheitert sind, dürfen beliebig oft wiederholt werden. Nur die Truppenunterstützung wird heruntergezählt.

Im großen Finale auf dem Mond werden die Tarnjacken gegen Raumanzüge ausgetauscht. Als kleinen Gag haben die Grafiker den



▲ Kleiner Gag am Rande: Londoner Bus als Lunar-Transporter

**SW Urteil: 8** ANNEHMBAR

Grafik:	6
Sound:	8
Ablauf:	8
Dauerspaß:	8
Steuerung:	9

Brauchbarer Klon aus Cannonfodder und Desert Strike



# Das zweite Ende der Wurst

**D**ie Story dieses Spiels fängt einfach an: Ihr – respektive Lukas, der aus dem ersten Teil des Bifi-Games bekannt ist – trefft Euch mit euren Freunden im Café und erzählt Ihnen von Eurem Ferienjob. Der Fahrradkurierdienst, für den Ihr arbeitet, beauftragt Euch, ein Drehbuch für einen Werbespot zum Filmstudio zu bringen. (Preis-



▲ Heißt hier jemand Maurice Chevalier?

frage: für welche Firma ist der wohl?) Doch das ist schwieriger als es sich anhört, denn allerorten scheint das Chaos ausgebrochen zu sein. Die Technik streikt an allen Ecken und Enden, und auf der Suche nach dem Direktor lauft Ihr Euch die Hacken wund.

## BIFI 2 - ACTION IN HOLLYWOOD

PC, Freeware, Hersteller: Art Department, 44787 Bochum, Muster von: Hersteller.

Doch die Aufgabe wird garantiert nicht langweilig, und außer

Technikern und Statisten trifft man auf allerlei Prominenz: Kirk & Co. drehen neue Star-Trek-Folgen, Sly Stallone spielt Mimose, Spielberg werkelt mit Echsen rum, und Aliens sorgen für Verkle-



▲ Ob Ihr's glaubt oder nicht: Genauso sieht Peters Büro aus



▲ Ha, da ist ja auch der Tronic-Testraum!



▲ Und mir eine Bananarami und 'ne doppelte Phanta!



▲ Niemand bittet so höflich um Ruhe wie der Käptn!

mungen. Die Camouflage-Auftritte der Hollywood-Größen und die Anspielungen auf ihre Filme machen das Game schon mal zum Muß für jeden Cineasten.

Obwohl Ihr natürlich von Anfang an schon den Verdacht hattet, wird es bald zur Gewißheit: Hier ist ein Saboteur am Werk. Die Texte sind einfach genial, satirisch und humorvoll. Die Werbung dagegen wurde geschickt mit in die Story eingebaut und wirkt dadurch nicht so aufdringlich wie bei anderen Spielen dieser Art.

Habt Ihr Euer Geschick bei den verschiedensten Aufgaben, die in einem Filmstudio anfallen, unter Beweis gestellt und die vielen Logikrätsel gelöst, dann werdet Ihr zum Helden der neuen Bifi-Reklame. Klar, daß Euren Freun-

Schon wieder so ein langweiliges Werbegame? Nein, heute überraschen uns Art Department und Bifi mit einem neuen Grafikadventure, das vor Witz und Rätseln nur so strotzt.

den die Story gut gefällt. Man darf also gespannt sein, was Art Department und Bifi als nächsten Werbegag auf den Softwaremarkt werfen.

### Die wahre Wurst

Ehrlich gesagt: Dies ist das erste Werbe-Spiel, das mich wirklich überzeugen konnte. Die Grafiken und Animationen, die ja bei der ersten Hälfte der Wurst noch recht grob waren (Hausmacher, hihi!), wurden deutlich verbessert, so daß wir es hier mit einem durch und durch abgebrühten Edelwürstchen zu tun haben.

Action in Hollywood braucht sich hinter den kommerziellen Kollegen von LucasArts oder Sierra nicht zu verstecken: Gute Grafiken und Sounds, erstklassige Texte und knifflige, aber



▲ Moment mal: Die Werbung verspricht "Spielvergnügen ohne Schranken"!

nicht unlogische Rätsel sorgen für viel Spielspaß. Unbedingt besorgen!!!

Arndt Grass

**Urteil: 10 GUT**

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	10
Humor:	11
Preis/Leistung:	12

Werbegames endlich erwachsen



# PIONIERGEIST

**D**ie Ankündigung, daß Sierra ein Strategiespiel rausbringt, war natürlich ein Hammer. Als dann die erste spielbare Demo über unsere Redaktion hereinbrach, war jeder Feuer und Flamme. Nun endlich halten wir die fertige Version in den Fingern. Ein dramatisches Wochenende in fernen Welten; später ist die Anfangseuphorie ein wenig dem typischen Sim-City-Monitorstieren gewichen. Doch alles der Reihe nach. Mitten im 21. Jahrhundert gibt es für die Erde keine Überlebens-

## OUTPOST

PC (386/33, 4 MB RAM, Super-VGA), 120 DM, Hersteller: Sierra, USA, Muster von: Hersteller.

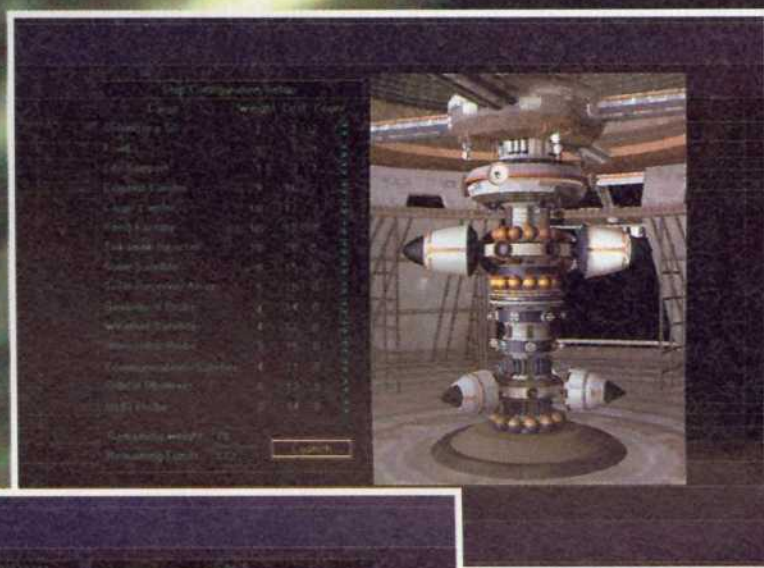
chance mehr, also macht sich eine mutige Besatzung von Kolonisten auf den Weg zu fernen Planeten. Warum ausgerechnet Du zum Kommandanten berufen wurdest, ist schlichtweg darauf zurückzuführen, daß Du im Jahre 1994 120 Mark in ein Computergame investiert hast. Jetzt kommt die Quittung.

Nachdem Du Dein Raumschiff mit dem Nötigsten bestückt hast, beginnt der Countdown für den Flug zu fernen Sonnensystemen. Dort angekommen checkst Du die Lage erst mal mit diversen Satelliten und Sonden. Alles klar. Ein guter Landeplatz ist ausgemacht, und Du kannst Deine Basiskapsel auf den Planeten jagen. Doch jetzt beginnen die Probleme erst richtig.

Wie überlebt eine kleine Kolonie von Menschen auf einem fremden Planeten – vor allem dann, wenn man dort nicht allein ist? Klar, erst mal wird ein funktionierendes Ökosystem aufgebaut, um Nahrung und Atemluft in der Station sicherzustellen. Da es keinen Kontakt mehr zur Erde gibt, muß man sich natürlich um alles selbst kümmern. Wohnsilos, Kaufhäuser, Radarstationen, Abfallbeseitigung, Arbeitsplätze, Forschungslabors, Universitäten, Lager-

**Da will man nichts anderes als gemütlich auf dem Sofa liegen, plötzlich wird man mir nichts, dir nichts zum Commander von 'nem Raumschiff befördert, soll fremde Welten entdecken, und der Menschheit eine Zuflucht geben.**

hallen, Fabriken, Bergwerke und diverse andere Stationen müssen gebaut werden, um die Kolonie langfristig zu erhalten. Das oberste Ziel besteht darin, dem Planeten eine erd-



▲ Hier beginnt jede Odyssee: Das Raumschiff muß bestückt werden

◀ So sieht eine ganz normale Kolonie an der Oberfläche aus

ähnliche Atmosphäre zu geben. Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Katastrophen, Rebellen und der ganz alltägliche Wahnsinn haben anscheinend nur eins im Sinn, nämlich die junge Stadt zu einer Geisterstadt zu machen.

Gebaut werden kann auf fünf Levels, einem oberirdischen und vier unterirdischen. Natürlich müssen die Gebäude mit einem Wegenetz verbunden werden. Oder hast Du schon mal versucht, auf dem Weg zur Arbeit eine Kohlendioxid-Helium-Mischung zu atmen und dann noch richtig motiviert zu malochen? Also: Verbindungstunnel sind oberstes Gebot, solange die Atmosphäre so feindlich ist.



Bevor aber überhaupt gebaut werden kann, müssen die Roboter-Batrupps erst mal eine solide Grundlage schaffen. Und die Roboter können manchmal ganz schön lahmarschig sein, das sage ich Dir.

So ungefähr nach den ersten sechzig Zügen, wenn Deine Kolonie bis dahin überlebt hat, wird die Station richtig komplex, die Bewohner wollen Luxusgüter und Unterhaltung, und dabei weißt Du noch nicht mal, wie Du die Nahrungsrationen zusammenkriegen sollst. Plötzlich gehen wichtige Rohstoffe aus, auf den Baustellen ruht die Arbeit, in den Agridomen (so was wie überdimensionale Gewächshäuser) ist plötzlich keiner bereit zu arbeiten: Die Leute verhungern, mit jedem Zug stirbt Dir einer Deiner Siedler weg. Klar, die kleinen Leute hassen Dich. Sie wollen nur Ergebnisse, der Weg dahin in-

# CD-ROM

teressiert sie nicht. So weit zum Spielgeschehen, das mit wunderschönen Super-VGA-Animationen verschönt wird. Wer sich jetzt aber ein bißchen an die Städtebau-Simulation Sim City 2000 erinnert fühlt, der kann das "ein bißchen" schon mal ersatzlos streichen. Spielkonzept und Realisation sind denen des Maxis-Produkts sehr ähnlich. Ein deutlicher Unterschied liegt beispielsweise in der Sache mit dem Jahresbudget. Aber: wie bei Sim City 2000 sieht man die Planetenoberfläche in isometrischer Perspektive, kann in jede Richtung scrollen und muß planen und bebauen. Diverse Fenster sind zuschaltbar, die weitere Infos zum Planeten und zur Station geben – so zum Beispiel die Computerratschläge und Berichte. Sozusagen als Online-Hilfe kann man den treuen Gefährten Computer rufen, der dann mit einer süßen, aber nüchternen Frauenstimme Ratschläge gibt oder aber meldet, daß keine Daten vorliegen. Ein kleines Problem dürfte da (noch) die Sprachbarriere sein, aber der deutsche Sierra-Distributor Bomico wird sicher für eine Eindeutschung von "Outpost" sorgen. Die

Animationen sind bärenstark, wenn sie auch teilweise ein bißchen hopelig laufen. Vom Spielprinzip hatte ich ein bißchen mehr erwartet als einen Sim-City-Klon. Versteh mich da nicht falsch, Leser: Das Game geht voll in Ordnung und macht auch richtig Laune, es ist bloß nicht die Riesen-Innovation, mit der wir alle gerechnet hatten. Leider kann man das mit dem Laune machen vom Handbuch überhaupt nicht sagen. Wichtige Informationen fehlen einfach in dem spärlichen Werk, das sich lediglich auf die Grundfunktionen beschränkt. Der Rest ist eine reine Trial-and-Error-Sache. Der Schwierigkeitsgrad ist zudem selbst auf Stellung "Easy" reichlich hoch.



▲ Die erste Landung auf einem fremden Planeten

Wenn man dann alles richtig gemacht hat, kann die Stadt unter der Erde bald so aussehen, inklusive Rotlichtviertel

**Urteil: 10** **GUT**

	Grafik:	11
	Sound:	10
	Ablauf:	8
	Anleitung:	3
	Atmosphäre:	9

Sim-City-Klon mit neuen Features

# TOPGAME

inh.: F. Hirt

Programm	IBM/PC	Amiga			
1990 - 94 Edition	DV 46,90	46,90	FIFA Soccer	DV	*70,90* *70,90*
Anstoss World Cup	DV 53,90	53,90	Hanse	DV	40,90 40,90
Aufschwung Ost	DV 67,90	60,90	Ishar III	DV	67,90 60,90
<b>Battle Isle 2</b>	<b>DV 80,90</b>	<b>*80,90*</b>	Mad News	DV	*80,90* *67,90*
Beneath a Steel Sky	DV 73,90	60,90	<b>Pizza Connection</b>	<b>DV</b>	<b>87,90 80,90</b>
<b>BMP 3.0: Hattract</b>	<b>DV *94,90*</b>	<b>*87,90*</b>	ROM Gold	DV	80,90 67,90
Cool Spot	DA 53,90	53,90	Rüsselsheim	DV	67,90 *60,90*
Das Schwarze Auge 2	DV *80,90*	*80,90*	Soccer Kid	DA	60,90 60,90
<b>Death or Glory</b>	<b>DV *94,90*</b>	<b>87,90</b>	<b>Theme Park</b>	<b>DV</b>	<b>80,90 *67,90*</b>
Delta V	EV *67,90*	-----	<b>Tie Fighter</b>	<b>DA</b>	<b>80,90 -----</b>
<b>Der Clou</b>	<b>DV 80,90</b>	<b>67,90</b>	The Chaos Engine	DA	*53,90* 46,90
Die Siedler	DV 80,90	80,90	Ultima 8 - Pagan	DV	87,90 -----
			<b>Wing Armada</b>	<b>DA</b>	<b>*70,90 -----</b>

CD-ROM		
CD Anstoss + World Cup Edt.	DV	87,90
CD Battle Isle 2	DV	87,90
<b>CD Bioforge</b>	<b>DV</b>	<b>*87,90*</b>
CD Der Clou	DV	80,90
<b>CD Outpost</b>	<b>DA</b>	<b>87,90</b>

Handelspartner/Ladenlokal:

**RECO** Eberhardstr. 27  
88046 Friedrichshafen  
Tel.: 07541/74110

*Computer-Systeme* Inh.: R.Reck

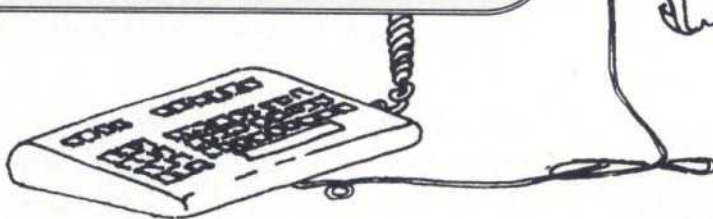
"Ladenpreise können von Versandp. abweichen"

BTX:  
#Hirt\*



Versandadresse: **Topgame**  
Gewerbestr. 1  
88690 Uhldingen

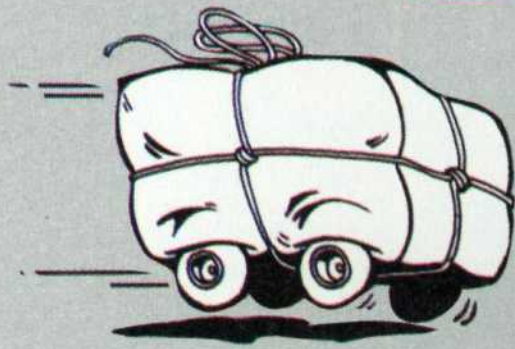
Sammel-Telefon:  
07556/710300  
Fax:  
07556/710399



<p>-- <b>Kostenlosen Katalog anfordern</b></p> <p>-- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM; Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM; Express zzgl. 7,- DM; UPS +Ausland-Gebühren anfragen</p> <p>-- <b>Versand nur im Sicherheitskarton</b></p>	<p>-- EA = englische Version; DA = dt. Anl.; DV = komplett Deutsch</p> <p>-- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten</p> <p>-- <b>Händleranfragen erwünscht</b></p> <p>-- <b>Kein Ladenverkauf - Selbstabh. möglich</b></p> <p>-- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)</p>	<p>-- <b>Vorbestellungen sind jederzeit möglich !!</b></p> <p>-- <b>Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 20,-</b></p> <p>-- Spiele mit * waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.</p> <p>-- <b>Weitere Systeme auf Anfrage !!</b></p>	<p>Es gelten unsere AGB</p>
---	--	--	-----------------------------



# FEEDBACK



## Eingemauert!

Von wegen "Lesen schadet nicht": Nach der Lektüre eines neuen Güterwaggons voller Leserbriefe wurde die gesamte ASM-Redaktion zuverlässigen Berichten zufolge dabei beobachtet, daß sie mit den Fäusten trommelnd um eine Litfaßsäule rotierte, wobei immer wieder ein gejammerter "Eingemauert!" zu hören gewesen sein soll. Was wieder einmal beweist, daß der übermäßige Genuß von Leserbriefen sich verheerend auf die Psyche auswirken kann. Das darf für Euch natürlich nur eines heißen: KEIN MITLEID! Gebt's uns, und schreibt uns noch mehr – auf daß wir die nächste Litfaßsäule dann endlich knacken und so den Weg in die ersehnte Freiheit finden können...

Die beste Adresse für alles, womit Ihr schon immer mal irgend jemandem ein Ohr abkauen wolltet, ist nach wie vor:

ASM, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege



### Fragenkatalog

✉ Ich hätte da ein paar Fragen an Euch:

1. (an 08/15-Tom:) Wie kommt man bei Brutal Trombat auf dem PC in den Bloody Mode? (Anm. d. Red.: Frag nur so weiter, dann kommt er zu Dir! Siehe Comic in ASM 6/94, Seite 62... – tom)

2. (an Peter:) Wo kriege ich solche Hosenträger (die Teile sind absolut geil!) her? Gibt es die Dinger auch quergestreift? (Anm. d. Red.: Gibt es in ganz normalen Klamottenkaufhäusern in jeder wirklich bedeutenden Weltstadt wie zum Beispiel

in Eschwege. Aber quergestreift??? Möchtest Du gern fülliger wirken, oder warum? – sz)

3. (an Klaus oder Kate oder Tante Feedback oder...:) Ich (14) möchte gern wissen, wie man zu Euch kommt und welche Ausbildung man dafür braucht. (Anm. d. Red.: Ich (35) empfehle Bundesbahn, Auto (mit Fahrer) oder Zweirad, denn einen Hafen oder selbiges mit Flug haben wir noch nicht. – kate)

Ich (34) wollte nur mal fragen, ob das Lösegeld für mich schon bezahlt worden ist. Ich würde gerne wieder nach Hause. – jb Solltest Du gemeint haben, wie man Spielejournalist wird: Erst mal Abi und/oder Berufsausbildung fertig machen (es gibt ge-

lernte Verlagskaufleute, EDV-Kaufleute und sogar Banker in unserer Branche). Studium schadet nicht, empfehlenswert sind Geisteswissenschaften – Deutsch, Philosophie, Publizistik, vielleicht Politologie, vielleicht ein Fach im pädagogischen Bereich oder (für besonders ehrgeizige Medientheoretiker) Journalistik. Auch Psychologie ist ein guter Tip, und wenn man's nur als Nebenfach nimmt. Zwischendurch jede Chance nutzen, Praktika bei jeder erdenklichen Art von Publikation zu machen – vorzugsweise bei der Tageszeitung, denn wenn man weiß, wie die Dinge dort laufen, läßt man sich später nicht mehr so leicht schockieren. Schließlich und endlich folgt dann das Volontari-

at bei einer Zeitung oder Zeitschrift als offizieller Einstieg in den Journalistenberuf. Das bedeutet praktische Ausbildung am Blatt, verbunden mit Blockseminaren bei Journalistenschulen. Es dauert normalerweise zwei Jahre, kann aber in Ausnahmefällen (wenn besondere Voraussetzungen vorliegen) auf ein Jahr verkürzt werden. Ich rate von der "billigen" Hintertür ab, die manchmal angeboten wird und darin besteht, ohne richtige Ausbildung bei irgendeinem Spieleheft als "Notredakteur" quer einzusteigen. Eine so einseitige Geschichte rächt sich nämlich schnell, und man wird bei jeder späteren Bewerbung wieder nach der Ausbildung gefragt. Nur wer wirklich alle

**Star-Wars-Destroyer**

des Imperiums als beliebtes  
Klebmodell



**49,95**

**Deep-Space-Nine-Station**



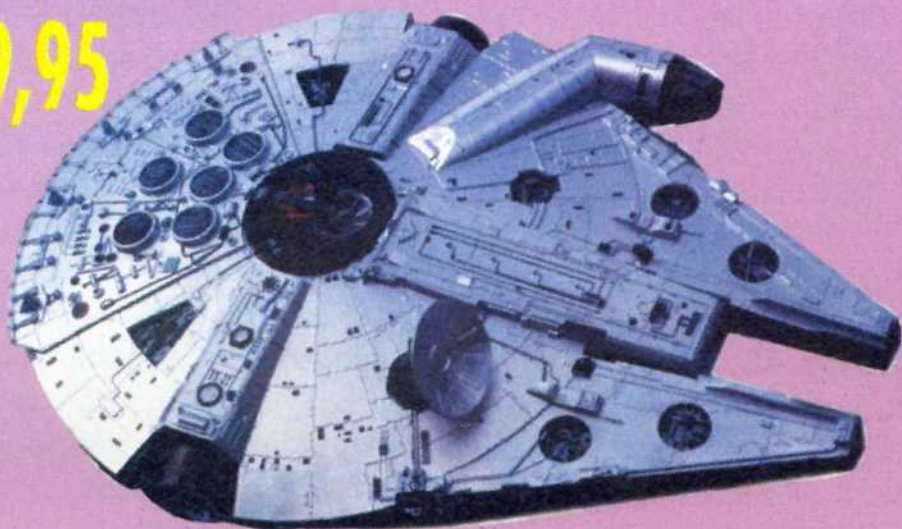
Ein Muß für jeden Star-Trek-  
Fan. Die Originalstation aus  
der Fernsehserie

**59,95**

**Millennium Falcon**

supergroßer Klebebausatz

**59,95**



**Deep-Space-Nine-Shuttle**

Der erste Bausatz aus der  
neuen Fernsehserie

**49,95**



**X-Wing-Fighter**

Maßstabgetreue Nachbil-  
dungen als Klebmodelle

**37,95**

oder als Snapmodelle

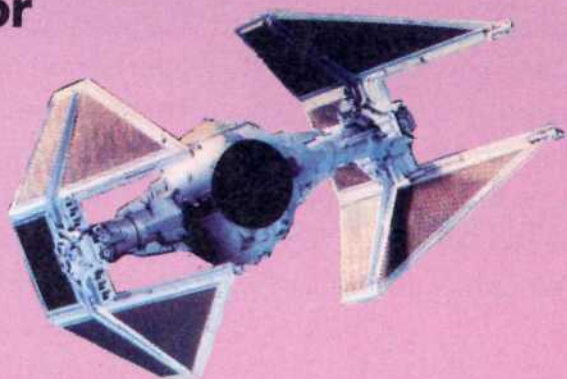
**27,95**



**TIE Interceptor**

als Snap-Bausatz für

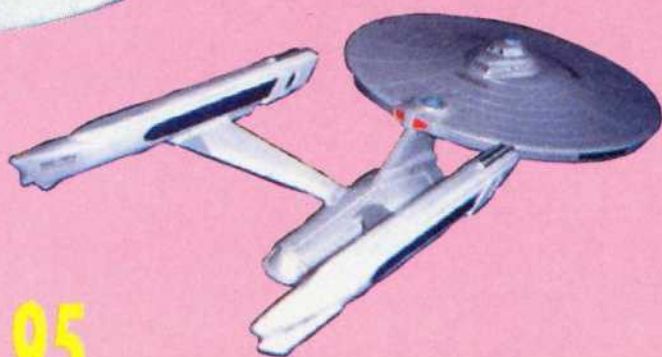
**27,95**



**Enterprise 1701-D**



**Enterprise 1701-A**



**49,95**

**Star-Trek-3-Teile-Pack**



Klingonen-, Ferengi-  
und Romulaner-  
Kampfschiff  
zusammen nur

**54,95**

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

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**

Aspekte unseres Handwerks beherrscht und sich nicht bloß im Spielebereich auskennt, kann davon ausgehen, daß er auch in ein paar Jahren noch einen guten Job hat. – sz)

Kann ich nicht mal ein Game für Euch testen? Auch würde ich gerne bei Euch in der Red. vorbeischaun. Geht das? (Anm. d. Red.: Tests machen wir normalerweise selbst, und zwar hier in der Redaktion. Nur für einige Bereiche haben wir eine knappe Handvoll Spezialisten außer Haus, die wir allerdings seit Jahren kennen. Also: zum Thema "Testhelfer" leider ein Nein. Als Besucher bist Du bei uns herzlich willkommen, aber "vorbeischaun" ist nicht – entweder guckste uns geradewegs ins Gesicht, oder Du läßt es ganz. – kate).

4. (an Frau Vera:) Wie wird man Quotenfrau (meine Mutter will das wissen)? (Anm. d. Red.: Ich wurde schon in frühester Jugend in den Wald geschickt, um Quoten zu finden, was mir auch gelang. So wurde ich Quotenfrau. – vb)  
Das klingt wie die Story mit dem Pilzepflücken. – kate)

5. (an den Harley-Driver McHöfer): Wieviel kostet so eine Harley? Haste geklaut, nicht? Du kleiner Schlingel! Du Lausebengel (Anm. d. Red.: Mehr, mehr, mehr!!! – kate)! Bring sie mir sofort zurück! Es war mein Bock! Ist das klar? (Anm. d. Red.: Nö, kein' Bock. – cus)

6. (an jib:) Ich habe einen PC und 'nen Game Boy. Jetzt bist Du neidisch, gell? Du hast ja nur 'nen Amiga! Übrigens, was heißt eigentlich AGA? (Anm. d. Red.: Gut, wollen wir mal aufzählen, ich habe:

1 x PC 486/50 mit CD-ROM, Wavetable-Sound-Karte, True-Color-Grafikkarte, Flachbett-Scanner, Streamer, 520-MB-Platte,  
1 x Amiga 3000 (68030/25 MHz – läßt den 486er locker im Regen stehen) mit 250-MB-SCSI-II-Platte, 10 MB 32-Bit-RAM, Scanner, 16-Bit-Sampler-Karte, SVGA-Monitor (Auflösung 1280x1024), 1 x Amiga 1200 (680EC020/14 MHz), 120-MB-IDE-Platte, 4 MB 32-Bit-RAM, 1 x Amiga CD32 mit MPEG-Modul.

Dazu kommen noch ein Tintenstrahldrucker, zwei Modems mit 19200 bps, ein Fax-Gerät mit RS232-Schnittstelle. Ach ja: und ZWEI Game-Boys. Noch Fragen? AGA heißt Advanced Graphics Adapter und sollte ursprünglich mal "Double-A" heißen. Übrigens, von wegen "nur einen Amiga": Der Blick über den Tellerrand hat noch niemandem geschadet, gelle? – jib  
Mir hat auch jemand erst neulich wieder 'ne Grafikkarte geschrieben. – sz)

7. (an den CvD:) Wie wird man CvD? Ist 'n lustiger Titel. (Anm. d. Red.: Ach, ein Titel ist das! Und ich dachte immer, das wäre ansteckend! – kate)  
Ist auch ein lustiger Job, wenn die Mannschaft zur Abwechs-

lung mal mitspielt und vor allem Klaus nicht dauernd mit irgendwelchen Kleinigkeiten nervt. Ein CvD ist übrigens dazu da, die technischen Abläufe im Redaktionsbetrieb zu ordnen und zu überwachen, dazu gehört zum Beispiel die Einhaltung von Terminen. – sma)

Christian Ehr

## Geheim-Codes

✉ Hallo ASM, ich möchte mal was zum Thema "Kopierschutz" schreiben. Fast alle Games haben einen Kopierschutz oder eine Code-Abfrage. Ich bin der Meinung, daß dies sinnlos ist. Es gibt keinen Kopierschutz, der nicht gecrackt werden kann. Code-Abfragen sind zwar schwerer zu knacken, aber man schafft es trotzdem. Kommt ein neues Spiel auf den Markt, dann dauert es nur einen Monat, und alle Computer-Freaks in Deutschland haben das Spiel auf Festplatte oder Diskette. Man muß übrigens nicht immer warten, bis man die gecrackte Version eines Programms bekommt. Es geht viel einfacher. Man meldet sich einfach in einem Software-Verleih an und leiht sich ein Spiel aus. Dann muß man nur noch Glück haben, daß das Programm keinen Kopierschutz, sondern eine Code-Abfrage hat. Nun gibt es mehrere Möglichkeiten:  
Man kopiert einfach die Anleitung (falls diese abgefragt wird).

Aber es gibt auch Probleme, wenn eine Anleitung so groß ist wie beim Spiel "Burntime". Das Handbuch ist ca. 4,5 cm dick, weil darin außer der Spielanleitung noch Infos zu Atomkriegen, ihren Folgen usw. enthalten sind. Das kostet Zeit und Geld (falls man nicht umsonst kopieren kann).

Da Spielefirmen immer ideenreicher werden, wird natürlich auch die Codeabfrage verbessert. Die Programmierer von "Das Schwarze Auge" nehmen eine große Karte und eine Anleitung gleichzeitig als Code-Abfrage. Das mit der Anleitung ist kein Problem, aber die Karte ist ziemlich groß. Da gibt es einen Trick: Man kopiert die Karte in mehreren Teilen und klebt sie dann zusammen.

Die tollsten Ideen hat aber nur eine Firma, und das ist LucasArts. Bei "Day of the Tentacle" muß man nämlich eine bestimmte Menge Wasser ins Glas schütten und den richtigen Schaltplan herstellen. Die Angaben dazu stehen im Handbuch. Entweder man zeichnet sie ab oder kopiert sie.

Manche Spielefirmen haben aber auch gemeine Ideen, z. B. Coktel Vision. In ihren Spielen benutzen sie einfach Farb-Codes. Diese kann man nur mit einem Farbkopierer kopieren, und das ist sehr teuer. Eine andere Firma hat eine Scheibe als Code-Abfrage mitgeliefert, die man natürlich kopieren oder abzeichnen könnte. Kopieren geht aber nicht, denn es ist eine schwarze Scheibe, und die Schrift hat man

MATHIAS NEUMANN





mit Lack aufgedruckt – den kann man nicht kopieren.

Zum Schluß noch einige Fragen:  
1. Ich habe einen PC mit der DOS-Version 6.2 und habe versehentlich meine Startdateien verändert. Nun habe ich nicht mehr 600 KB DOS-Speicher, sondern weniger. Als ich dann das Programm "Un-Install" geladen hatte, um meine Startdateien zu reparieren, kam die Meldung "Systemdateien können nicht wiederhergestellt werden, da Double-Space angewendet wurde." Double-Space hatte ich angewendet, damit ich meine Festplatte verdoppeln konnte. Nachdem diese Meldung kam, hatte ich die alten Dateien von meiner DOS-Version 5.0 benutzt, danach "MemMaker" angewendet und die Systemdateien von meinen Freunden benutzt, aber jeder Versuch war zwecklos. Der höchste Wert für den Hauptspeicher, den ich bekam, war 568 KB. Mit so wenig Speicher funktionieren die meisten Spiele nicht, deswegen gebt mir einen Rat, wie ich meinen alten Hauptspeicher zurückbekomme. (Anm. d. Red.: Diese Frage stellte sich auch schon Dagobert Duck, nachdem die Panzerknacker seinen Geldspeicher Nr. 1 unsichtbar gemacht hatten. – kate).

2. Gibt es Turrigan II für PC?

3. Was sind Snap-Modelle?

4. Könnt Ihr im Bazar die Längen der Modelle hinzuschreiben? Das wäre echt besser.

5. Peter, bist Du mit dem freien Mitarbeiter Ulrich Schmitz verwandt?

**The Power Man who has a PC that speaks with him when he plays**

(Anm. d. Red.: Wußtest Du eigentlich, daß Raubkopien mega-out sind? Die alten Cracker-Gangs sind aus dem Alter raus und programmieren zum Teil jetzt selbst, die Lamer von heute können vielleicht einen Kopierschutz knacken, aber das war's dann auch schon. Und mal ehrlich: Eine schön gestaltete Box, in der mitunter ein T-Shirt oder anderes Zeug liegt, macht sich doch besser im Regal als ein

paar öde Disketten in einer Box, oder? Kein Verständnis habe ich auch dafür, wenn man Spiele ausleiht, diese dann kopiert und somit nicht nur den Hersteller, sondern auch den Verleiher be- trügt. Übrigens: Wußtest Du schon? Man MUSS nicht jedes Game haben. Und was empfeh- lenswert ist oder nicht, erfahrt Ihr ja durch uns.

kate

Ohne Deine AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS zu kennen, ist es schwer, eine Ferndiagnose zu geben. An alle Leser: Bitte tut uns so was nicht an!!! Aber weil wir jetzt gerade schon mal dabei sind: Mach zuerst ein Backup Deines Festplatteninhalts (auf Disketten, sofern Du keinen Streamer hast – dafür brauchst Du zwar eine ganze Menge Scheiben, aber egal). Dann löscht Du so viele Daten, bis gut die Hälfte Deiner Harddisk leer ist, startest DBLSPACE.EXE und **dekomprimierst** Deine Platte. Jetzt überprüfst Du erst mal mit einem Editor (EDIT...), ob auch wirklich jeder Treiber in der Config und jedes speicherresi- dente Programm in der Auto- exec nötig sind. Doppelaufrufe rausschmeißen! Außerdem ent- fernst Du den Doublespace-Trei- ber aus der Config. Wenn das alles erledigt ist und Du die neu- bearbeiteten Startdateien gesi- chert hast, kannst Du MEM- MAKER.EXE starten und die be- ste Reihenfolge für Treiber und residente Programme ausre- chnen lassen. Wenn Du auf mich hörst, beläßt Du es anschließend dabei und verzichtest auf eine "Verdoppelung" der Festplatte (die sowieso keine wirkliche Ver- doppelung ist). Der Doublespa- ce-Treiber schluckt rund 30 Kilo- byte DOS-Speicher, und das macht schon was aus. Wenn Du's nicht lassen kannst, dann soll Doublespace halt seinen Treiber ganz hinten an die bereits mit "Memmaker" optimierte Con- fig dranklatschen. Ohne kom- plettes Backup in der Mantelta- sche würde ich jedoch mit einem so riskanten System wie Double- space keine Spiele fahren.

sz

# EMP

Tel.: 0591-914311

Fax: 0591-914320

telefonischer Bestellservice

mon. - frei. von 9.00 - 18.00

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 1721, 49803 Lingen

GROSSE

E.M.P.

SOMMER

AKTION

PC Spiele (5,25") für je 10,00 DM

Lord of the rings 2 (DA) Art.-Nr.: 700119

Powermonger (ML) Art.-Nr.: 700121

Steel Empire (KD) Art.-Nr.: 700122

PC Spiele (3,5") für je 20,00 DM

ATAC (E) Art.-Nr.: 700075

B17 Flying Fortress (E) Art.-Nr.: 700081

Bat 2 (ML) Art.-Nr.: 700071

Knights of the sky (DA) Art.-Nr.: 700038

4 D Sports Driving (E) Art.-Nr.: 700123

Pacific Island (E) Art.-Nr.: 700073

Sensible Soccer (ML) Art.-Nr.: 700007

Anstoss WM Edition (KD)

700195 PC 3,5" 69,99 DM

750026 CD ROM 109,99 DM

650154 A500 64,99 DM

650155 A1200 64,99 DM

Battle Isle Map Editor (KD)

(Battle Field Creator)

Genialer Editor für Battle Isle Hauptprogramm, Data 1+2.

650147 Amiga 59,99 DM

Bundesliga Manager Hatrick (KD)

700217 PC 3,5" 89,99 DM

650043 A1200 89,99 DM

650151 A500 84,99 DM

Battle Isle 2 Scenery Disk

Die Erben des Titan (KD)

750066 CD ROM 59,99 DM

Der Clou (KD)

700184 PC 3,5" 89,99 DM

750025 CD ROM 89,99 DM

650114 Amiga 79,99 DM

FIFA Soccer

700069 PC 3,5" 79,99 DM

Hand Of Fate (KD)

Kyrandia 2

700165 PC 3,5" 59,99 DM

Hanse Die Expedition (KD)

700201 PC 3,5" 49,99 DM

750042 CD ROM 49,99 DM

650133 Amiga 49,99 DM

Hatrick (Ikarion - KD)

700175 PC 3,5" 89,99 DM

650109 A500 79,99 DM

650111 A1200 79,99 DM

750063 CD ROM 109,99 DM

Ishar 3 (KD)

700202 PC 3,5" 74,99 DM

650134 Amiga 64,99 DM

World Cup

USA '94 (ML)

700216 PC 3,5" 89,99 DM

750060 CD ROM 89,99 DM

650149 Amiga 79,99 DM

760020 Super NES 149,99 DM

760023 Mega Drive 129,99 DM

760021 Game Boy 79,99 DM

Kick OFF 3 (E)

700070 PC 3,5" 69,99 DM

650058 A500 54,99 DM

650079 A1200 69,99 DM

750067 CD ROM 69,99 DM

Sternenschweif DSA 2 (KD)

700166 PC 3,5" 89,99 DM

Theme Park (KD)

650057 Amiga 69,99 DM

700055 PC 3,5" 89,99 DM

750065 CD ROM 109,99 DM

Tie Fighter

700214 PC 3,5" (D) 99,99 DM

700085 PC 3,5" (E) 89,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl. 9,90 DM oder Versand per Vorkasse zzgl. 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 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





John Wayne und der Schreibtisch nicht die Kuh Elsa ist. Was ein Energy-Drink alles anrichten kann...

jb)

## Noch mal Skins

✉ So ganz unwidersprochen möchte ich die Zuschrift des S.H.A.R.P.-Skins nicht stehenlassen. Sicherlich kann nicht jeder Skinhead unterschiedslos der Neonazi-Szene zugeordnet werden, aber der Behauptung, die Skins seien erst lange nach der Entstehung der Bewegung von Rechtsradikalen unterwandert worden, widerspricht einer Erfahrung, die ich bereits 1970 (!!) gemacht habe. Damals besuchte ich eine Schule in Eastbourne/England. Von den einheimischen Lehrkräften wurden wir ausländischen Schülerinnen ausdrücklich vor den Skins gewarnt. Man legte uns nahe, in Gegenwart von Skins nicht in unserer Muttersprache zu sprechen, da sonst wegen der ausländerfeindlichen Haltung der Skinheads mit Schwierigkeiten zu rechnen sei.

Mag sein, daß die allerersten "Ur"-Skins tatsächlich anders waren, doch wenn bereits vor 24 Jahren, als die Bewegung noch in den Kinderschuhen steckte, solche Vorsichtsmaßnahmen nötig waren, zeigt das doch, daß sich hier schon sehr früh ein Sammelbecken für Typen dumpfster Gesinnung gebildet hat.

Eine ASM-Leserin

(Anm. d. Red.: Wir haben zwei Briefe erhalten, in denen die Schreiber meinten, man solle ein derartiges Thema nicht in einer Computerspiele-Zeitschrift und schon gar nicht in einem Spaßmagazin behandeln. Doch gerade unser Feedback hat sich im Lauf der Jahre zu einem Sammelsurium der – Achtung, neues Wort! – Merkwürzigkeiten entwickelt, und wenn Leser/Leserin dieses Thema wünscht, warum nicht? Ich möchte an dieser Stelle von einem höchst unschönen Erlebnis berichten. In einem nahegelegenen Kurort war ich kürzlich zum Preisskat. Ein Herr – na, sagen wir etwa 75 – unterhielt sich mit einem anderen, und plötzlich fielen recht laut und deutlich die Worte: "Gäbe es noch Hitler, hätten wir die ganze Türkenbande schon längst vergast." Betretenes Schweigen – dann wurde getan, als sei nichts geschehen. Vor Gewalt kann man sich schützen. Aber wer schützt uns vor solchen Äußerungen?

kate

Vor denen muß man sich schon selber schützen, sofern man gerade dabei ist – und zwar durch ein unüberhörbares "Das darf doch wohl nicht wahr sein!"

sz

Was mir auf den Zeiger geht, ist der tägliche, "brave" Rassismus. Wenn sich ein farbiger Asylsuchender kratzt, dann hat er für gewisse Leute gleich Flöhe. Wenn ein türkischer Mitbürger durch höhere Qualifikation einen Job bekommt, dann nimmt

er gleich einem Deutschen den Arbeitsplatz weg! Es sind nicht nur die Überfälle rechtsradikaler Jugendlicher, es sind auch die Sprüche der "Kriegsgeneration", die mir teilweise Angst machen. Vielleicht mag mancher der Ansicht sein, daß das nicht hier reingehört. Ich meine, daß man – wann immer sich die Chance bietet – Courage genug haben muß, der täglichen Fremdenfeindlichkeit die Stirn zu bieten. Auch hier.

jb)

## Trekkies auf Disk?

✉ Ihr seid meine letzte Hoffnung!

Als ich eines Abends die ASM 6/94 durchblätterte, stieß ich auf den Bericht zum Spiel "Star Trek – Next Generation". (Anm. d. Red.: Als ich neulich einen USA-Reiseführer durchblätterte, stieß ich beim Ort "Dallas" auf Öl. Hinterher stellte sich dann heraus, daß es eine plattgewalzte Schmeißfliege war. – kate) Darin stand, daß es dieses Spiel nur auf CD geben wird. Nachdem ich 30 Minuten später wieder aus meiner Ohnmacht erwachte, war ich total deprimiert. Ist es wahr, daß es dieses Spiel nicht als Diskettenversion geben wird? Das wäre nämlich sehr schade, denn ich besitze noch kein CD-ROM-Laufwerk und habe auch nicht vor, mir in nächster Zeit eines zu kaufen.

Ein mit den Nerven am Bodener  
Trekkie

(Anm. d. Red.: Kurz, aber knapp – wie der deutsche Vertriebspartner des Herstellers uns sagte, wird es tatsächlich keine Diskettenversion geben. Aber ein echter Trekkie würde sich doch allein wegen der enormen Vorbildtreue des Spiels und der Originalstimmen der "Next Generation"-Besatzung ein CD-ROM-Laufwerk zulegen...

– Nee, im Ernst: CD-ROM ist mächtig im Kommen, und irgendwann kriegst Du auf Diskette bloß noch abgespeckte Zweitaufgüsse. Für die meisten CD-Spiele tut es ja sogar eine billige Single-Speed-Zentrifuge...

sz)

## Master of Systems

✉ Hallo, Ihr ASM-Fritzen, auf die Gefahr hin, daß ich mich als Kritiker aufspiele, möchte ich doch folgendes loswerden: Warum bringt Ihr so wenig (fast nichts) vom Master System? Ihr könntet mal weniger von den "teuren" Konsolen oder Computern bringen. Und warum verschwendet Ihr den Platz für ein paar Flops, sprich: Total Carnage oder sonstige schlechten Spiele? Aber ich muß Euch ein dickes Lob aussprechen: Ihr macht wirklich Super-Berichte zu den Spielen (frei nach dem Motto: Gut ist uns nicht gut genug). Folgendes geht an Kate: Du bist ganz schön frech (ist nicht böse gemeint).

Sega-Matze

MATHIAS NEUMANN



(Anm. d. Red.: Muß ich doch, denn frech ist Euch ja nicht frech genug. Zum Master System und zu den Flops: Da fast alle Neuererscheinungen für das Master System Konvertierungen sind, findest Du sie im Replay-Teil. Dort aber müssen sie oft genug anderen, erwähnenswerteren Games weichen. Und genau so ist auch der Rest des Heftes konzipiert, wenngleich wir in letzter Zeit wieder mehr Mittelmaß und Total-Katastrophe bringen. Wenn wir nur "Kaufempfehlungen" machen, sind wir nicht mehr glaubwürdig, oder? Geben wir die Frage mal weiter - wollt Ihr nur die guten Games oder auch die allseits bekannten "Um Himmels willen"-Spiele?

kate)

## Rezept des Monats

☐ Ein fröhliches "Guten Morgen"! (Anm. d. Red.: Guten Morgen. - cus.

Guten Vormittag! - vb

Mahlzeit! - tom

Guten Nachmittag! - kate

Guten Abend! - sma

Gute Nacht! - sz

Fröhliche Endzeit! - jb)

Als ich vor drei Tagen meine letzten ASMs durchgeblättert habe, ist mir aufgefallen, daß in allen etwas fehlt. Bis heute habe ich mir den Kopf darüber zerbrochen, was dieses Etwas ist. Da ging mir ein Licht auf! Es fehlte ein Leserbrief von mir. Damit die Chance erhöht wird, in der nächsten ASM abgedruckt zu werden, möchte ich heute das neue Thema REZEPTE (!!) anreißen. Als Beginn der (hoffentlich von Euch fortgesetzten) Serie schlage ich einen ASM-Würfel zum Aufessen vor. Alle, die sich darunter nichts vorstellen können, sollten auf dem Titelblatt in die linke obere Ecke schauen.

Für eine Menge von 40 Würfeln nehme man:

125 g Butter

100 g Zucker

1 Päckchen Vanillezucker

2 Eier

150 g Mehl

50 g Mondamin

3 gestr. Teelöffel Backpulver

1 Teelöffel Kakao

30 g gemahlene Haselnüsse

40 g Schokolade

Zum Garnieren: 100 g weiße Schokolade.

Wenn jetzt alle Zutaten vor uns stehen, können wir ja endlich beginnen. Butter, Zucker, Vanillezucker, Eier, Mehl, Mondamin, Backpulver, Kakao und Milch mit Mixer gut verrühren. Haselnüsse unter den Teig rühren. Backblech mit Backpapier auslegen, den Teig gleichmäßig darauf verteilen und im vorgeheizten Backofen bei 200 Grad (Elektroherd) ca. 15-20 min. backen. Die abgekühlte Teigplatte in 4 x 4 x 4 cm große Würfel schneiden. Weiße Schokolade im Wasserbad schmelzen lassen und die magischen Buchstaben A S M auf die Würfel spritzen. Guten Appetit!

Ach ja, ehe ich es vergesse: Der Junge auf dem beigelegten Foto, das bin ich. Ich wünsche Euch allen viel Spaß beim Würfelbacken.

Andrej alias Der rosa Rächer



(Anm. d. Red.: Bombige Idee! He, ist hier irgend jemand schlank genug, um das Rezept mal auszuprobieren mir anschließend zu sagen, wie die Würfel geschmeckt haben?

sz

Die back' ich demnächst für die ganze Redaktion. Vera hilft mir sicher dabei.

kate

Hmmmm. Wer backt mir einen A4000?

jb)

Jetzt jeden Monat neu !!


Ab 4 DM je Programm

# TOP-GAMES

Shareware & Demo

Das Beste was der Shareware- & Demomarkt zu bieten hat. Spielbare Spitzenspiele für den ungestörten Test am eigenen Monitor. Die billige und trotzdem legale Methode !!

28. **OVERLORD** Disk




Erstmals wagt sich das bekannte Unternehmen VIRGIN auch an einen Flugsimulator. Qualitativ will man anderen Simulationen wie 1942 oder Pacific Strike nicht nachstehen. Überzeugt Euch mit diesem voll spielbaren Demo selbst! Ein lohnender Ausflug in die Dogfights und Bombardierungen des 2. Weltkrieges! Schlichtweg Super!

29. **LOTUS** Disk



High Speed über Hügel, durch Tunnel und immer auf der Jagd nach dem ersten Platz. Rasantes Scrolling und 1A Grafiken fesseln den Rennfahrer am Bildschirm. Schon die Demo bietet uneingeschränktes Fahrvergnügen auf einer anspruchsvollen Rennstrecke. Doch Vorsicht! Dem Gegenverkehr bei 220Km/h muß ausgewichen werden.

30. **DER CLOU** Disk



Die Umverteilung der finanziellen Mittel hatte sich schon Robin Hood auf die Fahne geschrieben. Doch heutzutage gilt es jeden Raubzug gut zu planen und vorzubereiten. Mit der Demoversion kann man einen Coup vorbereiten, um später sicher zuschlagen zu können. Da zuckt die kriminelle Ader - und noch dazu ganz ohne Knastgefahr!

31. **FIFA SOCCER** Disk



Das beste Fußballspiel seit Erfindung von Pixelspielern. Mann muß ja nicht gerade bei 45 Grad im Schatten sein Können entfalten. Mit dem Demo kann man in aller Ruhe testen ob man nicht doch besser Minigolfprofi werden möchte. Ein heiden Spaß! Erstaunlich - plötzlich werden auf dem PC die Maßstäbe gesetzt. Vom Feinsten!!

32. **HORDE** Disk




Das Land ist karg und gefährlich, die Steuern sind hoch, der Herrscher gierig und Größenwahnig. Wie soll sich da ein kleines Dorf (ohne Zaubertrank) halten. Das mühsam verdiente Geld aus landwirtschaftlichen Erzeugnissen wird für Befestigungen gegen die monatlich einfallenden Horden benötigt. Prima schon die Demo!!

33. **COOL SPOT** Disk



Erfrischend anders dieses hervorragende Jump & Run. Umwerfende Animation und witziges Design machen den PC zum Automaten. Nur gut daß man Zuhause keine Marktstückchen einwerfen muß - und die gut spielbare Demo bereits erhältlich ist. Das Erlebnis das man auf keinen Fall verpassen sollte. Top Programm!!

34. **PORTS OF CALL** Disk



HE - moment mal - ein Uralt Amiga Programm! Richtig, jedoch neu mit VGA Grafiken überarbeitet, kommt hier wieder Faszination auf! Stundenlang können bis zu vier Personen eine Flotte aufbauen und Handel treiben. Sagenhaft sowohl die nur zeitlich beschränkte Demo, als auch der extrem günstige Preis der Vollversion. Play it!

35. **HOCUS POCUS** Disk



"Hat der alte Hexenmeister ...." usw. - Das bekannte Gedicht von Goethe über den Zauberehring gibt es jetzt als Jump & Run. Der Rat der Hexenmeister stellt den Jungzauberer vor fast unmögliche Prüfungen. Nur mit viel Geschick hat man eine kleine Chance das Ganze heil zu überstehen. Super - und natürlich von Apogee!

## BESTELLTELEFON

0911 / 35 53 53

FAX an : 0911 / 35 53 57

## ODER GUPON AN

**ASTAT MEDIA GMBH**

ASM - Demoservice  
Kobergerstrasse 41  
90408 - Nürnberg

1. Overlord (playable Demo)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>	1. Overlord	79,00 DM	<input type="checkbox"/>
2. Lotus (playable Demo)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>	2. Lotus	59,00 DM	<input type="checkbox"/>
3. Der Clou (playable Demo)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>	3. Der Clou	79,00 DM	<input type="checkbox"/>
4. FIFA Soccer (playable Demo)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>	4. FIFA Soccer	79,00 DM	<input type="checkbox"/>
5. The Horde (playable Demo)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>	5. The Horde (CD)	89,00 DM	<input type="checkbox"/>
6. Cool Spot (playable Demo)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>	6. Cool Spot	69,00 DM	<input type="checkbox"/>
7. Ports of Call (Shareware)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>	7. Ports of Call	30,00 DM	<input type="checkbox"/>
8. Hocus Pocus (Shareware)	4,00 DM	<input type="checkbox"/>	8. Hocus Pocus	59,00 DM	<input type="checkbox"/>

Alle 8 Demo/Sharewareprogramme auf HD Disketten gibt's zum Preis von: **24,95 DM**

Porto & Verpackung je Sendung (Inland 4DM / Ausland Bar 10DM / Inland Nachnahme 10DM)

Adresse

ZAHLUNGSWEISE:

BANKEINZUG

NACHNAHME

SCHECK / BAR

Konto

BLZ

Bank

Unterschrift

**SNES-Spiele**

✉ Ich habe mir Ihre Sonderausgabe Nr. 23 (100 SNES-Spiele) gekauft und interessiere mich für einige dieser Spiele. Ich würde sie gerne bei Ihnen bestellen, nur weiß ich nicht, ob dies mit der beigelegten Bestellkarte möglich ist. Bei den gewünschten Spielen geht es um "Rock'n'Roll Racing" und "Mechwarrior".

**Roland Gümmel**

(Anm. d. Red.: Es ist NICHT möglich, die Spiele bei uns zu bestellen. Wenn Sie die Annoncen in der Haupt-ASM studieren, finden Sie eine große Auswahl an Händlern. Wer SNES-Sachen im Angebot hat, dürfte auch diese Spiele liefern können. Unsere eigenen Angebote finden Sie im "Bazar", aber leider nicht die beiden von Ihnen gewünschten Spiele.

(kate)

**Beschäftigungstherapie**

✉ (Der nachfolgende Brief kam in einem großen Umschlag an, in dem sich zwei kleinere Umschläge befanden, und darin wiederum waren weitere Kuverts. Diese sollten in einer vom Schreiber vorgegebenen Reihenfolge und von bestimmten Personen geöffnet werden. Wir können aus Platzgründen nur auszugsweise darauf eingehen.

**Der erste Umschlag**

Nun sitze ich hier im Yard und studiere die ASM 7/94, die soeben aus Old Germany eingeflogen worden ist. Sogleich fallen mir einige Dinge ins Auge, zu deren Verhalt ich mich doch gerne äußern würde. Beginnen wir also sogleich mit Klausens neuem Wagen, auch scherzhaft als "Auto" bezeichnet. Kate, Du weißt doch hoffentlich, was Du da tust, oder? Ich meine, Dir dürfte ja klar sein, daß dieses Wägelchen schon hoffnungslos überlastet ist, wenn sich Peter da hineinzwängt? (Anm. d. Red.: Das zulässige Gesamtgewicht liegt über einer Tonne, also kein Problem. – kate

Hihi, er hat MICH vergessen... – jb)

Und mal ganz abgesehen davon – Du hast Dir den Wagen andrehen lassen, obwohl doch ganz offensichtlich ist, daß das Dach fehlt.

An die anderen Redaktionsmitglieder: Wenn Ihr ihn wirklich bremsen wollt, bindet die hintere Stoßstange einfach mit einem Paar von Peters faszinierenden Hosenträgern am Laternenpfahl fest – fällt nicht auf, kriegt er gar nicht mit, und schon ist die Welt wieder in Ordnung.

Aber wenn es Dir gefällt, kate – solange Du Dir nicht von überholenden Radfahrern den Spaß nehmen läßt, genieß es.

Übrigens, ich soll Harald, den Schal, ganz herzlich von der Pelzstola grüßen, die ich meiner Freundin geschenkt habe... – ich glaube, die Kleine ist mächtig in ihn verknallt. Die Stola natürlich, nicht meine Freundin.

So, das war es eigentlich schon. Zum Schluß habe ich noch ein ganz besonderes Schmankerl für kate. Ihr habt Euch sicherlich schon gefragt, was in dem großen Briefumschlag ist. Nun, ich freue mich ganz besonders, verkünden zu dürfen, daß sich darin ein Brief ganz allein für kate befindet. Bevor jedoch alle anderen damit anfangen zu jammern und zu wehklagen – wartet ab. Beobachtet ihn während des Lesens und danach, und Ihr werdet sehen...

**Peters Brief**

Sitzt er (kate) jetzt noch freudestrahlend da und nestelt mit gierigem Blick an seinem Umschlag, so wird er spätestens nach einer halben Stunde wütend, verzweifelt und mit Tränen in den Augen in einem Wust von Briefumschlägen und Zetteln sitzen und mich am liebsten erwürgen.

**Kates Brief**

Öffne bitte zuerst den Umschlag römisch Eins und entnimm ihm die drei Kuverts Alpha, Bravo und Charlie. (Anm. d. Red.: Daran erkennt man den Bw-Soldaten, Kamerad! – kate, Fw. d. R. Was ist ein Fw. d. R.? Fußwärmer deutscher Ruheständler? – ein nicht Bw-verseuchter jb) In diesen Kuverts befinden sich die Umschläge a bis g, die folgendermaßen aufgeteilt sind. In diesen Umschlägen a–g sind die Posten 1–71 (Anm. d. Red.: Dabei handelte es sich um zusammengefaltete und -geheftete Zettel unterschiedlicher Größe

und vor allem Inhalts. – kate), und zwar immer in Zehnergrüppchen. Nur der Umschlag g enthält einen einzigen Posten, nämlich 71. Jetzt brauchst Du nur noch die Posten ab Nummer 1 in aufsteigender Numerierung durchzugehen.

**Die Posten 1–71 (Auswahl)**

- 1. Ich wußte, Du konntest es Dir nicht verkneifen,...
- 2. ...aber wie sagte schon mein Urgroßvater,...
- 4. ...übrigens,...
- 8. ...das Papier...
- 9. ...ist original Bundeswehrmaterial!
- 12. Sag mal, kate,...
- 16. Als Redakteur hast Du sicher schon Schlimmeres erlebt,...
- 17. ...wie z. B. Deine Gehaltsabrechnung...
- 24. Was 'n Spaß!
- 25. Also...
- 28. Willst Du wirklich noch weitermachen?
- 30. Es lohnt sich nicht!
- 33. Na gut!
- 58. Bist Du noch da?
- 63. Ein Pferd hat vier Beiner,...
- 64. ...an jeder Ecke einer.
- 65. Und hat es mal keiner...
- 66. – umfällt!
- 68. Na gut,...
- 69. ...dann will ich dieses erbärmliche Geschmiere beenden...
- 70. – deshalb:...
- 71. Das war's! Du hast es endgültig geschafft. Deine Ausdauer und Dein Durchhaltevermögen sind bewundernswert, und viele könnten sich an Dir eine Scheibe abschneiden. Bleib so! Dann wirst Du auch niemals verlie-

MATHIAS NEUMANN



# MEGA PACK

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

**TRONIC**  
VERLAG GMBH & CO. KG

**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**

**nur solange  
Vorrat reicht!**

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft



ren..., und noch was: Setz Dich erst mal zurück und laß die Tränen der Wut und Verzweiflung kullern..., das befreit. Ich wünsch Dir und den anderen noch was..., und gib Vera 'nen Diener und Handkuß von mir.

**John Sinclair**

(Anm. d. Red.: Gebe ich ihr einen Kuß auf die Hand, kriege ich einen Diskus auf den Fuß, also lass' ich es lieber. Zu Deiner Beschäftigungstherapie: Weder Tränen noch Wut, sondern volle 25 Minuten spannende Unterhaltung. Obgleich ich das Gefühl nicht loswerde, daß Du mir was vom Pferd erzählt hast. Ach ja, wenn Du Zeit hast, ruf' mich doch mal an... - oder komm vorbei, noch besser. Hände reib...

kate)

## Trenndiät

✉ Hi, ASM-Redaktion.

Ich lese Euer Heftchen nun schon seit ein paar Jahren. Also will ich auch mal einen Brief an Euch schreiben. Ein paar Fragen:

1. Wie denkt Ihr über den Amiga 1200? Soll man sich zum Zocken lieber einen A1200 oder einen preiswerten OOPS-PC zulegen?

2. Wieso verändert Ihr den Namen von OOPS und OOPS-OOPS OOPSOOPS? Darf man den Namen eines Spiels nicht mehr aussprechen, nur weil es auf dem Index steht?

3. (Zum "Replay-Einstieg" von ASM 7/94, S. 116) Wie schafft Jürgen das bloß mit der Trenn-

diät? Ich hab's auch schon probiert. Bei mir hat es aber nicht geklappt. (Anm. d. Red.: Das geht ganz einfach: Du mußt Brot und Wurst getrennt essen. Zuerst das Brot, dann die Wurst. Geht auch mit Schokopudding und Vanillesoße, Spaghetti und Tomatensoße, Spaghetti und Tomatensoße und Hähnchen mit Pommes frites. Nur bei der Pizza habe ich noch Probleme... -jb)

4. In der ASM 7/94 habt Ihr bei dem Test von "Ravenloft" oben so einen Satan abgebildet. Wo habt Ihr den denn her? Ich hab' diesen Deibel schon mal gesehen, auf dem Cover einer Black-Metal-CD. Seid Ihr Black-/Death-Metal-Fans?

5. Wieso hacken diverse Leute auf jb 'rum? Ich finde seine Tests und Berichte echt gut! (Anm. d. Red.: Ooch, danke (rotwerd), das war nett. Endlich mal jemand, der ein gutes Haar an mir läßt. By the way: Das Honorar für den Brief kommt... -jb)

Mann, mußt Du gerupft worden sein. Aber das eine Haar macht auch keinen Unterschied mehr... -kate)

6. Ich schließe mich OXO an und fordere ein Poster von der Redaktion.

**Ronald McDonald**

(Anm. d. Red.: Wie heißt es so schön: Werbung für indizierte Programme ist nicht erlaubt. Und da sich die Gemüter immer noch streiten, was Werbung ist und was nicht, verändern wir halt die Namen. Aber mal ehrlich: Begriffe wie Wolkenheim 4 C klingen doch nicht schlecht, oder?

kate

4. Bitte nicht stören, ich zieh' mir gerade eine musikalische Voll-dröhnung rein... - "Heeeeerzi-lein, Du mußt nicht trauuurig seiiiiin..."

cus

Der Vampir-Willi vom "Ravenloft"-Bericht sollte in unserem Sinne keinesfalls den Satan darstellen, sondern steht einfach als Fantasy-Figur aus dem Horror-Genre da, wie es sie zu Dutzenden gibt. Daß die gleiche Figur auf einem CD-Cover verwendet wird, ist purer Zufall. Um es ganz klar zu sagen: Die ASM will keine Finsternis vermitteln, sondern Spaß! Wir haben keine Teufelsanbeter unter uns, und ich würde mich auch eher von kates Henkelcabrio überfahren lassen, als irgend jemandem Lust auf so etwas zu machen.

Jeder mag seinen Musikgeschmack haben, und wir haben die unseren. Regelmäßige Leser kennen sie ja aus diversen "Inside"-Steckbriefen und Feedback-Antworten. Von Folk bis Trash ist da, wie ich meine, alles dabei.

sz)

6. Damit seid Ihr jetzt schon - oh Mann, so weit kann ich gar nicht zählen: einer, und noch einer...? Aber ernsthaft: Sollen wir wirklich???

kate)

## Brotkiste

✉ Hallo Spaßler, ich nehme mal an, daß ich etwas Besonderes unter Euren Lesern bin. Ich besitze nämlich nur ei-

nen Computer. Einen... - C64! Boah, da staunt Ihr, was?

Euer Mag ist die erste Compi-zeitschrift, die ich in der Hand hielt (um die '91 rum, da hatte ich noch keinen Compi). Und seitdem habe ich sie mir gekauft - oder auch nicht, je nachdem, wieviel Geld übrig war.

Ich hoffe, Ihr könnt mit diesem Lob umgehen. Ich finde es nämlich interessant, über die Entwicklung auf dem Spielmarkt, z.B. von Ultima 1-3 (C64) bis zu Ultima 8 (PC) informiert zu sein. Oder wie sehr das Ur-"Elite" auch in Zeiten von "Wing Commander" lossetzt. Wußtet Ihr, daß WC auf'm 386SX langsamer ist als Elite auf C64? Blöder Vergleich...

Kennt jemand von Euch "Creatures 2" von Thalamus? Wenn die Jungs das auf dem Amiga gemacht hätten, wäre es sicher ein Hit geworden.

PS: Voraussichtlich kriegt Ihr demnächst einen Comic aus unserer Schülerzeitung.

PPS.: Das Foto ist steinalt, inzwischen habe ich schulterlange Haare.

**The Magical Garfield/TC**



**MATHIAS NEUMANN**





(Anm. d. Red.: Jeder einzelne ASM-Leser ist etwas ganz Besonderes! Oder dachtest Du vielleicht, wir besorgen uns unsere Leser beim Discounthaus van der Stange?)

sz)

Ich habe inzwischen auch schulterlange Haare, teils sogar drüber. Wenn vorne nix mehr wächst, läßt man hinten eben lang wachsen, oder so.

Zu Creatures 2: Das haben wir sogar seinerzeit getestet, stell Dir mal vor (das war doch das, wo der eine Gegner mittels Radantrieb die Presse bediente, die man stoppen mußte, gelle?). Und ich MEINE (genau weiß ich es nicht mehr – die kleinen grauen Zellen...), es wäre sogar eine Umsetzung auf Amiga geplant gewesen. Gesehen hab' ich es allerdings nie.

Ich stimme Dir in jeder Hinsicht zu: Die Games für die Brotkiste sind auf ihre Weise "perfekt" – aber nach heutigem Standard leider, leider, leider technisch überholt.

kate)

### Erschreckend!

✉ Moin, mir ist da was passiert! Am 2. 5. stieg ich voller Erwartung aus dem Bus (Anm. d. Red.: Warst Du schwanger? Dann ab zum Patentamt! – kate) und eilte schnurstracks zum Kiosk gegenüber unserer Schule. Wo ist sie?... – Da war sie, die ASM 6/94. Heft nehmen, warten und bezahlen. Sofort drehte ich es, um Euer Machwerk von hinten aufzuschlagen. Eigentlich wollte ich nur nachsehen, wer die Autoren dieser Ausgabe waren. (Anm. d. Red.: Und warst enttäuscht, daß Hedwig Courths-Mahler wieder nicht drin war, gelle? – kate). Aber was war das? Voller Entsetzen fiel mein Blick auf ein hellblaues, an einen Wölkchenhimmel erinnerndes Etwas, welches unverschämterweise auch noch den Namen "Vorschau" trug.

Einer der Mängel dieser erschreckenden Seite, nennen wir

sie ab jetzt "131", war, daß ich alles lesen konnte, ohne selbige umzudrehen. Außerdem war sie nicht angenehm schwarz, sondern häßlich blau. Vereinzelt fand ich auch ein paar Sätze, aber auf keinen Fall in der gewohnten Weise. Das war schon das zweite Mal, daß mir so was passierte, und das ausgerechnet an einem Montagmorgen. (Anm. d. Red.: Tell me why I don't like Mondays (3x), tell me why uuhuuuhuhuhuuuuu. – kate).

Mir fallen nur drei Gründe ein, wie so etwas je geschehen konnte:

1. Bei Euch sind die Konservies eingefallen: "Eine Seite mit Absicht verkehrt herum zu drucken, das ist vollkommen undenkbar". Mensch, Ihr seid die ASM, das Spaßmagazin. (Anm. d. Red.: Nach intensiver Untersuchung der im Verlag befindlichen Konservendosen konnten wir keine Beschädigung feststellen. – kate).

2. Es waren nicht die Konservies, sondern die Sadisten, welche die arme, unschuldige "131" und deren Liebhaber derartig quälen wollen.

