

SM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 4 Special-Ausgabe

DURCHBLICK

WAS GAB'S
BISHER IM
SECRET-
SERVICE?

GELÖST

WASTELAND,
CORRUPTION,
CHRONO-QUEST,
SPACE QUEST II

JEDE
MENGE

TIPS

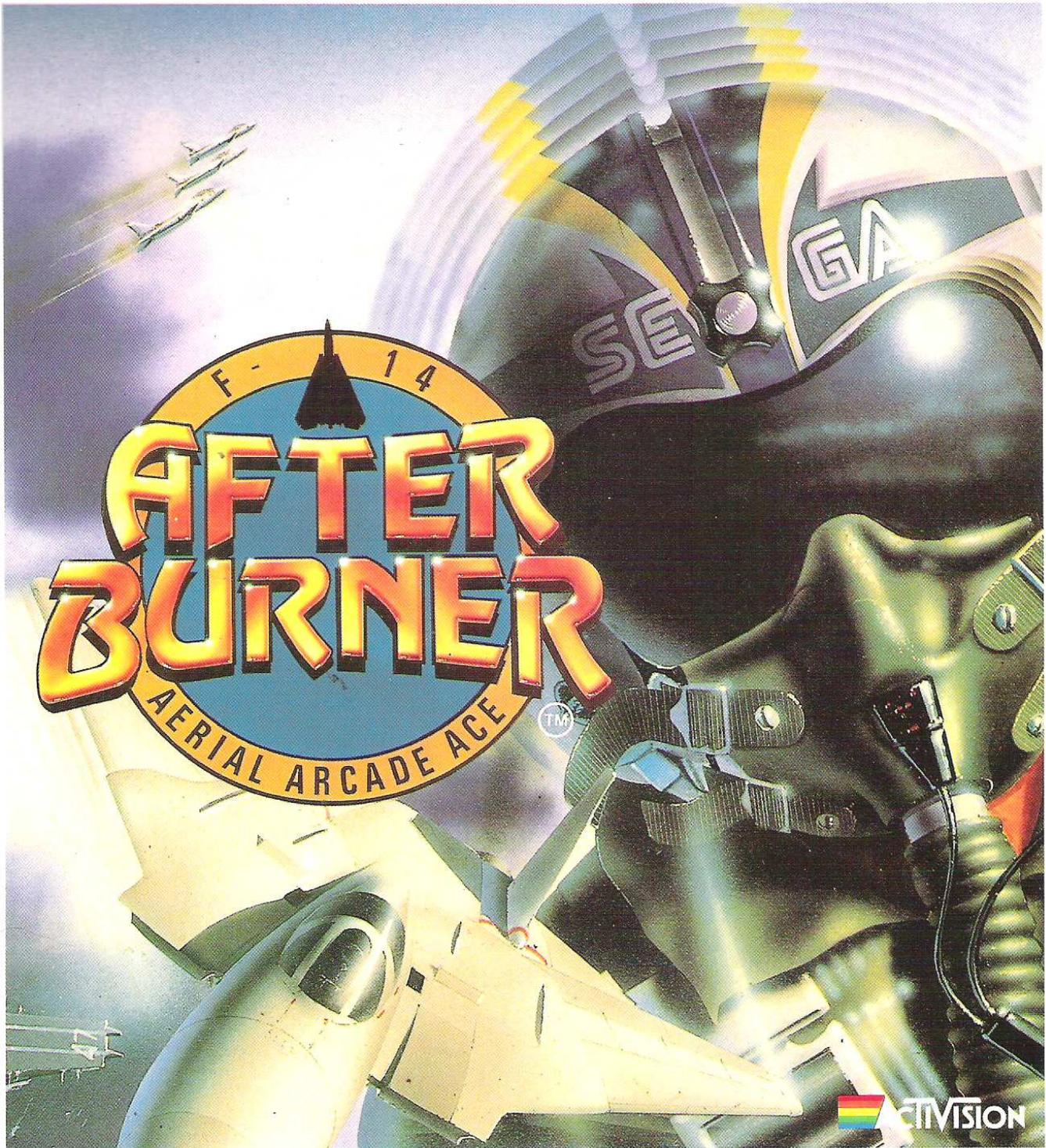
POKES

ADRESSEN

LÖSUNGEN



Afterburner – eine neue Dimension der Arcaden-Spiele



Jetzt ist es soweit! Afterburner ist da. Die Spielhallensensation 1988 endlich erhältlich für Euren Computer. Für C 64, Amstrad, ST und Amiga. Fliegt im Affenzahn mit Eurer Tomcat über ständig wechselnde

detailgenaue Landschaften. Erfahrt die Spannung und Herausforderungen von Geschwindigkeit und Reaktion. Manövriert Eure Tomcat in eine 360°-Rolle – zündet den Afterburner!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken 

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft


Das Programm

Weihnachten...



Ulrich Mühl



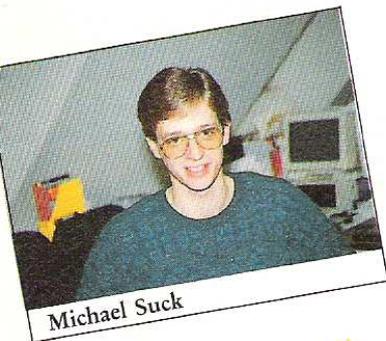
Annette Braun



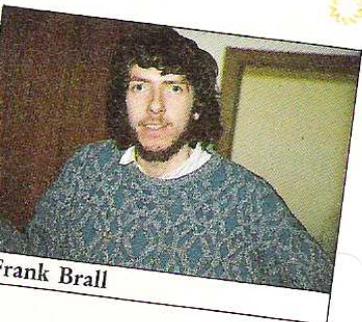
Bernd Zimmermann



Martina Strack



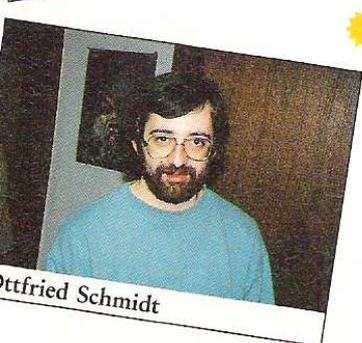
Michael Suck



Frank Brall



Matthias Siegk



Gottfried Schmidt

...ist jedes Jahr am 24. Dezember, nur diesmal nicht!

Aus technischen Gründen mußten wir das Fest der Liebe dieses Jahr leider verschieben, und zwar auf heute! Was Ihr nämlich in den Händen haltet, ist unser Weihnachtsgeschenk an alle ASM-Leser. Das heißt natürlich **nicht**, daß diese Ausgabe umsonst ist, denn wo kämen wir hin, wenn so etwas Schule machen würde? Genau! Da derzeit aber sowieso jedermann sein Geld für Geschenke verpulvert hat, gibt's mal 'ne Special zum Freundschaftspreis. Das Thema dieser Special lautet SECRET SERVICE, und gerade an dieser Stelle möchte ich mich bei all denen bedanken, die sich mal wieder blub blub blub blubblub bub bu blub bubelubelub blu bla **Fred G. Hußmann**, .bub blub blu blub tüdelüt blub bu **Uwe Siebert** bu blu bab blub blub blub und babbel bla brab ballal brabbelab lub lab **überhaupt** schnub fnöt blub blub blub blub blub blab bla bla bla bla brammel warammel **die** sabbel bubbel bubab mulu walang lhüm hcirlu hap bami wan tulup ahola ule wa die bam si hop blutz **ganze** bahibop bideldu blap brummel schnarr wa-bup blub bub bla blap balappu bublub blideldap ulu walambo hazurp schni dub walang blubulb **Welt** dudel wadung dihab mabud bi sob bla blub blu mulub balam wading sabbeldab. **Kurz gesagt: Das ist wieder eine ganz tolle Special!**

ULRICH MÜHL



Manfred Kleimann

...und alle freuten sich, wenn Uli kam, besonders die Jungs vom Satz...



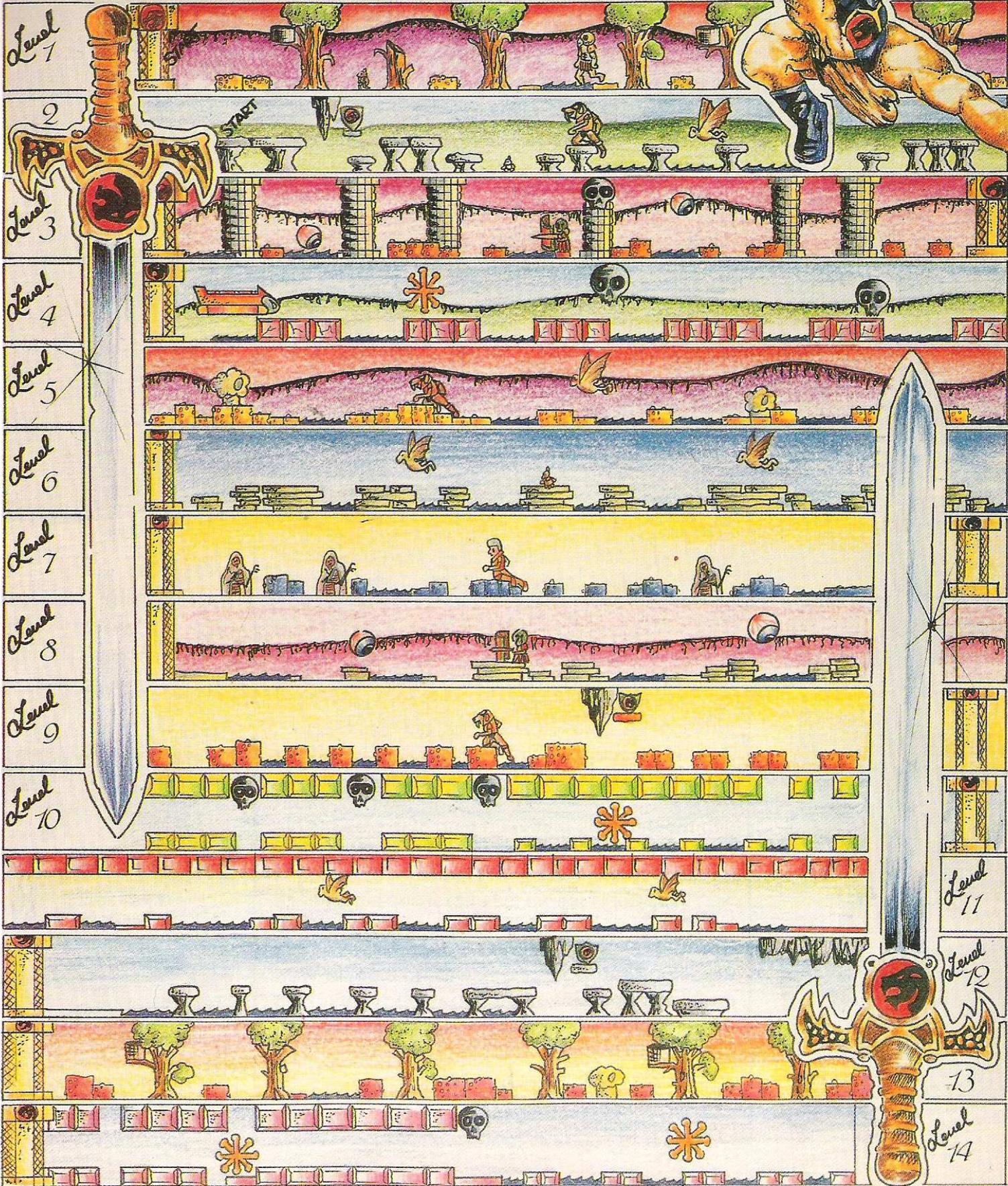
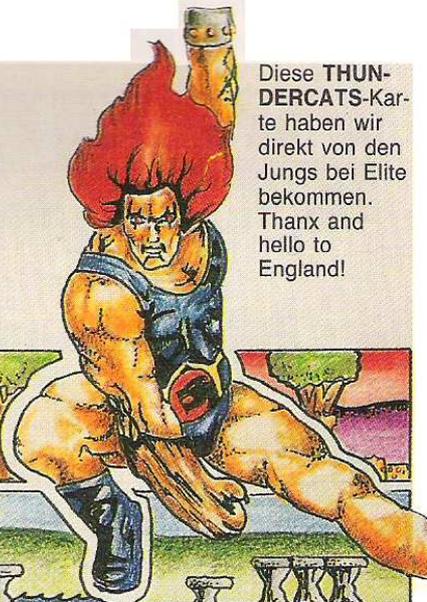
Uwe Siebert



Fred G. Hußmann

THUNDERCATS

Diese THUNDERCATS-Karte haben wir direkt von den Jungs bei Elite bekommen. Thanx and hello to England!





4. Special-Ausgabe

Impressum

Herausgeber
Axel Gredò (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Special-Redaktion
Thomas Brandt (tb)
Michael Suck (msu)
Ulrich Mühl (uli)
Torsten Blum (tob)

Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Uwe Winkelkötter (uwe), Frank Brall (fb), Otfried Schmidt (os), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (mz), Philipp Kus (philipp)

Gestaltung
M.B.M. New Pardon, Eschwege

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall

Büro London
Linda Jonson, 64 Woodland Rise, Muswell Hill, London N10 3UJ

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 ab 1.7.86

Satz
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Uwe Siebert (verantw.)
Fred G. Hußmann
3440 Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten 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 durch die Redaktion nicht übernommen werden. Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in Aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

ASM Special 4

SECRET SERVICE

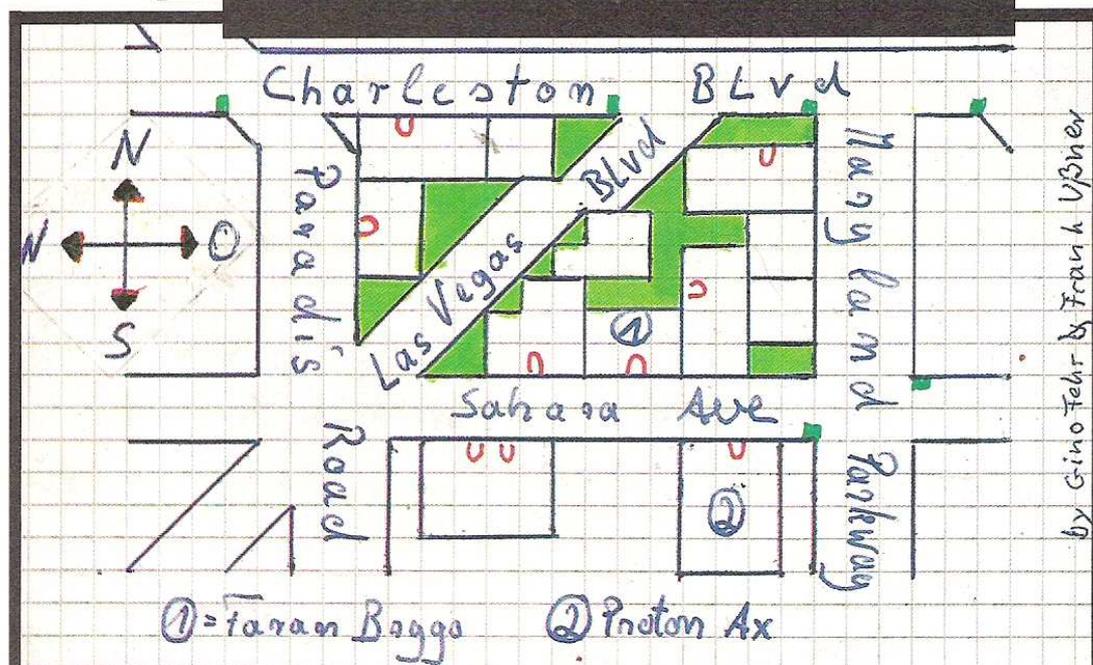
Der Inhalt

Thundercats	4
Impressum	5
Wasteland-Kopffuß	6
Future Knight	11
Secret-Service-Verzeichnis	12
Corruption-Hilfestellung	18
Space Quest II-Hilfestellung	22
Canonrider/Vindicator	26
Bonecruncher	28
Chrono Quest-Kopffuß	32
Hellowoon	43
Bard's Tale II	44
Die Nibelungen	46
Faery Tale	48
Samurai Warrior	50
Gesammelte Gesammelte Werke	51
Ooze	60
Questron II-Hilfestellung	61
Scumball	64
Sundog	66
Tips, Pokes, etc.	24, 30, 43

Wasteland -

Es hat das dritte Mal ganz groß gekracht! In WASTELAND wird man Zeuge einer Welt, die nach einem Atomkrieg versucht, ihr Leben mit allen Mitteln zu erhalten. Die Rangers (natürlich übernehmt Ihr hier die Rolle) versuchen nun, die Üblen zu beseitigen, um einen ewigen Frieden herzustellen. Doch bis dahin müssen viele Missetäter beseitigt und die alten Zustände wiederhergestellt werden. Zuerst müssen aber vier Charaktere (PC's) erschaffen werden.

LAS VEGAS



alle auch mit einer AK-97 oder einer M1989A1 (Assault Rifle) umgehen können, außer unserem "Brawling-Spezialist" natürlich, der sich am Anfang mit einer Keule zufriedengeben muß, was aber den Vorteil hat, daß er, bis er eine "Proton Axe" in die Hände bekommt, schon ein paar Brawling-Levels aufgestiegen ist. Ein Ranger sollte auch noch "AT-Weapon" haben, um später die Priester in der "Guardian's Citadel" ernsthaft zu verletzen, da konventionelle Waffen hier keinen großen Effekt mehr haben. Nach Verteilung der anderen Skills ("swim" und "climb" sollten unbedingt dabei sein), kann es nun losgehen. Die Ausrüstung, die ein Ranger am Anfang vom Ranger Center

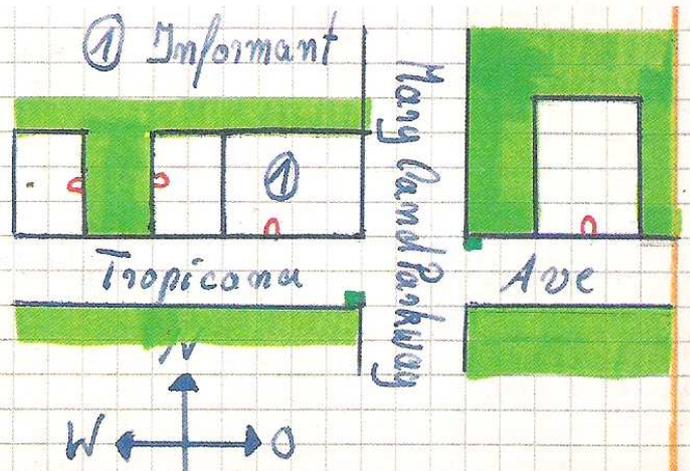
Karte 1/Faran Brygo, ProtonAx

Karte 2/Informant

Programm: Wasteland, **System:** C-64, Apple II, **Preis:** Ca. 60 DM, **Hersteller:** Electronic Arts/Interplay

Man sollte zwei Ranger besonders stark ausfallen lassen, wobei sie unbedingt die Fähigkeit "Brawling" haben sollten. Da man im Spiel zwei "Proton Axes" findet, wird die

eine für den "Brawling-Ranger" und die andere für "Metal Maniac" die beste Waffe sein. Doch dazu später mehr. Die anderen beiden Ranger sollten einen hohen IQ (16) haben, um sich Fähigkeiten wie "Safecrack", "Bomb Disarm", "Cryptology" usw., also die eher friedlichen Skills, annehmen zu können. Es versteht sich, daß jeder "Silent Move" und "Perception" besitzt. Außerdem sollten



die Kopfnuß

bekommt, sollte man gleich zu Geld machen, da Pistolen sowieso kaum "damage" anrichten. Nun steht man also da, nur mit den eigenen Fäusten bewaffnet. Jetzt heißt es Ruhe bewahren, denn aller Anfang ist schwer. Nachdem man aber den "Brawling-Ranger" mit einer Axt bewaffnet hat, sollte sofort Christina aufgenommen werden (östliche Downtown von Needles). Jetzt dürfte es schon kein Problem mehr sein, die "Jerks" in dieser Downtown zu vernichten (Felsen mit TNT sprengen), und schon ist ein ganz kleiner Teil von **WASTELAND** vollbracht (aber wirklich ein ganz kleiner Teil!).

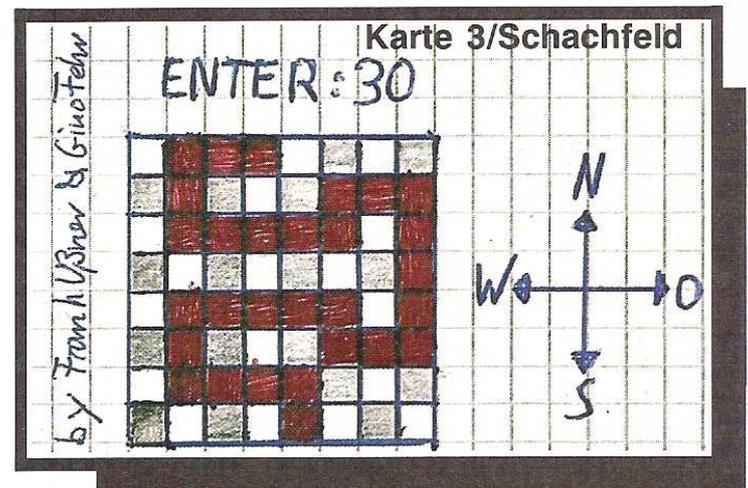
Da die "Jerks" nur eine AK-97 hinterlassen, müssen nun noch andere "Assault Rifles" gefunden werden. Auch die AC-Werte sollten nicht immer auf null bleiben. Da bietet sich das "Waste-Pit" in "Needles" an, da hier zwei M1989A1-Maschinenpistolen und verschiedene Schutzmäntel liegen. Doch um den "Pit Ghoul" zu besiegen, der die Waffen mehr oder weniger bewacht, sollte man sich vorher mit Granaten und TNT bestücken (eine LAW-Rocket wäre auch nicht schlecht, wobei diese wohl nicht gleich tödlich ist). Nun kann man sich mehr den strategischen Gesichtspunkten widmen. Jetzt sollte der Munitionsbunker in Needles abgegrast werden, wo sich unter anderem der Ruby Ring finden läßt. Diesen sollte man in der "Servants of the Mushroom Cloud Church" zeigen, die einem dann den Auftrag gibt, den Bloodstaff wiederzubeschaffen. Doch zuerst geht man am besten nach Quartz, denn da wartet auch noch Ar-

beit: Ugly's Bande. In Scott's Bar erfährt man einiges über die Zustände in Quartz, und man sollte unbedingt mit Ellen reden ("URABUTLN"). Nachdem die Ranger Ellen's Tochter Laurie in der Stagecoach Inn ihren Servo Motor für ihren Rollstuhl beschafft haben, erhält man das Passwort für das Courthouse. Hier sollte nicht nur Mayor Pedros befreit, sondern auch Danny Gritine geheilt werden (mit Snake Squeezin). Mit ihm läßt sich sein Vater befreien, wobei man 1000 Dollar einstecken kann.

Damit hat Danny seine Aufgabe erfüllt, und er kann gestrost abgeschoben werden, da seine Werte nicht gerade optimal sind. Es sollte auch nach dem Passwort für das Versteck von Ugly gesucht werden. Die drei Zahlen, die man auf den Armbändern der Drillinge (Huey, Luey und Duey) findet, sind für UGLY's Safe. Jetzt aber auf zu Ugly (siehe Karte 4). Seinen Taten muß ein Ende gesetzt werden. Die Einschüchterungen von Ugly, keiner wäre fähig, Felicia's Bombe zu entschärfen, sollten einen aber nicht davon abbringen, ihn über den Haufen zu schießen, um in Quartz endlich für Ruhe zu sorgen. Mit "Bomb-Disarm" ist Felicia nun auch befreit. Sollte man sich aber entscheiden, Ugly nicht umzubringen, erhält man in den Nebenräumen auch noch einen "Quasar Key". Ob der aber sinnvoll ist? Na ja.... Und nicht vergessen: "Ace" befreien und die "Chemicals" mitnehmen! Nachdem nun Quartz gesäubert wurde, kann man sich wieder dem Bloodstaff widmen. Der richtige Bloodstaff liegt im "Temple of

Blood". Hier sollte schon öfter mal mit "Auto-Fire" geschossen werden, denn dort begegnet man den ersten, mit Laser-Waffen bestückten Killer-Robots. Trotzdem dürfte es kein Problem sein, bis zum Schachfeld vorzudringen (Launch-Code suchen). Am Ende des Schachfeldes fragt ein Roboter nach der Anzahl der Schritte, die benötigt wur-

"Darwin Village" aufnehmen (mit Antitoxin heilen; es läßt sich im "Lab" mit Fruit + Chemicals herstellen). Jetzt sollte eigentlich genug Geld vorhanden sein, um jedem Ranger einen Kevlar Suit (AC) zu geben. Diese erhält man im Black Market, wo nicht lange nach einem Passwort gesucht werden muß (mit anderen Worten: die Wachen abballern!).



den, um bis zu ihm zu gelangen (siehe Karte 3). Nachdem jetzt der Bloodstaff gefunden (auf der Insel) und die Rakete gestartet wurde, öffnen sich die Türen, die wieder in die Freiheit führen (kleiner Tip von Uli: Man sollte zur Sicherheit die an der oberen Außenwand des eigentlichen Verstecks angebrachte Kanone sprengen, wenn man vorhat, nur mal so zum Spaß auf die hier am Eingang in den Boden eingelassenen Platten zu treten.). Nun muß der Bloodstaff nur noch der "Servants of the Mushroom Cloud Church" gegeben werden. Er bedankt sich dann mit ein paar Waffen und einer Maschine, die für das Auto bestimmt ist. Doch bevor man Ace das Auto reparieren läßt, sollte man "Metal Maniac" aus

Nichts kann die Ranger nun daran hindern, endlich Las Vegas unter die Lupe zu nehmen, denn dort liegt der Schlüssel, um WASTELAND erfolgreich zu beenden. Als erstes sollte man die "Proton Axe" aufnehmen (siehe Karte 1). Ob nun Metal Maniac (Brawling-Level 3) oder der "Brawling-Ranger" mit der Proton Axe bewaffnet wird, ist eigentlich unwichtig, da ja die zweite Axe in der Guardian's Citradel wartet. Nach der Vernichtung des Scorpitrons (da helfen fast nur Rockets), stattet man Crumb, dem Manager des Spiel-Casinos (westlich in Las Vegas), einen Besuch ab. Er rät, Faran Brygo zu besuchen (s. Karte 1), da er unbedingt Hilfe braucht, was auch nach einem Gespräch mit dem

Humanoiden (siehe Karte 2) deutlich wird. Doch vor dem Besuch beim Boss (so wird F. Brygo öfter bezeichnet), muß noch Fat Freddy in die Geschichte von WASTELAND befördert werden, denn er steht eindeutig auf der kriminellen Seite der Gesellschaft.

Doch nun auf zu Mr. Brygo! Haben beide Passwörter gestimmt, bieten die Ranger am besten ihre Hilfe an, denn sonst werden sie gnadenlos angegriffen, und das ganze Spiel ist verdorben (man bedenke: F. Brygo kämpft für das Gute, also im Sinne des Ranger Centers). Beim Big Boss wird der Paragraph sieben zum Lesen angegeben, worin den Rangers eine neue Aufgabe vermittelt wird: "Findet Max!"

den Skill Energy-Weapon haben). Eine Laser-Pistol ist zwar nicht gerade effektiv, steigert aber das Energie-Weapon-Level (bei Auto-Fire-Gebrauch). Eines sollte man sich aber jetzt schon merken: Sinnvoll umgehen mit Auto-Fire bei Laser-Waffen, denn Power-Packs sind nur in begrenztem Maße vorhanden! Beim Angriff auf die heilige Stadt wäre es vonnöten, wenn so viele Rangers wie möglich mindestens einen Level im "Doctor"-Skill haben (im weiteren Spielverlauf sowieso erforderlich).