3. Die letzte Erklärung ist die, daß der Verlag noch nicht einmal das Geld dazu besitzt, eine einzige Seite "falsch herum" drucken zu lassen. (Anm. d. Red.: Die einzig richtige Lösung hast Du nicht erkannt: Das gesamte Heft ist falsch herum gedruckt. Genialer Schachzug, Schulterklopf, hechel, jaul. – kate).

Fest steht, daß "131" schon in der 5/94 mit den gleichen Mängeln behaftet war (Klaus nannte jenes Dilemma einen "Satzfehler"). (Anm. d. Red.: Dilemma? Ist das eine Gemüsezeitschrift für Frauen? – kate)

Nein, das ist das Fachblatt für Züchter von Jungschafen. – sz)

Wenn das so weitergeht, werde ich mir... – einige Leser, die der gleichen Ansicht wie ich sind, schnappen und mit ihnen die 106 DM teure Bahnfahrt nach Eschwege antreten. Dort würden wir bis zur bedingungslosen Kapitulation verbleiben, das Verlagshaus belagern, den Redaktions-Imbiß besetzen und dafür sorgen, daß Eure Verpflegung durch C-Wurst mit P-Fritz und Klaus' Spezial-

Hamburger ausbleibt und durch Zwiebelwurst ersetzt wird. (Anm. d. Red.: Ich stehe aber derzeit auf Brapoma! – kate)

Komm mal langsam. C-Wurst, P-Frittes haben nichts mit deutschen Herrschern zu tun. Trotzdem kannst Du belagern, solange Du willst. Wir haben nämlich noch'n Pizza-Bring-Dienst an der Hand. – cus)

OMA (Onkel Martin)



# FEED BACK SPLITTER

Daraufhin sagte ich, daß er sich erst mal von der Seite sehen müßte. Meine Flucht führte bis kurz vor Mühlhausen.

kate)

Was die Redaktion angeht: Neue Besen kehren besser.

(Anm. d. Red.: Wieso denke ich jetzt an Vera?)

kate)

Klaus, sei ehrlich, wer ist Deine Traumfrau?

(Anm. d. Red.: Penny Zylin!

sz)

Marie Curry — die hat (A)Tom gespalten, seitdem isser scharf auf die...

jb)

Ach, red' doch nicht. Ich bin sein heimlicher Schwarm.

vb)

Ihr habt doch keine Ahnung! Meine Traumfrau ist jene, die freiwillig mein Büro und meine Wohnung auf Vordermann bringt.

kate)

Warum ist Peters Mini nicht grün?

(Anm. d. Red.: Ich habe Peter noch nie im Mini gesehen. Überhaupt trägt er nur selten Kleider. Wo kämen denn dann die Hosenträger hin? Achtung, neues Thema: Welche Farbe haben Peters Sicherheitsgurte?

kate)

Ich kenne viele Schüler, die würden sich gerne ein Computerprogramm, z.B. "Windows" kaufen, leider sind diese aber viel zu teuer.

(Anm. d. Red.: Gibt es das nicht beim PC-Kauf dazu?

vb)

Der will es doch für Amiga haben.

kate)

Das kenn' ich, da muß man mit dem Blaster lauter kleine Windows-Logos abschießen. Macht irre Spaß...

jb)

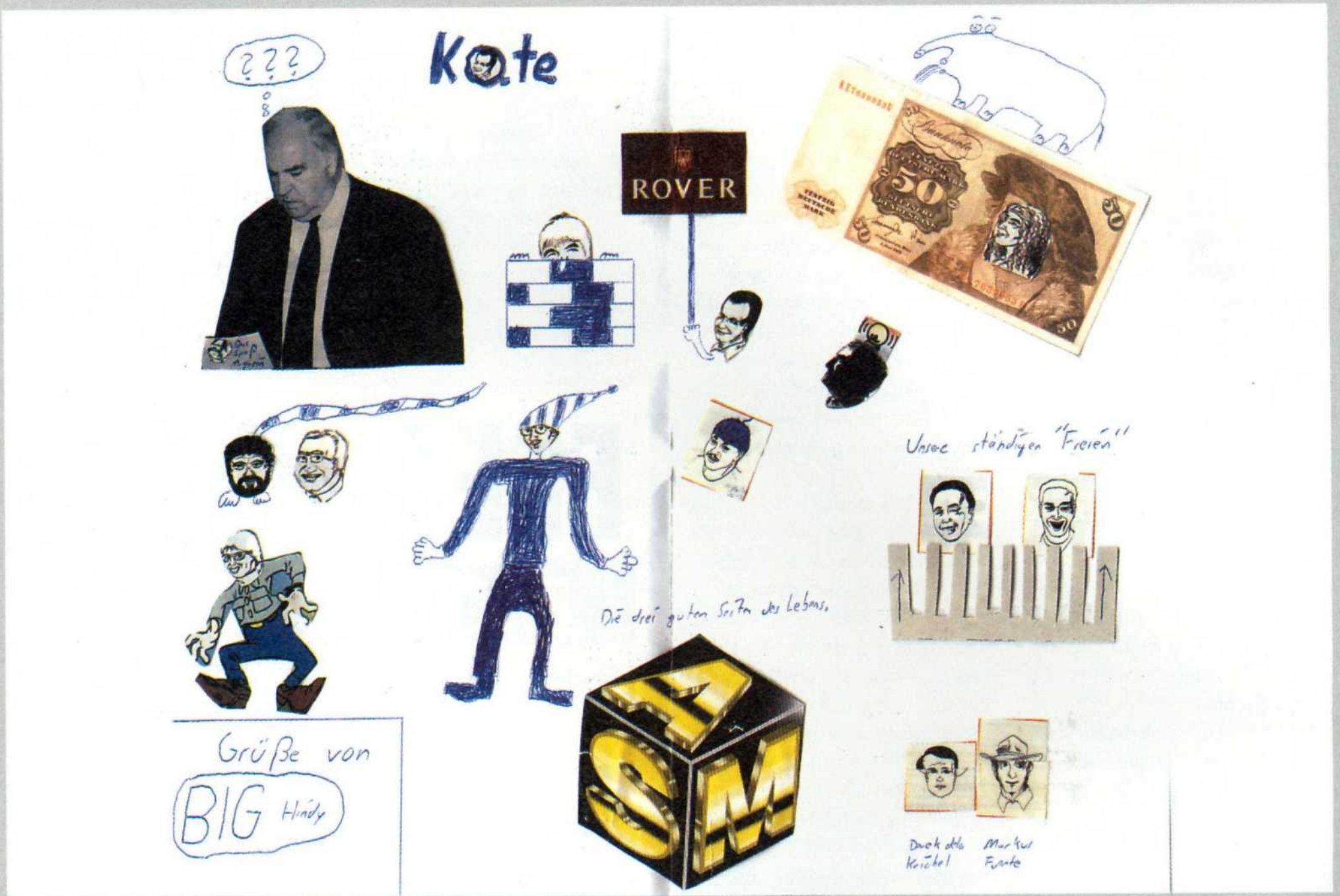
Mögt Ihr Schmidteinander?

(Anm. d. Red.: Jedenfalls lieber als Schmitzauseinander.

kate)

Die erste Seite von Peter Schmitz ist genial und sollte auf jeden Fall bleiben.

(Anm. d. Red.: Das ist seine einzig wahre Schokoladenseite. Letztens meinte er zu mir, mein Profil wäre abgefahren.



### Club-Vorstellung

Wir haben vor einiger Zeit dazu aufgerufen, daß sich Clubs der "etwas anderen Art" hier vorstellen können. Der folgende Beitrag gehört in diese lose Reihe.

Es gibt viele Compi-Clubs in unserem Lande, und es werden von Tag zu Tag mehr. Was ich bis jetzt noch nicht finden konnte, ist ein Compi-Club, der sich ausschließlich mit Wissenschaft und Forschung befaßt oder diese auch selbst betreibt. Aus diesem Grunde habe ich mich entschlossen, selbst einen zu gründen unter dem Namen "Der Navigator".

Jetzt wird bestimmt die Frage aufkommen, was man unter Wissenschaft und Forschung im Compi-Bereich versteht? Ich bin der Meinung, wenn ich schon einen Rechner habe, der in der Lage ist, sehr große mathematische Aufgaben zu lö-

sen, dann müßte er auch in der Lage sein, die Relativitätstheorie nachzuvollziehen, oder Aufgaben (Berechnungen nach der Wahrscheinlichkeit) lösen können.

Beispiel: In der Bibel steht die Geschichte von der Sintflut, die durch langes Regnen alles überschwemmte und zerstörte. Jetzt aber gibt es überraschenderweise ein Buch, in dem behauptet wird, die Sintflut wurde von einem gigantischen Kometen verursacht, der vor 10000 Jahren auf die Erde stürzte. Solche Gegensätze gilt es zu erfassen, zu erforschen und zu berechnen. Eine Frage könnte z. B. lauten: Wie groß hätte dieser Komet sein müssen, um eine solche Menge Wasser in Bewegung zu setzen, daß ganze Kontinente überfluteten? Oder: Wo hätte der Komet niedergehen müssen, um überhaupt solch eine Wassermasse zu verdrängen?

Natürlich gilt es auch, zu diesem Thema Demos zu machen, die simulieren, wie sich der ganze Vorgang abgespielt haben könnte.

Anderes Beispiel: Stellt Euch mal eine Demo vor, auf der durch eine Grafik-Animation ein Satellit simuliert wird, der irgendwo im All unterwegs ist, auf der Suche nach außerirdischer Intelligenz oder neuem Leben. Irgendwo im All stößt dieser Satellit nach langem Suchen auf einen noch unbekanntem Planeten. Der Satellit bewegt sich näher an den Planeten heran, um ihn zu fotografieren und abzuscannen. (Anm. d. Red.: Diesen Vorgang nennt man dann wahrscheinlich "interplanetarische Anmache". Entschuldigung!... - kate)

Ja ja, Phantasie gehört eben auch dazu. Wer diese und Interesse hat, solch einem Club beizutreten, der darf sich bei mir melden. Geplant sind eine um-

fassende Clubzeitschrift sowie eine eigene PD-Reihe und einige andere Dinge mehr. Da ich aber noch ganz am Anfang stehe, möchte ich vorsichtig mit meinen Versprechungen sein und diesen Club langsam aufbauen. Es sind auch Nicht-Computerinteressierte willkommen.

**Der Navigator**, ein Club für Wissenschaft und Forschung, c/o Peter B. Kerkour, Rheinstr. 48, 67227 Frankenthal.

**Computertypen:** Amiga und PC

**Beiträge:** 20 DM/Quartal, 10 DM/Quartal für Schüler und Studenten.

**Gründung:** Februar 1994

**Leistungen:** Viermal im Jahr Club-Zeitschrift (später alle 2 Monate) sowie eigene PD-Disketten. Weitere Leistungen in Planung.



Martin Wehnert

Seit dem 6. Mai 1994 steht es im Spiel Martin Wehnert gegen das Leben 30:0 (Geschenke werden noch angenommen!). Da ich nach Abi und Zivildienst erst einmal auf Weltreise gegangen bin, studiere ich immer noch Europäische Ethnologie in Marburg. "Nebenbei" arbeite ich im Deutschen Spiele-Archiv ganz dicht bei meinen kleinen Lieblingen

in ihren bunten Schachteln. Seit etwa einem Jahr zeige ich zusammen mit Rainer Scheer (siehe Inside 7/94) den ASM-Lesern, was es auch außerhalb des Bildschirms zu spielen gibt.

**1 Was machst Du, wenn Du frei hast?** Spielen, mehr spielen, noch mehr spielen, viel mehr spielen, ...  
**Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?**

Hausarbeiten schreiben, die Küche der 2er-WG putzen, morgens aufstehen.

**2 Was spielst Du am liebsten?** Kuhhandel, Modern Art, Activity, Fantasy-Rollenspiele. **Welche Art von Spielen magst Du nicht?** Spiele um Krieg und Gewalt – und solche, bei denen früh jemand ausscheiden oder hoffnungslos hinten liegen kann.

**3 Was ist Deine Lieblingslektüre?** Alles von J.R.R. Tolkien sowie weitere High Fantasy, Tom Sharpes "Puppenmord" und Douglas Adams' "Per Anhalter durch die Galaxis". **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Pornos, Propaganda-Literatur und Trivial-Schreiberlinge wie Konsalik oder Wolfgang Hohlbein.

**4 Wessen Musik hörst Du gern?** Jede Art Irish oder Scottish Folk, aber auch andere Folklore aus aller Welt, Barockmusik von Bach bis Zelenka und Musik der Romantik von Dvořák bis Tschaikowsky. **Welche Musik läßt Du nicht in Dein Ohr?** Die sogenannte "Volksmusik", Heavy Metal und seichten Schlager-Pop.

**5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?** Mantel- und Degenfilme von Robin Hood mit Errol Flynn (nicht mit Kevin Costner!!!) bis Cyrano mit Gerard Depardieu, Filme mit ausdrucksstarken Bildern ("Das Piano", "Delikatessen") und natürlich alles von den Monty Pythons. **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Action, Porno, Gewalt und Krieg.

**6 Was hält Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?** Die Anti-Baby-Pille. **Was ist ihre schlimmste Schandtat?** Gewalt gegen Andersdenkende.

**7 Was – ganz allgemein – magst Du?** Geistige Auseinandersetzung, Essen, Spielen in allen Variationen. **Und was nicht?** Egoisten, neue und alte Nazis, Helmut Kohl.

# SkyLine

Entertainment für Computer- und Videospiele GmbH

70469 Stuttgart-Feuerbach - St. Pöltener Str. 29  
Tel. 0711 - 812736 und 624399  
Tel. 0711 - 8568534 und 850325

*Neu*Neu*Neu*Neu* Paulinenstr. 50 70178 Stuttgart Nähe "Radio Barth"	70178 Stuttgart Paulinenstr. 50 Tel.0711/624399	*Neu*Neu*Neu*Neu* Paulinenstr. 50 70178 Stuttgart Nähe "Radio Barth"
30159 Hannover Georgswall 3 Tel.0511/321796	34117 Kassel Werner-Hilpert-Str. 22 Tel.0561/711389	79098 Freiburg Schreiberstr. 18 Tel.0761/382590
Es gibt Leute die reden darüber -	Nicht immer - aber immer öfters	jetzt aber schnell anrufen

## SKYLINE TOP-TEN CHARTS

- |                     |                       |
|---------------------|-----------------------|
| 1. Outpost          | 6. Die Siedler        |
| 2. Tiefighter       | 7. Sim City 2000      |
| 3. Theme Park       | 8. U.F.O.             |
| 4. BMProf. Hatrick  | 9. Anstoß World C.Ed. |
| 5. Pizza Connection | 10. Ultima 8          |

### Unser telefonischer Bestellservice:

<b>Hannover</b> 10-18.30 Uhr 0511/321796	<b>Kassel</b> 10-18.30 Uhr 0561/711389
<b>Freiburg</b> 10-18.30 Uhr Tel.0761/382590	<b>Stuttgart</b> 10-18.30 Uhr Tel.0711/624399

Rufen Sie uns an oder besuchen Sie eines unserer Ladengeschäfte

\*\*\*Achtung - Demnächst Neueröffnung in Stgt.-Bad Cannstatt\*\*\*  
-Anschrift bitte erfragen-

Comming soon - Preise legen bei Drucklegung noch nicht fest

Chartbreaker - Bloforge - Hidden Below - Wings of Glory - System Shock - Across t. Rhine - Hatrick - Delta V - Spelunx

Diese Preise sind gültig mit Erscheinen dieser Ausgabe und gelten bis 15.9.94

Titel	IBM / PC	Versand / Laden	Titel	CDROM	Versand / Laden
1942 Pacific Air War	99.95	109.95	Anstoß World Cup Ed.	94.95	104.95
Anstoß World Cup Ed.	59.95	64.95	Beneath a Steel Sky	116.95	129.95
Battle Isle 2 Data	49.95	59.95	Der Clou	84.95	94.95
Beneath a Steel Sky	75.55	83.95	Larry 6	84.95	94.95
B M Prof. Hatrick	99.95	109.95	Legend of Kyrandia 2	116.95	129.95
Burning Steel 2	89.95	99.95	Mad News	94.95	104.95
Death or Glory	94.95	104.95	Mega Race	89.95	99.95
Die Siedler	84.95	94.95	Outpost	99.95	109.95
DSA 2-Stemenschweif	89.95	99.95	Star Treck 25th	109.95	119.95
			Theme Park	84.95	94.95

<b>79098 Freiburg</b> Tel.0761/382590	<b>70469 Stuttgart</b> Tel.0711/812736
--	---

Fifa Soccer	89.95	99.95	Tie Fighter	99.95	109.95
Harpoon 2	84.95	94.95	U.F.O.	99.95	109.95
Mad News	84.95	94.95	Ultima 8 incl.Speech	125.95	139.95
Outpost	99.95	109.95			
Pacific Strike	94.95	104.95			
Pizza Connection	84.95	94.95			
Sim City 2000 dv	94.95	104.95			
SSN-21 Seawolf	84.95	94.95			

<b>30159 Hannover</b> Tel.0511/321796	<b>34117 Kassel</b> Tel.0561/711389
	<b>AMIGA</b>
Theme Park	84.95 94.95
Tie Fighter	99.95 109.95
U.F.O.	105.95 116.95
Wing Com. Armada	89.95 99.95
	<b>Versand / Laden</b>
BMProf. Hatrick	89.95 99.95
Der Clou	79.95 89.95
Elfmania	66.95 69.95
Fifa Soccer	89.95 99.95
Pizza Connection	89.95 99.95
Starlord	89.95 99.95

**Superauswahl-Teuflische Preise- Aktuelle Neuerscheinungen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung**

Lieferung per Nachnahme - Fracht-u. Verpackung DM 10.90  
Eilzuschlag 7.00 - Ab DM 250.00 Bestellwert Versandkostenfrei  
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr-Preisänderungen vorbehalten.



# Klassiker-Revival

Qualität ist nicht umzubringen – Neuauflagen von guten alten Spielen beweisen das in aller Deutlichkeit. Wir haben ein paar besonders interessante Kandidaten für Euch ausgegraben, die das Prädikat "Klassiker" wirklich verdienen – und ein paar anders gelagerte klassische Fälle dazu.

**S**hakespeare, Goethe, Schiller und Agatha Christie haben zwei Dinge gemeinsam: Sie sind tot, und ihre literarischen Werke werden immer wieder neu aufgelegt. Was in der Erstausgabe ledergebunden und mit Goldschnitt das letzte Hemd kostete, ist heutzutage zu absolut lächerlichen Preisen im Kaufhaus an der Ecke zu haben. Weil's so schön alt ist, nennt man das dann "Klassiker", und jeder, der was auf sich hält, hat so eine Sammlung an nachgebauten Kulturschinken im Regal stehen.

Bei Computerspielen auf CD ist das ähnlich (auch wenn die Autoren hier noch nicht seit einer kleinen Ewigkeit das Zeitliche gesegnet haben). Da wird zwar inzwischen oft der letzte Schrott noch mal versilbert, hin und wieder aber betreibt eine Firma auch mal keine Restmüllverwertung, sondern bringt wirkliche Qualität auf die Scheibe: Games, die schon beim ersten Erscheinen für Furore sorgten, und die selbst heute noch immer einen ordentlichen Spielwert besitzen. Klassiker eben, die man immer mal wieder gerne in den Schacht schiebt. Und für die es sich lohnt, einen Platz im Regal freizuschauen – neben Goethe macht sich sowas immer gut, der alte Knabe war schließlich auch kein Kostverächter!

## Budget-CDs von KIXX

Überraschendes war in dieser Hinsicht jetzt bei KIXX zu finden, einem Label, das sich eigentlich auf Billig-Software spezialisiert hat. Ganz tief in die Oldie-Kiste haben die Jungs gegriffen, lange drin rumgewühlt, und dann mit sicherem Riecher die Highlights der letzten Jahre ans Tageslicht gezaubert. Was hier in einer neuen XL-Reihe präsentiert wird, kann sich nicht nur von der Aufmachung her, sondern auch inhaltlich bedenkenlos sehen lassen. Wenn Ihr auch vielleicht den Inhalt der Games nicht alle kennen könnt, die Titel habt Ihr bestimmt alle schon gehört.

Zusätzlich zu den Progs, die zum Teil kräftig aufgemotzt sind (die Sierra-Programme kommen als voll überarbeitete Versionen mit 256 Farben und Mausclick-Steuerung!), enthalten die CDs je einen Screensaver und zirka 40 spielbare und nichtspielbare Demos. Die Reihe wird hoffentlich fortgesetzt. Und hier sind die Games, die es bisher auf diese nicht nur für Sammler absolut empfehlenswerten Klassik-Scheiben geschafft haben:

### Cruise for a Corpse

Das Detektiv-Adventure von Delphine gehört immer noch zu den spannendsten Vertretern dieses Genres, auch wenn die Grafik jetzt doch schon etwas antik anmutet. Komplet in deutsch.

### Eye of the Beholder

Der erste Teil der "Beholder"-Trilogie bietet grafisch nichts sonderlich Aufregendes, aber viel Rollenspielspannung. Westwood Studios haben eben schon immer gute Games gemacht. Die Bildschirmtexte sind englisch.

### Police Quest 1 – Pursuit of the Death Angel

In der 256-Farben-Version macht der erste Teil der PQ-Serie wieder echt Laune. Die Polizeiarbeit-Materie wird



▲ Police Quest 1

hier bei weitem nicht so trocken abgehandelt wie im dritten Teil.

### Leisure Suit Larry 1 –

In the Land of the Lounge Lizards  
Irgend jemand unter Euch, der Larry noch nicht kennt? Die überarbeitete Version bietet (optisch) eine Menge mehr



▲ Leisure Suit Larry 1

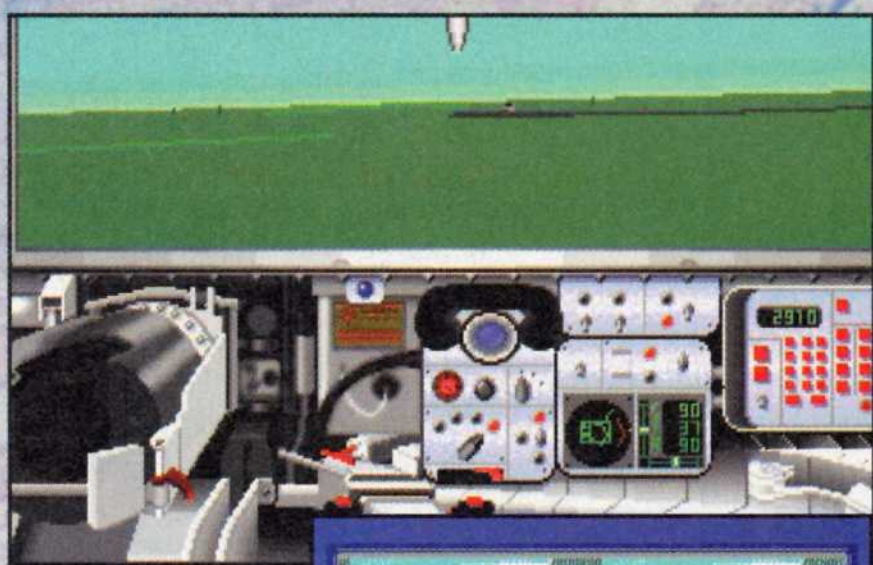
Spaß als der erste, damals doch sehr verpixelte Larry. Als Flasche vom Dienst sollte er mit seinen schrägen Abenteuern in jedem Macho-Regal stehen.

### Space Quest 1 –

#### The Sarien Encounter

Roger Wilcos erste Gehversuche auf dem schmierigen Raumschiffdeck waren schon in den 80ern ein voller Lacherfolg

CD-ROM



▲ M1 Tank Platoon

und sind es bis heute geblieben. Eine Adventure-Sammlung ohne Roger ist einfach nicht vollständig, vor allem in dieser schick aufgepeppten Version. Alle drei Sierra-Games könnt Ihr auf Englisch und auf Spanisch spielen. Olé!

**M1 Tank Platoon**

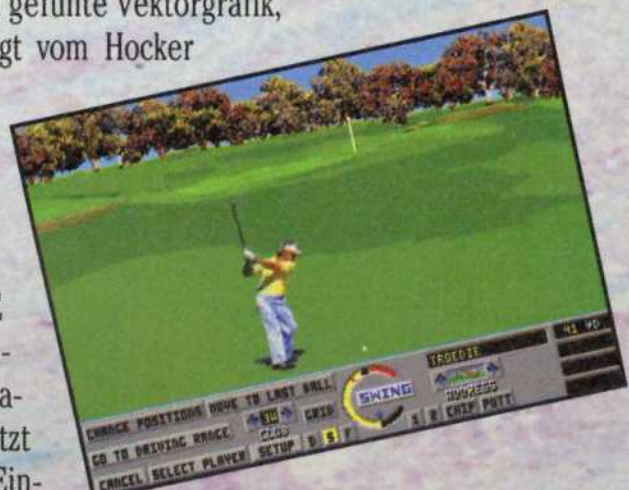
Die legendäre Panzer-Simulation von Microprose bietet gefüllte Vektorgrafik, die nicht unbedingt vom Hocker reißt. Vom Handlungs-Realismus her aber immer noch vorbildlich.

**Links**

Lange Zeit DIE Nummer Eins unter den Golfsimulationen. Auch jetzt noch ein prima Einstiegsprogramm für Golf Fans. Wer allerdings bereits den großen Bruder "Links 386 Pro" sein eigen nennt, kann auf diese Anschaffung verzichten.



▲ Pirates!



▲ Links



▲ F19 Stealth Fighter

**F-19 Stealth Fighter**

Wieder mal um Fluggeräte geht es bei dieser Microprose-Simulation. Allerdings fliegen hier keine Golfbälle, sondern etwas fiktive Tarnkappenbomber durch die Gegend. Grafisch nicht umwerfend, steuerungstechnisch an-

strengend wie gehabt, für Flugi-Fans jedoch eine feine Sache.

**Pirates!**

Au weia! EGA-Grafik! Dem Piraten-Epos merkt man die Jahre sehr deutlich an. Mit "Pirates! Gold", dem Nachfolge-Programm, seid Ihr auf jeden Fall besser bedient. Soll damit lediglich die Klassik-Sammlung vervollständigt werden, muß man halt ein bis anderthalb Auge(n) zudrücken.

**Triple Action Vol. 6**

Die neueste Ausgabe der Triple-Action-Reihe wartet mit einem Klassiker und zwei ziemlich obskuren Programmen auf.

**Super Tetris** dürfte wohl inzwischen so ziemlich jeder kennen. Das Spiel mit den fallenden Steinchen wartet in dieser Version mit so netten Extras wie Bömbchen und Schätzen sowie 10 Schwierigkeitsgraden und einem Zwei-Spieler-Modus auf. Wer sich gerne die Nerven ruiniert, liegt bei Super Tetris genau richtig. Zeitlos, aber gut.

**Time Bandit** – Vogelperspektive ist in diesem etwas undurchsichtigen Action/Adventure-Mix angesagt. Das Game erhielt übrigens in schon grauen Computerzeiten, genauer gesagt in ASM 4/88, einen Hitstern (davor war es aber auch schon für den Dragon erschienen) – ein Superoldie also. Die Zeitlabrynthtüfelballerei ist heutzutage allerdings nur noch mit Vorsicht zu genießen.

**Airball** ist ein mittelprächtiges Geschicklichkeitsspielchen. In einem isometrischen Draufguckszenario steht Ihr ganz schön unter Druck, denn Ihr dürft einen verhexten Luftballon durch die 250 Räume eines Schlosses lenken, damit Ihr ein Zauberbuch findet und wieder Euer gewohntes Konterfei im Spiegel sehen könnt. Nix Weltbewegendes, aber soweit ganz okay.

**Hits for Six Vol. 6 – 9**

Die Compilation-Serie von Prism Leisure hat Zuwachs bekommen. Vier neue Ausgaben warten darauf, Eure CD-Laufwerke zu füttern. Die Qualität der Programme ist durchwachsen: Viel Mittel-

maß, wenige Highlights, wenige Flops. Wer nicht aus persönlichen Gründen total scharf auf eines der enthaltenen Progs ist, muß hier nicht unbedingt zugreifen.

**Volume SIX:**

Silent Service II, 3D World Tennis, Graeme Souness Soccer Manager, World Cricket, Maya, Stormlord.

**Volume SEVEN:**

3D World Boxing, Nebulus, Windsurf Willy, Millemiglia, Special Forces, Blade Warrior.

**Volume EIGHT:**

Football Manager World Cup Edition 1990, Big Game Fishing, Targhan, International Tennis, Railroad Tycoon, Netherworld.

**Volume NINE:**



▲ Space Quest 1

Super Tetris, Football Manager 3, Arcade Fruit Machine, Genghis Khan, Athletics, Basket Play-Off.

**Beethoven's 5th**

So, und jetzt einmal ein echter Klassiker! Der gute alte Beethoven hat's jetzt also auch zum Multimedia-Star gebracht. Seine fünfte Symphonie (Ihr wißt schon, das ist die mit dem Ta-Ta-Ta-Taaaaaaa, Ta-Ta-Ta-Taaaaaaa!!!!) wird hier methodisch zerpfückt, in ihre Einzelteile zerlegt, gut erklärt und wieder zusammengesetzt. Ist schon erstaunlich, wie viele Gedanken der Typ sich bei der Arbeit zu einem Stück gemacht hat.

Nebenbei erfahrt Ihr auch gleich noch was über das Leben des Komponisten, aber auch über seine Musik an sich, ihren Aufbau und ihren Inhalt. Auf Videoclips werden die Orchesterinstrumente vorgestellt, ihre Funktion im Orchester wird ebenso gezeigt wie der Aufbau eines Orchester als solches. Das Programm wirkt logisch und trotzdem unterhaltsam, ist qualitativ recht gut und außerdem auf deutsch. Für Mu-

# CD-ROM

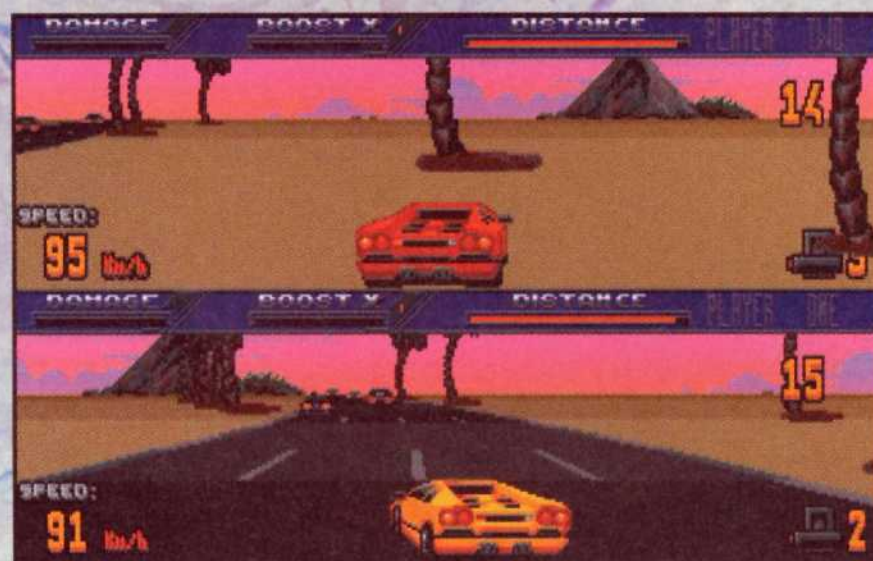
sikliebhaber empfehlenswert, aber auch um den Stoff des Musikunterrichts zu Hause etwas ausführlicher und ungestört durchzugehen. Oder auch einfach, um sich mal an Beethoven und klassische Musik zu gewöhnen, ohne daß es jemand merkt.

## SimCity CD



Und gleich noch ein echter Klassiker! Außer vielleicht Tetris oder Solitär dürfte es wohl kaum ein Spiel geben, das populärer ist als dieser schon etwas angejahrte Maxis-Hit. Was sich die Jungs damit allerdings in ihrer CD-Version des Original-Städtebauprogramms geleistet haben, dürfte die SimCity-Begeisterung zu neuen Höchstwerten auflaufen lassen.

Klar, vom Gameplay her hat sich nichts geändert. Ihr baut als Bürgermeister an Eurer Stadt herum und führt



▲ **Lamborghini American Challenge**

## Walls of Rome

Die einen bauen auf, die anderen ab. Bei Mindcrafts Rom-Eroberungs-Orgie werden die Mauern der klassischen Stadt der Antike nun auch auf der CD ge-

Unterschied ist, merkt man an solchen Kleinigkeiten wie einem Telefongespräch, das zusätzlich zum Bildschirmtext jetzt auch noch gehört werden kann. Auf eine deutsche Sprachausgabe müßt Ihr allerdings leider verzichten, das war Legend dann wohl doch zu aufwendig. Vielleicht beim nächsten Mal...

## Wilhelm Busch

Gibt es einen klassischeren Komiker als Wilhelm Busch? Data Becker hat sich die Bildergeschichten geschnappt, sie digitalisiert und mit einer Märchantante versehen. So bekommt die CD die Atmosphäre einer Kinderstunde, in der die Geschichten nicht mehr selbst gelesen werden müssen, sondern man nur einfach zuhören und zusehen muß. Gerade Vorschulkinder, für die solche lustigen Kurzgeschichten sehr gut geeignet sind, können auf diese Weise bestens selbst mit dem Programm umgehen, denn eine Maus können selbst Dreijährige meistern.

Nicht alle Busch-Geschichten sind auf der CD zu finden, aber Highlights wie "Plisch und Plum" oder "Max und Moritz" könnt Ihr darauf genießen. Eine witzige Sache – warum ist eigentlich nicht schon früher jemand drauf gekommen?

## Companions of Xanth

Das erste Computerspiel mit einer Story von Fantasy-Autor Piers Anthony als Hintergrund hat jetzt sprechen gelernt. Das Spiel als solches ist damals in der ASM 3/94 ganz gut weggekommen, die skurrile Komik wog die etwas sprunghafte Logik auf. Eines muß jetzt voller Freude zugegeben werden: Das Sprach-Feature ist dem Spiel ausgesprochen gut bekommen. Jetzt endlich kommt etwas von der geheimnisvollen Atmosphäre rüber, die bei der "Normal"-Version schmerzlich vermißt wurde. Mehr als 30 Charakteren wurde eine mehr oder minder menschliche Stimme spendiert. Wie enorm der

## Lamborghini American Challenge

In der ASM 7/94 haben wir für Euch die Disk-Version dieses Autorennens getestet, schon wird die CD-Version nachgeschoben. Machen wir es kurz: Lest Euch Jürgens Test durch, dann wißt Ihr, was zu erwarten ist, denn großartige Änderungen werdet Ihr auf der CD nicht finden. Klasse hat hier nur der schicke Lamborghini.



▲ **Walls of Rome**

sie zu Wohlstand, Reichtum und Sicherheit. Die Bürger lieben Euch, und genauso muß es auch sein. Infos erhaltet Ihr wie immer von Euren diversen Angestellten, die Euch gute und schlechte Nachrichten voller Genuß ins Antlitz schleudern – und Ihr schleudert direkt zurück, denn hier kommt das neue Feature von SimCity ins Spiel. Ihr seht jetzt in Videoclips, mit wem Ihr es gerade zu tun habt.

Der Polizeichef, Fernsehleute, der Mann von der Feuerwehr – selbst das Privatleben der Bürger ist nicht mehr sicher vor Euch. Die Videoclips sind von sehr guter Qualität, und wer bisher noch kein SimCity-Fan war, dürfte spätestens jetzt einer werden.

TITEL	PREIS	HERSTELLER	MUSTER VON	URTEIL
KIXX-CDs	je ca. 40 DM	KIXX, England	Die Cassette	gut bis sehr gut
Triple Action Vol. 6	ca. 40 DM	Prism Leisure, England	Die Cassette	okay
Hits for Six Vol. 6–9	je ca. 80 DM	Prism Leisure, England	Die Cassette	nur für Sammler
Beethoven's 5th	ca. 130 DM	The Software Toolworks, England	Hersteller	ganz gut
Sim City CD	ca. 130 DM	Maxis, USA	Die Cassette	sehr gut
Lamborghini American Challenge	ca. 90 DM	Titus, England	Die Cassette	annehmbar
Walls of Rome	ca. 50 DM	Action Sixteen/Digital Integration	Die Cassette	gut
Companions of Xanth	ca. 120 DM	Legend	Accolade	gut
Wilhelm Busch	ca. 40 DM	Data Becker	Hersteller	gut



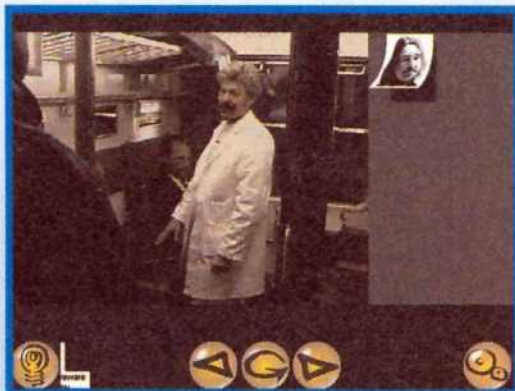
# Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Das ist Rekord:  
Mit einem Datenumfang  
von 1,65 Gigabyte ist  
soeben das umfang-  
reichste Adventure  
aller Zeiten erschienen.  
Geboten wird ein  
Krimi im Spielfilm-  
format.



▲ Schnoddrig mit Schlapput: Inspektor Zebok (Reinhold Weichmann)

**E**r ist Inspektor, und er ist cool – Zebok ist der Prototyp des deutschen Kriminalisten. Mit seiner schnoddrigen Art steht er in direkter Verwandtschaft zu Derrick & Co. Die trostlose Einrichtung der Büros kommt dem fernsehfernen Krimifreund ebenso bekannt vor wie der Aufbau der Geschichte. Genau wie die deutschen Serien-Kriminalbeamten wird Zebok von einem echten (Münchner) Mimen mit Kameraerfahrung dargestellt. Insgesamt beschäftigte Hersteller SillyWood neben Zebok-Darsteller Reinhold Weichmann, der im Theater sonst eher den Bösewicht spielt, noch 40 wei-



▲ Erste Schritte: Ein Mediziner untersucht die frische Leiche

tere Akteur. Die Spielfilmszenen wurden zum "interaktiven Multimedia-Adventure" ausgestaltet. Das heißt: Inspektor Zebok läuft ab wie ein Film, bei dem der Spieler vor dem Schirm Mit-

spracherecht bei den meisten Aktionen hat. Interessant für den Spieler wird es also erst dann, wenn Inspektor Zebok die Szene betritt. Per Mausklick auf das Gepäck des Toten im Zug erfährt Zebok zum Beispiel, daß der Mann aus den USA kommt. Ein weiterer Mausklick auf das Porträt der Mitarbeiterin führt zu Vernehmungen der Augenzeugen. Zwischen den Mausklicks darf man sich zurücklehnen – der Spielfilm geht weiter.

So erfährt Zebok nach einiger Zeit, daß das Mordopfer ein Notar war, der ein Testament eines amerikanischen Onkels in Deutschland eröffnen sollte. Seltsam nur, daß die Erben-Familie ebenfalls komplett im Zug vertreten ist und einer von ihnen tags drauf mit unbekanntem Ziel entflieht. Ist er der Mörder?

Um das herauszufinden, muß Zebok ein Ermittlungsteam zusammenstellen. Das Programm bietet dafür einen "Porträt-Modus" mit Bildchen von allen am Spiel beteiligten Charakteren. Mit ein bißchen Trial-and-Error ist die Truppe aus Spurensicherung, Assistenten und Beschattungsprofis aber schnell beisammen, denn wenn eine Person nicht teilhaben kann, wird sie auch nicht im Hauptschirm aufgeführt.

Da nicht alle Personen oder Handlungsorte in den entsprechenden Menüs auf einmal angezeigt werden können, führte SillyWood die "Mischoption" ein. Und die ist wirklich silly: Angezeigt werden nämlich nicht einfach nur die noch nicht gesehenen Orte oder Personen, sondern es wird tatsächlich einmal kräftig durchgemischt. Eine ärgerliche Option, die nur für Verwirrung sorgt.

Mit Fehlern in der Handhabung kann der interaktive Multimedia-Freak ja noch leben, aber daß die eingesetzten Schauspieler



▲ Clip-Galerie: Alle Charaktere in Kurzvorstellungen

## INSPECTOR ZEBOK - DAS ERBE

PC (386DX33, 8 MB RAM, SVGA, Double-Speed-CD-ROM, Windows 3.1, unterst. alle Windows-kompatiblen Soundkarten, True-Color-Modus ab 486DX2/66 PCI), 139 DM, Hersteller: bhv/SillyWood, Muster von: bhv, 41342 Korschenbroich.

mit Ausnahme von Wiechmann eine zu- meist miserable Leistung bieten, geht schon mehr an die Nieren. Im Klartext: Die 3 1/2 Stunden Echtfilm (!) wirken auf weiten Strecken wie Darbietungen eines Laienspiel-Theaters. Das muß ja dem Erfolg keinen Abbruch tun – "Gute Zeiten, schlechte Zeiten" auf RTL verdient sich das gleiche Prädikat und dazu noch hohe Einschaltquoten. Für ein Adventure ist aber die Atmosphäre deut-



▲ Schön, aber verdächtig: Einer der drei könnte der Mörder sein

lich gestört, zumal die "Rätsel" nicht unbedingt spieltauglich sind. Immerhin: Für Videofreaks eine umfangreiche, wenn auch rätselarme Spielhandlung. Für ein Spiel auf drei CDs ist das aber immer noch zu wenig, trotz der hübschen Filmdose, die als Verpackung dient.



## Urteil: 8

ANNEHMBAR

	Grafik:	11
	Sound:	9
	Ablauf:	6
	Aufmachung:	10
	Steuerung:	4

Leicht blutarmes Laienspiel-Video-Adventure für CD-ROM-Diskjockeys



Spaß gibt's nur durch harte Arbeit: Wer einen Vergnügungspark leitet, braucht mehr als gute Laune. Bei THEME PARK dreht sich deshalb nicht alles ums Karussell, sondern besonders ums Geld.



# Hereinspaziert!

Klaus K. aus B. hat Angst. Hoch auf dem gelben Wagen sitzend, donnert er hinunter zur Talsohle. Der Wagen legt sich beängstigend in die Kurve, quietscht auf den Schienen und beschleunigt danach rasend. Der Angstschweiß wird durch den Fahrtwind weggetragen, das Gesicht erstarrt zur Grimasse – doch dann ist es geschafft. Mit hohem Tempo klettert der Wagen den Berg hoch, schafft mit dem letzten Schwung die Bergkuppe und rollt dann langsam aus. Klaus K. ist zufrieden. Doch wird das Glück von Dauer sein? Wird Klaus K. auch den Rest des Tages so



2000, bietet Theme Park eine Spielwiese für Spaß und Spannung. Ob Kinderkarussells, Wingerschaukel oder gar eine frei verlegbare, riesige Achterbahn – alles ist drin. Zwischen den Attraktionen muß der Parkbesitzer seine Wege ziehen, muß Frittenbuden und Toiletten basteln, für entspannende Grünflächen sorgen und Personal für das Müllsammeln einstellen. Überhaupt, das Personal: Die Angestellten sind fast schon der Knackpunkt in dem Spiel. Sie müssen eine gute Bezahlung bekommen, damit sie auch arbeiten, und man muß ihnen sagen, wo sie arbeiten sollen. Bei den Entertainern (Typen in Vogelkostümen und anderen Albernheiten) ist das relativ einfach – man stellt sie irgendwohin. Doch wenn die Mechaniker und Aushilfen nicht gesagt bekommen, auf welche Attraktionen bzw. Wege sie ein Auge werfen sollen, tun sie relativ wenig. Oder aber sie gammeln an Orten des Parks herum, wo sie nutzlos sind. Und selbst bei optimaler Arbeitszuweisung und Entlohnung wartet weiteres Ungemach: Gehaltsverhandlungen werden

lige Busse, strömen die Besucher über die Gehwege, doch ohne Erweiterungen hinkt man der Konkurrenz bald hinterher. Das wäre fatal, denn schließlich geht es bei der Jahresendbewertung aller Parks nicht nur um die Ehre, sondern auch um den Marktwert des eigenen Objekts. Wichtig wird dieser vor allem für den ambitionierten Spieler, der mal an anderer Stelle einen neuen "Abenteuerspielplatz" gründen möchte. Beim ersten Spiel kann man wegen Geldmangel nämlich

nur im regnerischen England bauen. Attraktive Standorte wie z.B. Miami sind erst erschwinglich, wenn der eigene, gut entwickelte Park auf einer Auktion verschauert wurde. Aber es geht auch anders: Durch Aktienkauf fremder Parks strömt Geld in die Kasse und wird der eigene Park vor Übernahmen geschützt. Bis es allerdings zum Standortwechsel kommt, ist viel Arbeit nötig. Besonderes Augenmerk sollte deshalb der Entwicklungsabteilung gelten, denn die entwickelt einfach alles. Neue High-Tech-Attraktionen oder klimatisierte Supertoiletten sorgen schließlich dafür, daß die Besucher in Scharen durch den Park strömen. Apropos Besucher: Sie sind der wichtigste Gradmesser für Mißstände im Park. Wenn ihnen das Essen nicht schmeckt, reihern sie geräuschvoll durch

**THEME PARK**

PC (386, unterst. alle gängigen Soundkarten), ca. 120 DM, geplant für: 3DO, Hersteller: Bullfrog/Electronic Arts, England, Muster von: Die Casette.

amüsanter verbringen, wenn die anderen Attraktionen des Vergnügungsparks nicht so aufregend sind? Und wo ist Uschi K., seine Frau (geb. Friseurin)? Noch vor kurzem dachte sie an Scheidung, und nur die Adoption des farbigen Rudi V. (Spitzname: "Manta-Locke") konnte die Ehe retten. Ist sie wirklich nur Zigaretten holen gegangen, oder ist sie vielleicht mit dem Animator im Hahnenkostüm durchgebrannt? Fragen über Fragen, auf die wir nur zum Teil eine Antwort wissen. Zwar können wir im Theme Park den Aufenthalt der Besucher versüßen, doch eine Simulation für Beziehungskisten ist dieses Spiel wahrlich nicht.

Dabei hat Entwickler Bullfrog wirklich an viele Details gedacht. Angelehnt an den Simulations-Überhammer Sim City



▲ Entscheidungsbedarf: Stimmen Koffeingehalt und Konsumentenzuspruch?

Lagerhaltung: Eis und Cola müssen immer verfügbar sein



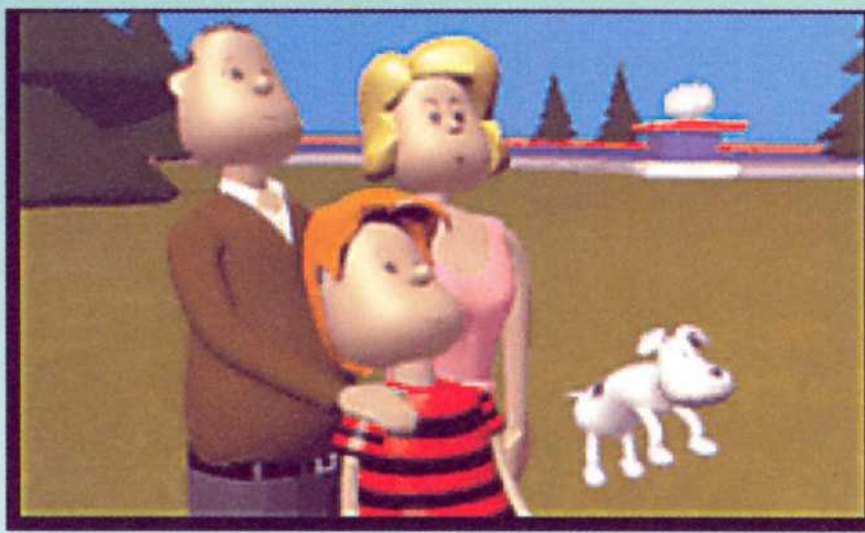
◀ Nette Idee: Statt Zahlen sagen zahlende Gäste ihre Meinung

von jedem Parkbesitzer gefürchtet. Wird keine Einigung erzielt, reagieren die Untergebenen mit Streik – eine Katastrophe für die Einnahmen.

Um das liebe Geld dreht sich ohnehin alles in dem Spiel. Gefragt sind akzeptable, nicht zu niedrige Eintrittspreise. Und soll der Cola-Umsatz im Café boomen, streut man halt ein bißchen mehr Salz auf die Pommes. So nebenbei darf man sich auf den Lorbeeren auch nicht ausruhen. Zwar halten bereits im frühen Aufbaustadium unzäh-



Sie staunen: Familie Polygon beim ersten Park-Besuch



den Park. Fehlt ihnen die Orientierung (wegen fehlender Beschilderung), laufen sie ziellos auf den Grünflächen umher, und sollte das Angebot an Speisen und Getränken zu klein sein, zeigen kleine Hamburger und Cola-Flaschen in Sprechblasen den Unmut an. Ganz schlimm sind übrigens die "Zzzz": Dann nämlich langweilen sich die Gäste und suchen das Weite.

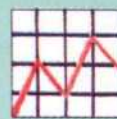
Natürlich kann man Infos zum Park nicht nur den Sprechblasen entnehmen. Statistiken zur Einnahmen- und Ausgaben-

rascht: Bullfrog setzt bei Theme Park durchweg auf farbige Grafiken oder witzige Animationen. Ein wahre Augenweide ist der Park, wenn alle Attraktionen hübsch angeordnet und in Bewegung sind, wenn die Besucher jauchzend und lärmend über die Wege ziehen, wenn Animatoure, Mechaniker und Putzkolonnen ihre Arbeit tun. Keine Frage: Das ist Atmosphäre pur!

An andere Top-Simulationen kommt Theme Park gleichwohl nicht ganz heran. Dafür sind z.B. die Icon-Leisten zu unstrukturiert plaziert und auch nicht immer eindeutig. Warum erscheint das Entwicklungs-Icon nur im Statistikfenster? Und will man den Icon-Wald per Handbuch-Check durchblicken, hemmt das Kapitelchaos die Lesewut. So wird auf Seite 29 zwar verraten, daß die Angestellten auf eine feste Route gesetzt werden können. Wie das aber geht, erfährt der Leser erst sechs Seiten später. Ein logischer Fehler findet sich auch im Spielverlauf: Warum bloß müssen Pommes und Burger für die entsprechenden Stände immer nachgekauft werden, Kaffee und Andenkenartikel aber nicht? Der Aktienhandel wiederum ist zwar logisch aufgebaut, aber nicht sonderlich prickelnd, da es nur um Geldbeschaffung und Anteileignung an anderen Parks geht. Als Wirtschaftssimulationist das etwas dünn.

Bullfrog hätte es im übrigen gar nicht nötig gehabt, Theme Park künstlich aufzupeppen. Der Spielreiz ist ohnehin verdammt hoch, da die wirklich innovative Idee hervorragend umgesetzt wurde. Außer-

CD-ROM



dem bietet die CD-ROM-Version noch ein Gimmick. Mit 166 Megabyte ist der Silberling zwar nur mäßig gefüllt, doch dafür gibt's einen "Extended-Vorspann" in Form eines mehrminütigen Trickfilms, der tolle Animationen und Zooms aus dem 3D-Studio bietet. Freilich, im Spiel selbst sind keine Unterschiede zur Diskettenversion zu erkennen.

Was soll's? In beiden Versionen kann man sich schließlich am Erfolg berauschen – oder nachvollziehen, warum Euro-Disney den Bach runtergeht...



▲ Klein aber mein: Der Park ist noch winzig, aber witzig

entwicklung stehen ebenso zur Verfügung wie eine Übersicht über den Gesamteindruck, den die Gäste von dem Park haben. Wer aber trockenes Zahlenmaterial erwartet, wird angenehm über-

**Urteil: 10** GUT

	Grafik:	10
	Sound:	8
	Ablauf:	9
	Anleitung:	7
	Dauerspaß:	11

Witzig, innovativ, motivierend: Theme Park ist der Abenteuerspielplatz für Sim-Süchtige!

## THE 11TH HOUR

– Coming Soon –

PC, geplant für: 3DO, MAC-CD-ROM, Hersteller: Virgin Interactive, USA, Muster von: Virgin Deutschland.

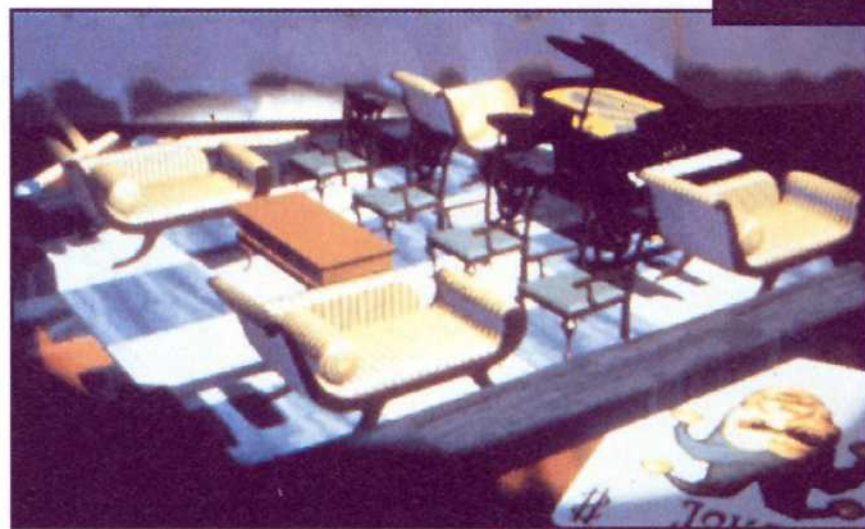
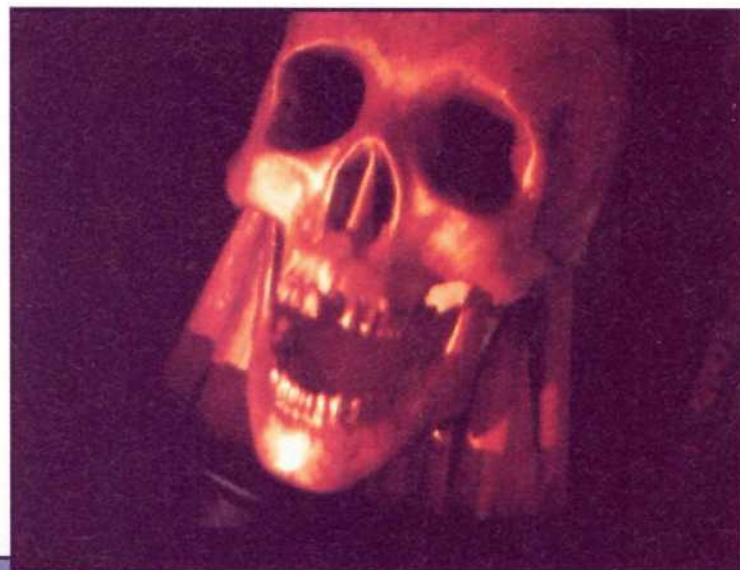
Und schon biegt es auf die Zielgerade ein, nur noch hundert Meter trennen es vom Ziel. Es setzt die letzten Reserven ein und... – kommt im nächsten Monat: das neue CD-ROM-Game THE 11TH HOUR.

**N**achfolger haben's bekanntlich sehr schwer, eben weil sie nachfolgen. Doch für The 11th Hour aus der Schmiede Virgin Interactive muß dies nicht unbedingt stimmen. Als Nachfolger von The 7th Guest hat es ob-

# Wem die elfte Stunde schlägt

der Vielfalt an eingebauten Features gute Chancen, den Vorfahren zu überholen.

Nahezu ein ganzes Jahrhundert hatten die Leute in Harley nichts mehr von Henry Stauf und seinem unheimlichen Geisterhaus gehört. Und nun das: Robin Morales, ihres Zeichens unermüdliche Lokalreporterin, ist auf der Jagd nach Sensationen im Geisterhaus verschollen. Eine schreckliche Geschichte. Was mag bloß mit ihr passiert sein? Du schlüpfst in die Rolle von Carl Denning, dem Freund der Verschwundenen, und mußt versu-



▲ Ist hier Möbelausstellung?

▲ So hatte ich das mit dem Abnehmen auch nicht gemeint!

chen, Licht ins Dunkel zu bringen. Deine Aufgabe ist bei weitem nicht so einfach, wie Du jetzt vielleicht denkst. Zu viele Mysterien und Rätsel tauchen auf, die Du sowohl in Harley selbst als auch in den 22 Räumen des gruseligen Gemäuers lösen mußt. Ein grafischer Leckerbissen, der mit Ach und Krach auf 3(!) CDs paßt.





Neue Software fürs CD-i

# Futter!!!

## OTHELLO

ca. 50 DM, Hersteller: SPC Codim, Holland, Muster von: Hersteller.

**V**on der Idee her schon ein bißchen abgegriffen ist Othello. Unter dem Namen "Reversi" hält dieses Spiel seit Jahren ehrliche Win-

Auch wenn alle Welt von zukünftigen Wunderkonsolen träumt: Philips bleibt seinem CD-i treu. Ja, eigentlich legt der holländische Elektronikkonzern in puncto Werbung und Software-Unterstützung für das interaktive CD-Heimkino jetzt erst so richtig los. Hier ein kurzer Blick auf zwei der neuen CD-i-Programme – zum Appetitholen...



▲ Laß sehen, Leonardo!



▲ Da staunt das Genie

dows-Anwender von der Arbeit ab. Bei der Umsetzung auf das CD-i hat man allerdings einiges beigebracht, um die simple Spielidee ein wenig aufzupfeifen.

Als Gegenspieler kann man Denkergrößen anwählen und eine Runde gegen Leonardo da Vinci oder Albert Ein-

stein spielen. Spielstärkemäßig nehmen die beiden einander nichts vom Brot. Die Spielgegner werden allerdings in vielen, teils echt ulkigen, animierten Videosequenzen von Schauspielern dargestellt. Das füllt die Sache mit Leben. Kommt Einstein beispielsweise in Bedrängnis, macht er ein Gesicht, als hätte ihm ein Straßenkehrer gerade die Wahrheit über die Quantenmechanik erklärt. Der animierte Bildbereich bleibt jeweils so klein, daß Othello ohne FMV-Cartridge auskommt.

Die Sprachausgabe läßt sich auf vier Nationalitäten einstellen, und man kann unter drei verschiedenen Spielbrettern auswählen. Wie gesagt: Hinter Othello verbirgt sich nicht etwa eine be-

sonders ausgeklügelte Spielidee, aber die musterhafte und humorvolle Umsetzung eines Brettspiels auf die erweiterten Möglichkeiten einer CD.



Urteil: 10

GUT



▲ Der Killer im Redakteur schlägt mal wieder beinhart zu



▲ Würden Sie von diesem Mann einen Boxer kaufen?

## CAESARS WORLD OF BOXING

für FMV-Cartridge, ca. 100 DM, Hersteller: Philips, Holland, Muster von: Hersteller.

**W**ie der Name schon andeutet, geht es bei Caesars World of Boxing in den Ring. Das Game ist eine Mischung aus Management-Simulation, Sportfilm und Actiongame. Es geht nicht nur darum, irgendeinen einzelnen Kampf zu gewinnen, sondern man muß die komplette Karriere eines Boxers aufbauen.

Das fängt damit an, daß man dem virtuellen Schützling einen Namen gibt und die Attribute des hoffnungsvollen Faustkämpfers bestimmt. Neben der Haut-, Haar- und Klamottenfarbe lassen sich auch Alter, Größe, Gewicht einstellen. Last but not least legt man auch noch fest, wieviel der gute Junge am Beginn seiner Karriere aushält und wieviel Wumms er in den Pranken hat. Diese Eigenschaften werden sich im Verlauf der Karriere noch ändern, wenn Ihr den richtigen Trainer wählt und das Jungtalent in die richtigen Trainingscamps steckt.

Zwischenzeitlich gilt es natürlich auch noch ein paar Kämpfe zu gewinnen, wofür man besser den Trackball als den Infrarot-Joystick einsetzt. Dann hat man nämlich tatsächlich eine reelle Chance, den Kampf zu gewinnen.

Das Spiel lebt nicht von den Actioneinlagen, in denen der Spieler erwartungsgemäß die Fäuste schwingen darf. Nein, Caesars World of Boxing bringt durch die Videos und Dialoge halt ein äußerst stilechtes Boxerambiente rüber (besonders angetan haben es mir die Szenen mit den Groupies). Die CD ist bislang leider nur mit englischer Sprachausgabe erhältlich, dafür wurde aber auch eine Menge zum Thema draufgepackt.



Urteil: 10

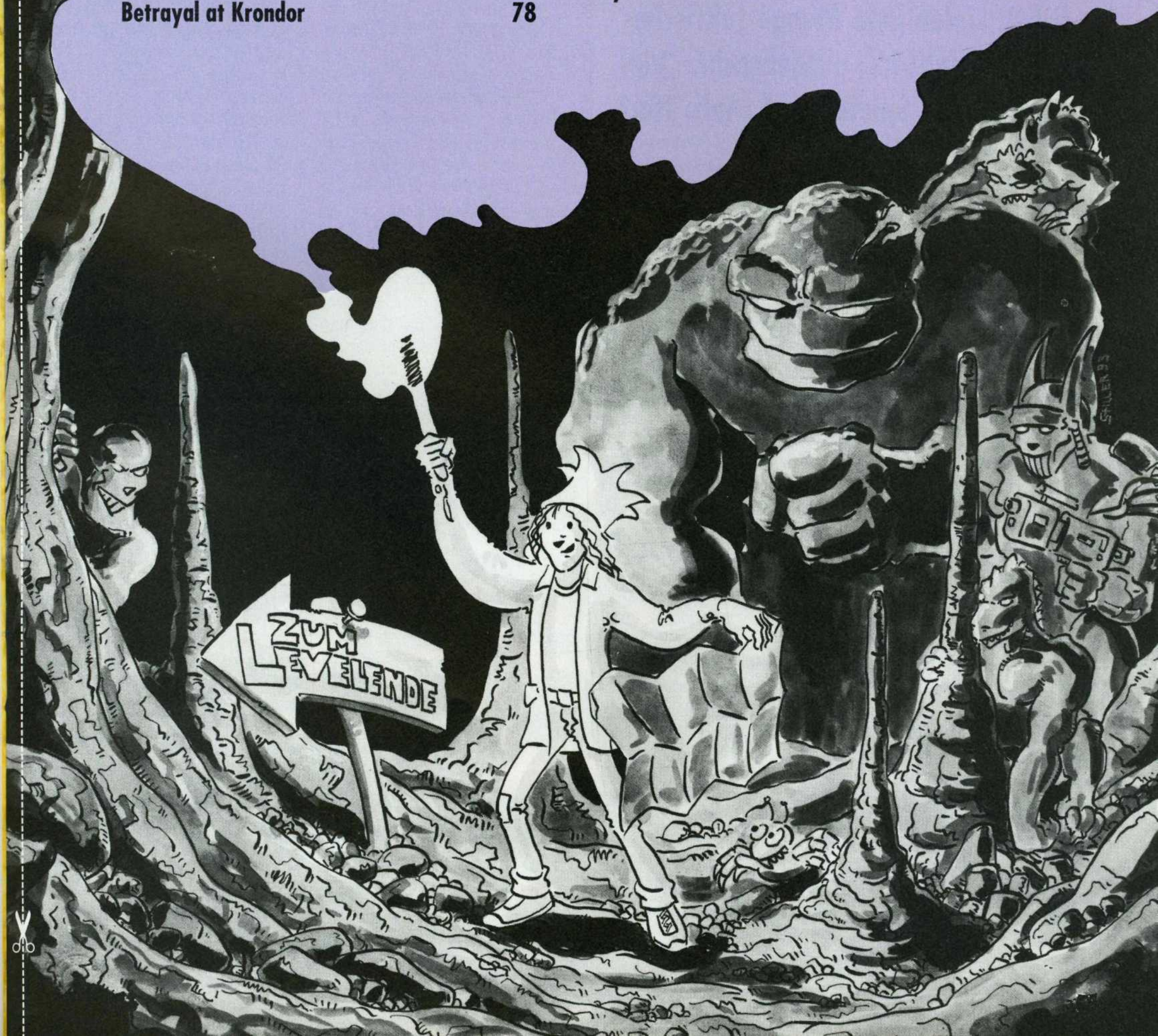
GUT

# SecretService

Anstoß (PC)	75	Sim City 2000 (PC)	77
Black Stone 2.0 (PC)	77	Soldiers of Fortune (SNES)	60
Cool Spot (PC)	77	Strike Commander (PC)	65
Raptor (PC)	75	Super Metroid (SNES)	76
Reunion (PC)	65	Zeppelin – Giants of the Sky (PC)	75
Rüsselsheim (PC)	77	Zool 2 (Amiga)	77

## Hint Hunt

Alone in the Dark 1	78	Bundesliga Manager Pro. 2.0 (PC)	78
Battletech	78	Kyrandia 2	78
Betrayal at Krondor	78		



## Mission Possible

**Hier ist er wieder, der Original-Agent 08/15. Schönen Dank an Aushilfsgeheimdienstler Stefan für die Vertretung und die UFO-Recherche in ASM 8/94. Der Oberspion war allerdings in der Zwischenzeit nicht untätig und hat von einer erfolgreichen Mission hinter den feindlichen Linien jede Menge taktisches Geheimmaterial mitgebracht. Viel Erfolg beim Spielen und Mata Hari bis zum nächsten Mal.**

**Agent 08/15**

### ● Soldiers of Fortune (SNES)

#### Welt 1:

##### Level 1:

Das erste Level ist, wie bei den meisten Actionspielen, dazu gedacht, sich mit der Steuerung vertraut zu machen und deshalb nicht besonders schwer. Beschießt den ersten Node, um Silver Keys weiter nördlich zu erhalten. Etwas weiter im Osten öffnet sich zwischen den Bäumen ein Durchgang. Die Gold Keys im Südosten ermöglichen Euch einen Besuch im Geheimraum darunter. Der Ausgang befindet sich ganz im Nordosten des Levels.

##### Level 2:

Ihr erhaltet einen Satz Silver Keys, wenn Ihr den ersten Node erschießt. Die Schlüssel sind südöstlich davon auffindbar. Nun baut sich eine Brücke über den Mud unter Euch auf. Genau südlich davon, am untersten Ende des Levels, bekommt Ihr die ersten Gold Keys, durch die eine Brücke zum zweiten Schlüsselsatz direkt dar-

über erscheint. Habt Ihr auch diese mitgehen lassen (das Monster solltet Ihr schon vom Festland abgeschossen haben), entdeckt Ihr ein drittes Goldschlüsselsatz östlich des zweiten, das Euch den Weg nach Osten öffnet. Über die Brücke geht es ins Geheimreich. Die Silberschlüssel unmittelbar nördlich der goldenen bauen eine Brücke nach Westen, die in den zweiten Levelabschnitt führt. Hier könnt bzw. müßt Ihr entscheiden, ob Ihr der schmalen Brücke Richtung Norden folgt, die den Weg zum vierten Goldschlüsselsatz beschreibt, oder ob Ihr lieber den unteren Weg zum Levelausgang nehmt. Entscheidet Ihr Euch für den ersten Weg (es ist der schwierigere von beiden), müßt Ihr, nachdem Ihr Euch die Schlüssel geholt habt, Eure Spuren wieder zurückverfolgen und Euch dann nach Norden orientieren (die obere Route an der schmalen Land-

enge mit den kleinen Inseln entlang). Der zweite Weg führt Euch nach Süden und Osten, wo Ihr auf einen Node trefft. Zerstört ihn, und die goldenen Schlüssel, die für die obere Route notwendig waren, verschwinden, so daß Ihr nun den unteren Weg zum Final Island nehmen müßt. Das Level gilt erst als geschafft, wenn der letzte in der Grube anwesende Node erledigt ist. Das schafft Ihr entweder mit einer Spezialwaffe, oder Ihr holt die Goldschlüssel östlich davon. Hierdurch verlängert sich die Treppe bis in die Grube.

##### Level 3:

Wenn Ihr die Treppe hinuntergeht, müßt Ihr entscheiden, ob Ihr lieber nach Osten (ziemlich sicher) oder Süden gehen wollt. Der zweite Weg geht parallel an den Felsen entlang. Er führt direkt zu den ersten Gold Keys, die eine Treppe weiter nördlich bauen. Diese wiederum bringt Euch zur Westseite des Central Rings. Etwas südlich dieser Treppe findet Ihr eine Stange Dynamit, die Ihr sogleich benutzen solltet, da von allen Seiten Beetles angreifen. Es erscheint ein Kreis Gold Rings. Wieder beim Central Ring angekommen, holt Ihr Euch die Gold Keys, die den Weg nach Osten freimachen. In der Nähe steht eine Steinstatue mit einem Gesicht (oder etwas Ähnlichem). Die müßt Ihr zerstören, um an die ersten Silberschlüssel zu kommen. Jene öffnen den Central Ring. Geht durch ihn hindurch, nehmt die Goldschlüssel mit. Sie ermöglichen es, den Monstergenerator zu besiegen. Holt Euch die nächsten Silberschlüssel im Westen des Levels und die goldenen aus demselben Raum. Die Silberschlüssel öff-

nen den nördlichen Raum, die hier befindlichen Keys verschwinden jetzt allerdings. Meiner Meinung nach ist es nicht möglich, an diesen Satz Schlüssel heranzukommen. Zerschießt trotzdem den Node, weitere Silver Keys erscheinen nun vor dem Raum. Mit den schon vorher gefundenen Gold Keys besucht Ihr einen Geheimraum im Westen, wo ganz im Süden ein weiterer Satz Gold Keys wartet. Um diesen Trakt verlassen zu können, nehmt Ihr den Golden Ring im Nordwesten an Euch. Daraufhin verschwinden die Silberschlüssel von der Mauer und erscheinen wieder in Reichweite. Um den östlichen Ausgang zu erreichen, müßt Ihr erst den Node südlich des westlichen Eingangs zerstören. Die nun schräg hinter Euch liegende Münze nehmt Ihr auf, in Richtung Osten erscheinen jetzt weitere Münzen. Sie führen Euch zu einem Silberschlüsselsatz. Die Stufen führen zu den Ausgängen.

##### Level 4:

Ihr startet an verschiedenen Stellen, je nachdem, welchen Ausgang Ihr aus Level 3 gewählt habt. Holt Euch zuerst die Silberschlüssel nördlich des ersten Nodes, den Ihr zu Gesicht bekommt. Dadurch bewegt sich eine Felssäule westlich der Schlüssel, und Ihr gelangt in den Hauptteil des Levels. Außerdem bauen die Silver Keys Treppeinstufen nordwestlich der Säule, über die Ihr zur Central Column kommt. Stellt Euch auf die Spitze der Column, um den östlichen Node zu treffen – weitere Silver Keys kommen zum Vorschein. Diese bilden eine Treppe nördlich der zur Central Column. Wenn Ihr an den Felsen vorbei geht, werdet Ihr von Beetles beharkt. Sucht nach der Bombe, um ihren Generator zu zerstören. Von der Treppe aus geht es erst nach Osten und dann nach Süden, um auf weitere Silberschlüssel zu stoßen. Es erscheinen nacheinander verschiedene Schlüsselsätze, bis Ihr schließlich Silver Keys in der Nähe des zuletzt zerstörten Nodes findet. Diese lassen Treppeinstufen im Norden



des Levels erscheinen. Der Node in der Grube sollte durch eine Extrawaffe entschärft werden, anderenfalls müßt Ihr den Token südlich des Nodes einsammeln, der den Node in "Bombenstimmung" bringt und viele Thumbers freisetzt, die alle sofort zu feuern beginnen. Zerstört einen weiteren Node im südlich des eben genannten und sucht den Ausgang in östlicher Richtung. Kurz vor dem letzten Levelabschnitt wird der Weg durch zwei große Steine versperrt. Zerschießt einen davon. Unter dem östlichen Felsen befinden sich Gold Keys, die Euch einen Weg zu einem südlich gelegenen Geheimraum bahnen.

#### Welt 2:

##### Level 1:

Sammelt die ersten Gold Keys ganz im Süden des Levels ein. Sie lassen östlich eine Treppe erscheinen, die Euch zum nächsten Goldschlüsselset und damit zu ein paar Silbermünzen führt. Geht den Korridor entlang, und Ihr erhaltet ein Weapon Power-Up. Weiter nördlich stehen drei Metallsäulen, hinter denen je ein Extra versteckt ist. Ihr habt nur dann die Chance, zwei oder drei Extras zu erhalten, wenn Ihr alle Säulen im gleichen Moment trifft, sonst bekommt Ihr entweder nur ein First Aid Kit, ein Weapon Power-Up oder ein Extra Life. Westlich dieser Säulen liegen zwei Goldschlüsselätze, von denen Ihr nur einen nehmen dürft. Entscheidet Euch für den linken; er bringt Schätze und Lebensmittel, während der rechte nur Monster frei setzt. Aus dem Raum westlich des Irrgartens kommt Ihr nur, wenn Ihr die Säule in der Mitte zerschießt und deren Oberfläche noch glatt ist. Silver Keys erscheinen und öffnen nun den Raum. Nördlich dieser Schlüssel findet Ihr einen weiteren Satz, der Euch den Weg ins Zentrum des Irrgartens bahnt. Zerschießt den Node in der Mitte und klettert über die Mauern. Wollt Ihr einen anderen Weg aus dem Irrgarten nehmen, holt Euch die Schlüssel westlich oder südöstlich des Nodes, um



den westlichen bzw. östlichen Ausgang zu öffnen. Habt Ihr den Irrgarten über die Mauern in der Mitte verlassen, könnt Ihr noch mal Silberschlüssel einsammeln und den Ausgang aus diesem Bereich benutzen. Ganz im Norden des Levels führen die drei Wege wieder zusammen. Geht Ihr nun nach Osten, könnt Ihr nach Special Power und Power-Up suchen. Im Westen findet Ihr Lebensmittel.

##### Level 2:

Ihr müßt Euch zwischen zwei Sätzen Silver Keys entscheiden, weil nur ein Weg möglich ist. Die östlichen Schlüssel öffnen die östliche, die westlichen die westliche Tür. Der letztgenannte Weg führt in einen verschlossenen Raum. Zerstört die Metallsäule, und es öffnet sich ein Spalt in der westlichen Wand. Beschießt die Säule ein weiteres Mal, um in den südlichen Raum zu kommen. Holt Euch die Silver Keys, die zu den Central Rings dieses Levels führen. Ihr könntet hier auf die östliche Route wechseln (siehe unten). Holt Euch weitere Silberschlüssel, wenn Ihr im Westen bleiben wollt. Dadurch entsteht ein Monster im Norden der Metallsäule, das weitere Silver Keys bewacht. Ihr dürft nun den Bereich verlassen und den Node am Ende der Route aktivieren. Ist es der erste Node, den Ihr in diesem Level zerstört habt, öffnet sich hinter Euch ein Krater. Hereintreten und teleportieren lassen. (Ist es bereits der zweite Node, öffnet sich der westliche Ausgang.)

Wohin Ihr teleportiert werdet, hängt davon ab, ob Ihr den Node im Zentrum des letzten Levels zerstört habt. Ist dies der Fall, kommt Ihr zum Startpunkt des Levels, anderenfalls zum Beginn der östlichen Route. Diese beginnt in einem großen Raum, der voll mit Dust Devils ist. Holt Euch die Silver Keys im Süden, Ihr gelangt so zu den Central Rings. Hier könnt Ihr auf

die westliche Route wechseln (siehe oben). Bleibt Ihr auf dem östlichen Weg, müßt Ihr Euch im Nordosten des Levels in einem verschlossenen Raum behaupten. Ihr müßt alle Guards töten, um wieder freizukommen. Nun läuft es ähnlich wie auf der anderen Route: Ist der Node im Osten der erste, den Ihr zerstört, werdet Ihr per Krater entweder zum Startpunkt oder zum Beginn der westlichen Route gebeamt, sonst öffnet sich der östliche Ausgang. Wurdet Ihr bereits einmal zum Startpunkt zurückteleportiert, erscheinen weitere Silver Keys, die eine Trep-



pe zu den zentralen Wänden des Levels entstehen lassen. Aktiviert den ersten Node, um den mittleren Ausgang zu öffnen.

##### Level 3:

Hier hängt Euer Startpunkt wiederum vom gewählten Ausgang des letzten Levels ab. Startet Ihr im Nordwesten, solltet Ihr die Gold Rings einsammeln, die Firemen erschießen und die Nodes aktivieren, um einen Kreis von Zeichen in der Raummitte zu setzen. Nun erscheint ein Krater, der Euch zum südwestlichen Startpunkt te-

leportiert. Startet Ihr im Nordosten, dann schießt auf alle Nodes entlang des Korridors, um das Rohrgitter im Südosten zu öffnen. Nun werdet Ihr auch zum südwestlichen Startpunkt teleportiert. Von hier sammelt Ihr die ersten Silver Keys im Norden des Startpunktes ein, um die Stufen ins weitere Level zu ergänzen. Beachtet im Bereich der Steam Jets, wie alle stoppen, wenn das Steam-Rohr hochgeht. Das gibt Euch einen Hinweis darauf, wie Ihr aus dem nächsten Bereich herauskommen könnt. Im Südosten des Levels muß erst der Steam Jet zerstört werden, bevor Ihr weiterkommt. Schießt auf das Hauptrohr im Norden. Aktiviert den Node, der westlich um die Ecke sitzt. Das setzt viele Monster frei, von denen ein Sewer Monster den Weg entlang zurück läuft, auf dem Ihr gekommen seid. Verfolgt es, es besitzt weitere Silberschlüssel.

##### Level 4:

Auch hier gibt es drei Startpunkte. Das gesamte Level ist in vier Teile aufgeteilt, von denen jeder einen separaten Ein- und Ausgang hat. Beginnt Ihr im Südwesten, könnt

Ihr nicht durch den Eingang des südwestlichen Viertels gehen, weil Euch ein Extra Life Token fehlt. Nordöstlich des Levelzentrums steht eine Metallsäule in der Tür eines Geheimraums. Daher verpaßt Ihr auch alle Schätze in diesem Raum. Ist Euer Startpunkt im Südosten, könnt Ihr den südöstlichen Eingang nicht betreten. Startet Ihr im Süden des vorher beschriebenen Geheim-

raums, seid Ihr gezwungen, das komplette Level auszukundschaften. Die Silberschlüssel weiter östlich öffnen den nordöstlichen Eingang, hinter dem ein Node sitzt. Beschießt ihn und geht weiter. Die Gold Keys im Westen des Startpunktes zerstören den Steam Jet. Nun könnt Ihr gefahrlos den Eingang zum nordwestlichen Teil passieren.

##### Welt 3:

##### Level 1:

Am Anfang des Levels müßt Ihr Euch zwischen fünf Schlüsseln

# SECRET SERVICE

entscheiden. Alle Silver Keys bis auf den ganz links lassen eine Brücke über den Abgrund erscheinen, die allerdings nach einiger Zeit wieder verschwindet. Es entsteht ein Monster, das Ihr kaltstellen müßt. Gelingt es Euch, die Brücke zu überqueren, bevor sie wieder verschwindet, kommt Ihr zu einem Geheimpunkt. Andernfalls



helfen Euch die linken Silver Keys weiter, die eine dauerhafte Verbindung herstellen, Ihr kommt dann allerdings nicht zum Geheimpunkt. Der Durchgang nach Osten ist aber offen. Für jeden Stone Watcher, den Ihr nördlich der Schlüssel erschießt, erhaltet Ihr eine Münze. Weiter östlich blickt eine der Statuen in eine andere Richtung als die übrigen. Zerschießt diese, um ein paar Schätze zu bekommen. Vorher müßt Ihr noch die aus der Statue krabbelnden Spinnen vernichten.

Auf der genau entgegengesetzten Seite erwartet Euch ein ähnliches Bild: Zerstört die Statue, die in die falsche Richtung schaut, um aus diesem Gebiet herauszukommen. Beide Wege führen unmittelbar nördlich von den Stone Watchers wieder zusammen. Holt Euch den Players Saved Token am oberen Ende der Treppe, woraufhin die Wand verschwindet und Ihr weiter ins Level vordringen könnt.

Nordöstlich versperrt Euch eine Tür den Weg. Zerschlagt den Node

im östlichen Raum, um sie zu öffnen. Um ins Zentrum zu gelangen, muß erst das östliche Puzzle gelöst werden. Sammelt die Gold Keys im Nordosten des Levels, dann die nächsten Gold Keys nordwestlich davon ein. (Versucht Ihr, die Schlüssel von Osten her einzusammeln, verschwinden sie, und das Rätsel ist nicht gelöst.)

Ihr könnt Euch nun dem äußersten Nordosten des Levels nähern. Holt Euch den Schatz auf der kleinen Insel, und Ihr werdet weiter nach Westen teleportiert, dem Zentrum der Pits. Habt Ihr das Puzzle nicht gelöst, oder wollt Ihr einen anderen Weg durch das Labyrinth wagen, sammelt einen Satz der Gold Keys weiter östlich ein. Beide öffnen Wege mit vielen Monstern, aber auch Schätzen.

### Level 2:

Ihr habt die Wahl zwischen vier verschiedenen Wegen: Der linke führt in den westlichen Raum nördlich des Startpunktes, der zweite von rechts in den östlichen. Nehmt Ihr einen der anderen bei-

den Wege, so kommt Ihr nach kurzer Zeit wieder zum Startpunkt, wo jetzt Silver Keys liegen. Habt Ihr diese eingesammelt, erhebt sich aus einer der Bodenkacheln eine Sektion, die Euch zum östlichen Raum nördlich des Startpunktes teleportiert; nun seid Ihr wieder auf der Hauptroute.

Im nächsten Raum befindet sich eine Statue, die abwechselnd erscheint und wiederverschwindet. Geht auf die Wand dahinter zu, um wieder zum Startpunkt zu kommen. Eine Wand ist nun verschwunden, und Ihr kommt in einen geheimen Gang, der Euch zu einem der beiden Levelausgänge führt. Sucht die beiden Gold Keys in diesem Bereich, um einen Hinweis zur Lösung des Rätsels im nächsten Raum zu erhalten. Folgt den Symbolen auf dem Boden in dieser Reihenfolge: Kreis, Quadrat, freie Fläche. Solltet Ihr einen Fehler machen, müßt Ihr wieder zum Startpunkt zurück. Je mehr Versuche Ihr benötigt, desto weniger Schätze könnt Ihr finden.

Im nächsten Raum müßt Ihr den Node zerstören, um drei Treppen zu bauen. Alle drei führen zu Silver Keys, die wiederum Brücken zum nächsten Gebiet bauen. Die östlichsten Schlüssel bringen die meisten Schätze ein. Könt Ihr dieses Gebiet nicht erreichen, dann folgt der Hauptroute zum anderen Ausgang. Kommt Ihr aus dem westlichen Raum, sind nur

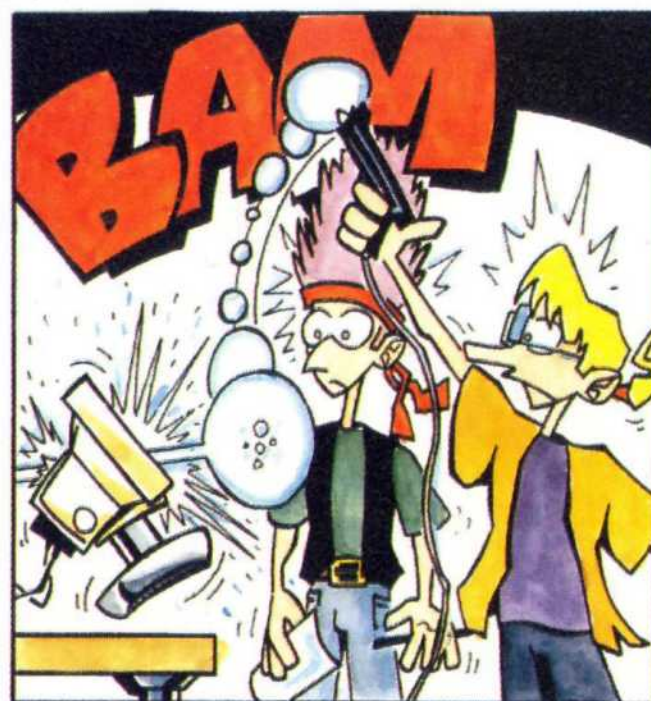
der Node und die östlichen Silver Keys im nächsten Raum. Geht Ihr in den östlichen, ist es umgekehrt. Die westlichen Schlüssel öffnen die östliche Tür, die östlichen die westliche. Geht Ihr diesen Weg, so holt Euch die Silberschlüssel im Nordwesten, sie öffnen den Ausgang aus diesem Bereich. Die Insel weiter östlich birgt viele Schätze. Betretet Ihr sie aber einfach so, werdet Ihr zum Anfang des Pfades gebeamt, und alle Schätze sind verloren.

Folgt den Linien auf dem Boden, zerstört die Statue im Norden und sammelt die letzten Silver Keys südlich davon. Geht nun auf die Insel, Ihr dürft Euch ungehindert bedienen. Holt Euch die Gold Keys südwestlich der Insel, sie öffnen die Tür im Südosten. Betretet den Raum gegenüber, Ihr findet dort zahlreiche Schätze, allerdings nur, wenn Ihr den Raum von Norden betretet. Geht nun ein Stück nach Nordosten und holt Euch das Telefon, um die Brücke im Süden verschwinden zu lassen. Um hier wieder herauszukommen, müßt Ihr den Lobber erschießen, der über dem Abgrund erschienen ist. Die nördliche Tür öffnet sich, und das Level ist geschafft.

### Level 3:

Dieser Abschnitt ist in zwei identische Hälften aufgeteilt. Ob Ihr auf der westlichen oder auf der östlichen Seite spielt, hängt wie immer davon ab, welchen Ausgang Ihr aus Level 2 gewählt habt. Beide Seiten bergen ähnliche Puzzles, die scheinbar in umgekehrter Richtung funktionieren. Die Wandde-

EINE SAKRELE WIE RED 2



JATHIAS KEUM JANDIGH

## SECRET SERVICE

koration ist völlig unterschiedlich, die Statuen schauen in verschiedene Richtungen. Beginnt Ihr im Westen, findet Ihr im südlichen Raum Silver Keys, die von einem Kraftfeld umgeben sind. Zerstört die Platten im Uhrzeigersinn; beginnt mit der südwestlichen Platte. Nun ändern sich die Bodenmuster, und das Kraftfeld löst sich auf. Die Schlüssel öffnen den Raumausgang. Aktiviert den Node im Süden, die nächsten Silberschlüssel erscheinen. Diese bauen Treppen nach Westen, wo Ihr weiter ins Level vordringen könnt. Die beiden Silver Keys hier lassen weitere erscheinen, die die Treppe vervollständigen. Sammelt Ihr allerdings die östlichen Silver Keys beim Betreten der Treppe ein, werdet Ihr an die gleiche Stelle in der anderen Levelhälfte teleportiert. Ihr merkt diesen Vorgang an der geänderten Bodendekoration (die westliche Seite hat kreisförmige, die östliche quadratische Muster). Geht den mittleren Kanal nach Norden, um wieder auf den ursprünglichen Punkt im Westen zurückzukommen. Geht dann nach Südwesten, wo Ihr Silver Keys findet, die den Raum auf der gegenüberliegenden Seite öffnen, wo Ihr wieder Silver Keys findet. Diese öffnen einen weiteren Raum. Die hier befindlichen Silberschlüssel führen Euch zum Ausgang. Beginnt Ihr das Level im Osten, müßt Ihr die ersten Silver Keys einsammeln. Ihr werdet nun von einem Kraftfeld gehalten. Um herauszukommen, müßt Ihr den Missing Link erschießen. Holt Euch die Silver Keys im Süden, um den Node erscheinen zu lassen. Erschießt ihn, eine Treppe nach Westen entsteht. Holt Euch die Silver Keys, um zwei weitere Paare erscheinen zu lassen. Um beide Sätze zu bekommen, holt Euch zuerst die östlichen Schlüssel (nehmt Ihr erst die westlichen, verschwinden die östlichen). So werdet Ihr auf die andere Seite teleportiert (Boden beachten). Von Eurer Position auf dem Sockel aus könnt Ihr mit einer Spezialwaffe den Node erschießen, der auf dem Boden südöstlich ist. Dadurch werden alle Nodes aktiviert und der Ausgang geöffnet. Geht den mittleren Gang nach Norden, um wieder auf die

andere Seite zu kommen. Im Südosten findet Ihr Silver Keys, die den Raum auf der gegenüberliegenden Seite öffnen. Die Schlüssel hier öffnen den nächsten Raum mit den nächsten Silver Keys, die den Korridor zum westlichen Ausgang aufsperrten. Um zum östlichen Ausgang zu gelangen, sammelt zuerst die Silver Keys rechts ein, dann die linken. Der Ausgang ist nur dann offen, wenn alle Nodes aktiviert wurden. Wird im Zweispielermodus ein Spieler gefangengesetzt, muß er nur die Schlüssel in diesem Raum aufnehmen und auf den Ausgang zugehen. Er wird dann in den nächsten Raum teleportiert.

### Level 4:

Startet in der Mitte des Levels, und holt Euch die beiden Silver Keys nördlich. Sie erscheinen erst, wenn Ihr Euch dorthin bewegt. Ihr kommt zum zweiten Startpunkt im Nordwesten. Südöstlich davon beginnt sich eine Statue aufzulösen, nachdem Ihr teleportiert worden seid. Könnt Ihr sie vorher zerstören, erscheint eine Treppe, die zu den ersten Gold Keys führt. Sie öffnen den Raum südlich des Startpunktes, in dem Ihr einige Schätze findet. Noch weiter südlich findet Ihr einen seltsamen Hügel. Monster können darüber hinweggehen. Wenn Ihr darübergeht, verschwindet der Hügel, und eine Treppe kommt zum Vorschein. Sie führt Euch in das darunterliegende Gebiet, wo wiederum einige Schätze zu finden sind. Östlich dieser Treppe ist ein Telefon, das die nördliche Treppe herumschwenkt. Die vorher beschriebene Treppe erscheint nur, wenn Ihr ganz im Osten, etwa auf der Höhe des Raumes südlich des Startpunktes, den Hügel betreten habt. Sucht im Süden die Silver Keys, um das Gebiet verlassen zu können. Ist die Treppe nicht vorhanden, müßt Ihr die Stufen östlich nehmen. Die Tür zu dem schmalen Raum nördlich der Silver Keys, in dem die nächsten Gold Keys sind, könnt Ihr zerschießen. Mit den Schlüsseln wird weiter östlich eine Treppe zum Rand gebaut. In den kleinen Räumen im Nordwesten dieser Treppe entstehen Monster, die ungehindert herauskommen. Sind alle erledigt, bleiben die

Türen für kurze Zeit offen. Gelingt es Euch, hineinzukommen, findet Ihr Schlüssel, die den Raum im Süden öffnen, worin Ihr Schätze und Silver Keys findet. Letztere sorgen dafür, daß Ihr nicht eingesperrt werdet.

Der Alkoven im Osten hat einen verschobenen Schatten. Lauft in die Wand hinein, um in den Geheimbereich im Südosten teleportiert zu werden. Geht weiter nach Süden, tretet in den Kreis, und Ihr werdet zurückteleportiert. Die mittlere Säule unter Euch wird nicht von einem Stone Watcher bewacht. Zerschießt ihre Spitze, damit die Säule zerbricht und Gold Keys freigibt. Der Ausgang ist jetzt im Westen zu finden.

### Welt 4:

#### Level 1:

Im ersten großen Raum springen rotierende Halbkugeln durch die Gegend. Sie sind unzerstörbar, Ihr solltet sie deshalb am besten meiden. Holt Euch die beiden Gold Keys, um die Anzahl der Halbkugeln zu reduzieren. Im Westen könnt Ihr entweder dem schmalen Korridor folgen oder den Hebel an der Wand zerstören. Sobald der Hebel fällt, entleert sich die Grube mit Wasser. Ihr könnt nun den Raum am oberen Rand erreichen, der weitere Gold Keys beherbergt. Sammelt Ihr sie ein, wird der schmale Korridor verschlossen. Geht nun in den unmittelbar östlichen Raum. Ein relativ großes Loch in der Wand teleportiert Euch nach Süden. Während Ihr Euch den Abwasserrohren nähert, generieren zwei Gruben weiter südöstlich Monster, die langsam den unteren Raum füllen. Wasser fließt in die westliche Grube. Zerschießt das angeknackste Rohr weiter westlich, und es explodiert. Nun fließt das Wasser in die östliche Grube, und die Monster ertrinken. Automatisch wird die westliche Grube entleert, und Ihr kommt weiter. Je schneller Ihr handelt, desto weniger Monster müßt Ihr im Süden bekämpfen. Wollt Ihr lieber dem schmalen Korridor folgen, aktiviert die zwei Nodes im Norden. Geht den Weg weiter, der voller rotierender Halbkugeln ist, bis Ihr etwa auf der Hälfte seid. Den Halbkugeln könnt Ihr diesmal nicht so leicht aus-

## Alles Gute für Super-Nintendo-Besitzer



## SPECIAL 23

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

### SCL-Versand

Bahnhofstr. 111 32584 Löhne

Tel. 05732/66133 Fax 66136

Versand p. Post NN zz. 8,50 DM.

Fordern Sie bitte unsere Preislisten an.

Mitsumi FX001D	279,-
Soundblaster Pro Basic	169,-
Soundblaster 16 ASP Multi CD	359,-
Orchid Game Wave32	279,-
580 HD-Disketten form.	449,-
Hardware aller Art auf Anfrage	

	CD
Battle Isle 2	79,-
Doom Utilities	39,-
Lilil Divil	69,-
Mad DogMcCree II	89,-
Outpost	79,-
Privateer+Mission+Speech	97,-
Theme Park	89,-
Ultima 8 mit SAP	89,-
Virtual Valerie	75,-

	PC	Am
1942-Pacific Air War	95,-	---
Anstoss WM Edition	55,-	55,-
Battle Isle 2	79,-	a.A.
Der Clou	89,-	79,-
Die Siedler	79,-	79,-
Hanse, Die Expedition	45,-	45,-
Hattrick-BMP3	a.A.	a.A.
Indy Car Racing	59,-	---
F-14 Fl. Defender	99,-	---
FIFA Soccer	69,-	a.A.
Pizza Connection	89,-	79,-
Robinsons Requiem	65,-	---
Rüsselsheim	69,-	a.A.
Sternenschweif-DSA 2	84,-	a.A.
SSN-21 Seawolf	79,-	---
Theme Park	79,-	a.A.
Tie Fighter	89,-	---
Ultima 8	55,-	---
Valhalla	---	59,-
Wing C.-Armada	69,-	---



weichen. Daher müßt Ihr sie mit Schüssen vor Euch herjagen. Auf der Mitte des Ganges findet Ihr ein Schutzschild-Token, mit dem Ihr weiterkommt. Im nächsten Raum ist der Weg durch ein pulsierendes Kraftfeld versperrt. Aktiviert den Node im Nordosten, um das Kraftfeld zu deaktivieren. Eine gefüllte Grube hindert Euch am Passieren des Ausgangs. Schießt auf das Rad im Süden, so daß es sich zweimal dreht. Nun wird die Grube geleert.

### Level 2:

Startet Ihr etwas weiter östlich als bei dem anderen Startpunkt, so holt Euch die Silver Keys, um den Raum verlassen zu können. Am östlichen Ende des Korridors wartet ein Extraleben auf Euch. Diese Route führt zum Hauptweg etwas weiter nördlich zurück. Beginnt Ihr ganz im Westen, beschießt den ersten Node auf der kleinen Insel außerhalb des Startraumes. In selbigem erscheinen Gold Keys. Die große Abdeckung im Norden ist

nun geöffnet. Tretet hinein, und Ihr werdet zum Geheimraum im Norden teleportiert. Verlassen könnt Ihr diesen Raum durch das große Rohr ganz im Norden. Nordöstlich des Nodes ist ein Hebel im Norden eines Raumes. Zerstört Ihr ihn, während er in horizontaler Position steht, schließt sich die westliche Röhre, und das Wasser aus der Grube im Süden fließt ab. Verbringt Ihr allerdings zuviel Zeit damit Monster zu töten, hebt sich der Hebel. Zerstört Ihr ihn nun, schließt sich die östliche Röhre, und das Wasser in der östlichen Grube fließt ab. Überquert Ihr die südliche Grube, gelangt Ihr in das Gebiet des anderen Startpunkts, allerdings ist das Extraleben nicht vorhanden. Der Weg über die andere Grube führt zur Hauptroute und weiter ins Level hinein. Nordöstlich dieser Grube versperrt eine weitere den Weg nach Süden. Zerstört alle Rohröffnungen (Reihenfolge: links, Mitte, rechts), die den Pool im Norden

speisen, um das Wasser abfließen zu lassen.

Nun gibt es verschiedene Wege. Der Raum im Westen birgt einige Schätze und einen Satz Silberschlüssel. In dem großen Raum im Osten findet Ihr drei Schalter. Schießt zuerst auf den mittleren, damit der linke nach oben klappt. Schießt nun auf diesen, damit im Westen eine Treppe erscheint. Der rechte Schalter schnell nach oben. Schaltet ihn wieder um, damit das Wasser aus der Grube abläuft. Ihr habt nun Zutritt zum Pumpenraum. Beschießt die Nodes am Rand über den Schaltern, um den Ausgang zu öffnen. Kurz vor dem Ausgang ist ein Node vorhanden, wenn Ihr im Osten gestartet seid. Holt Euch die Silver Keys, um die letzte Tür zu öffnen.

### Level 3:

Dieses Level besteht aus einem einzigen langen Korridor, der zum Ausgang im Norden und mehreren Nebenräumen führt. Mehrere Nodepaare, die eine tödliche Barriere zwischen sich halten, hindern Euch am simplen Durchmarschieren. Die Hindernisse töten jeden, der vorbeizukommen versucht. Geht immer zuerst in den Raum vor jeder Barriere und löst das Puzzle. Damit werden sowohl Nodes als auch die Barriere deaktiviert. Im ersten westlichen Raum sind mehrere Gruben kreisförmig angeordnet. Sammelt die Gold Keys in der Mitte. In den Gruben erscheinen kleine Steine, auf die ihr schießen solltet, bis Ihr einen zerstört habt. Sofort lösen sich die Gruben auf, und das Rätsel ist gelöst. Beachtet, daß das Licht an

der Nordwand aufgehört hat zu flackern, statt dessen ist dort eine "1" zu sehen. Es ist ein Hinweis für später. Schießt Ihr darauf, verändert es sich in eine "4". Das ist ein weiterer Hinweis für das Level im Raum darüber.

Im nächsten Raum (Südosten) dreht sich ein Rad. Es blitzt, wenn es einen Kontakt passiert. Beschießt es, und es stoppt in der Drehung, bestenfalls dort, wo der Kontakt ausgelöst wird. In diesem Fall bricht ein Spalt in der Ostwand auf. Geht hinein, um durch eine Abkürzung direkt in den nördlichen Raum zu kommen und damit einen zu überspringen. Der nächste Raum (Westen Mitte) enthält einen Monstergenerator, der ziemlich widerstandsfähige Half Tracks generiert. Zerstört sie alle und jagt die Generatoren in die Luft, bevor Ihr Euch an das Puzzle macht. Achtet auf die Zahlen an der Nordwand. Schießt auf 1, um die Nodes inklusive Barriere auszuschalten. Wißt Ihr auch von der 4, schießt darauf, und eine Abkürzung zum nördlichsten Raum öffnet sich, wodurch wiederum ein Raum übersprungen werden kann. Im nordöstlichen Raum befinden sich einige Zifferblätter, von denen alle bis auf eines angeknackst sind. Feuert auf den kleinen Knopf neben der Scheibe, um die Nadel zu bewegen. Habt Ihr alle Monster getötet, die die Scheibe bewachen, bekommt auch diese einen Knacks, und das Rätsel ist gelöst. Der letzte Raum enthält drei sich bewegende Pistons. Sobald Ihr den Raum betretet, entstehen Half Tracks, um die Pistons zu beschüt-

Eine Screenshot Serie Red





zen. Habt Ihr diese eliminiert, bewegen sich die Pistons nicht mehr. Stehen sie still, ist das Rätsel gelöst.

Der letzte Levelabschnitt gibt Euch einen Vorgeschmack auf das große Finale im nächsten Level. Zuerst müßt Ihr alle Nodes in den vier Räumen um den Generator beschießen, dann werdet Ihr darüber informiert, daß der Ausgang offen ist. Bei näherer Betrachtung stellt sich jedoch heraus, daß die Tür verschlossen ist. Ein Stromkabel verbindet die Tür mit dem Generator. Zerstört diesen, um den Ausgang zu passieren.

#### Level 4:

Die Maschine, die Ihr zerstören müßt, befindet sich im Zentrum des Levels und ist von einem Kraftfeld umgeben, das von vier Nodes hergestellt wird. Eure erste Aufgabe ist es also, dieses Kraftfeld zu deaktivieren. Der Nodezähler gibt an, daß Ihr vier Nodes aktivieren müßt. Es sind jedoch keine normalen Nodes, sondern vier elektrische Generatoren, wie der in Level 3. Sie befinden sich ganz im Westen bzw. Osten und im Nordwesten bzw. Nordosten des Levelzentrums. Zerstört die Generatoren am Sockel, um Ihre Stromzufuhr zu unterbrechen und das Kraftfeld zu Fall zu bringen. Im Kontrollraum im Süden des Levels ist Euer Vorgehen auf Monitoren zu beobachten, während die Generatoren Ihre eigenen Pistons herauspowern, wie an der Nordwand zu sehen ist. Habt Ihr einen Generator zerstört, wird die Anzeige außer Kraft gesetzt und das Kraftfeld geschwächt. Außerdem werdet Ihr für jeden zerstörten Generator mit einem Players Saved Token aus dem Kontrollraum belohnt. Kommt jederzeit hierher zurück, um einen Mitspieler zum Leben zu erwecken oder nachzusehen, wie Ihr Euch behauptet. Habt Ihr alle Generatoren zerstört, ist der Weg frei. Südlich des Levelzentrums entsteht ein pulsierender Ring, den Ihr betreten müßt, um zur Maschine teleportiert zu werden. Diese hat zwei Phasen. Eine schützende Schale umgibt sie. Ihr müßt die Schale so beschießen, daß sie sich teilweise auflöst. Während dieser Zeit kann die Maschine nicht ihre volle Waffenkraft entfal-

ten. Ist jedoch das Innenleben bedroht, geht es richtig los. Habt Ihr die Maschine besiegt, ist das Land befreit. Herzlichen Glückwunsch!

*Ole Begemann*

### ● Strike Commander (PC)

Es ist ganz einfach, eine Mission zu überspringen: Man muß nur vor dem Abflug, aber noch auf dem Rollfeld, mit der Tastenkombination <ALT-O> in das Konfigurationsmenü gehen, das Menü abspeichern, auf EXIT GAME gehen und dann mit CONTINUE weiterspielen. Und siehe da: Die Mission ist geschafft, und man befindet sich wieder vor seinem Zelt und seiner F16.

*Michael Dannemann*

### ● Reunion (PC)

Als erstes müßt Ihr Euch einen Entwickler, einen Erbauer und einen Piloten zulegen. Beim Entwickler und beim Erbauer sollte es schon die zweite Wahl sein, beim Piloten ist der billigste am Anfang gut genug. Ein Kämpfer ist momentan noch Geldverschwendung. Dann müssen der Bergbaudroid und der Satellit entwickelt werden. Ist dies geschehen, sollten sofort einige Exemplare davon gebaut werden. Jetzt könnt Ihr auf der Oberfläche von NEW EARTH weitere Minen bauen und diese dann mit Druiden bestücken. Immer darauf achten, daß genügend Energie von den Generatoren geliefert wird, ansonsten müssen neue gebaut werden!! Auch Bohrtürme sollten noch entstehen, denn später seid Ihr wie wild hinter jeder Tonne Rohstoff her.

Den ersten Satelliten schickt Ihr zum Mond APOLLO, den zweiten zu einem Planeten Eurer Wahl, woraufhin Ihr bald die reich bebilderte Meldung erhaltet, daß der Satellit zerstört wurde.

Jetzt wird automatisch eine andere Art der Satellitenbeförderung erfunden, der Satellitenträger. Der Satellit auf dem Mond APOLLO hat jetzt herausgefunden, daß

jener für den Bergbau geeignet ist. Schon wird eine Bergbaustation benötigt, welche nur noch entwickelt und gebaut werden muß. Die Station kann aber nicht zum Mond gebracht werden, also wird eine Transportmöglichkeit erfunden, das Transferschiff. Jetzt kann die Bergbaustation auf den Mond verfrachtet werden.

Der Mond läßt sich aber auch kolonisieren, also wird ein Kontrollcenter entwickelt, welches die Kolonien überwacht. Zwischendurch werden Satellitenträger gebaut, mit Satelliten bestückt und zur Erkundung der Planeten gestartet.

Nach und nach werden neue Planeten entdeckt, der wichtigste in der Anfangsphase ist JADE. Wird dieser Planet entdeckt, solltet Ihr sofort ein Transferschiff dorthin schicken. Hier entdeckt Ihr das Volk der JANOSIER, könnt aber dessen Sprache nicht verstehen. Die Erfindung eines Übersetzers wird als oberste Priorität angesetzt. Sobald der Kommunikator fertig ist, treten auch schon die JANOSIER mit Euch in Verbindung und machen ein Angebot, welches unbedingt angenommen werden muß. Heraus kommt ein Handelsschiff mit höherer Kapazität und Geschwindigkeit als das Transferschiff. Nun könnt Ihr Euch um weitere Kolonien und Bergbaustationen kümmern, bis sich die JANOSIER wieder mit Euch in Verbindung setzen und ein Objekt unbekannter Herkunft anbieten. Dieses Objekt müßt Ihr auf jeden Fall kaufen!!! ES HANDELT SICH HIERBEI UM DEN HYPERANTRIEB!!!

Bis Ihr das erkannt habt, dauert es einige Zeit. Sobald die prinzipielle Funktionsweise bekannt ist, solltet Ihr ihn entwickeln. Ist dies geschehen, wird er automatisch in Eure Satellitenträger eingebaut, woraufhin Ihr mit diesen das neue System "PHOENIX" erkunden könnt. Da der Hyperantrieb nicht in die vorhandenen Schiffe eingebaut werden kann, muß ein neues erfunden werden, die Galeone. Das geschieht auch schon bald. Habt Ihr die Galeone entwickelt und gebaut, könnt Ihr in das neue System fliegen und Kontakt mit der Rasse der KALLS aufnehmen, welche euch ein Kampfschiff an-

bieten, den Starfighter. (ANNEHMEN!)

In der Zwischenzeit haben sich bestimmt wieder die JANOSIER mit Euch in Verbindung gesetzt, um von einem nahenden Angriff der MORGRULS zu berichten. Sie bitten Euch um Hilfe, aber ohne Waffen ist dies nicht möglich. Die JANOSIER können Euch aber die Pläne eines Kampfschiffs und einer Waffe überlassen. Jetzt könnt Ihr Jäger und Laser bauen, was Ihr auch sofort tun solltet. Nicht vergessen, einen Kämpfer einzustellen! Kurz darauf vernichten die MORGRULS die JANOSIER und bereiten sich darauf vor, das Gleiche mit Euch zu tun. Da Ihr aber schon Kampfschiffe und Waffen besitzt, wird das ein Reinfall für die MORGRULS. Beachten solltet Ihr, daß jedes Schiff die volle Bewaffnung erhält, wobei der Computer erst vollständig aufrüstet, bevor das nächste Schiff an die Reihe kommt. Also sind bei zehn Jägern und zehn Lasern nur die ersten fünf Jäger bewaffnet, die anderen sind nur Kanonenfutter!

Nach einem zweiten Angriff der MORGRULS habt Ihr erst mal etwas Ruhe vor ihnen. Jetzt solltet Ihr mit einem Schiff die Ruinen der JANOSIER-Station durchstöbern. Ihr werdet ein Subspacefunkgerät finden. Mit diesem Funkgerät könnt Ihr Sendungen aus anderen Systemen empfangen. Zwischenzeitlich habt Ihr bestimmt schon den Doppellaser erfunden, auch damit solltet Ihr Eure Schiffe bestücken. Der Traktorstrahl wird erfunden, diesen benötigt Ihr später dringend. Ein Besuch in der Bar kann nicht schaden, um die Jungs dort auszufragen. Seht Ihr in der Bar einen kleinen Typen bei Eurem Spionjäger stehen, muß er den Kleinen wegputzen.

Wahrscheinlich habt Ihr im PHOENIX-System schon eine andere Rasse gefunden, die PHELONIER. Wenn diese mit Euch in Verbindung treten, wollen sie von Euch 10000 Tonnen Energon haben und dafür 100000 Credits zahlen. Bloß nicht das Geld nehmen, sondern eine Erfindung verlangen. Schwups – bekommt Ihr einen Kampfpanzer (der Truppentransporter wurde ja automatisch er-

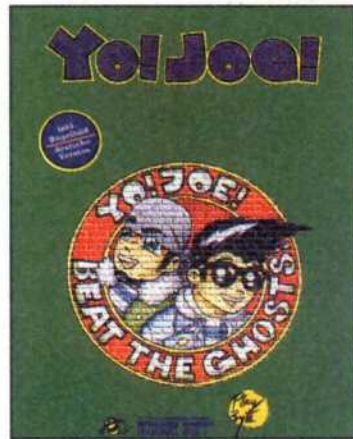
**Prehistoric II**



Wieder ein Spitzen-Jump'n'-Run zum absoluten Bazar-Knüllerpreis. Kämpft mit der Keule gegen Dinos, Säbelzahn tiger und andere Urviecher in der Steinzeit

**29,95**

**Yo!Joe!**



Abgefahrene Action im Horrorland, PC

**24,95**

**Incredible Machine Space Quest IV**



Das amüsanteste Knobel-Game aller Zeiten zum Freundschaftspreis, ohne Verpackung (PC)

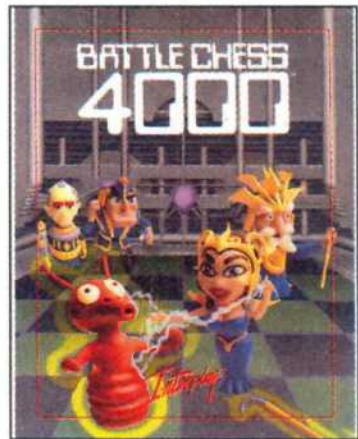
**29,95**



Begleite Roger Wilco auf einer aufregenden Zeitreise – immer auf der Flucht vor der intergalaktischen Polizei! Schöne Frauen, skurrile Aliens, alles was sich der Adventure-Freund wünscht. Komplett in Deutsch. PC

**39,95**

**Battlechess 4000**



Witzig, edel und actionreich: Super-VGA-Auflösung, 2D- oder 3D-Schachbrett, urkomische Schlagsequenzen

**34,95**

**Legend of Myra**



Kaninchen haben's auch nicht leicht – vor allem, wenn sie auf der Suche nach Kohlköpfen sind. PC 3,5"

**29,95**

**Ragnarok**



Eine fantastische Umsetzung des beliebten Brettspiels. Erkämpfen Sie sich den Sieg gegen die Götter. PC 3,5"

**34,95**

**Buzz Aldrin's Race into Space**



Erleben Sie die Pioniertage der bemannten Raumfahrt als historisch getreues, grafisch aufwendiges Strategie-Abenteuer! Mit deutschem Handbuch

**39,95**

**Sensible Soccer**



Fußball total! Ein echter Bestseller PC

**49,95**

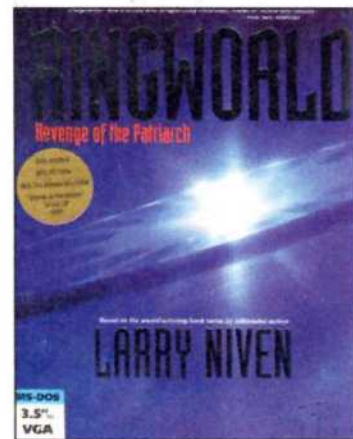
**Battle Isle I**



Ein Muß für alle Strategiefreunde. Hunderte von High-Tech-Fahrzeugen bewegen sich nach Deinem Kommando. Komplett deutsch, PC

**49,95**

**Ringworld**



Das große Science-fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven. PC 3,5"

**39,95**

**Hexuma**



Harald Evers' Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck. PC 5,25" o. Amiga

**34,95**

**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"

**39,95**

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

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

Featured by:

**SyberTrek**

**VR**  
ENTERTAINMENT

on the edge of the universe

# WATCHDOG

Programmed by: \_\_\_\_\_

Hardware by: \_\_\_\_\_



**Reality Two**  
A Division of Funware GMBH

**digital**

**KUBOTA**  
GRAPHICS



JUNDEER A

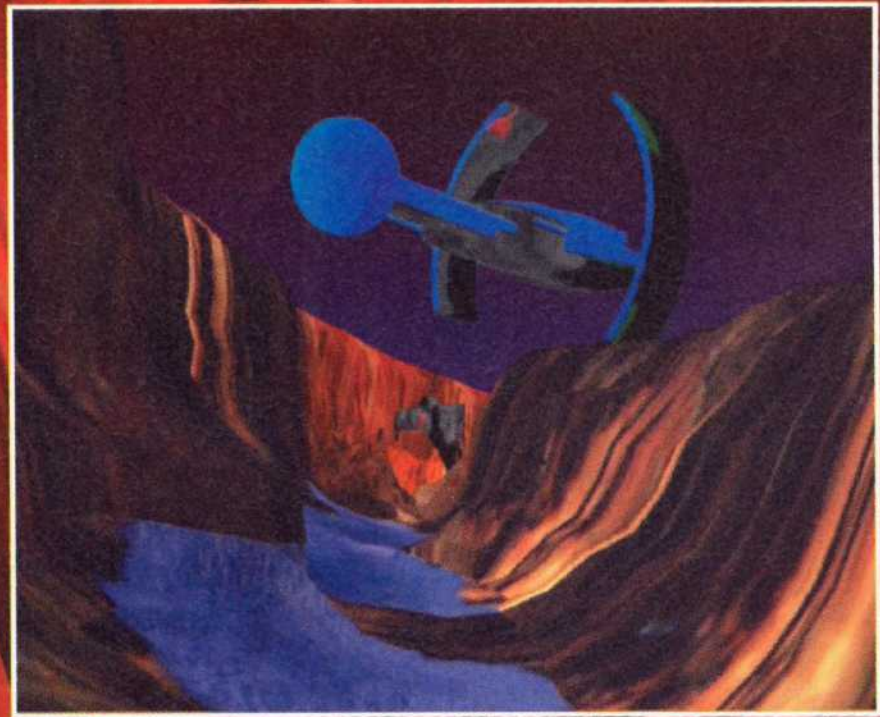
THE  
MOUNTAIN  
MAN  
AND  
THE  
MOUNTAIN  
MAN







OR



Screenshots - actual screens may vary

**Jurassic-Park**



T-Shirt mit sechs verschiedenen Dino-Abbildungen auf der Vorderseite

**19,95**

**Bitmap-T-Shirt**



T-Shirt mit dem Logo der Bitmap Brothers auf der Rückseite, 100% Baumwolle

**24,95**

**Don't Panic**



Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts),

**23,95**

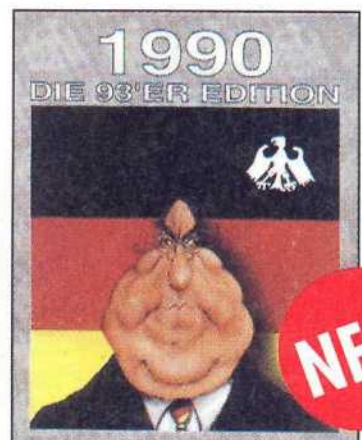
**Electronic-Arts-T-Shirt**



Das T-Shirt für Science-fiction-Kenner. Auch dieses Shirt ist zweiseitig bedruckt.

**23,95**

**1990 - Das Spiel zum Superwahljahr 1994**



Gründet eure eigene Partei und tretet gegen die Etablierten zum Wahlkampf an.

Amiga

**44,95**

PC

**59,95**

**NEU!**



**39,95**

**Power Sound 1**

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

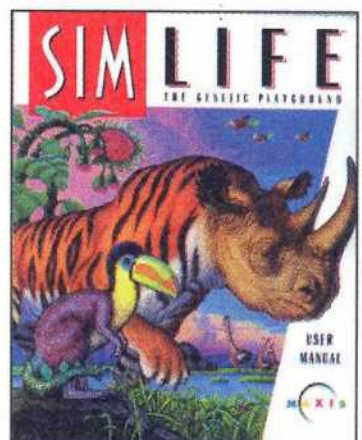
**Ishar II**



Gehen Sie als Held der Stadt Ishar in den Kampf gegen einen mächtigen Dämon, der das Leben bedroht. Kompletts deutsch, PC, Amiga und wieder PC-CD-ROM

**39,95**

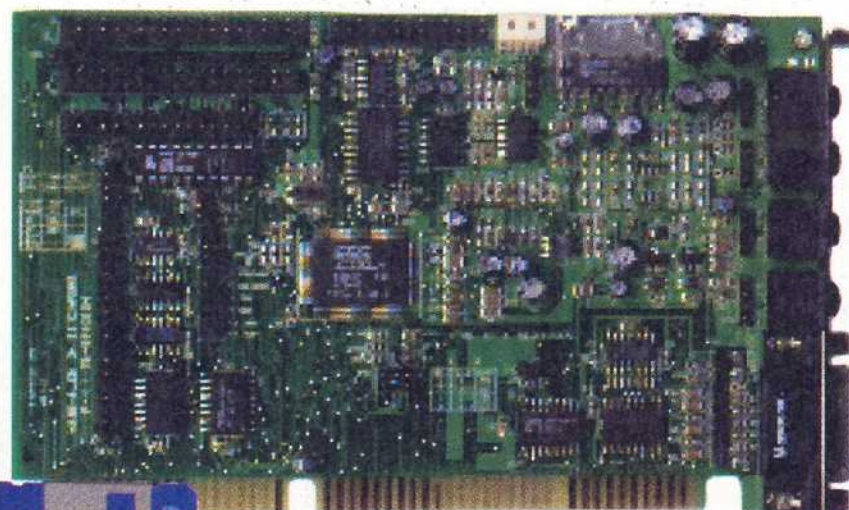
**Sim Life**



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", Amiga

**37,95**

**Green 16 High Performance Soundkarte**



- 16-Bit-Stereo-Recording & -Playback von 4 bis 44,1 kHz in CD-Qualität
- unterstützt ADPCM- und ESPCM-Soundkompression
- erweiterbar mit Wavetable-Synthesizer
- Advanced Power Management
- Hard Disk Recording
- kompatibel zu SoundBlaster Pro, Windows Sound System.
- eingebautes CD-ROM-Interface für Panasonic-, Sony- und Mitsumi-Laufwerke.

**199,-**

Komplett mit Treibern und Zusatzsoftware wie entsprechendem Taschenrechner usw.



**CD-ROMIX**



Die ersten Comics auf CD-ROM, mit Sound und Spitzengrafik zum Schnupperpreis

Die Titel Freex, Hard Case und Prime sind verfügbar

**34,95**

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**

**4-CD-Box**

Mit den Science-fiction-Klassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet", etc.

**59,95**

**Origin-Soundtracks**

Soundtracks von "Strike Commander", "Ultima VII" etc.

**24,95**

**Chris Hülsbeck CDs**



Apidya  
**24,95**



Shades  
**28,95**



Turrigan  
**31,95**

**Star-Trek-Sound-Effects**

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

**31,95**

**Terror Temple II**



2 CDs aus der MTV-Werbung mit Rythm and Noise der 90er

**54,95**

**Super Dance 6**



2 CDs mit mehr als 130 Minuten Dance-Floor-Music von 2 Unlimited, Twenty 4 Seven u.v.a.

**59,90**

**Welcome to the Techno-Club**



4 CDs voll mit Techno-Music für alle Freaks

**54,95**

**49,95**



To be on top  
**29,95**

**The Sounds of Synthesizer**

3 CD-Box mit Synthesizer-Highlights: z. B. Oxygene, Broken Wings, Eve of the War, etc.

**29,95**



**The Mix Collection 1-3**

3 CD-Box mit den Hits von Art of Noise, Digital Boy, 2 Unlimited u. v. m.

**49,95**



**The House of Trance**



2 CD-Box aus der MTV-Werbung, mit den aktuellsten House- und Trance-Hits der Szene

**54,95**

**Synthesizer Classics**

14 Synthesizer-Klassiker wie Magnetic Fields, Equinoxe, Magic Fly auf einer CD

**18,95**



**Synthesizer Themes**

Und nochmals 14 Klassiker wie Dune, Axel F., Antarctica, Take my Breath Away

**18,95**



**Neue CDs!**

**Soundtracks of Horror Movies**



3 CDs mit den Titelmusiken der Gruselschocker: Freitag der 13., Hellraiser 2 u. 3

**49,95**

**Film & TV Themes Vol. 1**



James Bond, Lawrence of Arabia, Die Brücke am Kwai, In 80 Tagen um die Welt und noch 7 andere Titel-Themes

**18,95**

**Classic Rock Dreams**

3 CDs voll mit Rock-Klassikern u. a. Beatles in Classic



**29,95**

**Million Sellers**



14 heiße Songs aus den 60er wie Wild Thing, Needles & Pins, Zabadak

**18,95**

**Film & TV Themes Vol. 5**



Chariots of Fire, L.A. Law, Twin Peaks, Shaka Zulu plus 12 andere Filmtitel

**18,95**

**Zurück in die Vergangenheit**



Die Original-Musik aus der gleichnamigen RTL-Fernsehserie auf einer CD

**34,95**

**Film & TV Themes Vol. 2**



Indiana Jones I, Star Wars I+II, E.T., Die Glorreichen Sieben und weitere 6 Film-musiken

**18,95**

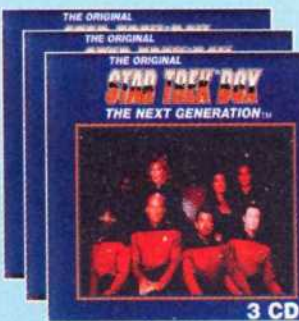
**Synthesizer Popsongs**

Sailing, Maid of Orleans, Another Day in Paradise, Careless Whisper und 10 andere

**18,95**



**3-CD-Box**



Der Original-Soundtrack "Enterprise-Das nächste Jahrhundert

**34,95**

**Star-Trek-CDs**



"Deep Space Nine"  
**31,95**



The Best of Star Trek  
**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**

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

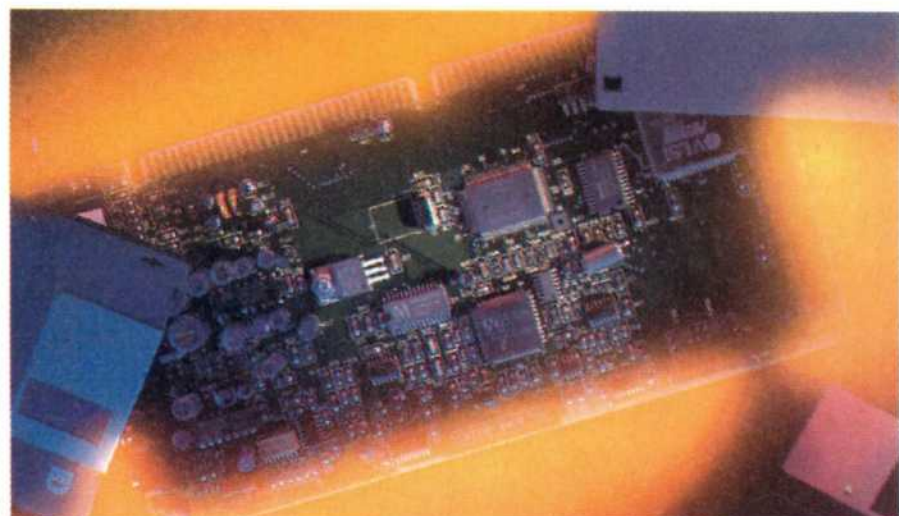
Telefonische Bestellannahme (24h!)  
**(05651) 9796-18**

**34,95**

Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen



## Pro Sonic 16 Soundkarte



Mit Panasonic  
CD-ROM-Schnittstelle

**149,-**

Mit SCSI-  
Schnittstelle

**199,-**

- Echte 16-Bit-Soundkarte, Sampling-Frequenz von 4 bis 44,1 kHz in CD-Qualität.
- integrierte Panasonic-CD-ROM- bzw. SCSI-Schnittstelle
- hundertprozentig SoundBlaster-, SoundBlaster-Pro-, MPC2-, AdLib- und Windows-kompatibel
- 3 Jahre Hersteller-Garantie
- intelligente Installationsroutine, DMA und IRQ werden durch die Software bestimmt
- inkl. Softwarepaket mit Pocket Recorder, Pocket Mixer, Pocket CD

## Aztech-CD-ROM-Laufwerk

Multisessionfähiges CD-ROM-Laufwerk mit Playtasten für Audiotracks und digitalem Audio- und Videoausgang (für Spielfilme)! Komplett mit AT-BUS-Controller

**299,-**



## CDR 63/74 min.



Leere CD-Rohlinge für die Erstellung Ihrer eigenen Master oder zur Datensicherung (CD-Recorder erforderlich!). pro CDR nur

**31,90**

## SoundWave 32+ SCSI



Die Luxusausführung der SoundWave32. Mit integrierter SCSI-Schnittstelle und DSP-Chip zum Verfremden von Stimmen und CDs in Echtzeit. Inklusive Stereolautsprecher, Mikrophon und Adapterkabel Klinke auf Cinch.

**559,-**



## Sony Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk

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

**309,-**



**429,-**

## SoundWave 32

Die preisgekrönte Wavetable-Soundkarte mit Software- und Hardwarebundle, inkl. Lautsprecher, Mikrophon, Sound-Impression, 16-Bit-Soundqualität, 2 MB Wavetable-Sound, Signalprozessor (DSP), u. a. für Hall und Echo, kompatibel zu Roland MT-32, General MIDI, SoundBlaster und AdLib.

## Orchid GameWave 32

Der kleine Bruder der SoundWave mit allen Features, ohne Sampler

**279,-**



## Kelvin 64-Bit-Grafikkarte

Die preisgünstige 64-Bit-Grafikkarte für Ihren PC. Hi-Color bei 800x600 Punkten (1 MB) und bei 1024x768 (2 MB). 4 Jahre Garantie!

1-MB-Version (ISA oder VLB)

**349,-**

2-MB-Version (ISA oder VLB)

**459,-**

## 20 HD-Disketten

9 cm (3,5") vorformatiert zum Sommerpreis von

**18,90**



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**

## 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

funden). Zwischenzeitlich hat einer Eurer Wissenschaftler bestimmt das Konzept für Spionagesatelliten ausgeknobelt, welche Informationen über Planeten liefern, bei denen normale Satelliten versagen. Auch das Spionageschiff läßt nicht lange auf sich warten, damit könnt Ihr dann exakte Informationen über den Besitzer eines Planeten einholen (z.B. Truppenstärke). Da Ihr den Typen in der Bar habt beseitigen lassen, läßt die Entdeckung des dritten Systems MIRACH ebenfalls nicht lange auf sich warten.

Wichtig in diesem System ist MIRACH3, der Hauptplanet der MORGRULS und der erste Mond des Zweiten Planeten. Auf diesem Mond findet Ihr das Wrack der verschollenen EXPLORER1. Bei der Durchsuchung des Wracks stoßt Ihr auf die Konstruktionspläne für Raketen und Zerstörer (WICHTIG!). Raketen lassen sich problemlos bauen, bei dem Zerstörer gibt es aber Schwierigkeiten. Er kann nur in Schwerelosigkeit gebaut werden, also muß eine Welt Raumstation, die Unmengen von Rohstoffen verbraucht, erfunden, entwickelt und gebaut werden. Jetzt solltet Ihr Eure Flotte so weit wie möglich aufpäppeln und JADE einnehmen, denn dieser Planet ist erstens das Sprungbrett der MORGRULS in Euer System, zweitens eine phantastische Rohstoffquelle.

Währenddessen empfangt Ihr einen Notruf von einem der inneren Planeten des PHOENIX-Systems. Diesem solltet Ihr auf alle Fälle nachgehen und mit einer Galeone hinfliegen (gemeint ist PHOENIX1). Dort angekommen, werdet Ihr ein Piratenschiff mit dem Traktorstrahl einfangen, die Piraten werden dann verhört und mit der Nachricht, daß die KALLS die MORGRULS angreifen wollen, wieder weggeschickt. (WICHTIG!) Die nächste Aufgabe hört sich leichter an, als sie ist. Ihr müßt dafür sorgen, daß die MORGRULS Euch nicht vernichten, und gleichzeitig müßt Ihr sie kaltmachen (viel Spaß). Ist dies irgendwann geschafft, bekommt Ihr von den besieigten MORGRULS die Koordinaten dreier neuer Systeme: ANTARES, ORIONIS und LYRAE.

Nun geht's wieder los mit der Entdeckung von neuen Planeten, neuen Monden und neuen Rassen. Die treibende Kraft in diesen drei Systemen ist die LIGA, von der Ihr vorher schon gehört habt. Sie besteht aus einem Verbund von fünf Rassen: HIRACHI, DRUEDIER, LISONIER, UNDORLINGER und ERANER. Die LISONIER sind dabei das Hauptproblem, aber dazu später. Wichtig ist nun, im 4. System ANTARES eine Kolonie zu gründen und diese mit einem Observatorium auszurüsten (das übrigens jede Kolonie haben sollte). Eure Wissenschaftler werden entdecken, daß die Sonne im ANTARES-System zur Supernova werden wird. Also müßt Ihr Eure Kolonie evakuieren. Wenn Ihr in das System einfliegt, werden sich die ERANER mit Euch in Verbindung setzen. Ihr berichtet von der nahenden Katastrophe, und die ERANER bitten Euch um Hilfe, welche Ihr großzügig gewährt. Ihr solltet auch mal in der Bar vorbeischaun, wo Ihr den Piratenführer treffen werdet. Dieser übernimmt gerne nicht ganz legale Aufgaben, wenn Ihr ihn mit ausreichend Informationen versorgt. Selbige empfängt Ihr mit Hilfe des Subspacefunkgeräts.

Habt Ihr jetzt alle anderen Rassen entdeckt und ihre Planeten mit Spionagesatelliten und -Schiffen bestückt, werdet Ihr erfahren, daß die LISONIER die treibende Kraft in der LIGA sind und die UNDORLINGER nicht mit der Politik der LISONIER einverstanden sind. Jetzt könnt Ihr Euch die Metamorphosefähigkeit der ERANER, welche in der Bar zu finden sind, zunutze machen. Ihr schickt die ERANER zu den UNDORLINGERN, um diese auf Eure Seite zu bringen. Habt Ihr dies geschafft, bekommt Ihr von ihnen neue Konstruktionspläne; der Solarsatellit wurde in der Zwischenzeit auch schon erfunden. Daraufhin müßt Ihr "nur" noch die LIGA komplett terminieren, worauf Ihr wieder einmal neue Konstruktionspläne und die Koordinaten für ein neues System erhaltet (RIGEL). In diesem System werdet Ihr einen Planeten entdecken, auf dem Ihr Hinweise auf eine Rasse erhaltet. Sie ist in der Lage, nur mit der Kraft ihres

Geistes einen Schirm um ihren Planeten zu legen, der ihn vor der Entdeckung schützt. Woraufhin Ihr, toll wie Ihr seid, ein Psy-Radar erfindet und entwickelt. Jetzt werdet Ihr sie spielend enttarnen, und die Rasse der SYONIER gibt Euch die Koordinaten des SOL-Systems. Hier findet Ihr die ERDE. Zum Schluß müßt Ihr "nur" noch die ERDLINGE besiegen, um sie von der Beeinflussung der abtrünnigen SYONIER zu befreien. Dann habt Ihr es endlich geschafft und die REUNION herbeigeführt. ■

*Thorsten Milke*

## ● Anstoß (PC)

Fragen und Antworten zu den Trainerseminaren:

Welcher Torwart blieb am längsten ohne Gegentor (Bundesliga)?

– *Oliver Reck*

Welche Farben haben die Trikots von SV Werder Bremen?

– *grün/weiß*

Wer ist der erfolgreichste Fußballtrainer der Welt?

– *Udo Lattek*

Wie heißt der Mann mit der "Mütze"?

– *Helmut Schön*

Wozu dient ein Zirkeltraining?

– *Verbesserung der Kondition*

Wie heißt das Mutterland des Fußballs?

– *England*

Wie oft war der FC Bayern München in 30 Jahren Tabellenführer?

– *333mal*

Welche Mannschaft ist die "Fohlenelf"?

– *Borussia M. Gladbach*

Wie viele Spieler müssen auf dem Spielfeld sein, um eine Bundesliga-Begegnung zu beenden?

– *7 Spieler*

Was passiert, wenn ein angreifender Spieler den Einwurf direkt in das gegnerische Tor wirft?

– *Torabstoß*

Welches Team spielte 1986 in acht Tagen fünf Bundesligaspiele und holte daraus 9:1 Punkte?

– *Bayer Uerdingen*

Wie lange dauert ein reguläres Pflichtspiel in der Bundesliga?

– *90 Minuten*

Welche Mannschaft wurde 1992/93 DFB Pokalsieger?

– *Bayer 04 Leverkusen*

Wer entscheidet über die Nachspielzeit?

– *der Schiedsrichter*

Welcher Spieler erzielte das 25.000ste Bundesliga-Tor?