Es ist keine feige Tat, wenn man des öfteren mal wieder die Stadt verläßt, um seine CON-Points wieder ein bißchen aufzubessern, eher eine kluge!

vor den Zellen hinterläßt nun auch die langerwartete zweite „Proton Axe“. Um nun aber zu den Power Armors zu gelangen, muß ein starker Ranger am Rad drehen (nördliche Tür rechts). Im Inner Sanctum wird ein Passwort verlangt, um die goldenen Türen zur Geheimstätte zu öffnen (es steht auf einer Kiste im Outer-Sanctum).

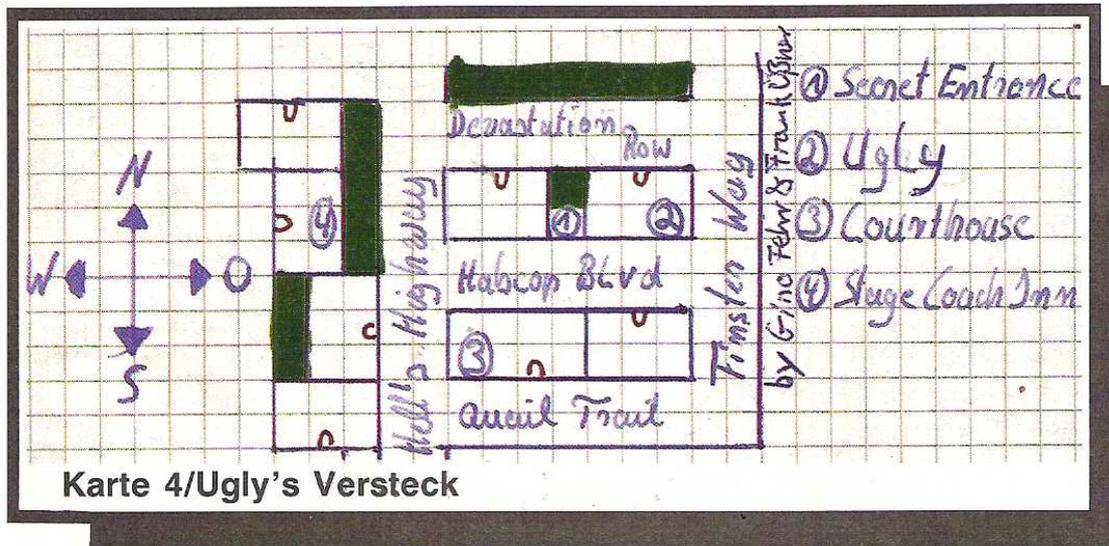
Nun haben fünf Ranger AC14 (der beste Schutz überhaupt). Zum Hubschrauber im Inner Sanctum gibt es auch noch was zu sagen - gleich. Erst einmal auf zu Charmaine in Las Vegas. Um zu Charmaine zu gelangen, muß das Passwort "Bloodstaff" benutzt werden. (Aber: Wenn man 40.000 Experience-Points ein-

Kanalisation von Las Vegas (mind. einen Sonic Key mitnehmen - egal welchen). Mit einem Seil kann man gesund über das Wasser gelangen und anfangen, alle Gegenstände aufzusammeln, um Max zu reparieren (siehe Liste 2). Nach erfolgreicher Arbeit steht man wieder in der Wüste, und eine neue Aufgabe ist geboren: Die Sleeper Base.

Da die Ranger schon mal in der Wüste sind, könnten sie ja mal eben noch den Red-Hawk in der Savage Village abliefern (friedlich verhalten!). Hier erfährt man vom Junk Master, nachdem der Red-Hawk bei ihm erscheint, erstmals von einer zweiten Base, der Base Cochise. Doch zuerst muß die einigermaßen friedliche Sleeper Base repariert werden. Um die Sleeper Base in den alten Zustand zu versetzen, müssen verschiedene Türen geöffnet werden, um zu wichtigen Anlagen oder Hems zu gelangen. Diese Türen lassen sich leider nicht aufsprengen. Diese ärgerliche Tatsache ist bei der Titanium Tür in der Darwin Village lange der tote Punkt im Spiel gewesen - ja, gewesen! Im ersten Level der Base sind die Secpass 1 und 3, mit denen sich schon viele Türen öffnen lassen. Um zum Secpass A zu gelangen, öffnet man mit dem Secpass 3 die Türen zum Zimmer von Philip Thomas (3. Level). Auf seinem Arbeitstisch scheint nichts Besonderes zu liegen - aber...!

Nachdem man sich auf seinen Stuhl gesetzt hat, sollte ein Ranger sein "Perception-Skill" in Richtung des Tisches spielen lassen, siehe da: Secpass A - der Anstoß zu einer weiteren Kettenreaktion von Aufgaben und Problemen. Nun lassen sich weitere Türen öffnen, und Secpass 7 ist nicht mehr in unerreichbarer Ferne...

In der Sleeper Base werden die Rangers irgendwann einmal vor einem Energiefeld stehen und die Türen, die mit dem Energiefeld zusammenhängen, öffnen wollen. Doch um



Karte 4/Ugly's Versteck

Er ist der beste Mann vom Big Boss (jetzt bitte keine Vorfreude - er kann nicht als NPC aufgenommen werden). Außerdem rät er, Charmaine in der Mushroom Cloud Church zu besuchen.

Das wird aber auf später verschoben, denn zuerst sollte man sich die fünf Power Armors aus der Guardian's Citadel holen. Jetzt wird es kritisch, denn die "Priesterstadt" ist kaum mit konventionellen Waffen zu besiegen - also soviel Rockets zulegen, wie man sich nur leisten kann, und erste Erfahrung mit einer Laserpistole machen (inzwischen sollte mindestens eine gefunden worden sein und ein Ranger

Schon bald hat die Mannschaft dann aber die besten Waffen in der Hand, die es überhaupt bei WASTELAND zu finden oder zu kaufen gibt: Ion Beamer, Meason Canon (mit Vorsicht zu genießen - Power Packs!) und zwei Laser-Rifles.

Die Tür, die das Waffenarsenal versperrt, ist mit Safecrack zu öffnen (eventuell mehrmals versuchen). Es ist nur eine Frage der Zeit, der Power Packs und der LAW-Rockets bis die Ranger endlich ins Outer Sanctum gelangt sind. Den Red-Hawk, er ist in der mittleren Zelle eingesperrt, sollte man aufnehmen, um ihn bei seinem Vater in der Savage Village wieder abzuliefern. Doch dazu gleich mehr. Der Wächter

stecken will, sollte man sich die Zeit nehmen, etwa 10 Minuten, und die Wächter attackieren). Die beiden Proton-Axe-Kämpfer sollten sich die Punkte teilen. Der Rest der Mannschaft darf schön zugucken. Mit AC14 dürften die Wächter insgesamt nur 1-2 "Points of damage" anrichten, was sich mit der Zeit aber wieder aufhebt. Nach dem zeitraubenden, aber erfahrungsreichen Kampf, sprengt man sich den Weg zu Charmaine frei. Sie will den Bloodstaff. Ab nach Needles und dem Priester "Dipstick" sagen, und schon hat man den Bloodstaff. Nach der Übergabe des Bloodstaffs macht sie den Weg frei - zu Max! Also runter in die

Schutzanzug	AC-Wert	Verkaufswert
Leatherjacket	1	100*
Robe	1	125*
Bullet proof shirt	2	250*
Kevlar vest	4	500*
Rad suit (Strahlenschutzmantel)	5	675*
Kevlar suit	6	875*
Pseudo-chitin armor	10	2500*
Power armor	14	15000*

Liste 1: AC-Werte/* Einkaufswert doppelt so hoch

Unit Nr. (von oben)	Android Head	Power Converter	Fusion Cell	ROM Board	Servo Motor
1	X			X	
2		X	X	X	X
3					X
4					2X

Liste 2: Max-Reparatur

die Türen öffnen zu können, muß vorher der Transformator eingeschaltet werden. Hier arbeitet man am besten mit zwei Partys, da der Transformator wieder ausgeschaltet werden muß, um unverletzt das Energiefeld zu überqueren. Desweiteren befindet sich noch ein Hubschrauber-Simulator im 3. Level. Hier darf jedoch immer nur ein Ranger zur selben Zeit üben. Vor dem Eintritt in den Simulator kann es mehrmals vorkommen, daß der betroffene Ranger nicht akzeptiert wird.

Doch nach ein paar Versuchen ist auch dieses Problem gelöst, und der Ranger kann sich des Skills "Helicopter-Pilot" annehmen und den Copter in der "Priester-Stadt" reparieren (Helikopter-Pilot ab IQ 19; 3 Skill-Points erforderlich). Jetzt muß nur noch ein neuer "Power-Converter" in eine Elektronik-Anlage eingesetzt werden, und die Reparatur ist fast vollendet (eine Tür ist noch zugeschlossen). Wenn man sich jetzt stark genug fühlt,

sollte der Hubi repariert und zur Base Cochise geflogen werden. Die Base Cochise kann zwar auch ohne Hubschrauber erreicht werden (NW von Las Vegas), doch dann wird die Mannschaft von ziemlich üblen Robotern angegriffen und sicherlich schwer verletzt. Wie man auch in das Innere der Basis gelangt, ist egal (strategisch gesehen), auf jeden Fall ein paar Seile mitnehmen! Ein Seil wird nur für das Verlassen der Basis benötigt. Bevor man jedoch diese Base (von Finster erbaut) betritt, sollten alle PC's/NPC's die maximalen CON-Points haben, denn hier geht es heiß her! Selbst mit AC14 kann ein schwacher Ranger schon mal "K.O." geschlagen werden (Laser-Auto-Fire läßt grüßen!). Um nun in den unteren Teil der Basis zu gelangen, muß eine von den drei Tonnen mit TNT beseitigt werden. Schon seilt man sich mit einem Seil in die Finsternis (das hat jetzt nichts mit DEM Finster zu tun) der Tiefe ab.

Im zweiten Level der Basis (Wände nach Türen absuchen) befindet sich die langgesuchte "Killer-Robots-Herstellungsfabrik" - sie muß sofort vernichtet werden! Ein Computer dieser Fabrik ist noch voll funktionsfähig (mit RUN starten). Hier bietet sich einmal die Möglichkeit, einen eigenen NPC herstellen zu lassen (Punkt drei wählen). Mit diesem NPC, er nennt sich VAX, hat die Party einen absoluten Spitzenmann (oder -roboter) aufgenommen und kann nun auch problemlos "Broken-Toaster" reparieren.

Außerdem ist er nicht gerade der Schlechteste im Umgang mit Laser-Waffen (Level 5). Im dritten Level der Base Cochise (Treppe hinunter) muß die Party verschiedene Situationen bewältigen (Minenfeld, Kampf-Übungsgelände, heiße Ölleitungen, Strom-Kälte-Wind-Test), um letztlich ins Innere des dritten Levels zu gelangen. Hier müssen wieder verschiedene Armaturen repa-

riert werden (einen "Plasma-Coupler" nicht vergessen).

Ach ja! Noch etwas zu Base Cochise: Im ersten Level sollte man mit einem Computer "chatten", doch dabei sollte es dann aber auch bleiben. Bloß nicht Break eingeben, denn dann landen Ranger in einem Gefängnis. Es ist zwar kein Problem auszubrechen, es muß jetzt aber über die noch zusammengezogene Brücke gegangen werden, wobei sich alle radioaktiv verseuchen (es sei denn, sie haben alle einen Rad Suit; dieser Schutzmantel absorbiert nämlich die Strahlen).

Jetzt, wo alle schwierigen kampfbetonten Aufgaben abgeschlossen sind, wird endlich die Titanium-Tür geöffnet (ehrlich gesagt: Die Lösung des Problems "Titanium-Tür in Darwin Village" hatte mir drei Monate großes Kopfzerbrechen bereitet, bis ich endlich den Secpass A und damit auch den Secpass 7 gefunden

hatte!). Also, nach dem Öffnen der berühmtesten Tür von WASTELAND befinden sich die Ranger im "Project-Darwin" und treffen den sicherlich ersehnten J. Finster.

An dieser Stelle möchte ich meinen Spielbericht schließen, da jetzt Entscheidungen getroffen werden müssen, bei denen ich noch nicht abschätzen kann, ob sie falsch oder richtig sind. Eines hab' ich aber schon ausprobiert: Bringt man Finster um, kann sein Kopf eingesammelt und an eine andere Stelle gesetzt werden. Von dort gelangt man in ein Szenarium, wo verschiedene logische Zusammenhänge von Zahlenreihen angegeben werden. Nun ist auch noch das mathematische Auge gefordert, denn hier muß die Gesetzmäßigkeit er-

kannt werden, um die Folgezahl zu berechnen. Nach der zweiten Aufgabe ist meine Weisheit am Ende, denn... Findet es doch selbst heraus -bringt doch mehr Spaß - oder? Jetzt noch ein paar allgemeine Tips:

Anstatt TNT oder Plastik Explosives auch mal mit Strange versuchen!

Sollten die Power Packs doch mal dem Ende entgegengehen, einfach die ganze Priester-Stadt nochmal durchkämpfen. Dies hat natürlich nur einen Sinn, wenn vorher eine Kopie von der dritten Seite zu rechtgelegt wurde. (Dieser Trick hat keine negativen Einflüsse auf das Spiel).

Um öfter aufzusteigen, sollte man diesen Trick auch in der

Base Cochise anwenden, denn dort könnt ihr am meisten "Experience-Points" gewinnen. Ihr müßt unbedingt die logische Reihenfolge während des Spiels einhalten, denn das Programm registriert jede Handlung, die bis zu diesem Zeitpunkt eigentlich nicht hätte gelöst werden können. Wird diese Regel nicht eingehalten, können unangenehme Spätfolgen die Bestrafung sein. So, das war's!

Aber eines möchte ich noch loswerden: Versucht doch mal in der Sleeper Base einen Ranger durch ein chemisches Verfahren zu duplizieren (clone tech).

So, einen aktuellen Nachtrag haben wir noch: Den Secpass 8 findet man im Inner Sanctum

(wenn man reinkommt, links unten auf dem Tisch (Perception)). Der Blackstar Key liegt auf dem Altar im Outer Sanctum (auch mit Perception). Mit dem Secpass 8 kann die letzte Tür in der Sleeper Base und die Titanium-Tür in der Base Cochise geöffnet werden. Mit dem Blackstar Key, dem "Nova Key", dem "Pulsar Key" und dem "Quasar Key" wird die Bombe in der Base Cochise aktiviert (Nummer 1342-666)... Reihenfolge der Aktivierung: 1 = Red, 2 = Blue, 3 = Yellow, 4 = Green.

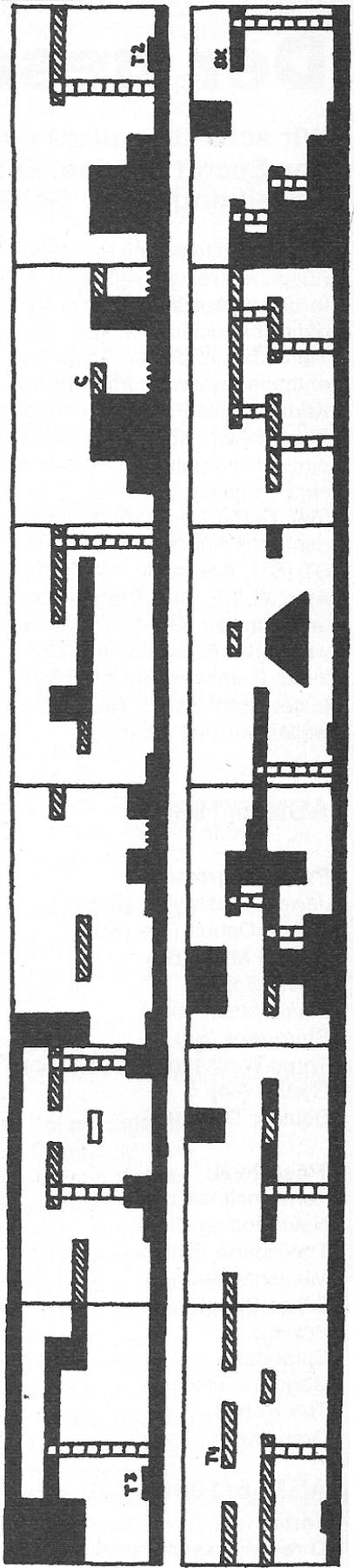
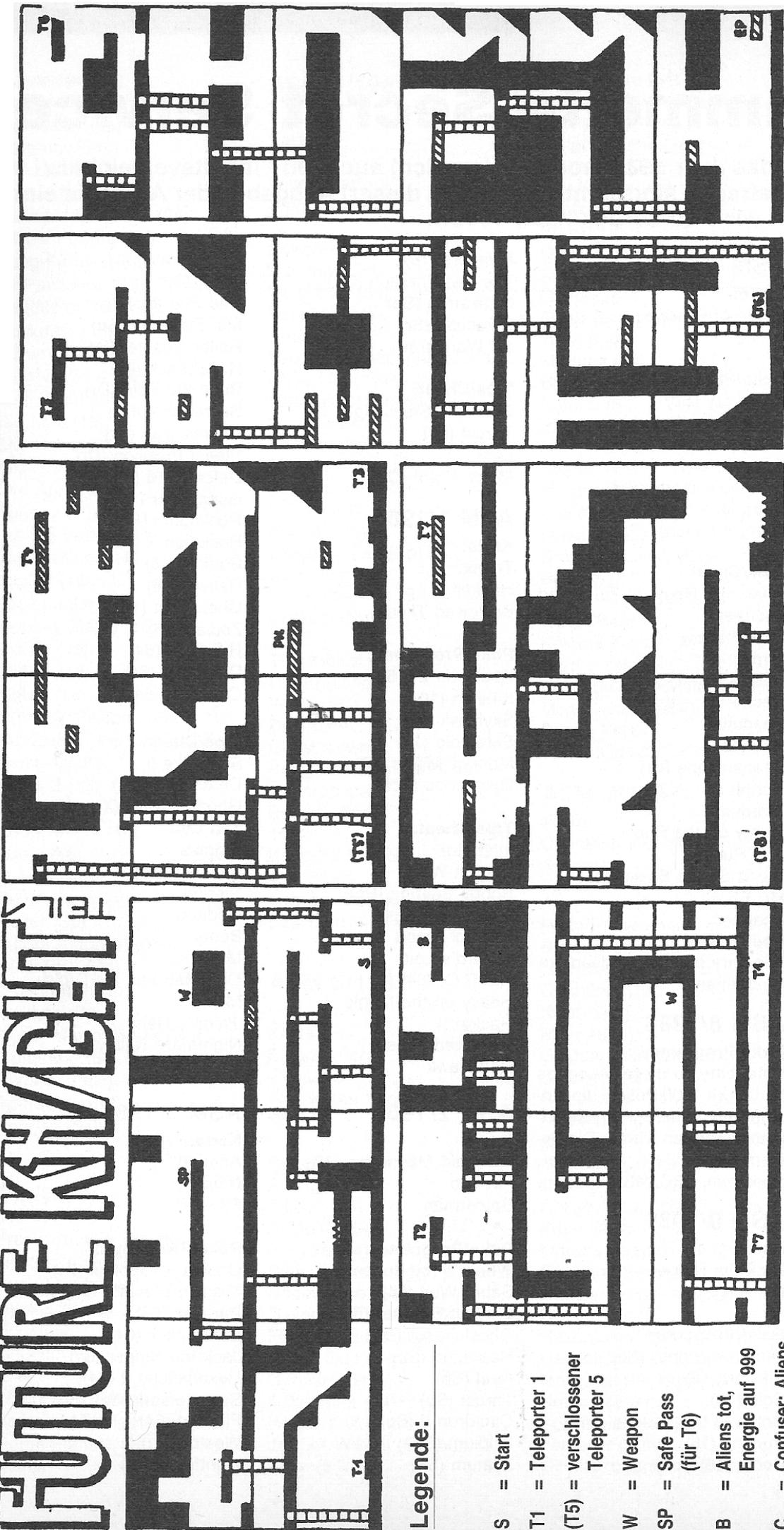
Im Projekt Darwin sollte man öfter das Attribut IQ benutzen.

Gino Fehr

Passwort/Identifikation	Person/Ort/Einrichtung	Anzahl d. Versuche	Zweck
URABUTLN	Ellen (Scott's Bar/Quartz)	unendlich	Passw.: Laurie (Stagecoach Inn)
MUERTE	Courthouse (Quartz)	zwei	Zutritt zum Courthouse
KAPUT	Versteck von Ugly	einen	Zutritt
11-16-27	Ugly's Safe	unendlich	(was wohl?)
MOTEKIM	Temple of Blood	unendlich	Rakete starten/Ausg. öffnet sich
KESTREL/ ^{Who sent you?} CRUMB	Faran Brygo	unendlich/unendlich	Besuch bei F. Brygo
ROSEBUD	Inner Sanctum (Guardian's Citradel)	unendlich	Öffnen der Goldenen Tür
BLOODSTAFF	Mushroom Cloud Church (Las Vegas)	unendlich	Verhindert d. Angriff d. Wachen
DIPSTICK	Serv. o. t. Mushr. Cloud C. (Needles)	unendlich	Bloodstaff
REDHAWK	Savage Village	unendlich	Öffnet das Tor
PROTEUS (^{DARWIN =} PROTEUS)	Project Darwin (Fahrstuhl Lower-Level)	unendlich	zum Lower-Level gelangen

Liste 3: Passwörter

FUTURE KNIGHT



Legende:

- S = Start
- T1 = Teleporter 1
- (T5) = verschlossener Teleporter 5
- W = Weapon
- SP = Safe Pass (für T6)
- B = Aliens tot, Energie auf 999
- C = Confuser: Aliens benennen
- PK = Plattform Key
- SK = Security Key (T5)
- EP = Exit Pass

Der gesammelte Secret Service!

Wir schreiben nicht nur das Jahr 1988, sondern (endlich) auch ein "Inhaltsverzeichnis" für den Secret Service. Eingetragen sind sämtliche (bis zu dieser) Ausgaben der ASM, die einen Tipteil enthalten. Gehen wir also zurück nach 1986...

Das wird so funktionieren: Jede Ausgabe ist einzeln aufgelistet. In dieser Auflistung findet Ihr dann in lockerer Folge alle Tips, die in dieser Ausgabe enthalten waren, sortiert nach Karte, Poke/Programm und Tips/Cheat. Kopfnüsse sind einzeln aufgeführt. Systeme sind so gekennzeichnet: C-64 (64), C-16/Plus 4 (16), Schneider (Sch), Spectrum (Sp), Atari ST (ST), Amiga (A), MSX (M), Atari XL/XE (XL), Dragon (Dr) und Sinclair QL (QL) (keine wertende Reihenfolge). Indizierte Games mußte ich dabei leider weglassen. Na, dann wollen wir mal anfangen:

ASM 5/1986

Poke/Programm:

Jewels of Babylon (Sp)
Yabba Dabba Doo (Sp)
Critical Mass (Sp)
Mikie (Sp)
Manic Miner (Sch)
Starquake (Sp)
Three Weeks in Paradise (Sp)
Gyruss (64)
Boulder Dash (64)

Tips/Cheat:

Terrormolinos
Neverending Story
The Fourth Protocol
Mindshadow
Baker Street
Proteus
Spiderman
Gogo the Ghost
The Hobbit
Gremlins

ASM 6/1986

Karte:

Three Weeks in Paradise
Zimsalabim

Tips/Cheat:

Three Weeks in Paradise
Time Machine
Eureka!
ID

ASM 7/1986

Karte:

Robin of Sherwood
Movie

Poke/Programm:

Spindizzy (Sp)
Pentagram (Sp)
Spiky Harold (Sp)
Batman (Sp)
Sweevo's World (Sp)
Starquake (Sp)
Gerry the Germ (Sp)

Tips/Cheat:

Give my Regards to Broad Street
Mindshadow
Circus
Hanse
Hacker
Rasputin
Boulder
Shenanigans (Dr)
Hobbit
Starquake
Monty on the Run
Spy Hunter
World Series Basketball
Mr. EE
Snapper
Rocket Raid
The very big Cave Adventure
Spiderman

ASM 8/1986

Poke/Programm:

Bitte, bitte, in dieser Ausgabe hatten wir 1000 Pokes, die aufzuführen einen Wahnsinnsplatz verbraten würde. Die Systeme sind: C-64, Schneider, Spectrum, BBC, MSX, Dragon.

ASM 9/1986

Karte:

Jack the Nipper
Eidolon

Poke/Programm:

Jack the Nipper (Sp)
Kikstart (16)
Solo (16)
Robin to the Rescue (16)
Punchy (16)
Booty (16)

Invaders (16)
The lost Pharaoh (QL)
Quazatron (Sp)
Pyracuse (Sp)
3D Wanderer

Tips/Cheat:

Stainless Steel (Sp)
Thrust (64)
Elite
Match Point (QL)

ASM 1/1987

Karte:

Titanic
Hacker II
Borrowed Time

Poke/Programm:

Rockman 2 (16)
Kikstart (16)
Skyhawk (16)
Skramble (16)
Monkey Magic (16)
Gyroscope (Sch)

Tips/Cheat:

Infiltrator
Xargon Wars
Bobby Bearing (Sp)
Match Day (Sp)
Seas of Blood
Wizard's Lair
H.E.R.O. (64)
Heavy on the Magic
Hacker II
Borrowed Time
Red Hawk

ASM 2/1987

Karte:

Mermaid Madness
Firelord
Spiderman

Poke/Programm:

Where's my Bones (64)
Sabre Wulf (64)
Mission Elevator (64)
Ghostchaser (64)
Heartland (Sp)
Kirel (Sp)
Thrust (Sp)
Cauldron II (Sp)
Uridium (Sp)
Zythum (Sp)

Dan Dare (Sp)
Joust (Sp)
Pud Pud (Sp)
Ms. Pac-Man (Sp)
Roller Coaster (Sp)
Hunchback (Dr)
Boris the Bold (Dr)
Scarfman (Dr)
Cosmic Zap (Dr)
Planet Invasion (Dr)
Defense 16 (16)
Gunslinger (16)
Rockman (16)
Rockman 2 (16)
Squirm (16)
Galaxy (16)
Ghosttown (16)
Zodiac (16)
H.E.R.O. (64)
Dropzone (64)
Cauldron (64)

Tips/Cheat:

Starstrike II
Deathwake (64)
Ghost Chaser (XL)
Tau Ceti
Biggles
Future Knight
Starion
Uridium
Booty
Mikie
One Man and his Droid
Movie
Jason's Gem
Nightmare Rally
V

ASM 3/1987

Karte:

Antiriad
Ninja
F.G.T.H.