– *Frank Mill*

Wann ereignete sich der größte Bestechungsskandal in der Bundesliga?

– *1972/73*

Wie unterscheidet sich der Mannschaftskapitän von den anderen Spielern?

– *Kapitänsbinde am linken Arm*

Wie lautet der vollständige Name von Schalke 04?

– *FC Schalke 04*

Welches Foulspiel wird ab der Saison 1993/94 mit der Roten Karte bestraft?

– *Grätsche von hinten*

Welcher Spieler war für seine "Bananenflanken" berühmt?

– *Kaltz*

Unter welchem Trainer hat der 1. FC Köln das Double geschafft?

– *Hennes Weisweiler*

Welche Farbe steht für einen Platzverweis?

– *Rot*

Wer war Meister 1992/93?

– *SV Werder Bremen*

Wann wurde Deutschland Europameister?

– *1980*

Wer wurde 1992/93 in Frankreich Pokalsieger?

– *Paris St. Germain*

Wie lange dauert die offizielle Spielzeit bis zur Halbzeit?

– *45 Minuten*

1992/93 wechselte M. Rummenigge von Borussia Dortmund nach ...?

– *Japan*

Wie heißt der Manager von Bayern München?

– *Uli Hoeneß*

Wie viele Schiedsrichter leiten ein normales Bundesligaspiel?

– *1*

Welche Trainerlizenz braucht man, um eine Mannschaft der 1. oder 2. Bundesliga zu trainieren?

– *Fußball-Lehrerschein vom DFB*

Wer war Fußballweltmeister 1990?

– *Deutschland*

Wer prägte den Ausspruch "Der Ball ist rund"?

– *Herberger*

Was passiert, wenn ein Auswechselspieler, ohne den Linien-schiedsrichter zu konsultieren, auf den Platz geht?

– *gelbe Karte*

Wann war der beste Zuschauer-durchschnitt in der Bundesliga?

– *1977/78 oder 1964/65*

Wie nennt man randalierende Fußballfans?

– *Hooligans*

Wie wird das Finalturnier in der Winterpause genannt?

– *Hallenmasters*

Wer war Belgischer Meister 1992/93?

– *RSC Anderlecht*

Welches Team führt die ewige Tabelle nach 30 Jahren Bundesliga an?

– *FC Bayern München*

Durch wie viele Halbzeiten wird ein Bundesligaspiel unterbrochen?

– *1*

Wo liegt der Aktionsraum der Linienerichter?

– *an der Seitenlinie*

Wie signalisiert der Schiri einen "indirekten Freistoß"?

– *heben des linken Armes*

Ein Spieler schießt den Abstoß in das eigene Tor. Was passiert?

– *Wiederholung*

Wie heißt der Verein von O. Hitzfeld vor Borussia Dortmund?

– *nicht Young Boys Bern*

In welchem Jahr wurde Vogts Weltmeister?

– *1974*

Welche Farben sind die Vereinsfarben von Borussia Dortmund?

– *schwarz/gelb*

Wieviel Abstand muß eine Mauer bei einem Freistoß mindestens haben?

– *9,15 m*

Wer war 1992 Europameister?

– *Dänemark*

Welcher Trainer arbeitete bis jetzt am längsten ohne Kündigung?

– *O. Rehhagel*

In welcher Saison gab es den Negativrekord bei den roten Karten?

– *1992/93*

*Daniel Herr*

## ● Zeppelin – Giants of the Sky (PC)

Allgemein:

\* Ein neues Spiel anfangen

\* Unter z. B. CHEAT.GAM abspeichern

\* Mit einem ASCII-Editor wie EDIT von MS-DOS öffnen

1. Kontostand

\* Die Stelle suchen, an der der Name steht, den man zu Anfang des Spiels eingeben mußte (ziemlich am Schluß der Datei).

\* Zwei Zeilen unter den Namen kann man den Kontostand aufbessern. Man ändert einfach die 2000000 auf maximal 999999999999 (man darf den Kontostand nicht zu stark erhöhen. Wenn man später wieder zu Geld kommt, kann der Kontostand auf über 999999999999 steigen, was dann das Programm möglicherweise zum Absturz bringt).

Die Entwicklung von neuen Zeppelinen ist sehr zeitraubend, deshalb...

2. Entwicklung

\* 23 Zeilen unter den Namen gehen und dort die Zahl 99 einsetzen.

\* Warten, bis der Zeppelin entwickelt ist, und dann erneut so verfahren (innerhalb kurzer Zeit hat man so alle Zeppelintypen entwickelt).

Man kann sich aber auch gleich selbst seinen Zeppelin herstellen...

3. Zeppelin

\* Man geht in die Zeile, in der der Name des Zeppelins steht.

\* Eine Zeile darunter ersetzt man die 1, z. B. durch 8 = Änderung des Zeppelintyps.

\* Vier Zeilen darunter ersetzt man die 3, z. B. durch 80 = Änderung der Anzahl der Crewmitglieder.

\* Fünf Zeilen darunter ersetzt man die 20, z. B. durch 1000 = Änderung der Geschwindigkeit.

\* Sechs Zeilen darunter ersetzt man die 5, z. B. durch 10000 = Änderung der Passagieranzahl.

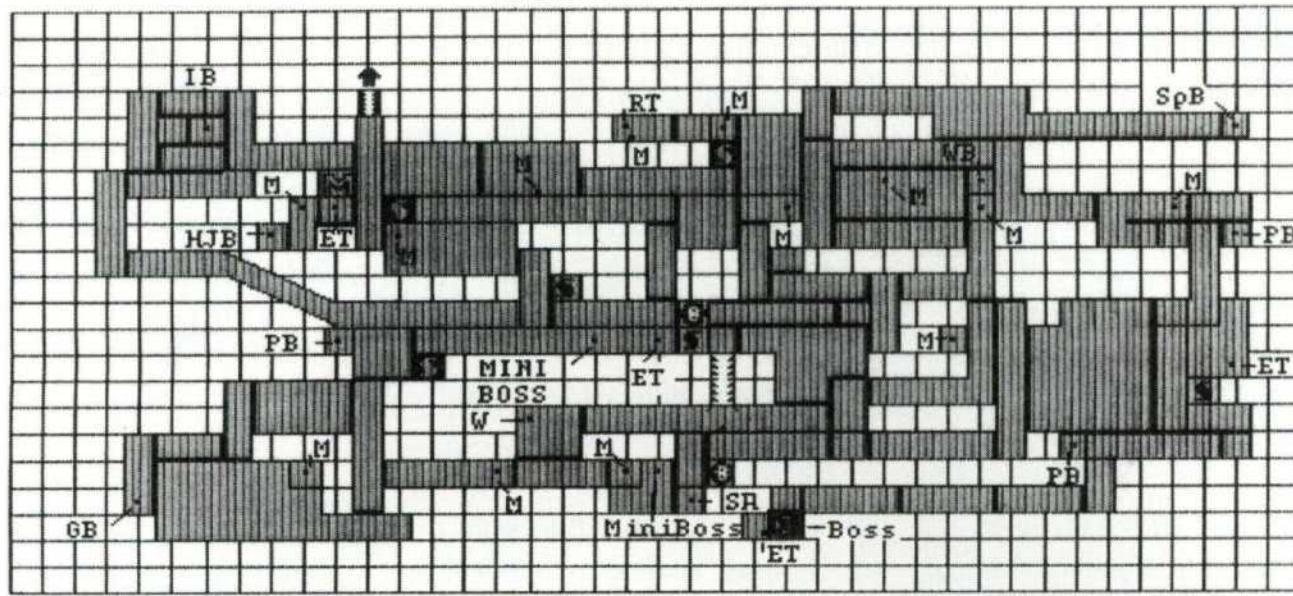
\* Sieben Zeilen darunter ersetzt man die 1, z. B. durch 95 = Änderung der Tonnage ■

*André Rumpel*

## ● Raptor (PC)

Die Position der gegnerischen Schiffe wird bereits vor deren Auftauchen durch einen Schatten am oberen Bildrand verraten. So hat man eine längere Reaktionszeit und

Gebiet: NORFAIR



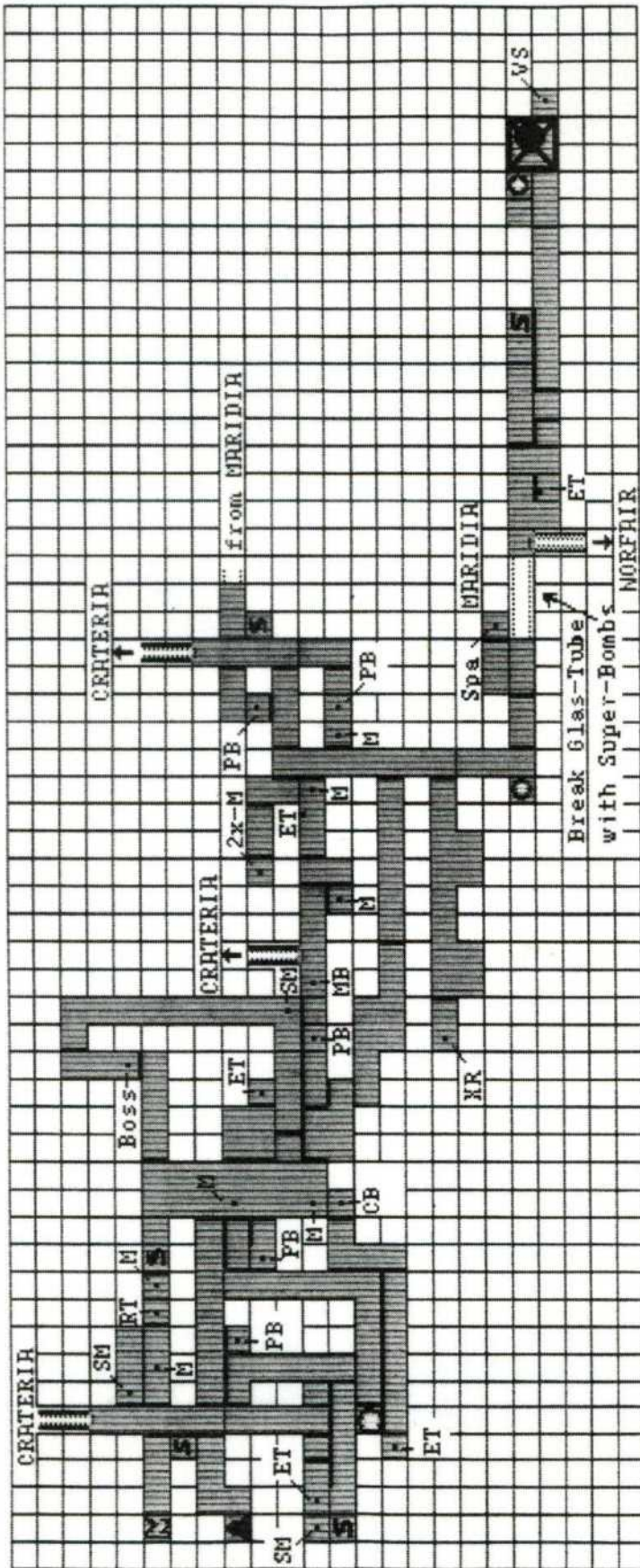
ET=Energy Tank    HJB=HiJump Boots    M=Missile    SpB=Speed Booster    IB=Ice Beam  
 GB=Grappling Beam    WB=Wave Beam    W=Walker    SR=Screw Attack    RT=Reserve Tank  
 PB=Power Bomb

## ● Super Metroid (SNES)

Okay, statt langer Worte kommt hier die ultimative Hilfe für alle, die bei Super Metroid die Orientierung verloren haben. Alle Levelkarten inklusive Extras und obergemeiner Fallen. Bitteschön! ■

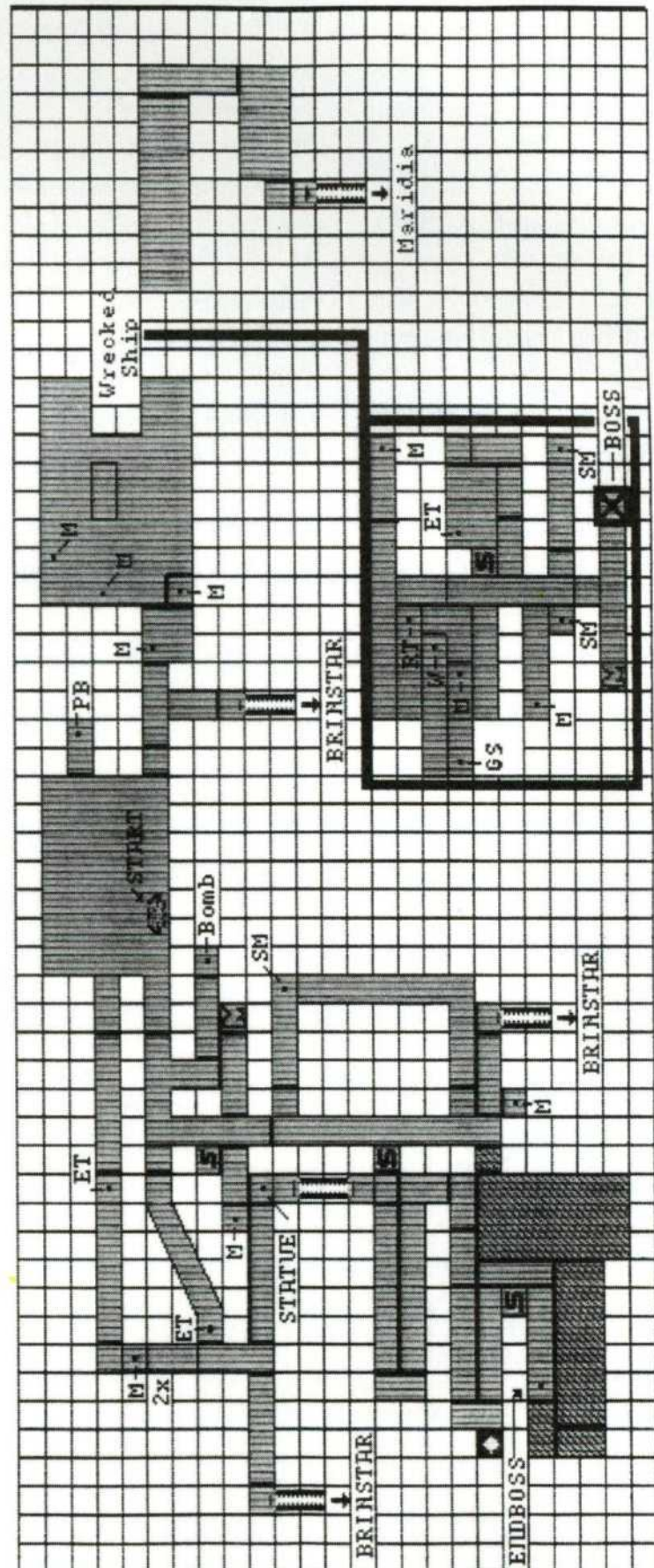
*Sebastian Skarupke*

Gebiet: BRINSTAR



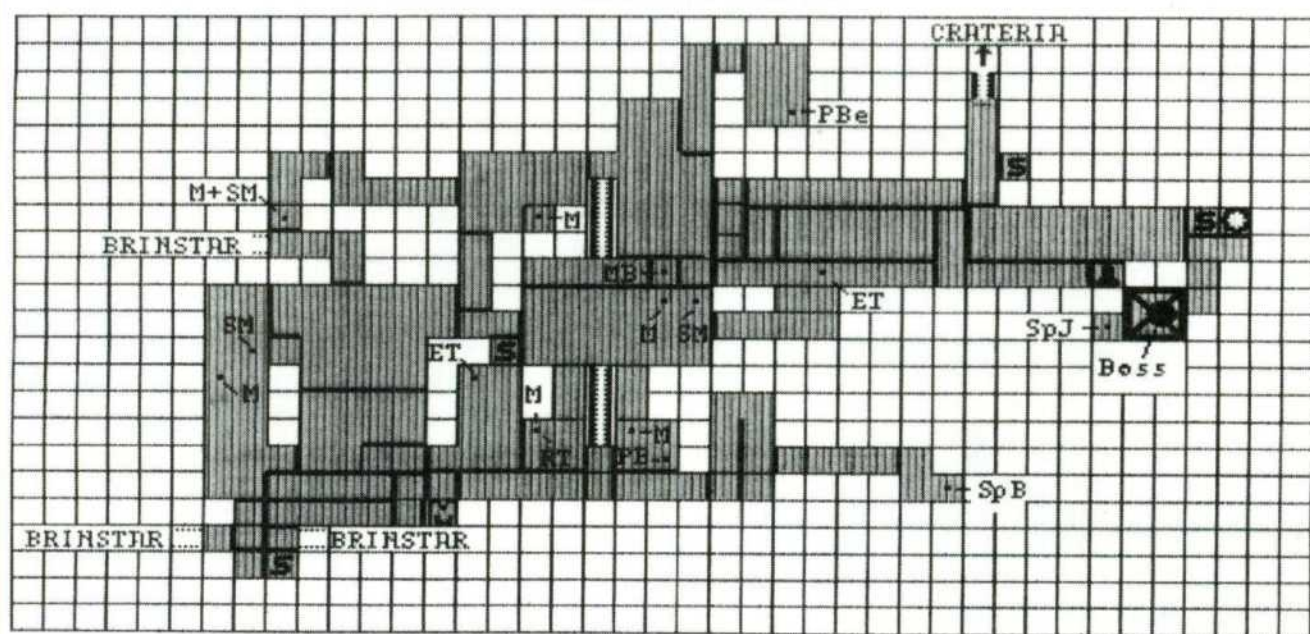
MB=Morphing Ball    M=Missile    SM=Super Missile    VS=Vario Suit    RT=Reserve Tank  
 CB=Charge Beam    ET=Energy Tank    Spa=Spacer    PB=Power Bomb    XR=X-Ray Scope

Gebiete: CRATERIA + TOURIAN / WRACK



ET=Energy Tank    M=Missile    SM=Super Missile    GS=Gravity Suit    W=Walker

Gebiet: MARIDIA



MB=Mini Boss    M=Missile    SM=Super Missile    ET=Energy Tank    SpB=Spring Ball  
 PB=Power Bomb    S=SRVE    SpJ=Space Jump    PBe=Plasma Beam    RT=Reserve Tank

kann ihnen entweder ausweichen oder sie bereits zuvor abballern. ■

*Thomas Schlarb*

## ● Sim City 2000 (PC)

Man tippt dreimal "fund" ein und beantwortet die Fragen mit "Ja". Nun geht man ins Steuer Menü und dort ins "Bond-Payments-Menü". Hier ist "Repay Bond" und dann "Issue Bond" zu betätigen. Die beiden Fragen beantwortet man wieder mit "Yes". Jetzt erhält man jedesmal beim Jahreswechsel den bei "Year End Estimate" in der Zeile von "Bond Payments" angegebenen Betrag. ■

*Michael Schmelzer*

## ● Black Stone 2.0

Das Spiel mit BSTONE POWERBALL starten. Jetzt funktionieren folgende Debugging-Keys: (BACKSPACE gedrückt halten und jeweilige Taste drücken)

Taste	Funktion
B	Border Color
C	Statistik
E	Zum Ende des nächsten Levels befördern
F	X- und Y-Koordinaten anzeigen
G	God Mode on/off (unsterblich)

I Free Items (Schuß, Power, Keycards)

S Slow Motion on/off

W Warp (in ein beliebiges Feld "wandern")

Für eine Levelkarte im oberen Bildbereich startet Ihr das Spiel mit:

BSTONE RADAR oder auch mit BSTONE POWERBALL RADAR (für beide Modi). ■

*Marko Reichelt*

## ● Zool 2 (Amiga)

Im Titelbild (bei "Press Fire") eingeben:

Code:	Effekt:
CREAMOLE	10 Leben
VISION	20 Leben
TOUGHGUY	
(Y=Z!!!)	unverwundbar
OLDENEMY	unendlich Zeit
KICKASS	unendlich viele Bomben
BUMBLEBEE	Level-Skip (mit Return)

Und dazu auch die passenden Levelcodes:

1	SESAME
2	RONSON
3	FUNKYTUT
4	HISSTERIA
5	7SLURP
6	PLUNGER

*Markus Schreier*

## ● Cool Spot (PC)

Hier sind einige Cheats: Man hält die Taste <Ende> gedrückt und betätigt zusätzlich eine der folgenden Tasten, um in den dazugehörigen Level zu kommen:

Taste	Level
F1 oder I	Back to the Wall
F2 oder J	Dock and Roll
F3 oder K	Surf Patrol
F4-F9 oder L-Q	Bonus Games
A	Shell Sock
B	Pier Pressure
C	Off Da Wall
D	Wading Around
E	Toying Around
F	Radical Rails
G	Wound Up
H	Loco Motive

*Peter Christensen*

## ● Rüsselsheim

Alle Extras fürs Auto gefällig? Dann aufgepaßt. Nach der üblichen Benennung der Spieler und der ersten Modelle gehen wir gleich ins Archivmenü. Dort legen wir das erste Modell ins Archiv. Dann gehen wir ein neues Automodell entwerfen, ohne das Archivmenü zu schließen. Auf der linken Seite des Bildschirms wird nun das Wort Windschutzscheibe zu sehen sein. Rechts steht das Wort Stoßstange. Wenn das zutrifft, gehen wir ins Autoteilemenü und können alle Extras fürs Auto einbauen. ■

*Frank Dekelinski*

**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

## Die Fragen ...

### ● Monkey Island 2 (Amiga)

Kay hat ein Problem mit dem Trinker hinter dem Wasserfall auf Phatt Island. Den Krug, der auf den Tisch gestellt wird, nimmt Kay und kippt den Inhalt zum Baum in der Ecke des Hauses. Mitnehmen geht nicht, und egal welchen Drink er beim Barkeeper dann auch mischt, nichts hilft weiter.

### ● Battletech

Mario hat mühsam alle Türen zum geheimen Ersatzteillager geöffnet,

das Versteck des Battlemechs von Jasons Vater gefunden und dem Hyperpulse Generator Strom geliefert. Wie kann er nun den Funkspruch an Katrina absetzen, um sich vom Planeten retten zu lassen?

### ● Lands of Lore

Holger kommt nicht weiter. Im "Weißen Turm" im dritten Level kann er die Tür mit dem Löwenkopf nicht öffnen. Das einzige, was die Statue von sich gibt, ist: "Ihr habt kein Vertrauen". Was muß er außerdem im Kellergewölbe machen, um nicht ständig zu den vier

Geistern teleportiert zu werden? Welche Bedeutung hat das Schild "Stelle dich deiner Habgier" (face your greed), und wozu benutzt man die vier Nischen?

*Holger Hahn*

### ● Wizardry VII (dt. Ver.)

Wie kann ich in der vorletzten Etage vor dem Endgegner (Crypt Level 3) das Rätsel mit den Kristallen lösen? Ich drücke sie in der Reihenfolge: Drache, Turm, Kreuz, Schädel, Stern, Ei, Sonne und steige dann auf das Pentagramm, aber nichts passiert. Ich habe die Star-Map gefunden und den größten Teil des Teleporter-Labyrinths erkundet. Was mache ich falsch?

*Oliver*

### ● Elvira 2 – The Jaws of Cerberus

Ich suche noch folgende Gegenstände: Der Indianer im Keller braucht einen Tomahawk, und für den Lift im Studio 1 brauche ich einen Schlüssel. Außerdem steht im Labor des Hauses von Studio 2 ein Monster vor der Tür, und ich werde damit nicht fertig. Wer kann mir helfen?

*Fritz Wagenknecht*

### ● Indy Car Racing (PC)

Markus kommt nicht über die Aufwärmrunde hinaus. Er weiß nicht, wie er Lenkung, Stoßdämpfer, Reifensturz, Getriebe usw. einstellen muß. Kann ihm jemand ein paar Tips geben?

## ... und ein paar Antworten

### ● Alone in the Dark 1

In der ASM 7/93 hatte Gerrit ein paar nervenzerreißende Fragen zu diesem Game. Hier ein paar Tips:

#### Der Ritter an der Treppe:

Im ersten Stock befindet sich ein Raum neben dem Badezimmer. Vorher nimmt man die Petroleumlampe in die Hand, um den Raum auszuleuchten. Dort stellt man sie dann auf den Fußboden. Jetzt nimmt man den Reisebericht Kapitän Nortons und die Revolverpatronen aus dem Schrank. Auch die schwere Figur sollte man nicht vergessen. Mit ihr kann man dann auch endlich den Ritter erschlagen, dessen Schwert man an sich nimmt.

#### Im Tanzsaal

In das Arbeitszimmer von Jeremy Hartwood gelangt man, indem man unter anderem das Raucherzimmer durchquert, wo die tödliche Zigarre mit der Wasserkanne zu löschen ist. Im Arbeitszimmer findet man die Platte "La Dance Macabre" von Saint-Saens. Im Tanzsaal stellt man nun das Grammophon aus und tauscht die Platte darauf gegen Dance M. aus. Während die Geister das Tanzbein schwingen, krallt man sich den Schlüssel, welcher zur Schatztruhe des bösen Piraten gehört.

#### Der Wurm

Das Ungeheuer, auf das man bei der Flucht vor dem Wurm trifft, läßt sich entweder mit Schwert, Revolver oder Gewehr besiegen. Bei den Ratten ist es ähnlich: vorsichtig sein oder plattmachen.

*Jan Söfjer*

### ● Battletech

In der Ausgabe 6/94 wollte Steffen wissen, wie man von Dr. Tellhim das Paßwort erfährt. Dazu braucht man zwei Agenten:

1. Einen Tech. Er arbeitet in einer Mecht-Lube. Den schickt man dort, so lächerlich sich das auch anhört, noch einmal für 500 C-Scheine in die Lehre ("ask to apprentice").
2. Einen Arzt. Den findet man im Krankenhaus. Man läßt ihn für ebenfalls 500 Mäuse ein Seminar besuchen.

Dann ist man auf alle medizinischen und technischen Fragen von Dr. Tellhim vorbereitet. Den Tech und den Doc findet man allerdings nicht in einer bestimmten Mecht-Lube bzw. einem Hospital. Also alles absuchen. Vorsicht vor Doppelagenten!

*Mario Bernshausen*

### ● Bundesliga Manager Professional 2.0 (PC)

In der Ausgabe 6/94 hatte Malte Gösche ein Geldproblem. Der passende Cheat ist sehr einfach:

Man geht in das Untermenü "EINSTELLUNGEN" und dort auf das Schild "Hauptmenü" (der Mauszeiger muß genau in der Mitte des Schildes sein). Danach betätigt man nacheinander die Tasten <A> und <G>. Der Bildschirmrand sollte bei jedem Tastendruck kurz weiß aufleuchten, und der Cheat ist aktiviert. Jetzt sollten auf dem Konto über 100 Millionen Mark sein, und die Stärke der Spieler sollte mindestens 99 betragen.

*Oliver Schmitt*

### ● Betrayal at Krondor

Jürgen Bartsch kennt sich in Krondor aus und beantwortet deshalb die Anfrage aus unserem Mai-Heft: Die gesuchten Truhen stehen ziemlich zu Beginn des Kapitels östlich vom Weg, direkt nördlich der Weggabelung (N,W,S). Hier findet man reichlich Freßpakete, um auch größere Heldenansammlungen gut abzufüttern. Etwas weiter südlich von obengenanntem Ort erscheint immer der merkwürdige Typ, der dann weitere Anweisungen erteilt. Guten Appetit!

### ● Kyrandia 2

O weh, wieder mal eine jener berüchtigten deutschen Versionen, bei der der Übersetzer soviel Phantasie und Einfühlungsvermögen wie ein Eimer Neuschnee aufgebracht hat. Wann hört das endlich auf? Also, für alle unglücklichen Besitzer

der deutschen Version von Hand of Fate hier noch ein Nachtrag von Andrea mit den richtigen Formeln für die Zaubersprüche:

#### Transportation Spell:

heiße Luft, Feder, rotes Buch

#### Sandwich Spell:

Käse, Senf, Salat, Mehl

#### Costume Spell:

Schneeball, Lutscher, Moschus, Federwisch  
oder

Eiszacke, Pralinen, Duft, Feder

#### Swampsnake Potion:

Gnarl (windige Wurzel), heißes Wasser, Schwefel, Zwiebel, Tränen, Hocker (Fliegenpilz)

#### Teddy Bear Potion:

Palmenbausch, Perlen, Goldherz

#### Indigo Potion:

Blaubeere, lila Edelstein

#### Skeptic Spell:

Hufeisen, Fußabdruck, süßsaure Sauce, Tränen

#### Party Favors Potion:

Pferdestatue, Regenbogenstein, Dominostein

#### Snow Man Potion:

Kohle, Moos, Schneeball

#### Senf:

Radieschen unterm Stampfer mahlen, mit Napf herausnehmen, Essig dazu

#### Mehl:

Getreide unterm Stampfer mahlen, mit Napf herausnehmen

#### Süß-saure Sauce:

Bier und Essig in Napf

*Andrea Dreisbach*

# 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 Borgießer (jb)



Vera Brinkmann (vb)



Marcus Höfer (cus)



Thomas Morgen (tom)



Klaus Trafford (kate)



Peter Schmitz (sz)

## UNSERE STÄNDIGEN "FREIEN":



Antje Hink (ah)



Andreas Lober (al)



Michael Suck (msu)



Markus Krichel (mk)



Ulrich Schmitz (us)



Derek dela Fuente (ddf)

▲ Gunnar Sadlowski aus Moers streckt alle Dreie von sich

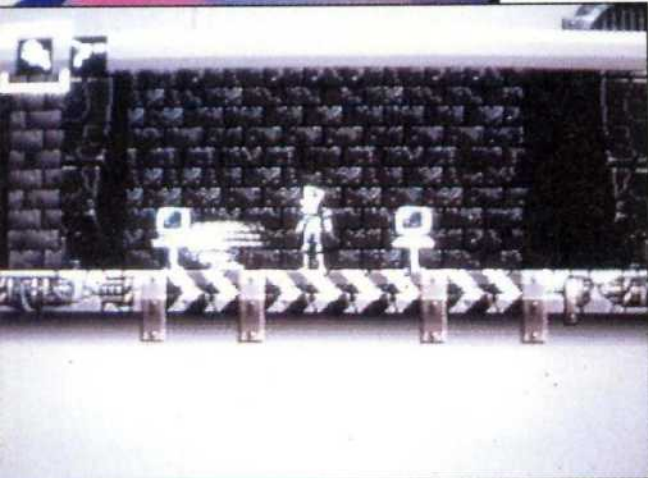
### GUNNARS TOP 5

1. Maniac Mansion 2 (PC-CD-ROM)
2. Space Quest 1–5 (PC)
3. Rebel Assault (PC-CD-ROM)
4. Stunt Island (PC)
5. Asteroids (C64)

CD-ROM

# Long lives CD32

Was wird aus Commodore? Was wird aus dem Amiga und dem CD32? Nun, zu Punkt 1 kann ich, während ich diesen Text schreibe, immer noch nichts sagen. Zu Punkt 2 allerdings schon: Hier sind wieder die monatlichen Highlights für die Amiga-Konsole.



## ▲ Impossible Mission: impossible Aufmachung?!?

**0** bwohl vielerorts vom Sommerloch die Rede ist, finden sich für das Amiga CD32 immer wieder genug Spiele ein. Diesmal allerdings sind fast ausschließlich Konvertierungen zu vermelden, darunter sogar ein paar echte Oldies.

### Impossible Mission 2025

Microprose hat seinen legendären Helden vom C64 wieder auferstehen lassen. Wie auch bei der A1200-Fassung finden sich auf der CD eigentlich zwei Spiele: Das neue **Impossible Mission 2025**, sowie Impossible Mission in der Urversion. Der Klassiker unter den Jump'n'Run-Games hat aber auch auf der 32-Bit-Konsole seine Tücken. Die Steuerung hakt ein wenig, und die Animation der Sprünge ist holpriger als beim C64-Original. Auch ist die Grafik irgendwie "blutleer". Damit meine ich nichts anderes, als daß die Möglichkeiten der Konsole bei weitem nicht ausgenutzt wurden. Sogar das beiliegende "Urzeit-Game" kommt da noch besser weg. Alles in allem kein Glanzstück, da hilft auch die CDXL-Grafik als Intro nicht viel.

### Ultimate Body Blows

Unter der Rubrik "Digitale Knochenbrecher" findet sich diesmal als erstes **Ultimate Body Blows** von Team 17 ein. Es handelt sich hier nur um eine Konvertierung des Amiga-Games, auch wenn für die Konsole einige Extras an Grafik und Sound eingebaut wurden. Body Blows ist ein Prügelspiel mit vielen Gegnern, guter Steuerung und guter Grafik. Allerdings auch nicht mehr. Daher gibt es eine gute 9.

### Last Ninja

Das zweite Prügelspiel heißt **Last Ninja** und stammt aus dem Hause System 3. Es unterscheidet sich allerdings grundlegend von "Ultimate Body Blows": Hier ist nicht der reine Zweikampf gefragt, sondern es muß ein Abenteuer bestanden werden. Die Gegner erscheinen auf dem Weg durch die Zeit und müssen



## ▲ Last Ninja: Hau ihm auf die Augen, Kleiner!

Myth ist grafisch gut gelungen. In der Art eines Plattformspiels lenkt man seinen Helden durch die Gegend und läßt ihn die Umgebung untersuchen. Leider hat er nicht viel Zeit dafür, denn Massen von Gegnern (für meinen Geschmack viel zu viele) sorgen für Herzklopfen.

Wie auch bei den anderen Spielen gibt es keine Besonderheiten, die mit dem CD32 zu tun haben. Guter Sound, schwieriges Spiel – das sind die Hauptpunkte, die mir dazu einfallen.

### Battletoads

Sie sehen aus wie eine Mischung aus Frosch und Hulk Hogan und nennen



## ▲ Ultimate Body Blows: reintreten und sich wohlfühlen

durch geschickte Attacken aus dem Weg geräumt werden.

Das Spiel enthält eine dreidimensionale Darstellung der Umgebung, die Grafik ist teilweise sehr gut. Allerdings ist auch hier die Steuerung mit dem Original-Pad eine Qual, zumal die Bewegungen etwas hölzern umgesetzt wurden. Spezielle CD32-Techniken wurden ebenfalls nicht angewandt, das Spiel ist vom Sound und von der Grafik her mit der A1200-Version identisch.

### Myth

Wer schon immer mal in den Kellern der Geschichte wühlen wollte, kann das bei **Myth** von System 3 tun. Als Kämpfer wird man von einem Dämon in diverse Zeitzeonen verschlagen und muß sich mit allerlei Biestern, Monstern und Fa-belwesen auseinandersetzen.



## ▶ Battletoads: Is that Hulk-frosch Hogan-frosch?

sich Zitz, Rash und Pimple – die **Battletoads** von Mindscape. Eine der Kampfkröten muß die anderen aus diversen Gefahren heraushauen. Das geschieht ebenfalls wieder nach guter alter Plattform-Manier, gut durchsetzt mit ein wenig Schrägdraufsicht.

Eigentlich könnte Battletoads ein nettes kleines Unterhaltungsspiel sein, wenn da nicht die lahme Steuerung wäre. Auch hier hat man zuerst nicht die

## ◀ Myth: zu viel des Guten





◀ **Heimdall 2: noch mal Nordmänner**

kleinste Chance herauszufinden, was die Battleloads eigentlich können, denn man wird von allen Seiten attackiert. Und dann kommt der Witz: Springen und Schlagen liegen auf den gleichen Tastenkombinationen, allerdings in umgekehrter Reihenfolge. Wer das schafft, ist ein Meister des Joypads.

Wegen der versägten Steuerung gibt es also Abzüge, da helfen auch der witzige Sound und die niedlichen Grafiken nicht mehr.

## Heimdall 2

Hier brauche ich wohl nicht viele Worte zu verlieren: **Heimdall 2** von **Core Design** für die "Normal-Amigas" wird ebenfalls in diesem Heft vorgestellt. Die CD32-Version ist eine reine A1200-Adaption, also trifft die Bewertung auch hier zu. Gute Grafik, guter Sound, gutes Gameplay – gute Note!

## Battle Chess

Der berühmte Satz "Getretener Quark wird breit, nicht stark" trifft wohl auf diesen Oldie zu. War **Battle Chess** von **Interplay** zu seiner Zeit auf dem Amiga



▲ **Battle Chess: Nur Schnecken sind schneller**

eine Augenweide, so ist die pure Umsetzung für die Konsole schon fast eine Frechheit. Es handelt sich nämlich schlicht um die unveränderte 32-Farben-Variante, die nicht ein bißchen auf die 32-Bit-Konsole zugeschnitten wurde. Dazu kommt noch ein Effekt, den ich mir nicht so ganz erklären kann: Selbst bei einfachsten Zügen braucht der Prozessor fast 4 Minuten, um loszulegen. Gut, es gibt keine FPU in der Konsole, aber selbst auf einem A500 ging es schneller.

Wer Kampfschach mag, der wird um die Battle-Chess-Version für das Amiga CD32 nicht herumkommen. Allerdings sollte man wirklich nicht zuviel erwarten. Meine Meinung? Daumen nach unten!

## The Lost Vikings

Wieder ein Oldie. **The Lost Vikings** von **Interplay** war das erste Spiel des Monats, das ich in der ASM testen durfte – auch schon wieder mehr als ein Jahr her. Die CD32-Variante ist eine komplette Umsetzung des Amiga-Spiels, ohne Farberweiterung oder CD-Sound. Wer **Lost Vikings** noch nicht kennt, sollte trotzdem zugreifen: Als Plattformspiel können die Abenteuer von Erik, Baleog und Olaf noch immer einen Preis einheimsen, und das Super-Gameplay rettet die Note.



▲ **Sabre Team: reinmarschieren, Geiseln befreien, rausmarschieren**

Viel Spielwitz, lustige Situationen, eine gut umgesetzte Steuerung vom Pad – kurzum ein "Kauf-mich-Spiel".

## Sabre Team

Schaut in die Replay-Abteilung dieser ASM – und ihr könnt dort eine A1200-Version des Spiels **Sabre-Team** von **Krisalis** finden, die dieser hier vollkommen ebenbürtig ist. Das

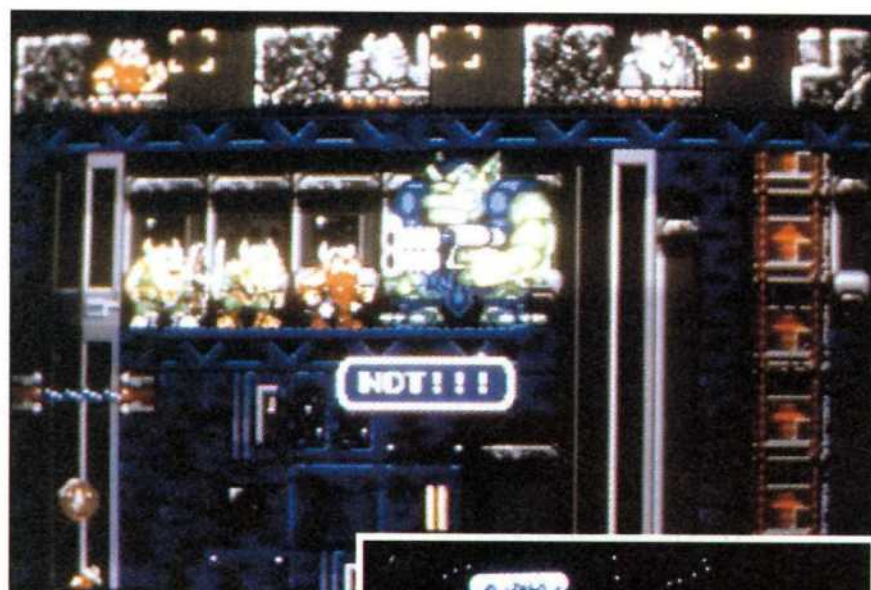
Strategie-Game hat auf der Konsole ein paar Steuerungstücken, ansonsten ist alles das gleiche. Wer's mag – bitte schön...

## Naughty Ones

Das Spiel **Naughty Ones** von **Interactivision**, das wir im letzten Monat für den Amiga getestet haben, ist also auch als Konsolenvariante erschienen. Eine recht ansprechende Grafik, ein Spiel, das viel Geschicklichkeit erfordert, netter Sound – mehr ist nicht zu sagen. Es gibt eine Zweispieleroption: Wer also lieber zu zweit spielt, kann das mit den **Naughty Ones** machen. Nicht eines der besten, aber auch nicht das schlechteste Spiel für das CD32.

## James Pond 3

Mein heimlicher Favorit diesen Monat ist unser allbekanntester F.I.5.H.-Agent "0-0-Bückling" **James Pond** von **Millennium**. In seinem dritten Abenteuer, **Operation Starfish**, muß er wieder gegen den miesen Dr. Maybe (Ich finde diese Verballhornung einfach göttlich) antreten und seine Pinguinfreunde retten.



▲ **The Lost Vikings: Wikinger go Star Trek**



▲ **James Pond 3: wie ein guter alter Freund**

Ein farbenfrohes Game (256-Farben-Modus), guter Sound, ein tolles Gameplay, viel Spielwitz – das macht ein richtiges Konsolenspiel aus. Auch wenn es wieder "nur" eine A1200-Umsetzung ist. Allerdings hat sich **Pond**, im Dienste seiner Matjestät (der stammt von mir, deswegen kommt er so oft vor...), seine gute Note auch redlich verdient.

Das war es für diesen Monat von der CD32-Front. Leider haben es die Softwarefirmen immer noch nicht geschafft, mehr Games direkt für die 32-Bit-Konsole zu entwickeln, der Autor dieser Zeilen wartet also weiter auf Initialzündungen à la Cyberspace. Ein paar CDXL-Animationen mögen ja ganz nett sein, reizen aber die Möglichkeiten der Konsole wirklich nicht aus. Bleibt zu hoffen, daß **Commodore** sich wieder fängt und die Spielehersteller daraufhin wieder Mut finden, dem CD32 auf die Beine zu helfen. Bis zum nächsten Mal: Euer Amiga-Freak



Titel	Preis	Hersteller	Note (0-12)
Impossible Mission 2025	89,95 DM	Microprose	7 / Annehmbar
Battleloads	69,95 DM	Mindscape	6 / Annehmbar
Last Ninja	79,95 DM	System 3	8 / Annehmbar
Ultimate Body Blows	79,95 DM	Team 17	9 / Gut
Myth	89,95 DM	System 3	10 / Gut
Heimdall 2	99,95 DM	Core Design	11 / Sehr Gut
Battle Chess	79,95 DM	Interplay	4 / Mangelhaft
The Lost Vikings	79,95 DM	Interplay	10 / Gut
Naughty Ones	69,95 DM	Interactivision	9 / Gut
Sabre Team	89,95 DM	Krisalis	9 / Gut
James Pond 3	89,95 DM	Millennium	11 / Sehr Gut

Alle Spiele von: Die Cassette

## CD-ROM

Seit es MPEG gibt, haben Videobänder und Filmrollen Konkurrenz bekommen: Vollanimierte Videos auf CD bieten flimmer- und schattenfreien Filmgenuß. Besitzer von CD-i oder CD32 mit den entsprechenden Full-Motion-Video-Cartridges dürfen sich freuen: Zu den hierzulande schon erhältlichen rund 50 Videos für die MPEG-fähigen CD-Systeme sollen bis Ende des Jahres noch einmal 50 weitere kommen.



▲ Eine typische Alptrahmsituation à la Frank Drebin

# Woll'n wa CD kucken, aye?

**D**er warme Videoregen hat zunächst zaghaft begonnen, soll aber nach Auskünften der Firma Philips mehr und mehr zu einer echten Flut werden – einer Flut von abendfüllenden Spielfilmen, Musikvideos und künstlerischen Laufbildern, die auf Full-Motion-Video-CD angeboten werden. Die Preise liegen nur geringfügig über denen guter Kaufkassetten, wobei die CD-Lösung bessere Haltbarkeit verspricht. Um einen Spielfilm in voller Länge zu speichern, braucht man zwei CDs. Freunde der Scheibchen-Movies versichern allerdings, daß der CD-Wechsel zwischendurch nicht die Spur lästig ist und man sich ultraschnell dran gewöhnt.

Einige der aktuellen Video-Scheiben fallen in die Abteilung "Hit-Mucke". Zu ihnen gehört sicherlich Rio '88 von All-Time Black Queen Tina Turner. In der hitzegeschwängerten Luft von Rio de Janeiro, vor der phantastischen Kulisse der brasilianischen Karnevalsstadt am Zuckerhut, singt Tina satte 75 Minuten lang live. Vom Radio-Ohrwurm "Private Dancer" über "We Don't Need Another Hero", "What You Get is What You See" und "I Can't Stand the Rain" bis hin zum Creedence-Clearwater-Revival-Superoldie "Proud Mary" sind Tinas bekannteste Mitsing-Hits vertreten, insgesamt dreizehn Songs. Unsere Meinung: Diese Doppel-CD-Package ist nicht nur eine Freude fürs Ohr, sondern auch fürs Auge. Zugleich gibt sie ein gutes Testprogramm für die Fernsehlautsprecher ab: Wenn die Membranen ausfransen, sobald sie mit Tinas Röhre konfrontiert werden, war der Ton entweder zu laut eingestellt oder der Puschenkinokasten zu billig...



▲ Ohne Ike und die Ikettes bringt Tina ihre "Proud Mary" keine Spur schlechter rüber

Die hier vorgestellten MPEG-CD-Packages sind im Fachhandel für jeweils 39,95 DM erhältlich.

Weil wir gerade bei musikalischen Genüssen mit optischer Unterstützung sind: Auch Bryan Adams weckt jetzt seine Nachbarn per CD auf. In diesem Fall ist es allerdings nur eine einzelne Scheibe – und auf der sind etwa 40 Minuten Adams-Clips. Die Titel: "Can't Stop This Thing We Started", "All I Want is You", "Thought I'd Died and Gone to Heaven", "There Will Never Be Another Tonight", "Do I Have to Say the Words?", "Touch the Hand", und natürlich darf auch der Schmachtfetzen aus Kevin Costners Robin-Hood-Film, "(Everything I Do) I Do it for You", nicht fehlen. Waking Up the Neighbours ist mit Sicherheit nicht das schlechteste Ge-



▶ Spiel ma' wat für't Gefühl, Braien!!!

burtstagsgeschenk für die Freundin – besonders dann, wenn man sich anschließend mit ihr vorm CD-i oder CD32 zusammenkuscheln kann.

Mal was ganz anderes: Wer kennt Frank Drebin noch nicht? Na also, war mir doch klar. Und den zweiten der (bislang) drei "Nackte Kanone"-Filme habt Ihr auch schon gesehen, oder? Trotzdem: Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, daß Die nackte Kanone 2 1/2 auch beim fünften und sechsten Mal noch einen Heidenspaß macht, weil man viele der aberwitzigen Details zunächst gar nicht mitkriegt. Im Kino ist mit...33 1/3 bereits der dritte Film gelaufen, aber als Doppel-CD-Package ist der zweite mit Sicherheit immer noch eine Anschaffung wert.

Die Story: Ein Kartell aus kriminellen Energie-Industriellen versucht, die Veröffentlichung eines ökologisch geprägten Gutachtens für die US-Regierung mit allen Methoden zu verhindern. Lt. Frank Drebin (Leslie Nielsen) ermittelt auf gewohnt chaotische Art. Ihm zur Seite steht seine attraktive Ex, gespielt von Priscilla Presley. Einer der Film-Höhepunkte: Was glaubt Ihr wohl, wie viele Gegenstände von einem wackligen Regal auf den Kopf eines unschuldigen Wissenschaftlers plumpsen müssen, bis dieser endlich k.o. geht? (Von einer Garnitur Billardkugeln bis zu einem stählernen Amboß ist alles dabei...)

Nichts an diesem 82-Minuten-Film kann man ernstnehmen – aber glücklicherweise driftet er auch an keiner Stelle ins Primitive ab. Die FSK hat ihn ab 12 Jahren freigegeben. Herrliches Zwerchfelltraining von CD!





**Wer hat hier'n Vogel?**

**P**ing und Kooky sind zwei Freunde, die tierisch zusammenhalten. Kein Wunder, schließlich handelt es sich hier um einen sprechenden Pandabären und einen Kuckuck, der sich auf Bauchlandungen spezialisiert hat. Die beiden nehmen den Computernachwuchs (angegebene Altersgruppe drei bis sechs Jahre) auf eine Eisenbahnreise durch einen etwas untypischen Zoo mit.

Fünf Stationen hat die Bahn, und in jeder Ecke ist was anderes los. Am Nordpol werden Fische gefangen – immer schön genauso viele, wie die hungrige Robbe möchte. Im Dschungel turnt ein Affe an Buchstaben herum, die in der richtigen Reihenfolge angeklickt werden sollen. Auf der Farm spielen die Viecher Verstecken, und auf der Tierkirmes singen und tan-

**PING & KOOKY'S CUCKOO ZOO**

PC (386/16, 14 MB auf Festplatte; unterst. SoundBlaster, Covox Speech Thing), 90 DM, geplant für: CD, Mac, Hersteller: Electronic Arts, USA, Muster von: Electronic Arts, England.

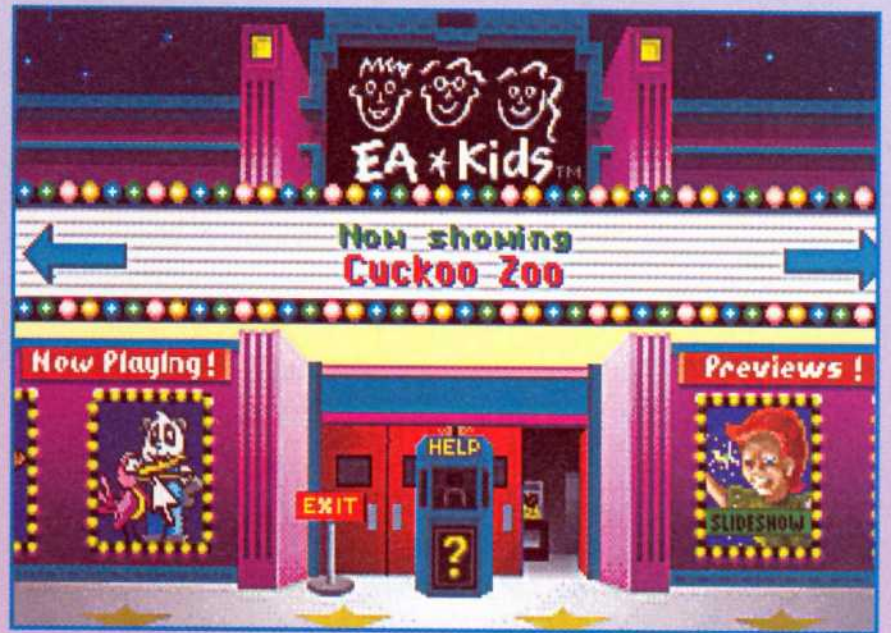
zen Giraffen, Löwen, Kühe und der ganze Rest der vierbeinigen Crew. Ihr müßt ihnen nur sagen, was sie machen sollen.

Im Prinzip ist der Kuckuck-Zoo ja ganz nett, aber leider läßt die technische Ausführung etwas zu wünschen übrig. Habt Ihr keinen SoundBlaster, der auf einer vom Programm gewünschten festen (und nicht anzupassenden) Einstellung steht, wird der eingebaute Lautsprecher mehr schlecht als recht für die (englische) Sprachausgabe genutzt. Da geht der Spielspaß dann doch etwas flöten, obwohl der Panda eigentlich ganz niedlich vertont wurde. Grafik und Animation könnten ebenfalls ein Lifting vertragen – beides wirkt ein bißchen an-



▲ Wo laufen sie denn?

Beschäftigungstherapie für Computer-Anfänger im Miniformat dürfte die treffendste Beschreibung für dieses sprechende Klick-und-Tu-Programm aus der EA\*Kids-Reihe sein. Eine ganz nette Idee – aber leider nur auf Englisch.



▲ Premierentag

tiquiert. Was den Spaß am Programm betrifft, so wurde der Schwierigkeitsgrad tatsächlich auf Vorschulkinder abgestimmt. Allerdings dürften "drei Jahre" doch etwas optimistisch sein. Erst ab etwa fünf Jahren ist das Prog wirklich zu gebrauchen.



**Urteil: 7** NU JA

	<b>Grafik:</b>	8
	<b>Sound:</b>	7
	<b>Ablauf:</b>	8
	<b>Humor:</b>	8
	<b>Preis/Leistung:</b>	7

Selbst für kleinere Kinder ein bißchen einfach gemacht

**LIFETIMES** präsentiert: **WEEBEE WORLDS**

**Weebie Worlds:** Weebies haben es schwer, sehr schwer. Sie sind sehr ordnungsliebend und leben in einer so unordentlichen Welt. Helfen Sie den Weebies, etwas Ordnung zu schaffen - aber Vorsicht, es ist nicht leicht.

**Features:**

- 55 Level, viele davon dreidimensional angelegt
- Teleporter, Blocker, Minen, Lifte, zerbr. Böden, uvm.
- Inklusive Level - Editor

**Erforderliche Hardware:**  
MS-DOS PC, ab 80286-Prozessor mit DOS 5.0 oder höher, VGA-Karte, Festplatte. Alle Amiga.

Testversion gegen DM 6,- oder per Download aus unserer Mailbox (BRETT LIFETIMES) oder CompuServe (GO PCIND)!

**CompuServe: GO PCIND**

Händleranfragen erwünscht! Tel.: (02361) 36267  
LIFETIMES/Expert Software FAX: (02361) 652744  
Pestalozzistraße 6 Mailbox: (02361) 373214  
45661 Recklinghausen CompuServe: 100101, 1703

nur je **DM 69,95**

**Gratis Katalog mit...**

...über 2000 Spiele für Amiga und PC. Jeden Monat neu und jeden Monat ca. 100 neue Spiele mehr im Angebot! Also gleich Katalog anfordern, kostenlos und ohne Kaufzwang, bei

**Vertriebs GmbH**  
Hohenzollernstr. 90  
80796 München  
Tel.: 089/307 33 33  
Fax 089/307 788 76

oder über **BTX: A3#**

## Fußballspielsimulationen im Vergleich

# Soccer-Fieber

Enttäuschung bei den deutschen Fußballfans nach dem Ausscheiden von Bertis millionenschweren Kickern im Viertelfinale der WM in den USA. Um allen, die ebenfalls dem Fußballfieber verfallen sind, die Tage und Wochen nach dem World Cup zu versüßen, haben wir für Euch einige Simulationen des Spiels mit dem runden Leder unter die Lupe genommen. Alle Games sind natürlich Ephedrin- und Effe-Fingerfrei.



**D**ie Fußballweltmeisterschaft in den USA wurde trotz einiger Skepsis vieler Experten ein Riesenerfolg. Und das in einem Land, in dem Soccer bis vor kurzem ein unbeschriebenes Blatt war; kaum ein Amerikaner kannte auch nur die Regeln des in Europa so beliebten Sports! Mehr als 3,6 Millionen Zuschauer sahen die 52 Spiele live in den neun WM-Stadien: ein neuer Rekord und ein Zeichen dafür, daß Base- und Basketball-verrückte US-Amerikaner jetzt auch den Soccer in ihr Herz geschlossen haben. Bei den gezeigten Leistungen aller beteiligten Mannschaften ist das auch kein Wunder. Die Spiele waren zum größten Teil sehenswert und wurden von den Teams meistens offensiv geführt, was sich in der Anzahl der Tore ausdrückte: 151 Tore in den 52 Spielen – obwohl die wirklich schwachen Gegner früherer Turniere mit zehn Gegentreffern und mehr diesmal gar nicht dabei waren. Noch viel erfreulicher aber ist die Tatsache, daß alle Spiele sehr fair verliefen; wirklich böartige Fouls waren kaum zu sehen.

Wer nun wie ich nach den schier endlosen Übertragungen immer noch nicht die Nase voll hat und nun vielleicht die Droge Fußball im Fernsehen vermisst, der läßt sich von der ASM ein Ersatzmittelchen empfehlen: Die folgende Aufstellung von Fußballsimulationen für verschiedene Rechnersysteme greift alles heraus, was besonders empfeh-



▲ Da war die Welt der Deutschen noch in Ordnung: Jubel nach dem 1:1-Ausgleich gegen Spanien im Soldier Field in Chicago

lenswert ist, und nennt gleichzeitig die Pixelstadien, für die Ihr besser keine Eintrittskarte löst. Tatsächlich haben wir uns aber auf die echten Simulationen des Spiels konzentriert – deshalb werdet Ihr alle Games vergeblich suchen, die eher den Management-Aspekt in den Vordergrund stellen.

### Wembley Soccer

Das erste Spiel, das ich Euch vorstellen möchte, ist **Wembley International Soccer** für den Amiga 1200 oder das CD32. Auf dieses Game möchte ich nur ganz kurz eingehen, weil es wirklich nicht viel taugt. Es gibt zwar eine Vielzahl von Optionen, 64 Mannschaften, fünf verschiedene Mannschaftsaufstellungen vom 4-2-4 bis hin zum 1-5-3-1, eine sogenannte Wembley-League mit acht Mannschaften sowie verschiedene Zeitlupeneinstellungen, aber das war's dann auch schon. Die Spielzeit läßt sich auf 90 Minuten ausdehnen, was aber nicht ratsam ist. Die Grafik ist nicht besonders gelungen, und die Spieler bewegen sich sehr hölzern über das Spielfeld, das nur in einem kleinen Ausschnitt gezeigt wird. Um eine bessere Übersicht zu vermitteln, hat man ein Mini-Spielfeld mit in den Screen eingebaut, das aber auch nur zur Verwirrung beiträgt. Die Geräuschkulisse hört sich



▲ In dicken Lettern zeigt Wembley Soccer, daß das Ziel erreicht ist



▲ Die Replay-Funktion bietet den Torerfolg noch einmal aus anderer Perspektive



◀ **Geheime Gedanken-  
spiele der FIFA:**  
Um den Fußball  
attraktiver zu  
machen, soll es zur  
WM 1998 wieder  
neue Regeln geben:  
unbegrenzte Spieler-  
zahl und mehrere  
Bälle...

überdies sehr blechern an. Man könnte fast annehmen, betrunkene Hooligans schrien in ein Rohr. – Also, Leute, laßt die Finger von Wembley Soccer!

## Sierra Soccer

Das Fußballspiel aus dem Hause Sierra, einer Firma, die man bisher vor allem durch Adventure-Helden wie Larry Lafer und Roger Wilco kannte, kann man jedem Amiga-User durchaus empfehlen. Das Game kommt dreisprachig daher (deutsch, englisch und französisch), und es können sich bis zu acht Spieler an einer Weltmeisterschaft beteiligen. Der WM-Modus bietet die Original-Gruppeneinteilung des World Cup

Teamauswahl									
Nr.	Name	Sp.	Pl.	St.	St.	St.	St.	St.	St.
1	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
2	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
3	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
4	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
5	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
6	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
7	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
8	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
9	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
10	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
11	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
12	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
13	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
14	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
15	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
16	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
17	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
18	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
19	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
20	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
21	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13
22	Wahl	13	13	13	13	13	13	13	13



▲ **Sierra Soccer: Es gilt nicht die Regel "drei Ecken, einen Elfer", sondern der Eckball muß an den Mann gebracht werden**

'94 in den USA. Wem diese Auslosung schon zu ausgelutscht ist, der kann aber auch seine eigene Ziehung vornehmen und so eine neue WM spielen. Die Spielzeit läßt sich dabei individuell zwischen 2 und 20 Minuten einstellen, außerdem gibt's einen Punktspiel-, einen Freundschaftsspiel- und einen Trainingsmodus, der sich besonders eignet, um perfekte Freistöße und Elfmeter zu üben. Die Grafik von Sierra Soccer ist gut; flüssig bewegen sich die Pixelkicker auf dem übersichtlichen Spielfeld. Auch die Steuerung ist sehr

einfach zu beherrschen. Gut gelöst sind Standardsituationen wie Eckbälle oder Freistöße. Durch eine vom Ball wegführende Linie läßt sich das Zuspiel zum Mitspieler relativ genau planen. Allerdings ist die Musik etwas düdelig, und die akustische Zuschauerkulisse während des Spiels hört sich sehr nach Tonstörung an. Etwas daneben ist auch die Kopierschutzabfrage, für die stets

das ausführliche viersprachige Handbuch durchsucht werden muß.

## Sensible Soccer

Ebenfalls für alle Amiganer ist Sensible Soccer von Sensible Software zu empfehlen. Dieses Game bietet ein sehr ausführliches, ebenfalls viersprachiges Handbuch, in dem für alle Anfänger sogar die Fußballregeln genau erklärt sind.

Nachdem man sich für einen der vielen Spielmodi entschieden hat, einen der 64 europäischen Spitzenklubs oder eine der 34 Nationalmannschaften ausgewählt hat, wird man sich erst mal verwundert die Augen reiben und erstaunt die winzigen Spieler betrachten. Die Minidarstellung der Akteure gewährleistet jedoch einen sehr guten Überblick über das Spiel-



▲ **Aber Schiri: So schlimm war's doch gar nicht!**



▲ **"Du, du bist raus!"**



▲ **Des einen Freud...**



▲ **...ist des anderen Frust...**



▲ **...und des dritten Leid**

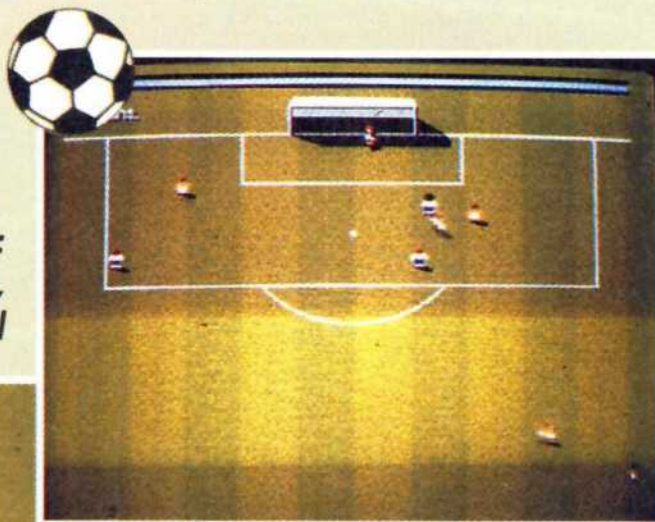


▲ **Strafraumszenen sind bei Empire Soccer an der Tagesordnung**

◀ **Gute Leistung schützt nicht vor Auswechslung**



▶ **Sensible Soccer: Kleine Männer, flottes Spiel**



◀ **Sensible Soccer: Uuund jetzt der Ausgleichstreffer...?**





▲ Gooooo!!!



▲ Kick Off 3:  
 ▲ Taktischer Fußball in Schrägdraufsicht

World Cup Striker: 64 Nationalmannschaften stehen zur Wahl

## Empire Soccer 94

Empire Software hat pünktlich zur WM eine neue Soccer-Simulation für den PC auf den Markt gebracht. Systemvoraussetzung ist allerdings mindestens ein 386/40. Empire Soccer 94 ist aber auch sonst keine gewöhnliche Fußballsimulation. Es geht hier in erster Linie um rasante Action und weniger um Wirklichkeitsnähe. Das Ganze ist den Jungs von Empire Software gut gelungen.

Die Akteure, die der Lederkugel nachjagen, sind sehr groß animiert, was zur Folge hat, daß der Spielfeldauschnitt sehr klein gehalten wurde. Dadurch hat man oft nur den ballführenden Spieler auf dem Monitor. Dann fällt es schwer, eine Anspielstation zu fin-



World Cup Striker: Beim Freistoß am gegnerischen Strafraum sind Spezialisten gefordert



den. Es gibt nur zwei Möglichkeiten: dribbeln oder den Ball nach vorn schießen und auf das Schicksal hoffen, das ja angeblich hier und da schon einmal ausgeholfen haben soll.

Bevor man sich auf dieses Spiel einläßt, hat man die Qual der Wahl zwischen verschiedenen taktischen Aufstellungen und Spezialfertigkeiten wie Bananenflanke, Super-Tackling oder Gewaltschuß. Kennt man bereits die Variante, die der Gegner gewählt hat, erleichtert das natürlich die eigene Taktikentscheidung. Empire Soccer 94 bietet einen WM-Modus, in dem alle 24 teilnehmenden und vier weitere Mannschaften inte-

griert sind. Es kann also auch hier die WM nachvollzogen werden. Besonders witzig sind die kurzen Animationen nach einem Torerfolg. Wie in einem Comic-Strip werden nacheinander jubelnde Spieler, der Trainer und ein ratloser oder tränenüberströmter Torwart gezeigt. Für Spieler, die taktische Raffinesse und gutes Paßspiel mögen, ist Empire Soccer sicherlich nicht zu empfehlen, aber wer lustige Action mag, für den ist es bestimmt ein Gewinn.

## Kick Off 3

Das Softwarelabel Anco hat sich auch mächtig ins Zeug gelegt, um zur WM eine neue Simulation in den Handel zu bringen. So entstand Kick Off 3 für PC, PC-CD-ROM, Amiga und das CD32. Unser Beitrag bezieht sich in erster Linie auf die PC-Version:

Nach einigen Startproblemen – ständig war zu wenig Arbeitsspeicher vorhanden – konnte das Spiel nur über den Joystick gesteuert werden; der PC reagierte nicht mehr auf die Tastatur. Hat man allerdings einen Joystick zur Hand und das Spiel läuft erst einmal, dann erwartet den Spieler eine sehr realistische Simulation. Es ist möglich, vier verschiedene Wettbewerbe zu spielen: WM-Endrunde, Liga-Pokal- und Freundschaftsspiele. Man

Name	Hersteller	Muster von	Preis	System	Ansicht	Details	Note
Empire Soccer 94	Empire Software	Hersteller	ca. 70 DM	PC (386/25)	Vogelperspektive	WM-Modus, Trainingsmodus, 32 Nationalmannschaften, 5 verschiedene Techniken	9/Viertelfinale
Kick Off 3	Anco	Die Cassette	89,95 DM	PC (386/33)	schräg von der Seite	WM-Modus, Liga-, Pokal- und Freundschaftsspiele, Trainingsmodus, 32 Nationalmannschaften, Arcade- oder Simulationsmodus, Original-Spielernamen	9/Viertelfinale
Wembley Soccer	Audiogenic Software	Die Cassette	69,95 DM	Amiga 1200	Vogelperspektive	kein WM-Modus, Wembley-Liga, 64 Mannschaften, diverse Schiedsrichter, Replays aus anderer Perspektive Bild-im-Bild-Darstellung, keine Original-Spielernamen	5/Aus nach der Vorrunde
Sierra Soccer	Sierra	Bomico	79,95 DM	Amiga	schräg von oben	WM-Modus (Original-Gruppeneinteilung oder Ziehung) Trainingsmodus, Eck- und Freistöße durch Linie steuerbar, verfälschte Spielernamen	9/Viertelfinale
Sensible Soccer	Sensible Software	Die Cassette	59,95 DM	Amiga	Vogelperspektive	WM-Modus, Liga-, Pokal und Spezialwettbewerbe 100 Mannschaften, Original-Spielernamen,	10/4. Platz
FIFA Soccer	Electronic Arts	EA Deutschland	139,95 DM	SNES	isometrisch-schräg von der Seite	WM-Modus, Freundschafts- und Liga-Spiele, 30 Nationalmannschaften, keine Original-Spielernamen, Zeitlupe, Action- oder Simulation, keine Original-Spielernamen, Power-Balken zeigt Schußstärke an	11/Finale
World Cup Striker	Elite	Hersteller	149,- DM	SNES	schräg von oben	WM-Modus, Super Cup, Welt-Liga, Hallenfußball, Trainingsmodus, 64 Mannschaften, Original-Spielernamen, Zeitlupe	11/Finale
World Cup USA 94	US Gold	Die Cassette	159,95 DM	SNES	Vogelperspektive	WM-Modus (original oder frei wählbar), Menüführung durch Icons, 32 Mannschaften, keine Original-Spielernamen	11/3. Platz



◀ **World Cup USA 94: Wer zahlt wohl die Bandenwerbung?**



▲ **World Cup USA 94: Der Ball tanzt dem Maskottchen Striker auf der Nase herum**

kann unter 32 Mannschaften auswählen, die – jede für sich – eine individuelle Taktik aufweisen.