Poke/Programm:

Ghosts 'n Goblins (64)
Mission Elevator (64)
Parallax (64)
Bomb Jack (64)
Jack the Nipper (64)
Hexenküche II (64)
Split Personalities (64)
Firelord (64)
Westbank (64)
Lightforce (64)

Gyroscope (64)
 Asterix (64)
 Trailblazer (64)
 Infiltrator (64)
 N.O.M.A.D. (64)
 Hunter Patrol (64)
 Mermaid Madness (64)
 Willow Pattern (64)
 Kung-Fu Master (64)
 Mr.Puniverse (16)
 Bandits at Zero (16)
 Rockman (16)
 Return of Rockman (16)
 Zargon Wars (16)
 Tutti Frutti (16)
 Big Mac (16)
 Sky Hawk (16)
 Kikstart (16)
 Fire Ant (16)
 Punchy (16)
 Jet Set Willy (16)
 Manic Miner (16)
 Airwolf (16)
 Legionnaire (16)
 Monkey Magic (16)
 U.X.B. (16)
 Zodiac (16)
 Matrix (16)
 Gullwing Falcon (16)
 Cuthbert in the Cooler (16)
 Berks 1 (16)
 Berks 2 (16)
 Berks 3 (16)
 Robo Knight (16)
 Booty (16)
 Grandmaster (16)
 Revolution (Sp)
 Nexor (Sp)
 Future Knight (Sp)
 I.C.U.P.S. (Sp)
 Cauldron II (Sp)
 Uridium (Sp)
 Rocky Horror Show (Sp)
 Lightforce (64)
 Paperboy (64)
 Spindizzy (64)
 Antiriad (64)

Tips/Cheat:

Die Erbschaft
 Frank Bruno's Boxing
 Ghosts 'n Goblins
 Kung-Fu Master
 Hacker II
 Rockman
 Ghosttown
 Elite
 Thing on a Spring
 Lords of Midnight
 Rebel Planet
 Aliens

ASM 4/1987**Karte:**

Firelord
 Willow Pattern
 Stone Raider II

Poke/Programm:

Warhawk (64)
 I.C.U.P.S. (64)
 Parallax (64)
 Arcana (64)
 kleine Pokesammlung (64)
 Shao Lin's Road (Sp)
 Mermaid Madness (Sp)
 Impossaball (Sp)
 Firelord (Sp)
 Molecule Man (Sp)
 Turbo Espirit (Sp)
 Olli & Lissa (Sp)
 Antiriad (Sp)
 Dragon's Lair (Sp)
 Cyberrun (Sp)
 Samantha Fox (Sp)
 Uridium (Sp)

Tips/Cheat:

Die Erbschaft
 Firelord
 Destroyer
 Ghost Town
 Peter Shilton's Handball
 Maradona
 Back to Skool
 1942
 Kung-Fu Master
 The Pawn
 Mission Elevator
 Labyrinth

ASM 5/1987**Karte:**

Enigma Force
 Captured
 Winnie the Pooh
 Alien 8

Poke/Programm:

Avenger (64)
 Airwolf (64)
 Ancipital (64)
 Arcadia (64)
 Blue Thunder (64)
 Bounty Bob (64)
 Caverns of Khafka (64)
 Final Conquest (64)
 Flip & Flop (64)
 Genesis (64)
 Gridrunner (64)
 Hades II (64)
 Jet Set Willy II (64)
 Koko (64)

Laser Strike (64)
 Monster Attack (64)
 Monty Mole (64)
 Mutant Camels (64)
 Starfighter (64)
 Spy Hunter (64)
 Skaterock (64)
 Space Harrier (64)
 Crazy Comets (64)
 Xevious (64)
 Galvan (64)
 Flash Gordon (64)
 1942 (64)
 Mutants (64)
 Breakthru (64)
 Bombo (64)
 Infiltrator (64)
 Mermaid Madness (64)
 Scarab (64)
 Nightmare (M)
 Cliff Hanger (64)
 Dragon's Lair (64)
 Dragon's Lair II (64)
 Bulldog (64)

Tips/Cheat:

Enigma Force
 Bard's Tale II
 Revenge of the Mutant Camels
 Mogelschalter (64)
 Bard's Tale I
 Space Quest

ASM 7/1987**Karte:**

Operation Hongkong
 Avenger
 Feud

Poke/Programm:

Space Harrier (64)
 Gauntlet (64)
 Gauntlet (Sch)
 XCel (Sch)
 Mikie (Sch)
 Golden Talisman (Sch)
 Batman (Sch)
 Bomb Jack (Sch)
 Bruce Lee (Sch)
 Chiller (Sch)
 Combat Lynx (Sch)
 Defend or Die (Sch)
 Dragon's Lair (Sch)
 Eden Blues (Sch)
 Finders Keepers (Sch)
 Gauntlet (Sch)
 Ghosts 'n Goblins (Sch)
 Ghouls (Sch)
 Hexenküche (Sch)
 Hexenküche II (Sch)
 Monty on the Run (Sch)
 Nomad (Sch)
 Space Harrier (Sch)
 Tempest (Sch)
 Ghosts 'n Goblins (Sp)

Space Harrier (Sp)
 Gunfricht (Sp)
 Action Reflex (Sp)
 Bomb Jack (64)
 Exploding Fist (64)
 Yie Ar Kung-Fu (64)
 Monty on the Run (64)
 Kung-Fu Master (64)
 Chiller (64)
 Fist 2 (64)
 Action Biker (64)
 Big Mac (64)
 Impossible Mission (64)
 Zorro (64)
 Z (64)
 Ghosts 'n Goblins (64)
 1942 (64)

Tips/Cheat:

Operation Hongkong
 Hanse
 Bomb Jack
 Killed until dead
 Avenger
 Arkanoid
 Peter Shilton's Handball
 Maradona
 Breakthru
 Elite
 Bounty Bob strikes back
 Lords of Middle Ages
 Super Aliens

ASM 9/1987**Karte:**

Scooby Doo
 Fist II
 Gremlins
 Flash Gordon
 Masters of the Universe/Action

Poke/Programm:

Turmoil (M)
 Android 2 (Sch)
 Heartland (Sch)
 Alien (Sch)
 Blogger (Sch)
 Defend or Die (Sch)
 Finders Keepers (Sch)
 Punchy (Sch)
 Roland in the Caves (Sch)
 Wizardore (Sch)
 Ghosts 'n Goblins (Sch)
 Radzone (Sch)
 Bounder (Sch)
 One Man and his Droid (Sch)
 Alien Break-In (Sch)
 Bomb Jack (Sch)
 AMS Golf (Sch)
 Nonterraqueos (Sch)
 Airwolf (Sch)
 Combat Lynx (Sch)
 Galactic Plague (Sch)
 Jack the Nipper (Sch)
 Action Biker (64)

Android 2 (64)
 Automania (64)
 Baggitman (64)
 Bomb Jack (64)
 Cave Fighter (64)
 China Miner (64)
 Dallas Star (64)
 Dig Dug (64)
 Fist (64)
 Flak (64)
 Galaxy (64)
 Gyroscope (64)
 Herby (64)
 High Noon (64)
 Jet Set Willy (64)
 Ocean Decathlon (64)
 Protector II (64)
 Revenge of the Mutant
 Camels (64)
 Survivor (64)
 Fall Guy (64)
 Ugh (64)
 Wizard's Lair (64)
 Zaga (64)
 Blagger (64)
 Annihilator (64)
 Axions (64)
 Bandits (64)
 Bruce Lee (64)
 Crossfire (64)
 Crystal Castles (64)
 Cylu (64)
 Defender (64)
 Dragon Hawk (64)
 Fist II (64)
 Frogger (64)
 Gorf (64)
 Gyruus (64)
 H.E.R.O. (64)
 Hunter Patrol (64)
 Jungle Hunt (64)
 Omega Race (64)
 Punch (64)
 Ring of Power (64)
 Tom (64)
 Up 'n Down (64)
 Wizard of War (64)
 Zaga Mission (64)
 Moon Buggy (Sch)

Tips/Cheat:

Destroyer
 Erotika
 Twin Kingdom Valley
 Atlantis
 Gullwing Falcon
 Mord an Bord
 Space Quest
 Sreamis
 Track and Field
 Trap
 Terra Cresta
 Valkyr
 Frak
 Match Point

Samurai Trilogy
 Crystal Castles
 Kettle
 Rupert and the Toymasters'
 Party
 Super Aliens
 Karateka
 Nemesis

ASM 10/1987**Karte:**

Tronic
 Die Urkunde
 Auf Wiedersehen Monty
 Mutants

Poke/Programm:

Quasimodo (XL)
 Bruce Lee (XL)
 Neptunes Daughter (XL)
 Oils Well (XL)
 Zaxxon 32K (XL)
 Ms.Pac-Man (XL)
 Matterhorn (XL)
 Treesurgeon (XL)
 Marauder II (XL)
 Congo Bongo (XL)
 Aardvark (XL)
 Jet Boot Jack (XL)
 Digger Dan strikes back (XL)
 Seawolf (XL)
 Dropzone (XL)
 Defender (XL)
 Zaxxon 48K (XL)
 B.C.'s Quest for Tires (XL)
 Crisis Mountain (XL)
 Evolution (XL)
 Hijack (XL)
 Hard Hat Mack (XL)
 Trolls and Tribulations (XL)
 Polar Pierre (XL)
 Drol (XL)
 Sticky Bear Basket
 Bounce (XL)
 Lode Runner (Apple II)
 Spy's Demise (Apple II)
 Alien Ambush (Apple II)
 Bomb Jack (Sch)
 Ghosts 'n Goblins (Sch)
 Samantha Fox Strip Poker
 (Sch)

Combat Lynx (Sch)
 Scooby Doo (Sch)
 Spellbound (Sch)
 Atlantis (Sch)
 Druid (Sch)
 Jack the Nipper (Sch)
 Nemesis (Sch)
 Arkanoid (Sch)
 The Apprentice (Sch)
 Agent Orange (Sp)
 Nemesis (Sp)
 Feud (Sp)
 Knucklebusters (Sp)
 Butch Hard Guy (Sp)

Academy (Sp)
 Judge Dredd (Sp)
 Silent Service (Sp)
 Starglider (Sp)
 Arkanoid (Sp)
 Shadow Skimmer (Sp)
 Nemesis (Sp)
 Jailbreak (Sp)
 Firelord (64)
 Strike Force Cobra (64)
 Warhawk (64)
 Bomb Jack (64)
 Bomb Jack II (64)
 Fairlight (64)
 The Sentinel (64)
 Trapdoor (64)
 Light Force (64)
 Iridis Alpha (64)
 Druid (64)
 Terra Cognita (64)
 P.O.D. (64)
 Arcana (64)

Tips/Cheat:

Dante's Inferno
 Pirates of the Barbary Coast
 Tronic
 Gremlins
 Bard's Tale
 Nemesis
 Mermaid Madness
 Nosferatu
 Die Erbschaft
 Piracy
 Legions of Death
 Hot Wheels
 Ghosts 'n Goblins
 Bulldog
 Tempest

ASM 11/1987**Karte:**

Aliens
 Defender of the Crown
 Nemesis the Warlock
 Uninvited
 Cholo
 Tarzan
 Omega Orb

Poke/Programm:

Arkanoid (ST)

Tips/Cheat:

Mindshadow
 Golden Path
 The Goonies
 Nemesis
 Caverns of Riches
 Hanse
 Xevious
 Karate Kid II
 Psycastria
 Legend of Sindbad
 Valkyrie

Journey to the Centre of
 the Earth
 Bard's Tale II
 Airline
 Booty
 Uninvited
 Cholo
 Erotika
 Borrowed Time
 The Pawn
 Parallax
 Legende im Eis
 Saboteur
 Paratroid
 The Living Daylights
 Starglider
 Star Trek
 Rise-Out
 Congo Bongo

ASM 12/1987**Karte:**

Moonmist
 Centurions
 Hero of the golden Talisman
 Vampire
 The Detective
 Lapis Philosophorum
 Tass Times in Tonetown

Poke/Programm:

Mission Elevator (Sch)
 Ghosts 'n Goblins (16)
 Jet Set Willy (M)
 Hunchback (M)
 Turmoil (M)
 Mutant Monty (M)
 Big Mac (16)
 Cuthbert enters the Tomb
 of Doom (16)
 Video Meanies (16)
 Druid (64)
 I, Ball (64)
 Metrocross (64)
 Mystical Mission (64)
 Spud (64)
 Starglider (64)
 Wizard's Lair (64)
 Wonderboy (64)
 Firelord (64)
 Ball Crazy (Sp)
 Frost Byte (Sp)
 Greycell (Sp)
 Kinetic (Sp)
 Ice Temple (Sp)
 Judge Dredd (Sp)
 Mag Max (Sp)
 Masters of the Universe (Sp)
 Metrocross (Sp)
 Nemesis (Sp)
 Pyramania (Sp)
 Slap Fight (Sp)
 Starbust (Sp)
 Stormbringer (Sp)

Streaker (Sp)
Turmoil (Sp)
Vectron 3D (Sp)
Zenji (Sp)
Zynaps (Sp)

Tips/Cheat:

The Last Ninja
World Games
Winter Games
Championship Wrestling
Masters of the Universe
(Adventure)
Sceptre of Bagdad
Twin Kingdom Valley
Defender of the Crown
Space Quest
Nemesis
Sega
Amiga Karate
Elite
Hero of the golden Talisman
The Detective
Repton 3
Exolon
Fist II
Impact
City Defence
Lapis Philosophorum
Ghostbusters
Uninvited

ASM 1/1988**Karte:**

Druid
The Last Ninja
Ghost Town
Bard's Tale II
Maniac Mansion
Laurel & Hardy
Lapis Philosophorum

Poke/Programm:

Auto Duel (ST)
Dungeon Raid (Dr)
Danger Ranger (Dr)
Beam Rider (Dr)
Junkfood (Dr)
Aerial Attack (Dr)
Livingstone (64)
I, Ball (64)
Bubble Trouble (16)
Gwnn (16)

Tips/Cheat:

Spy Hunter
Vermeer
Star Paws
Nemesis
Slap Fight
Bubble Bobble
Super Aliens
Short Circuit
Trantor
Side Arms

Bomb Jack
Combat School
Test Drive
Centurions
Wizball
Great Gurianos
Firetrack
Game Over
Elite
Lurkin' Horror
Stationfall
Gauntlet
Cholo
Action Fighter
Quartet
Choplifter
Erbschaft II (Die Urkunde)
Maniac Mansion
Nemesis
Breakthru
Ace II
Terra Cresta
Tiger Mission
Asterix and the magic Cauldron
One Man and his Droid
Down to Earth
Peter Shilton's Handball
Maradona

ASM 2/1988**Karte:**

Faery Tale Adventure
Garrison
Mask of the Sun
Zauberschloss
Street Machine
New York City
Tai-Pan
Baker Street No. 221b
Cosmonut
The Guild of Thieves

Poke/Programm:

Enduro Racer (64)
I, Ball (64)
Pac Man (M)
Back to the Future (M)
Dynamite Dan (M)
Manic Miner (M)
H.E.R.O. (M)
Pippolls (M)
Zanac (M)
Arkanoid (M)
Auf Wiedersehen Monty (M)
Krakout (M)

Tips/Cheat:

Eggerland Mystery
Bruce Lee
Roadwar 2000
Hanse
Faery Tale Adventure
Rocky (Sega)
Fantasy Zone
Garrison

Labyrinth
Tai-Pan
Mask of the Sun
William Wobbler
Defender of the Crown
Future Knight
Hyperblob
Kaiser
Pinball Wizard
Vermeer
Killed until dead
Harcon, Hüter des Lichts
Wizball
The Sentinel
Impact
Typhoon
Xeno
Trekboer
The big Deal
221b Baker Street
Cosmonut
Dream Girls
The Guild of Thieves

ASM 3/1988**Karte:**

Clever & Smart
Legende im Eis
Robin of the Wood
Titanic
They stole a Million
Mythos

Poke/Programm:

Robin of the Wood (64)
Agent X (Sp)
Ball Crazy (Sp)
Batty (Sp)
Chronos (Sp)
Cobra (Sp)
Conquestador (Sp)
Curse of Sherwood (Sp)
Exolon (Sp)
Feud (Sp)
Game Over 1 (Sp)
Game Over 2 (Sp)
Indiana Jones (Sp)
Saboteur II (Sp)
Sidewise (Sp)
Jack the Nipper II (Sp)
Ballbreaker (Sp)
Thundercats (Sp)
Action Force (Sp)
Starstrike II (Sp)
Mejrocross (Sp)
Living Daylights (Sp)
Zynaps (Sp)
Thing bounces back (Sp)
Auf Wiedersehen Monty (Sp)
Shockway Rider (Sp)
Back to Reality (64)
Up 'n down (64)
West Bank (64)
Jail Break (64)
Tiger Mission (64)

Into the Eagle's Nest (64)
Krakout (64)
Mutants (64)
Nemesis (64)
Ranarama (64)
Elevator Action (64)
Firetrack (64)
Hades Nebula (64)
He-Man (Arcade)(64)
Highway Encounter (64)
Formula One (16)
Ninja Master (16)
Speed King (16)
Pin Point (16)
BMX-Racers (16)
Xadium (16)
Gunlaw (16)
Starforce Nova (16)
Spectipede (16)
Kane (16)
Tycoon Tex (16)
Runner (16)
Shark (16)

Tips/Cheat:

Zorro
Clever & Smart
My Hero (Sega)
Wonderboy (Sega)
Zillion
The Ninja (Sega)
Poster Paster
Ace II
The big K.O.
I.K. +
Leather Goddesses of Phobos
Brian Clough's Football
Fortunes
Spindizzy
Lap of the Gods
Bounty Bob strikes back
Titanic
Fahrenheit 451
Elite
Hellowoon
Game Over
Maniac Mansion
They stole a Million
Airborne Ranger
Gerry the Germ
Oblivion
Rasputin
Battle Ships
Mythos

ASM 4/1988**Karte:**

King's Quest II
Phantasie III
Road Runner
Temple of Terror
Operation Neptun
Miami Vice
Super Aliens
Brataccas (Ultima Ratio)

Poke/Programm:

Druid (64)
Exolon (64)
Game Over (64)
Mutants (64)

Tips/Cheat:

King's Quest II
Choplifter (Sega)
Ghost House (Sega)
Super Mario Bros. (Nintendo)
Guild of Thieves
Phantasie III
Bounty Bob strikes back
Koronis Rift
Maniac Mansion
Great Gurianos
Masquerade
The last Ninja
Gunship
Temple of Terror
Quedex
Zorro
Mikie
Pirates!
Uninvited
City Defence
Combat School
Spectipede
Canoe Slalom
Rig Attack
I.K. +
Bruce Lee
To be on Top
Giana Sisters
Repton 3

ASM 5/1988**Karte:**

They stole a Million
Gun Law
Maniac Mansion
To be on Top
Dungeon Master
Activator
Traz

Poke/Programm:

Giana Sisters (64)
Star Wars (64/Kass.)
Mr.Puniverse (16)
Z (64)
Force One (64)
Talosman (64)
Head over Heals (64)
Vengeance (64)
I, Ball (64)
Krakout (Sp)
Army Moves (Sp)
Gunrunner (Sp)
Space Harrier (Sp)
Hydrofool (Sp)
Agent X (Sp)
Head over Heals (Sp)

Trapdoor (64)
Panther (64)
Parallax (64)
Curse of Sherwood (Sp)
Buggy Boy (64)
Firetrap (64)
Giana Sisters (64)
I, Alien (64)
Tutti Frutti (64)
Apollo 18 (64)
Batalyx (64)

Tips/Cheat:

Agent X II
Saboteur II
They stole a Million
Hellowoon
Slap Fight
Giana Sisters
Vermeer
Maniac Mansion
Rampage
Crafton & Xunk
Double Dragon (Spielhalle)
Shinobi
Oscar
Hyperblob
Leather Goddesses of Phobos
Arkanoid (XL)
Enduro Racer (Sega)
Teddy Boy
Alex Kidd in Miracle World
Transbot
Space Harrier
Choplifter
Alex Kidd
Fantasy Zone
Great Soccer
Alex Kidd in the Miracle World
Kid Icarus
Enduro Racer
Ollies Follies (64)
Monty on the Run
Deflektor

ASM 6-7/1988**Karte:**

Bruce Lee
Barbarian (Psygnosis)
Super Aliens
Giana Sisters
Ninja Mission
Hijack

Poke/Programm:

Giana Sisters (64)
Cosmic Crusader (Dr)
Castle (Dr)
Cuthbert an the golden
Chalice (Dr)
Brew Master (Dr)
Sorcery (64)
Oink (64)
P.O.D..(64)
Head over Heals (64)

Feud (64)
Druid II (Sp)
Through the Trap Door (Sp)
Rampage (Sp)
Xecutor (Sp)
Wizball (Sp)
Ghost Hunters (Sp)
Joe Blade (Sp)
Rampage (Sp)
Nebulus (Sp)
Trantor (Sp)
Freddy Hardest (Sp)
Freddy Hardest II (Sp)
Out Run (64)
Solomon's Key (64)

Tips/Cheat:

King's Quest I
Break
Deflektor
Last Ninja
Bismarck
Skate or die
Faery Tale
Penguin Adventure
Road Runner
Seven Cities of Gold
Vermeer
Nebulus
Hollywood Hijinx
Wizard's Crown
Trailblazer
Great Gurianos
Airwolf 2
Ultima III
Out Run
The Last Ninja
Kaiser
They stole a Million
Ninja Mission
Bubble Bobble
In 80 Tagen um die Welt
Hanse
Goldrunner
Garfield
Eagle's Nest

ASM 8-9/1988**Karte:**

Obliterator
Dragon's Lair II
V
Ports of Call
Power at Sea

Poke/Programm:

Emerald Mine
International Karate (64)
Terra Cognita (16)
Jet Set Willy 2 (16)
Galaxy (16)
Tycoon Tex (16)
BMX Racers (16)
Spectipede (16)
Cops & Robbers (16)

Shark (16)
Thundercats (Sp)
Mag Max (Sch)
Impossible Mission (Sch)
Wonderboy (Sch)
Zynaps (Sch)
Wizball (Sch)
Head over Heals (Sch)
Impossaball (Sch)
Slapfight (Sch)
Gyroscope (Sch)

Tips/Cheat:

Jack Attack
Thrust
Shadowgate
Leaderboard
Global Defense
After Burner
Guild of Thieves
Labyrinth
Mirax Force
Athena
Agent X II
Garrison
Jinxter
Power at Sea
Roadwar Europe
Leisure Suit Larry
Wizball
Destiny Knight
Insanity Fight
Soundtracker

ASM 10/1988**Karte:**

Zillion (Sega)
BMX-Simulator
Bard's Tale II

Poke/Programm:

Super Sprint
Jack the Nipper II

Tips/Cheat:

Déjà Vu
Trantor
Strike Fleet
In 80 Tagen um die Welt
Hollywood Hijinx
Impact
Sram
Leisure Suit Larry
Ricochet
Dungeon Master
Garrison 1
Sarcophaser
Toddler
Test Drive
Bard's Tale II

ASM Special 2**Karte:**

Terramex
The Pawn

Tai-Pan	Genesis (64)
Wizball	Skate Rock (64)
Hexenküche II	Bulldog (64)
Garfield	Athletic Land (M)
Last Ninja	Sky Jaguar (M)
Game Over	Yie Ar Kung Fu II (M)
Traz	Time Pilot (M)
Unitrax	River Raid (M)
Force 7	Nightmare (M)
Jinxter	Super Cobra (M)
Exorcist	Pippols (M)
Cybernoid	Comic Bakery (M)
Dungeon Master	King's Valley (M)
Pirates!	Mopi Ranger (M)
Hellowoon	Pinball (M)
Masters of the Universe (Adventure)	Giana Sisters (64)
Drachental	Freddy Hardest (Sp)
Freddy Hardest	Rampage (Sp)
Might & Magic	Solomon's Key (Sp)
Rastan	Sidewize (Sp)
Maniac Mansion	Moon Strike (Sp)
Black Lamp	Thundercats (Sp)
	720 Degrees (Sp)
	Star Wars (Sp)
	Trantor (Sp)
Poke/Programm:	ATV Simulator (Sp)
Bard's Tale (Amiga)	War Cars (Sp)
Thundercats (64)	Apollo 18 (64)
Metrocross (64)	Trantor (64)
Wonderboy (64)	Mega Apocalypse (64)
Trailblazer (64)	Freedom Fighters (Sch)
Bomb Jack (64)	Motos (Sch)
Seafox (64)	Vikings (Sch)
Amc (64)	Clever & Smart (Sch)
Bizy Beez (64)	Paperboy (Sch)
P.O.D. (64)	

Donkey Kong (Sch)
Dr. Livingstone (Sch)
Slapfight (Sch)
Thrust II (Sch)
Impossaball (Sch)
Sigma Seven (Sch)
Bedlam (Sp)
Druid II (Sp)
How to be a... (Sp)
Rastan 128K (Sp)
Red Led (Sp)
Roadwars (Sp)
Denarius (64)

Hellowoon
Maniac Mansion
Cybernoid
Barbarian (Psygnosis)
Projekt Stealth Fighter
Spectrum-Liste

So, und jetzt schließlich noch die Kopfnüsse:
9/86: Murder on the Mississippi
1/87: Terrormolinos
2/87: Ultima IV
3/87: Sherlock
4/87: Starglider
5/87: B.I.G. Deal
6-7/87: Gremlins
8-9/87: Borrowed Time
10/87: Leather Goddesses of Phobos
11/87: Garrison
12/87: Earth Orbit Station
1/88: Pirates!
2/88: Dallas Quest
3/88: Legacy of the Ancients
4/88: Bard's Tale II
5/88: U.M.S.
6-7/88: Terramex
10/88: Bard's Tale III
Special 1: (neue Kopfnüsse) Paradroid, Vermeer
Special 2: Giana Sisters, Bubble Bobble, Ports of Call, Arazok's Tomb, Garrison II, Erotika II, Drachental, Zarch, Might & Magic

Tips/Cheat:
 Wonderboy
 Sidewize
 Road Runner
 Space Quest
 Hacker II
 The Pawn
 Carrier Command
 Hexenküche II
 Three Stooges
 Dungeon Master
 Garrison
 King's Quest III
 Pirates!
 Bureaucrazy
 Superstar Icehockey
 Side Arms
 Terra Nova
 Bone Cruncher
 Mike the Magic Dragon

ProgramLine ProgramLine ProgramLine

New New New	Aktuelle Amiga-Software zu Super-Weihnachts-Preisen
Alien Syndrome	49,00
Asterix	56,50
Bard's Tale II	60,50
Bermuda Project	65,50
Bionic Commando	65,50
Corruption	65,50
Daley Thompson's	64,00
Discovery Disc Editor	175,00
Elite	68,50
Ferrari Formula One	67,00
Football Manager II	49,00
Fusion	60,50
Garfield	60,50
Hit Disk 1	58,50
Interceptor	60,50
Jet	84,50
King's Quest 3er Pack	60,50
Legend of the Sword	60,00
Megapack	58,50
Mini Golf	46,50
Nebulus	58,00
Ooze	60,50
Pacmania	50,00
Pioneer Plaque	65,00
Reise zum Mittelpunkt	45,00
Return to Atlantis	60,00
Star Ray	65,50
Starglider 2	64,50
Super Six	58,50
Tanglewood	52,50
Terrorpods	54,00
Tetris	43,50
Three Stooges	74,50
Ultima IV	60,50
Virus	52,50
Whirligig	52,50
Alternate Reality City	52,50
Barbarian (Psygnosis)	57,50
Battle Chess	60,50
Beyond the Icepalace	65,50
Carrier Command	65,50
Cybernoid	49,00
Defender of the Crown	62,50
Down at the Trolls	45,00
Empire strikes back	52,50
Football Director 2	49,00
Fred Feuerstein	47,50
Future Tank	37,50
Graffiti Man	45,00
Impossible Mission 2	60,50
International Soccer	47,00
Katakis	45,00
Leaderboard Birdie	64,50
Leisuresuit Larry	49,00
Menace	52,50
Mortville Manor	65,50
Nigel Mansell	52,50
Out Run	44,00
Pink Panther	47,50
Ports of Call	69,50
Reisende im Wind 1 + 2	59,00
Sindbad and the Thrown	60,00
Starball	45,00
Starwars	47,50
Superstar Icehockey	65,50
Terramex	47,50
Test Drive	67,00
Thexder	52,50
Trivial Pursuit a.n. Beg.	53,00
Vampire's Empire	47,50
Volleyball Simulator	45,00
Wizball	62,50

Lieferung per NN + 5,- DM Versand (Ausland nur Vorkasse)
Katalog kostenlos!!!
Laufend Neuheiten!!!
Hotline 02196/82481
ProgramLine
 Frank Peekhaus
 Wielstr. 17
 5632 Wermelskirchen 4

Für C-64/128 direkt vom Hersteller:

Shadow Writer V 4.0 - getestet ASM 7/88, 64er 9/88, Joystick 11/88
 (Grafik und Musik auf 2 Disk-Seiten) **14.90 DM**

Demo Designer und DD Erweiterung -getestet ASM 10/88, 64er 9/88, Joystick 11/88
 (Grafik, Musik und Action auf 4 Disk-Seiten) . **24.90 DM**

Demo Maker de Luxe - getestet ASM 12/88, Joystick 2/89
 (Grafik, Musik und Action auf 2 Disk-Seiten) . **19.90 DM**

MGOS Classic - getestet ASM 9/88, Joystick 1/89
 (Ein Grafikprogramm der Superlative, beidseitig, Amiga-Oberfläche für den C-64, von jederman nutzbar)
 **39.90 DM**

C.O.P. - Shocker
 (Schützen Sie Ihre Daten vor dem Zugriff Dritter, es gibt 2,8 Billionen Möglichkeiten, das Programm auf das Sie schon lange gewartet haben) **29.90 DM**

Public Domain Software für C-64
 pro Diskette **5.00 DM**

P.D. Software
 für Amiga pro Diskette **7.00 DM**

Produkte anderer Hersteller besorgen wir auf Anfrage
 Unsere Programmliste kostenlos
 Händleranfragen erwünscht



Digital Marketing
 Software Herstellung und Vertrieb
 Dieter Mückter
Krefelder Straße 16 · 5142 Hückelhoven 2
Tel. 0 24 35/20 86 od. 4 28

Corruption - Lösungshilfen

Ziel des Spieles: Der Spieler schlüpft in die Rolle von Derek Rogers. Man muß das Komplott gegen sich aufdecken, indem man Beweismittel sammelt. Man kann 200 Punkte erreichen. Das Spiel läßt sich auch mit weniger Punkten lösen. Das Spiel beginnt um 9 Uhr vormittags. Jeder Zug ist eine Minute. Bis 6.30 Uhr abends muß man das Spiel gelöst haben, wenn man nicht erschossen werden will.