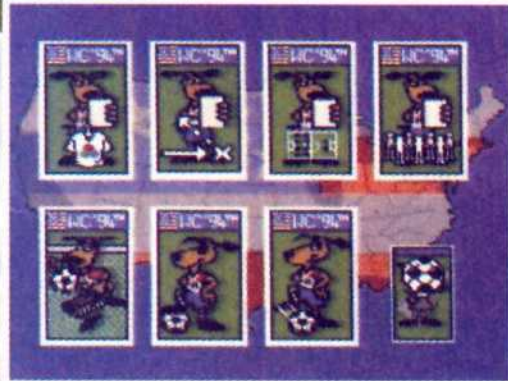
Für Standardsituationen sind 30 verschiedene Spielzüge programmiert. Im Trainingsmodus hat der Spieler die Möglichkeit, alle Fertigkeiten zu üben: Dribbeln und Schießen, Paßtechnik, Flanken und Freistöße. Ist man nach dem Training gut vorbereitet, kann man sich entweder für den Arcade-Modus entscheiden, der actionreiches Kicken bietet, oder man wählt den Simulationsmodus, in dem sämtliche FIFA-Regeln Gültigkeit haben.

Hat man sich durch die Optionen gekämpft und den Kader bestimmt, dann erfolgt der Anstoß. Eine Besonderheit bei Kick Off 3 ist die Darstellung der Spielfläche: Während bei allen bisher vorgestellten Programmen das Feld aus der Vogelperspektive dargestellt wurde, sieht man den grünen Rasen hier von schräg oben – ähnlich wie bei einer TV-Übertragung aus der Perspektive der Hauptkamera auf der Tribüne. So ist das Spiel vor allem für diejenigen ein Genuß, die Wert auf Taktik und Spielästhetik legen, aber nichts für Actionfans.

## World Cup Striker

Natürlich läßt sich auch das SNES in ein elektronisches Stadion verwandeln. Und da ist ein Game von Elite keine schlechte Wahl: **World Cup Striker** bietet als Nachfolger von *Striker* einen Original-WM-Modus. Es ist möglich, Freundschaftsspiele zu absolvieren, wobei man die Mannschaft aus 64 Nationalteams auswählen kann. Außerdem winkt die Teilnahme am Super Cup oder an der Weltliga. Um dafür fit zu sein, sollte man eifrig den Trainingsmodus nutzen. An kalten Wintertagen ist es angebracht, in die Halle auszuweichen.

Elites Simulation lockt versierte Fußballspieler mit einer flüssig scrollenden Grafik und Akteuren, die sich mindestens so schnell bewegen wie Jürgen Klinsmann. Alle Aktionen auf dem Spiel-

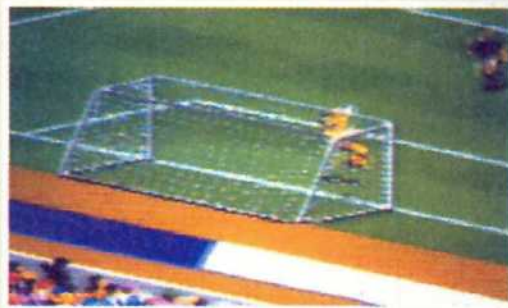


◀ **World Cup USA 94: Die Menüauswahl über Icons ist hübsch aber gewöhnungsbedürftig**

feld werden von Schlachtgesängen und Jubelschreien auf den Rängen begleitet, daß es eine wahre Freude ist. Und auf die Replay-Funktion wollen vor allem sportschaugestählte Sesselfußballer nicht mehr verzichten: Alle besonders gelungenen Spielzüge und Torschüsse können in Zeitlupe noch einmal wiederholt werden.

## World Cup USA 94

U.S. Gold brachte das "offizielle Spiel zur Fußball-WM" heraus – **World Cup USA 94**. Vor allem eine Besonderheit unterscheidet dieses Game von allen anderen: Die Menü-



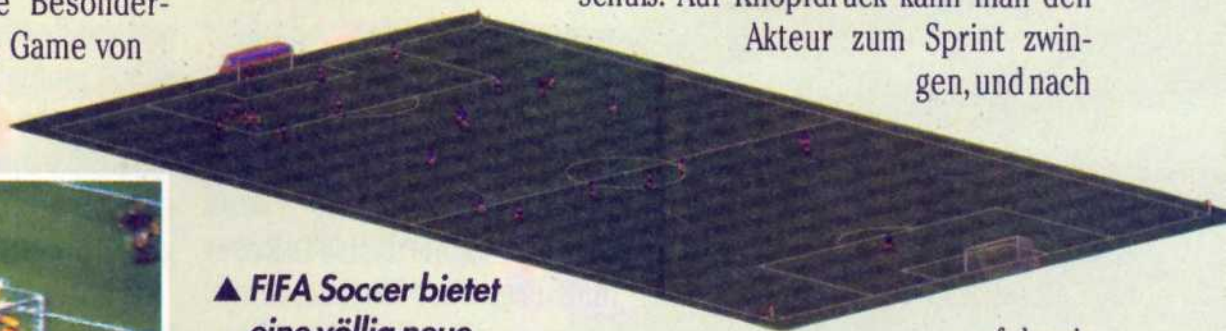
▲ **FIFA Soccer bietet eine völlig neue Art der Spielfeld-darstellung**



▲ **FIFA Soccer: Strafraumszenen, technische Kabinettstückchen und Torwartparaden machen den Reiz dieses Spiels aus**

**Brasilien Weltmeister!**

In einem dramatischen Endspiel besiegte Brasilien die Mannschaft aus Italien mit 3:2 nach Elfmeterschießen und holte sich als erste Mannschaft den vierten WM-Titel. Ausgerechnet Roberto Baggio war es, der seinen Elfer in die Wolken droste und damit ganz Brasilien in einen Freudentaumel stürzte...



führung erfolgt durch liebevoll gezeichnete Icons, in denen das WM-Maskottchen Striker die Hauptrolle spielt. Zum Original-WM-Modus kann der Spieler seine eigene WM kreieren oder hart trainieren.

World Cup USA 94 bietet nahezu 50 verschiedene Soundeffekte vom Schirripfiff bis hin zu brasilianischen Sambatrommeln. Die Spieler sind kleiner als bei Striker, bewegen sich aber noch schneller über das Spielfeld. Nett gemacht sind auch die Platzwahl mit einem Silberdollar und die Einblendungen der Schieds- und Linienrichterentscheidungen. Natürlich hat auch World Cup USA 94 eine Replayfunktion.

## FIFA Soccer

Von Electronic Arts kommt das letzte Programm, das ich vorstellen möchte: **FIFA Soccer**. Es bietet eine völlig neue Art der Darstellung. Die Spielfläche wird dreidimensional von schräg hinten dargestellt. Diese Perspektive ermöglicht eine detaillierte Animation der Spieler. Allerdings können diese sich dadurch nicht so schnell bewegen, was besonders beim Dribbling einige Probleme machen kann. Das tut dem Spielspaß aber überhaupt keinen Abbruch, denn die Spieler sind allesamt technisch beschlagen, bieten alle Finessen vom Hackentrick über den Flugkopfball bis hin zum Volley-schuß. Auf Knopfdruck kann man den Akteur zum Sprint zwingen, und nach

erfolgreichem Torschuß wird er wie im richtigen Leben jubeln. FIFA Soccer ist etwas für Freunde des technisch guten Fußballs und mein erklärter WM-Favorit vor World Cup USA 94 und Maskottchen Striker. ■

Dirk Anhof/sma



▲ **Wird in Zukunft eine Simulation genau so aussehen wie eine Fernsehübertragung?**



# **Kleine Kosten, großer Spielspaß**

Wenn es um das Thema Shareware- und Public-Domain-Spiele geht, dann schauen die anderen ASM-Redakteure immer gerne in Richtung PC. Zugegeben: Spiele wie **Commander Keen** oder das Spiel aus der gleichen Schmiede, dessen Namen man besser nicht mehr erwähnt, sind echte Knaller. Aber die Low-Cost-Spiele auf dem Amiga sind nun wirklich auch nicht zu verachten.

**H**äufig sehe ich in den Leserbriefen von Amiga-Besitzern den Vorwurf, wir würden uns zu wenig um Shareware- und PD- (respektive FD für "Free Distributable") Games für ihren Rechner kümmern. Da der Wunsch der Leser so etwas wie ein Befehl ist, bekommt Ihr nun in dieser Ausgabe Einblicke in eine der größeren Disk-Serien.

## **Die Time-Serie**

Neben der "allgewaltigen" Fish-PD-Reihe (man muß Fred Fish Hochachtung zollen, inzwischen sind die 1000 voll),

**Die Disketten der Time-Serie sind offiziell unter anderem über die folgenden Händler und Clubs zu beziehen:**

**Amiga-Club, Coburg / APS-Electronic, Steimbke / Amiga User Group, Switzerland / G. von Thienen, Berlin / Hager-Soft, Marl-Sinsen / Hirsch & Wolf, Neuwied / Pro Video Electronic, Aschaffenburg / Rhein-Main-Soft, Oberursel / W&L-Computer, Berlin.**

**Wir bedanken uns für die Zusendung der Disketten bei APS-electronic, Sonnenborstel, 31634 Steimbke.**

gibt es einige Serien, die zwar auch bekannt, aber anscheinend nicht so berühmt sind. Zu ihnen zähle ich mal die Time-Serie, die über hervorragende Programmsammlungen verfügt, zu denen Autoren aus aller Herren Ländern beitragen.

Natürlich kommen Überschneidungen vor. So findet man auf der Time auch schon einmal Programme, die schon in anderen Serien aufgetaucht sind, aber meistens kann man durch die Time zu einer anständigen Programmsammlung gelangen.

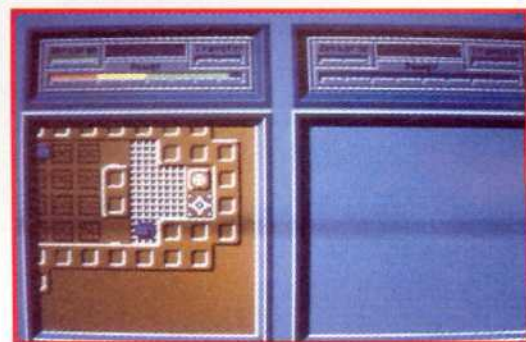
Auf jeweils 10 Disketten befinden sich in der Regel zu zirka 40 Prozent Spiele, darunter allerdings komplette Disks ohne etwas anderes. Ich habe mir mal den Inhalt der in den letzten Monaten erschienenen Disks angeschaut und stelle Euch die markantesten Games vor.

## **ParaDroid II (Time #210)**

Das Spiel **ParaDroid** hat einen kommerziellen Vorgänger, muß sich hinter diesem aber nicht verstecken. Man befindet sich auf einem Raumschiff, das in mehrere Ebenen unterteilt ist. Die Roboter des Schiffs haben gemeutert und bringen die Mission in Gefahr. Der Spieler steuert einen "Anti-Robot-Roboter", der zu Anfang nur über ungenügende Ausrüstung verfügt. Die jeweilige Ausrüstung des eigenen und der gegnerischen Robots wird durch ein Punktesystem angezeigt, das jede Spielfigur mit sich trägt.

Um die Gegner zu schlagen, muß man Energie sammeln (Feuerknopf drücken) und dann einen Robot mit schwächerer Ausrüstung "anrem-peln". Dadurch zerstört man ihn, bekommt aber gleichzeitig einige seiner Punkte gutgeschrieben. Das kann allerdings auch schiefgehen, wenn man in einem der Räume auf einen Übergegner trifft.

**ParaDroid II** ist eine Mischung aus Action und Strategie. Es wird mit dem Joystick gespielt. Viel Grafik darf man nicht er-



▲ **Den Robotern auf der Spur in "ParaDroid"**

warten, allerdings ist das Gameplay sehr gut, vor allem, wenn man zu zweit spielt.



## **Kurzinfo:**

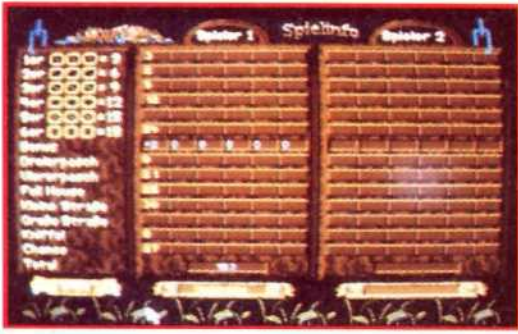
**ParaDroid II**, von: **Marc S. Peter (USA)**, Programmart: **Giftware (freie Auswahl der Gebühr)**, für alle Amigas.

## **SuperKniffel V3.0 (Time #234)**

**Kniffel** ist ein Würfel- und Denkspiel, das auch unter dem Namen **Yahtzee** bekannt wurde. Eine grafisch besonders ansprechende Computervariante stellt **SuperKniffel** dar, das inzwischen in der Version 3 vorhanden ist.

Drei verschiedene Spiele kann man anwählen: Einer-, Dreier und Sechserkniffel. Beim Einer- und Dreierkniffel können bis zu vier Mitspieler teilnehmen, beim Sechserkniffel zwei. Gespielt wird nach den offiziellen Regeln,





▲ **Yahtzee in schönster Computer-Form: SuperKniffel 3.0**

man würfelt also mit fünf Würfeln und trägt die Augenzahl passend in eine vorgegebene Liste ein.

SuperKniffel besitzt speicherbare Highscore-Listen, unterstützt externe Musik-Module im MED-Format, wird mit der Maus und der Tastatur gespielt und arbeitet im Multitasking. Es bietet neben dem eigentlichen Spiel noch Würfelstatistiken, verschiedene Würfelfrequenzen, Druckersteuerung und ist leicht auf HD zu installieren. Und das Wichtigste: Es macht Spaß.

## SM Kurzinfo:

**SuperKniffel V3.0**, von: Flashlight-Star-Software, Programmart: Shareware, Registrierung: 30 DM, für alle Amigas.

## Monopoli, Dart, Autoschlange, Beans (Time #243)

Die Time-Disk 243 ist eine richtige Spielesammlung. Das erste Spiel ist Monopoli (mit "i" aus Copyright-Gründen). Worum es geht, brauche ich wohl



▲ **Auf der Time zu finden: Monopoli...**

nicht zu erklären, nur soviel: Bis zu vier Mitspieler können teilnehmen, davon können drei "Computer-Player" sein. Das Spiel besitzt alle Merkmale des Gesellschaftsspiels und läßt sich als Pseu-

## SM Kurzinfo:

**Monopoli**, von: Markus Junginger, Programmart: Freeware (keine Gebühren), weitere Angaben: für alle Amiga.

do-Brettspiel für lange Abende einsetzen. Das Spielfeld ist zwar auf die Maße des Monitors begrenzt, durch korrekte Grafik aber dennoch gut zu erkennen. Autor Markus Junginger spricht in seiner Anleitung davon, daß er das Game beim Aufräumen seiner Platte gefunden habe, ein Ergebnis früherer Programmierarbeit. Meiner Meinung nach sollte er öfters mal die Platte aufräumen, vielleicht findet sich noch das eine oder andere Schätzchen...

**Autoschlange** wäre ein wunderbares Reise-spiel für Kinder – wenn es den portablen Amiga gäbe. Es müssen Auto-kennzeichen geraten werden, das Programm gibt die Kennzeichen vor, man selbst nennt den zugehörigen Ort. Eigentlich nichts Besonderes und doch inter-



▲ **...Dart, ein Spiel für Pfeilwerfer sowie...**

## SM Kurzinfo:

**Dart**, von: Markus Junginger, Programmart: Shareware, Registrierung: 10 DM, benötigt Arp- oder ASL-Library (ab AmigaOS 2).

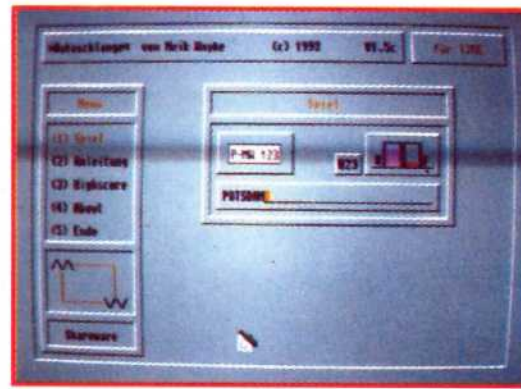
mit den Punkten übernimmt. Das Multitasking-Programm baut das Punktesystem von verschiedenen Dart-Spielen auf und ermöglicht die Berechnung und Anzeige des jeweiligen Spielstands.

Das Programm ist Shareware, in der Vollversion sind Spezialversionen des Darts-Spiels enthalten.

Was macht man, wenn die Killertomaten angreifen? Ist doch klar: Man bekämpft sie mit



▲ **...Beans – der Kampf gegen die Killertomaten**



▲ **... und Autoschlange, damit man weiß, wer im Stau ist, außerdem...**

## SM Kurzinfo:

**Autoschlange**, von: Meik Woyke, Programmart: Shareware, Registrierung: 10 DM, für alle Amigas.

essant, da auch die Kennzeichen der neuen Bundesländer berücksichtigt worden sind. Deutschland zum Kennenlernen, könnte man auch sagen.

Die Shareversion enthält einiges an Material, die Vollversion alle Kennzeichen Deutschlands. Gespielt wird mit der Tastatur.

**Dart** ist kein Spiel im eigentlichen Sinn, sondern ein Hilfsprogramm für Darts-Spieler, das die Rechner-

## SM Kurzinfo:

**Beans**, von: Scherz-Software, Programmart: Shareware, Registrierung: k.A., für alle Amigas.

Bohnen. Jedenfalls im Spiel **Beans**. Hier geht es darum, eine Bohnenfarm aufzubauen und sich zum reichsten Bohnenfarmer aufzuschwingen. Verschiedene Schwierigkeiten wie wechselnde Aktienkurse, angreifende Nacht-

schattengewächse und Probleme mit der Belegschaft machen die Sache nicht gerade leicht. Viele Aktionsmöglichkeiten und ein witziges Gameplay – das findet sich in Beans. Ernstnehmen sollte man das Ganze jedoch lieber nicht – siehe Killertomaten...

## Superspiele-Pool (Time #248)

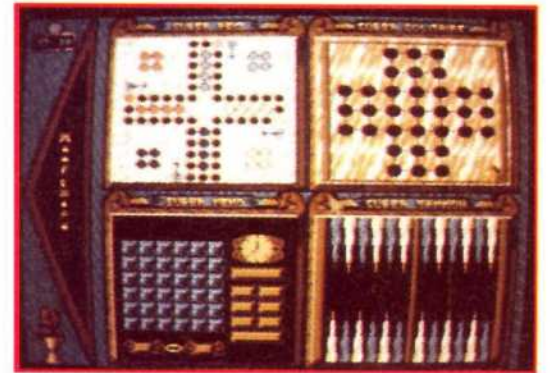
Auf der Time #248 befindet sich eine komplette Spielesammlung. Es handelt sich dabei um vier bekannte Brettspiele, die für den "Betrieb" im Computer umgesetzt wurden:

Laß dich nicht reizen ist das Pendant zum bekannten Brettspiel "Mensch ärgere dich nicht". In dem gra-

## SM Kurzinfo:

**Superspiele-Pool V1.0**, von: Flashlight-Star-Software, Programmart: Shareware, Registrierung: 30 DM, für alle Amigas.

fisch gelungenen Spiel können wie beim Vorbild bis zu vier Mitspieler ihr Glück versuchen. In der Vollversion können drei Spieler durch "Computer-Pseu-



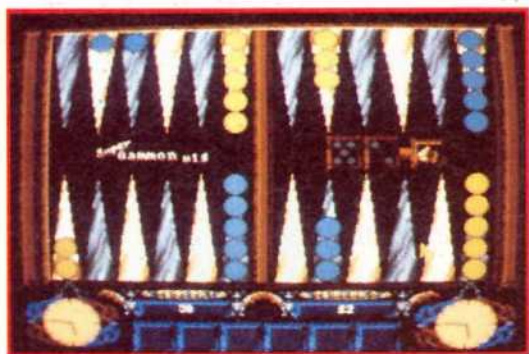
▲ **Der Superspiele-Pool auf Time #248 enthält "Laß dich nicht reizen"...**



▲ **...und SuperSolitaire für Einsiedler, außerdem...**



▲ **...SuperMemo für Gedächtnismonster und...**



▲ ...last but not least SuperGammone für den Abend zu zweit

dos" ersetzt werden. SuperSolitaire ist von der Aufmachung her seinem Vorbild ebenfalls ebenbürtig, gespielt wird nach den bekannten Regeln, insgesamt sind aber drei Spielvarianten anwählbar. SuperMemo ist die Umsetzung des bekannten Bilderrätsels. Wählen kann man zwischen einer 4x4, einer 6x6 oder 8x8 großen Grafikmatrix, eine Zeitoption ist ebenfalls enthalten. SuperGammone schließlich ist eine optisch und spielerisch ansprechende Variante des bekannten Brettspiels, auch hier wird nach den Originalregeln gespielt.

Alle Programme sind grafisch sehr gut gelungen, beim Sound gibt es die Möglichkeit, eigene Musikstücke im MED-Format einzubinden. Für die Registriergebühr von 30 DM bekommt man alle Spiele in erweiterter Form.

## Gunny Go (Time #252)

Das Programm Gunny Go auf der Time #252 ist ein nettes kleines Plattformspielchen für Freunde schneller Reaktionen. Ihr müßt einem kleinen Pixelmänn-



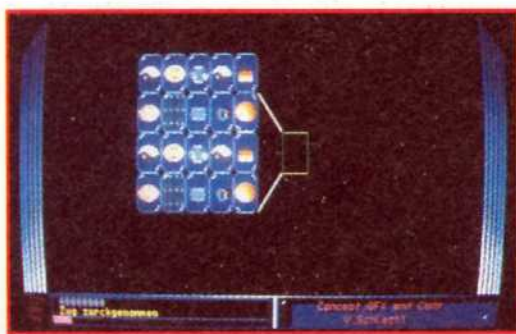
▲ "Gunny Go" heißt hier die Devise

chen helfen, viele Goldstücke einzusammeln. Verfolgt wird der Gnom durch einen "Karlsson-vom-Dach"-Verschnitt" mit Propeller auf dem Kopf und herumwuselnden Gegenständen. Gesteuert wird mit dem Joystick, Grafik und Sound sind ganz ansehnlich. Allerdings benötigt das Spiel

relativ viel Rechenzeit, so daß auf "Normal-Amigas" andere Programme beendet werden müssen.

## LAZER (Time #257)

Eine Abart des fast schon legendären Brettspiels Mah-Jongg findet sich auf der Time #257 mit LAZER. Auf einem Brett liegen Spielsteine durcheinander, allerdings in jeweils doppelter Ausführung. Um die Steine in Mah-Jongg-Manier zu entfernen (also immer zwei gleiche), muß man "Spiegel" aufstellen, über die ein auszulösender Laserstrahl vom ersten zum zweiten Stein gelangt. Auf diese Weise gilt es, daß Spielfeld leerräumen. Durch eine vertrackte Mischung der Steine ist das jedoch gar nicht so einfach. LAZER ist eines der "gehobenen" Denkspiele. Obwohl hier zwei bekannte Spielideen miteinander vermischt wurden, ist das Konzept des Spiels doch irgendwie neu. Fazit: Gute Aufmachung und gutes Spiel.



▲ Spiegeln, Spiegeln... - LAZER!



### Kurzinfo:

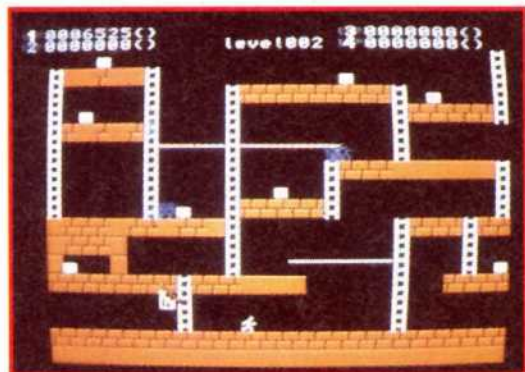
LAZER, von: V. Schlecht, Programmart: Spend-Ware (Beitrag an gemeinnützige Organisationen wie WWF, Amnesty International, UNICEF - Spendenquittung an Autor), für alle Normal- und ECS-Amigas (AGA nicht getestet).

## Mine Runner (Time #281)

Wer "Lode Runner" kennt, kennt auch Mine Runner. Das Plattformspiel der einfachen Machart besitzt ein großes Plus: Es macht immer wieder Spaß.

Mine Runner ist - wie gesagt - ein "Lode Runner"-Clone. Es geht darum, ein Männchen über Plattformen zu jagen und Goldstücke oder Diamanten einzusammeln. Um das Ganze nicht zu einfach zu machen, jagen finstere Gestalten hinter dem Sammler her und versuchen, ihn zu killen.

Die Plattformen sind durch Leitern oder Hängeseile verbunden, so daß man überall hinkommen kann - leider können die Gegner das auch. Um ihnen eine Falle zu stellen, kann man im Boden Falltüren erschaffen, in die die anderen Jungs reinfallen. So ist es möglich, über sie wegzulaufen, allerdings kann man auch in die eigene Falle tappen. Sind alle Findlinge eingesammelt, erscheint eine Ausgangsleiter in das nächste Level, die es noch zu erreichen gilt. Mine Runner ist ein hektisches Spiel. Es wuselt nur so auf dem Bildschirm, die gute Reaktion ist gefragt. Die Grafik ist etwas dünn, der Sound auch, aber das Spiel macht Heide Spaß.



▲ Durch die wilden Minen: Mine Runner



### Kurzinfo:

Mine Runner, von: Matthias Bock, Programmart: Freeware, für alle Amigas.

Bauernskat ist die Zwei-Mann-(Frauen-)Version von Skat. Gespielt wird nach den Regeln des Bauernskats; wer sich mit den Regeln nicht so gut auskennt, kann im Spiel ein Hilfenfenster anfordern. Grafisch ist "Bauernskat" sehr gut gelungen, gespielt wird einfach mit der Maus - bis auf einige wenige Tastatureingaben.

Im Spielequiz werden bis zu vier Spieler mit Fragen zu den Themen Allgemeines, Sport, Musik, Erdkunde, Geschichte, Menschen und Film befragt, Gewinner ist,



▲ Der zweite SuperSpiele-Pool mit Bauernskat...



▲ ...und dem Spielequiz

wer zuerst das Ziel erreicht. Außerdem sind "Spiele im Spiel" integriert, z.B. 17+4 oder Memory. Bis zu 1200 Fragen können integriert werden, eine eigene Lernfunktion übernimmt das. Sound gibt es von eingebauten MED-Modulen, diese können gegen eigene ausgetauscht werden.



### Kurzinfo:

SuperSpiele-Pool, von: Flashlight-Star-Software, Programmart: Shareware, Registrierung: 30 DM, für alle Amigas.

## That's not the end, my friend

Nun, alles hat ein Ende, nur die Wurst hat zwei. Das Ende dieses Artikels ist langsam erreicht, das der Amiga-FD- und Shareware-Spiele noch lange nicht. Wie es mit weiteren Serien aussieht, welche Hits dort zu finden sind, das beleuchten wir in einer weiteren Ausgabe. Und dort finden CD-ROM-Besitzer auch eine Übersicht über die wichtigsten CD-ROMs im Bereich Spiele. Bis dann.



**SM Kurzinfo:**  
Gunny Go, von: Bernd Schwarzmann, Programmart: Shareware, Registrierung: 10 DM, für alle Amigas.

# Blitz aus der Tasche

Apogee und Jump'n'Runs – das ist ein Begriffspaar wie Eisbein und Sauerkraut oder Schmidt und Feuerstein. Das neueste Werk aus der amerikanischen Shareware-schmiede heißt HOCUS POCUS.



▲ Über allen Pilzen herrscht (noch) Ruh'

Zauberlehrlinge haben's schwer – so viel wissen wir alle. Wenn sie nicht gerade Besen zu Wasserträgern umschmieden, dann hat der Meister bestimmt eine andere unangenehme Aufgabe für sie. Hocus Pocus, dem Helden des neuesten Spiels aus dem Hause Apogee, geht es nicht anders. Er ist nämlich verliebt und möchte sich gerne mit der schönen Popopa verloben, aber leider will die ihn erst er hören, wenn er seine Gesellenprüfung abgelegt hat. Und die hat's in sich.

## HOCUS POCUS

PC, Registrierung: 59,95 DM, Hersteller: Apogee/Moonlite Software, USA, Muster von: CDV.

Der Vorsitzende der Magiergilde braucht einen Mann fürs Grobe, um einigen zauberpolitischen Gegnern kräftig einzuheizen. Da kommt Hocus Pocus mit seinem Wunsch nach einer schnellen Prüfung gerade recht: Nur mit einem magischen Blitz-

werfer in der Tasche wird er auf den Weg ins feindliche Leben geschickt – wo Drachen, Dämonen, Kobolde und andere Widersacher in hellen Scharen auf ihn lauern. Der Rest ist typisch Apogee. Jump'n'Run in insgesamt 27 Levels und drei Episoden wartet auf diejenigen, die sich registrieren lassen. Das erste Kapitel kommt dabei wie immer umsonst als Shareware, und die gewohnte Steuerung läßt von Anfang an keine Fragen offen. Wie immer ist das Scrolling gut, ebenso wie Sound und Grafik. Die kommt sogar mit 256 Farben daher, was allerdings nicht unbedingt ein Vorteil ist. Man kann darüber streiten, aber meinem Geschmack nach bleibt die Qualität der Nur-16-Farben-Grafik der ersten Keen-Serie einmal mehr ungeschlagen.

Zwischenspeichern ist erneut nur für den jeweiligen Levelanfang möglich, und das ist das entscheidende Manko des Spiels. Weil der Schwierigkeitsgrad diesmal ziemlich knackig ausgefallen und von Continues weit und breit nichts zu sehen ist, könnte selbst das Interesse von Fans schnell erlahmen.

**Urteil: 8** ANNEHMBAR

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	8
Dauerspaß:	4
Preis/Leistung:	10

Gewohnte Apogee-Qualität, aber nichts wirklich Neues

## SHAREWARE



## MYSTIC TOWERS

– Coming Soon –

PC, Hersteller: Apogee/Steve Hovelroud, USA/Australien, Muster von: Hersteller.

# Je oller, desto doller

Erinnert sich jemand an Baron Baldric? Richtig: Das ist ein weiterer Shareware-Pixelheld, der im Schatten von Keen und Konsorten beachtliche Qualitäten entwickelte. Und sein aktuelles Abenteuer, *Mystic Towers*, kommt wahrscheinlich noch vor Erscheinen dieser Ausgabe in die Regale der Versender.

Die Story: Nach seinen zahlreichen gefährlichen Abenteuern regiert Baron Baldric mit milder Hand sein kleines Reich, als eines Tages eine Abordnung aus dem Dorf bei ihm auftaucht. Zwar ist ihr Herrscher grau geworden, doch die Untertanen wissen ganz genau, daß immer noch nur Baldric mit dem mächtigen Zauberstab umgehen kann, der dem Land eine Periode des Friedens brachte. Und so bitten sie ihn, noch einmal die Wanderstiefel zu schnüren, um eine Reihe von Türmen zu inspizieren, deren Bewohner – finstere Monster – immer häufiger Frauen und Kinder belästigen.

Gesagt, getan: Unser adeliger Senior macht sich auf in ein Schrägdraufsicht-Abenteuer, das nur wenig mit den üblichen Apogee-Jump'n'Runs zu tun hat. *Mystic Towers* ist statt dessen ein Adventure mit kleinen Rätseln und Geschicklichkeitselementen. Es gilt, den guten Baron durch die labyrinthartigen Etagen der verschiedenen Türme zu lenken, Schlüssel und verborgene Türen zu entdecken und so nebenbei die "Monstergeneratoren" zu zerstören, um dem Spuk mit den unheimlichen Wesen ein Ende zu bereiten.



▲ Internationaler Meister '94 im Käferspringen: Baron Baldric

Wieder einmal wird Humor groß geschrieben: Es ist einfach eine Augenweide, wie der alte, gebrechliche Held schon mal ins Schnaufen gerät, wenn's ganz besonders heiß hergeht, wie er sich alle paar Minuten am Allerwertesten kratzt und wie er endgültig ins Torkeln gerät, wenn er an einer gefundenen Weinflasche nippt. Und auch das Lösen der Rätsel macht eine Menge Spaß – die eine oder andere Überraschung sorgt immer wieder für gute Laune.

Anders ist's mit der technischen Umsetzung: An der Grafik ist zwar nichts zu mäkeln, aber die Steuerung läßt bei den Geschicklichkeitssequenzen doch ein wenig zu wünschen übrig. Und der Sound macht echt Probleme. Glück haben vielleicht die SoundBlaster-Besitzer: Aus einer doch recht gängigen Pro Audio Spectrum war aber außer einem kaum modulierten Krächzen nichts herauszuholen. Das wird hoffentlich bis zur Release in Deutschland anders.

Daß es ein wirklich unterhaltsames Spiel werden wird, daran ändert die geäußerte Kritik trotzdem nichts. Mit rund 60 Mark wird es zum gewohnt günstigen Preis zu registrieren sein. Und dann bleibt uns ja auch noch das Warten auf das ebenfalls angekündigte 3D-Rennspiel *Wacky Wheels* (siehe Interview, S. 114). Ich bin jedenfalls gespannt.



# Augenschmaus



Bei uns in der Redaktion wird sehr oft vom Sommerloch oder von der Saure-Gurken-Zeit gesprochen, weil sich bekanntlich im Sommer mit Neuerscheinungen nicht allzuviel tut. Nicht so in der Filmbranche, hier gibt's immer reichlich Futter für die Guckerchen.

**I**n diesem Monat gibt es wieder ein buntes Sammelsurium aller möglichen Film-Genres. Wir haben für Euch die interessantesten Neuerscheinungen herausgesucht.

## Der Cop ist wieder da

Viel Action und bestimmt wieder einiges zum Lachen bekommt man mit dem dritten Film über den Beverly-Hills-Polizisten Axel Foley, der von Eddy Murphy gespielt wird. In *Beverly Hills Cop III* hat Chaoten-Cop Foley wieder einen Spezialfall am Hals: Ein mieser Gangster liegt ihm besonders am Herzen, und nach vielen Recherchen glaubt er, endlich am Ziel zu sein und den Verbrecher dingfest machen zu können. Die Falle schnappt zu – und das Ganze entwickelt sich zu einem Desaster. Nicht nur, daß der Kerl entwischt, er bringt auch noch Foleys Chef um.



▲ Eddy Murphy hält in *Beverly Hills Cop III* nach einem Mörder Ausschau

Der Gangster flüchtet in Richtung Beverly Hills. Also macht sich Foley auf in sein altes Revier, "freudig" erwartet von seinen Kollegen und begrüßt von seinem Freund Billy Rosewood (gespielt von Judge Reinhold). Zusammen gehen die beiden auf die Jagd



▲ ...sondern eher aus der Reihe!

nach dem Ober-Gangster, eine Jagd, die sie unter anderem in das Durcheinander eines Vergnügungsparks führt. Wer die Eddy-Murphy-Filme kennt, der weiß, was ihn erwartet. Regisseur John Landis ("Die Glücksritter", "Der Prinz aus Zamunda" – beide ebenfalls mit Eddy Murphy –, "American Werewolf") hat den Film wieder voll auf den Hauptdarsteller zugeschnitten. Lockere Sprüche und viel Action sind also zu erwarten. Meine Meinung: Unbedingt anschauen!

## Costners Cowboy-Kapriolen

Der wilde Westen läßt Kevin Costner anscheinend nicht mehr los. Nach "Der mit dem Wolf tanzt" hat sich Costner nun ei-



▲ Kevin Costner tanzt in "Wyatt Earp" diesmal nicht mit dem Wolf,...

ne weitere Paraderolle auf den Leib schreiben lassen. Er spielt im gleichnamigen Film den berühmten Sheriff Wyatt Earp, der durch die Schießerei am O.K.-Corral berühmt wurde.

Im Gegensatz zu den früheren Helden-Verfilmungen über unerschrockene Männer, heißgeschossene Pistolenläufe und schwitzende Pferde versucht Regisseur Lawrence Kasdan, die Figur Wyatt Earp (Costner) so realistisch wie möglich darzustellen. Angefangen bei der Jugend, in der Earp von seinem Vater lernt, daß das Wichtigste im Leben die Familie und die Gerechtigkeit sind, zeigt der Film den Werdegang eines "Westernhelden", dessen Heldenhaftigkeit wohl eher der Dichtung entspringt. Earp durchlebt Jahre der Unruhe und des Schmerzes und wird zu einem harten, unbeugsamen Gesetzesmann.



▲ In "No Surrender" geht's dem Gesundheitswesen an den Kragen



In weiteren Rollen kann man Dennis Quaid und Gene Hackman erleben, weitere bekannte Namen sind Mark Harmon und Isabella Rossellini. Erscheinen wird der Film Anfang September in den Kinos. Mein Tip des Monats.

## Neue Videos

In **No Surrender** – Schrei nach Gerechtigkeit gehen Ray Liotta und Kiefer Sutherland als Ärzte eines Staatskrankenhauses für Kriegsveteranen auf die Barrikaden. Der Grund: schlimme Zustände in der Klinik, in der Patienten in Kammern gesperrt, Herzschrittmacher auf dem Schwarzmarkt verhöckert und dringende Operationen einfach nicht durchgeführt werden. Das Ganze ist eine



▲ Wer "Hexina" begegnet, ▼ hat nichts als Probleme



bitterböse Komödie im Stile von M.A.S.H., in der aufgezeigt wird, wie Amerika mit seinen ehemaligen Helden umgeht. (Columbia Tristar Home Videos, FSK ab 12 Jahre.) Klingt auf jeden Fall interessant.

Wie man bei der Schwärmerei für das weibliche Geschlecht ziemlich in Schwierigkeiten kommen kann, zeigt die Komödie **Hexina**. Hotel-Portier Matt Welsh (Arye Gross) freut sich auf die Ankunft seines heimlichen Stars Hexina (Claudia Christian), eines Top-Fotomodells. Irgendwie schafft es Schwerenöter Matt, sehr nahe (sogar verdammt nahe) an Hexina heranzukommen, nicht ahnend, was er sich da aufgehalst hat. Das Mädels hat nämlich die unangenehme Angewohnheit, so manchen Mann vom Leben zum Tode zu befördern. – Wer auf schräge Komödien steht, kommt bei Hexina bestimmt auf seine Kosten. (Columbia Tristar Home Video, FSK ab 12)



▲ Bruce Willis sorgt in "Tödliche Nähe" wieder für viel Schrott und Trümmer

Action Star Bruce Willis ist wieder da. In **Tödliche Nähe** (Originaltitel "Striking Distance") spielt er einen heruntergekommenen Cop, der Zweifel an der Festnahme des Frauenmörders von Pittsburgh hat. Als er wieder mal zu weit seine Klappe aufreißt, wird er kurzerhand zur Wasserschutzpolizei strafversetzt. Sein Einwand, der Falsche säße auf der Anklagebank und der wirkliche Mörder sei ein Cop, wird abgetan. Zwei Jahre vergehen, und alles scheint vergessen, bis plötzlich wieder reihenweise junge Frauen bestialisch ermordet werden. Das Komische: alle stammen aus dem Umfeld von Cop Hardy (Willis). Kein Wunder, daß der Haudegen wieder aktiv wird.

Wer Bruce Willis und seine Filme kennt ("Stirb langsam", Teil I und II, "Last Boy Scout", "Hudson Hawk"), der weiß, was ihn erwartet: Viel Gewalt, aber auch viel Spannung und Action. (Columbia Tristar Home Video, FSK ab 16.) Das Richtige für Action-Fans.

Woody Allen, bekannt für geistreiche, kritische, oft bissige und humorvolle Filmwerke, hat wieder zugeschlagen. In **Manhattan Murder Mystery** geht sei-



▲ War es Mord oder nicht? In Woody Allens Komödie weiß es keiner so genau

ne (Film-)Frau Carol (Diane Keaton) auf die Jagd nach einem angeblichen Mörder. Eine Nachbarin der beiden kommt unter mysteriösen Umständen ums Leben, sie verdächtigt den Ehemann der Toten. Hausfreund Ted unterstützt sie in dieser Auffassung, Allen als Verleger und Ehemann Larry findet es



zu Anfang lustig, später eher lästig. Doch wie das Leben so spielt, Carol hat voll ins Schwarze getroffen...

Allens Komödie um Beziehungskisten, Verdächtigungen, Hausfreunde und gefährliche Mörderjagden ist einfach sehenswert. Situationskomik und aberwitzige Dialoge benötigen allerdings ein feines Gespür für Filme dieser Art. (Columbia Tristar Home Video, FSK ab 12.) It's cool, man.

Jean-Claude Van Damme, Star aus vielen Kampfsport-Filmen, spielt in seinem neuesten Werk wieder einmal den Rächer der kleinen Leute. Ohne Ausweg heißt das Werk, in dem Van Damme einen Ausbrecher spielt, der Unterschlupf auf der Farm von Clydie (Rosanna Arquette) findet. Clydie ist Witwe und lebt in beständiger Angst vor Finanzhaien, die ihr die Farm wegnehmen wollen. Bankräuber Sam (Van Damme) stellt sich den Verbrechern in den Weg und wird dabei selbst von der Polizei gejagt.



▲ Van Damme haut wieder drauf: ◀ "Ohne Ausweg"



unbedingt Van-Damme-Fan sein, um sich den Film anzusehen; wer Action mag, kommt auf jeden Fall ganz gut auf seine Kosten. (Columbia Tristar Home Video, FSK ab 16.)

Viel Zauberei und Magie gibt es in **Hocus Pocus**, einer Komödie um Hexen und Halloween. Drei Schwestern (Bette Midler, Sarah Jessica Parker und Kathy Najimy), die sich ehemals als Hexen zu erkennen gaben, wurden vor 300 Jahren zur Strecke gebracht. Drei Kids von heute sorgen in der Nacht zu Halloween dafür, daß diese Hexen wieder erscheinen. Sie machen dem Städtchen Salem die Hölle heiß und bereiten den Einwohnern ein Halloween-Fest, das diesen noch lange im Gedächtnis bleiben wird. Die Kids und die sprechende Katze Binz müssen alles aufwenden, um dem Spuk ein Ende zu bereiten.

Eine Hexe zu spielen, das ist eine Rolle für "Furiosa" Bette Midler. Wie das Märchen um Zauberei und Magie ausgeht, das ist schon sehenswert (Buena Vista Home Video, FSK ab 12). Der Filmtip für die ganze Familie.

So, das war wieder viel fürs Auge. Mal sehen, was uns im nächsten Monat auf den Tisch flattert, einige Ankündigungen versprechen heiße Highlights. Bis dann, Eure Vera.



▲ Bette Midler zeigt in "Hocus Pocus", was Hexen so alles können



# MUSIK ZWO DREI VIER

**Wenn Du denkst, daß MTV und VIVA gut sind, dann schau Dir erst einmal an, was Du mit diesem Musik-Programm alles machen kannst: Bei Video Jam bist Du Dein eigener Regisseur!**

**D**as ist jetzt mal eine echt witzige Idee: Bastel Dir Deine eigenen Videoclips zusammen, komplett mit fetziger Musik, abgedrehten Zeichentrick-Charakteren und einem Drehbuch, das Du selbst schreiben kannst. Klingt gut? Ist gut! Und wenn Du damit fertig bist, kannst Du Deinen Freunden zeigen, daß die Jungs vom Fernsehen noch viel zu lernen haben.

Das Ganze ist im Grunde sehr einfach (allerdings nur, wenn Du schon ein bißchen Englisch kannst, denn das Prog wird leider nicht übersetzt). Aber egal, auf jeden Fall klickst Du in Deinem Office erst mal das Regal mit der Musik an. Von Rock und Rap über Oldies und Klassik bis zu internationalen Songs und einer ziemlich wilden Mischung aus der Abteilung "Rest der Welt" findest Du reichlich Titel in einer Jukebox.

Sobald Du Dich für eine Lala entschieden hast, darfst Du Dir ein Hintergrundbild aussuchen, in dem die Action stattfinden soll. Ob Western-Saloon, Dschungeldorf oder einsame Lagune – Auswahl über Icon-Menüs gibt es reichlich.

Im Schauspieler-Menü warten dann jede Menge abgefahrener Typen darauf, Star in Deinem Video zu werden. Knuffelhunde und -katzen, Muskelprotze, eine ganze Abteilung Frankensteinmonster inklusive Knochenmann und Zombie, schwimmende Viecher vom Kraken bis zur Meerjungfrau, Saloongirls und Kicherhexen – was immer Du Dir wünschst, es ist vorhanden (das heißt, alles außer Michael Jackson, Peter Schmitz und Ute Lemper, glaube ich...). Alle Kandidaten kannst Du vortanzen lassen, aber nur den sieben besten bietest

Du schließlich die Chance ihres Lebens.

Soweit ist ja nun alles noch nicht weiter aufregend. Die Hauptsache kommt nämlich erst. Sobald Du alle Vorbereitungen getroffen hast, geht's ab ins Studio. Hier findest Du jetzt alles vor, was Du in den

schließlich soll die Action ja auch in einem gewissen Zusammenhang zur Musik stehen (haben Musikvideos nun mal so an sich).

Das Szenario verschönerst Du noch mit diversen Requisiten (Kakteen, Noten, Pötte, was auch immer die Icons hergeben). Diese Teile kannst Du genauso verrückt durch die Gegend schwirren lassen



▲ Cowboy hoch das Bein im Takt



▲ Wo soll der Spucknapf hin?



▲ Das Büro



▲ Den hat's aber erschreckt

Eingangs-Screens ausgewählt hast und kannst nun manipulieren, daß es eine wahre Pracht ist. Den Stars z. B. verpaßt Du ein paar nette Spezialeffekte: Du kannst sie durch die Szenen wandern oder sie rein- und rausfliegen lassen, verzerren, verwirbeln, in verschiedene Raster auflösen und noch eine ganze Menge mehr Unsinn mit ihnen anstellen. Hier ist Phantasie gefragt – und ein bißchen Musikalität, denn

wie auch die Stars. Laß Dir ruhig mal 'ne hübsche Choreographie einfallen. Alle Aktionen werden über einfache Maus-klicks gesteuert. Du kannst so lange probieren, bis Du mit dem Resultat zufrieden bist, dann erst wird eine Szene in das Video aufgenommen. Abspeichern kannst Du Deine Clips natürlich auch und dann fürchterlich damit angeben.

Bis Du so perfekte Videos machst wie die im Regal liegenden Beispiele, braucht es natürlich etwas Übung. Aber weil es so irre viele Features gibt, mit denen Du einen Clip gestalten kannst, wird die Arbeit mit Video Jam auch nicht so schnell langweilig.

Damit Du allerdings in den Genuß dieses Progs aus der "EA\*Kids"-Reihe kommst, sollte Deine Soundkarte auf IRQ 7 stehen, sonst drehst Du einen Stummfilm (in diesem Fall nicht sonderlich witzig). Eine Möglichkeit, hier auf einen anderen Interrupt zu gehen, besteht nämlich dummerweise nicht. "Böse, böse Programmierer", kann man da nur sagen. "Merken, und nächstes Mal besser machen."



## VIDEO JAM

PC (386/25, 2 MB RAM, 9 MB auf Festplatte, Maus, unterst. alle gängigen Soundkarten), 100 DM, geplant für: CD-ROM, Mac, Hersteller: Electronic Arts, USA, Muster von: Electronic Arts, England.

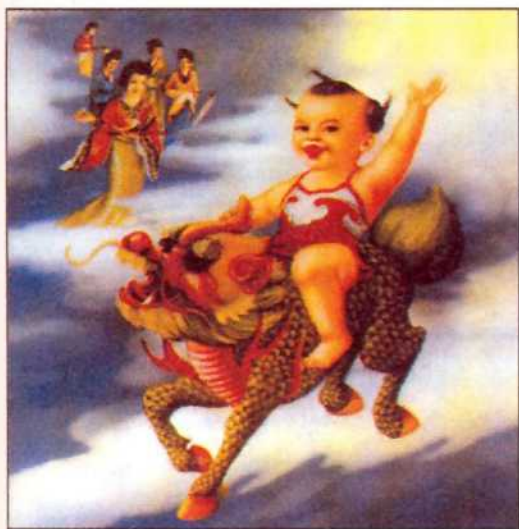
## Urteil: 10 ABGEFETZT

	Grafik:	9
	Sound:	9
	Ablauf:	10
	Idee:	10
	Steuerung:	9

Let's fetz!

# Sparprogramm

Keine Bange, nächstes Mal gibt's wieder neue Musik auf zwei Seiten. Nur diesmal war eben so viel Software da, daß ein paar aktuelle Scheiben erst nächsten Monat ausführlich besprochen werden. Hinten runtergefallen sind: die Nomads mit "Powerstrip" und Dr. Feelgood mit "Down at the Doctors". Werden aber nachgeliefert – versprochen.



Stone Temple Pilots  
**Purple** (Atlantic Records)

Junge, sind die laaangsaam geworden. Streckenweise klingen die 1-A-Granger fast so, als wollten sie den Doom neu erfinden. Na ja, die "Core" (letzte Scheibe von STPilots) war aber auch ein Aushängeschild der Extraklasse. So in diese Richtung gehen die letzten Tracks *Silver Gun Superman* und *Army Ants* von der "Purple". Natürlich haben sie die Distortion an der E-Gitarre auch bei den anderen Songs auf volle Pulle, doch irgendwie ist die Wut gewichen. Jetzt klingt man eher gemäßigt sauer und ungewohnt gefühlsbetont. Am Schluß versteckt sich noch ein Bonustrack, der nur als Verarschung gemeint sein kann. Im Stile von Dean Martin besingen sie

ihr zweites Werk "Our Second Album". Trotz aller Kritik, die die Stone Temple Pilots an dieser Stelle einstecken müssen: Auch hier geht's ab, nur auf einer anderen Schiene. Gegen alle Erwartungen ist es mehr eine Scheibe für die vertraute Zweisamkeit, oder die angehende....? Aber Achtung, dann nicht zu laut, gelle.

»Schmuse-Grunge«

Die vorgestellten Scheiben wurden uns vom Malibu-Versand, Hamburg, zur Verfügung gestellt.



Rausch  
**Massive** (Phonogram)

Rausch machen keinen Hehl daraus, woher sie ihre Songs ziehen: Ganja. Überall wo man auf und im Cover hinsieht, steckt das kleine grüne Blättchen. Egal. Auf jeden Fall machen die Members der Band erstklassigen Rock aus Deutschland – und das nicht erst seit gestern. So ungefähr wie die reichlich bekanntgewordenen Fury in the Slaughterhouse, nur eben schon etwas länger. Wer Rausch noch nicht kennt, sollte sie sich schleunigst mal reintun. Kein massives Gebrettere, sondern gut getimt mit einem Hang zum Psychedelischen. Gitarrenenthusiasten kommen bei "Massive" voll auf ihre Kosten. Saubere Breaks und Soli, die so richtig den kleinen empfindlichen Punkt im Trommelfell finden. Danke Rausch, ganz großes Lob für Massive. Von mir gibt's 'ne Auszeichnung.

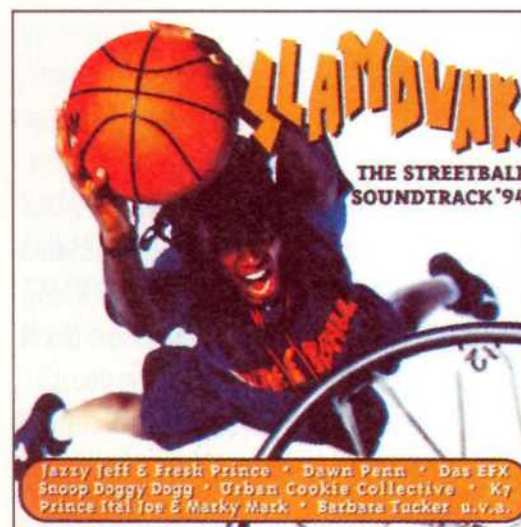
»Erstklassig«



Beastie Boys  
**Ill Communication** (Capitol Rec.)

Ich rechne ja bei Beastie-Boys-Scheiben mit allem – grundsätzlich! Dachte ich bisher. Aber daß sie Jazz, Funk, Disco, Punk und französischen Dancefloor gnadenlos plündern, das lag nun wirklich nicht in meiner Vorstellungskraft. Klar, Leute, wir reden hier immer noch von den Jungs, die beinhart rappen und fiесе Gitarren einsetzen. Die Boys sind nur ein bißchen variationsreicher geworden. Den Beat haben sie noch genauso drauf wie immer seit der ersten Scheibe. Die Lyrics laufen unter dem Motto "extrem jugendgefährdend". Mütter und Nachbarn werden den Baß lieben. Der wummert sogar so richtig sauber durch Bunkerwände. *Sabrosa* ist so ein spezieller Fall. Ein Instrumental mit schöner Fuzz-Gitarre und einem Groove, der Dir ohne Umwege in die Knie geht. Endlich mal Hip Hop, der sich außer mit wüsten Beschimpfungen auch mit der Musik beschäftigt. 20 Tracks sind drauf, wobei aber nicht jeder ein Hit ist. Trotzdem eine lohnende Anschaffung.

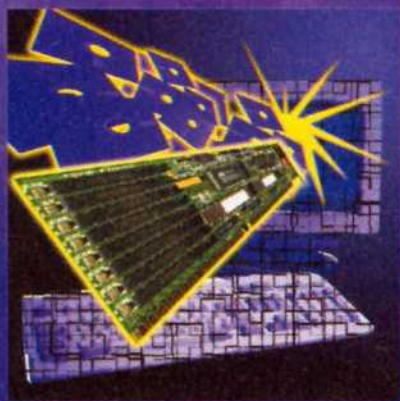
»Rap-Opas drehen auf«



Slam Dunk  
**Soundtrack** (Warner Music)

Ui, das ist natürlich 'n Hammer. Hip Hop, Ragamuffin und Dancefloor gemixt auf einen Sampler. Nee, da läuft irgendwas falsch. Dabei sind die Sachen nicht mal schlecht. Aber mir geht's auf jeden Fall so, daß ich mit jedem Song in eine neue Stimmung gerissen werde. Für kleine Parties in der bescheidenen Hütte kann man die Scheibe bestens verwenden, aber so im Auto oder einfach so über das gute heimische Stereo ist's Geschmackssache. Klingt für mich so nach verspoilertem GTI mit 300-Watt-Anlage vor 'nem Ampelrennen. So in Richtung Buuffbuuff. Mitspieler sind auf jeden Fall: Reza E & Larry N Mike, Angela Winbush, Das Efx, Prince Ital Joe, Dawn Penn, Basicly Sonic, Jazzy Jeff & Fresh Prince, Stevie V., Snoop Doggy Dogg, Cunnie Williams, 2 Ruff, Barbara Tucker, K7, Double Pac Urban Cookie Collective, Bürger Lars Dietrich, KRS-One, The Wascals. Ich passe hier mal: Macht Euch selbst 'n Urteil.

»Selbstfindung«



# CD-i startet

## zum Großangriff

Nicht alle naselang ein neues System, sondern eine Idee so lange konsequent unterstützen, bis sie sich irgendwann durchgesetzt hat – das könnte ein Motto von Philips sein. In diesem Sinne verschafft der Elektronikmulti seinem CD-i-System derzeit mit massig Fernsehspots sowie neuer Hard- und Software kräftig Rückenwind.

**M**it dem Werbeslogan "Philips invents for you" will der Elektro- und Elektronikonzern, der seinen Hauptsitz seit über einem Jahrhundert im niederländischen Eindhoven hat, an alte Traditionen anknüpfen: In den sechziger Jahren entwickelte Philips die Compact-Cassette, in den Siebzigern war es die Bildplatte, und Anfang des vergangenen Jahrzehnts schließlich entsprang die Compact-Disk (CD) den Köpfen von Philips- und Sony-Ingenieuren. Zwischendurch war man gemeinsam mit Grundig noch an der Entwicklung von Video 2000 beteiligt – dem seinerzeit technisch besten, aber leider glücklosen Videoband-Standard.

Und nun: "Compact Disk Interactive", oder kurz CD-i. Na ja – um genau zu sein: Das System gibt es nicht erst jetzt, sondern bereits seit rund zwei Jahren. Aber erst seit April dieses Jahres eröffnet das MPEG-"Full Motion Video"-Modul (FMV) den CD-i-Geräten eine ganz neue Welt digitalisierter Vollbild-Animationen.

Philips setzt voll auf CD-i und schert sich nicht darum, daß auf dem Markt der interaktiven Bildschirmunterhaltung bereits etliche Systeme um die Käufergunst kämpfen. Aber Mega CD hin, Play Station her, kaum jemand kann jetzt bereits ein so lange ausgereiftes System mit so vielen Anwendungsbereichen und



▲ Hi, mein Name ist 450!

– das muß einmal gesagt werden – so benutzerfreundlicher, hervorragend eingedeutschter Software vorweisen wie Philips. Anders als etwa Segas CD-Konsole ist das CD-i nicht primär für den Spieleinsatz konzipiert worden, sondern als Multimedia-Unterhaltungs- und Informationsgerät für die ganze Familie. Dementsprechend gibt es zur Zeit auch noch mehr Software vom Typ "Renaissance in Florenz" oder "Wie das Rhinoceros zu seiner Haut kam" als etwa rasante Spiele. Das liegt nicht an eingeschränkten Hardware-Möglichkeiten (das CD-i ist dem Mega CD in puncto Grafik klar überlegen; mit FMV mischt es sogar in der Spitzengruppe mit), sondern am Konzept. Heute sagt der Begriff "Multimedia" auch Leuten außerhalb der EDV-Schickeria etwas – jetzt haben möglicherweise auch Anwendungen wie



▲ Schöner teurer 350er...

das große Lexikon auf dem Bildschirm bessere Chancen als noch vor einem Jahr. Dank FMV wird es in Zukunft für das CD-i kaum ein Thema geben, das sich nicht durch pfundweise Video-Animationen aufpeppen und attraktiv machen ließe.

### Mehr als eine Spielmaschine

Wenn es um Spiele auf dem CD-i geht, dann konnte man in der Vergangenheit

nur doppelt die Stirn runzeln. Einmal, weil es nur eine sehr geringe Auswahl an Games für das System gab, und zum anderen, weil die verfügbaren Spiele kaum einen verwöhnten Daddler von irgendeinem Stuhl hauen konnten.

Das ändert sich jetzt langsam – und es gibt bereits die ersten Games, die mit FMV arbeiten. Die CD-i-Version von *The Seventh Guest* beispielsweise ist der PC-Version in puncto sanfte Bewegungen und Virtual-Reality-Eindruck klar überlegen. Der Spiel-Sound kommt direkt vom CD-Audiotrack – so etwas geht auf dem PC zwar auch, siehe *Der Patrizier*, aber es spricht sich bei den PC-Softwareleuten erst langsam rum.

Um den Spielmarkt, den man bisher noch nicht so richtig in den Griff bekom-



▲ Kinder-Programme sind eine besondere Stärke des CD-i-Systems. Mit diesem Controller kommen Kinderhände prima klar

men konnte, stärker anzugehen, hat Philips jetzt mit dem Modell 450 soeben ein neues CD-i-Gerät auf den Markt gebracht. Es kommt im CD32-Look daher und zielt auf eine junge, spiel- und videofilmorientierte Kundschaft. Die kleine "CD-Truhe" kostet 699 DM, das FMV-Modul schlägt noch einmal mit 399 DM zu Buche. So kriegt man für etwas mehr als 'nen Tausi ein komplett MPEG-taugliches CD-i-System, das gegenüber seinen quaderförmigen großen Geschwistern richtig preiswert aussieht.

Weil wir gerade bei den Geräten sind: Im HiFi- und Fernseh-Laden kriegt man außer dem 450er noch die Modelle 210/20 für rund 1300,- DM und 220/40 für 899,-. Das passende FMV-Modul will jeweils mit zusätzlichen 399 Germanendollars bezahlt werden.



Die Player verarbeiten neben den CD-i-Programmen auch Photo-, Audio- und Grafik-CDs (CD-G). Als Ausgänge stehen bei allen Geräten eine Buchse für TV-Antennensignal und ein PAL-Video-Out-Anschluß in einer SCART-Buchse, außerdem ein paar Cinch-Pöppel für Audio-Out zur Verfügung. Das Spitzenmodell 220/40 hat zusätzlich einen SVHS-Ausgang und einen Kopfhöreranschluß. Die Bedienung erfolgt bei 210 und 220 standardmäßig mit einem Infrarot-Controller, der über einen integrierten Mini-Joystick verfügt. Das Modell 450 hat eine Kabel-Fernbedienung. Alternativ lassen sich an alle Geräte per Kabel so feine Sachen wie Trackerball, Text-Tastatur oder Maus anschließen.

Zum Abspeichern von Spielständen haben die CD-i-Player eine Art intelligenten nichtflüchtigen Speicher eingebaut: Der abgespeicherte Inhalt wird automatisch dem richtigen Spiel zugeordnet. Die preiswerteren Modelle 450 und 210 verfügen nur über 8 kByte dieses Speichers; der edle 220er bringt 32 kByte mit.

Für Entwickler und kommerzielle Multimedianeer gibt es über die drei erwähnten Player hinaus noch die erstaunlichsten Wundermaschinen, so zum Beispiel den tragbaren 350er mit Fünfein-

halbzoll- (14 cm)-Aktiv-LCD-Schirm. Das schnuckelige Dingelchen kostet leider stolze 3800,- DM; das passende FMV-Modul haut noch mal mit 700,- rein. Auch der 602 mit zusätzlichem integriertem Diskettenlaufwerk ist ein echtes Profi-Gerät.

## Tele-CD-i

Alle Player sind bereits von Haus aus auf Vernetzung angelegt. Philips plant derzeit unter dem Arbeitstitel "Tele-CD-i" ein europaweites Info-, Einkaufs- und Entertainment-Netz, für das sich der CD-i-Player mit der Telefonleitung verbinden läßt. Eine erste Erprobungsphase mit Test-Teilnehmern läuft bereits in Holland.: Ein Versandhaus hat eine Katalog-CD mit Benutzerführung und Artikel-Grafiken herausgebracht, die bei der Bestellsitzung dann jeweils durch aktuelle Sonderangebote über die Leitung ergänzt wird. Unser Eindruck: ein ähnlicher Ansatz wie Btx, aber durch die Möglichkeiten der CD ungleich attraktiver.

Als weiteres Projekt ist ein dicker Fernseher mit eingebautem CD-i-Player geplant. Sicher eine bequeme Sache, aber das klassische Wohnzimmer-Puschen hat zumindest in Deutschland bislang noch nicht als Hort der Interakti-



▲ **Das aktuelle Spitzen-Heimmodell 220/40**



▲ **Pfoten hoch: Der neue Infrarot-Balermann fürs CD-i wird in dieser Form wahrscheinlich nicht in Deutschland zu haben sein**

vität geblüht. In dieser Richtung ist schon mal eine Rechnung nicht aufgegangen – man denke an die Bauchlandung der Telekom mit der geplanten Vertreibung von Btx-Fernsehtastaturen.

## Der PC-Markt wartet

Vielleicht liegt der Durchbruch in einer anderen Ecke: Bereits jetzt gibt es CD-i-Hardware-Emulatoren für Entwicklerzwecke. Gemeinsam mit Partnerfirmen arbeitet Philips zur Zeit an einer CD-i-Steckkarte für den PC, die auch für den Heimanwender erschwinglich sein soll. Ein Double-Speed-Laufwerk für PC-Programme, MPEG-CDs und CD-i-Anwendungen? Das wäre mehr als sensationell und könnte den Multimedia-Markt möglicherweise neu aufmischen.



# GAME-MAN

**Game-Boy-Spiele in Farbe? Schneller Blick auf den Kalender – nein, das ist nicht die April-Ausgabe. Ein kleines Zusatzmodul zum Super Nintendo macht's möglich, die Minimodule der tragbaren Keksdose mit einem vernünftigen Joypad, in Farbe auf einem großen Monitor zu spielen.**

**D**arauf haben nicht nur Screenshot-geplagte Redakteure gewartet – ein System, mit dem Game-Boy-Spiele auf den Fernseh-Bildschirm "projiziert" werden. Der Super Game Boy ist die ideale Ergänzung für alle diejenigen, die beide Nintendo-Systeme besitzen – SNES und Game Boy.

Zugegeben, für SNES-Grafik-verwöhnte Anwender ist die Magergrafik des Game Boy auch auf einem Fernseher ein ziemlicher Rückschritt. Aber die Modulkosten sind hoch, und der Super-Game-Boy-Adapter hält einige Features bereit, um die Spiele zusätzlich aufzuwerten. Zunächst jedoch die schlechte Nachricht. Der Adapter ist bisher nur in den Staaten

und in Super-Famicom-Bauform zu erhalten. Auf einem PAL-SNES versagt er kläglich den Dienst. Lediglich durch die Hardwareänderung mit dem Umbausatz von Arjay Games (ASM 3/94) und einem zurechtgeraspelten Gehäuse war der Adapter zur Zusammenarbeit zu bewegen. Eine offizielle deutsche PAL-Version des Super Game Boy ist jedoch in Vorbereitung.

## Boy in a Box

Hardwaremäßig besteht der Plug-in-Game-Boy aus einem Modulslot, etwas Elektronik, einem DSP und einem 2 MBit großem Betriebssystem. Nach dem Einschalten erscheint die grafische Ansicht eines Game Boy mit dem berühmten grü-

nen LCD-Fensterchen in der Mitte. Nach einigen Sekunden meldet sich das Modul mit dem gewohnten Piepser und der Copyrightmeldung, und man kann das gewünschte Game über das SNES-Joypad spielen. Das Betriebssystem hält jedoch noch einige andere Gimmicks bereit. Durch gleichzeitiges Drücken der R- und L-Taste erscheint ein spezielles Super-Game-Boy-Menü am Bildschirm. Hier lassen sich verschiedene Palettenvoreinstellungen anwählen, die den vier Grundfarben der Game-Boy-Spiele zugewiesen werden können. Über einen speziellen Menüpunkt lassen



▲ **Die US-Version: Paßt nur mit Hardwarebastelei in PAL-Konsolen**

sich auch eigene Paletten definieren. Die Belegung des Joypads kann ebenso geändert und den Bedürfnissen des Spielers angepaßt werden. Zu guter Letzt ist es möglich, den Hintergrundbildschirm frei zu wählen oder mit einer Art Mario Paint selbst zu gestalten.

Alle alten GB-Cartridges lassen sich mit 4 Farben, speziell gekennzeichnete brandneue Spiele sogar mit 256 Farben nutzen! Einziger Nachteil: Das Game paßt nicht mehr in die Hosentasche...



## SUPER GAME BOY

**Super NES, ca. 120 DM, Hersteller: Nintendo, USA, Muster von: Hersteller.**

## Fünf Wavetable-PC-Soundkarten im Vergleich

# Rendezvous der Klangwellen

**K**länge lassen sich auf vielerlei Weise erzeugen – klar, das weiß jeder, der schon einmal versucht hat, eine Sting-CD zu hören, während die kleine Schwester am Mittagstisch inbrünstig mit der Gabel auf dem Teller langkratzt. Aber auch wenn es um die elektronische Erzeugung von Klängen geht, gibt es mehrere Wege.

Die ehrwürdigen Ahnen unserer heutigen digitalen Synthesizer arbeiteten analog und erzeugten ihre Sounds mit Hilfe von Sinus-, Rechteck- und Rauschgeneratoren, Ringmodulatoren und anderen Zauberdingen der Transistorzeit. Das digitale Zeitalter brach in den frühen Achtzigern an und bescherte uns zunächst blässere Sounds, aber vielfältige Editiermöglichkeiten und kinderleicht einzusetzende Effekte. Die Ära der Heimcomputer kam, und mit ihr kamen billige Soundchips. Per Steckkarte erwachte 1987 auch der ursprünglich stumme PC zu akustischem Leben: Die *AdLib Synthesizer Card* war die erste Soundkarte, die weite Verbreitung fand. Mit Hilfe eines Yamaha-Chips machte sie Musik und benutzte dafür das Klangsyntheseverfahren der Frequenzmodulation (FM). Die kurze Zeit später entwickelte *SoundBlaster*-Karte von Creative Labs übernahm die Technik der AdLib-Musikmaschine und fügte ein einfaches 8-Bit-Sampling-System für Aufnahme und Wiedergabe digitalisierter Geräusche hinzu.

Bei allen späteren Soundkarten haben sich die Hersteller immer bemüht, zu diesen frühen Standards kompatibel zu bleiben. Aus 8-Bit-Samplern sind mit der Zeit raffinierte 16-Bit-Systeme mit leistungsfähigen Filtern geworden, die Aufnahmen in CD-Qualität verarbeiten können. Und damit die Musik "aus der Karte" nicht mehr ganz so nach Computer klingt, verwendet man neuerdings eine erschwinglich gewordene Technologie, die bei elektronischen Musikinstrumenten schon seit Jahren zum Einsatz kommt. Statt Klangfärbungen mit FM-Technik künstlich aufzubauen, benutzt man gesampelte Aufnahmefetzchen wirklicher Instrumente, deren isolierter Klangcharakter dann mit einem gewünschten Ton verbunden wird. Die Tabelle der verschiedenen aus Samples extrahierten Klangcharakteristika, die "Wave table", hat dem Verfahren seinen Namen gegeben.

Die erste bekannte PC-Soundkarte, die so arbeitete, war die "Ultrasound" von Gravis. Bei heutigen Wavetable-Karten wird die Klangerzeugung über

MIDI-Treiber angesprochen. Karten dieser Art werden immer preiswerter. Es ist also nicht erstaunlich, daß auch immer mehr Spiele ihre FM-Musik, deren "computeriges" Klangbild zunehmend auf Überdruß stößt, durch Wavetable-taugliche MIDI-Songs ergänzen. Gerade aufwendige Spiele können durch Wavetable-Musik enorm an Atmosphäre gewinnen. Beispiele dafür sind neben vielen anderen etwa *die Siedler*, *Betrayal at Kronedor*, *The 7th Guest* oder auch *Ultima VIII*. Mußte man sich beim Installieren eines Spiels noch vor kurzem entweder für "SoundBlaster" (Digi-Geräusche, FM-Musik) oder "MIDI" (edle Musik, keine Sprache/Geräusche) entscheiden, so kann man jetzt beides haben: Etliche aktuelle Soundkarten-Lösungen bieten eine Kombination aus beiden Welten.

Genug der Historie! Wir wollen Euch hier einige solcher Lösungen vorstellen und auch nicht verschweigen, was für eine Figur die einzelnen Karten speziell im Spielbereich machen.

### Misch mal die Karten!

Alle hier vertretenen Kandidaten basieren auf 16-Bit-Samplern. Das heißt, sie können Dynamikwerte von 0 bis 65535 verarbeiten. Bis auf die *GameWave* von Orchid erlauben all diese Karten die Aufnahme und Wiedergabe von 16-Bit-Sound-Samples in Stereo mit einer Samplingfrequenz von maximal 44,1 kHz, was einer CD-Aufnahme entspricht.

Weil wir gerade über CDs reden: Sämtliche Karten im Test bieten Anschlüsse für verschiedene Typen von AT-Bus-CD-ROM-Laufwerken. Wer knapp an Steckplätzen ist, kann so den Controller seines CD-Drives gegen die Soundkarte austauschen. Allerdings ist es nicht in jedem Fall möglich, jeden Laufwerkstyp mit der für ihn günstigsten Kombination von Interrupt und DMA-Kanal an der Soundkarte zu betreiben. Speziell die Besitzer von Mitsumi-Double-Speed-Laufwerken, die normalerweise gern High-DMA benutzen, müssen (außer beim *SoundBlaster AWE32*) mit Geschwindigkeitseinbußen rechnen.

Da nicht alle Programme eine MIDI-Datenausgabe bieten, braucht man auch immer mal wieder den klassischen FM-Synthi nach *AdLib*-Strickmuster. Alle Testkandidaten bieten dafür eine Lösung – der dafür verantwortliche *Yamaha-OPL*-Chip ist entweder persönlich anwesend, oder er wird irgendwie emuliert.

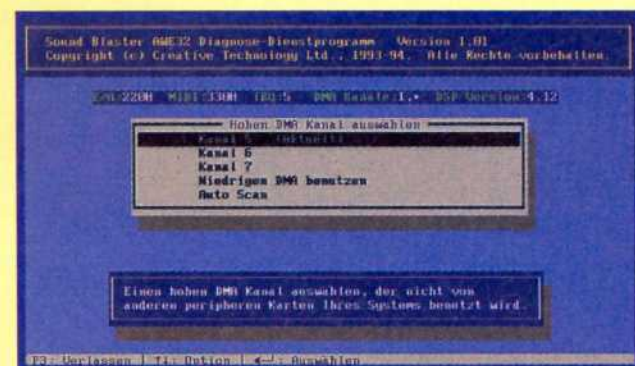
Mit der Zeit wachsen die Ansprüche: Konnte vor zehn Jahren noch ein pfiffiger Quietschesound aus der internen Quäke einem PC-User Freude ins Herz schütten, so braucht es dazu heute schon naturgetreue Banjo-, Schlagzeug- oder E-Gitarrenklänge à la carte. Die Generation der Wavetable-Soundkarten ist erwachsen geworden, und wir haben einige der aktuellen Boards für Euch mit geschärften Spieler-Ohren getestet.

Eine weitere Gemeinsamkeit unserer Testkandidaten: Alle verfügen über einen eingebauten Verstärker. An dessen Ausgang lassen sich kleine passive Lautsprecherboxen anschließen. Es ist allerdings auch bei allen möglich, das Klangsignal an einem unverstärkten Ausgang abzunehmen und etwa über die dicke heimische HiFi-Anlage wiederzugeben.

Hier noch zu jedem Produkt ein paar kurze Anmerkungen – wer es eilig hat, kann ja gleich zur Tabellen springen.

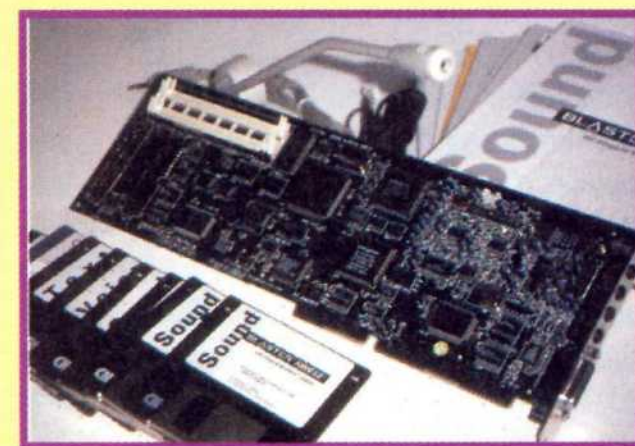
### SoundBlaster AWE32

Das teuerste Produkt unseres Tests stammt von *Ur-SoundBlaster*-Erfinder Creative. Die *AWE32* war zur diesjährigen CeBIT vielleicht die am heißesten erwartete PC-Karte überhaupt. Ihre Technik entstammt großenteils dem *SoundBlaster 16 ASP*, von dem sie auch den Signalprozessor übernehmen durfte. Dieser ermöglicht so hübsche Dinge wie



▲ Vorbildlich: Schritt-für-Schritt-Konfiguration mit Schritt-für-Schritt-Check bei der AWE32

Nachhall, Chorus, Stereo-Basisverbreiterung oder Soundkompression. Der eingebauter Wavetable-Synthesizer EMU 8000 klingt ausgezeichnet – nur die *Ensoniq*-Synthesis in Aztechs *Wave Power* und der *Video 7 Media FX* zeichnen die Instrumente noch ein bißchen feiner. Windows-Anwender dürfen sich be-



▲ Die AWE32: viel Gewicht fürs Geld. Eher für Windowsianer als für Spieler geeignet

sonders freuen, denn ihnen kommt der 512-kByte-RAM-Speicher der Karte (der sich mit SIMMs auf 28 MB erweitern läßt) zugute. Er erlaubt das Nachladen eigener Instrumente und die Zusammenstellung benutzerdefinierter Instrumentensätze.

Leider läßt sich dieser prima Synthi nur nutzen, wenn zwei Config-Treiber und ein speicherresidentes Programm (TSR) geladen sind, die den Zugriff erlauben. Die residente MIDI-Brücke braucht allein rund 48 Kilobytes; die zwei unentbehrlichen Treiber (wozu eigentlich? Das Handbuch schweigt sich aus, und daß man auf einen dritten, ebenfalls automatisch installierten Config-Treiber bei richtiger Jumperung tatsächlich verzichten kann, steht auch nicht drin...) schlucken noch mal rund 30. Da wird der Speicher selbst mit Hochlade-Tricks extrem knapp. Bei Spielen, die einen DOS-Extender benutzen, kommt das TSR-Programm von vornherein ins Schleudern – aus der Traum für *die Siedler*, *Raptor*, *X-Wing* und viele, viele andere Spiele, die AWE-32-Besitzer trotz Wavetable-Karte nur mit FM-Sound spielen können. Jammerschade! Unterm Strich: die optimale Karte für Windows, Spieltauglichkeit leider miserabel. Schade, denn diese Karte hat das beste Installations-, Konfigurations- und Diagnoseprogramm, das wir seit langer Zeit gesehen haben.

## Aztech Sound Galaxy Nova 16 Extra und Wave Power

Die brandneue Nova 16 Extra ist die Nachfolgerin der guten alten *SG Pro 16*. "Wave Power" heißt der Wavetable-Synthesizer mit *Ensoniq*-Technologie, der als Tochterboard zum Draufstecken ausgelegt ist. (Dieses Huckepackverfahren stammt von *Creative* – die haben für ihre *SoundBlaster*-Karten den *WaveBlaster* entwickelt.) Das *Wave-Power*-Synthi-Modul klingt exzellent, bietet aber ausschließlich einen General-MIDI-Modus. Alle anderen Synthi im Test können zwischen General MIDI und einer



### ▲ Aztech Sound Galaxy Nova 16 Extra: Müßt ihr noch dran arbeiten, Jungs...

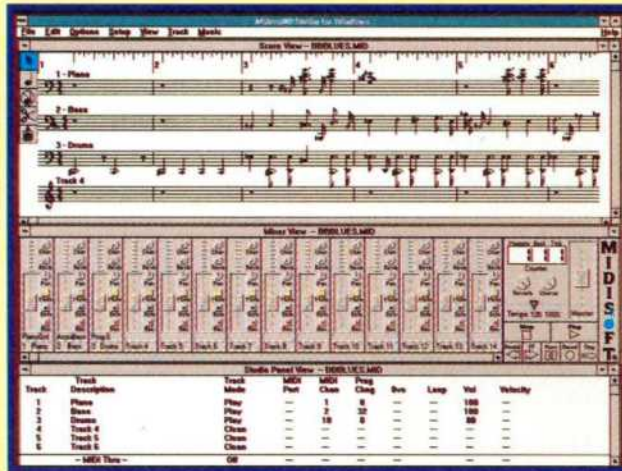
Emulation des *Roland-MT-32*-Synthi-Moduls umgeschaltet werden.

Wenn es das Wort "Katastrophe" nicht schon gäbe, müßte man es für die Installation der *Nova extra* erfinden. Wo hat man das schon mal gesehen, daß ein Konfigurationsprogramm den Rechner bei jedem zweiten Zugriff aufs EEPROM der Karte zum Absturz bringt? Selbst wenn der *SoundBlaster*-kompatible Modus einwandfrei eingestellt ist und hörbar funktioniert, behauptet das mitgelieferte Dia-



### ▲ Aztech Wave Power: prima Huckepack-Synthi, auch für SoundBlaster geeignet

gnoseprogramm, es könne ihn nicht finden. Das Entpack-Programm für die Installationssoftware läuft sinnigerweise unter Windows – weil Abstürze unter Windows bekanntermaßen mehr Dateimüll erzeugen als ein Bus voller Computerviren, und weil man mit nicht entpackten Setup-Programmen



### ▲ Dieses Spitzen-Sequencer- und Notationsprogramm gibt's als Dreingabe zur Wave Power!

für DOS überhaupt nichts steuern kann. Schauder! Daß die Karte einigen sehr kritischen Programmen (etwa *Star Control II* und selbst dem *Nethack*-Sound-Support) klaglos vormachen kann, sie sei ein *SoundBlaster*, ist sicher ein Pluspunkt. Es gibt andere Programme, die mit der *Nova 16 E* dagegen stumm sind wie die Fische – beispielsweise *Epic Pinball*. Bei den "Siedlern" spielt die *Wave Power* zwar brav MIDI-Musik, die Digi-Kanäle der *Nova 16 E* bleiben jedoch schweigsam. Etliche andere Games verkümmeln sich beim Versuch, Sound auf die *Nova* zu schicken, abstürzenderweise ins Nirwana.

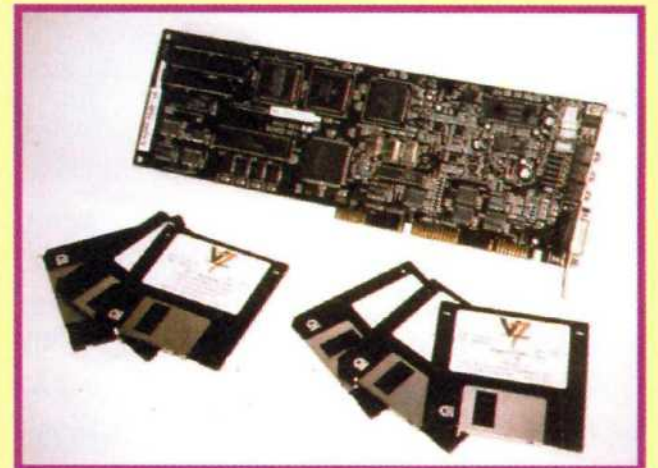
Selbst die absolut überragende Software-Ausstattung dieses Karten-Duetts kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß *Aztechs* Jüngste unter ärgerlichen Kinderkrankheiten zu leiden scheint.

## Video 7 Media fx

*Spea* übernahm Grafikkarten-Altmeister *Video 7*, und eines der Kinder, das diese beiden jetzt gemeinsam aufziehen, ist die *Media fx*. Ihr Wavetable-Synthesizer ist, wenn man ganz genau hinhört, der beste im Test. Will man Spiele mit *AdLib*-Sound laufen lassen, so stellt man bei der *Media fx* einen Emulationsmodus ein, der dann einige Instrumente zu einer Art *AdLib*-Gedächtnisfeier zusammenrührt. Klingt reizvoll, aber natürlich nicht nach "echter" FM-Musik.

Die Installation ist auch hier leider kein Grund zur Freude, sondern eher zum Haarerufen: Windows-

und DOS-Version der Konfigurationssoftware agieren lustig mit- oder gegeneinander, ohne daß die linke Hand zu wissen scheint, was die rechte tut. Unmengen an DMA-Kanälen und Interrupts müssen zugeordnet werden, wobei das Handbuch sich über viele wichtige Einzelheiten diskret ausschweigt. Natürlich kommen banale Selbstverständlichkeiten dafür um so ausführlicher dran. Hier steht das *Video-7*-Handbuch allerdings nicht allein da.



### ▲ Video 7 Media fx: Edler Sound, aber Probleme mit etlichen Spielen

Nicht alle Spiele erkennen die *Media fx* als "SoundBlaster" an, und manche ändern ihre Meinung erst dann, wenn man die Karte von MIDI- auf "FM"-Musik umschaltet. *Nomad* bringt seine Samples nur noch kräczend und spuckend hervor, ein paar andere Games treten in Schweigestreik.

Die *Media fx* ist eher eine Windows- als eine Spielesoundkarte. Ihr spitzenmäßiger Wavetable-Synthi entschädigt jedenfalls für manches Ungemach.

## SoundWave 32 plus

Die US-Firma *Orchid* ist durch Grafikkarten bekanntgeworden. Die *SoundWave 32* war im vergangenen Winter eine kleine Sensation, litt aber unter teilweise etwas schwachbrüstigen Wavesamples. Ein neues Sound-ROM von *InVision* zusammen mit einem Software-Update führte dann zur *SoundWave 32 plus*, die gerade bei den Flöten- und Gitarrenstimmen deutlich sauberer klingt als ihre Vorgängerin.



### ▲ Orchid SoundWave 32 plus: braves Kärtchen für alle (Anwendungs-)Fälle

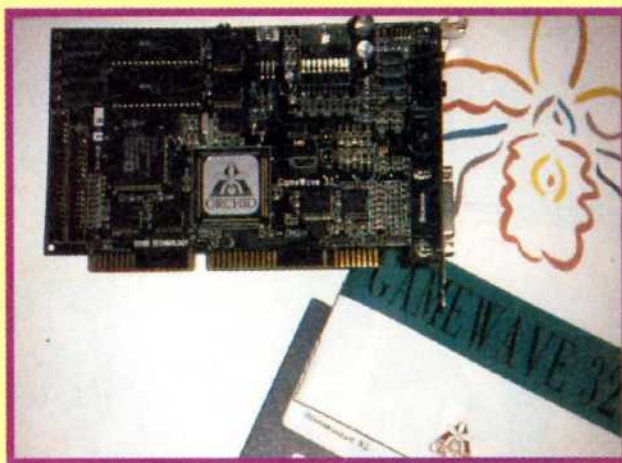
Das Herz der Karte ist ein Signalprozessor von *Analog Devices*. Er kümmert sich sowohl um die verschiedenen Arbeitsmodi der Karte als auch bei Bedarf um die Bereitstellung des *AdLib*-FM-Sounds. In Zukunft (mit den nächsten Software-Updates) wird er noch mehr zu tun bekommen als bis-

her: Hall, Stereo-Basisverbreiterung, Soundkompression und so weiter lassen sich dann nutzen.

Das Spielerherz erfreut sich an der wunderbaren Stabilität und Friedfertigkeit der Karte. Sie verträgt sich wirklich mit nahezu allen Spielen; ungerührt gibt sie gleichzeitig Digi-Geräusche im *SoundBlaster*-Modus und MIDI-Musik in *MT-32*-Emulation oder im General-MIDI-Modus wieder. Nur *Star Control II* zielt sich und mag mit der tapferen Orchidee nichts zu tun haben. Aber was nicht gerade (wie etwa der Sound-Support zu *Nethack*) extrem hardwarenah abfragt, kommt mit der *SoundWave plus* klar.

## GameWave

Die *GameWave* ist die "kleine Schwester" der *SoundWave*. Sie basiert auf der gleichen Technologie, nur fehlt ihr der Aufnahmeteil samt Emulation des *Microsoft Sound Systems*. Anders gesprochen: Sie ist eine Art *SoundBlaster* ohne Sampler, dafür aber mit einem kreuzbraven und herrlich stabil laufen-



▲ **Orchid GameWave: Guter Rat muß nicht teuer sein**

den Wavetable-Synthesizer. Für die Spieletauglichkeit gilt das gleiche, was schon zur *SoundWave plus* gesagt wurde. Zwar wird die *GameWave* noch mit den alten ROMs der ersten *SoundWave*-Generation ausgeliefert, aber bei dem Preis... – außerdem gibt's ja für weniger als 'nen Hunni ein ROM- und Software-Update auf die neuen *InVision*-Samples.

Tja... – nach mehreren Wochen intensiver Testerei, dem Hantieren mit Dutzenden von Testspiel-Installationen, dem x-maligen Neuinstallieren von Windows und dem durch ständiges Raus- und Reinwuchten von Steckkarten verursachten unzeitigen Ableben meines geliebten PC kann ich das Wort "Soundkarten" inzwischen nicht mehr hören. Ihr aber habt ein Recht auf ein Resümee. Also – wer eine möglichst prächtige Begleitung für seine Spiele haben will, wer auf 16-Bit-Ausgabe unter Windows ebenso pfeift wie auf selbstgesampelte Sprüche, der ist mit der *Orchid GameWave* am besten bedient. Wer einen optimalen Kompromiß sucht, dem würde ich die *SoundWave 32 plus* aus dem gleichen Hause empfehlen. Wenn ich einen Synthi Marke "extremer Ohrenschmaus" mit Schwerpunkt Windows bräuhete und eh keine Zeit zum Spielen hätte, würde ich zur *Video-7*-Karte oder zum *SoundBlaster AWE32* greifen – je nach Finanzlage.



	SoundBlaster AWE 32	SG Nova 16 Extra	Video 7 Media fx	SoundWave 32 plus	GameWave
Hersteller	Creat. Technl., Singapur	Aztech, Singapur	Spea/Video7, USA	Orchid, USA	Orchid, USA
Muster von	Creative Labs, 85774 München	KM, 73230 Kirchheim	Spea AG, 82319 Starnberg	Orchid, 40667 Meerbusch	Orchid, 40667 Meerbusch
Wavetable-Synthesizer:	E-mu	Ensoniq	Ensoniq	Orch./Analog D./InVision	Orchid/Analog Dev.
FM-Synthese	OPL-3	OPL-3	Wavetable-Sounds statt OPL-2	DSP-simuliert, wie OPL-2	DSP-simuliert, wie OPL-2
Wavetable-Polyphonie	32-stimmig	32-stimmig	32-stimmig	24-stimmig (GM), 32-stimmig (MT-32)	24-stimmig (GM), 32-stimmig (MT-32)
Samples	2 MByte	4 MByte	4 MByte	2 MByte	2 MByte
Sample-ROM (kompr.)	1 MByte	2 MByte	2 MByte	1 MByte	1 MByte
Digisound-Samplingraten	5 kHz – 44,1 kHz, 16-Bit, Stereo	4 kHz – 44,1 kHz, 16-Bit, Stereo	11 / 22 / 44,1 kHz, 16-Bit, Stereo	2 kHz – 44,1 kHz, 16-Bit, Stereo	2 kHz – 44,1 kHz, softwaremäßig limitiert auf 8-Bit, Mono
CD-ROM-Schnittstellen	Sony, Mitsumi, Panasonic	Sony, Mitsumi, Panasonic	Sony, Mitsumi, Panasonic	Sony, Mitsumi	Sony, Mitsumi
<b>Kompatibilität:</b>					
SoundBlaster	•	•	•	•	•
SoundBlaster Pro	•	über TSR	–	–	–
MS.Windows Sound Syst.	–	•	•	•	•
Roland MT-32	über TSR	–	•	•	•
General MIDI	über TSR	•	•	•	•
AdLib	umschaltbar	gleichzeitig	umschaltbar	gleichzeitig	gleichzeitig
<b>Beiliegende Software:</b>					
CD-, MIDI-, WAV-Player	•	•	•	•	–
MIDI-Sequencer	•	•	•	–	–
MIDI-Editor	–	•	•	–	–
Kompositions-Bibliothek	–	•	–	–	–
Samplingprogramm	•	•	•	•	–
Spracherkennungssyst.	•	•	–	–	–
Sprachausgabesystem	•	•	•	–	–
Windows-Event-Manager	–	•	•	•	–
Autorensystem	•	•	–	•	–
Netzwerk-Voice-Mailsyst.	–	•	–	–	–
<b>Beilieg. Zubehör:</b>					
Mikrofon	•	•	–	•	–
Kopfhörer	–	•	–	–	–
Mini-Lautsprecherbo*en	–	–	–	•	–
<b>Zirka-Preis:</b>	<b>600,-</b>	<b>500,-</b>	<b>400,-</b>	<b>450,-</b>	<b>280,-</b>
<b>TEST-BEWERTUNGEN: (0 = mangelhaft, 12 = sehr gut)</b>					
<b>Klangeindruck:</b>					
General MIDI	11	11	11	9	8
MT-32	10	–	11	10	9
FM (-Emulation)	9	9	9	7	7
16-Bit-Samples	10	10	10	10	–
8-Bit-Samples	9	9	8	8	8
<b>Installation</b>	11	4	5	6	6
<b>Handbuch</b>	6	6	8	8	7
<b>Softwareausstattung</b>	reichhaltig	verschwenderisch	reichhaltig	ausreichend	spartanisch
<b>Betriebsstabilität</b>	8	6	7	11	11
<b>Spieltauglichkeit</b>	3	8	7	10	10
<b>Tauglichkeit f. Windows-Anwendungen</b>	12	10	11	11	7
<b>Verhältnis Leistung / Preis</b>	7	7	9	10	11

# HITLINE im September

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von Media Control vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der Juni 1994.



## MS-DOS

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Sim City 2000	Maxis
2.	(4)	Anstoß	Ascon
3.	(2)	T.F.X.	Ocean
4.	(3)	Sam & Max Hit the Road	LucasArts
5.	NEU	Ultima VIII: Pagan	Origin
6.	(8)	Flight Simulator 5.0	Microsoft
7.	(9)	Day of the Tentacle	LucasArts
8.	(10)	Indy Car Racing	Papyrus/Virgin
9.	(6)	Battle Isle II	Blue Byte
10.	(7)	Aufschwung Ost	Sunflowers

## AMIGA

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Die Siedler	Blue Byte
2.	(2)	Anstoß	Ascon
3.	(3)	Lothar Matthäus	Ocean
4.	(14)	Cannon Fodder	Sensible Software
5.	(4)	Aufschwung Ost	Sunflowers
6.	(5)	Mortal Kombat	Virgin
7.	(16)	Mr. Nutz	Ocean
8.	(10)	Pizza Connection	Software 2000
9.	(6)	Christoph Kolumbus	Software 2000
10.	(9)	Simon the Sorcerer	Adventure Soft

## CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Rebel Assault	LucasArts
2.	(2)	Battle Isle II	Blue Byte
3.	(4)	T.F.X.	Ocean
4.	(5)	Day of the Tentacle	LucasArts
5.	NEU	Ultima VIII: Pagan	Origin
6.	(8)	Strike Commander	Origin
7.	(6)	Comanche	Novalogic
8.	(7)	Der Rasenmähermann	SCI
9.	(10)	The 7th Guest	Trilobyte/Virgin
10.	NEU	Mega Race	Cryo/Mindscape

## BIETE SOFTWARE AMIGA

**Verschenke Amiga-Spiele** (keine Raubkopien!) – pro Anrufer leider nur 1 Spiel! Gleich anrufen: 0751 / 62918 – ab 18.00 Uhr!!!

**Verkaufe Originalspiele:** Special Forces 45,-, Steigenberger Hotelmanager 30,-; Tel.: 07944/2488 ab 21 Uhr, Dirk verlangen

**Verkaufe Spiele,** z.B. 1869, Battle Isle, Dune, Shuttle, History Line, Patrizier, Sim Ant, Civilization und andere Spiele für Amiga, je Spiel 50,- DM, Tel.: 09503/7752

**Verkaufe Supperbase-Prof.-Entwicklerpaket** 200,- / Hothelp 40,- / Tome IV 60,- / Gratis-Analog-Joystick 50,- / Amos-PD 20 Disk. 40,-; 05303/5435

**Originale Amigasoft:** DSA I; Cannon-Fodder; Simon/Steel Sky; Burntime; Kolumbus; Desert Strike je 40 DM. Matthias Walder, Zollstocksweg 6, 50969 Köln, Tel.: 0221/3605018

**Amiga Originale** z.B. Syndicate, Dune II, Die Siedler, Falcon, F19, F-15 II, usw. bei: M. Konopka, Rheinstr. 25, 26419 Schortens; Liste anfordern! Tel.: 04461/80733

**Verk. 30 Amiga-Originale für 250 DM.** Verkäufe außerdem 10 C64-Originale für 80 DM und Master System Converter für MD1 mit 4 Spielen für 80 DM. Tel.: 07543/1230

**Verk. Amiga-Originale:** Monkey Island 2, Goal, Lotus 3, Eishockey-Manager, Bundesliga-Manager prof., Lemmings 2, Pinball Fantasies, Lionheart für je 35,- DM; Beast 1 + 2, Nitro je 20 DM. Tel.: 02233/70120

## PC

**Verkaufe Spiele,** z.B. Zeppelin, V for Victory, Warlords, Wing Commander, Protostar, Nomad, Burntime und andere Spiele für PC 60,- DM je Spiel; Tel.: 09503/7752

**PD/SW Katalogdiskette kostenlos,** Tel.: 02191/666263 Mo.-Do. ab 16 Uhr **G**

**Verkaufe PC-Software auf CD-ROM** (Iron Helix, Tentacle, Comanche...) und Diskette (Sim City 2000, Larry 5, Der Planer...). Bei: Steffen Waitz, Kunkelgasse 6, 88709 Meersburg

**Verkaufe für PC-CD-ROM:** Mega Race für 70 DM. Singlespeed CD-ROM (Mitsumi) für 170 DM zu verkaufen. Telefon und Fax: 0511/561753

**PC-Orig.:** Hand of Fate, Syndicate, TFX, Indycar, Freddy Pharkas, Strike Com. für je 50,- DM; Lothar Mat., Sim Farm für je 40,- DM; Dogfight, Xanth, B-Wing, Hook für je 30,- DM; div. Speech Packs für 25,- DM; Tel.: 07152/904898

**PC-Orig.:** Wing Commander 2 + Special Oper. 1 + 2; Star Trek 1 + 2, Privateer + Speech Pack, Patrizier, DSA-Tools, X-Wing, Upgrade-Kit / Liste: Heiko Musiol, Feldstr. 28, 51674 Wiehl

**Verk. Simcity 200, Indy 4, Dott, SQ 4, S. Holmes, PQ 3, PQ 4, Civilization, A-Train, KQ 6, GK; CD-ROM: Patrizier, Kyrandia, S. Holmes 3 je 50 DM, 2 – 90 DM, 3 - 120 DM; Tel.: 06201/71848**

**BILLIG! PC-Originale:** Syndicate + Mission Disk; Erben des Throns; Eishockey Manager; Comanche Data; Monkey 2; Summer Chall.; Lure of t. Temptress; Tel.: 07723/4843

X-Wing, X-Wing Upgrade Kit, B-Wing zusammen 150,- \* Einzel, X-Wing 80,-; Upgrade und B-Wing je 60,-; Fields of Glory 75,- DM, Kontakt: 0521/83429

**Verk. PC-Spiele (Original):** Maniac Mansion 2, Sherlock Holmes, Legend, Turtles, The Simpsons, Home Alone 2, Shadowlands. Tel.: 08221/31688 (je 50 DM)

**Verk. PC-Orig.:** Beneath a Steel Sky, Betr. at Krondor, DSA, Shadow Caster, MM 3, Monkey 2, Heimdall, Space Hulk, Xenobots, Transarktika, M. U. d. S., Colossus Chess X, T.: 0341/4115509

**PC Spiele zu verkaufen:** CD-ROM: Battle Isle 2, Day of the Tentacle, Stronghold, EOB 3, Ultima 8, UFO, Rebel Assault 50-75 DM; Ultima UW, Privateer + Speech, Doom, DSA, Lary 6, MEM 3-5, Tel.: 0211/293714

## ST

**Löse Atari ST-PD-Sammlung auf!** ca. 1700 Disks komplett 1000,- DM und 100 Disks 60,- und viele Originale; M. Konopka; Rheinstr. 25; 26419 Schortens; Tel.: 04461/80733

## C64

**Verkaufe C64-Games zum absoluten Spottpreis!** Viele Action- und Adventure-Spiele (Original!). Für 6. Klasse "Green Line 2" für den Ersten ein Bonus! 0931/571764

## KONSOLE

**Verk. dt. NES-Spiele:** R.C. Pro-Am, Duck Tales, Burai Fighter; je 45,-! Kompl. fast neu! Telefon: 06471-42113 (Kevin)! Ab 15 Uhr!

## SUCHE SOFTWARE

### PC

**Suche für PC 3,5 Zoll "Ölimperium"** neu oder fehlerfrei mit dt. Anleitung; Tel.: 0731/723385

**Suche Amberstar + DSA 1,** Für PC sowie ein gutes Viren-Warn-/Kill-Programm. Ruft an 02734/60584. Bitte nur Originale!

## AMIGA

**Suche für Amiga 500 Wing Commander, WC Striker, Untouchables, Rookie u. R-Type 2;** Tel.: 0234/864392

## BIETE HARDWARE

### PC

**Verk. 386DX-40, 4 MB RAM, 102 MB HD, 3,5" + 5,25" LW, VGA-Monitor, Maus, Joystick, MS-DOS 5.0, MS-Windows 3.1, Ways for Win. 2.0, VB 2000,- DM. Tel.: 089/153954** (nicht vor 17 Uhr)

**486DX2-66, 8 MB, 420 HDD Soundkarte, CD-ROM, Monitor, 3 1/2 FDD, LQ100, DOS 6.2, Win. 3.1, NC4, Winworks 3, LoL und Day of Tent. CD, div. andere CD (Yellow Point) VB 3500,-, alles neuwertig, 02066/8517 ab 20.00 Uhr**

Soundblaster 16 ASP mit Software für DM 290,-; Guido Meyer, Scharnweberstr. 58, 10247 Berlin

**PC-386-SX-33, 120 MB, 4 MB-RAM, DOS 6.0, Win 3.1, NC, 3 1/2 Zoll + CD-ROM-Laufwerk, Gamecard, Tastatur, Maus, Monitor, viel Zubehör, VHB 1350,- DM, Super optimiert (634 K free); Andreas Seebuch, Sachsenackerstr. 12/1, 74078 Heilbronn**

**Verkaufe für PC eine VGA-Karte, 3 Wochen alt, für: 180,- DM VHB. Rudolf Stender, Dorfstr. 2a, 23562 Lübeck, Telefon: 0451/55605**

**486SX33 210 MB Inc. Spiele 4 MB RAM 1 MB VGA, ATI-VGA-Stereo-FX-Karte für Anschluß an TV/SCART, Sony CD-ROM Doubles. CPU-Cooler, 14"-Monitor DM 2700,-; Tel.: 06131578800**

**Verk. 486 DX33, 4 MB RAM, 170 MB HDD, 256 KB Cache, S-VGA-Mon. VGA-Karte, Soundblaster Pro, Joystick, Mouse, DOS 6.2, Win. 3.11, PC Tools für Windows, Ways 2.1, u.v.m. für nur 1900 DM, Tel.: 0541/64770 (Alex)**

**486SX33 210 MB Inc. Spiele 4 MB RAM 1 MB VGA, ATI-VGA-Stereo-FX-Karte für Anschluß an TV/SCART, Sony CD-ROM Doubles. CPU-Cooler, 14"-Monitor DM 2700,-; Tel.: 06131578800**

## AMIGA

**Verkaufe Amiga 3000, 10 MB + Farbmonitor + 2 Laufwerke 3,5" + 105 MB-Festplatte + Drucker + Zubehör für 2200,- DM. 05303/5435**

**Verk. A500, 1 MB, 2. LW., 1084S-Monitor, 30 Originalspiele, 90 Leerdisketten, 2 Mäuse, 3 Joysticks, u.v.m. für 1000,- DM. Tel.: 06184/4547 (Christoph)**

**Amiga 1200 HD 40, 6 MB RAM, Turbokarte (68030/28 MHz), externes 5,25"-Floppy. VB 1.100,- DM; Helmut Sauter, Im Winkel 2, 88085 Langenargen. Tel.: 07543/1230**

## KONSOLE

**Verk. SNES + 5 Spiele + Adapter + Joypad für 500-600 DM. Verk. außerdem für PC: Privateer 35 DM, Indy 4 – 30 DM, Star Trek 15 DM. Tel: 08861/5828 ab 16 Uhr**

## TAUSCH

**Suche Tauschpartner für den PC.** Schickt die Listen an: H. Härtenstein, Hauptstr. 55, 79807 Lottstetten

## VERSCHIEDENES

**Gratis Telefonieren! Legal Gebühren sparen; Tel./Fax: 06151319782 **G****

**Bis zu 100 DM Nebenverdienst tägl.** für jedermann von zuhause aus. Legal. Info gegen frank. Rückumschlag. Martin Niederwald, Nimrodstr. 64, 82110 Germering

**Ladegerät** (nie benutzt, original verp.) für 4 Mignonakkus + 4 Mig.-Akkus nur 20,- Alles neu! Akku einzeln: 2,00. Anfragen (nur schriftl.) an: S. Daus, Steinerner Weg 14, 97848 Rechtenbach (Rückporto: 1 DM)

**Superverdienst durch leichte Tätigkeit** von zu Hause! Startpaket: Nur 20,- (keine weiteren Gebühren); Info 2,-; S. Daus Steinerner Weg 14, 97848 Rechtenbach

**Gilt immer!** Kaufe u. Verkaufe Spiele für Amiga, Mega-Drive, SNES; Info unter Tel.: 036840 / 30941 Mo.-Fr. 16-19 Uhr, Sa. 11-13 Uhr.

**GRATIS 10 PD-Disks!** Werben Sie ein Mitglied für den PC-Club-Stuttgart! Info gratis gegen frankiert. Rückumschlag. PC-Club-Stuttgart, Gebelbergstr. 20, 70199 Stgt.

**TOP-NEBENVERDIENST,** 100 DM täglich, leichte Tätigkeit von zu Hause aus. Info von R. Cremer, Röntgenerstr. 28, 52249 Eschweiler (frank. Rückumschlag)

**Nebenverdienst von zu Hause aus,** ideal für Jugendliche! Bis zu 100 DM/Tag. Unterlagen gegen 1 DM in Briefmarken. Bei: Frank Tremel, Rechbergstr. 54, 72800 Eningen

## KONTAKTE

xtc - now 3 gigz for msdos and 1200 megs x-rated filez. 030-3412912; 030-3420290; 030-3429096. greetinx 2 mary stuart masterson & katrin siegmund.

**PC-CLUB!** Wir bieten Shareware, Tips und Infos. Gratisinfo (Brief/Postkarte mit Absender einschicken) bei: Jan Bloch, Woldsenweg 4, 20249 Hamburg oder anrufen und nach Jan fragen. Tel.: (040)482449

**10 PD-Disks GRATIS** alle 2 Monate bekommen Mitglieder im PC-CLUB-STUTTIGART. Info gratis gegen frank. Rückumschlag. PC-Club-STGT., Gebelbergstr. 20, 70199 Stuttgart

**PC-Club sucht noch Mitglieder!** Nur 4 DM pro Monat! Jeden Monat 1 Clubdisk und vieles mehr! Meldet Euch schnell bei CUC, Waterort 11, 48336 Sassenberg

## STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

Top-Nebenverdienst! Guter Verdienst von zu Hause aus; risikolos; Info 2,- (Kopiergeld für ≈ 30 S.) keine telefonische Auskunft!!! Ohne Startkapital möglich!!! Sebastian Daus, Am Steinernen Weg 14, 97848 Rechtenbach

**Programmierer-Team sucht Top Programmierer** (Assembler) Musiker und Grafiker f. C64/Amiga/PC/and Super Nintendo zur Entwicklung von Super Spielen und Demos. Grafiker bitte mit Demos!! Schreibt an: Thorsten Gunia, Kleinflintbeker Str. 37, 24220 Flintbek...

**Hoher Heim-Nebenverdienst!!!** Adressenschreiben für Versand-Agenturen. 70/200 DM/Tag. Unterl. gg. 2 DM Rückp. (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

**Nebenverdienst von zu Hause aus,** ideal für Jugendliche! Bis zu 100 DM/Tag. Unterlagen gegen 1 DM in Briefmarken. Bei: Frank Tremel, Rechbergstr. 54, 72800 Eningen

## Inserentenverzeichnis

1st Compusys.....103	Gross Electronic .....77	Skyline.....51
A3.....83	Ice-House-Computer-Systeme .....104	Softcenter Löhne.....63
Astat Media .....45	ICP .....2	Softsale .....13
Bachler .....9	Karosoft .....33	SSV .....104
Black Legend.....31	Leonardo Gameware.....103	Stonysoft.....104
BOMICO .....136	Lifetimes .....83	Topgame .....37
Call & Play.....11	Magic-Computerspiele.....104	Topsoft .....104
Cytronic.....104	News Software.....104	Tronic-Verlag .....19,23,39,47,66 .....71-73,105,132
Data House .....103	On-line Service Agentur .....21	Wial.....42/43
EMP Handelsgesellschaft.....41	Prism Leisure .....135	Weiss .....104

# MARKTPLATZ

20000

**CD-ROM-POOL**  
ist ein Markenzeichen der 1<sup>st</sup> COMPUSYS GmbH

Sound Multimedia Allgemein  
Exp. Double Lusty Bibliothek  
Sweet Cheeks informatio  
Image Library Postverze  
Library CD-MORPH Spiel un  
Programs Top 101 Sozialwissenschaften und Psy  
Shareware 49er Windows chologie Software für Er  
Games Pegasus, neueste wachsene Recht und Steuern  
Pharmazie Naturwissen  
Musik  
8 CD-ROMS  
sämtliche  
Preise und mehr als  
5 GIGA-byte  
Software in unserer  
MAILBOX  
Bremen 04203 / 79386  
9600-14400 BPS N/8/1  
24 Stunden  
ONLINE

**CD-ROM Hardware knallhart kalkuliert**  
Vers. Night Owl, neues  
Vers. Rebel Assault, In  
2, Goblins 2, The 7  
Toolkit für Linux  
Atari NEBUL  
NeXTSTEP/Intel  
Frenzy C Users' G  
Bertelsmann Univers  
xikon Falk Stadtpia  
Winware Vol. 5 Spac  
Astronomy Hobbes OS

28844 Sudweyhe  
Sudweyher Straße 121  
Telefon 04 203 / 79 801  
Fax 04 203 / 79 802  
Bestell-Annahme von 9-18 Uhr

Software-Versand ab DM 80,-  
Bestellwert kostenfrei.  
Versand nur per Nachnahme.  
Alle Angebote freibleibend.  
Bitte Katalogdiskette anfordern!

**GAMEWAR**  
7th Guest  
CD/PC nur 82,-

**LEONARDO**  
Hauptstr. 67 \* 26188 Edewecht  
(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 Lo-  
ve, Hill Street Blues, Sherlock Holmes Consulting,  
Loom, Microprose Collection (6 Games), Power Ga-  
mes 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 Aus-  
zug unseres Lieferprogramms! Gegen 2 DM in Briefmarken  
erhalten Sie unsere Kompletliste.  
(Bitte Rechnertyp 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

**SOFTWARE + ZUBEHÖR**

Atari ST  
MAC  
PC C-64/128  
SEGA CD-ROM  
AMIGA CD 32  
NINTENDO uvm. ...

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere **GRATIS-INFOS** an.  
Bitte unbedingt Ihr System angeben!

Versandzentrale: **NEU! NEU! NEU!**  
**DATA HOUSE** Ladengeschäft und  
Inh. Kai-Uwe Dittrich Commodore-Service  
Husumer Straße 13 Am Anger an der B84  
34246 Vellmar 99947 Kirchheilingen  
Telefon: 0561 - 825110 Fax: 827055

# MARKTPLATZ

40000



**\* JETZT IN HANNOVER \***  
DER LADEN FÜR COMPUTERSPIELE  
IM IHME-ZENTRUM

\*\*\*\*\*  
\* PC \* CD-ROM \* AMIGA \* SNES \*  
\* SEGA MD \* HARDWARE \*  
\*\*\*\*\*

**\* ACHTUNG HÄNDLER \***  
FORDERN SIE NOCH HEUTE UNSERE AKTUELLE  
HÄNDLERPREISLISTE AN. (GEWERBENACHWEIS)

\*\*\*\*\*  
\* PC \* CD-ROM \* AMIGA \* SNES \*  
\* SEGA MD \* HARDWARE \*  
\*\*\*\*\*

\* IHMEPLATZ 5 \* 30449 Hannover \*  
TEL./FAX. 0511 / 443234



**Großhandel  
für Computerspiele  
& CDROM**

Bitte nur Händleranfragen!

**News Software GmbH**  
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf  
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

70000

Public Domain / Shareware

Bitte fordern Sie noch  
heute unser kostenloses  
Infomaterial für Ihr  
Computersystem an.  
**GRATIS !!**  
BITTE SYSTEM ANGEBEN

**WEISS**  
Inh. Joachim Weiss  
Hägerle 11  
74182 Obersulm  
Tel/BTX 07130-8913  
FAX 07130-3975

tolle Programme für  
**AMIGA & PC**  
schon ab **DM 1.50**  
Spiele Musik Demo's CD32 Spiele  
Grafik DTP Sound Anwender Bilder  
CD ROM's  
Telefon: 07130-8913

80000

**★ STONYSOFT ★**

Public Domain/Freeware/Shareware

**C-64/128**

Über 11000 Programme:  
Anwender: Textverarb.,  
Verwaltung, Datenbanken,  
Grafiksoft, zahlr. Utilities...  
Spiele: Action-/Arcade,  
(Grafik-) Adventures, Stra-  
tegiespiele, Simulationen...  
Lernprogramme aller Art  
GEOS- u. 128er-Software!

Nur 1,30 bis 1,65 pro  
voller Disknummer!

C-64/128-Gratiskatalog  
anfordern bei:

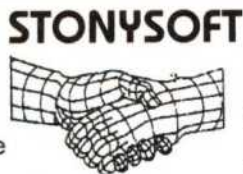
**PC (MS-DOS)**

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:

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

90000

Jcehouse - Computer - Systeme

**EINSTEIGER PC DM 1599,-**

486 Vesa-Local-Bus-System mit 50 MHz - 4 MB Ram  
260 MB HD - 3,5" LW - Tastatur - VLB-Kontrolller  
1 MB VLB True-Color-VGA-Karte - Minitower

**POWER PC ab DM 1799,-**

486 Vesa-Local-Bus-System - 260 MB Festplatte  
4 MB RAM - 3,5" LW - 32 BIT-Kontrolller - CPU-Kühler  
1 MB VLB VGA-Karte TrueColor - Tastatur - Minitower

mit CPU 486/66 MHz DM 1799,-  
mit CPU 486/80 MHz DM 2099,-  
mit CPU DX4 100 MHz DM 2799,-

Aufpreis für 14" Monitor MPR II DM 469,-

**Umbau Ihres 386er zum**

**486er 50 MHz 599,-**

**486er 66 MHz 699,-**

Sie brauchen noch mehr Informationen? ANRUFEN

**Tel: 0911 - 50 54 63**

Irrtümer und Änderungen vorbehalten  
Versand per Nachnahme

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!**

Es gibt Spiele, die spielt man allein,  
es gibt Spiele, die spielt man mit anderen,  
und dann gibt es die Postspiele!

**Fantasy - SF - History - Wirtschaft**

Für jeden etwas: WORLD CONQUEST,  
EPIC, IRON & STEAM, TEKNOCIDE oder  
LEGENDS - der Fantasy-Hammer! In  
unseren Spielen geht die Post ab.

**Warum immer nur mit/gegen Computer  
spielen?** In unseren Partien tummeln sich  
bis zu 200 Spieler. Also anrufen oder eine  
Postkarte schreiben und unser Gratisinfo  
mit Gratisregelwerk anfordern, natürlich  
unverbindlich. Wir  
starten ständig  
neue Spiele.



**SSV Klapf-Bachler OEG**  
Postfach 1205b  
A-8021 GRAZ, ☎ A-0316/919327  
Fax A-0316/910318, BBS A-0316/9193274





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.



# Consumer Electronics Show in Chicago



## Von wegen Fließbandware

Die wichtigste Messe des Jahres dürfte für uns Spielfreaks wohl die CES in Chicago sein. Während sich die deutsche Fußball-Elf noch wacker durch die Vorrunde schlug, klapperten wir für Euch die Softwarefirmen ab. Soviel vorweg: Für PC-User mit Hunger auf CDs kommt ein heißer Herbst.

**O**berste Priorität auf der CES hatten für uns natürlich die angekündigten und neuen Konsolen. Doch da war bei vielen Firmen eher das große Mauern angesagt. Samsung wollte von der CD32-Übernahme bei Commo überhaupt nichts wissen. Trotzdem meinte ich, da ein wissendes Lächeln bei den Samsung-Offiziellen zu sehen. Gleiches



▲ **Virtuality bald zuhause**

Bild bei Sony zum Thema PlayStation. Auch Nintendo wollte partout nix zum Project Reality sagen. Dennoch zeigte man, daß die Zusammenarbeit mit Silicon Graphics echte Früch-

te trägt (Donkey Kong Country – doch dazu später).

Einziges Lichtblick war Sega – und das, obwohl die Firma gar nicht zur Show kommen wollte. Zwar wurden die Journalisten über das Saturn (64-Bit-Maschine) nur mit wirren Ausreden abgespeist, aber Sega zeigte erstmals das 32X ("Mars") einen Aufsatz fürs Mega Drive. Leider gab's nur eine 16-Farb-Version zu sehen, die ein bißchen schneller ist als das alte Mega Drive. Der Ver-



kaufspreis liegt bei ca. 180 Mark. Doch vor November dürfte es weltweit keine große Chance geben, an so ein

Teil ranzukommen. Deutschland wird ab Frühjahr '95 mit den Aufsätzen bedient. Vorteil der Geschichte: Es dürften dann bereits 50 Spiele zu kaufen sein (so sagt man jedenfalls bei Sega). Astounding kommt mit einer Virtual-



▲ **Roberta Williams' neues Sierra-Adventure wird mit Sicherheit ein ganz großes Ding**

Reality-Maske auf den Markt, die mit zahlreichen Computergames zusammenarbeiten soll. Demonstrationen gingen von Flugsimulationen über Rollenspiele bis hin zur Balleraction des kürzlich indizierten Ballerspiels, dessen Namen wir nicht nennen dürfen;



▲ **Erstmals wurde Segas 32X der Öffentlichkeit vorgestellt**



aber es weiß ohnehin jeder, welches gemeint ist.

Nureality hat ein Gerät entwickelt, das aus Mono-Sounds für PC, TV und Stereoanlage so richtig schönen Raumklang macht. Diverse Modelle sollen bis Ende des Jahres angeboten werden. Der Preis des getesteten und für gut befundenen Geräts liegt je nach Modell zwischen 120 und 400 Mark.

Die auf der letzten Messe vorgestellte **Virtual Guitar** bekommt einen neuen Kick. Eure Chance: Mit Hilfe des Programms könnt Ihr nun der Mega-Band **Aerosmith** kräftig in die Saiten greifen. Außerdem ist eine weitere Neuerung

# Unterwegs

geplant: Die Virtual Guitar bekommt einen Bruder: **Virtual Drums**.

Wer hätte es gedacht: Bei Atari gab's mal was Neues zu sehen – das **Jaguar-CD-ROM**, ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk zum Aufsetzen. Einige tech-



▲ **Ben der Biker in Full-Throttle-Action**

nische Infos: Standard-Audio-CDs abspielbar, Cinepak-Technologie, optional MPEG-Full-Motion-Video-Cartridge, eingebaute Virtual Light Machine. Wenn Ihr diesen Bericht lest, dürften übrigens die ersten Jaguars in Deutschland offiziell über Quelle zu bekommen sein.

Wollt Ihr Eure Spiele mal wirklich live erleben, kommt Ihr an dem **Aura Interactor** nicht vorbei. Dieser elektronische Zappler wird – verbunden mit Eu-



▲ **CyberMaxx – die neue Art, Spiele zu spielen**

rem Rechner – entweder direkt umgeschaltet oder an Euren Stuhl gebastelt, so daß Ihr die Knüffe und Kicks aus **MortalXXX** endlich real erfahrt.

**Victor Maxx Technologies** präsentierten an ihrem Stand ein bereits sehr ausgereiftes Virtual-Reality-Headset-System namens **CyberMaxx**, über das wir in einer der nächsten Ausgaben Näheres erzählen.

Genug von der Hardware, rein in den Markt der CDs, Cartridges und Disks:

## LucasArts

Knall auf Fall: So kennt man **LucasArts**. Auf der Messe eher bescheiden, zeigte die Firma wieder einmal, daß Qualität mehr bringt als Quantität. Nach **Sam & Max** kommt nämlich in Kürze der

nächste Comic-Knaller. **Full Throttle** heißt das Game im Original und ist ein Adventure um einen Motorradfahrer. (Sehe ich in dem Science-fiction-Bike eine Harley-Basis?) In einem Mad-Max-Szenario gilt das Gesetz der Straße. Der Held ist auf der Suche nach dem Mörder des letzten Bike-Schmieden-Betreibers. Nach ein paar spielbaren Screens gab's für mich nur eine Meinung: Cooles Szenario und Gags ohne Ende. Kommt zu Weihnachten auf CD-ROM. Zweites Projekt bei LucasArts ist **Dark**



▲ **Papyrus Software stellte NASCAR-Racing im entsprechenden Ambiente vor**



▲ **Wieder einmal viele Schlipsträger auf der CES, die nach DEM GAME gesucht haben**

**Forces**. Im Stil von *\*Indiziert\** kann man durch allerlei Level hetzen und die weißen Knallköpfe von **Darth Vader** zerbröseln. Das Ganze ist natürlich in einer kompletten Story verpackt.

## Papyrus Software

Nicht genug damit, daß **Indy Car Racing** zwei Tool- und Racetrack-Kits mit Extra Features wie Fahrzeugdesign bekommt, auch der Nachfolger ist bereits spielbar gewesen: **NASCAR-Racing**. Ihr wißt schon – die dicken Amischlitten aus *"Day of the Thunder"*. Irres Fahrfeeling, noch bessere Grafik und ein Sound, der jedem Motorsportfan einen kleinen Herzaussetzer gibt.



▲ **Balleraction mit Darth Vader in Dark Forces**

Mein Kommentar: Vroooaam! Kommt wie fast alles zum Weihnachtsgeschäft in die Läden.



▲ **So kommt die Virtual Reality von Astounding ins Haus**

## Maxis

**Sim City 2000** bekommt ein Zusatzkit und eine Szenario-Disk. Ersteres enthält Tools zum Beispiel fürs Gebäudedesign. Die zweite kommt mit zehn echten Großstädten rüber, und natürlich mit deren ganz eigenen Problemen. Neu war **Sim Tower**. Da, wo **Sim City** auf-



▲ **Virgins Versuch, im Hubi-Simulations-Markt einen neuen Standard zu setzen**

hört, geht es bei **Sim Tower** weiter. Die Acrons, Städte in einem Gebäude, müssen Etage für Etage aufgebaut werden. Im Dezember sind PC- und Mac-Version im Handel.

## GT Interactive

Die Jungs von **id**, die mit *\*Indiziert\** mal wieder die gesamte Szene aufgemischt haben, wollen jetzt eine Fortsetzung des hochgelobten Ballerspiels rausbringen. Neue Levels, neue Waffen und



▲ **Front Page Sports Baseball bietet außer Action auch Tonnen von Statistiken**

die guten alten Aliens als Opfer. Mehr als das vorläufige Titel-Artwork gab's aber noch nicht zu sehen.

## Virgin/Westwood Studios

**Virgin** schießt sich immer mehr auf die Grafiken ein, die man von Silicon-Graphics-Rechnern her kennt. So kamen



▲ **Koei goes PC mit Celtic Tales**

gleich drei Neuheiten und ein Folgeprodukt mit Kennzeichen entsprechender Bemühungen an den Start. **Kyran-dia III** sieht atemberaubend aus, und der Untertitel "Malcolm's Revenge"



▲ **Command and Conquer bietet bärenstarke Animationen**

sagt eigentlich schon alles über die Story. Im Kampf gegen das Böse darf natürlich auch wieder ordentlich gezaubert werden.

**Command and Conquer** ist zwar offizieller Nachfolger zu **Dune II**, hat aber außer dem Genre (eben Strategie) nicht viel damit zu tun. 3D-gereimte Grafiken, Full-Motion-Video-Sequenzen und eine offene Story, in der sich der Spieler frei bewegen kann. Diesmal geht's um **Tiberium**. Ein Mineral, das den gesamten Rohstoffmarkt des Universums umschmeißt. Verteidigung, Förderung, Vermarktung stehen auf dem Programm.



▲ **U-Boot-Simulation "Aces of the Deep" von Dynamics**

**H.A.W.C.** könnte ein ernstzunehmender Konkurrent für alle anderen Helikopter-Flugis werden. Die erste Demo verspricht viel in dieser Rich-

tung. Szenario: Im Südchinesischen Meer wird die Kriminalität unüberschaubar. Genau das richtige, um mit einer Crew von sechs Helis aufzuräumen.

Der absolute Hit fürs Weihnachtsgeschäft dürfte **The Lion King** werden – eine Umsetzung des gleichnamigen Disney-Films, der im November in die Kinos kommt. Das Spiel hat Virgin in Zusammenarbeit mit Disney entwickelt (Näheres dazu im Coming-Soon-Teil).

## New World Computing

**Zephyr** heißt der heiße Titel von **New World Computing** in diesem Jahr. Im Jahre 2365 wird der **Zephyr**, eine Mischung aus Hover-



▲ **Ob dieser Business-Man gerade seinen Boß vor Augen hat?**

craft, Heli und Panzer, die Waffe schlechthin sein. Sechs Firmen sponsern Gladiatoren, die sich in Großstädten damit bekriegen. 3D-gereimte Großstadtschluchten bilden das Szenario. Netzwerkfähigkeit, Rock'n'Roll-Soundtrack und die Möglichkeit, ein VR-Headset anzuschließen, sind die Special Features dieses Games. Bis Weihnachten sollen Disk und die CD-ROM-Versionen auf dem Markt sein.

## Sierra/Dynamix

**Phantasmagoria** von **Roberta Williams** (*Laura Bow* etc.) wurde erstmals vorgestellt – ein Adventure im Stil von *7th Guest* und *Under a Killing Moon*. Echte Schauspieler und 3D-gereimte Welten, die einfach nur fabelhaft aussehen, werden geboten – alles in Super-VGA. Von der Story wollte man noch nicht viel verraten, aber wenn **Roberta** dahintersteckt, kann eigentlich nur eine Super-Story rauskommen.

**Dynamix** zeigte fast fertige Versionen von **Front Page Sports Baseball** und **Aces of the Deep**. Die Baseballsimulation ist auf jeden Fall allen Statistikern anzuraten. Mehr als 500 Daten pro Spielerischen reichlich auf – und das bei 50 Spielern pro Team und 30 Teams. Die Action kommt natürlich auch nicht zu kurz.



▲ **Drugwars: Im Shoot 'em-Up-Kampf gegen die bösen Drogendealer**



▲ **Menzoberranzan ist Nachschub für alle Rollenspiel-Freaks**

Ebenfalls noch in diesem Sommer soll "Aces of the Deep" auf den Markt kommen, eine U-Boot-Simulation vom Hintergrund des Zweiten Weltkriegs mit den üblichen Features, aber einer bisher nie dagewesenen Detailvielfalt.

## Bekanntes und Interessantes

Amerika, das Land der unbegrenzten Möglichkeiten – diese Behauptung trifft unumwunden zu. Das konnte ich persönlich feststellen, denn wo sonst kann man schon **Sid Meier** zu seinen gelungenen Spielen gratulieren oder **Hulk Hogan** persönlich die Wrestling-Männer-Pranke schütteln? So passiert auf der CES in Chicago.

Witzig auch der **Strampel-Berg**, um den sich einige Unentwegte scharten, um auf dem Radel oder anderen Foltergeräten ihre Fitneß gegen den imaginären Computergegner zu beweisen. **War's** draußen schon um die 34 Grad im Schatten, konnten diese wahrhaften Helden mir zumindest leid tun, ob des kleinen Lecks im Hirn.

Auch Künstler hatten im **McCormick-Center** Hochkonjunktur: 3D-Grafiken standen dabei im Vordergrund. Daneben huschten fast an jedem Stand helmbewehrte Wesen herum, daß man sich schon fast (wie von Außerirdischen) umzingelt vorkam. Der Grund: **Virtual Reality** ist auch in den USA auf dem Vormarsch, und so gab's an zahlreichen Ständen entsprechende Headsets im Einsatz zu sehen.

Am meisten begeistert war ich jedoch von den Firmen, die mit den sogenannten **HiTech-Maschinen** arbeiten (**Silicon Graphics** etc.). Was die so präsentierten, war schon atemberaubend. Bei der Firma **Wavefront** konnte **Kinematik** live miterlebt werden: Ein mit diversen Kabeln und Anschlüssen versehenes Mädel bewegte sich, und fast synchron rechnete das Programm die Bewegungen in ein Modell um, das auf dem Bildschirm zu sehen war. So erreicht man eine absolute Bewegungsgenauigkeit, die für Animationen in Spielen eingesetzt werden kann.

## Sir Tech

Die *Wizardry*-Reihe bekommt Nachschub. Allen Gerüchten zum Trotz kommt ein weiterer Teil auf den Markt. Diesmal wurde mit der Engine gearbeitet, die von id-Software, den Machern des häufig erwähnten, indizierten Spiels, ge-



▲ *Kyrandia III* sieht schon fast wie ein Walt-Disney-Streifen aus

staltet worden ist. Neue Features, gewaltige Zaubersprüche, bessere Interaktion – alles in Super-VGA –, darauf könnt Ihr Euch freuen. Die alten Parties können übrigens aus *Wizardry VII* übernommen werden. Versprochen ist auf jeden Fall ein etwas leichteres Szenario, aber eine



▲ *SimTower* – der Nachfolger zu *Sim City 2000*

größere Spielumgebung. Rätsel ja, aber nicht so schwer wie in Teil VII. Ein Veröffentlichungsdatum steht noch aus. Vermutung: Weihnachten.

## American Laser Games

*MadDog II* ist auf dem Markt. In einer ähnlichen Story wie im Teil I muß man sich auch diesmal mit Unmengen von Pistoleros duellieren. Per Maus oder



▲ *SSI* startet einen Versuch in Sachen Panzersimulation

Laser Gun schlägt man sich auf 3DO, Sega-CD oder PC-CD-ROM durchs Geschehen.

Ebenso auf dem Markt ist *Who shot Johnny Rock?*. Gleiches Spiel: Statt im Wilden Westen spielt es im Chicago der 30er Jahre. Für Actionstreifen-Fans, die sich gerne mit Drogendealern schießen, dürfte *Crime Patrol* ein Genuß werden. Es soll im Herbst zu den Händlern kommen.

## SSI

Kein Spielewinter ohne *SSI*. *Menzoberranzan* (was für ein Titel!) ist wieder ein Rollenspiel mit typischer *SSI*-Story. Nur die Oberfläche und die Features sind natürlich nicht an \*Indiziert\* vorbeigekommen. Automapping (ausdrückbar), Kriechen, Schleichen, Fliegen und Digi-Sprache sind die Highlights.

Strategie steht mit *Panzer General* ins Haus. Dahinter verbirgt sich eine Schlachtensimulation des II. Weltkrieges in Super-VGA. 35 Szenarien, Erfolgsquoten mit Belohnungen, 350 verschiedene Einheiten vom Tiger bis zur B-17: Das Ganze dürfte mit Erscheinen dieser Ausgabe bereits auf dem Markt sein.

*Alien Logic* ist ein Rollenspiel mit einem etwas "anderen" Touch. Duelle werden in *Streetfighter*-Manier ausgetragen, und die Interaktion mit Non-Player-Charakteren soll auf einen neuen Standard gehoben werden. Eine kurze spielbare Demo läßt frischen Wind im *SSI*-Rollenspielerland erahnen.

Eine Weltraumballerspiel-Simulation der Sonderklasse verspricht *Renegade* zu werden. Alles kommt in Super-VGA, und der Spieler kann sich so richtig mit den bösen Feinden knüppeln: Das Ende der Story ist dabei aber nicht vorprogrammiert, sondern hängt von der Abschlußquote des Spielers ab. Das Ding sieht wirklich klasse aus und könnte – sollte ich mich nicht arg täuschen – einen neuen Standard in

## Trends und Kritisches

In Chicago setzte sich fort, was bereits auf den letzten Messen in London und Las Vegas zu bemerken war: Multimedia ist auf dem Vormarsch, dem CD-ROM gehört momentan noch die Zukunft, und technische Entwicklungen lassen sich eben doch nicht über das Knie brechen. Wie sonst sollen es sich leidgeplagte Journalisten erklären, daß sich weder Nintendo noch Sony auch nur ansatzweise in die wohlbehüteten Karten schauen ließen. Es wurde kein Blick aufs *Project Reality* erlaubt, die Sega-Welt traf sich abseits der CES in Orlando, und Sony präsentierte seine PlayStation nur Entwicklern. Wahrscheinlich werden diese dann auch die Testberichte über die ersten Spiele für diese Konsolen schreiben; dann sind wir Schreiberlinge wohl bald nur noch schmückendes Beiwerk? Aber es ist uns trotzdem gelungen, einen Snap von der neuen Sony-Konsole zu bekommen.