Einige allgemeine Hinweise:

Zu Beginn sollte man sich in Ruhe die Räumlichkeiten ansehen. Dann neu beginnen (Restart). Man sollte in einem zweiten Schritt jeweils von 9 Uhr an folgenden Personen folgen: David Rogers, Margaret Stubbs und Theresa Jenkins. Nur um zu sehen, wann sie was tun. (Nacheinander, nach jeder Person: Restart). Es ist wichtig herauszufinden, wann z.B. die Sekretärinnen ihr Büro verlassen.

Spielhilfen: (Eine von mehreren).

9.00 Uhr, your Office: Inventory ansehen, den Schrank öffnen (cabinet), das Hauptbuch (ledger) und die Aktie (share certificate) nehmen und in die Aktentasche stecken.

9.05 Uhr, Dealing Room: Die Liste, die mir David gegeben hat, wird mir automatisch abgenommen (10 Punkte).

9.09 Uhr, Corridor: Vor Mr. Hughes' Büro: Wenn David hineingegangen ist, an der Tür lauschen (listen on the door).

9.12 Uhr, Cubicle: Den Spülkasten (cistern) öffnen, das Pulver (Rauschgift) aus dem Beutel nehmen und in die Aktentasche stecken.

9.20 Uhr, Margaret's Office: Den Briefumschlag nehmen, lesen und den Scheck im Umschlag lesen (20 Punkte).

9.30 Uhr, Car Park: Den BMW mit dem Schlüssel aus der Hosentasche aufschließen, ins

Auto greifen, das Handschuhfach öffnen und den Schraubenzieher nehmen.

9.43 Uhr, Car Park: Das Fenster des Volvo mit dem Schraubenzieher zerbrechen, den Aktendeckel nehmen und öffnen. Die eidestattliche Erklärung (affidavit) lesen und in die Aktentasche tun. Achtung: David kommt vorbei (20 Punkte).

10.00 Uhr, Theresa's Office: Wenn sie geht, den Brief nehmen und lesen (10 Punkte). Dann den Messingschlüssel nehmen. Mit ihm die Tür aufschließen, in Davids Büro gehen, sofort die Cassette nehmen und wieder hinausgehen.

Den Telefonhörer nehmen (take phone), irgendeine Nummer wählen, die mit 9 beginnt (dial 954321). Man hört dann ein wichtiges Telefonat ab (10 Punkte).

Dann Theresa's Office: Bis 12.08 Uhr warten. Man kann immer 20 Minuten warten (z.B. wait until 11.50 Uhr).

12.08 Uhr: siehe oben 11.23 (10 Punkte).

Dann Board Room: Die Cassette in die Aktentasche tun und die Tasche abstellen. Dann zweimal irgendwo auf die Straße laufen, damit man angefahren wird. Man landet dann im „Hospital Ward“. Alles, was man bei sich hatte,

Department: 3 x warten.

Dann Outside Operating Theatre: Die Bandage nehmen und anlegen (take the bandage, wear it), sich auf's Bett legen (lie on the bed) und alles bis auf die Papiere in den Kopfkissenbezug stecken (put all except the papers into the pillow case). Man landet, wenn man alles richtig gemacht hat automatisch im Krankenwagen.

Dann Ambulance: Aufstehen, die Bandage ablegen, beide Pyjamateile ablegen, die eigenen Sachen aus dem Kopfkissen anziehen und alles aus dem Kopfkissen an sich nehmen. Wenn der Krankenwagen in vertrauter Gegend an der Ampel hält schnell aussteigen (nach Süden gehen).

Dann Board Room: Die Aktentasche holen.

1.56 Uhr, Outside Le Monaco: Jenny, die Ehefrau, erscheint.

Dann Restaurant: Essen und Konversation mit Jenny ist lustig, bringt aber nicht viel (man kann immer wait eingeben, bis man wieder draußen ist).

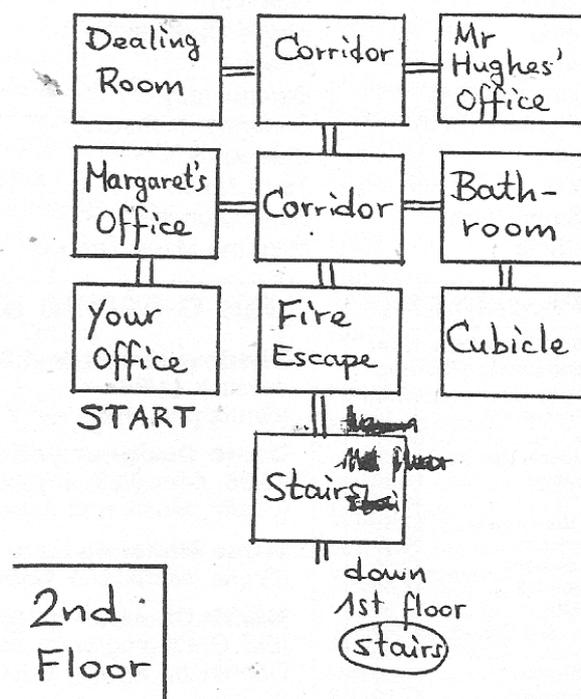
3.30 Uhr, Theresa's Office: Wenn sie geht, mit dem Messingschlüssel in Davids Büro gehen.

Dann your Partner's Office: Den Fernseher bewegen (move TV), das Stethoskop aufsetzen (wear), es auf die Knöpfe des Safes setzen (put the stethoscope on the dial), den Knopf so lange drehen, bis der Safe aufgeht (turn the dial (10 Punkte)).

Dann alles aus dem Safe nehmen. Die Quittung lesen (read the receipts (10 Punkte)), beide Akten lesen (read the full file; read the amended file (10 Punkte)). Die Quittungen und die Akten in die Aktentasche stecken.

4.00 Uhr, Corridor: Vor Mr. Hughes' Büro warten, bis er geht. Dann die Tür mit der Kreditkarte öffnen (unlock the door with the credit card), die Tür öffnen und ins Büro gehen.

Dann Mr. Hughes's Office:



10.15 Uhr, Car Park: Im BMW die Cassette abspielen (put the cassette into the deck - 10 Punkte).

Dann Chemist: Vorsichtig über die Straße gehen (nur an den markierten Stellen). Auf die Ampel achten! In der Apotheke mit der Kreditkarte (in der Hosentasche) Rasierseife und Rasierapparat kaufen.

Dann Bathroom: Seife und Rasierapparat ablegen.

11.23 Uhr, Margaret's Office:

aus dem Nachtschrank nehmen (take all from the cabinet). Die Papiere vom Bett aus ansehen, warten, bis die Krankenschwester geht. Dann sofort aufstehen, die Papiere und den Kopfkissenbezug mitnehmen (get up, take the papers and the pillow case).

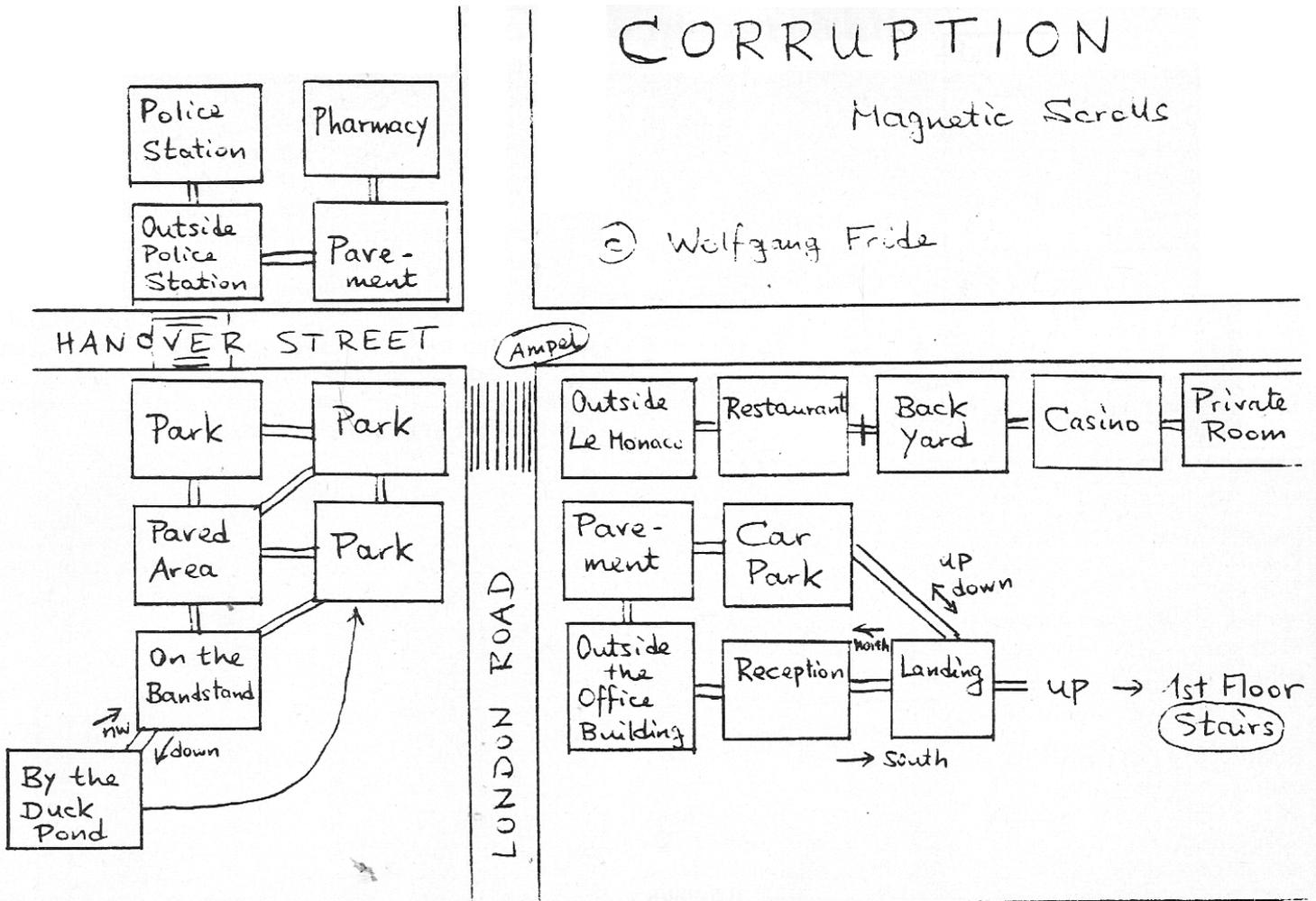
Dann TV Room: Den Schrank aufmachen und die Kleidung nehmen. Das Stethoskop mitnehmen.

Dann Accident & Emergency

CORRUPTION

Magnetic Scrolls

© Wolfgang Fride

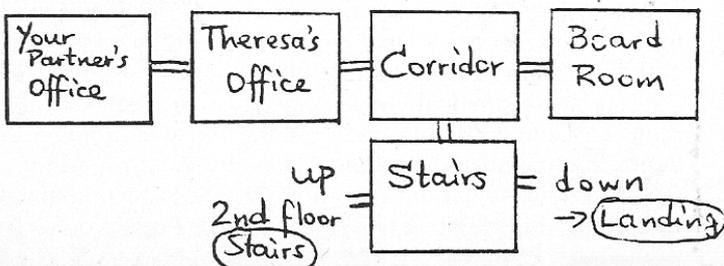


Die Schublade mit dem Schraubenzieher aufbrechen (break the drawer with the screwdriver). Das Dokument nehmen, lesen und in die Aktentasche stecken (25 Punkte).
Dann Police Station: Dem Wachtmeister (sergeant) das Rauschgift (powder) aus der Aktentasche zeigen. Man wird dann in den Interview Room geführt.
Dann Interview Room: Folgende Reihenfolge unbedingt einhalten: Tell the inspector about David, tell the inspector about the cassette, give the cassette to the inspector, tell the inspector about the affidavit, give the affidavit to the inspector, tell the inspector about the certificate, give the certificate to the inspector, tell the

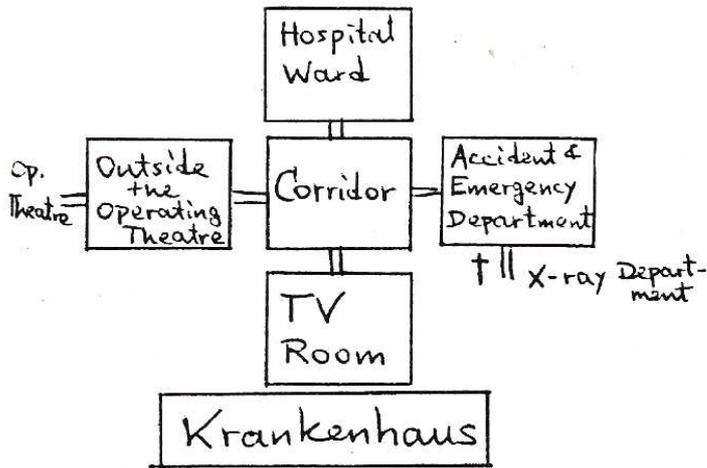
inspector about the phone conversation, tell the inspector about the ledger, tell the inspector about the receipts, give the ledgers and the receipts to the inspector, give the envelope to the inspector, tell the inspector about the phone call, tell the inspector about the document. Wenn der Inspektor um Mithilfe bittet, „say yes“ eintippen (20 Punkte).
Dann Restaurant: Dem Ober zeigt man die Casinochips aus dem Safe.
Dann Back Yard: An die Tür klopfen. Da man Chips hat, kommt man hinein (10 Punkte).
Dann Casino: Absaven und alle 3 Spiele spielen, so lange man Lust hat. Dann abgesavten Spielstand laden und am besten Trente-et-quarante spie-

len (play trente). Alles auf Rot oder Schwarz setzen (z.B. bet 500 Pounds on red). Wenn man gewinnt, weiterhin alles setzen, bis man alles verliert. Dann um Kredit bitten (ask the teller about credit). Man gelangt dann automatisch ins Hinterzimmer (10 Punkte).
Dann Private Room: Hier wartet man, bis die Polizei kommt. Das Spiel ist dann gelöst und der Glückwunsch "you have beaten Corruption" erscheint auf dem Bildschirm. Eine nette Sequenz, die weitere 10 Punkte bringt, ist für die Lösung nicht erforderlich, spielt sich aber ganz gut:
Chemist: Man nimmt den Film und verläßt die Apotheke, ohne zu bezahlen.
Park: Man geht spazieren, bis

man verhaftet wird und in die Zelle gesperrt wird. Das Rauschgift darf man aber nicht bei sich tragen!
Cell: Man setzt sich aufs untere Bett und fragt den Mitgefangenen, McNally, nach dem Casino (ask McNally about the casino). Er gibt uns daraufhin einen Streichholzbrief, mit dem man ins Casino gelangt. Man bittet dann MyNally zweimal um Hilfe (ask Mc Nally about help), der Aufseher erscheint, kämpft mit McNally und verliert seinen großen Schlüssel. Wenn man Lust hat, kann man auch mitkämpfen (hit the sergeant). Man nimmt den Schlüssel, geht nach Norden und schließt die Tür mit dem Schlüssel auf. Man geht nach Norden in den Interview Room,



1st Floor



nimmt die Sachen vom Tisch und verläßt die Polizeiwache durch S, W, S. Man geht jetzt auf schnellstem Wege ins Badezimmer.

Bathroom: Mit den vorher dort abgelegten Dingen rasieren: Put the plug into the hole, turn the tap, wait, turn the tap, put the soap into the water, take the soap and rub it, shave the beard with the razor. Danach wird man nicht festgenommen,

es sei denn, man geht direkt in die Polizeiwache. Um nicht zwei der sehr schönen Bilder zu verpassen, sollte man am Start in seinem eigenen Büro mal aus dem Fenster schauen. Im Krankenhaus sollte man mal in den Operationsaal gehen. So nun viel Spaß beim Spielen und einen ganz besonderen Dank an Wolfgang Fröde, der sich für die Lösung verantwortlich zeigt!

TIPS *** TIPS ***** TIPS ***** TIPS ***** TIPS**

Hier ein Cheat für **HAWKEYE**: Wenn man mitten im Spiel "Inst Del" drückt und sich töten läßt, kommt man automatisch und ohne Lebensverlust einen Level weiter.

Bei **RETURN TO GENESIS** auf dem ST kann man auch nach dem Laden im Titelbild "Wasp.ASM" eingeben. Drückt man hiernach "F5", kann man nicht mehr getroffen werden.

Bei **KARATE KID II** auf dem Amiga muß man einfach "P" drücken, um ins nächste Level zu gelangen.

Der **JACK ATTACK**-Cheat für den C-16 funktioniert herrlich einfach. Man muß nur die Tasten "Return", "=", "Sternchen" und das "Pfundzeichen" drücken.

Und hier haben wir einen Tip für das SSI-Programm **STELLAR CRUSADE**: Zuerst speichert man mal einen Spielstand ab, läßt sich dann die Daten der Planeten ausgeben, die man gerne abändern möchte und schreibt sich diese auf. Nun lädt man einen Diskmonitor, der fähig ist, nach Bytefolgen zu suchen, und läßt diesen zuerst nach den aktuellen Werten als "Word" suchen, also z.B.: Aktueller Wert - Farms 20 (Hex), Mines 25 (Hex), Refineries 45 (Hex), Factories 22 (Hex)....Man läßt also nach folgenden Bytes suchen: "0020

0025 0045 0022". Genauso verfährt man mit den maximalen Werten, die 3000 Bytes hinter den aktuellen Werten liegen. Diese kann man bis zu einem Wert von "FF" (255) steigern, mehr ist leider nicht drin, allerdings auch nicht nötig. Aber Vorsicht: Es müssen immer beide Werte verändert werden, und die Einwohnerzahl muß ebenfalls steigen, da man sonst negative Werte bekommen und nichts mehr bauen kann. Die Einwohnerzahl steht ein paar Bytes vor den anderen Daten, auch darauf kann man seinen Diskmonitor ansetzen. Dieser Wert sollte maximal 4FF (Hex) betragen, was sich als ausreichend erwiesen hat. Schön' Dank an Markus!

Was wächst so bei **VERMEER**? Ankara: Tee/Tabak; Bombay: Tabak; Colombo: Tee/Tabak; Mombasa: Tee; Duala: Kaffee; Abidjan: Kaffee; Rio: Tabak; Bogota: Kakao; Guatemala: Kaffee; Mexico: Kaffee; Richmond: Tabak; St. Louis: Tabak!

Für alle Spieler des **FAERY TALE ADVENTURE** haben wir hier die Koordinaten aller mehr oder weniger wichtigen Orte des Spiels: **Höhleneingänge**: Grimwood: 88/46, Ice: 19/27, **Statuen**: Grimwood: 100/41, Seahold: 107/124, Isle of Sorcery: 61/27, **Städte**: Tambry: 74/61, Azal: 27/76, **Sonstiges**: Castle des Witch Evils: 104/27, Hemsath's Tomb: 52/75, Vermillion Amor: 97/51, Temple

mit Sun Stone: 84/100, Watchtower: 107/67, Citadel of Doom: 44/113, Pixel Grove: 24/46, Outlaying Fort: 17/80, Isolated Cabin: 36/51, Forbidden Keep: 89/103, Crypt: 77/67. Vielen Dank an Martin Runkel!

Hier eine Hilfe für das Spiel **MEWILO**, und zwar die Antworten auf die Fragen in der Brennerei:

Die Bagasse wird zur Produktion von Zucker benutzt; Die Mangrove ist eine Gebüschart an dunklen Ufern; Der Madrastoff kommt aus Indien; Die ersten Einwohner von Martinique waren Arawaken; Der "Feroge" ist aus Avocados und gesalzenem Kabeljau; Der Lauf der "Gommiers" ist im Meer; Die Sklaverei ist auf Martinique abgeschafft worden (22. Mai 1818); Er wiegt gerade Rum; Ein "Manicou" ist eine Art Opossum; Ein Collier-Chou ist ein Schmuckstück aus zisellertem Gold; Die ersten Einwohner (Arawaken) waren friedliche Künstler; Eine "Lanzenspitze" ist eine Schlange; Martinique ist 1502 von Kolumbus entdeckt worden; "Décollage" ist der erste Rum des Tages; Der "Mascésillier" gibt scharfe Pflanzen (?); "Anoli" ist eine kleine grüne Eidechse; Der Friseur für Frauen "Tête à Bouts" hat eine gefühlsmäßige Bedeutung; Zu Ostern ißt man traditionell Martoutou aus Krabben; Der Baum im Hof ist ein Wanderbaum; "Laghia" ist ein Kriegstanz; Ein "Pitt" ist eine Hahnenkampfarena; Die Fran-

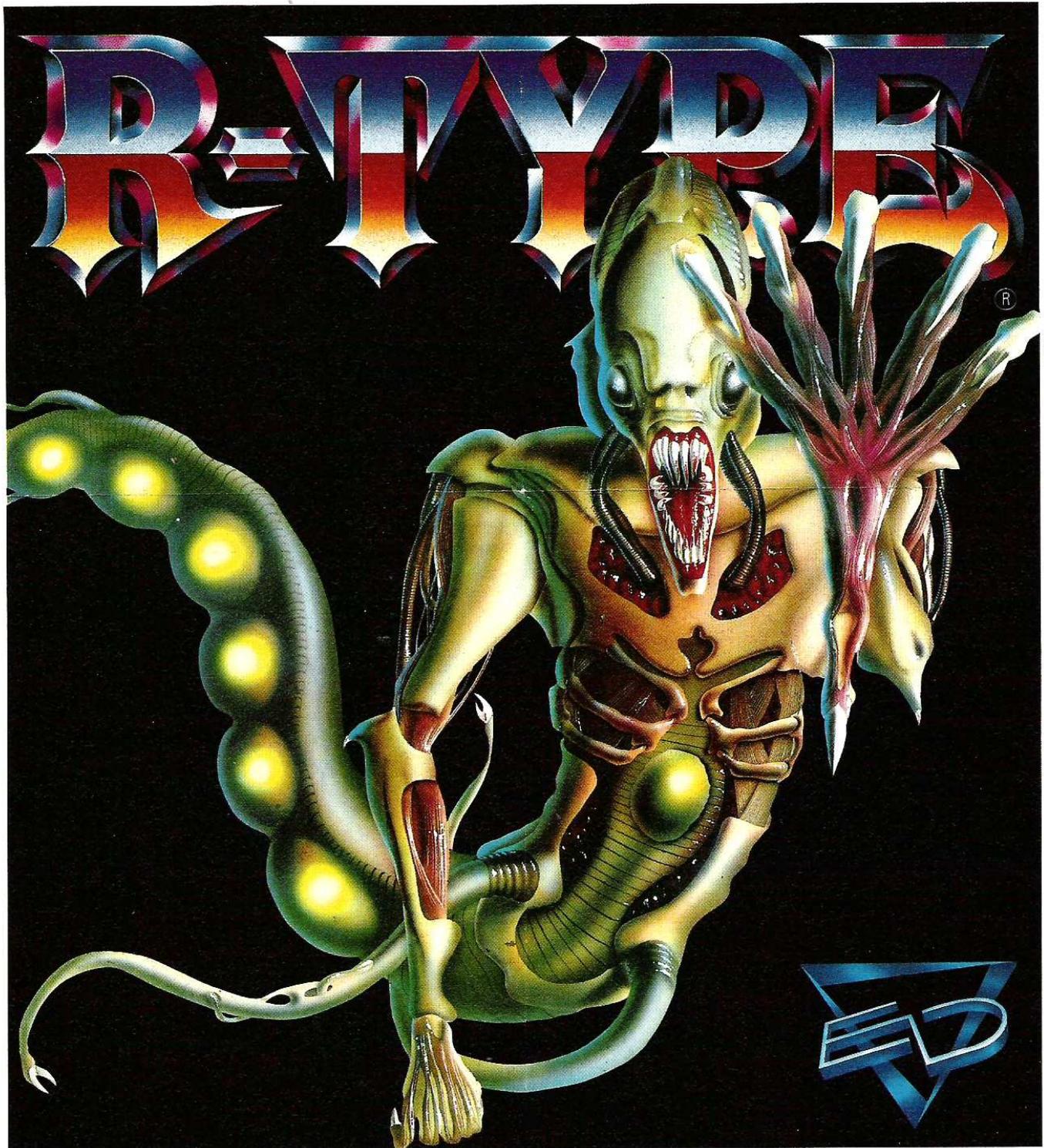
zosen besetzten Martinique 1635 das erstmal; Die Engländer besetzten Martinique dreimal; Hi Thorsten aus Wehrheim!

Das Datum für den Cheatmode bei **DANGER FREAK** ist "17.04.70"!

Und 'n bißchen was für den Amiga. Was man benötigt: Einen Monitor und eine Sicherheitskopie des jeweiligen Games. So gehe man vor: Man lade das jeweilige File an die Adresse \$ 40000. Dann assembliere man n NOPs an die unten stehenden Speicherstellen und speichere das Ganze wieder ab. Na denn: **BUBBLE BOBBLE**: File "Bubble": an \$ 468A4 vier NOPs, an \$ 468BC vier NOPs; **ROLLING THUNDER**: File "Game": an \$ 406B81 ein NOP, an \$ 40F38 zwei NOPs; **ROCKFORD**: Programmfile: an \$ 4709C drei NOPs, an \$ 470BA drei NOPs. Sind von Tom Beuke aus Unna.

Wir sind immer zu einer Schandtatt bereit: Hier noch einige wichtige Telefonnummern: Queen Elizabeth II: 01930 4832; Maggie Thatcher: 01233 3000; Mikhail Gorbatschow: 010 7095 295 9051; Ronald Reagan (bitte Zeitverschiebung beachten!): 0101 202 456 1414; Helmut Kohl: 0228561; Papst Paul II: 010 39 66982; notfalls müßt Ihr ein wenig mit den Vorwahlen spielen

Oft kopiert – nie erreicht!



Diesmal wird es von der Original-Arcaden-
version von R-Type nur eine Original-
Computerversion geben. Und zwar von
ELECTRIC DREAMS.
Die haben in überzeugender Weise den

IREM-Klassiker inclusive aller Besonderheiten
umgesetzt. Vergeßt also alle Imitationen –
es gibt nur ein R-Type. Ein Actionspiel, von
dem die ganze Galaxie spricht.
Erhältlich für C 64, Amstrad und Atari ST.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft


Das Programm

SPACE QUEST II

*** LÖSUNGSHILFEN *** LÖSUNGSHILFEN *** LÖSUNGSHILFEN ***

Und dies ist eine Lösungshilfe für alle müden **SPACE QUEST III**er, die wir von Marinos Yannikos erhalten haben. Schön' Dank an ihn, und viele Grüße nach Griechenland! Zuerst nimmt man alles aus dem "locker" in der Schleuse und geht nach links zum Aufzug. Dann steigt man in die Kapsel und wird zum Raumschiff gebracht. Später, nach der unsanften Landung, untersucht man den zerquetschten Wächter und nimmt die "keycard". Dann drückt man auf den Knopf im Schiff (von der unteren Seite). Danach geht man oben links hinter den Büschen aus dem Bild und von dort rechts. Dort bindet man den Eingeborenen los und geht zurück ins letzte Bild. Jetzt muß man sofort hinter einem Baum verschwinden (es genügt, wenn man die Spielfigur nicht sieht), bis der Wächter vorbeifliegt. Danach geht man oben links aus dem Bild und gibt die Order "form" (mail order form). Jetzt nimmt man die "whistle" aus dem Briefkasten. Dann kann man sich fallen lassen -es passiert eh nix. Nun geht man zu den weißen Kugeln auf dem Boden und nimmt eine davon ("get spore"). Danach geht man oben aus dem Bild und an der Pflanze vorbei, ohne sie zu berühren, und nimmt "berries" vom Strauch. Dann wieder zurück (uff!) und beim Bild mit den zwei großen Bäumen in der Mitte nach oben rechts heraus. Dort reibt man sich mit den Beeren ein ("rub berries on suit") und geht durch den Sumpf nach rechts.

Im nächsten Bild sucht man oben rechts die Stelle, wo das Wasser tiefer ist. Dort hält man den Atem an und taucht ("hold breath") nach unten links und dann nach oben, bis man den Diamanten hat. Dann wieder

zurück (Luft holen) und beim Sumpf nach rechts. Dort auf den morschen Baum steigen und nach rechts gehen, bis man hängt und diese schrecklichen Alpträume kriegt! Im Käfig dann zweimal schreien ("scream") und den "spore" auf den Jäger werfen (warten, bis er nah genug ist). Dann grabst man sich den Schlüssel und sperrt die Tür auf. Noch schnell das Seil nehmen und verschwinden (nach oben). Dann sofort nach links (wenn man am Leben hängt) und zum morschen Baum. Da bindet man das Seil an den "log" (man kann's ja auch mal am "stump" versuchen...) und runterklettern ("tie rope to log, climb log, climb rope"). Dann weiter nach unten klettern (am besten mit dem Joystick) bis kurz vor dem Ende des Seiles.

Dann Tarzan spielen ("swing rope") und ganz links mit "F6" loslassen, nachdem der Gorilla dreimal die Hand ausgestreckt hat (beim nächsten Mal...). In der Höhle macht man "use gem", um Licht zu bekommen. Dann geht man nach links und kommt (bzw. fällt) zu den Eingeborenen. Nachdem man ihnen gefolgt ist, geht man zu den Zweien, die den Felsen schieben können, und tippt "say word" ein. Im Dunklen steckt man sich (igitt!) den "gem" in den Mund ("put gem in mouth") und sucht sich einen Weg aus dem Labyrinth (es ist irgendwo rechts unten).

Bei den Wasserfällen kann man duschen oder rechts aus dem Bild schwimmen. Dort den rechten Weg nehmen und dann rechts aus dem Bild schwimmen. Dort im Wasser bleiben und die Pfeife blasen. Dann sollte man den Satz "throw puzzle at beast" schreiben (ohne Return), kurz aus dem Wasser gehen und Return

drücken. So kommt man ohne zu Sägemehl verarbeitet zu werden vorbei. Ferner kann man noch einen Stein bei dem durchbohrten Felsen nehmen. Im nächsten Bild versteckt man sich sofort hinter dem ersten Busch und wartet, bis der Wächter ein bißchen mehr rechts als in der Mitte ist und nach rechts geht. Dann geht man schnell hinter den weiter links liegenden Busch, und wenn der Wächter wieder an derselben Stelle ist, hinter den linken Pfosten. Dann kann man gefahrlos zum rechten Pfosten gehen, sofern man weiter hinten im Bild ist als der Wächter. Am rechten Pfosten wartet man, bis der Wächter kommt, und nachdem er hinter dem Pfosten verschwunden ist und anfängt nach links zu gehen, steckt man die Karte in den Schlitz beim Aufzug ("insert keycard"). Oben angelangt geht man hinten links zum Raumschiff und öffnet die Tür.

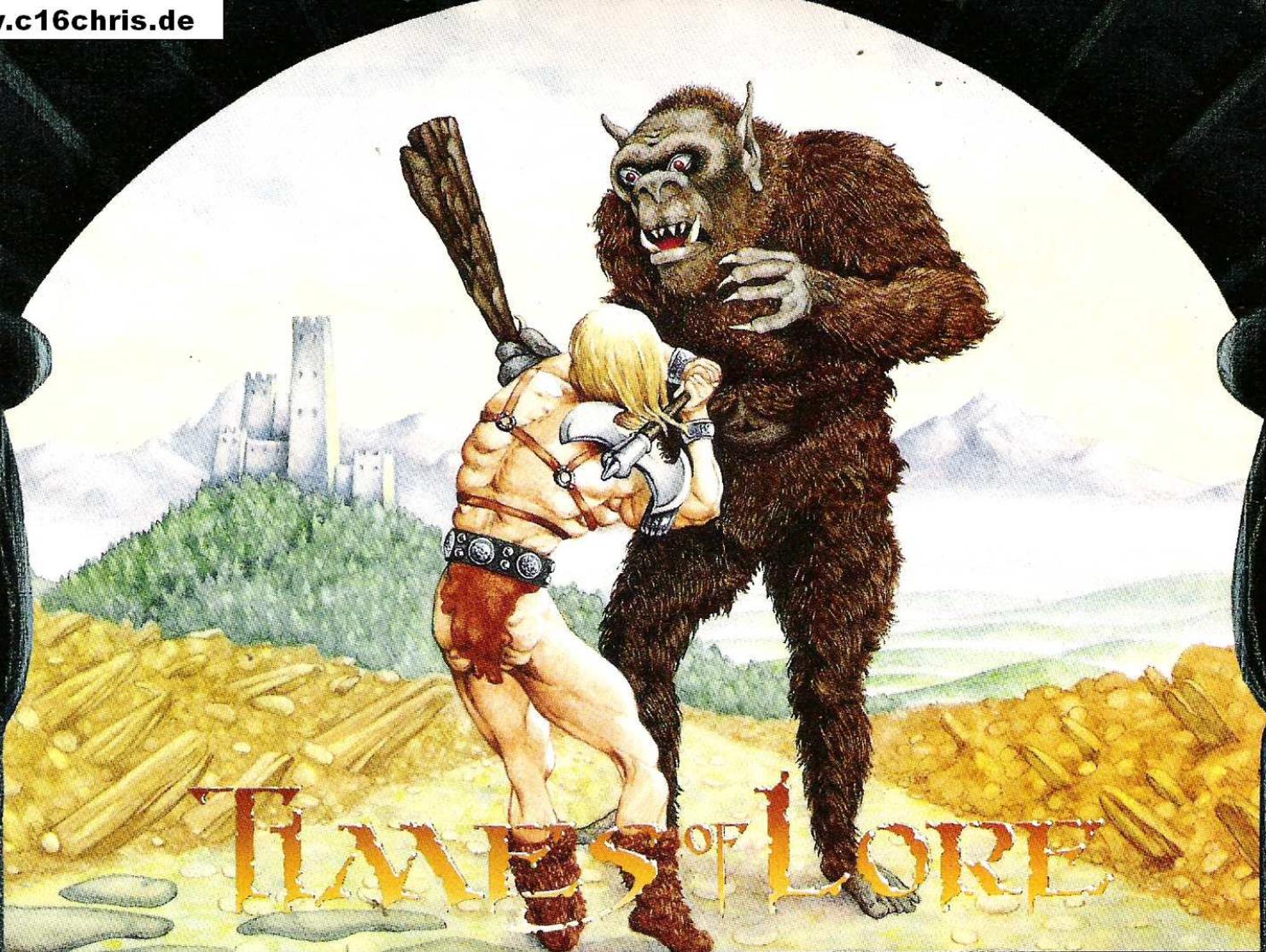
Drinne bereit man den Motor vor etc. Mit ("press power, press ascent, turn dial") und drückt mit dem Joystick usw. nach unten, bis man hoch genug ist. Dann nochmal ("turn dial") und den Joystick nach vorn. In dem Raumschiff von Vohaul angelangt, geht man zu einem der Aufzüge, links oder rechts, und sucht die Stockwerke 3 bis 5 ab. In den Zimmern findet man einen "plunger", einen "basket" und zwischen den Anzügen ein Feuerzeug. In der Toilette kann man sich in der leeren Kabine "entlasten" und das Klopapier nehmen. In einem dieser Stockwerke findet man in einem Zimmer (um hinein zu kommen, drückt man ganz einfach auf den Knopf davor) einen "glass-cutter".

Wenn man alles beisammen hat, geht man zurück in den er-

sten Stock zum eigenen Raumschiff und von dort nach unten. Dort geht man kurz nach links und nach rechts, bis man eingesperrt ist. Dann geht man nach links und wartet, bis der Boden fast ganz weg ist, und steckt den "plunger" an die Wand ("put plunger on barrier"). Wenn der Boden wieder zu ist, kann man wieder heruntersteigen. Nun steckt man das Papier in den Korb, stellt diesen ab und zündet ihn an ("put paper in basket, drop basket, burn basket"). Dann geht man nach rechts zu Vohaul's Zimmer und zu ihm selbst. Nachdem man eine kleine Überraschung erlebt hat, schneidet man das Glas mit dem "glass-cutter", steigt in die Lüftungsschächte ("climb vents") und drückt den roten Knopf. Dann geht man wieder hinaus, links zum "keyboard" und zieht den Hebel herunter "pull switch".

Dann schreibt man "type enlarge" und geht zum Glaskäfig zurück. Man geht hinein und hat bald seine ursprüngliche Größe wieder. Dann schaut man auf den Monitor und gibt den Code SHSR ein (steht auf Vohaul's Hand).

Dann muß man die Leiter rechts rauf (am besten mit "9" am Zehnerblock) und im nächsten Bild die Box öffnen, um die "oxygen mask" zu bekommen. Dann rechts weiter und im nächsten Bild die Maske aufsetzen. Wenn man am Gang angekommen ist, muß man nach links und beim dritten Bild zur ersten Tür gehen und schnell "press button" und "enter pod" schreiben (die Geschwindigkeit auf jeden Fall vorher auf "slow" stellen!!!!). Schließlich muß man noch die Schlafkapsel öffnen und hineinsteigen ("open chamber, enter chamber").

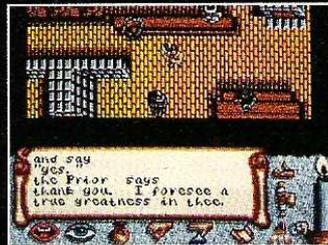


Commodore Amiga



The Knight
one of three
character
classes.

Atari ST



Converse through
simple commands
and menus.

DISCOVER AN ARCADE ADVENTURE WITH HIDDEN DEPTHS

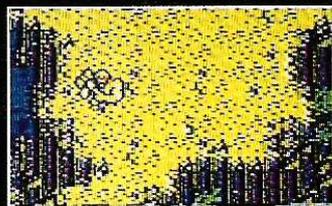
Discover Times Of Lore, Origin's first adventure on cassette. Acclaimed British designer Chris Roberts has taken the best of arcade and adventure – fast and furious combat, stunning graphics and animation, unrelenting danger and challenge – and introduced the depth of a classic fantasy role playing game.

Entirely joystick driven, Times Of Lore continuously tests your combat skills while you gradually become involved in a compelling plot. With 13,000 screen locations, a powerful but easy-to-use menu and icon interface, scores of interactive characters and music by Martin Galway, it ventures further than other arcade adventures.

Origin have broken new ground in Times Of Lore. Isn't it time you did too? Available for: C64/128 Cassette £9.95, Disk £14.95, Spectrum 48/128K Cassette £9.95, Spectrum +3 Disk £14.95, Amstrad 464/6128 Cassette £9.95, Disk £14.95, Atari ST £24.95, IBM/PC & Compatibles £24.95, Apple £19.95, Commodore Amiga £24.95.



C64/128



Spectrum



Amstrad



Journey through an immense world of cities, dungeons, and a stunning variety of natural terrain.

Kleine Korrektur zur Ausgabe 8+9/88:

Um bei **WIZBALL** weiterzukommen, muß man WIZBOWERIZ, und nicht etwa mehrmals WIZZBORE eingeben.

So, nun endlich einige Tips für alle **SEREMIS** von Gaby und Sven aus Heilbronn: 1. Zum Bettler gehen und ihm die Zeichnungen geben, 2. Das Gewand anziehen, und man kommt an den Wächtern vorbei, 3. Hinter dem Vorhang verstecken und dann zur Tür gehen, 4. Den Schrank öffnen, die Lampe nehmen und die Tür schließen, 5. Bibliothek: Den Koran nehmen (Geheimtür öffnet sich), durch die Tür gehen, Lampe anzünden, Treppe runtergehen, 6. Musikzimmer: Die Flöte nehmen, 7. Küche: Den Gong schlagen, nach Norden gehen, das Fleisch nehmen und gleich hinaus gehen, 8. Vorgarten: Das Seil vom Brunnen nehmen, vorher aber den Eimer losmachen und stehenlassen, 9. Eßzimmer: Die Orange nehmen, 10. Schlafzimmer: Die Orange an den Papagei verfüttern, 11. Garten: Den ovalen, den runden und den eckigen Stein nehmen, durch den Wasserfall gehen, Flöte spielen, Orchidee pflücken, 12. Keller: In die Ecke sehen, Knochen nehmen, 13. Wasser-schacht: Das Seil auf den Haken werfen, befestigen, hinaufklettern, 14. Beim Hund: Den Knochen hinlegen, 15. Dolchraum: Die Steine auf den Boden legen (der Weg ist frei), die Falltür öffnen, raufgehen, 16. Leilah's Zimmer: Leilah küssen, 17. Panther: Fleisch verfüttern, 18. Sultanin: Die Orchidee auf den Boden legen, die Eunuchen rufen (sie schlafen alle), die Kette öffnen, den Schlüssel nehmen. So, das war's nun aber. Schön' Dank!

Einen Cheat für **BARD'S TALE** auf dem IBM gibt's von Andreas Späth: Wenn man in Skara Brae die Taste Z drückt, taucht an der ersten Stelle ein **Stone Elemental** auf, das alle **Monster in Skara Brae** (tagsüber) tötet.

Und hier ein Tip für die **Fuhrwerksinstandsetzung bei FUGGER**: Hat man mehrere Fuhrwerke, so ist deren Instandsetzung zeitweilig sehr teuer. Dies kann man aber umgehen, indem man alle Fuhrwerke, die in einem schlechten Zustand sind, wegschickt bis auf eines. Dieses wird nun instandgesetzt und somit alle anderen auch, aber zum Preis dieses einen! Das spart Kosten! Natürlich kann man sich auch einen fiktiven Spieler zulegen. *Thanx to Stephan!*

man die Lampe erneut und nimmt den Schlüssel. Jetzt kann man die Tür öffnen und nach Osten gehen. Und aus dem Boot gelangt man so: Zuerst geht man nach Süden, woraufhin man die Kanone untersucht. Danach nimmt man die Heckenschere, geht zweimal nach Süden und danach gen Osten. Nun suche man solange, bis man ein Messer findet, und nehme dieses. Jetzt untersucht man noch das Beiboot, geht nach Osten und zerschneidet das Seil. Das war's. *Vielen Dank an TST.*

ganz rechts springt (klappt nicht immer, also öfter probieren!), bleibt man in diesem hängen und gelangt über ihn in die **Negativ-Welt**.

So, jetzt noch einen Tip zu **THE PAWN**: Wenn man bei der Prinzessin im Room of Incarceration ist, sollte man so vorgehen: Tie band to dress with rope, drop rope, get rope, untie rope, tie band and belt together with rope, drop rope, look princess. Von Alexander aus Dillenburg!

Thrust II:

POKE 34200,0: REM unendl. Leben

Psycho Soldier:

POKE 40123,0: REM unendl. Leben

Bubble Bobble:

POKE 43871,52: REM unendl. Leben

ATV Simulator:

POKE 60250,0: REM unendl. Sprit

Through the Trapdoor:

POKE 47492,0: REM unendl. Leben

Ultimate Combat Mission:

POKE 36337,0: REM unendl. Leben Player 1
POKE 43734,0: REM unendl. Leben Player 2

So, hier der endgültige Tip zu **AFTER BURNER** auf dem Sega: Man muß im Titelbild einhundertmal (!) die Pausetaste drücken. Ehrlich: Nun kann man die Continue-Option, die sonst nur dreimal funktioniert, bis zum 17. Level nutzen (Joystick nach vorn und beide Knöpfe drücken). *Thanx, Fritz Hien!*

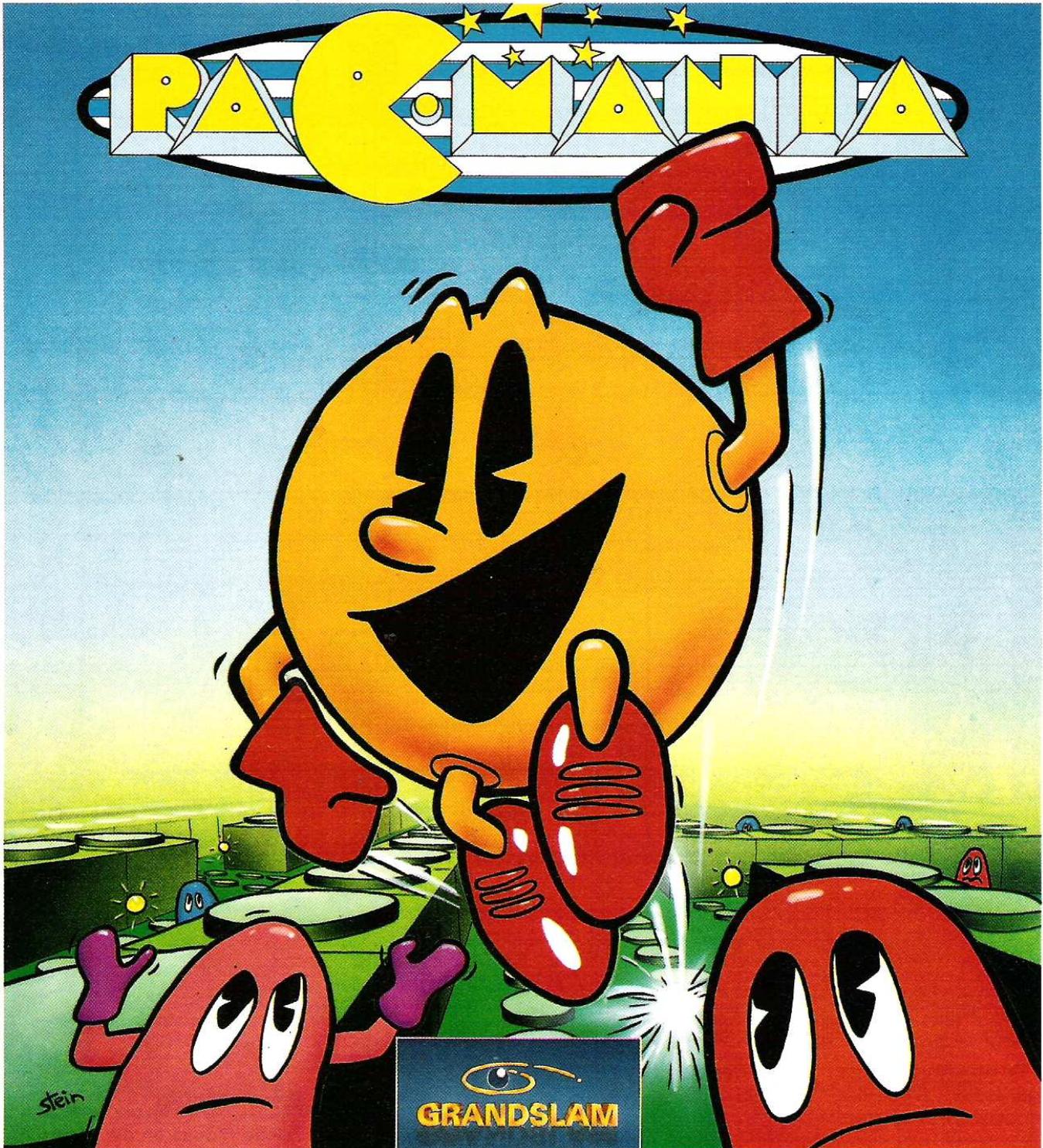
Und da hätten wir gleich noch ein paar Tips für **20.000 MEILEN UNTER DEM MEER**. Aus der Kajüte gelangt man so: Zuerst untersucht man die Leiche, worauf man die Pistole nimmt und die Truhe untersucht. Nun nimmt man das Geld und untersucht die Lampe. Nachdem man die Pistole benutzt hat, untersucht

Bei **ULTIMA IV** auf dem C-64 findet man in Track 14, Sector 0 und 1 die Werte der Charaktere. Wer mit einem Diskettenmonitor umgehen kann, der hat mit etwas Geschick Charaktere nach Wahl.

Von Ansgar Pein haben wir den Tip, wie man bei **SUPER MARIO BROTHERS** in die Negativwelt gelangt: Am Ende der Welt 1.2 muß man, anstatt in die Röhre zu gehen erstmal den Bildschirm ganz nach links scrollen, naja, jedenfalls so weit wie es geht. Dann in den zweiten Stein von rechts hineinspringen (d.h. ihn zerbröseln, was natürlich nur geht, wenn man Super Mario ist). Wenn man nun in den Stein

MANIAC MANSION: Na hallo, noch ein verzweifelter Versuch, einen Schlüssel ins Leben zu rufen. Gilbert meint, was zu wissen, und das geht so: Man nimmt Razor (?) und geht zum Kühlschrank. Dort nimmt man den Kopfsalat (?) und benutzt ihn mit Wasser aus dem Swimming-Pool. Dann benutzt man den Salat mit dem Pinsel aus dem Malraum. Dann gibt man seine ganzen Sachen bis auf den Kopfsalat Dave. Nun die Kraftmaschine fünfmal (!) benutzen und in den Kernreaktorraum (?) gehen. Dort findet man beim dritten Versuch den Schlüssel (???). Der Rest dürfte klar sein, falls das nicht wieder eine Ente ist (wovon ich auszugehen wage...).

Pac-Man lebt!



Das Pac-Man-Fieber grassiert wieder. Jetzt gibt es den wohl bekanntesten Helden der Computerspiele in einer atemberaubenden 3D-Version. In einer Original-Umsetzung des Arcadenspiels in Lizenz von NAMCO Ltd. Nach der Presse

zu urteilen, hat Pac-Man mit diesem Computerspiel wieder einen Platz in den deutschen Hitlisten sicher. Durch hinreißende Grafiken und pffiffige Spielabläufe. Vorsicht! Pac-Mania macht süchtig!