▲ *Ataris Neuestes: Das CD-ROM für den Jaguar*

Lediglich bei Atari gab's einige Neuigkeiten: das CD-ROM für den Jaguar und die Aussage aus berufenem Mund, daß es die Wildkatze in diesen Tagen in Deutschland bei Quelle und diversen anderen Händlern käuflich zu erwerben gibt. In den USA konnten bis dato bereits 50000 Jaguars abgesetzt werden, und die Entwicklung scheint nach oben zu gehen. Auch was die Spiele für diese Konsole anbelangt, sollen bis Weihnachten rund 40 bis 50 Titel den heimischen Gabentisch zieren können.

Im Softwarebereich selbst stellten geneigte Besucher mit Wohlwollen fest, daß die Qualität der grafischen Darstellung durch den vielfachen Einsatz von Silicon-Graphics-Maschinen einen enorm hohen Standard erreicht hat – man nehme nur einmal Games wie "Lands of Lore II" von Westwood Studios oder "Donkey Kong" von Nintendo. Bleibt aber noch die Frage zu klären, ob auch das Gameplay in gleichem Maße an Qualität zugelegt hat. Wir werden die Neuentwicklungen auf jeden Fall genauestens für Euch unter unsere Testlupe nehmen.



▲ *Das Geheimnis gelüftet: Sony PlayStation*



▲ *Die Bergwertung: Halt dich fit*

diesem Genre setzen. Wie so oft steht auch hier Weihnachten als Termin für die Veröffentlichung der CD-ROM-Version auf dem Plan.

## Coktel Vision

Obwohl die französische Firma gar nicht auf der Messe war, gelang es uns doch, auf Insider-Wegen erste Screenshots zu *Goblins 4* zu bekommen. Die Story ist aber noch Top Secret.

## Rocket Science Games

Der Dino-Wahn läßt nach Spielbergs Park-Abenteuer anscheinend nie mehr nach. Bei Rocket Science Ga-



▲ *Weltraum-Flugi Renegade in Super VGA*



▲ Was für ein Mann: Hulk Hogan

mes drehen nun **Cadillacs and Dinosaurs** zusammen die Runde. Das Spiel basiert auf den Grafiknovellen von Mark Schultz, das Thema ist eine Hetzjagd im Cadillac durch eine Zukunfts-erde, die wieder von Sauriern bevölkert wird... – schau an! Das Spiel besteht aus einer 2 1/2-D-Grafik und wird auf CD-ROM erscheinen, als Termin wurde der Herbst in den USA genannt, was aber auch "Winter" bedeuten kann.

Das zweite Game ist im Weltraum angesiedelt. **LOADSTAR – The Legend of Tully Bodine** spielt in einer riesigen Mondstation des 22. Jahrhunderts. Tully Bodine ist ein Trucker-Veteran, der mit seinem Zukunftsvehikel Transporte zwischen den einzelnen Basen erledigt.



▲ **Deathgate** heißt das neueste Legend-Adventure

Hier bekommt er einige heikle Aufträge, die er nur mit List, Geschwindigkeit und Tücke erledigen kann. Das Spiel entstand unter Zuhilfenahme von echten Schauspielern (darunter Ned Beatty und Barry Primus), die in gerenderte Szenen eingesetzt wurden. Super-Grafik erwartet uns damit auf dem CD-ROM. Auch dieses Spiel wurde für den Herbst angekündigt.

## Accolade

Herbst und Winter werden heiß beim Sportspezialisten Accolade: Für SNES sind **Bubsy II**, der Plattformkna-

ler, das Sci-fi-Adventure **FireTeam Rogue**, für Eishockey-Fans **Brett Hull Hockey '95** und die Baseballsim **Hardball III** in Arbeit. Besonders vielversprechend sah ballz aus, ein 3D-Actionspielchen der Extraklasse. Unter dem Arbeitstitel **Jack Nicklaus Golf** haben die Accolade-Programmierer eine neue Golfsim für PC in der Mache, und mit **Hardball 4** geht ein weiteres Game in die nächste Runde. Das CD-ROM kommt auch nicht ungeschoren davon, sind doch dort mit **All-Pro Video Football**, **All-Star Sports Collection** und **Battle Isle 2000** drei Titel geplant.

Das Spielelabel **Legend** war ebenfalls unterm Accolade-Dach zu finden und konnte mit ersten Bildern zu den neuen Spielen **Death Gate** und **Mission Critical** aufwarten. Bei der gebotenen Grafik dürft Ihr jetzt schon auf das Endergebnis gespannt sein.



▲ Live: Prügelgame-Helden zum Anfassen

## Acclaim

Acclaim hat die Umsetzung filmischer Vorlagen ins Auge gefaßt. Mit **Stargate** kommt im November erstmals ein Sci-fi-Actionadventure zur gleichen Zeit wie der gleichnamige Film auf den Markt (ge-



▲ Erste Shots zu Goblins 4



▲ Futuristisches Gamedesign: Kinetik am Wavefront-Stand

plant für: Super NES, NES, Game Gear, Game Boy). Eine weitere filmische Umsetzung kommt mit **True Lies** zeitversetzt in die heimischen Konsolen. Der absolute Knaller dürfte jedoch **Mortal Kombat II** sein, ein Beat'Em Up für alle Liebhaber der Prügelspiele, das für SNES, NES, Game Boy und Game Gear im September kommt. Auch die nächste Generation **Spiderman** steht uns demnächst mit **Maximum Carnage** ins Haus.

## Koei

Konsolenspezialist Koei peilt nun auch den PC-Markt an. 1 bis 8 Spieler können an dem Strategiespektakel **Romance of The Three Kingdoms III** teilnehmen. Mit **Genghis Khan II** könnt Ihr die Mongolei und den Rest der Welt erobern. Ein neues Adventure-Rollenspiel steht mit **Celtic Tales: Balor of the Evil Eye** ins Haus. Für alle Produkte gilt der Veröffentlichungszeitraum Herbst-Winter.

## Media Vision

Das amerikanische Multimediahaus Media Vision ist fleißig am Entwickeln:



▲ Take2 kommt bei Gametek mit **Star Crusader** groß raus

Nach den Erfolgen von "Quantum Gate" und "Critical Path" sind nun jeweils Fortsetzungen geplant. "Daedalus Encounter" schreibt die Geschichte von Kat weiter; gemeinsam mit Quantum



▲ Künstler malen dreidimensional

Gate II – The Saga Continues werden die Seqauls demnächst einen Angriff auf die CD-ROM-Schächte starten. Versprochen ist auf jeden Fall mehr interaktive Handlungsfreiheit; Ihr dürft also gespannt sein.



▲ Recht bunt am Acclaim-Stand

## Psygnosis

Größer, besser, lustiger sollen die neuen Lemmings 3 werden, die sich voraussichtlich im Herbst über die Klippen der Laufwerksschächte von PC-CD-ROM und 3DO stürzen. Nicht mehr "Scavenger 4" sondern "Novastorm" ist der Name eines weiteren neuen CD-ROM-Spiels, das mit brillanten Silicon-Graphics-erzeugten Grafiken aufwartet. Terry Pratchetts Discworld (PC-CD-ROM, Sega-CD) nimmt ebenfalls allmählich Formen an. Mit allen drei Spielen ist Ende des Jahres zu rechnen.

## Viacom

Unter dem Label Viacom haben einige Firmen Neuigkeiten angekündigt, die viel Gutes erwarten lassen. Simon & Schuster Interactive bringen einen Klassiker der Dichtkunst auf den Monitor: Macbeth. Wer Shakespeares Meisterwerk kennt, darf sich auf das interaktive Spiel freuen. Star-Trek-Fans werden aus dem Häuschen sein: Aus

dem gleichen Hause stammt das Star Trek – The Next Generation – Interactive Technical Manual U.S.S. Enterprise NCC-1701-D. Der etwas längere Titel enthält eine Sensation: Mit Hilfe eines modernen CD-ROM-Laufwerks kann man durch die Enterprise gehen und sich alle Stationen bis ins kleinste Detail ansehen und erklären lassen. Insgesamt sechs CDs sollen zum Technical Manual gehören.

Von Paramount Interactive kommt Viper: Steel Venom, eine Kombination aus 3D-Autorennen und Adventure für PC-CD-ROM. Im Spiel geht es um Straßenrennen in einer Großstadt.

Und noch einmal dürfen sich Star-Trek-Fans freuen. Diesmal ist die Raumstation Deep Space Nine Schauplatz eines neuen Spiels: The Hunt für PC-CD-ROM erscheint im Herbst. Exzellente Grafik unter Zuhilfenahme von echten Fotos sowie eine spannende, extra neu geschriebene Story mit allen Protagonisten der Serie bieten richtig was für verwöhnte Science-fiction-Kenner.



▲ Psygnosis macht Dampf mit Novastar

## Playmates Interactive Entertainment

Star Trek scheint sich zu einem Renner der Computer-Software zu entwickeln, aber auch der Konsolenmarkt soll von der erfolgreichsten SF-Serie profitieren. Von Playmates gibt es daher Deep Space Nine: Crossroads of Time für das SNES. Ein Dieb in der Station und eine Gefahr aus dem Wurmloch müssen in diesem Action-Adventure bekämpft werden. Enthalten sind natürlich alle bekannten Figuren aus DS9.

Earthworm Jim ist ein niedlicher kleiner Kerl und der Held in einem SNES-Action-Game der Extraklasse. Das Spiel basiert auf 3D-Scaling und dem Animation-Verfahren, was für fast trickfilmartige Sequenzen bürgt.

EXO SQUAD, ebenfalls für das SNES, bringt Action und Science-fiction auf die Monitore und Fernseher. Die Spieler bekämpfen sich in futuristischen Anzügen, deren Waffensysteme alles in den Schatten stellen, was bisher dagewesen ist.



▲ Mit Earthworm Jim auf Tour

## Gametek

Das multinationale Label Gametek hat mit Take2 ein neues Programmiererteam aufgetan, das sehr vielversprechend ist. Im Herbst



▲ Diese beiden Nasen durften natürlich nicht fehlen

werden unter anderem Star Crusader, Frontier: First Encounters, Hell und Bureau13 erwartet (alle für PC, CD-ROM, Amiga, CD32). Erste Bilder machen neugierig.



## Vera meets Scorpions

Am Donnerstag brachen für mich neue Zeiten an: Beim US-Gold-Stand konnten zwei Mitglieder der deutschen Rockband "Scorpions" bewundert werden. Hintergrund: Die Mega-CD-Version von World Cup USA 94 enthält die zwei von den Scorpions speziell für die WM in den USA komponierten Titel "No pain, no gain" und "Under the same sun". Grund genug, mich mit Scorpion Matthias Jabs etwas näher zu unterhalten.

**ASM:** Was machen die Scorpions zur Zeit?

**Matthias:** Wir sind gerade in Amerika auf großer Tournee und haben Konzerte in Südamerika gegeben. Jetzt sind Konzerte an der Ost- und Westküste an der Reihe. Die CES ist da eine willkommene Abwechslung.

**ASM:** Hier findet ja gerade die WM statt. Hattest Du Gelegenheit, etwas davon zu sehen?

**Matthias:** Ich habe mir die Eröffnungsfeier und das Spiel gegen Bolivien angeschaut, das war riesig. Das Spanienspiel konnte ich nicht sehen, ich kam vom Kurztrip aus der Schweiz und hab das Spiel verpennt.

**ASM:** Wenn du Zeit hast, spielst du am Computer?

**Matthias:** Eigentlich eher selten, dazu fehlt mir wirklich die Zeit. Aber so 'ne Messe hier ist schon interessant.

**ASM:** Was planen die Scorpions für die Zukunft?

**Matthias:** Zunächst erst mal nach Hause, und dann wollen wir nächstes Jahr ein neues Album aufnehmen.

**ASM:** Danke, Matthias, für das Gespräch.

**SCORPIONS**

# Roskilde-Festival '94 Europas Woodstock

**K**eine Frage, in Roskilde dürfte jedes Jahr das größte Festival in Europa laufen. Dieses Jahr waren es mal locker 90.000 (85.000 offiziell zahlende) Gäste, die sich mehr als 120



▲ **Wenig Textilien und wenig Bewegung: So lautete der Tagesbefehl**

Bands auf sechs Bühnen an den vier Haupttagen reingetan haben. Alles klar?

Für eben mal 160 Mark Eintritt inklusive freies Campen war das Gebotene 'ne

**Schön ist's, wenn ein Alt-Hippie von Woodstock und der Love-and-Peace-Generation erzählt. Keine Panik, auch Ihr könnt mitreden. Seit 24 Jahren gibt es das jährliche Roskilde-Festival in Dänemark. Wir waren für Euch dabei.**

ganze Menge. Logisch, die Hippies von damals waren in der Minderzahl. Das Hauptpublikum bestand aus 16- bis



▲ **Letzter Tag und viele Sonnenbrände**

30jährigen. Der Großteil der Gäste kam aus Deutschland, Schweden und natürlich Dänemark. Ansonsten waren alle europäischen Länder mehr oder weniger vertreten. Und alle hatten eins gemeinsam: Eine Woche Party lag vor ihnen!

Schon die Anfahrt war ein Abenteuer für sich. Die Menschenmassen, die sich

zu Fuß, per Fahrrad, Motorrad oder Auto in Richtung Festivalgelände schleppten, machten das Chaos perfekt. Die Hitze tat ein übriges. Wer kein Gepäck dabei hatte, kam gerade aus der Stadt und hatte sich mit Flüssigkeit eingedeckt. Beim Transport der Getränke waren die Leute erfinderisch. Am meisten kopiert wurde jedoch die Version, die Bierkiste am Strick oder Gürtel einfach hinter sich herzuschleifen. Nach gut zwei Stunden Chaos in der Gluthitze entschlossen wir uns, auf dem Parkplatz zu bleiben, da alle Camping Areas ohnehin restlos überfüllt waren.

Rein ins Getümmel. Erste Überraschung: Mitgebrachte Getränke konnten am Eingang in Plastikbecher umgefüllt werden. Ein Beispiel, das Schule machen sollte, finde ich. Das erste kühle Bier nach dem Anreisestreß war natürlich in Null Komma nix weg. Die ersten Bands

legten bereits los, als das nächste Bier geordert wurde. Bis "Rage against the Machine" um 20 Uhr war das Programm eher dünn, während die Stimmung bereits am Überkochen war. Kein Wunder, die alten Hasen unter den Roskilde-Fans waren schon ein paar Tage früher gekommen und hatten ohne Live-Musik Partygemacht.

Schon nach drei Stunden war klar: Alle Bands zu sehen, war unmöglich. Und das lag weniger am Spielplan, sondern am



▲ **Wer kontaktscheu war, mußte hoch hinaus**

Weg zwischen den Bühnen. Wenn so eine Masse von Leuten jeden freien Platz auf den Wiesen für kleinere und größere Sit-ins benutzt, ist ein Vorwärtskommen nahezu unmöglich. Die Menschenmassen,



▲ **ZZ Top: Drei alte Männer, die lustig sind**

die sich von einer Bühne zur anderen bewegten, wurden nur noch durch die Menschentrauben vor den Bierständen übertroffen.

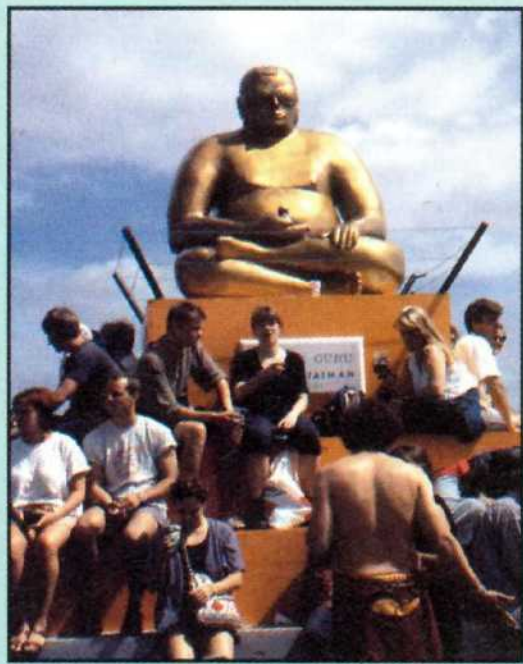
Aber die Massen waren nicht unangenehm, zumal es mir so vorkam, als würde die ganze Meute zu sechzig Prozent aus hübschen Däninnen und Schwedinnen bestehen. Erschwerend kam hinzu, daß deren Tageskleidung größtenteils, hm... – von großer Sparsamkeit zeugte. By the way: Hatte ich schon erwähnt, daß die Tagestemperaturen bei 30 bis 35 Grad lagen?

Egal wer man war oder was man war – Hauptsache, man war dabei. Um mit den Dänen ins Gespräch zu kommen, reichten meist ein paar Brocken Englisch und viele Gesten mit Hand und Fuß. Schließlich drehte es sich eh nur selten um intellektuell hochfliegende Themen. Als dann später am Abend Aerosmith loslegten und die Stimmung sich auf ein Niveau in Richtung Euphorie eingependelt hatte, kam eine kleine Überraschung: Die Temperaturen sanken schlagartig mit Einbruch der Dunkelheit. Aus den über 30 Grad wurden ca. 12 Grad. Sofort waren Hunderte von kleinen Lagerfeuern im Gange, die zuerst mit Pappe und Papier, später auch mit Plastikbechern und allem anderen Brennaren geschürt wurden. Vor allem die Schweden und Dänen saßen gnadenlos im dichten schwarzen

## Die Bands

Aerosmith, Peter Gabriel, ZZ-TOP, Elvis Costello and the Attractions, Björk, George Clinton, Grant Lee Buffalo, Rage Against the Machine, Artur Rubinstein, Sepultura, Dwight Yoakam, Babes in Toyland, Mary Black, Clawfinger, Bruce Cockburn, Gnags, Ben Harper, Angelique Kidjo, The Levellers, Maceo Parker & Roots Revisited, Madder Rose, Merciful Fate, No Means NO, Paradise Lost, Les Rita Mitsouko, Rollins Band, Sort Sol, Paul Weller, The Boo Radleys, Charlie Hunter Trio, Dead Moon, Hair and Skin Trading Company, Inspiral Carpets, James Taylor Quartet, Killbilly, Mutha's Day Out, Posies, Sick of it All, Specials und ungefähr 80 weitere Bands und DJs.





▲ **Der Buddha erinnert mich irgendwie an King Elvis**

Chemiequälme und wärmten sich an den spärlichen Flammen. Zwar waren Lagerfeuer verboten, aber die Ordner und die Polizei drückten während der ganzen Zeit alle verfügbaren Augen zu und beschäftigten sich lediglich mit der Kategorie "Ein-Bier-war-wohl-schlecht-Fan".

Überhaupt hielten sich die Ordnungshüter zurück. Über alle Tage habe ich nicht mal ein Dutzend Sheriffs gesehen, und die Ordner waren nur an den Eingängen und in den frühen Morgenstunden zu Gange. Irgendwer mußte ja die Unmengen von Müll wegräumen, die 90.000 konsumierende Leute verursachen. Für Ordnung brauchte man aber – ein bißchen Toleranz vorausgesetzt – auch nicht zu sorgen. Festivaltypische Schlägereien blieben vollends aus.

Einziges Problem waren die Toiletten. Es waren einfach zu wenige. Also mußte man sich an die Zäune, Bäume und Büsche stellen, um zwei bis drei Bier loszuwerden. Nach zwei Tagen kannte da auch das weibliche Geschlecht keine Hemmungen mehr, schließlich war stän-

dig eine Schlange von mindestens zehn Leuten vor jedem Locus. Die Folge ist klar: Ein sumpfiger Grünstreifen an den Zäunen, der von Tag zu Tag breiter wurde und immer penetranter stank. Für uns hieß es: Nase zu und durch. Das machte aber eigentlich überhaupt nichts, denn letztendlich haben alle gestunken wie drei Tage Pumakäfig.

Wenn gerade keine Band so richtig zusagte, blieb immer noch genug Unterhaltung durch die anderen Besucher. Jeder machte so sein Ding, und manche von diesen Dingen waren echt bühnenreif. Halsbrecherische Stunts an Telegrafmasten, auf der Erde, auf und unter anderen Menschen, auf Bühnendächern, Toilettenhäuschen, auf Motorrad-Sitzbänken und so weiter. Mein Lieblingsstunt war übrigens die Bierbestellung, zumal ich meinen Dänischwortschatz um ein paar Worte erweitern konnte (die Zahlen von eins bis zehn und "Öl"=Bier).

Die härtesten Tage, was Bands anging, waren wohl der Freitag und der Samstag. Top-Act an Top-Act! Allein 45 Bands und diverse andere Shows standen an beiden Tagen auf dem Programm. Das forderte natürlich ordentlich Stehvermögen. Allein: Alles zu sehen, war unmöglich.

Zum Glück ging das Programm "nur" von 10 Uhr vormittags bis 3 Uhr morgens, so daß ein paar Stunden Schlaf eigentlich immer drin waren. Außer man ließ sich auf den Camping Areas auf 24-Stunden-Partys ein, die es dort im Dutzend gab.

Wer jetzt erwartet, daß ich 120 Konzertkritiken hinlege, der hat sich geschnitten. Aber allgemein kann man sagen, daß sich die

Newcomer durch die Bank weg mehr Mühe gegeben haben. Top-Acts wie zum Beispiel ZZ Top, Aerosmith, Peter Gabriel, Björk, Rollins Band oder Accept spulten einfach ihr Festivalprogramm runter, gaben eine eingeplane Zugabe und waren wieder weg. Die kleineren Bands spielten da schon euphorischer. Die Stimmung war geladener, und die Bands hatten einfach mehr Power.

Soundmäßig wurde jeder Geschmack bedient – von Techno, House, Rock, Crossover über Hard Rock, Heavy Metal, Jazz, Blues, Folk bis hin zu Ska, Hip Hop und Cabaret war alles dabei. Soundtechnisch saumäßig habe ich nur ein Konzert gefunden – und zwar das von Clawfinger auf der Freilichtbühne, obwohl dort normalerweise der beste Sound war. Der Rest war erste Sahne oder zumindest hörbar.



▲ **Morgens um 5 Uhr ist die Welt fast noch in Ordnung**



▲ **Um 8 Uhr sah das alles schon wieder ganz anders aus**



▲ **Die Weltmeisterschaft im Sonnenbad-Verknoten**

## Die Crew

*Stefan* (Kiel): Musikalische Beratung, *Paggi* (Kiel): Beratung in Fragen aller Genußmittel, *Karen* (Braunschweig): Leitende Fotografie, *Marcus* (Eschwege): Schreiber.

## Tips für Roskilde '95

**Anreise:** möglichst früh. Am besten ein bis zwei Tage vor dem offiziellen Beginn. Kopenhagen ist schließlich auch nur 35 Kilometer entfernt und immer für einen Trip gut. Empfohlene Route: Fehmarn, Fähre Puttgarden-Rødby (kostet für Hin- und Rücktour ca. 200 DM pro Auto, egal wie viele Insassen), Autobahn Richtung Kopenhagen, Abfahrt Roskilde/Flughafen runter.

**Camping:** Wenn man früh genug da ist, sollte man sich einen Platz weit weg vom Zaun nehmen (da stinkt's nicht so). Sollte alles voll sein, kann man sein Zelt auch illegalerweise auf den Parkareas aufstellen (schön ruhig, aber riskant, weil die Ordner Euch die Heringe klauen könnten.)

**Geld:** am besten auf der Fähre tauschen (dort nimmt man auch Münzgeld). Für jeden Tag sollte man zwischen 200 und 400 Kronen rechnen. Wer Zigaretten braucht, sollte den zollfreien Einkauf auf der Fähre ausnutzen. Bier sollte man sich – soweit es geht – aus Deutschland mitnehmen. Aber Achtung: Warmes Bier schmeckt ekelhaft. Und wer hat schon 'nen Kühlschrank dabei?

**Treffpunkte:** Reist man in der Gruppe, sollte man zwei feste Treffpunkte auf dem Festivalgelände ausmachen. Die Fahnen, die Ihr auf den Fotos seht, sind nichts anderes als mobile Treffpunkte.

Love and Peace waren allerorten zu spüren; der alte Geist von Woodstock wurde wieder lebendig. Ein starkes Festival, das für dänische Verhältnisse von den Preisen her extrem günstig war. Für mich keine Frage, nächstes Jahr im Sommer steht Roskilde wieder auf dem Programm. Erstens wird es das 25. Jubiläum, und zweitens weiß ich jetzt, wie der Hase läuft. Man sollte einen Aufkleber in Druck geben: Roskilde '94 – Ich hab's überlebt!



▲ **Grüße aus Roskilde!**

# Die Fürsten der Shareware

Talk mit Apogee, Epic und id

Auf ihre neuen Spielideen wartet die Szene. Ihr Markenzeichen: schnell, witzig, kreativ, teilweise auf dem Index (weil zu brutal) und alles Shareware. Genau, die Rede ist von Apogee, Epic MegaGames und id. Unser Mann am Ball, Derek dela Fuente, trank ein Täbchen mit den Machern und entlockte ihnen einige interessante Geschichten.

**ASM:** Wenn Sie die Möglichkeit hätten, in der Zeit zurückzugehen, um noch einmal das Marketing- und Verkaufskonzept Shareware zu wählen – wäre Ihre Entscheidung die gleiche?

**Tim Sweeny (Epic):** Bestimmt, Shareware ist ein hervorragendes Mittel, um

Auswahl. Viele der Spiele, die wir jetzt gerade entwickeln, könnten leicht Hits im kommerziellen Handel sein; trotzdem verkaufen wir sie zuerst als Shareware.

**ASM:** Kann man als Shareware-Autor gut leben, oder muß man es mehr als "ernstes Hobby" betrachten?

**Jay Wilbur (id):** Ein Knüller kann mehrere Millionen Dollar einbringen.

**Scott Miller (Apogee):** Viele der Apogee-Spitzenentwickler sind reich geworden und besitzen jetzt neue Häuser und 70.000-

Dollar-Sportwagen. Es ist sicherlich mehr als ein Hobbyeinkommen!

**Tim Sweeny (Epic):** Es ist ein gutes Geschäft zum Einsteigen, denn ein Autor kann das Entwickeln eines Spiels als Hobby beginnen, dann später, wenn die Lizenzgebühren steigen, wird es eine Vollzeitarbeit. Der Autor von Epic Pinball begann seine Arbeit bei Epic als Teilzeitarbeit. Sein erstes Spiel, *Solar Winds*, war ein mittlerer Erfolg, und es ermöglichte ihm dann, die nächsten zwölf Monate full-time an *Epic Pinball* zu arbeiten. Das Spiel wurde bald ein phänomenaler Erfolg, und die Registrierungsrate war ausgezeichnet.

**ASM:** So weit ich weiß, entwickeln Sie heute Spiele nicht mehr selbst, aber Sie werden von jungen Teams angespro-

chen, die ihre Software unter dem bekannten Label vermarkten wollen. Was genau tun Sie für die Software, bevor sie verkauft wird?

**Tim Sweeny (Epic):** Zur Zeit ist die Distribution nur ein kleiner Teil unseres Gesamtgeschäfts. Epic spielt eine weit größere Rolle bei der Spielentwicklung als viele andere Spielefirmen. Wir bringen Programmierer, Zeichner, Designer und Musiker zusammen, wir koordinieren ihre Arbeit, geben ihnen eine Richtung und ein



▲ One Must Fall 2097 (OMF), Epic

Ziel, finanzieren die Projekte, und wir unterstützen viele Talente im Bereich Entwicklung und Marketing. Epic hat eine Angestelltenmischung im Haus, und die Mitglieder der Entwickler-Teams sind über das ganze Land verstreut.

So werden High-Tech-Firmen in Zukunft arbeiten. Wir sind nicht durch geographische oder Beschäftigungsgrenzen beschränkt, so können wir sehr eng zusammenarbeiten.

**Scott Miller (Apogee):** Apogee arbeitet mit Entwicklern auf vielen verschiedenen Gebieten. In allen Fällen sind wir beteiligt am Design der Spiele, die wir veröffentlichen. Tatsache ist: Jedem Entwicklungsteam ist ein Projektleiter von Apogee zugeteilt, der die Entwicklung des Spiels überwacht.

Neu • Neu • Neu

Epic – die neuen Spiele zum Sommer

"Wir setzen auf One Must Fall, eine Art Street-Fighter-Spiel, das dem Genre einen neuen Dreh draufsetzt.

Was auch bald erscheinen wird, ist Jazz Jackrabbit, das schnellste scrollende Spiel, das Ihr jemals auf PCs gesehen habt! Es ähnelt ein bißchen einem kleinen Hasen mit einem großen Gewehr, zusammengeschnürt mit Grafik und Sound in Topqualität."



▲ Scott Miller und sein Team Apogee "as it is"

Spiele zu verbreiten, und sie erreicht viele Leute und sorgt damit für eine weite Verteilung der Spiele.

**Scott Miller (Apogee):** Ja, wir würden

Neu • Neu • Neu

Apogee – Puzzle und 3D-Ballerei mit vielen neuen Tricks

"Wir haben schon eine ganze Reihe neuer Spiele in Sicht, solche wie *Mystic Towers* (ein Puzzle-Spiel) *Whacky Wheels* (ein dreidimensionales Rennspiel) und *Rise of Triad*, ein 3D-Ballerspiel mit vielen neuen Tricks."

es wieder in der gleichen Weise machen. Unsere früheren Spiele waren nicht gut genug, um im Fachhandel verkauft zu werden, so hatten wir nicht viel



▲ Halloween Harry: Tiefgekühlte Aliens halten sich zwar länger, aber bitte trotzdem auf das Verfallsdatum achten

**ASM:** Wie viele Spiele mit guter Qualität bekommen Sie im Durchschnitt im Jahr angeboten – und bekommen Sie die Games vermarktungsfertig, oder schauen Sie sich ein Spiel an und arbeiten dann mit Ihren eigenen Entwicklern daran weiter?

**Scott Miller (Apogee):** Wir bekommen

jede Woche viele Vorschläge von Entwicklern, die möchten, daß Apogee ihre Spiele veröffentlicht. Die meisten der Vorlagen werden zurückgeschickt – nur ein paar davon sind jemals akzeptiert worden. Die meisten Entwickler, die mit Apogee arbeiten, sind



### ▲ Das id-Team in voller Schönheit

auch von Apogee rekrutiert worden, weil wir gesehen haben, daß sie sehr talentiert sind, entweder beim Programmieren oder bei der Gestaltung.

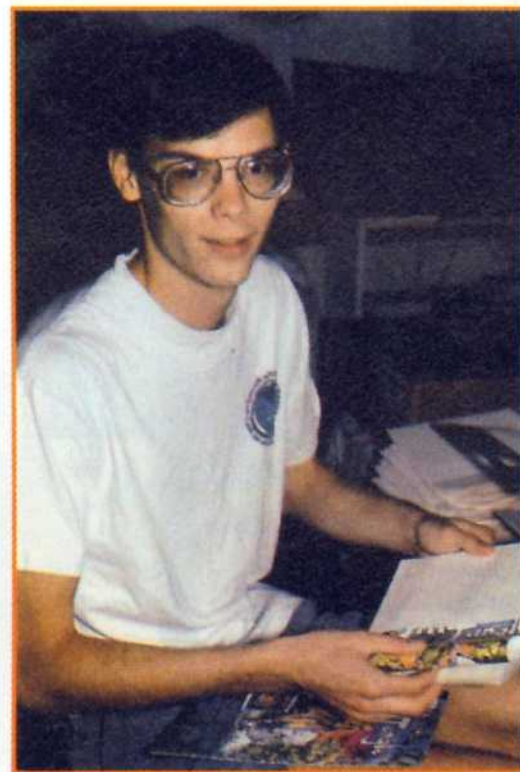
**Tim Sweeny (Epic):** Für Epic ist ein guter Entwickler ein potentiell großer Entwickler. Wenn wir über einen potentiellen Autor reden, bewerten wir seine Spiele, aber wir denken weiter bis zu seinem zweiten und dritten Spiel. Diese Philosophie gewährleistet Spiele, die sich immer weiter verbessern.

**ASM:** Wie stark ist die Konkurrenz zwischen den großen PD-Firmen, und wie locken Sie die Entwickler, damit sie Ihnen ihre Produkte präsentieren?

**Jay Wilbur (id):** Wir warten nicht auf Einsendungen. Wenn eine ankommt, sagen wir dem Autor gewöhnlich, er solle es an Apogee oder Epic schicken. Wir haben zwei handverlesene Gruppen – Raven Software (*Shadowcaster*) und Cygnus Studios (*Raptor*) ausersehen,

unserer Technik zu arbeiten, wissen Sie, daß Sie zu den Besten gehören.

**Scott Miller (Apogee):** Es ist schwierig zu beurteilen, wie sich die Konkurrenz



### ▲ Tim Sweeny (Epic): "Shareware ist ein gutes Geschäft zum Einsteigen"

bei Apogee-Verkäufen auswirkt. Der Shareware-Markt ist so groß, daß er viel mehr konkurrierende Firmen versorgen kann. Unsere Verkäufe steigen ständig' und Apogee ist erfolgreicher denn je.

**ASM:** 3D-Engines wie die für *\*Hundefels 4C\** benutzte, und mehr noch die für

*\*Wumm\** eingesetzte, eröffnen bisher nicht gekannte Möglichkeiten für Spielesoftware. Bis jetzt haben wir nur sehr blutige Ballerspiele in diesem Stil gesehen, obwohl die Spiele selbst riesige Erfolge überall in der Welt waren.

Beide Spiele sind in Deutschland ja auf dem Index wegen der Gewalt, die sie zeigen (und nur teilweise wegen der Nazisymbole, die dort gezeigt werden). Haben Sie nie daran gedacht, Lernspiele, epische Adventures oder Geschichten wie Rollenspiele mit einer Grafik wie bei *\*Wumm\** zu entwerfen?

**Scott Miller (Apogee):** Apogee macht

Gewaltspiele, weil es eine große Nachfrage nach Realismus gibt. Erwachsene spielen auch Spiele und mögen realistische Spiele genauso wie eher traditionelle Games im Spielhallenstil. Unsere Gewaltspiele sind immer selbstzensiert. Wir entwerfen gerade einige 3D-Spiele, die mehr Spielinhalt haben werden als "Wenn es sich bewegt – schieß drauf", wie es bei *\*Wumm\** sicher der Fall ist. Unsere kommenden 3D-Spiele werden mehr Tiefe und mehr Zusammenhang mit der Geschichte haben.

**Jay Wilbur (id):** Wir haben das Spiel geschrieben, das wir (die leidenschaftlichsten Spieler der Welt) spielen wollten. Wir hatten Glück, denn jeder andere wollte es auch spielen.

**ASM:** *\*Hundefels 4C\** hat einen erfolgreichen Vorfahren, ein altes Spiel auf dem Atari 800 aus den frühen 80ern. Inspirierte dieser in Deutschland ebenfalls indizierte Oldie

oder seine Geschichte Sie oder id zum erfolgreichen 3D-Spiel?

**Jay Wilbur (id):** Ja, *\*Burg Hundestein\** war der Liebling von jedem bei id Software in unseren Apple-II-Zeiten. *\*Hundefels 4C\** war ein Tribut an dieses Spiel.

**ASM:** *\*Hundefels 4C\** und *Spear of Destiny* spielen mit viel nationalsozialistischer Symbolik. Das läßt sich vielleicht noch durch die Spielstory erklären, aber was ist mit dem Hakenkreuz in

### Neu \* Neu \* Neu id – Das Gemetzel geht weiter

**"\*Wumm\* II: Hell on Earth** im Fachhandel ab Oktober. Das Gemetzel geht weiter in einem Spiel, das größer, schlimmer und besser als *\*Wumm\** ist. Heretic ist der Arbeitstitel eines zukünftigen id-Games von Raven Software, Veröffentlichung als Shareware Ende '94. *\*Wumm\** wird mit Trainern und Tools erweitert. Strife ist der Arbeitstitel eines Projekts von Cygnus Studios: Das Ganze erscheint als Shareware Anfang/Mitte '95. Außerdem gibt's einen Cyberpunk-Rollenspiel-Titel."



### ▲ Jill of the Jungle, Epic



### ▲ Bei Raptor heißt es: viel Feind, viel Ehr, viel Ballerei – und alle haben viel Spaß

### Die Anfänge von Epic

**Tim Sweeny:** "Epic erschien auf dem Markt als gutgläubige Shareware-Spielefirma, zwei Jahre nachdem wir *Jill of the Jungle* veröffentlicht hatten – ein 256-Farben-VGA-Spielhallen-Adventure. Ich entwarf und programmierte das Spiel mit Hilfe eines Grafikers und eines Musikers. Innerhalb von zwei Wochen nach der Veröffentlichung von *Jill of the Jungle* erhielt ich jede Menge Briefe und Registrierungen dafür. Dann stellte ich die ersten beiden Angestellten für Epic ein, und wir begannen unsere Entwicklungen und unser Marketing auszuweiten."

um Spiele mit der Doom-Engine zu entwickeln, die Ende '94/Anfang '95 unter dem id-Label veröffentlicht werden.

Wir sind nicht daran interessiert, mit irgendwem zu arbeiten. Wir sind nur daran interessiert, mit den Besten zu arbeiten – wenn wir Sie einladen, mit

*\*Wumm\*? Haben Sie oder id irgendwelche Sympathien für rechtslastige Ideologien, oder glauben Sie, daß amerikanische Spieler sie haben?*



▲ **Epic Pinball, immer noch eine der besten Flipperversionen auf dem Markt**

Jay Wilbur (id): Es gibt ein Hakenkreuz in \*Wumm\*. Der Grund, warum es da ist, ist der: böser Platz – böses Symbol! Natürlich: Ein paar Holzköpfe sehen sich das an und kommen zum Schluß, daß wir blöde Nazifreunde sind. **FALSCH!**

Das Spiel findet in einer Phantasieumgebung statt, mit eingestreuten realen Symbolen, die helfen sollen, Dich in die Phantasie hineinzuziehen. Es spielt meiner Meinung nach keine Rolle, welche Symbole wir einsetzen – ES IST NUR EIN SPIEL. (Anm.d.Red.: Und Ihr, liebe Leser? Wie ist Eure Meinung dazu?)

## So startete Scott Miller (Apogee) durch

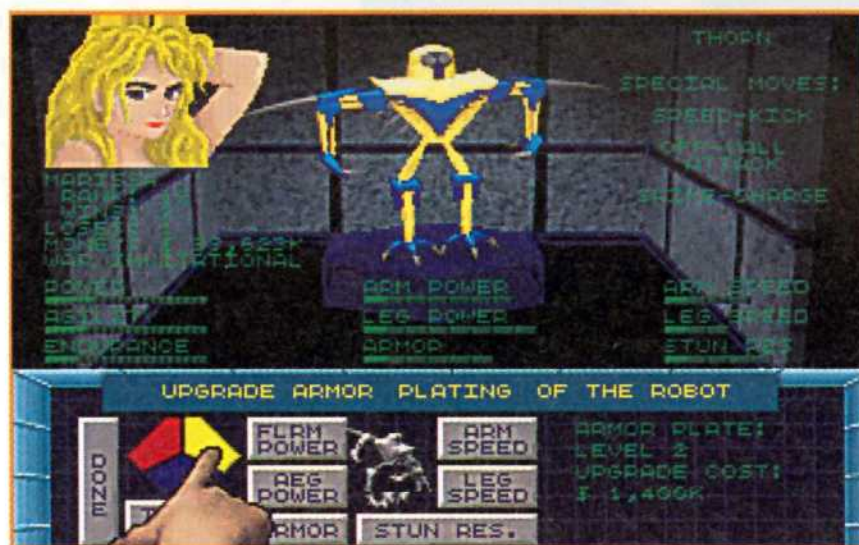
Scott Miller (Apogee) testete sein Shareware-Konzept mit der Veröffentlichung eines Action-Abenteuers, wie es aus Spielhallen bekannt war: *Kingdom of Kroz* wurde 1987 fertiggestellt. Apogee war geboren – durch den riesigen Erfolg dieser Idee. Miller warb dann andere Spielentwickler an, damit zahllose weitere Spiele als Shareware veröffentlicht werden konnten. id Software z.B. war eins der ersten Entwicklungsteams, das von Apogee angeheuert wurde, und schon die erste Veröffentlichung war der Superhit: *Commander Keen*. Es war dauerte Jahre, bis andere Firmen wie Epic begannen, die Vertriebsidee nachzuempfinden.

**ASM:** Die frühen Spiele unterstützten nur CGA-Grafik, dann kam EGA auf, und aktuelle Spiele bieten 320x200 Pixel bei

256-Farben-Grafik und SoundBlaster-Unterstützung. Mit "Raptor" hat Apogee begonnen, auch MIDI-Musik-Unterstützung anzubieten, obwohl im Spiel nur eine sich wiederholende Sequenz angeboten wird. Wie werden Ihre Spiele in ein paar Monaten aussehen? Wie sieht es mit Super-VGA und echten MIDI-Soundtracks aus?

**Scott Miller (Apogee):** Zukünftige Spiele werden mit besserer Technik ausgestattet sein. Es ist zur Zeit nicht leicht, mit der sich immer schneller drehenden "Hardwareschraube" Schritt zu halten. Wenn neue Hardware herauskommt, brauchen wir 18 Monate, um Spiele zu entwerfen, die sie auslasten können.

**ASM:** Weil wir gerade dabei sind, wer hatte eigentlich die Idee mit dem Namen "Raptor"? War er inspiriert vom Film "Jurassic Park"?



▲ **OMF – Die Kampfstärke steigt nach jeder Prügelei**

**Scott Miller (Apogee):** Offensichtlich: Den Namen *Raptor* hielten wir für gut, weil er im Film "Jurassic Park" vorkam. Und – nun ja – unser Spiel benutzt den Namen entsprechend. In ihm ist der Raptor ein Raubvogel; das paßt gut zu den Kampfszenen im Spiel.

**ASM:** Ihre Spiele wurden für den PC entworfen. Würden Sie eine DOS-Maschine als Ihren Lieblingsrechner bezeichnen, oder ist das nur Zufall? Könnten Sie sich andere Systeme vorstellen, für die Sie Ihre Software konvertieren würden?

**Scott Miller (Apogee):** Wir entwerfen Spiele für High-End-PCs wie den 486 und den Pentium. Um unsere Spiele wettbewerbsfähig zu machen, entwerfen wir sie für High-End-PCs. Es ist unmöglich, ein schnittiges Spiel zu produzieren, das dann gut auf einem 386 oder einer langsameren Maschine läuft.

**Jay Wilbur (id):** *W-3D* ist schon fürs Super NES portiert worden, Versionen für Atari Jaguar und Macintosh sind ge-

rade in Arbeit. \*Wumm\* soll auf Atari Jaguar, Sega 32X, unter Windows und OS/2 laufen, andere Plattformen sind im Gespräch.

**ASM:** Wie stellen Sie sich den typischen Spieler Ihrer Spiele vor? Welches Alter hat er oder sie?

## 1+2: Das spezielle Vertriebskonzept stammt von Apogee

Apogee erfand das Konzept, den ersten Teil eines dreiteiligen Spiels kostenlos freizugeben. Dahinter stand die Hoffnung, daß Spielerinnen und Spieler so begierig auf die nächsten Teile sein würden, die man aber nur bei einer Registrierung erhält. Fast genial, denn es klappte. Apogee gehört heute zu den größten Spielefirmen der Szene.

**Briefen bekommen – Briefe von Fans, Fragen von Benutzern... – Wie gehen Sie damit um?**

**Jay Wilbur (id):** Wir versuchen alles, um sie zu beantworten.

**Scott Miller (Apogee):** Ja, Apogee bekommt täglich mehr als 400 Briefe, und das ist nicht leicht zu handhaben. Wir haben allein drei Leute, deren Job es ist, die Briefe zu beantworten.

**ASM:** Können Sie uns etwas über den merkwürdigsten oder lustigsten Brief erzählen, den Sie jemals von einem Kunden bekommen haben?

**Scott Miller (Apogee):** Ein Spieler schrieb mir zwölf Seiten und bat mich darin, mehr *Kroz*-Spiele zu entwerfen, indem er mir erklärte, wie die Spiele sein Leben positiv beeinflussten.

**ASM:** Firmen, die "kommerzielle Spiele" herausbringen, benutzen oft Merchandising-Artikel, um ihren Produkten den richtigen Einstieg in den Markt zu

verschaffen. Kaffeetassen mit Bildern, Baseballmützen, Aufkleber,

Anstecker, Musik-CDs, Kalender... – es ist auch üblich, daß die Charaktere der Spiele als Poster in Magazinen erscheinen und so weiter. Denken Sie an eine ähnliche Unterstützung für große Spiele Ihrer Firmen?

**Jay Wilbur (id):** Ich stehe in Kontakt mit verschiedenen großen Spielzeug- und Uniformherstellern wegen der \*Wumm\*-Rechte, und ein

\*Wumm\*-Film ist in Arbeit. Merchandising mit einem bekannten Markennamen ist ein einträgliches Geschäft.

**Scott Miller (Apogee):** Kommerzielle Firmen benutzen Merchandising, um ihre Produkte zu bewerben. Dank der freien Shareware-Distribution und der damit verbundenen Werbung brauchen wir das nicht. So sparen wir das Geld für Werbung und können unseren Autoren sehr hohe Lizenzen bezahlen.

ddf/sd

## So entstand id:

**Jay Wilbur:** "In den frühen 90igern wandte sich Scott Miller (Apogee) an John Romero, John Carmack, Darian Carmack (unsere Gründungsmitglieder) und an Tom Hall, der inzwischen bei id ausgeschieden ist, mit der Bitte, ein Spiel zu machen. In dieser Zeit arbeiteten alle bei einer Firma namens Softdisk und entwickelten kurze Unterhaltungs-Titel. In ihrer Freizeit begann die Gruppe, an *Commander Keen: Invasion of the Vorticons* zu arbeiten. Nach dem Erfolg des Titels verließ id Softdisk geschlossen."

# Der gute Ton

Der Adventure-Überflieger SIMON THE SORCERER soll dieser Tage auf CD-ROM rauskommen. ASM war exklusiv für Euch dabei, als die Charaktere sprechen lernten.

**D**irekt im Schatten des Frankfurter Messeturms (Ihr wißt schon, das Ding, das aussieht wie das Empire State Building) liegt das Tonstudio Basement Audio, in dem die Dialoge für Simon the Sorcerer auf DAT gesprochen werden sollen. Als Sprecher hat sich Distributor Bomico natürlich nicht irgendwelche Nasen von der Straße geholt, sondern speziell ausgebildete Leute engagiert.

Erik Borner leiht Simon seine Stimme. Der 26jährige Schauspieler hatte in seiner vierjährigen Karriere schon diverse Auftritte im Fernsehen. (Wie heißt doch gleich die Serie über die Leute in einer Straße, die nach einem Baum benannt wurde?) Seine Stimme dürfte aber bekannter sein. In dem Werbespot "Auf diese Scheine können Sie bauen" macht er dem Publikum den Fuchs.

Peter Wenke übernimmt gleich mehrere Charaktere in Simon the Sorcerer. Vom Dämon über einen Drachen bis hin zum Schmied werden Spielfiguren demnächst mit seiner Stimme über die Soundkarten-Speaker kommen. Peter ist ein alter Hase: ungezählte Werbespots, zum Beispiel für Konami und Sega ("Wo ist mein Sega?"), sichtbare Auftritte wie zum Beispiel in der Flop-Show als Flop-Man und als Musiker für den Film "Abgeschminkt". Ich wollte

wissen, wie er seinen Erfolg selbst einschätzt. "Ich spiele in der Bundesliga", meint er trocken, zieht aber gleich eine seiner ultrakomischen Grimassen.

Hans-Jörg Karrenbrocks Voice läßt sich als Gangster, Dämon, Reiseleiter, Showmaster und Barkeeper in "Simon" hören. Auch er hat sich in Sachen Schauspielerei und Stimme einen Namen in der Branche gemacht. Hörspiele, Werbespots und vieles andere sind mit seiner Stimme unterlegt.



▲ Erik und Peter können auch bei der Aufnahme die Faxen nicht lassen



▲ Hans-Jörg übt für seine Rolle als Barkeeper an der Basement-eigenen Bar

► Silke: Herrin über Script und 1000 Regler



▲ Starke Grafik für den zweiten Teil, oder?

Das wären alle Akteure des Aufnahmetages. Nein, Moment, Silke Mühl fehlt noch. Sie ist die Studiomanagerin und – so schien es mir – das Herzstück des Studios, das seit Januar 1991 "on the Air" ist. Nach ihren Anweisungen legen Erik, Hans-Jörg und Peter im Aufnahmerraum hinter der Glasscheibe los. Kurze Stimmenprobe. Knifflig, schließlich müssen Peter und Hans-Jörg mehrere Charaktere übernehmen und verschiedene Tonlagen drauf haben. Peters Stimme für den Dämon paßt Sil-

ke noch nicht so ganz: "Kannst du die noch ein bißchen tiefer bringen?". "Klar", röhrt Peter und läßt eine sprachliche Gaglawine los, die er mit wilden Gesten unterstreicht. "O.K., die ist gut!" Silke ist zufrieden und drückt die Aufnahmetaste. Die Sache geht schnell über die Bühne. Wenig Versprecher, nur knappe Regieanweisungen zum Thema Betonung. Die Szene ist auf Tape. Echte Profiarbeit eben.



▲ Erste Eindrücke von Simon 2

Insgesamt zwei Tage hat es gedauert, bis Simon und alle anderen Charaktere ihre deutschen Stimmen bekommen haben. Für Silke, Peter, Hans-Jörg und Erik war es eine willkommene Abwechslung von der Werbespot-Arie, die 75 Prozent ihrer Arbeit ausmacht. Ihr könnt Euch jedenfalls schon mal auf eine sauber vertonte Version von Simon the Sorcerervorbereiten.

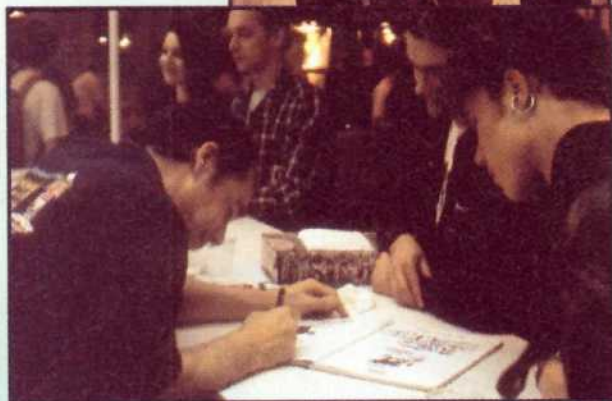


## UNTERWEGS

Computer machen das Comic-Zeichnen zur Lust, Japaner erobern mit Mangas das Abendland – Trends des sechsten internationalen Comic-Salons in Erlangen. Kein Zweifel: Die Welt der bunten Bilder ist im Aufbruch.

**E**ine Maus schwebte über Erlangen: Mit einem riesigen Spezialballon Marke Micky Maus beherrschten die Comics nicht nur das Stadtbild, sondern auch den fränki-

► **Guter Beistand: Riker samt Leseratten**



▲ **Im Bilderwahn: Die Fans lassen ihre Comics signieren**

schen Luftraum. Vom 2. bis 5. Juni gehörte den Comic-Freaks die Stadt, tummelten sich über 20.000 Fans in den Messehallen.

Erstaunlich, wie sich der Salon entwickelt hat: Vor zehn Jahren waren ganze 32 Aussteller vertreten, gaben sich 40 Zeichner die Ehre. Jetzt, anno '94, hat der Comic-Salon internationales Format. Mit 91 Ausstellern, 17 Ausstellungen, 32 Symposien und über 150 anwesenden Comic-Künstlern bietet Erlangen die zweitgrößte Veranstaltung dieser Art in Europa – und das alle zwei Jahre.

Schade nur, daß die Akzeptanz der Comic-Messe bei den Stadtväter bei weitem nicht so groß ist wie beim



europäischen Publikum. Mehrmals kämpfte der Salon ums finanzielle Überleben, fehlten die Finanzspritzen der Stadt. Noch vor zwei Jahren wäre die Veranstaltung deshalb fast geplatzt.

Aber selbst die kaputte Klimaanlage hielt die Besucher dieses Jahr nicht davon ab, in Warteschlangen nach Autogrammen ihrer Stars zu haschen. Kein Wunder: Statt simpler Namenszüge malten die Zeichner kleine Kunstwerke in die Alben der Fans – so entstehen Unikate mit Sammlerwert.

### Donald in Rente?

Mit den größten Andrang gab's beim Branchenzweiten, dem Ehapa-Verlag. Der hatte nämlich was ganz Besonderes zu feiern. Nicht genug damit, daß sich mit Don Rosa einer der größten Disney-Zeichner die Ehre gab, der wahre Star war ein Federvieh: Donald Duck. Der Pechvogel des Duck-Clans feierte just



**60 Jahre und kein bißchen Rente – ein Ende für die Ente ist nicht in Sicht**

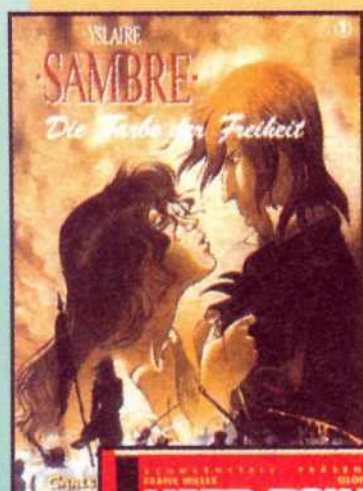
in diesen Tagen seinen sechzigsten Geburtstag und watschelt immer noch frisch und munter durchs Leben.

Ehapa nutzte die Gelegenheit, um die ohnehin schon erfolgreiche *Barks Library* um weitere Disney-Produkte zu ergänzen. Nunmehr erfahren wir mehr über *Onkel Dagobert – sein Leben, seine Milliarden*, dazu gibt es noch ein Donald-Special mit dem Titel *60 Jahre Donald Duck*. In diesem Band werden neue und bisher unveröffentlichte Kurzgeschichten von Barks, Rosa und anderen vorgestellt; Höhepunkt ist natürlich Donalds Geburtstagsparty.

Weniger Geburtstage, aber ein klares Motto bot Branchenprimus Carlsen: Der September steht bei Carlsen ganz im Zeichen der Science-fiction. Acht neue Titel stehen auf dem Programm. Geboten wird technische Fiction im Stil von *Krieg der Sterne* und *Luc Orient* bis hin zur Avantgarde des Kult-Zeichners Moebius und seiner *Starwatcher*.

### Kunst, Comics & Computer

Höhere Weihen empfing Scott McClouds *Comics richtig lesen*. Das Buch ist was ganz Besonderes, wird doch erstmals das Medium durch sich selbst erklärt. Auf epischen 220 Seiten erfährt der Leser in anschaulichen Strips, was diese Art Literatur überhaupt ausmacht. McCloud entwickelt eine Definition, erklärt die Bildsprache der Comics und führt in Zeichentechniken und -stile ein. Kein Zweifel: *Comics richtig lesen* hat das Zeug dazu, DAS Standardwerk über Comics zu werden.



### Lesetips

Beinharte Science-fiction von einem detailbesessenen Zeichner bieten die beiden Bände von *Hard Boiled* (Alpha Comic-Verlag), für Fans des romantisch-mystischen Thrillers wird die zauberhafte Reihe *Sambre* im November beendet (Carlsen). Fast genauso schön, aber schauriger ist Neil Gaimans *Der Preis des Lebens* (Ehapa). Und die zahlreichen Fans von Superman können aufatmen: Ab November erfahren wir, wie *Eine Welt ohne Superman* wohl aussieht (Carlsen).

# STAR WARS

Ab 1997 geht es endlich weiter mit der zweiten Film-Trilogie, die Comics sind früher dran. Frisch auf dem Markt ist "Star Wars – Das dunkle Imperium". Üppige Farben und Raumschlachten bestimmen die 144 Seiten, in denen der Imperator aufsteht und Luke Skywalker zu seinem Gehilfen wird (bei Carlsen). Ehapa zieht im Frühjahr '95 mit einer dreibändigen Star-Wars-Reihe nach.



Luke S. auf den Spuren von Darth V.

Der Meister selbst war auf dem Salon anwesend und legte in einem Seminar sehr humorvoll seine Sichtweise dar. Die Quintessenz: Comics sind natürlich Kunst!

Ob Kunst oder nicht, das Comic-Zeichnen ist auf jeden Fall harte Handarbeit. "Noch!", möchte man da sagen, denn der Computer hält Einzug in die bisherige Domäne von Tusche und Farbtöpfchen. Yves Chagnaud, einer der besten elektronischen Koloristen, war auch in Erlangen und stellte seine Technik vor.



...ing" bringen es auf eine W... Auflage von einer Million Exemplare. Nun schwappt die Manga-Mania nach Europa. Den Anfang machte Carlsen mit *Akira*, jetzt folgen weitere Serien (siehe Kasten). Der Reiz der Mangas liegt zweifellos in ihrem dynamischen Actionstil, der jedem Kino-Film zur Ehre gereicht. Die rasanten, fast textlosen Bildfolgen erinnern an Kamerafahrten, die Helden sind kompromißlos und kulleräugig. Der Comic-Salon huldigte den Mangas durch die Ausstellung "Manga Energy" mit Originalzeichnungen. Zu



▲ Klein, feist, gemein: Gon, ein Saurier des schwarzen Humors

Recht, wie das Interesse des Publikums bewies: Als der Manga-Star *Masashi Tanaka (Gon)* zur Audienz bat, zog sich die Fanschlange über ganze Stockwerke.

Ob Mangas oder Computer-Comics – der Comic-Salon hat wieder bewiesen, daß er Trends setzen und auch frühzeitig erkennen kann. Daß es der Comic-Branche zur Zeit nicht so rosig

Comic-Branche zur Zeit nicht so rosig geht, tut dem Erfolg der Veranstaltung sicher keinen Abbruch. Als Gradmesser der Comic-Szene und ihrer Entwicklungen ist der Salon einfach unverzichtbar. Und er fördert die Akzeptanz des Mediums – wichtig in einem Land, in dem Volksmusik und Komödienstadt immer noch zu den erfolgreichsten kulturellen Errungenschaften zählen.



## Max- und Moritz-Preis

Alle Jahre wieder – die Auszeichnungen des Salons:

Bester Comic: *Die Memoiren von Captain J. Star* (Appleby); bester deutscher Comic-Künstler: *Hendrik Dorgathen*; bester Szenarist: *Jean van Hamme*; Sonderpreis für das Lebenswerk: *Will Eisner*; Spezialpreis: *Mecke – Einer für alle* (Sackmann); beste deutschsprachige Publikationen: *Der unschuldige Passagier* (Dieck), *Foligatto* (Crécy & Tjomas), *Red Road* (Derib), *Tödliche Spiele* (Tardi) und *Voll Mond Suppe* (Graham).



Einfach genial und genial einfach: Scott McClouds "Comics richtig lesen" nimmt das Medium unter die Lupe

Beeindruckend schnell bringt er mit den Rechnern die Farbe auf die Panels, entwirft Farbverläufe und farbige Konturen. Kein Papier stört den Produktionsablauf, die fertig kolorierten Comics kommen ohne Umwege vom Computer auf den Belichter. Daß der Experimentierfreude mit dieser Technik keine Grenzen gesetzt sind, zeigte die Ausstellung "Comics & Computer". Wer die dort gezeigten Computer-Comics mal selbst anlesen will, dem sei besonders die Serie *Das Robot Imperium* und der Batman-Band *Im Netz des Jokers* ans Herz gelegt.

## Manga Energy

Japan, das Manga-Land: Pro Jahr werden auf den asiatischen Inseln 1,5 Millionen Exemplare der fernöstlichen Comic-Variante an den Mann gebracht. Die Serien haben meist mehrere tausend Seiten Umfang, Manga-Magazine wie

## Manga-

Die ASM-Liste für Fans des japanischen Comics und solche, die es werden wollen: *AKIRA* – Rasanter SF-Comic, wird jetzt endlich bei Carlsen mit den Bänden 17 bis 19 beendet. Und: Die Zeichentrickfassung ist Kult!

*APPLESEED* – Menschen vs. Cyborgs – Action pur ab Dezember bei Feest-Comics. Auch als Animée (Zeichentrick).



## Manie

*CRYING FREEMAN* – Adaption der Zeichentrickserie, bisher vier Bände. Romantischer Thriller um einen Killer, der sich in sein Opfer verliebt; brutal.

*GON* – Ein feister Mini-Saurier terrorisiert seine urzeitliche Umwelt. Textlos, zeitlos und zum Totlachen! Bei Alpha-Comics.

*JIRAIISHIN* – Gangsterboß killt Geliebte des Helden – Rache folgt. Besonderheit: Deutscher Szenarist; spielt in Hamburg. Ab Dezember bei Carlsen.

*OTOMO* – Bisher gibt es zwei Bände mit SF-Kurzgeschichten des Akira-Kult-Zeichners. Kurzweilig.



# HAND & KOPF

Es ist unübersehbar, die Geschichte boomt. Ob *Cyrano de Bergerac* im Kino, *Kolumbus für den Computer* oder der "Medicus" als Lesestoff – die Medien entdecken historische Themen als attraktive Aufhänger. Da wollen natürlich auch die Spieleverlage nicht abseits stehen und werben Titel wie "Das Pferd von Troja", "Rheingold" oder "Minos" auf den Markt. Oft dient das Thema nur als Dekor – hinter vollmundigen Namen stecken dann altbekannte oder oberflächliche Spielideen, und für den Kunden heißt es "Außer Spesen nix gewesen". Doch das muß nicht sein! Wozu gibt es unerrockene ASM-Autoren, die sich für Euch durch den Dschungel der Spieleschachteln zu den Tempeln oder auch Ruinen der Spielkultur schlagen? (Kollegialer Gruß an Dr. Jones!)

## Das Spiel mit der Vergangenheit

**H**ierzulande sieht man sie noch selten, während sie im angloamerikanischen Raum weit verbreitet sind: die sogenannten Counter-Spiele. Ein Blick in die Schachtel zeigt nicht das übliche Set aus Spielplan, Plastik-Spielfiguren, Holzwürfeln und Karten, sondern offenbart nur Pappe, so weit das Auge reicht. In mühevoller

Eine Ausnahme von dieser unrühmlichen Regel bildet leider auch *Fief 2* nicht. Hier versucht man, in einer mittelalterlichen Welt König zu werden. Dazu müssen erst einmal Dörfer besetzt, Wirtschaftsbetriebe errichtet und endlich Adelstitel gekauft werden, die ein Lehen mit sich bringen. Zum Sieg muß ein König drei der sechs erhältlichen Lehnen unter seine Fittiche kriegen. Als interessante Alternative zum verbissenen Einzelkämpfertum bietet sich die Möglichkeit zu heiraten, um mit einer Königin gemeinsam zu gewinnen.

Das Spielgeschehen wird weitgehend über Ereigniskarten gesteuert, die von den Spielern zu Beginn einer Runde ausgespielt werden. Katastrophen wie die Pest oder ein Bauernaufstand können dabei die lieben Konkurrenten weit zurückwerfen. Mit Landsknechtsheeren erobert man neue Gebiete und fällt auch mal eben bei den Nachbarn ein.

Durch die allzu starken Sonderkarten ergibt sich ein ständiges Auf und Ab, bis irgendwann der glückliche Sieger feststeht. Ebenso steht fest, daß *Fief 2* zwar etwas für Freunde der historischen Simulation bietet, spielerisch aber kaum über das untere Mittelmaß hinauskommt. Spielen wir lieber eine Runde *Kaiser* am PC gegeneinander, wenn Ihr Euch an dieses Uralt-Game noch erinnern könnt. Darin war die "Land regieren und Nachbarn ärgern"-Spielidee nämlich immerhin liebenswert umgesetzt.

### Ein großes Land – ein starkes Land

*Empire* ist ein Spiel, das "Fief 2" von der Machart her ähnelt. Der Untertitel verspricht nicht weniger als "Die Geschichte der Welt" – wenn das kein hoher Anspruch ist!

Sieben Spielphasen repräsentieren die großen Epochen der Zeitgeschichte. In der ersten Phase von 3000–1400

**Fief 2:**  
Nichtan-griffspakte sind dazu da, daß man sie bricht ▼



### FIEF 2

89 DM, von: **Philippe Mouchebeuf**, für: **3–6 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Eurogames, Dirk Bilger, 78462 Konstanz.**

Kleinarbeit darf der geneigte Kunde erst einmal vorsichtig hunderte von kleinen Papp-Quadraten, die sogenannten Counter, aus den vorgestanzten Bögen trennen. Die Counter ersetzen die herkömmlichen Spielfiguren, die in dieser Anzahl schwer zu bezahlen wären.

Nach dieser Arbeit kommt das zweifelhafte Vergnügen, eine umfangreiche Spielregel zu studieren. Was dann folgt, ist in aller Regel ein atmosphärisch dichtes Spielgeschehen, das selten weniger als vier Stunden dauert. Den Detailreichtum und die Situationenvielfalt, die es hier im Vergleich zu klassischen Brettspielen gibt, muß man mit dem Lernen von massenhaft Zusammenhängen und Symbolen erkaufen. Außerdem sind die Pappkärtchen unhandlich und neigen zum Verschwinden.



v. Chr. beginnen die Sumerer, die Erde zu besiedeln. Ägypter, Minoer und Babylonier schließen sich an. In der letzten Phase sind es dann die Russen, die Franzosen oder die USA, die von 1550–1914 ihren Auftritt in der Weltgeschichte von "Empire" haben. Jeder Spieler bekommt pro Phase ein Volk zugewiesen, mit dem er sich möglichst weit ausbreiten will. Das geht natürlich auf Kosten der schon angesiedelten Völker der jeweils letzten Phasen, die sich entsprechend zur Wehr setzen. Passend zu den Epochen gibt es je sieben Völker zur Auswahl, die ihre historischen Qualitäten widerspiegeln. Die Perser haben



▲ **Zeitreise:**  
Zeitmaschinen-  
pilot mit Gedächtnis-  
lücke sucht  
Pannendienst

## EMPIRE

**79 DM**, von: **Steve Kendall**, für: **3–6 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Welt der Spiele**, 60437 Frankfurt / Main.

also mehr Armeen zur Verfügung als beispielsweise die Skythen, die Wikinger spielen ihre seefahrerische Stärke auf der Nordsee, dem westlichen Mittelmeer und im gesamten atlantischen Raum aus.