© 1987 NAMCO Ltd. All rights reserved.
Licensid from Tengen.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschnitten

Name: _____

Straße: _____

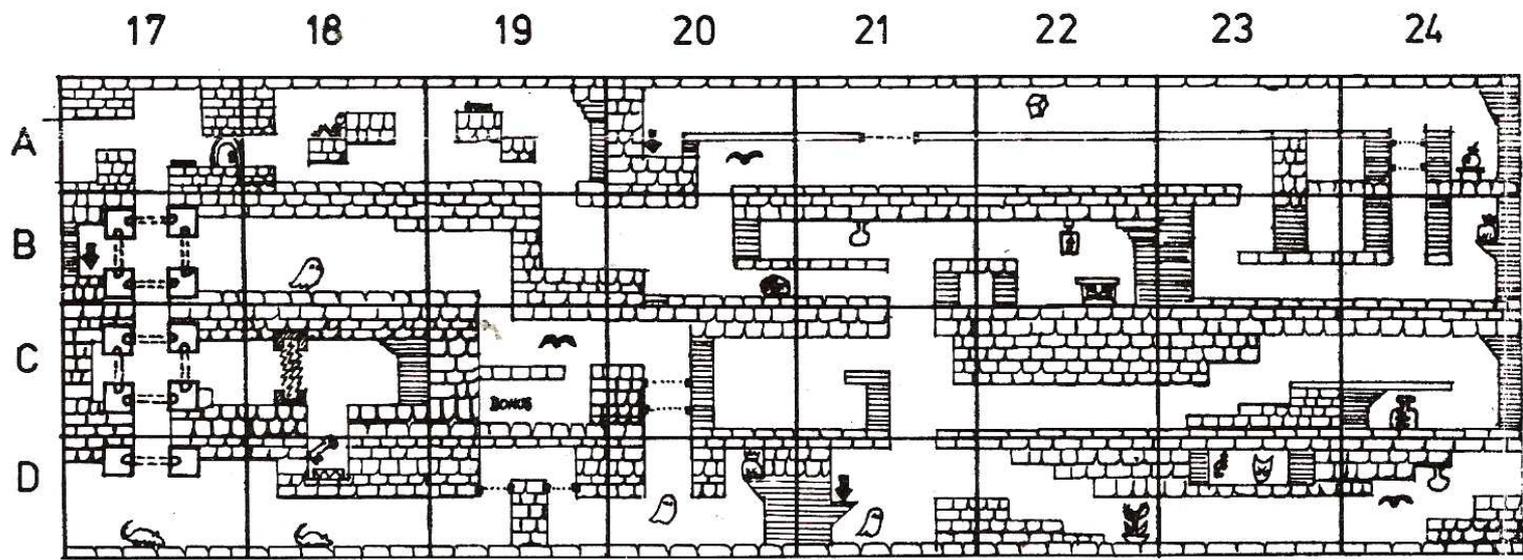
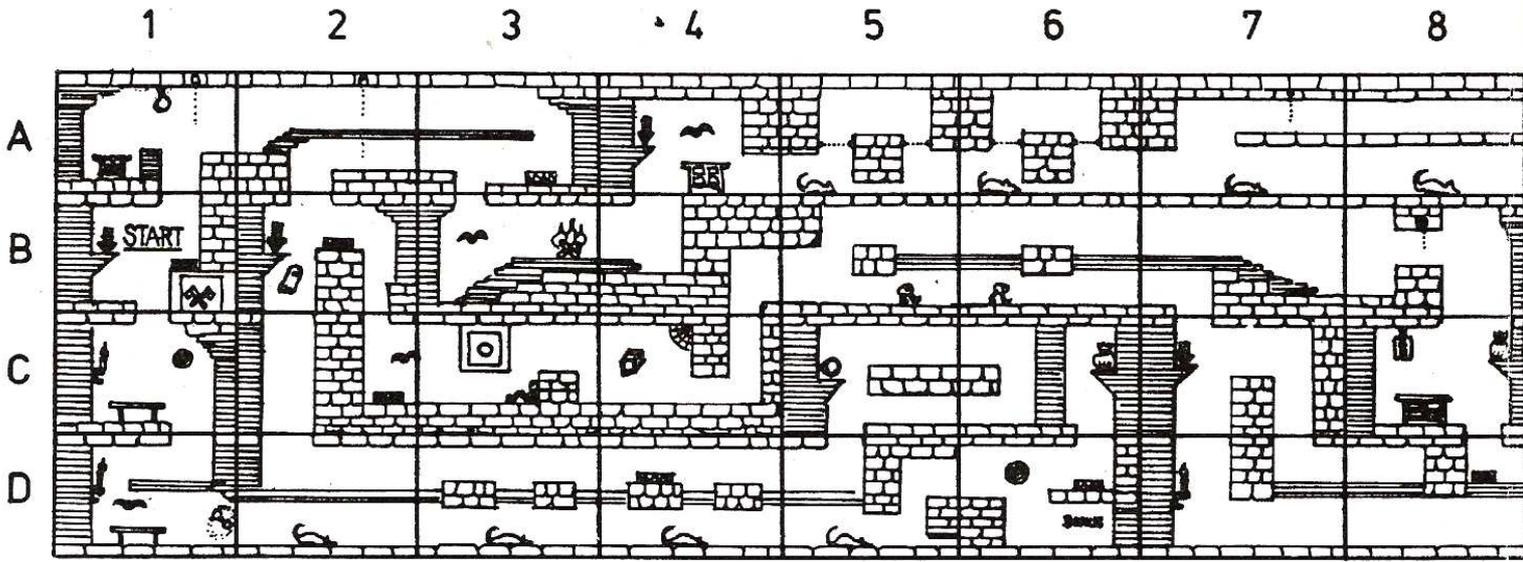
PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft



Das Programm

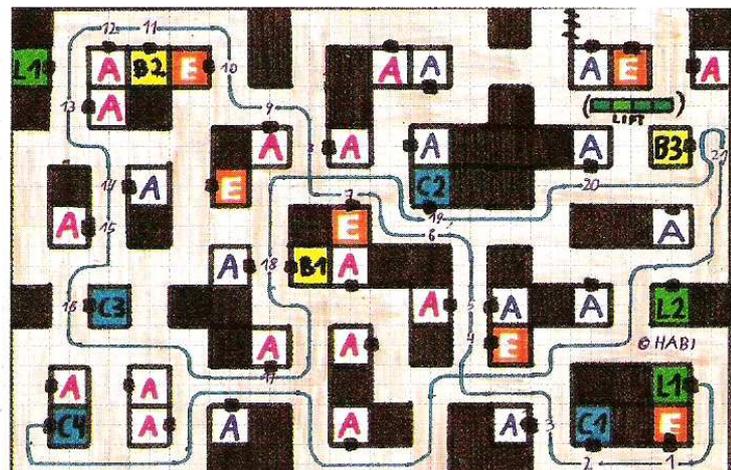
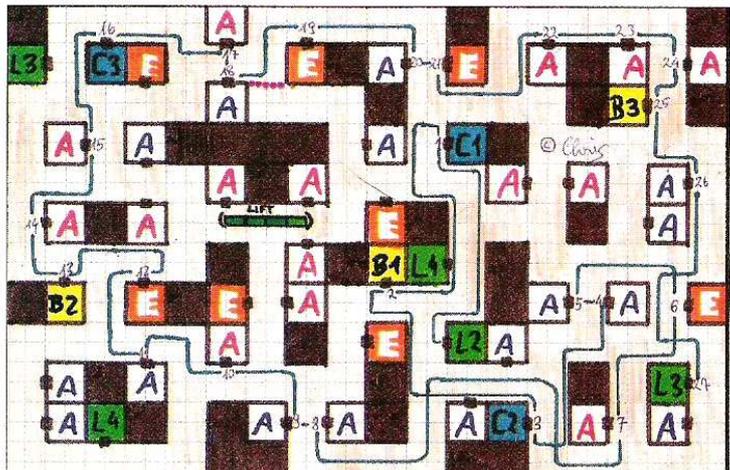


CANONRIDER

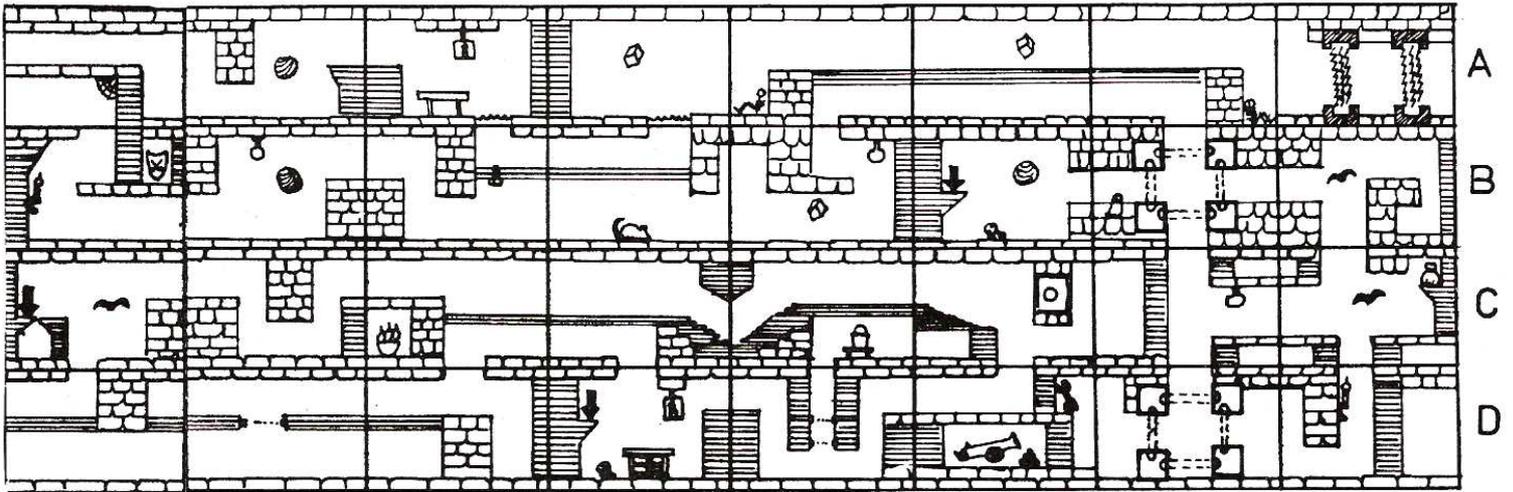


Diese **CANONRIDER**-Karte mußten wir leider (wegen der Größe) in zwei Teile splitten. Vielen Dank an Stephan von Lionsoft!

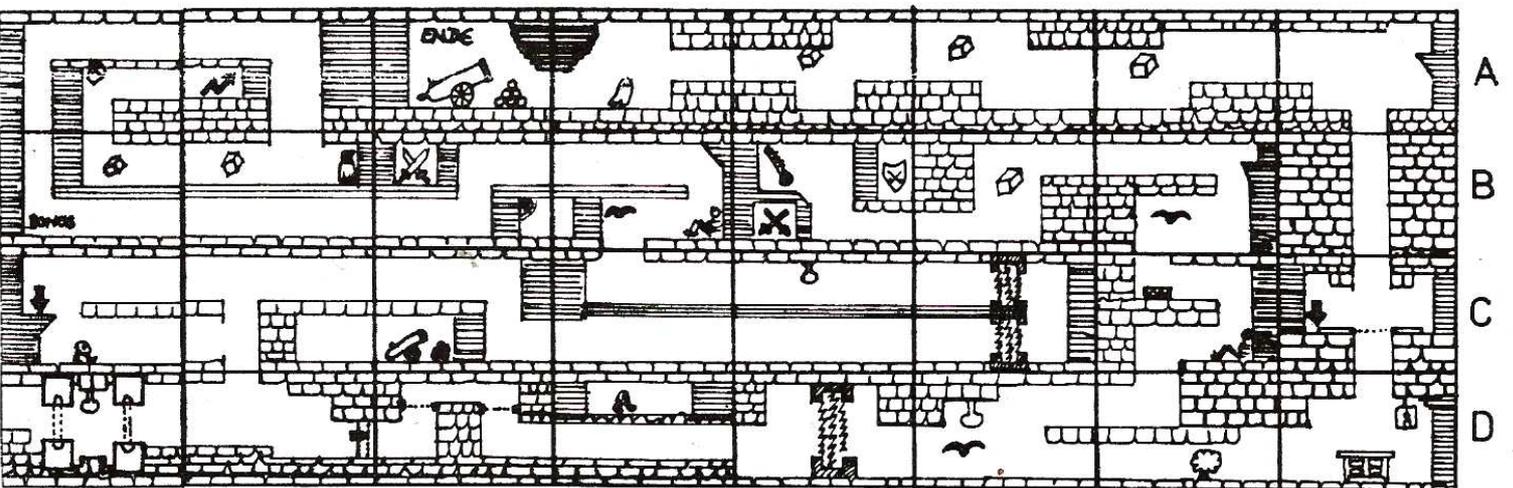
Hier seht Ihr ein paar Karten zu **VINDICATOR**. Einen Herzlichen an die Einsender und viel Spaß an die Leser!



9 10 11 12 13 14 15 16



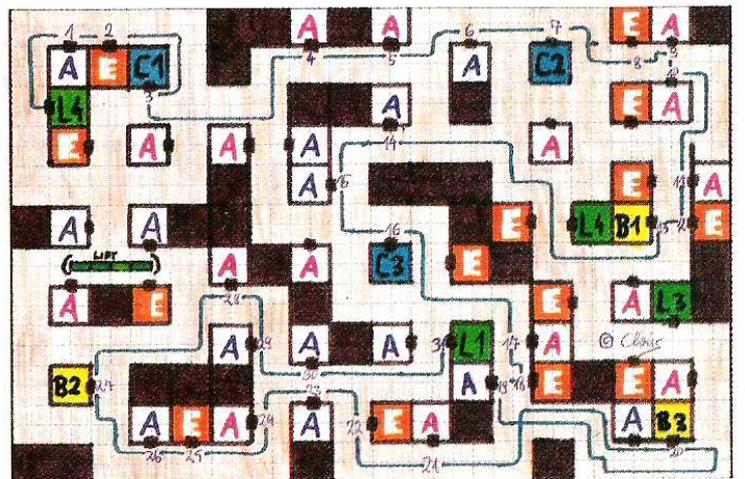
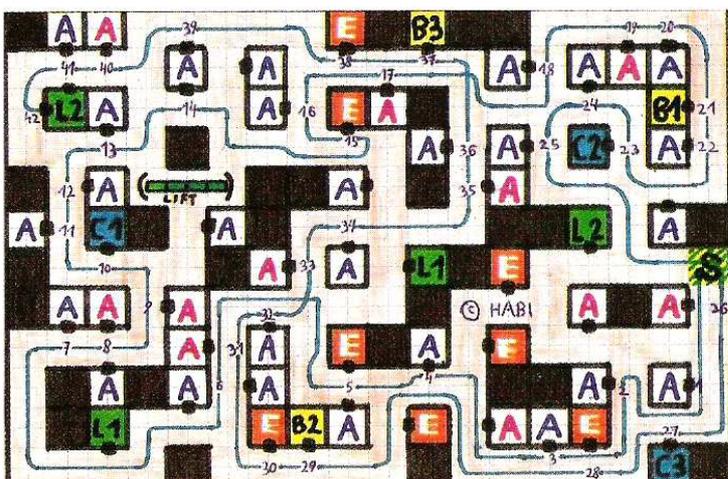
25 26 27 28 29 30 31 32



OBJEKTE = AUFGABEN

- KUGEL = DREHKUGELN WEG
- ☠ GIFT = FRESSPFLANZE WEG
- 🪣 EIMER = FEUER AUS
- 🔑 SCHLÜSSEL = TÜR AUF

- 👤 PULVERSACK = 6 STCK. SAMMELN
- 🗝️ SCHARNSCHLÜSSEL = WASSER WEG
- 💣 BOMBE = STEIN WEG
- ⚡ BLITZ = TOR AUF
- 🪚 SÄGE = BAUM WEG

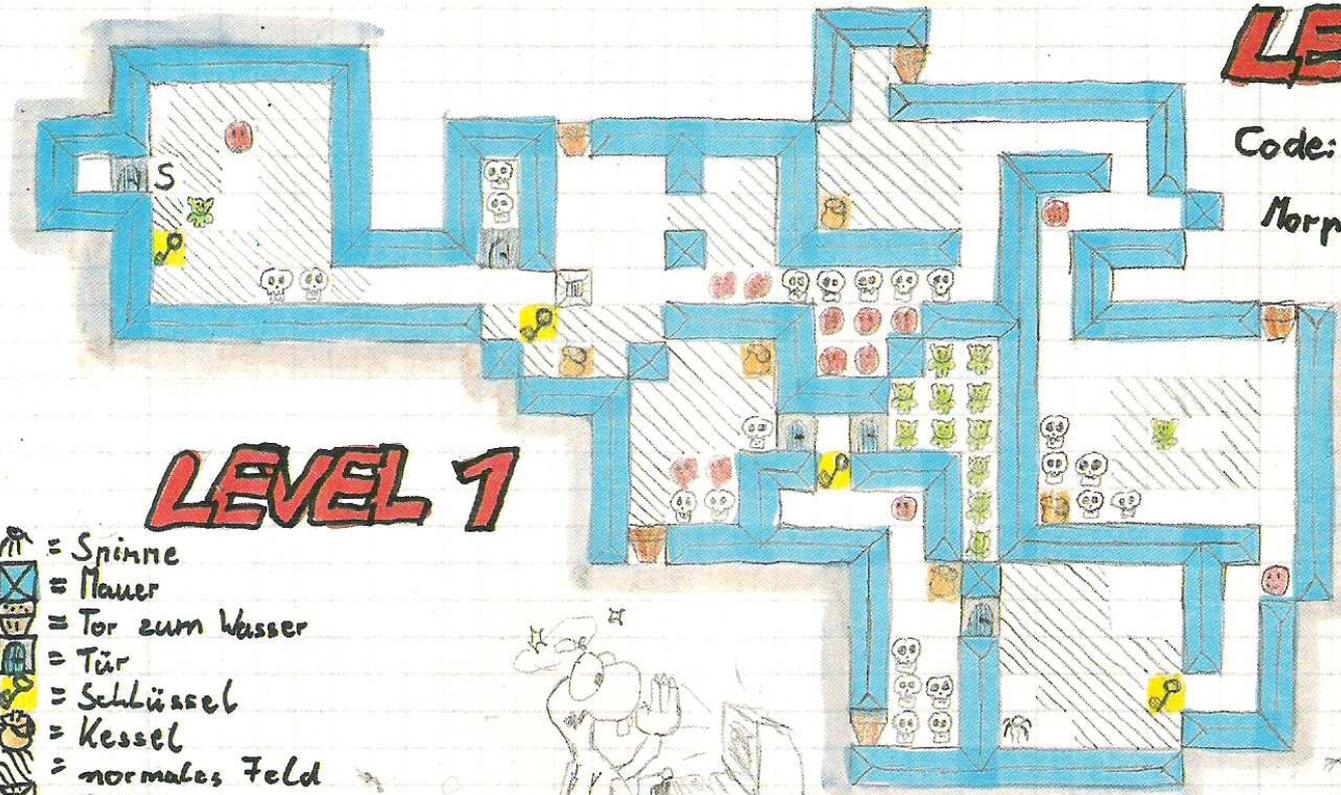


BONE CRUNCHER

LEVEL

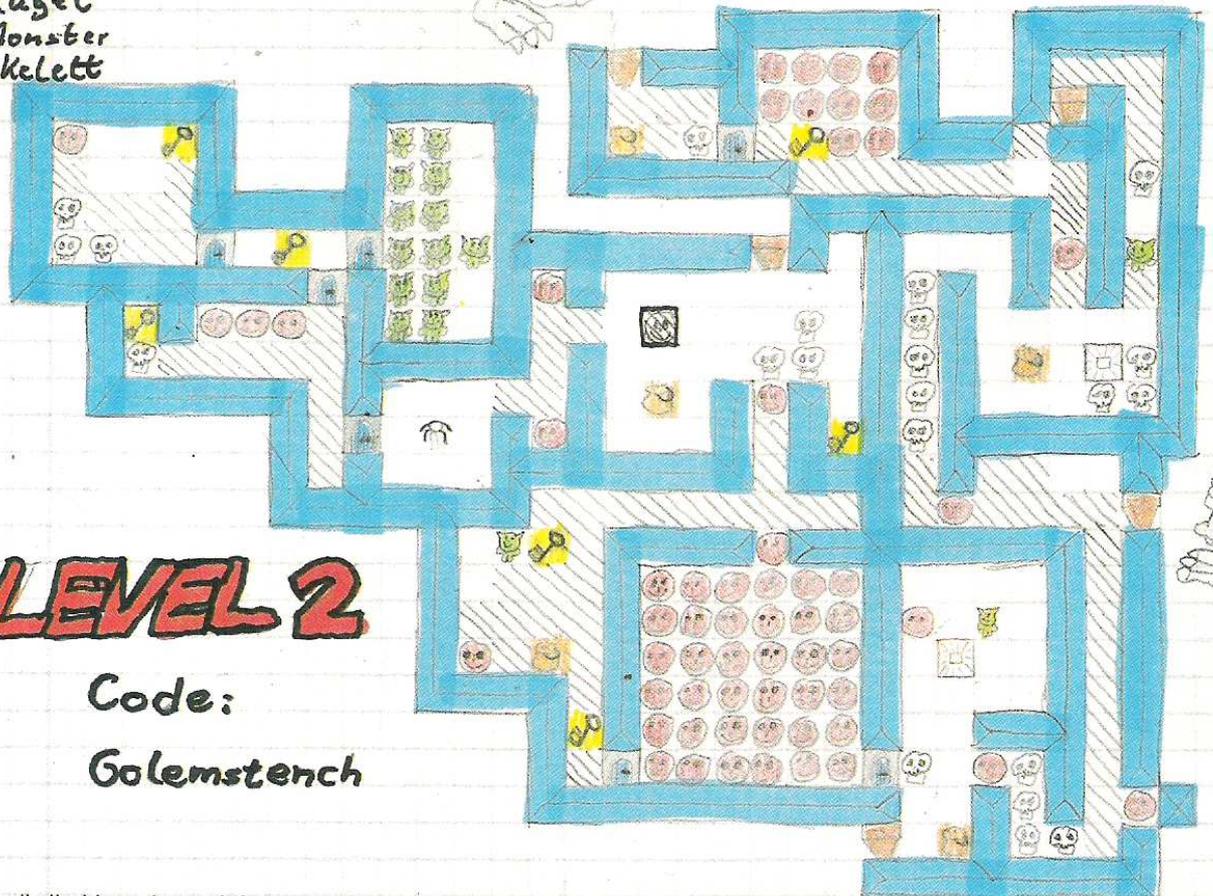
Code:

Morphie



LEVEL 1

- = Spinne
- = Mauer
- = Tor zum Wasser
- = Tür
- = Schlüssel
- = Kessel
- = normales Feld
- = Fulltür
- = Kugel'n unterm Feld
- = Kugel
- = Monster
- = Skelett



LEVEL 2

Code:

Golemstench

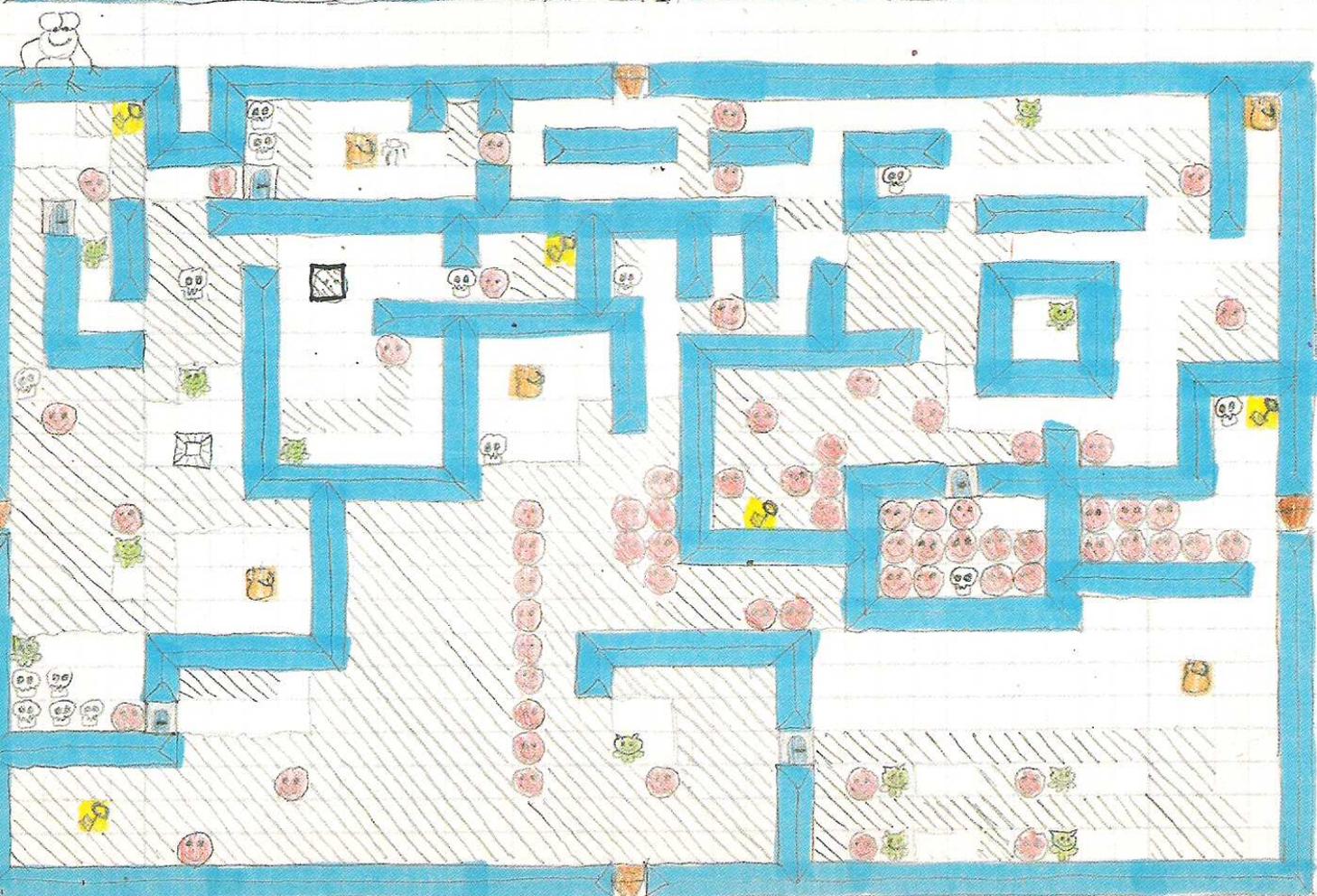
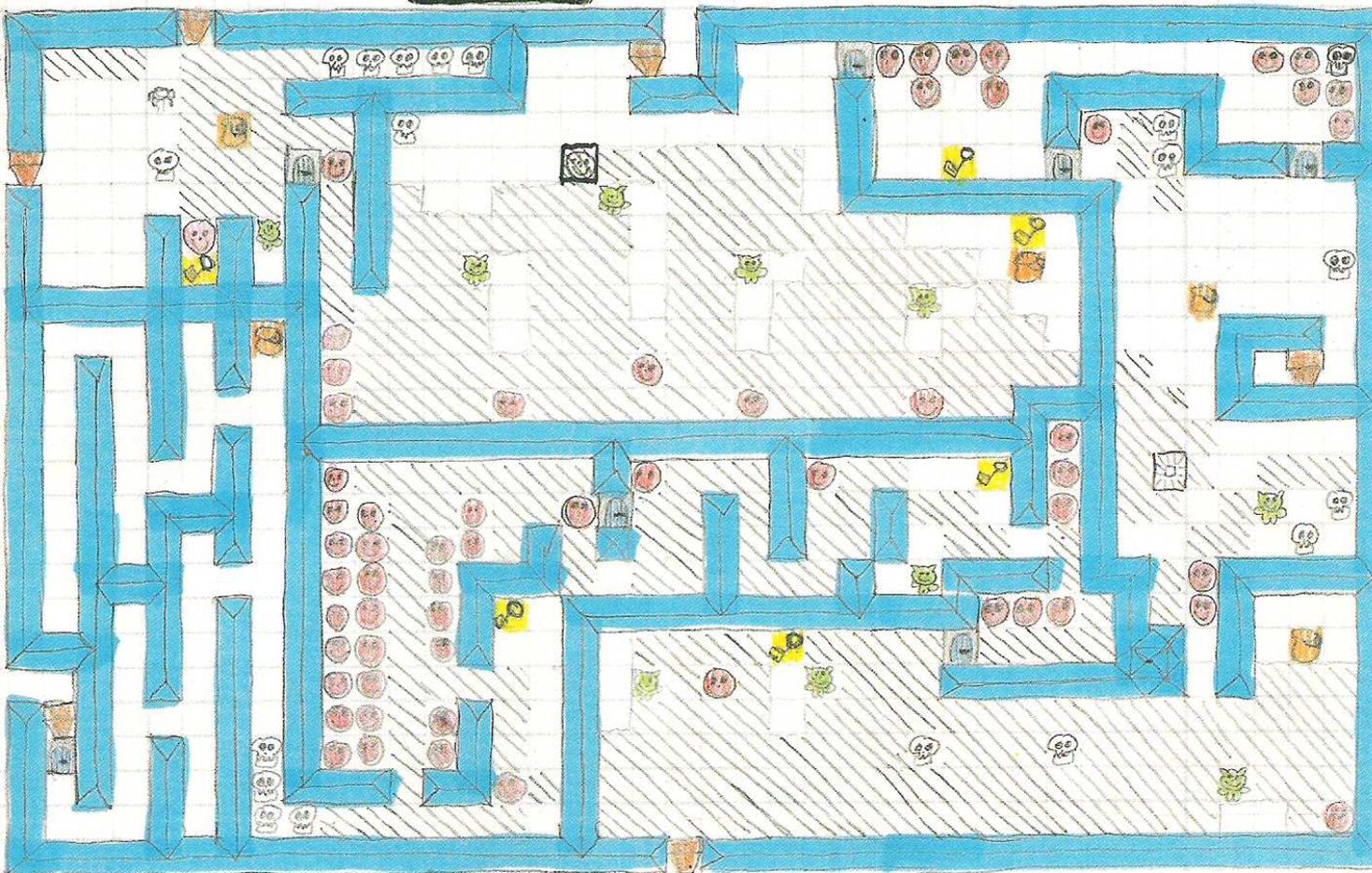
Die Karte, die ihr hier seht, umfaßt die ersten vier Levels des Games BONE CRUNCHER. Erhalten haben wir sie von ROSS aus Essen.

LEVEL

Code:

Golemkill

HER by ROSS



NETHERWORLD: Hier ist der Cheat (C-64): Einfach während des Spiels "E", "2" und "4" drücken.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Die Diskettentricks, die wir in der Juni/Juli-Ausgabe für **WIZARD'S CROWN** veröffentlicht haben, laufen auch auf dem ST! Man nehme einen Diskmonitor und suche auf Track 40 Sektor 06 nach dem ersten Namen der Party. Danach funktioniert alles wie beschrieben. Danke Andy!

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

So, da hätten wir ein bißchen Cheat für den Speccy: **ROLLING THUNDER:** Im Menü langsam J-I-M-B-O (Beep!) eingeben ergibt unendliche Leben und Energie. Im Spiel "Caps Shift" und "N" drücken stellt den Normalzustand wieder her. Drückt man während des Cheatmodos "I", kommt man einen Level weiter. **STREET HASSLE:** Während der Sterbesequenz (Trommeln auf der Erde) "L" drücken. Dann die Frage mit "N" (no) beantworten: Volle Energie und Leben.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Wenn man beim **PROFESSIONAL BMX SIMULATOR** auf dem C-64 folgenden Poke eingibt, haben alle vier Spieler unendliche Zeit: Poke 8692, 0. Neustart mit SYS 4096. Thank you, Jan Derkl!

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Ein paar Cheats für den ST hat uns "Rygar" zugeschickt. Hier sind sie: **ECO:** Wenn man hier die Tasten "Ctrl-S" oder "Alternate-S" drückt, so kommt man, ohne etwas gegessen oder sich vermehrt zu haben, in das Gen-Design-Menü und kann sich weiterentwickeln. **OUT RUN:** Hier muß man während des Spiels S-T-A-R-I-O-N eintippen und kann mit folgenden Tasten einige Zusatzfunktionen anwählen: "B": Extended Play; "D": Speichert Bild; "Q": Gibt Infos über das Programm; "S": Man kommt eine Stufe weiter; "T": Zehn Extra-Sekunden; "X": Programmabbruch.

Hier sind ein paar Spiele-Pokes für den Speccy 48k

von: **H₂O**

Mario Bros.:
POKE 50363,x x = Anzahl der Leben

Elevator Action:
POKE 43820,0 Unendlich Leben

720°:
POKE 41926,0 Unendlich Zeit

Nebulus:
POKE 32889,0 Unendlich Zeit
POKE 32890,0 Unendlich Zeit
POKE 32921,0 Unendlich Leben
(Falls der POKE aus ASM 7/88 nicht funktioniert)

Cybernoid:
POKE 36687,0 Unendlich Leben
POKE 39915,0 Keine Feinde

Inspector Gadget:
POKE 55237,0 Unendlich Leben

Moley Christmas (Monty Free):
POKE 34117,0 Unendlich Energie
POKE 38302,0 Unendlich Leben

Rygar:
POKE 61577,0 Unendlich Leben

Moon Strike:
POKE 42205,0 Unendlich Leben

Bei **BETTER DEAD THAN ALIEN** für den Cheat JEKEELV eingeben.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Ein Cheat für **FIREFLY**(C-64): In die Highscoreliste NO METERS eingeben.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

PACLAND: In der Highscoreliste auf dem ersten Platz BTIME eingeben. Schönen Dank an OSW '85!

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Ein Poke für **TRAZ:** POKE 42200, 173: SYS 32768.

Vielen Dank an alle Einsender: Im Titelbild von **VINDICATOR ENOLAGAY** im zweiten Teil OPPENHERIMER eingeben

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Also, wer bei **IN 80 TAGEN UM DIE WELT** nicht mehr weiterkommt, der braucht nur einen Resetknopf und SYS 2079. Thanx again, Jan!

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

TASK III: POKE 30744, 255: SYS 30720.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Bei **BOP'N ROMPLE** kann man während der Anleitung "C" drücken, um in den Cheatmode zu kommen.

Für alle Besitzer eines Schneiders CPC mit Multiface hier ein paar "Pokes", die mit jenem einzusetzen sind:

MLM 3D: POKE &27FA,&B7 (UL); POKE &2758,0; POKE &2759,0; POKE &275A, 0 (UE); POKE &27B2, &B7 (keine Zäune); POKE &271E,x (x Leben).

CURSE OF SHERWOOD: POKE &66AC,&B7 (UL); POKE &675F,x (x Leben).

JET SET WILLY II: POKE &82A8,&B6 (UL); POKE 81F0,x (x Leben).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Wer bei **ULTIMA III** ein Schiff besitzt, der sollte mal die zwei Felder große Insel (südöstlich der Stadt Grey gelegen) besuchen. Mit "Dig" findet man hier eine Rüstung namens "Exotics".

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Und wieder einige Pokes für den Schneider!

STAIRWAY TO HELL: POKE \$ 138F, x (x Leben).

BALLCRAZY: POKE &181E, x (x Leben); POKE &1C6F,&B7 (UL); POKE &1823, x (x Kugeln); POKE &1185,&B7 (unendlich Kugeln).

LIVINGSTONE: POKE &86DA, 0 (UL).

ARKANOID: POKE &256, x (x Leben Spieler 1); POKE &245, x (x Leben Spieler 2); POKE &2F3, 0 (UL Spieler 1); POKE &374, 0 (UL Spieler 2).

GUZZLER: POKE &566E, 0 (UL).

TETRIS: POKE &1F51, 0 (löscht die grauen Balken im Spielfeld).

ROAD RUNNER: POKE &23F, 0 (UL); POKE &E10, x (x Leben); Cheatmode: "US" im Titelbild drücken.

ARKANOID II: POKE &3318, 0 (UL); POKE &3189, x (x Leben, keine Anzeige).

Bekommen haben wir das alles von **The Head**. Danke auch!

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Die **VINDICATOR**-Codewörter stehen in der Highscoreliste.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Und noch mehr Verbesserungen: Die **HACKER II**-Codes sind: DEMO PAM und WAMI.

Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

The advertisement features a central illustration of Daley Thompson, a decathlete, sitting on a wooden bench. He is wearing a white tank top with a logo and shorts. Surrounding him are various action shots of athletes in different sports: a high jumper, a pole vaulter, a runner, a discus thrower, and a javelin thrower. To the right of the illustration is a 5x2 grid of ten icons, each representing a different athletic discipline: 100m dash, pole vault, discus throw, javelin throw, 400m dash, 110m hurdle race, 1500m run, 5000m run, 100m dash, and javelin throw.

ocean

Mit dem Meister dieser Sportart trainiert sich's am besten! Gehen Sie in Konkurrenz in den Disziplinen 100-m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung, Diskuswerfen, 400-m-Lauf, 110-m-Hürdenlauf, Speerwurf, Hochsprung,

Stabhochsprung und 1500-m-Lauf. Das erfordert schon eine Menge Training... Daley Thompson kämpft um seine Medaillen auf Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und PC.

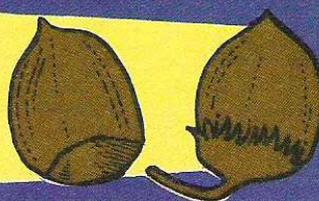
Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

ASM 11/88
 Name: _____
 Straße: _____
 PLZ: _____ Ort: _____
 An: ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



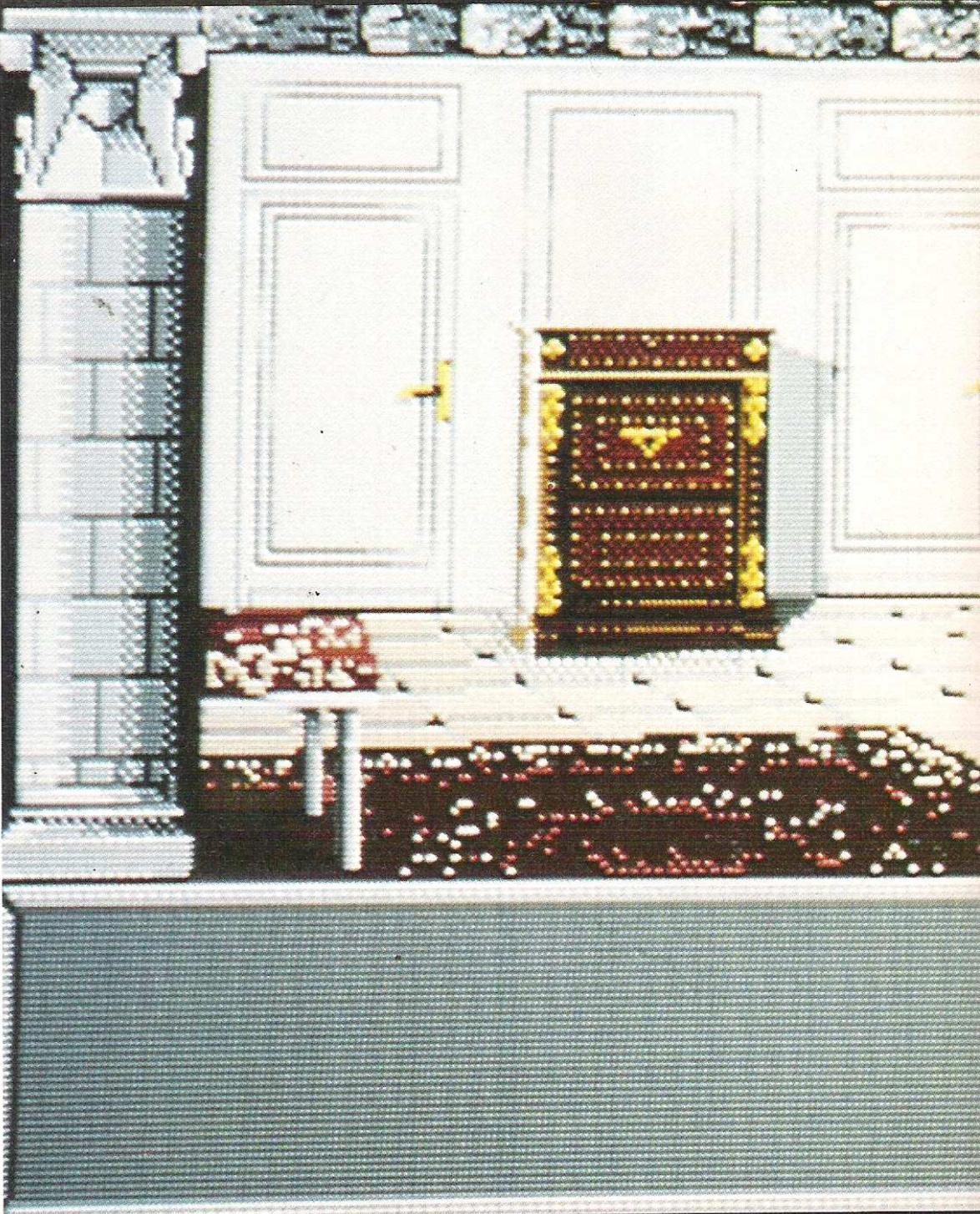
Das Programm

KOPFNUSS



C H R O N O Q U E S T

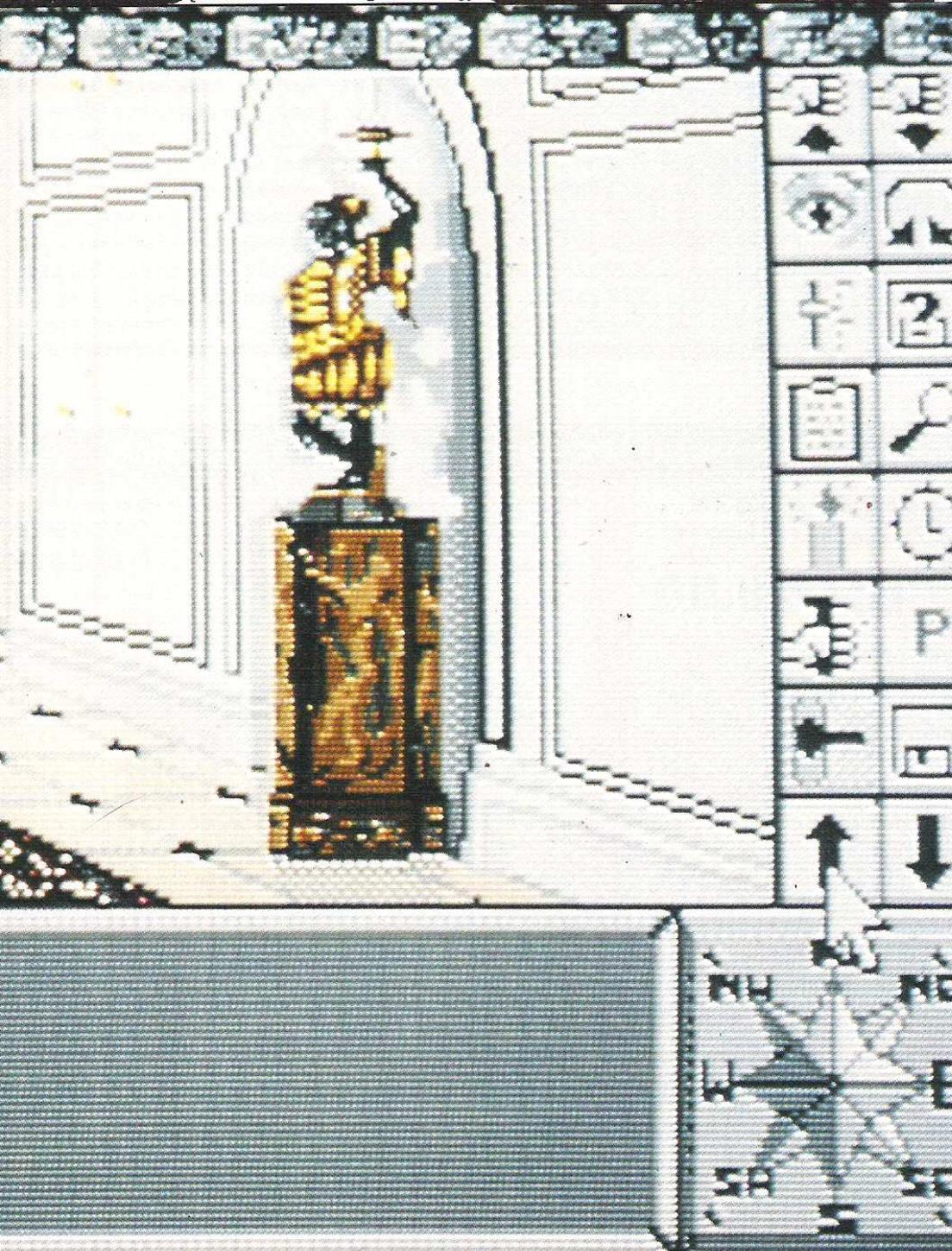
CHRONO QUEST von PSYGNOSIS ist ein Adventure, das sich in Windeseile in die Herzen der Adventure-Freunde gespielt hat. Grund genug für ASM, sich dem Grafik-Abenteuer in DEUTSCH (!!!), das ausschließlich über Ikonen gesteuert und geklickt wird (kein Texteingabe-Verfahren wie bei den Vertretern der "klassischen Art"), zu widmen und "es eben mal durchzuspielen". Wir hoffen, daß nun alle CHRONO-QUEST-Fans ihre Antworten auf die unzähligen Fragen (= "Quest") finden werden. Vielleicht noch ein paar Worte zum Spielablauf: Das vorliegende Adventure, welches übrigens schon mal unter dem Namen "Explora Time Run" gelaufen ist (Zwischenstände konnten damals nicht abgespeichert werden), versetzt den Spieler in die farbenprächtigen Welten der Urzeit, der frühen Kulturen in Indien, Ägypten, Mexico und der Zukunft. Per Zeitmaschine - à la Herbert George Wells - geht's auf die Reise durch die Vierte Dimension. Voraussetzung für das "Traveln" durch die Zeiten ist das Auffinden bestimmter, wichtiger Lochkarten im Schloß, das zu Beginn des Games erscheint (eigentlich auch immer dann, wenn man mal "in den Keller" muß). Man finde zunächst deren vier, ab in den Keller, und schon geht's auf die Reise! Na, dann will ich mal ablegen - "Leinen los!"



"Mal eben so durchgespielt..."

Von TORSTEN BLUM

[Fotos Atari ST; engl. Fassung]



Programm: Chrono Quest, **Systeme:** Atari ST (mit einem flüchtigen Blicke gestreift, ha, ha, ha!), Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Anmerkung:** Bei der ST-Version ist es möglich, 11 (in Worten: elf) Gegenstände auf einmal zu tragen und zu benutzen. Bei der Amiga-Fassung können leider nur zehn Objekte gleichzeitig benutzt werden, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von:** Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26. Tel: (030) 402 5941; Leisuresoft, Bergkamen, Psygnosis, Liverpool, England.

Steigen wir also gleich ein und geben die ersten Tips zur...

Zur Lösung:

Bei der Lösung zum Adventure beschränke ich mich auf wenige Vokabeln, um zu erreichen, daß sofort das richtige Icon angeklickt wird. Wir können z.B. mit dem "Benutze-Icon" ja verschiedene Aktionen ausführen. Auch müssen wir genau zwischen dem "Bewege-Icon" und dem "Drehe-Icon" unterscheiden. Aber sicher haben Sie schon einige Stunden mit "Probe-Expeditionen" verbracht. Denn diese Kopfnuß sollte wirklich nur zu Rate gezogen werden, wenn ein Weiterkommen absolut nicht möglich ist.

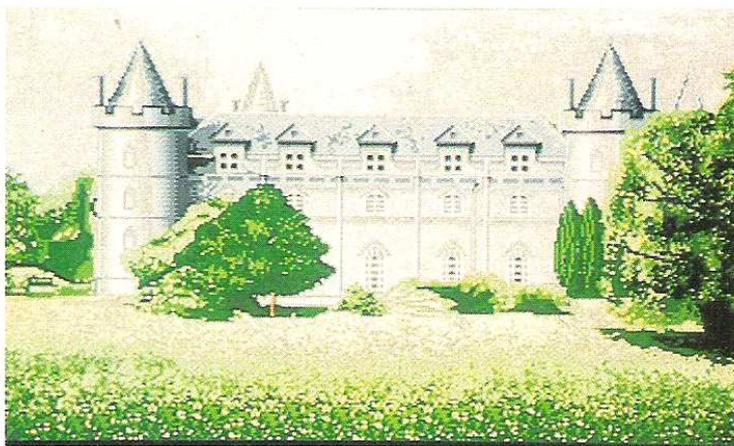
Unser Adventure beginnt in einem wunderschönen Schloß an der Loire. Hier sind vier Lochkarten und wichtige Gegenstände zu finden, die uns bei der Lösung vieler Aufgaben helfen sollen, diese heil zu überstehen.

Im Schloß:

Wir stehen im Foyer. Von hier aus gehen wir als erstes nach Osten in eine Bibliothek. Das Einzige was uns hier auffällt, ist eine Schmuckkugel. Diese nehmen wir an uns. Wir verlassen die Bibliothek nach Westen und montieren die Schmuckkugel im Foyer auf das linke Treppengeländer.

Wir steigen nun die Treppe hinauf und befinden uns in einem Flur, von dem zwei Zimmer abgehen. Auf der rechten Seite steht eine Säule mit einer Statue. Diese Statue untersuchen wir und entdecken am Fuße des Mohren einen kleinen Schlüssel. Mit diesem Schlüssel können wir den Schrank in der Bildmitte öffnen. Die gefundenen Handschuhe nehmen wir auf, den Schlüssel legen wir aus Platzgründen ab. Auch der Rand des Teppichs sollte uns interessieren, denn hier finden wir die erste Lochkarte!

Nun sollten wir eines der beiden Zimmer in Augenschein nehmen. Im linken Zimmer werden wir nichts finden - absolut nichts -. Im rechten Zimmer dagegen... Wir sehen erst einmal unter das Kopfkissen und finden dort Lochkarte Nummer Zwei. Dann öffnen wir die Schublade des Nachttisches und finden hier einen Zettel mit einer Zahlenkombi-



tion. Zum guten Schluß werfen wir noch einen Blick unter das Bett. Dies wird belohnt: ein Wurfhaken kommt hier zutage, den wir ebenfalls mitnehmen.

Folgende Gegenstände besitzen wir: Ein Bild des Butlers, ein Testament, ein Paar Handschuhe, einen Zettel mit Zahlen, einen Wurfhaken und zwei Lochkarten.

Wir gehen nun wieder zurück in den Flur und von dort aus die

Treppe wieder hinunter. Im Foyer angekommen, widmen wir uns nun dem westlichen Teil des Schlosses. Wir stehen in einem EBzimmer, in dem nichts zu finden ist. Dann gehen wir nach Norden und betreten die Küche. In den einzelnen Schränken und im Backofen ist nichts zu finden, wir nehmen deshalb erst einmal die Flasche mit dem Wein, wobei wir dann allerdings den Wein (nicht die Flasche) wieder ablegen müssen. (Wir müssen ja

einen klaren Kopf gewahren). Nun untersuchen wir auf der linken Seite die Arbeitsplatte und finden dort eine Truhe. Diese Truhe öffnen wir mit dem Zettel. Wir entnehmen der Truhe das Geld und das Feuerzeug. Da Geld nicht glücklich macht, legen wir dieses und den Zettel wieder ab. Nun marschieren wir wieder gen Süden ins EBzimmer und von dort aus nach Osten ins Foyer des Schlosses.

Nun gehen wir nach Nord-Ost. Wir stehen jetzt im Dunkeln. Logischerweise entzünden wir hier unser Feuerzeug und steigen die Treppe hinauf, gehen dann nach Osten. Wir befinden uns in einer kleinen Familienkrypta. Links neben dem Bild der verstorbenen Mutter entdecken wir ein paar Kerzen, die wir ebenfalls sofort entzünden, anschließend löschen wir das Feuerzeug! Unserer Aufmerksamkeit widmen wir einem Buch, das auf einem Altar in der Mitte des Bildes liegt. Hier

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

Die Preise hier sind das LETZTE
Angebot extrem günstig an Software für den 64-er zu kommen!

Je zwei **DISKETTEN** für Ihren C-64
aus diesem Kästchen nur **DM 29.90**

Okinawa
Hercules & Gods Heros
Space Warrior & Neverw
Raid 2000
Super Sprint (HIT!)
Tobruk
Ninja Hamster
Power Struggle
Annalen der Römer
Bismarck
Dark Castle
BC's Quest & Zip
Wolfman
Zig Zag
Stratton 64

Life Force
Jet-Boys
Konflikte 1
Madness
Nuklear Embargo
Tetris
Fight Night & Ozmion
Thundercross
Andy Capp
Timefighter
I Alien
Vengeance
Conflicts 2
Ogre
Mission Elevator

Die Edel-Packs!!! für C-64
Je zwei Kassetten aus diesem Kästchen nur **29,90**
oder je zwei Disketten für sage und schreibe **49,90**

Bomb Jack 1	Disk	Laser Genius	Cass	Disk
Cholo	Cass	Miniputt	Cass	Disk
Driller	Cass	Nether Earth	Cass	Disk
Firetrack	Cass	Pile Up!	Cass	Disk
Grafic Adventure	Cass	Solid Gold	Cass	Disk
Creator	Cass	Tag Team Wrestling	Cass	Disk
Greyfell	Cass			
Infiltrator	Disk	Karate Champ	Cass	Disk
Jack the Nipper 2	Disk	Terramex	Cass	Disk
Laser Basic	Cass	They Sold a Million	Cass	Disk
Laser Compiler	Cass	Zynapse	Cass	Disk

Bei uns bekommen nur die Preise kalte Füße:
Für C-64: Je 3 (DREI!!!) Cassetten-Programme aus diesem Kästchen nur **DM 19.90**

Ballon Challenge	Mutants
Bomb Jack 1	Park Patrol
Rr. J. Superstar	Rana Rama
Cauldron 2	Red LED
Deactivators	Sanxion
Delta	Comet Game
Electrix	The Eidolon
Leviathan	Time Trax
Metrolblitz	

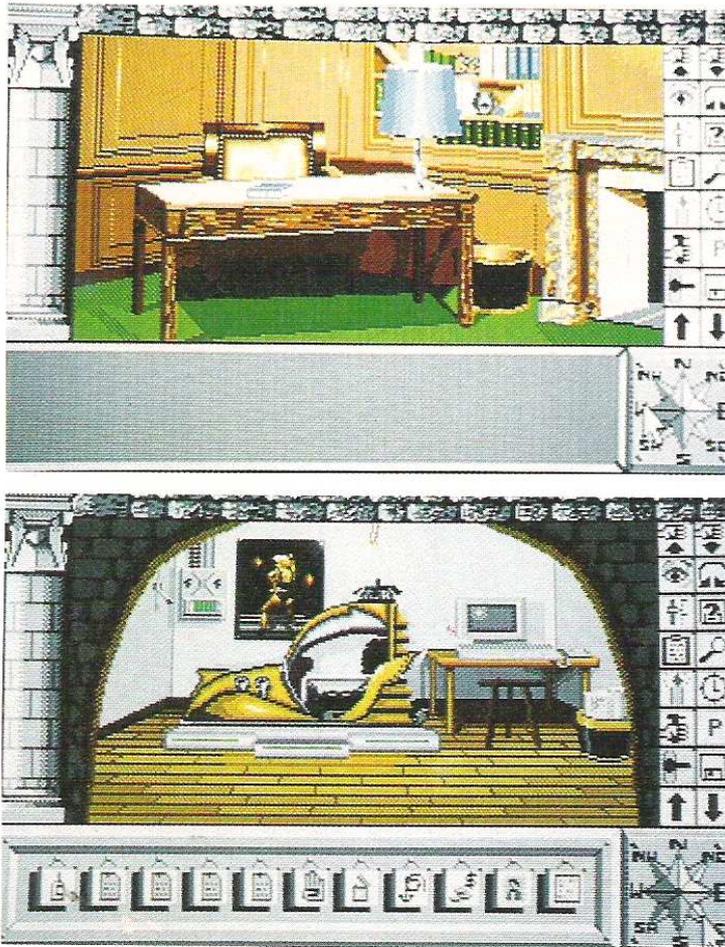
Hier schneit es vielleicht Preise.... Superpacks für Ihren 64-er:
UNSER PREIS für zwei beliebige Cassetten
aus diesem Kästchen nur **DM 19.90**
und
für zwei von Ihnen ausgesuchte Disks nur **DM 35.90**