Empire besticht gerade durch diese historischen Genauigkeiten. Im Spiel kann man versuchen, Alexander den Großen bis nach Nordeuropa zu schicken, oder die Araber vor Spanien abzublocken. In der Regel ergibt sich aber ein Spielverlauf, der in etwa der realen Geschichte entspricht. Die kleinen oder großen Überraschungen, wenn etwa Karthago auf einmal selbst den Hunnensturm noch übersteht, machen den Spielreiz aus. Seefahrt, Weltwunder und einfallsreiche Sonderkarten runden das Spielgeschehen ab und verstärken den Eindruck, daß wir es hier mit einer gelungenen Sache zu tun haben. Auch wenn der Glücksfaktor immer noch überwiegt, kann man an diesem wahrhaft epischen Spiel viel Freude haben.

## Reine Zeitfrage

"Junge, Junge, ist das aufregend! Jetzt bin ich mit meiner Zeitmaschine im römischen Reich gelandet und finde jede Menge historischer Quellen. Am besten nehme ich den Text über die Armen mit in die Zeitmaschine und starte durch zu den Bauernkriegen. Mist, hier gibt es zwar alles Mögliche über Recht,

Spiele und Religion, aber nichts über Arme. Na gut, parke ich die Zeitmaschine hier und schaue mal eben, was gerade so in Byzanz los ist.

Um Gottes willen, das ist ja das reinste Wespennest: gleich drei Zeitmaschinen der Konkurrenten und jede Menge Material. Also schnell zurück, die Zeitmaschine holen. Ich glaube, ich hatte sie bei den Habsburgern, oder wo war es gleich?

So, wieder in Byzanz: Schau an, die Konkurrenz war nicht müßig. Ich glaube, ich nehme einfach eine fremde Zeitmaschine mit und verstecke sie in der Aufklärung. Die findet sich nie wieder."

Nichts verstanden? Macht nichts, die Zeitreise spielt ja auch weit in der Zukunft, oder auch wieder nicht. Mit Zeitmaschinen unterwegs, versuchen die Spieler, einen historischen Vorgang anhand dreier Karten zu dokumentieren. Dazu stecken sie ihre beiden Zeitma-

Empire:  
Was soll das heißen, Cäsar erobert gerade New York? ▼

## ZEITREISE

**65 DM**, von: **D. M. Hooker**, bearbeitet von: **Urs Hostettler**, für: **2–6 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Fata Morgana**, Bern, Schweiz, Info: **Heidelberger Spieleverlage**, 69115 Heidelberg.



schinen-Karten insgeheim in einen der 16 Zeit-Epochen-Umschläge. Ab jetzt können sie als Spielzug entweder einen beliebigen Umschlag heimlich ansehen oder eine ihrer Zeitmaschinenkarten aus dem bisherigen Umschlag herausnehmen. Dabei kann eine weitere Karte mittransportiert werden. Pech für den Gegner, wenn es gerade seine Zeitma-

schine war, denn der Lande-Umschlag bleibt wiederum geheim. So wird immer wieder durchsucht, gestartet, gelandet und beobachtet. Da nichts aufgeschrieben wird, rauchen bald die Köpfe.

Spannend wird es, wenn man auf einen Umschlag stößt, in dem ein Konkurrent schon heimlich, still und leise fast fertig gesammelt hat. Jetzt heißt es schnell handeln. Entweder eine wichtige Karte klauen oder seine Maschine entführen und sich selber ins gemachte Nest setzen. Möglicherweise merkt der Mitspieler das Ganze erst viel zu spät, weil er in anderen Umschlägen auf Suche ist.

Alles in allem ist Zeitreise ein äußerst merkwürdiges Spiel. Minutenlang beugen sich die Spieler abwechselnd über den Karton mit den Umschlägen und verziehen keine Miene. Todlangweilig, könnte ein Außenstehender denken – bis auf einmal einer anfängt, laut vor sich hinzufuchen. Zunehmend kommt Hektik auf, am liebsten möchte man dem Vordermann den Kasten entreißen. Wenn dann der Sieger feststeht, sind die Nerven am Ende – und eine zweite Partie kommt erst eine Woche später wieder in Frage. Für Fans von "etwas anderen" Spielen, die mit Durcheinander umgehen können, ist die "Zeitreise" ein unbedingtes

Muß! Das heißt – wird sie eins sein. Oder war sie eins? Wird sie eins gewesen sein? Würde sie eins geworden sein gewesen haben... – Entschuldigung, aber wie schon Douglas Adams in seinen "Anhalter"-Romanen sehr richtig erkannt hat: Zeitreisen sind in erster Linie ein rein grammatisches Problem.

Martin Wehnert/sz

# Uhr-Laub

Heute ist der 6.7. 1994. Meine Digitaluhr vorne links auf dem Tisch zeigt 17.30 Uhr an. Was sollen mir diese Zahlen sagen? Wenn ich sie zusammenrechne (also  $6+7+1994+1730$ ), ergibt sich die wundersame Zahl 3737. Das ist erstaunlich, weil meine Telefonnummer mit 37 endet und dies die 37. ASM ist, in der ich mehr als drei Beiträge geschrieben habe. Alle Postleitzahlen, die sich auf Eschwege beziehen, beginnen ebenfalls mit 37 (zwei davon kennt Ihr ja zur Genüge). Das ist noch nicht alles: Wir saßen früher Am Stad 35 und sind jetzt Hessenring 32. Und wieviel ergibt 5 plus 2? Genau – 7! Und da sich nur die hintere Zahl geändert hat, kommt logischerweise wieder die 37 dabei heraus. Und jetzt werde ich ganz mutig und ziehe von 3737 die Quersumme – und die ist 20. Und rein zufällig habe ich ab gleich 20 Werkstage bezahlten Urlaub. Zu den nächsten Replays bin ich aber rechtzeitig wieder zurück, wengleich ich bis dahin etwas braungebrannter sein dürfte. Bei 37 (!) Grad im Schatten nicht weiter verwunderlich. Ever Klaus.

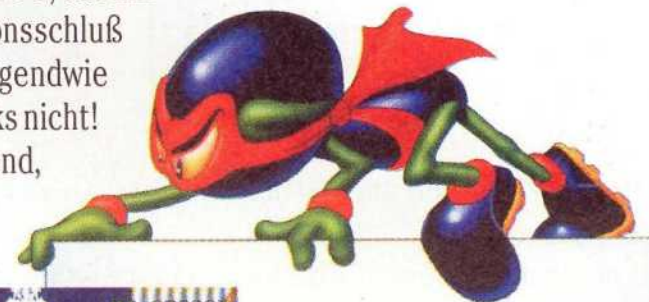
Inhalt	Seite
Aero the Acro-Bat (MD)	125
Der Clou (PC)	123
Der Trainer (PC)	123
Ecco the Dolphin (MS)	125
James Pond 3 (A1200)	124
Sabre Team (A1200)	124
The Lost Vikings (MD)	125
Tornado (A1200)	124

# Replay News

**V**on wegen Sommerloch – die Programmierer haben entgegen unsereinem nix mit Urlaub im Sinn gehabt und 'ne ganze Reihe Spiele von einem System aufs andere umgesetzt. Das, worauf sich die meisten freuen dürften, ist

**Zool 2** von **Gremlin** für PC, das mir leider bei Redaktionsschluß noch nicht vorlag. Irgendwie mag ich die Poststreiks nicht!

Weniger aufregend, dennoch erwähnens-

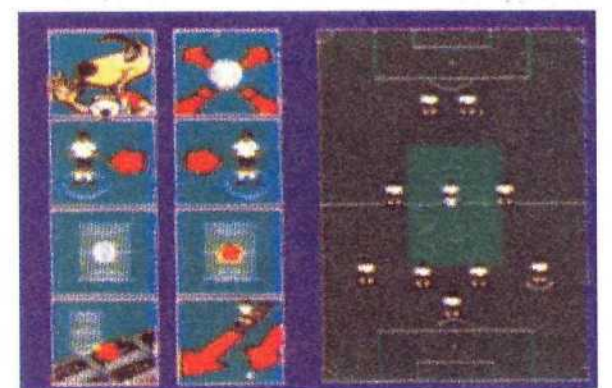


▲ **Zool 2**

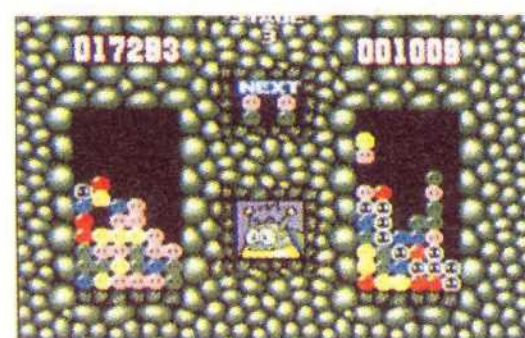
**Sampras' Tennis** für Segas Handheld: 26. August bzw. 16. September.

Schließlich präsentiert **U.S.Gold** sein **World Cup USA '94** auf dem gleichen Gerät. Na ja, Fußball auf dem kleinen Schirm – wer's mag...

Systemwechsel, aber wir bleiben bei Sega: Fürs Master System wurde **Dr. Ra-**



▲ **World Cup USA '94**



▲ **Dr. Robotniks Mean Bean Machine**

wert ist **Drop Zone**, das fast ein Jahr nach seinem ersten Auftauchen für das Game Gear erscheint. Wann genau, wissen nur die **Codemasters**. Wesentlich genauer sind da schon die Termine für **Sink or Swim** und **Pete**

**botniks Mean Bean Machine** umgesetzt. Leichte Abstriche in Sachen Grafik und Sound gegenüber der Mega-Drive-Version, vom Spielprinzip her aber identisch. Auf den Test verzichte ich zugunsten anderer Programme, wir Ihr jetzt gleich sehen werdet.

119 DM, Test in: ASM 5/94 (A1200), Hersteller: NEO, Österreich, Muster von: Hersteller.

# DER CLOU!

Mein Kompliment! Die Jungs von "...and avoid panic by" und NEO haben es tatsächlich geschafft, dem ohnehin schon sehr guten Strategie-Adventure den letzten (PC-) Schliff zu geben.



◀ Eine Zigarre für den Boß...

**F**arbig sind nunmehr auch die Planungsphasen, schneller sind die Zugriffszeiten auf Icons und Reaktionen auf Handlungen des Spielers geworden. Das gibt dem Ganzen natürlich noch einmal Auftrieb. Und die Musik erst... – hier wurden

▶ ...findet man beim wahlen Roß



(PC)



nicht einfach die O-Sounds der A1200-Version übernommen, sondern gleich ein eigener Soundtrack geschrieben. Durch die Anwahl der Jukebox könnt Ihr das noch vor Spielbeginn erleben.

Am Spielablauf selbst hat sich nichts geändert; wäre ja noch schöner, die wunderbare Story des kleinen Knackis Matt Stuvysunt auf dem Weg zum Super-einbrecher umzuschreiben. Ach ja, weiß einer von Euch schon, was DER CLOU ist? Lösungshilfen werden wie immer gern gesehen, und wer zuerst kommt, kriegt auch was dafür. Ansonsten: Viel Spaß beim Durchboxen und gute Brüche.



Urteil: **1 1** SEHR GUT

99,95 DM, Test in: ASM 7/94 (Amiga), Hersteller: Black Legend, Muster von: Die Cassette.

# DER TRAINER

Fußball-Fans, aufgepaßt: Da es in der post-We-äm-m-e-sischen Zeit vermehrt zu Entzugserscheinungen kommen kann, empfiehlt der Doktor ein Trainerspiel für PC-Besitzer.

unterschrieben, danach geht es auch schon los. Die Mannschaft – vom Computer generiert – setzt sich aus lauter Individualisten zusammen, die nicht nur unterschiedliche Auffassungen vom Fußballspiel haben, sondern auch bestimmte Stärken und Schwächen im menschlichen Bereich.



▲ Es sieht nicht gut aus für diesen Trainer

**N**ach Erscheinen der Amiga-Version war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis Der Trainer auch für die DOSe erscheinen würde. Na bitte, hier ist er.

Das Spielgeschehen entspricht vollständig der Amiga-Version. Als "Freiberufler" sieht man sich nach einem anderen Job, also einem neuen Verein um. Den findet man in der uns vorliegenden Version ausschließlich in der englischen Liga, und zwar in den zwei oberen Klassen. Flugs wird der Vertrag

(PC)



Das weitere ist tatsächliche Trainer-Arbeit. Mannschaft und Drumherum müssen auf die Spiele vorbereitet werden, die Motivation der Spieler muß hochgeschraubt werden – kurzum, hier kann jeder zum "Bundes-Berti" werden.

"Der Trainer" auf dem PC glänzt im Intro durch einige kleine Film-Szenen aus Spielen. Danach sieht es allerdings auf dem Bildschirm genauso knochentrocken aus wie auf dem Amiga, bis auf die kleinen Animationssequenzen. Allerdings sind alle Spielfunktionen per Maus erreichbar und lassen sich durch einfaches Anklicken und Eingaben von der Tastatur auswählen oder ändern.

"Der Trainer" wird auf fünf HD-Disks angeliefert, nach der Installation benötigt er ca. 7,5 MByte auf der Festplatte. Unterstützt werden neben der SoundBlaster-Karte für Musik und FX auch spezielle Soundkarten und -geräte.



Urteil: **1 1** SEHR GUT

# REPLAY

119,95 DM, Test in: ASM 9/93 (PC), Hersteller: Digital Integration, England, Muster von: Die Cassette.

Flugsimulationen auf Amiga umzusetzen, kostet den Hersteller einige Mühe, den Spieler allerdings eher Nerven. Bisher galt nämlich immer die Vorgabe "...muß auf dem A500 laufen...". Digital Integration schert sich zum Glück wenig darum und begnügt sich mit den A1200/A4000-Besitzern.

**D**er Amiga-Tornado entspricht im Flugverhalten seinem großen PC-Bruder, auch hier wurde sehr viel Wert auf Vorbildtreue gelegt. Der Flugsimulator – und damit schließe



ich mich der Ausführung des werten Vorkost...äh...testers Marcus an – ist nicht das Pendant zum legendären "Interceptor", also einsteigen, sich wohlfühlen, losfliegen und abschießen. Man kommt sich tatsächlich vor wie bei einer gut organisierten Trainingsstunde der Air Force.

Natürlich sind auch Kampf-Szenen und ganze Missionen vorgesehen. Bis man allerdings soweit ist, macht so mancher Tornado seinem Namen alle Ehre und pflügt den Acker um.

Technisch bietet der Tornado für die AGA-Rechner wesentlich mehr als seine "Normal-Vorgänger". Schneller Vektorgrafikaufbau, mehr Farben und damit mehr Genauigkeit bei der Erzeugung der Landschaften. Auf einem A1200 ist der Flugsimulator zwar schon recht schnell, richtig Freude kommt aber erst bei einem A4000 mit 030er-Prozessor auf. Auf einem A4000/040 macht das



*Tolle Grafik, aber nur mit High-Speed-Prozessor schnell*

## (A1200/A4000)

Ganze dann richtig Vergnügen: schneller Bildaufbau und direkte Umsetzung der Flug- und Lenkeigenschaften.

Insgesamt fünf Disketten, ein mehr als 330 Seiten starkes Handbuch in deutsch, mehrere Flugkarten für Übung und Missionen, ein Handbuch für technische Informationen – das alles findet sich im Programmpaket. Das "Handbuch" ist dabei Pflicht, wer nicht zumindest die wichtigsten Kapitel überfliegt, wird Probleme bekommen.

Das Spiel kann auf Festplatte installiert werden (sinnvoll!), benötigt dort ungefähr 4,5 MB an Platz. Lauffähig ist es ab 1 MB RAM, bei den AGA-Rechnern also kein Problem.

Flugsimulatoren auf dem Amiga müssen nicht immer flügelahm sein, allerdings, wie oben schon gesagt, sollte es schon einer der schnelleren Rechner sein. Meiner Meinung nach geht das Programm aber auch auf A1200 mit Beschleuniger-Karten voll in Ordnung.



**Urteil: 11**

**SEHR GUT**

## SABRE TEAM

79,95 DM, Test in: ASM 1/93 (Amiga), Hersteller: Krisalis, England, Muster von: Bomico.

**M**it dem – übrigens tatsächlich existierenden – "Sabre Team" ist Krisalis bereits Ende '92 ein

großer Wurf gelungen, auch wenn das Spiel auf Normal-Amigas eher schlich als fortschritt. Nun, hier ist sie, die A1200-Version des Strategie-Games. Wie in der Urversion müßt Ihr Euer Team als "finale Rettung" ir-

gendwo dort einsetzen, wo Terroristen am Werk sind. Dazu stehen jedem Team-Mitglied eine Reihe von Aktionspunkten zur Verfügung, die mit zunehmenden Aktivitäten abnimmt. Ist der Zug zu Ende, dann übernimmt der Rechner (Terrorist...) die Handlung. Je nachdem, wie geschickt Ihr seid, könnt Ihr dem Gegner die Stirn bieten.

Die A1200-Version ist nicht so träge wie die Ur-Version, auch wurde an der



▲ Gleich haben wir ihn

Grafik gefeilt. So ganz kann mich das Spiel aber dennoch nicht begeistern, wahrscheinlich deshalb, weil die Aktionen ziemlich langwierig sind. Daher gibt's nur 'ne Durchschnittsmarke.



**Urteil: 6**

**ANNEHMBAR**

## JAMES POND 3

89,95 DM, Test in: ASM 4/94 (Mega Drive), Hersteller: Millennium, England, Muster von: Bomico.

**D**er Secret-Service-Fisch im Geheimdienst "Ihrer Matjestaät" ist wieder da. Nein, ich meine nicht Thomas,

ich meine James Pond. Millennium hat mit diesem speziellen Spezialagenten wohl eines der größeren Lose gezogen. James "Fish" Pond macht nun auch in einer speziellen A1200/A4000-Version den Verbrechern ihre Erfolge zunichte. In "Operation Starfish" geht es auch hier wieder dem miesen Dr. Maybe und seiner Organisation J.A.W.S. an den Kragen. Dank der "License to gill" kein Problem!

Die A1200-Version entspricht der Amiga-CD32-Version (oder umgekehrt). Farbenfroh, gut zu spielen, sauberes Scrolling, guter Sound – kurz, ein feines A1200-Spielchen. Drei Disketten liegen der Packung bei, aber keine Angst, die Nachladezeiten halten sich in Grenzen. Multitasking ist leider nicht möglich, also Disk einlegen und booten.



▲ Mein Name ist Pond, ...



**Urteil: 11**

**SEHR GUT**

# AERO THE ACRO-BAT

(Mega Drive)

129,95 DM, Test in: ASM 3/94 (Super Nes), Hersteller: Sunsoft, Japan, Muster von: Die Casette.

Wenn Batmans Verwandter auf Trampoline hüpf, um luftige Höhen im Zirkuszelt zu erreichen, ist für Kenner klar: Aero the Acro-Bat ist wieder da.

Vom Super NES ist er auf das Mega Drive gesegelt: der Fledermäuserich mit den abenteuerlichen Stunt-Einlagen. Ich helfe unserem kleinen Tierchen bei der Fahrt auf dem Drahtseil und krieche in Kanonen, um höhergelegene Ebenen zu erreichen (nein, ich versiche-



▲ Fledermaus will hoch hinaus!

re Euch, daß ich nicht mit einem gewissen Lügenbaron verwandt bin!) und unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen.

Die Umsetzung geht voll in Ordnung: Grafik und Sound sind einwandfrei, und wie im Original gibt es den leicht verrückten und gewöhnungsbedürftigen Angriffsmodus, bei dem Aero in der Luft zum Bohren ansetzt. Durch diese Technik kann man nicht nur Feinden ans Leder, sondern auch die Sprungdistanz etwas verlängern. Unterm Strich bleibt ein sehr professionelles, aber schwieriges Jump'n'Run.



Urteil: 10

GUT



# THE LOST VIKINGS

(Mega Drive)

129,95 DM, Test in: ASM 9/93 (PC), Hersteller: Virgin, England/Interplay, USA, Muster von: Sega Deutschland.

Endlich sind die knuddeligen Norweger Erik, der Flinke mit dickem Schädel und hohen Sprüngen, Ba-leog, der Grimmige mit Pfeil und Bogen, und Olaf, der Dicke mit seinem Multifunktionsschild, auch auf dem Mega Drive eingetroffen.

Systembedingt gibt es bei der Grafik leichte Abstriche, denn Segas Konsole kann in Sachen Auflösung eben nicht mit einem Super-VGA-bestückten High-End-PC mithalten.

So ist alles eben etwas grobkörniger, aber wen juckt das schon, wenn trotzdem noch alle



▲ Sie warten nur auf Dich!

Details da sind, und man immer noch die Bärte wehen sieht? Auch die Musik kommt gut, und das Spielprinzip ist sowieso über jeden Zweifel erhaben. Absolutes Highlight: Wenn ein Level überstanden ist, das das Trio nur in kniffliger Teamarbeit bewältigen konnte, machen die drei sich gegenseitig fertig und klopfen Sprüche wie Hägar. Wer seine Konsole mit etwas wirklich exzellentem verwöhnen will, kommt an den "Verlorenen Wikingern" nicht vorbei.



Urteil: 11

GENIAL

## REPLAY

# ECCO THE DOLPHIN

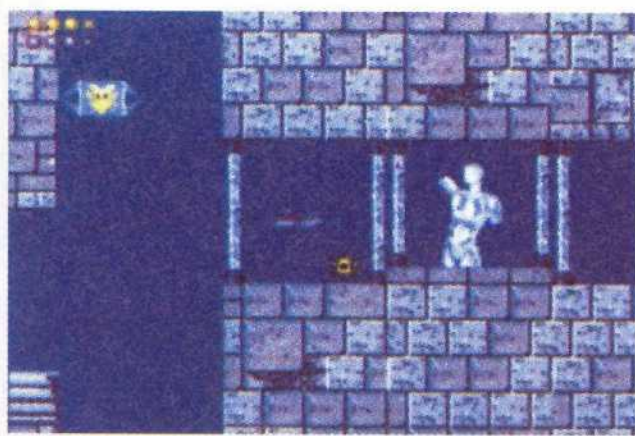
(Master System)

89,95 DM, Test in: ASM 3/93 (Mega Drive), Hersteller: Sega, Japan, Muster von: Hersteller.

Eine der originellsten Spielideen der letzten Zeit war sicherlich Ecco the Dolphin, der erste Delphin-simulator der Welt.

Durch einen Wirbelwind von seiner Herde getrennt, sucht Ecco seine Freunde. Mit Sonar kann er die Gegend akustisch abtasten oder mit anderen Delphinen kommunizieren. Er muß immer wieder atmen und kann dabei schöne Delphinsprünge absolvieren.

Das Spiel ist eher geruhsam und stellt in der Hauptsache eine Erforschung der Unterwasserwelt dar. Faszinierend, aber nicht gerade



▲ Flipper ist spannender

Unter Wasser mit 8 Bit



umwerfend aufregend. Gegenüber der Mega-Drive-Version gibt's Punktabzug, da die schlechtere Grafik und der weniger feine Sound leider auch auf Kosten der Atmosphäre gehen.



Urteil: 7

ANNEHMBAR



Coming Soon

## Ein kleiner Löwe namens

# Simba

Beim Wort Disney fallen automatisch Begriffe wie Donald Duck, Micky Maus, Bambi, Bernhard und Bianca, die Mäusepolizei, Comic, Zeichentrickfilme, und man denkt an viel, viel Unterhaltung. Nun gibt's noch mehr davon – und nicht nur im Kino, sondern auch auf dem Super NES.

**D**aß Partnerschaften zum größten Teil Positives bewirken, wird an der Kooperation zwischen Virgin Interactive und Disney deutlich. Das Dschungelbuch (siehe Highlight in dieser Ausgabe) brachte nicht

▶  
Wo geht's hier hin?



### THE LION KING

–Work in Progress–

Super NES, Hersteller: Virgin Interactive, USA.

nur große Umsätze an den Kinokassen, sondern bringt sie auch in die Portemonnaies der Softwareindustrie: Grafisch gut gemachte Animationen und ein ansprechendes Gameplay sorgen für kurzweilige Unterhaltung.



▲ Hiillfää, das ist aber tief!

mich persönlich vom ersten Eindruck her noch um Längen besser aussieht als der Hit *Aladdin* und auch das *Jungle Book*. Zudem war die Präsentation eine der besten, die wir Journalisten bis dato zu sehen bekamen. Simba, der kleine Löwe und die Hauptfigur des Games, war nämlich höchst-



▲ Was will die doofe Hyäne von mir?

Nun kommt mit *The Lion King* für das Super NES nicht nur ein grafisches Schmankerl, sondern auch ein spieltechnischer Leckerbissen auf Euch zu. Auf der CES in Chicago konnte ich erste Blicke auf das Game werfen, das für



▲ Vorsicht, da kommt ein Steiiiiin

persönlich geladen worden und sorgte für Aufmerksamkeit.

Film und Game kommen im November in die Kinos bzw. in den Handel. Das Game ist die 1:1-Umsetzung des Films, spielt im Dschungel von Afrika mit Simba als Hauptdarsteller. 15 Disney-Animatoren haben über 2000 neue Animationen für das Spiel entwickelt. Auch der Sound kann sich hören lassen, denn kein anderer als Elton John hat Songs für den Film geschrieben, die



▲ Hab ich Dracula gerufen, daß die blöden Fledermäuse kommen

auch im Game eingebaut werden. Das Plattformspiel führt durch 10 Levels mit zwei zusätzlichen Bonusrunden bei steigendem Schwierigkeitsgrad. "The Lion King" ist das erste Video-Game, das ein vierfüßiges Wesen als Hauptfigur hernimmt – kein leichtes Unterfangen für die Umsetzung in fließende Animationen. Doch nun genug geschwelgt, ein wenig müßt Ihr Euch noch gedulden...





Ankündigungen sind meistens so vollmundig wie ein halbes Kilo Pudding – und oft genauso schwer verdaulich. Glaubt man der Ankündigung von Millennium, dann muß deren neues Ballerspiel VITAL LIGHT auf jeden Fall alle Rekorde brechen.

# Schieß mal wieder

das ultimative Action-Spiel sein. Ob das mit der reinen Sucht ("pure addiction") wirklich so funktioniert?

In der Demo sieht man nicht allzuviel – außer den Szenen, die Ihr hier als Bilder aus dem Intro bestaunen könnt. So viel konnte ich aber herausbekommen: Mit Eurem Raumschiff steuert Ihr durch einen Weltraum, der durch seltsame Kombinationen aus "Bricks" (Ziegeln? Steinen?) belegt ist. Ihr müßt nun versuchen, jeweils eine Farbe zu treffen, um so den Weg zu neuen Schauplätzen freizubekommen.

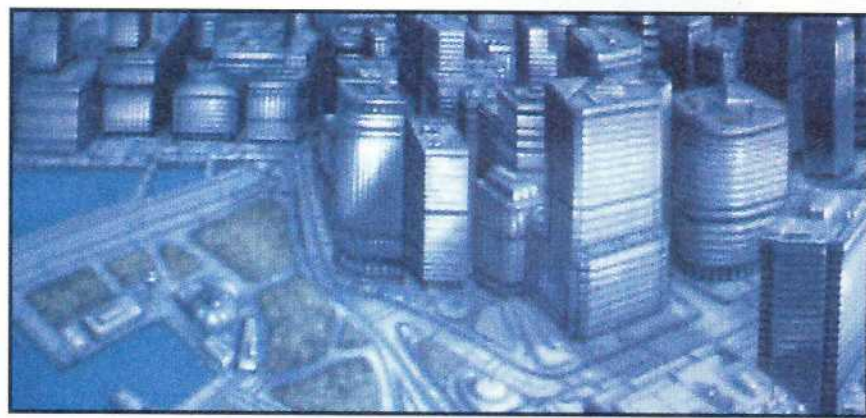


▲ Sieht aus wie in der Daddel-O-Thek

## VITAL LIGHT

Amiga, Hersteller: Millennium, England, Muster von: Hersteller.

**P**repare for pure addiction! – So steht's auf dem Schreiben, das gemeinsam mit zwei Demo-Disketten unsere Redaktion erreichte. Vital Light – so der Name des Games für alle Amiga-Rechner – soll



▲ Um die Kurve mit kreischenden Reifen

Laut Millennium ist das ein innovatives Spielprinzip, und das Game verfügt über eine "superbe Grafik". Nun, was das Intro bietet, läßt eigentlich nur das Beste hoffen, denn fein säuberlich gezeichnete und erzeugte Animationen kommen da über den Amiga-Monitor herüber. Erscheinen soll das Game im September '94 – mal sehen, was dann von der Ankündigung noch übrig ist, oder was uns dann an wirklich gutem Spiel bevorsteht.



# Heute schon gewählt?

1994 ist das Superwahljahr. Jedenfalls in den Augen der Politiker – die Bürger des Landes sehen das oftmals anders. Aber wie dem auch sei: Wahlen haben immer etwas Spannendes.

Ein Tip für die, die überlegen müssen: Nachrichten hören und ein Lexikon wälzen. Eure Antworten (die Buchstaben der jeweils richtigen Antwort) schreibt Ihr bitte auf eine Postkarte, zusätzlich notiert Ihr noch Euer Rechnersystem (Amiga, PC) und schickt das Ganze ausreichend frankiert bis zum 31.8.94 an:

Allzuoft hört man im Zusammenhang mit dem "Superwahljahr" auch den Begriff "Politikverdrossenheit". Die Parteien beschweren sich, die Bürger würden sich nicht mehr für Regierungen und Oppositionen interessieren – nicht ganz zu Unrecht, wenn man sich die Aktivitäten diverser "Staatsmänner" mal genauer ansieht.

Was hat das nun alles mit der ASM zu tun, werdet Ihr fragen. Ganz einfach: Wir wollen beweisen, daß ASM-Leser sich auch in der Politik auskennen. Der Grund: Wir haben etwas zu verlosen, und zwar

10 Original-Versionen von "1990 – die 93er Edition" sowie 99 Demo-Versionen des Programms,

für Amiga oder PC. Was Ihr tun müßt? Beantwortet einfach die drei Fragen zum Thema Politik:

1.) Wann wurde das Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland beschlossen? (Hilfe: Es war der 23. Mai):

- a) 1933
- b) 1949
- c) 1984

2.) Wie hieß der erste deutsche Bundeskanzler? (Hilfe: Vorname Konrad):

- a) Lorenz
- b) Kiesewetter
- c) Adenauer

3.) Wie heißt der Bundespräsident (ab dem 1.7.94) mit Vornamen?

- a) Roman
- b) Rhodan
- c) Ramon

Tronic-Verlag,  
Redaktion ASM  
Stichwort: Politik  
Hessenring 32  
37269 Eschwege

So, dann zeigt mal, was Ihr auf dem Kasten habt. Auf jeden Fall habt Ihr eine gute Wahl getroffen, wenn Ihr mitmachen wollt. Wir bedanken uns auf jeden Fall beim APC&TCP-Vertrieb, Dorfstr. 17, 83236 Übersee, für die Bereitstellung der Preise.



## AUF EINEN BLICK

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
1942 (PC)	06/94	32	Flugsimulation
1990 - Die 1993 Edition (AM)	02/94	31	Management-Sim.
1990 (PC)	08/94	114	Replay
Abenteuer Europa (PC)	07/94	51	Adventure
Aces over Europe (PC)	02/94	54	Ballerspiel/Flugsim.
C Across the Rhine (PC)	05/94	126	Fahrsimulation
Aegis - Guardian of the Fleet (PC-CD)	08/94	86	Fahrsimulation
Aero, the Acrobat (SNES)	03/94	53	Jump'n'Run
* Aladdin (MD)	01/94	98	Jump'n'Run
* Aladdin (SNES)	02/94	14	Jump'n'Run
* Aladdin (GG)	08/94	115	Replay
Aladdin and the... (PC-CD)	05/94	95	Lernspiel
C Aliens vs. Predator (Jag)	08/94	123	Reaktionsspiel
C Alone in the Dark 2 (PC)	02/94	110	Adventure
Alone in the Dark 2 (PC)	04/94	30	Adventure
* Ambermoon (PC)	02/94	56	Rollenspiel
Anstoß - World Cup Edition (PC-CD)	08/94	88	Sport
Anstoß (A500)	01/94	87	Management-Sim.
Anstoß (PC)	02/94	116	Replay
Anstoß (A1200)	03/94	126	Replay
C Arcade Pool (PC)	05/94	125	Sport
Arena - The Elder Scrolls (PC)	06/94	28	Rollenspiel
Arielle, die Meerjungfrau (GB)	08/94	113	Replay
Armaeth - The Lost Kingdom (PC)	03/94	34	Adventure
Asterix and Son (PC-CD)	04/94	87	Lernspiel
Asterix and the Great... (MD)	03/94	27	Jump'n'Run
Aufschwung Ost (PC)	01/94	92	Management-Sim.
Award Winners Gold Edit. (AM)	05/94	51	Compilation
B-Wing (PC)	02/94	55	Baller- und Prügelspiel
Backstage (PC)	04/94	53	Adventure
Batman Animated Series (GB)	02/94	33	Jump'n'Run
* Battle Isle II (PC)	04/94	22	Strategie
Battleloads (GG)	08/94	115	Replay
Beastlord (AM)	01/94	65	Jump'n'Run
* Beneath a Steel Sky (PC)	04/94	28	Adventure
Beneath a Steel Sky (AM)	07/94	119	Replay
C Benefactor (AM)	06/94	125	Jump'n'Run
C Bioforge (PC)	08/94	124	Adventure
Blades of Vengeance (MD)	01/94	91	Rollenspiel
Blake Stone (PC)	03/94	119	Baller- und Prügelspiel
Bloodnet (PC)	02/94	28	Rollenspiel
Bloodstone (PC)	01/94	35	Rollenspiel
Bob's Bad Day (AM)	02/94	37	Reaktionsspiel
Breakline (PC)	06/94	29	Reaktionsspiel
Brian the Lion (A1200)	06/94	30	Jump'n'Run
Bubba'n'Stix (AM)	05/94	22	Jump'n'Run
Build & Race B. Racers (PC-CD)	02/94	97	Fahrsimulation
C Bundesliga Manager Hat trick (AM)	06/94	128	Management-Sim.
* Bundesliga Manager Hat trick (A1200)	08/94	32	Management-Sim.
Burning Steel (PC-CD)	08/94	88	Fahrsimulation
Burning Steel II (PC)	06/94	34	Strategie
C.I.T.Y. 2000 (PC-CD)	04/94	90	Adventure
Cannon Fodder (AM)	03/94	62	Reaktionsspiel
Cardiacc (AM)	01/94	65	Baller- und Prügelspiel
C Caribbean Disaster (PC)	08/94	119	Strategie
Castle Quest (GB)	03/94	59	Strategie
CDV Win Power Vol. 1 (PC-CD)	06/94	88	Lernspiel
C Christoph Kolumbus (PC)	02/94	113	Management-Sim.
Christoph Kolumbus (AM)	04/94	48	Management-Sim.
Comanche: Over the Edge (PC)	04/94	57	Flugsimulation
Companions of Xanth (PC)	03/94	30	Adventure
Conspiracy (PC-CD)	05/94	93	Adventure
C Corridor 7 (PC)	06/94	126	Baller- und Prügelspiel
Corridor 7 (PC)	07/94	32	Baller- und Prügelspiel
C Cosmic Spacehead (MD)	01/94	132	Jump'n'Run
Cosmic Spacehead (MD)	03/94	53	Jump'n'Run
Crazy Crack (PC)	03/94	119	Reaktionsspiel
Crazy Sports Football (AM)	01/94	61	Sport
Critical Path (PC-CD)	04/94	94	Adventure
Cybermorph (Jag)	04/94	56	Baller- und Prügelspiel
Cyberpunks (AM)	02/94	62	Baller- und Prügelspiel
Cyberrace (PC)	03/94	32	Baller- und Prügelspiel
C Cyberwar (PC-CD)	08/94	87	Reaktionsspiel
DGeneration (PC)	06/94	119	Replay
Daemonsgate (PC)	05/94	54	Rollenspiel
Daemonsgate Vol 1 (PC)	07/94	87	Rollenspiel
Das Dschungelbuch (GG, MS)	03/94	20	Jump'n'Run
Das Schwarze Auge (PC-CD)	05/94	91	Adventure
Das Telekommando kehrt z. (PC)	02/94	143	Adventure
* Day of the Tentacle (PC-CD)	05/94	90	Adventure
* Death or Glory (AM)	07/94	21	Strategie
Deep Core (AM)	01/94	58	Jump'n'Run
C Demolition Man (3DO)	03/94	22	Baller- und Prügelspiel
C Dennis (PC)	01/94	22	Jump'n'Run

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
* Der Clou (A1200)	05/94	26	Strategie-Adventure
* Der Planer (PC)	04/94	26	Management-Sim.
Der Planer Extra (PC)	06/94	33	Management-Sim.
Der Schatz im Silbersee (PC)	02/94	18	Adventure
Der Trainer (AM)	07/94	30	Sport
Die goldene Mähne des Samson (PC)	07/94	26	Adventure
C Die Höhlenwelt (PC)	02/94	112	Adventure
* Die Siedler (AM)	01/94	66	Management-Sim.
* Die Siedler (PC)	07/94	117	Replay
Die verhexte Stadt (PC)	07/94	55	Lernspiel
Diggers (PC-CD)	08/94	89	Management-Sim.
Digital Love (PC-CD)	06/94	57	Lernspiel
Dimo's Quest (PC)	03/94	63	Jump'n'Run
Discoveries of the Deep (PC)	01/94	88	Fahr- und Flugsim.
Disposable Hero (AM)	03/94	33	Baller- und Prügelspiel
Doofus (AM)	03/94	59	Jump'n'Run
Doofus (PC)	07/94	118	Replay
Dr. Robotniks M.B. Machine (MD)	07/94	52	Reaktionsspiel
Dracula (PC)	01/94	24	Adventure
* Dragon's Revenge (MD)	05/94	23	Automaten-Simulation
Dragonsphere (PC)	03/94	64	Adventure
Dragonsphere (PC-CD)	05/94	93	Adventure
C DSA - Sternenschweif (PC)	07/94	129	Rollenspiel
* DSA - Sternenschweif (PC)	08/94	16	Rollenspiel
Duke Nukem II (PC)	03/94	118	Baller- und Prügelspiel
C Durch die Wüste (PC)	06/94	123	Adventure
Eagle Eye Mysteries (PC)	08/94	54	Adventure
* Elite II (PC)	01/94	95	Strategie
Empire Deluxe (PC)	06/94	27	Strategie
Entdeckungen der Welt (PC)	07/94	54	Lernspiel
Entity (PC)	03/94	101	Jump'n'Run
Epic Pinball (PC)	02/94	65	Automaten-Simulation
Equinox (SNES)	08/94	38	Adventure
Eternal Champions (MD)	08/94	38	Baller- und Prügelspiel
Evolution Dino-Dudes (Jag)	08/94	114	Replay
Eye of the Storm (A2000/4000)	07/94	28	Strategie
F-1 (GG)	04/94	113	Replay
F-117 A Stealth Fighter (AM)	01/94	129	Replay
C F-14 Fleet Defender (PC)	05/94	125	Flugsimulation
F-14 Fleet Defender (PC)	06/94	26	Baller- und Prügelspiel
F-15 Strike Eagle II (MD)	02/94	119	Replay
F-15 Strike Eagle III (PC-CD)	01/94	111	Fahr- und Flugsim.
Fatman (AM)	01/94	28	Jump'n'Run
Fatman (A1200)	03/94	126	Replay
Felix the Cat (GB)	03/94	37	Jump'n'Run
* FIFA International Soccer (MD)	03/94	55	Sport-Simulation
Fire & Ice (AM)	03/94	33	Jump'n'Run
Flying Fingers (PC)	08/94	58	Lernspiel
Gabriel Knight (PC)	03/94	36	Adventure
* Gauntlet 4 (MD)	03/94	29	Baller- und Prügelspiel
Genesis (AM)	01/94	85	Management-Sim.
C Genesis (AM)	04/94	121	Adventure
* Goblins 3 (PC)	01/94	30	Adventure
* Gods (MD)	07/94	118	Replay
Goof Troop (SNES)	04/94	55	Jump'n'Run
Halloween Harry (PC)	04/94	58	Jump'n'Run
Hardcase # 1 (PC-CD)	08/94	89	Management-Sim.
C Hat trick! (PC)	08/94	121	Sport
Haunting - St. Polterguy (MD)	02/94	36	Jump'n'Run
C Heimdall 2 (AM)	04/94	120	Rollenspiel
Hell Cab (PC)	03/94	99	Adventure
Hero Quest II (AM)	05/94	52	Rollenspiel
Hired Guns (AM)	03/94	52	Rollenspiel
Hyper V-Ball (SNES)	08/94	52	Baller- und Prügelspiel
Hyperdunk (MD)	07/94	28	Sport
Hyperion (AM)	05/94	30	Reaktionsspiel
In Extremis (PC)	05/94	57	Baller- und Prügelspiel
Inca II - Wiracocha (PC-CD)	02/94	92	Adventure
* Incredible Toons (PC)	02/94	26	Denk- und Knobelspiel
* Indy Car Racing (PC)	03/94	16	Sport/Rennsimulation
C Inherit The Earth (PC)	08/94	123	Denk- und Knobelspiel
Innisbrook/Peeble Beach (PC)	03/94	61	Sport-Simulation
* Innocent Until Caught (PC)	01/94	36	Adventure
Iron Helix (PC-CD)	01/94	108	Adventure
C Ishar III (PC)	06/94	123	Rollenspiel
C Jagged Alliance (PC)	01/94	133	Strategie
James Pond 3 (MD)	04/94	112	Replay
Jim Power (PC)	04/94	34	Baller- und Prügelspiel
* Jim Power (SNES)	04/94	111	Replay
John Madden Football (3DO)	08/94	92	Sport
* Journeyman Project (PC)	03/94	98	Adventure
Jurassic Park (A500/A1200)	03/94	127	Replay
Jurassic Park Interactive (3DO)	08/94	92	Baller- und Prügelspiel
* Kirby's Pinball Land (GB)	05/94	55	Automaten-Simulation

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Krusty's Fun House (PC)	02/94	117	Replay
C Kyrandia 3 (PC)	08/94	120	Adventure
* Kyrandia II (PC)	03/94	18	Adventure
Labyrinth of Time (PC-CD)	02/94	93	Adventure
Lamborghini Am. Challenge (PC)	07/94	52	Fahrsimulation
Lands of Lore (PC-CD)	05/94	91	Adventure
* Lawnmower Man (SNES)	02/94	51	Baller- und Prügelspiel
* Lawnmower Man (PC-CD)	04/94	20	Jump'n'Run
Liberation (AM)	06/94	119	Replay
Lilil Divil (PC)	03/94	28	Jump'n'Run
Lotus II R-E-C-S (MD)	04/94	111	Replay
* Mad News (PC)	07/94	14	Management-Sim.
Magic Boy (AM)	02/94	35	Jump'n'Run
* Magic of Endoria (PC)	06/94	22	Strategie
Man Enough (PC-CD)	03/94	66	Adventure
Mario's Time Machine (PC)	03/94	65	Lernspiel
Master of Orion (PC)	02/94	32	Strategie
McDonald's Treas. Land Adv. (MD)	08/94	31	Jump'n'Run
C Mechwarrior 2 - The Clans (PC)	04/94	119	Baller- und Prügelspiel
Megacore (PC-CD)	05/94	56	Denk- und Knobelspiel
Megarace (PC-CD)	06/94	55	Flugsimulation
* Mephisto Genius 2.0 (PC)	02/94	27	Strategie
Metal & Lace (PC)	02/94	34	Reaktionsspiel
* Microcosm (CD32)	03/94	105	Baller- und Prügelspiel
Mind Castle (PC)	03/94	64	Lernspiel
* Mr. Nutz (AM)	02/94	142	Jump'n'Run
Mr. Nutz (SNES)	05/94	20	Jump'n'Run
* Myst (PC-CD)	06/94	58	Adventure
Naughty Ones (A1200/4000)	05/94	30	Jump'n'Run
NBA Jam (MD)	05/94	118	Replay
NBA Jam (SNES)	05/94	34	Sport
NBA Showdown '94 (MD)	08/94	39	Sport
NFL Coaches Club Football (PC)	01/94	86	Sport
Nicky 2 (PC)	02/94	118	Replay
Nomad (PC)	04/94	50	Strategie
Normy's Beach Babe-O-Rama (MD)	07/94	34	Jump'n'Run
Oceans Below (PC-CD)	02/94	96	Lernspiel/Adventure
Operation Logic Bomb (SNES)	01/94	56	Baller- und Prügelspiel
Oscar (CD32)	01/94	111	Jump'n'Run
Oscar (A500, PC, PC-CD)	02/94	121	Replay
* Oscar (A1200/A4000)	02/94	120	Replay
C Outpost (PC)	05/94	127	Management-Sim.
Overkill (A1200)	01/94	29	Baller- und Prügelspiel
C Overlord D-Day (PC)	03/94	137	Flugsimulation
Oxyd Magnum (PC)	01/94	62	Denk- und Knobelspiel
Oxyd Magnum (Amiga)	01/94	130	Replay
Ozzies Kreativitätszentrum (PC)	07/94	54	Lernspiel
Pacific Strike (PC)	07/94	24	Flugsimulation
Perihelion (AM)	06/94	31	Rollenspiel
Peter Pan (PC)	07/94	56	Lernspiel
C Pinball Dreams 2 (PC)	07/94	127	Automaten-Simulation
* Pinball Fantasies (A1200)	01/94	128	Replay
* Pinball Fantasies (PC)	04/94	110	Replay
C Pink Panther goes to... (MD)	03/94	135	Jump'n'Run
C Pinkie (AM)	04/94	121	Jump'n'Run
* Pirates! Gold (CD32)	05/94	92	Strategie
* Pizza Connection (AM)	05/94	32	Management-Sim.
C Pizza Connection (PC)	02/94	114	Management-Sim.
Plok (SNES)	08/94	51	Jump'n'Run
Pocky & Rocky (SNES)	07/94	34	Baller- und Prügelspiel
Police Quest IV (PC)	03/94	54	Adventure
Pop'n Twinbee - Rainbow... (SNES)	07/94	26	Baller- und Prügelspiel
Pop'n Twinbee (GB)	08/94	52	Baller- und Prügelspiel
Power Strike II (GG)	08/94	55	Baller- und Prügelspiel
Privateer Mission Disk (PC)	06/94	33	Management-Sim.
Putt Putt g. t.t. Moon (PC-CD)	06/94	87	Lernspiel
Quantum Gate (PC-CD)	06/94	89	Adventure
Quest for Glory 4 (PC)	05/94	29	Adventure
Radtour in der Bretagne (PC)	02/94	65	Lernspiel
Raiden (Jag)	05/94	35	Baller- und Prügelspiel
Railway Challenge (PC)	02/94	60	Management-Sim.
Rainbow Pascal (PC)	07/94	55	Lernspiel
Rally (PC)	02/94	53	Fahrsimulation
Ravenloft (PC)	07/94	22	Rollenspiel
* Rebel Assault (PC-CD)	01/94	14	Action
C Red Ghost (PC)	06/94	127	Strategie
Red Hell (PC-CD)	08/94	85	Adventure
* Return to Zork (PC-CD)	01/94	18	Adventure
* Reunion (PC)	05/94	31	Management-Sim.
C Rise of the Robots (PC-CD)	04/94	116	Reaktionsspiel
Road Rash (GG)	08/94	113	Replay
C Robinson's Requiem (PC)	03/94	134	Baller- und Prügelspiel
C Rock'n'Roll Years 50's (PC-CD)	06/94	53	Denk- und Knobelspiel
C Rüsselsheim (PC)	07/94	128	Management-Sim.



Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Rüsselsheim (PC)	08/94	34	Management-Sim.
Sabre Team (PC)	08/94	115	Replay
* Sam & Max Hit the Road (PC)	02/94	20	Adventure
* Sango Fighter (PC)	01/94	105	Baller- und Prügelspiel
* Scooters Zauberschlo- (PC)	02/94	66	Lernspiel
* Secret of Mana (SNES)	02/94	59	Adventure
C Seventh Sword of Manor (PC)	04/94	119	Rollenspiel
Shadow of Yserbius (PC)	01/94	89	Rollenspiel
Shadowcaster (PC)	02/94	50	Jump'n'Run
* Silpheed (MD-CD)	03/94	106	Jump'n'Run
* Sim City 2000 (PC)	04/94	14	Management-Sim.
* Simon the Sorcerer (AM)	03/94	124	Replay
C Simon the Sorcerer 2 (PC)	08/94	120	Adventure
Skitchin (MD)	07/94	53	Fahrsimulation
Skyblazer (SNES)	08/94	51	Baller- und Prügelspiel
Slater and Charlie go... (PC)	02/94	64	Lernspiel
* Soccer Kid (A1200)	03/94	126	Replay
Software Manager (AM)	04/94	52	Management-Sim.
Software Manager (PC)	07/94	120	Replay
* Sonic 3 (MD)	06/94	14	Jump'n'Run
Sonic Chaos (MS)	02/94	55	Jump'n'Run
* Sonic Spinball (MD)	03/94	60	Automaten-Simulation
Space Hulk (AM)	01/94	129	Replay
* Space Job (PC)	01/94	54	Strategie-Adventure
Spaceward Ho! (AM)	06/94	119	Replay
C Spud Boy (CD32)	06/94	86	Jump'n'Run
SSN-21 Seawolf (PC)	06/94	35	Flugsimulation
* Star Trek - 25th Anniversary (A1200)	03/94	125	Replay
* Star Trek - Judgment Rites (PC)	04/94	18	Adventure
C Star Trek - Next Gen. (PC)	06/94	122	Adventure
Stardust (AM)	02/94	61	Baller- und Prügelspiel
Stimp's Invention (MD)	07/94	33	Jump'n'Run
Street Fighter II (PC)	02/94	118	Replay
Streets of Rage (MS)	08/94	113	Replay
Striker (SNES)	03/94	56	Sport-Simulation
Sub-Terrania (MD)	08/94	35	Baller- und Prügelspiel
* Subwar 2050 (PC)	01/94	68	Flug- und Fahrsim.
* Super Bomberman (SNES)	02/94	136	Reaktionsspiel
Super Methane Brothers (AM)	08/94	39	Jump'n'Run
Super Wing Commander (3DO)	07/94	92	Flugsimulation

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Syndicate Data Disk (PC)	03/94	35	Baller- und Prügelspiel
C System Shock (PC)	07/94	126	Baller- und Prügelspiel
Tazmania (GB)	03/94	57	Jump'n'Run
* Tempest 2000 (Jag)	08/94	36	Reaktionsspiel
Terminator Rampage (PC)	02/94	144	Baller- und Prügelspiel
Tesseræ (PC)	04/94	49	Denk- und Knobelspiel
The Addams Family (MD)	04/94	112	Replay
The Battle of Olympus (GB)	01/94	37	Baller- und Prügelspiel
The C.H.A.O.S. Cont. (PC-CD)	06/94	57	Rollenspiel
The Challenge of Racer X (PC)	02/94	58	Fahrsimulation
The Chaos Engine (A1200)	03/94	127	Replay
The Even More I. Machine (PC)	02/94	29	Strategie
The Flintstones (SNES)	07/94	31	Baller- und Prügelspiel
The Geekwad (PC)	01/94	34	Denk- und Knobelspiel
The Horde (3DO)	06/94	56	Strategie
C The Incredible Hulk (MD)	08/94	122	Baller- und Prügelspiel
C The Jungle Book (SNES)	08/94	119	Jump'n'Run
The Ottifants (MS)	01/94	130	Replay
The Ottifants (MD)	03/94	125	Replay
* The Second Samurai (AM)	03/94	26	Jump'n'Run
C Theme Park (A1200)	06/94	125	Management-Sim.
* Thunderhawk (MD-CD)	03/94	107	Flug-Simulation
C Tie Fighter (PC)	04/94	122	Baller- und Prügelspiel
* Tiny Toon Adventures 2 (GB)	02/94	30	Jump'n'Run
TMHT - Tournament (MD)	02/94	63	Baller- und Prügelspiel
* Toe Jam & Earl 2 (MD)	05/94	24	Jump'n'Run
Top Gear 2 (SNES)	04/94	53	Fahrsimulation
Total Carnage (A1200)	07/94	50	Baller- und Prügelspiel
Total Carnage (GB)	07/94	120	Replay
Total Eclipse (3DO)	05/94	89	Baller- und Prügelspiel
Tubular Worlds (PC)	08/94	56	Baller- und Prügelspiel
C Turbo Trax (AM)	05/94	126	Fahrsimulation
Twisted (3DO)	07/94	93	Denk- und Knobelspiel
C UFO (PC)	03/94	136	Management-Sim.
* UFO (PC)	05/94	28	Management-Sim.
* Ultima VIII - Pagan (PC-CD)	06/94	14	Rollenspiel
Ultimate Soccer (MS)	08/94	57	Sport
C Under a Killing Moon (PC)	07/94	88	Adventure
Uninvited u.a. (PC)	01/94	90	Adventure-Compilation
Unnecessary Roughness (PC)	06/94	27	Sport

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
C Urban Strike (MD)	08/94	121	Reaktionsspiel
Uridium II (AM)	02/94	52	Reaktionsspiel
C Val d'Iserre Championsh. (SNES)	02/94	113	Reaktions-/Sportspiel
Veediots (SNES)	07/94	32	Jump'n'Run
C Veltion (PC)	07/94	87	Adventure
Virtual Racing (MD)	05/94	53	Fahrsimulation
Virtual Pinball (MD)	01/94	63	Simulation
C Virus Alert (AM)	06/94	124	Jump'n'Run
Walls of Rome (PC)	03/94	58	Strategie
Wario Land (GB)	08/94	33	Jump'n'Run
C Whale's Voyage II (PC)	08/94	118	Rollenspiel
Who Killed Sam Rupert (PC-CD)	06/94	83	Denk- und Knobelspiel
Who Shot Johnny Rock? (PC)	07/94	89	Adventure
Wild West (PC)	08/94	56	Adventure
Wing Commander Armada (PC)	08/94	28	Baller- und Prügelspiel
Winter Olympics (AM)	05/94	119	Replay
Winter Olympics (PC)	04/94	54	Sport
Wonder Boy in Monster W. (MS)	01/94	96	Jump'n'Run
World Cup Soccer (GG)	04/94	55	Sport
* World Cup Striker (SNES)	05/94	50	Sport
* World Cup Striker (GB)	05/94	119	Replay
C World Cup USA '94 (AM)	07/94	126	Sport
Wrath of the Gods (PC)	07/94	86	Adventure
XMas Lemmings (PC)	03/94	61	Denk- und Knobelspiel
* Young Merlin (SNES)	03/94	31	Jump'n'Run
* Zeppelin (PC)	03/94	24	Management-Sim.
* Zombies (SNES)	01/94	64	Baller- und Prügelspiel
* Zool (MD)	04/94	113	Replay
* Zool 2 (AM)	02/94	24	Jump'n'Run
* Zool 2 (A1200)	07/94	120	Replay

\* = 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 = Master System  
 SNES = SuperNES

**SOS** **HOT** *line*

Jeden Mittwoch von 16<sup>30</sup> bis 19<sup>00</sup>

Die Antwort auf alle brennenden Fragen!

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

# IMPRESSUM

## Herausgeber

Christian Widuch

## Chefredakteur

Peter Schmitz (sz, verantw.)

## Stellv. Chefredakteurin

Vera Brinkmann (vb)

## Redaktion

Jürgen Borngießer (jb), Silvia Dicke (sd), Marcus Höfer (cus),  
Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

## Autoren dieser Ausgabe

Dirk Anhof, Andrea Dreisbach, Roland Heibert, Antje Hink (ah),  
Andreas Lober (al), Ulrich Schmitz, Michael Suck (msu),  
Carsten Trapp, Martin Wehnert

## Redaktionsassistentz

Anja Frieß (af)

## Chef vom Dienst

Stefan Martin Asef (sma)

## Titel

"King of the Dragons", © Virgin

## Comics

Matthias Neumann

## Korrespondenz USA

Markus Krichel (mk)

## Korrespondenz England

Derek dela Fuente (ddf)

## Anzeigenadministration

Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 12

## Anzeigenverkauf & Mediaberatung

Andrea Austen, Tel.: (0 56 51) 97 96 12  
Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 56 51) 97 96 14  
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 Euroscheck 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-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,  
Telefax: 0 56 51/9 29-141  
BTX: 0 56 51 929-0001  
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 ☆☆

### Magic of Endoria (ASM 7/94)

**Lösung: Zwerge**

#### 1. Preis: Teilnahme am Live-Rollenspiel:

Sebastian Kamm, 34260 Kaufungen

#### Gewinner von Sporttaschen "Magic of Endoria"

Christoph Deschau, 38159 Vechelde  
Jörg Meckenbier, 66646 Marwingen  
Jan Wegener, 21266 Jesteburg

#### Gewinner von Brettspielen "Magic of Endoria"

Reinhold Berk, 61239 Ober-Mörlen  
Christian Reinecke, 21220 Seevetal  
Matthias Kaufmann, 87748 Fellheim  
Oliver Stampfer, 85368 Moosburg  
Uwe Zimmermann, 95486 Eckersdorf  
Sebastian Wodarski, 78126 Königfeld  
Sven Börner, 01307 Dresden  
Sebastian Böttger, 63801 Kleinostheim  
Tilo Sauer, 12321 Berlin  
Stefan Haring, 37351 Dingelstädt

## DIE NEUESTEN HEFTE...



10/94

...AB 5. SEPTEMBER!



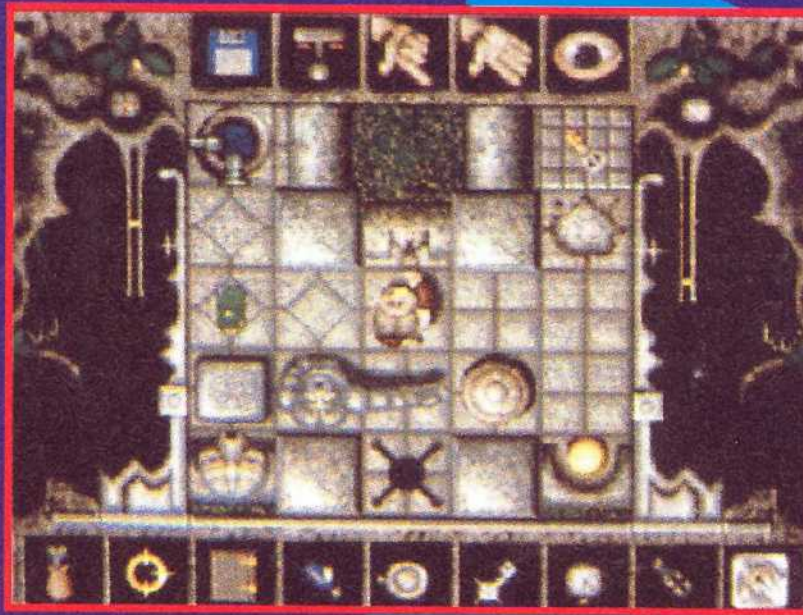
NR. 25

...SEIT 2. SEPTEMBER!

...AN EUREM KIOSK!!!

# Keine Ahnung ...

Stimmt: Wir haben keine Ahnung... – nämlich davon, wie Ihr den nächsten Monat zubringen werdet. Wir jedenfalls werden uns auf neue Games stürzen und herzerfrischende Reviews, Previews und Was-sonst-noch-Views schreiben. Zum Beispiel über:



## Valhalla

Schon wieder Wikinger. Nach den Lost Vikings und Heimdall 2 gibt es nun "das erste Sprach-Adventure" für den Amiga – wenn man der Aussage von Vulcan-Software Glauben schenken darf. Zeit für vernünftige Sprachausgabe wird es ja, schließlich verfügt der Amiga von Anfang an über einen qualitativ hochwertigen Sprach-Synthesizer. Lassen wir uns überraschen.



## Hokum KA-50

Der neue Heli-Simulator von Virgin wird gerade intensiv von Marcus getestet. Neben gelegentlichen "Ahs" und "Ohs" hört man auch schon mal ein hektisches "Oh nooo!" oder ein langgezogenes "Scheeeeei...-benkleister". Es muß also gut sein, das neue Flugsimulationsprogramm für Heim-piloten. Falls Marcus die nächste Landung übersteht, lest Ihr im nächsten Heft mehr.

## Iron Angel

In Oceans Hexenküche wurde wieder kräftige Kost gebraut: Ein wenig Inferno, ein Anteil TFX, und schon entstand ein neues Gericht, das PC-CD-ROM-Besitzern gut munden soll. Iron Angel ist ein Flugsimulator, der mit tollen 3D-Effekten und -Animationen glänzen soll. Ob es tatsächlich so ist? Wir werden sehen...



## Perry Rhodan

Für die einen steht der Name Perry Rhodan für den Begriff Trivialliteratur schlechthin, für andere bedeutet die gleichnamige Heftserie wöchentlich ein spannendes Abenteuer aus der Zukunft. Was die Perry-Rhodan-Redaktion für die Zukunft plant (ein Film, Brett- und Computer-Spiele waren im Gespräch), das wollten wir herausfinden und haben Autor Arndt Ellmer interviewt.



## Zu Besuch bei...

Ja, unterwegs waren wir auch wieder. Und zwar bei Trilobyte, die gerade am Nachfolger von The 7th Guest herumwerkeln, Name: The 11th Hour. Was im Spiel passiert, womit Trilobyte sich demnächst ihr Butterbrot verdienen wollen und was die fleißigen Softwarekünstler sonst noch zu sagen haben, darüber berichten wir in der nächsten Ausgabe.



## Shareware

Die Verwaltung der Kaufhauskette Woolworth fühlte sich kürzlich bemüßigt, einem Hamburger Nachrichtenmagazin mitzuteilen, daß ihre Waren zwar preiswert, deshalb aber noch lange nicht minderwertig seien. Ähnlich sehen wir es längst: Billig ist keineswegs immer Ramsch, wie der Sharewaremarkt mit vielen tollen Programmen beweist. Deshalb gibt's auch im nächsten Heft einen Überblick der aktuellen Hits.

Das und noch vieles mehr findet Ihr in der ASM 10/94. Also: Nicht vergessen (Knoten ins Ohr...)!

... in der ASM 10/94

# 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-Liederer-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006  
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531  
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahn-Weg 49-53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 (Infoservice: (040) 2 27 09 61)  
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, (Hotline: (04521) 80 04 44)  
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg, Tel.: (040) 39 15 15, Fax: (040) 39 15 17

**30000**

ASCEN, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083  
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561) 880111  
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057  
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  
MICROPROSE, MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 9464-80, Fax: (05241) 9464-94  
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843  
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404  
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939  
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097  
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

**40000**

AD GAMES, Am Falder 4, 40589 Düsseldorf, Tel.: (0211) 9750730  
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.: (02803) 1359, 719 Fax: (02803) 8161  
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424  
DEFCON 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, Nakatennustr. 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) 9650-0  
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184  
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0  
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 ELEKTRONIK 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, Str. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

**70000**

A3 VERTRIEBS GMBH, Hohenzollernstr. 90, 80796 München, Tel.: (089) 3073333, Fax: (089) 30778876  
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463  
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964  
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389  
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053  
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593  
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698  
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388  
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380  
SAFER GAMES, 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«

(Bei Freundschaftswerbung; Lieferadresse: für die Prämie)

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, nicht ASM-SPECIAL)

Datum Unterschrift des Verkäufers (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

### »BESTELLKARTE«

Hiermit bestelle ich die untenstehend ausgewählten Produkte:

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.  
 Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG

Versand-Service

Postfach 1870

D-37258 Eschwege



### »BESTELLKARTE«

Hiermit bestelle ich die untenstehend ausgewählten Produkte:

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.  
 Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG

Versand-Service

Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

### »KLEINANZEIGEN«

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG  
Kleinanzeigen-Service  
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

PRISM LEISURE präsentiert...

# SUPERSAMMLUNGEN

*zum Superangebotspreis!*



HITS FOR SIX

FLIGHT PACK

TRIPLE ACTION

49,95

49,95

29,95

9 verschiedene Sammlungen

für PC 3 oder CD ROM

6 verschiedene Sammlungen

SAMMLUNG-AKTION '94

**SONDERPREIS**  
Super-Sammlungen

Aktion '94

Suchen Sie den Aktionspreisaufkleber bei KARSTADT

# Uns fehlen die Worte - Simon nicht!

Simon the Sorcerer ab sofort auf CD ROM.  
Komplett mit deutscher Sprachausgabe  
und deutschem Bildschirmtext.

"Die Übersetzung übertrifft das Original noch, da man sich eine gewisse Eigenständigkeit (Dialekte, typisch deutsche Kalauer) bewahrt hat, die manch andere Konvertierung vermissen läßt."

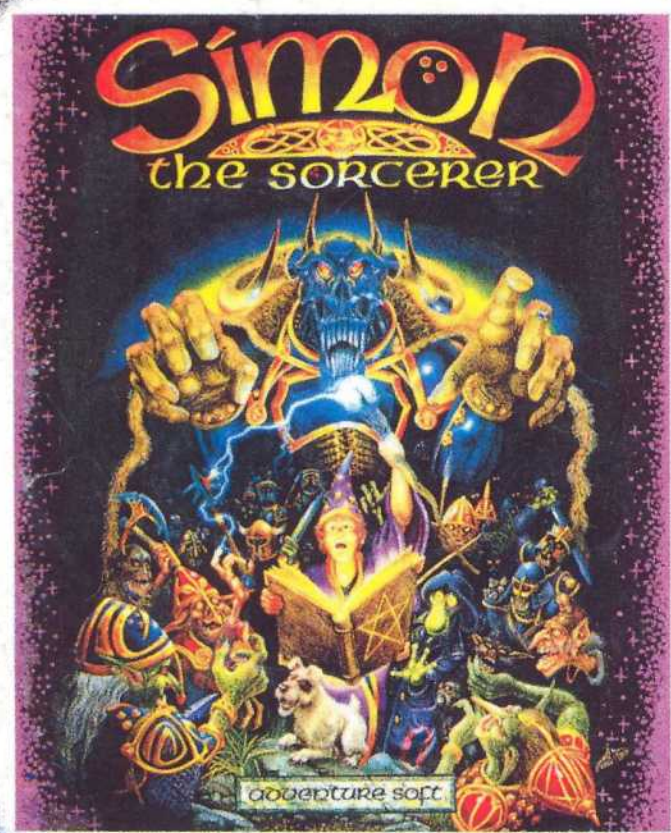
"Die coolen Sprüche und schlagfertigen Antworten erreichen somit spielend Al-Bundy-Klasse."

PC GAMES

"Die hervorragende deutsche Sprachausgabe von SIMON THE SORCERER setzt neue Maßstäbe."

POWERPLAY

Demnächst auf Ihrem Computer -  
Sordid schlägt zurück.  
Freuen Sie sich jetzt schon auf Simon 2.



adventure soft

Für PC, Amiga (1MB),  
Amiga 1200, CD ROM



HotLine: Mo.-Fr. 15<sup>00</sup>-18<sup>00</sup> Uhr  
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