C-64-Packs		Hexpert	Cass	Pi r2	Cass/Disk
720 Degress	Cass/Disk	Hypersports	Cass	Psi 5 Trading	Cass/Disk
Altern. Worldgames	Cass	Hysteria	Cass	Company	Cass
Auf Wiedersehen Monty	Disk	Implosion	Cass/Disk	Redhawk	Disk
Avenger	Disk	Imp. Mission 1	Cass	Rocky Horror Sh.	Cass
World Ser. Baseball	Cass	Johnny Reb 2	Cass	Saboteur	Cass
Bomb Jack 2	Cass/Disk	Jump Jet	Cass/Disk	Shaolin's Road	Cass/Disk
Boulder Dash	Construction	Kinetik	Disk	Short Circuit	Cass/Disk
Kit	Cass	Knight Games	Disk	Sidewize	Disk
Breakdance	Disk	Krack-Out	Disk	Six-Pack II	Disk
Champ. Wrestling	Cass	Labyrinth	Cass	Slap Fight	Cass/Disk
Cosmic Causeway	Disk	Last Mission	Cass	Solo-Flight	Disk
Deceptor	Disk	Laurel & Hardy	Cass/Disk	Split Personalities	Disk
Double Take	Cass/Disk	Leaderboard Exe.	Cass/Disk	Stifflip & Co.	Cass/Disk
Diablo	Disk	Marble Madness	Cass	Supercycle	Cass
Empire	Cass	Max Torque	Cass/Disk	Superhuey 2	Cass
Enlightenment	Disk	Montezumas Rev.	Cass	Thai Boxing	Cass/Disk
Epyx Epics	Cass/Disk	Nuclear Embargo	Cass	Trivia (deutsch)	Disk
Equinox	Cass	Octapolis	Cass/Disk	Uchi Mata	Cass
Escape from Paradise	Cass	Oink!	Cass/Disk	V	Cass
Firelord	Cass	Paperboy	Cass	Wizball	Cass/Disk
Fist II	Disk	Peter Shilton	Cass	Wonderboy	Disk
Flunky	Disk	Handball M.	Cass	Yie ar Kung Fu	Cass
Head over Heels	Cass	Ping Pong	Cass	Yogi Bear	Disk

Die aktuellen Hits für den C-64

Armalyte	C. 25,90	D. 35,90	Gold Silver Bronze	D. 59,90	Roger Rabbit	D. 39,90	
Bard's Tale 1		D. 49,90	Leb. + St. lass.C.	29,90	D. 39,90	Savage	D. 39,90
Bard's Tale 2		D. 49,90	It's a Kind of Magic	D. 59,90	SDI (Activision)	C. 29,90	
Bard's Tale 3		D. 49,90	Micropr. Soccer	C. 39,90	D. 49,90	Sup. Icehockey	C. 29,90
Chuck Yeager's AFT		D. 49,90	Mini Golf	D. 39,90	The 5th Gear	C. 9,90	
Cybernoid	C. 29,90	D. 39,90	Pool of Radiance	D. 49,90	Ultima 5	D. 59,90	
Footb. Man. 2	C. 29,90	D. 39,90	Rambo III	C. 25,90	D. 35,90	Videoarchiv	D. 14,99
Game Set Match 2		D. 49,90	Return of the Jedi	D. 35,90	Vokabeltrainer	D. 49,90	

finden wir die dritte Lochkarte. Nun inspizieren wir den Keller des Schlosses. Wir gehen also nach Westen, dann die Treppe hinunter und wieder nach Osten. Wir stehen inmitten eines kleinen Konstruktionsbüros. Als erstes legen wir hier die Flasche und den Wurfhaken ab. Jetzt untersuchen wir den Spiegel rechts an der Wand und entdecken einen verborgenen Schalter, den wir drücken. In diesem Augenblick öffnet sich eine der beiden Schranktüren. Aber Vorsicht! Würden wir jetzt durch die Tür gehen, würde uns im wahrsten Sinne des Wortes der Schlag treffen. Wir gehen jetzt zurück ins Foyer, nehmen die Schmuckkugel und legen diese sofort wieder ab. Im Anschluß daran untersuchen wir den kleinen Pokal, der auf einem Regal oberhalb des Stuhles steht. Hier befindet sich die vierte und letzte Lochkarte. Jetzt wieder nach Nord-Ost, Treppe hinab, nach Osten, und



wir stehen wieder im Konstruktionsbüro. Unser Interesse gilt jetzt dem Sekretär; wir öffnen die linke Schublade und entdecken dort Sicherungen, die wir aufnehmen. Jetzt gehen wir nach Norden (durch den Schrank) und stehen vor der Zeitmaschine. Wir sehen an der linken Wand einen Hebel, den wir umlegen. Anschließend stecken wir die Sicherungen in den Sicherungskasten neben dem Hebel. Nun noch schnell den Hebel an der Wand wieder umgelegt, und es ertönt das Brummen der Zeitmaschine. Nun gehen wir wieder nach Süden ins Büro, nehmen den Wurfhaken und die Flasche wieder auf und legen die Kerze dort ab. Anschließend wieder nach Norden zur Zeitmaschine. Hier legen wir den Wurfhaken und die Flasche wieder ab.

Folgende Sachen befinden sich in unserem Gepäck: Das Bild des Butlers, ein Testament, 4 Lochkarten, Handschuhe sowie ein Feuerzeug.

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel. 09 11 / 28 82 86

Die Superpacks für den Schneider

Zwei Kassetten aus diesem Kästchen nur **DM 19,90**
zwei Disketten aus diesem Kästchen nur **DM 35,90**

Antirät (deutsch)	Cass	Disk
Bubbler	Cass	Disk
Kinetik	Cass	Disk
Fighting Warrior	Cass	Disk
The Experience	Cass	Disk
The Way of the Tiger	Cass	Disk
Hive	Cass	Disk
Pulsator	Cass	Disk
Movie	Cass	Disk
Indoor Soccer	Cass	Disk
Nexor	Cass	Disk
They sold a Million III	Cass	Disk
Despotik Design	Cass	Disk
Equinox (Der Hit)	Cass	Disk
Murder on the Atlantik	Cass	Disk
Juggernaut	Cass	Disk
Stainless Steel	Cass	Disk
3 Weeks in Paradise	Cass	Disk
Get Dexter	Cass	Disk
Sai Combat	Cass	Disk
Light Force	Cass	Disk
ShaoLin's Road	Cass	Disk
3-D-Quasars	Cass	Disk
Tempest	Cass	Disk
Hyper Sports	Cass	Disk
After Shock	Cass	Disk
Exploding Fist	Cass	Disk
Short Circuit	Cass	Disk
Super Cycle (Motorradrennen)	Cass	Disk

RAM Turbo Joyst.	59,90	Spectrum	Par 3 Leaderboard	49,90
Videoface	149,90	Empire Strikes Back	Coll.	29,90
180 Darts	9,90	Eye	Rampage	29,90
720 Degrees	19,90	Five Star Games 3	Rebel	29,90
A.C.E. 2	25,90	Football Manager 2	Roadblasters	29,90
A.C.E. 1	29,90	Four Smash Hits	Roadwars	29,90
Action Force 2	25,90	Garfield	Rolling Thunder	25,90
All Stars	29,90	Gauntlet 1+2	Sam. Warrior neu	25,90
Arkan. Rev. of Doh	25,90	G.B.Air Rall.	Sceptre of Bagdad	9,90
Adv. Tact. Fighter	29,90	GL Supersoccer	Shanghai Karate	9,90
Basketmaster	25,90	Hysteria	Sidewalk	29,90
Battle Valley	9,90	Impact	Sidewalk	29,90
Black Lamp	25,90	Imp. Mission 2	Sixpack Vol. 3	29,90
Blood Valley	29,90	Ind. Jon. & The Temple	Solid Gold	29,90
BMX-Simulator	9,90	Intern. Karate +	Solomon's Key	9,90
Buggy Boy	29,90	Karnov	Starwars	29,90
C.A.D. dt.	29,90	Lightning Simulator	Survivor	9,90
California Games	25,90	Life Guard Multiface	Terramex	29,90
Champ. Sprint	29,90	The Living Daylights	Tron	29,90
Cleaver & Smart	29,90	Lucasfilm Comp.	Think	9,90
Coconut Capers	25,90	Mag Max	Thundercats	25,90
Combat School	25,90	Magnetron	Toolkit	9,90
10 Comp. Hits 4	9,90	Matchday II	Top Ten Coll.	29,90
Crime Busters	29,90	Milk Race	Tour de Force	25,90
Cyberoids	29,90	Mutants	Trantor	25,90
Dark Sceptre	25,90	Nebulus	Virus	19,90
Dark Side	25,90	Ol. Challenge D.T.	We are the Champ.	25,90
Driller	39,90	Omega One	Winter Edition	25,90
Elite Collection	49,90	Outrun	Where time st. still	29,90

Bald ist Weihnachten... SPECTRUM

Hier zahlen Sie für ZWEI SPECTRUM-Titel Ihrer Wahl NUR DM 19,90! Am besten gleich bestellen - Tel.: 0911/288286

Ace of Aces	Arkanoid	World Series Baseball	Chess (Schach)	D.T. Supertest	Deactivators	Doubletake	Dragon's Lair 2	Endurance	Equinox	Firestorm	Greyfell	Jack the Nipper	Juggernaut	Konami's Golf	Masters of the Universe	Metrocross	Monty on the Run	Nexus	Nightshade	Rocky Horror Show	Scoby Doo	Sigma 7	Solomon's Key	Space Harrier	Spy vs. Spy Island Capers	Stainless Steel	Terra Cresta	Great Escape	Time Trax	Tomahawk	Uchi Mata	Willow Pattern	Wintergames	Yabba Dabba Doo	Asterix	BMX-Racers	The Goonies	Hacker 1	Hacker 2	Infiltrator
-------------	----------	-----------------------	----------------	----------------	--------------	------------	-----------------	-----------	---------	-----------	----------	-----------------	------------	---------------	-------------------------	------------	------------------	-------	------------	-------------------	-----------	---------	---------------	---------------	---------------------------	-----------------	--------------	--------------	-----------	----------	-----------	----------------	-------------	-----------------	---------	------------	-------------	----------	----------	-------------

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 09 11 / 28 82 86

NEU für PC's
an Hunter 89,90
g's Quest 4 99,90
oyx on PC (mit Pit-
op 2, Summergames
II, Wintergames)
nur 59,90
NEU

SAMANTHA FOX Strip Poker

Bei diesem neuen und wirklich aufregenden 7 Card Stud. poker müssen Sie schon ganz cool bleiben. Ob Sie es schaffen, Ihre Spielkarten stets im Auge zu behalten? Digitalisierte Videos - und bluffen kann Samantha auch!

Für C-64 Cass.	13,90
Für Spectrum 48K/128K	13,90
Für Schneider 464/684/6128	13,90
Für Schneider (Disk)	19,90

HIERMIT BESTELLE ICH FÜR DEN COMPUTER CASS. DISK

NACHSTEHENDE PROGRAMME:

PER NACHNAHME _____

VORKASSE OD. SCHECK _____

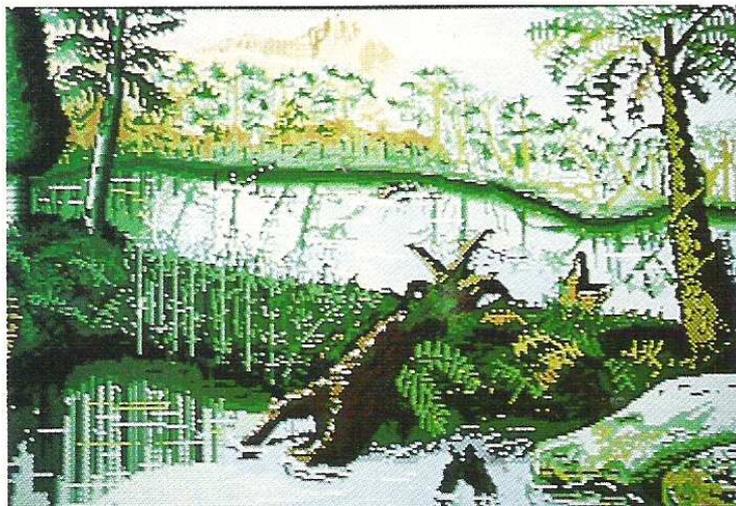
KOSTENFREIES INFO _____

ABSENDER: _____

AN: T.S. DATENSYSTEME, DENNISSTR. 45, 8500 NÜRNBERG 80

Wir besteigen die Zeitmaschine und legen den kleinen Hebel links an der Armatur um (er ist leicht zu übersehen), stecken dann die erste Lochkarte von rechts in den Schlitz zwischen den beiden Pfeilen. Der Bildschirm verfärbt sich nun (diese Vorgänge müssen sehr genau ausgeführt werden. Sollte sich nichts auf dem Monitor tun, beide Vorgänge wiederholen!). Unsere erste Reise führt uns zunächst in...

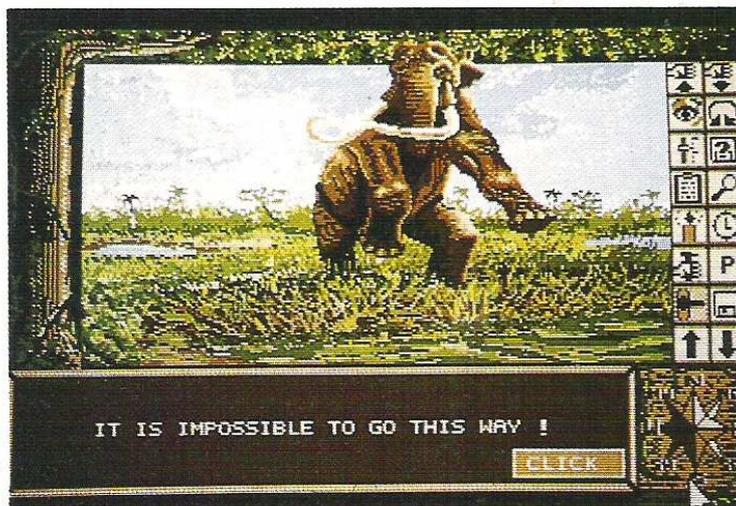
wenn wir die Mitteilung bekommen, daß wir unter Wasser etwas sehen, gehen wir dennoch weiter nach Osten. Unter Wasser befindet sich nämlich ein Riesen-Krokodil, daß uns zum Fressen gerne hat. Nun stehen wir an einer Feuerstelle, die Jäger hinterlassen haben. Leider ist sie erloschen. Wir legen das Gras ab (mit dem "Benutze-Icon"), dann entzünden wir unser Feuerzeug. Jetzt müßte die Feuerstelle wieder



Die Vorzeit:

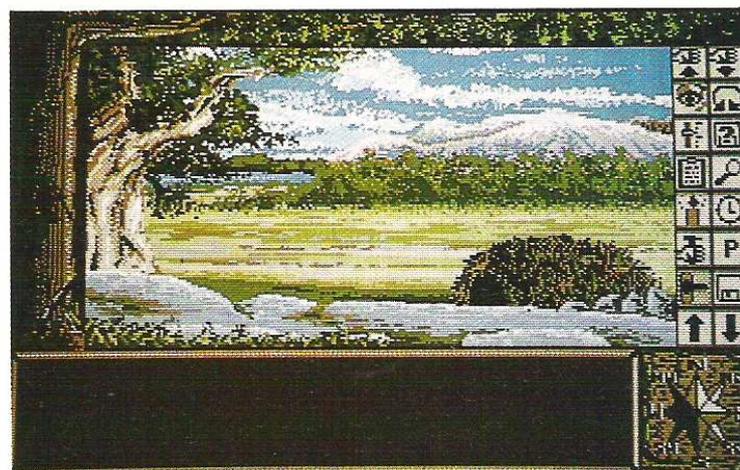
Wir befinden uns auf einer Wiese. Vor uns sehen wir eine Art Straußenvogel, der uns aber nicht weiter interessieren soll. Wir gehen als erstes nach Osten und stehen neben einem

brennen. Jetzt legen wir das Feuerzeug ab. Dann nehmen wir uns aus der Feuerstelle einen toten Ast und gehen damit nach Osten. Wir befinden uns jetzt in einer wunderschönen Höhle mit Wandmalereien. Von hier aus führt unser Weg



hundert Jahre alten Baum. Auf der rechten Seite befindet sich ein Unterschlupf aus trockenem Gras, den wir untersuchen. Wir finden hier einen Knochen, den wir aufsammeln. Anschließend nehmen wir auch das Gras mit. Dann nach Nord-Ost zu einem See. Auch

nach Süden, und wir stehen in einer zweiten Höhle, in der wir unser erstes Teilstück zur fünften Lochkarte finden. Sie befindet sich links neben dem Totenkopf. Einen weiteren Hinweis zu einer anderen Epoche finden wir hier als Wandmalerei etwas oberhalb



des Totenkopfes. Es sieht aus wie ein Tempel und trägt den Hinweis 13.00 Uhr. Wir gehen nun nach Norden und kommen zur ersten Höhle, in der wir jetzt unseren brennenden Ast ablegen. Dann gehen wir zurück nach Westen zur Feuerstelle, wieder nach Westen zum See

aber steigen wir wieder in unsere Zeitmaschine und kommen zurück ins Schloß.

Im Schloß angekommen, müssen wir ins Konstruktionsbüro gehen, um dort wieder etwas abzulegen; das Bild und das Testament. Jetzt wieder zurück



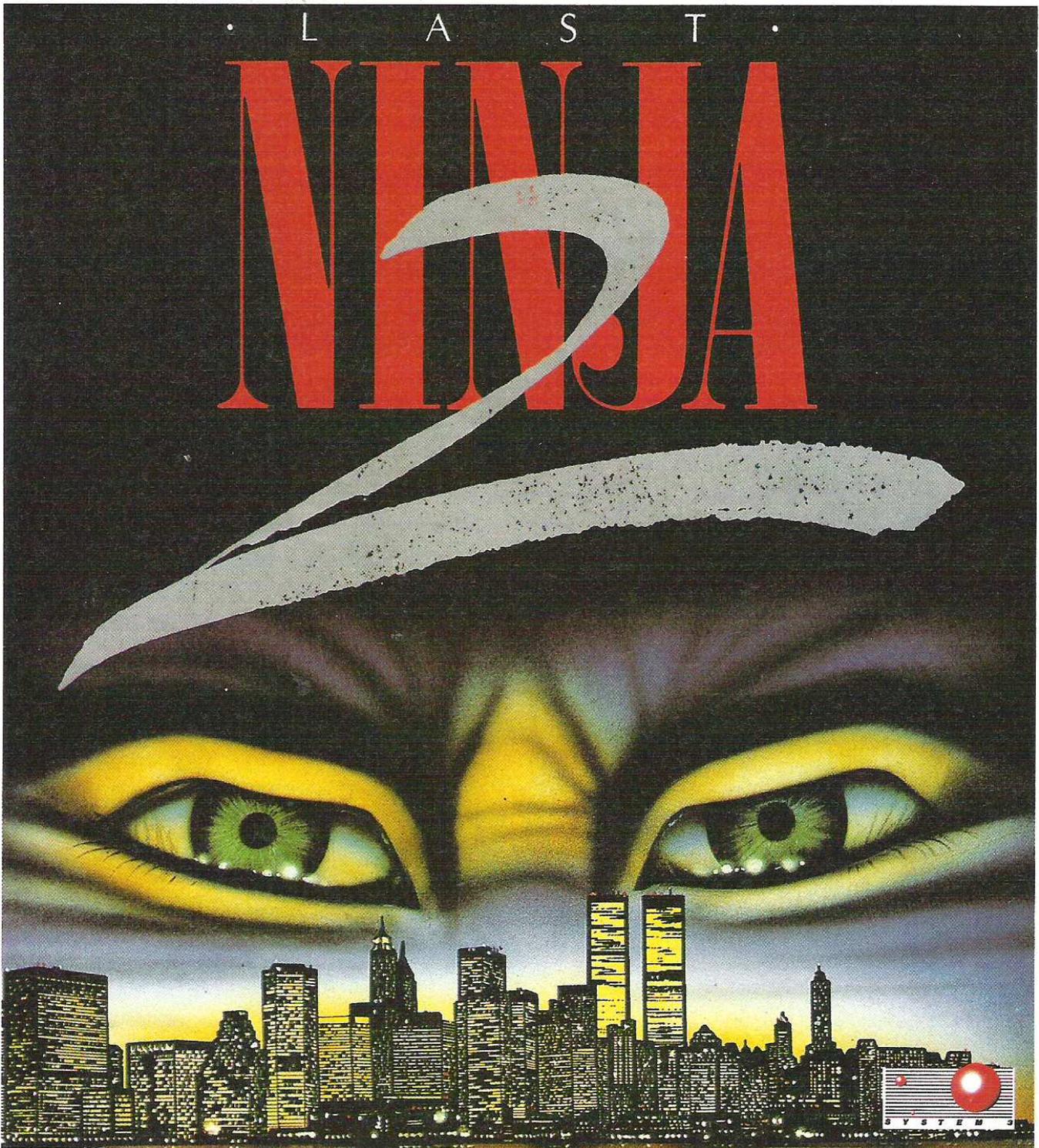
mit besagtem Krokodil und anschließend nach Südwesten zum alten Baum. Hier liegen neben der Grashöhle Steine, von denen wir uns einen mitnehmen. Es sei noch erwähnt, daß, wenn wir vom Weg abkommen, von einem Mammut niedergetrampelt werden. Nun

zur Zeitmaschine, dann Wurfhaken und Flasche aufnehmen und in die Maschine einsteigen. Nun wieder den kleinen Hebel umlegen und die erste Lochkarte von links in den Schlitz einlegen. Unser zweiter Ausflug führt uns nach...



Das ist das Letzte!

• L A S T •
NINJA



Jetzt ist es doch noch da.
Nachdem System 3 mit „The Last Ninja“ von Presse und Spielern Lob und Anerkennung einheimsten, setzten sie dem noch die Krone auf.

Jetzt gibt es „Last Ninja 2“. Die überlieferte fernöstliche Kunst der Selbstverteidigung findet ihre Herausforderung in den Straßenschluchten New Yorks.
„Last Ninja 2“ – erhältlich für C 64 und Amstrad mit Ninja-Maske und Ninja-Plan.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschnitten 

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

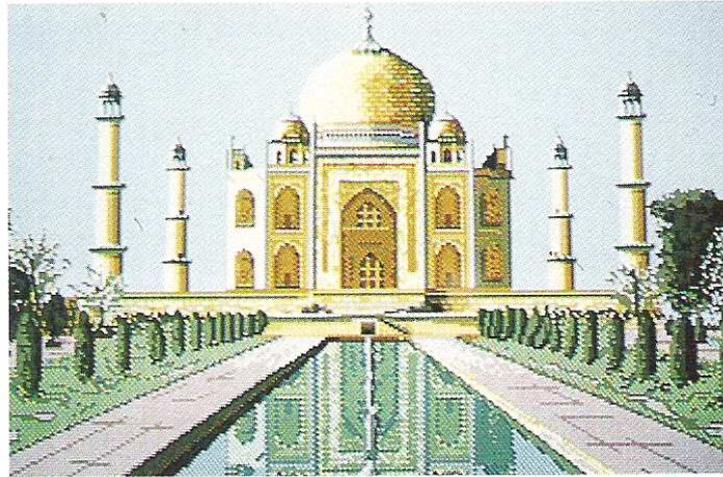
An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2



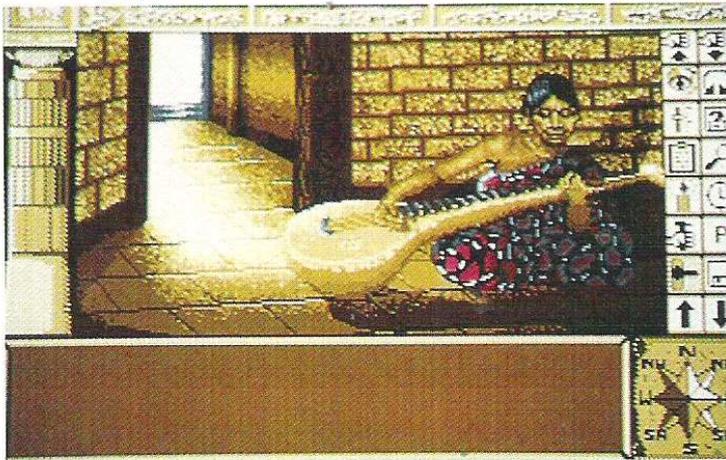
Das Programm

Indien:

Wir befinden uns zuerst in einem Dorf. Von hier aus gehen wir erst nach Westen und dann nach Norden in eine Hütte. Hier fordert uns ein Leprakranker auf, ihm die Hand zu geben. Dies tun wir mit "benutze Handschuh" und klicken dann die Hand des Kranken an. Dieser gibt uns einen Zettel mit der Bitte, ihm ein Heilwasser zu besorgen. Wir verlassen also die Hütte, nachdem wir den Zettel an uns genommen haben, nach Süden, gehen dann zweimal nach Osten. Wir stehen nun im Dschungel. Von

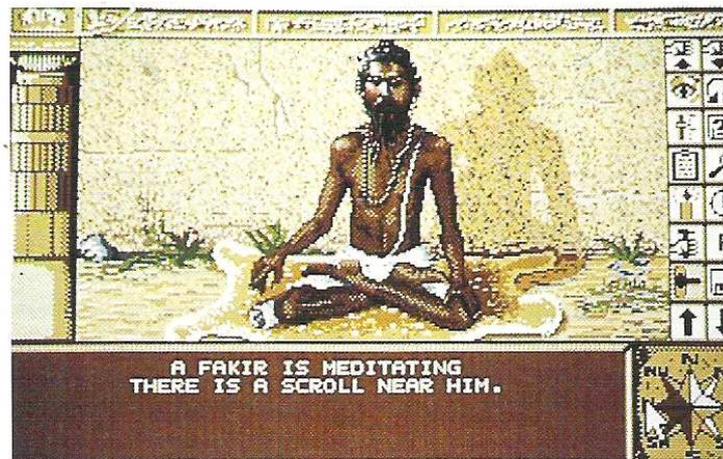


sche abgelegt haben, verlassen wir die Hütte, gehen zur Dorfmitte, wo auch unsere



hier aus einmal nach Osten (der Screen wechselt dabei nicht!) und dann nach Norden. Wir kommen so zum Marktplatz, wo wir einem Elefantenhirten begegnen. Ihm geben wir den Zettel. Es erfolgt nun mehrere Male die Aufforderung zu klicken. Zum Schluß stehen wir vor einem Tempel, den wir betreten, indem wir nach Norden gehen. Wir "benutzen" die Flasche am Brunnen und nehmen so das Heilwasser auf. Nun nach Süden, um den Tempel wieder zu verlassen. Wir besteigen nun die Elefanten und müssen wieder mehrere Male klicken. Auf dem Marktplatz angekommen, gehen wir sofort zweimal nach Westen (ohne abzusteigen), dann zweimal nach Süden und zweimal nach Westen. Jetzt befinden wir uns wieder im Dorf. Wir bringen dem Leprakranken das gewünschte Heilwasser in seine Hütte und erhalten von ihm einen Schlüssel. Nachdem wir auch die Fla-

Zeitmaschine steht und von dortaus nach Norden. Es erscheint am Bildschirmrand



eine verschlossene Tür, die wir mit dem Schlüssel öffnen können. Wir finden auf einem Tisch einen Brief und wieder einen Teil zur fünften Lochkarte. Den Brief benötigen wir nicht und legen ihn deshalb wieder ab.

Wir verlassen anschließend die Hütte. Spaßeshalber sei hier

angemerkt, daß im Nord-Osten eine Frau in einer Hütte auf einer Art Gitarre spielt. Diese Dame ist aber auch nur ein Ablenkungsmanöver. Wir gehen stattdessen zweimal nach Westen und treffen hier einen meditierenden Fakir, dem wir das Dokument, das an seiner rechten Seite liegt, klauen. Jetzt zweimal nach Osten gegangen, sofort in die Zeitmaschine und zurück ins Schloß, denn sonst ersticht uns der Fakir. Außerdem sei erwähnt, daß andere "Entdeckungsreisen" durch ein Rendezvous mit einem Tiger abrupt beendet werden.

Im Schloß angekommen den kleinen Hebel an der Armatur

bewegen und die rechte Lochkarte in den Schlitz einschieben. Wir kommen nun nach...

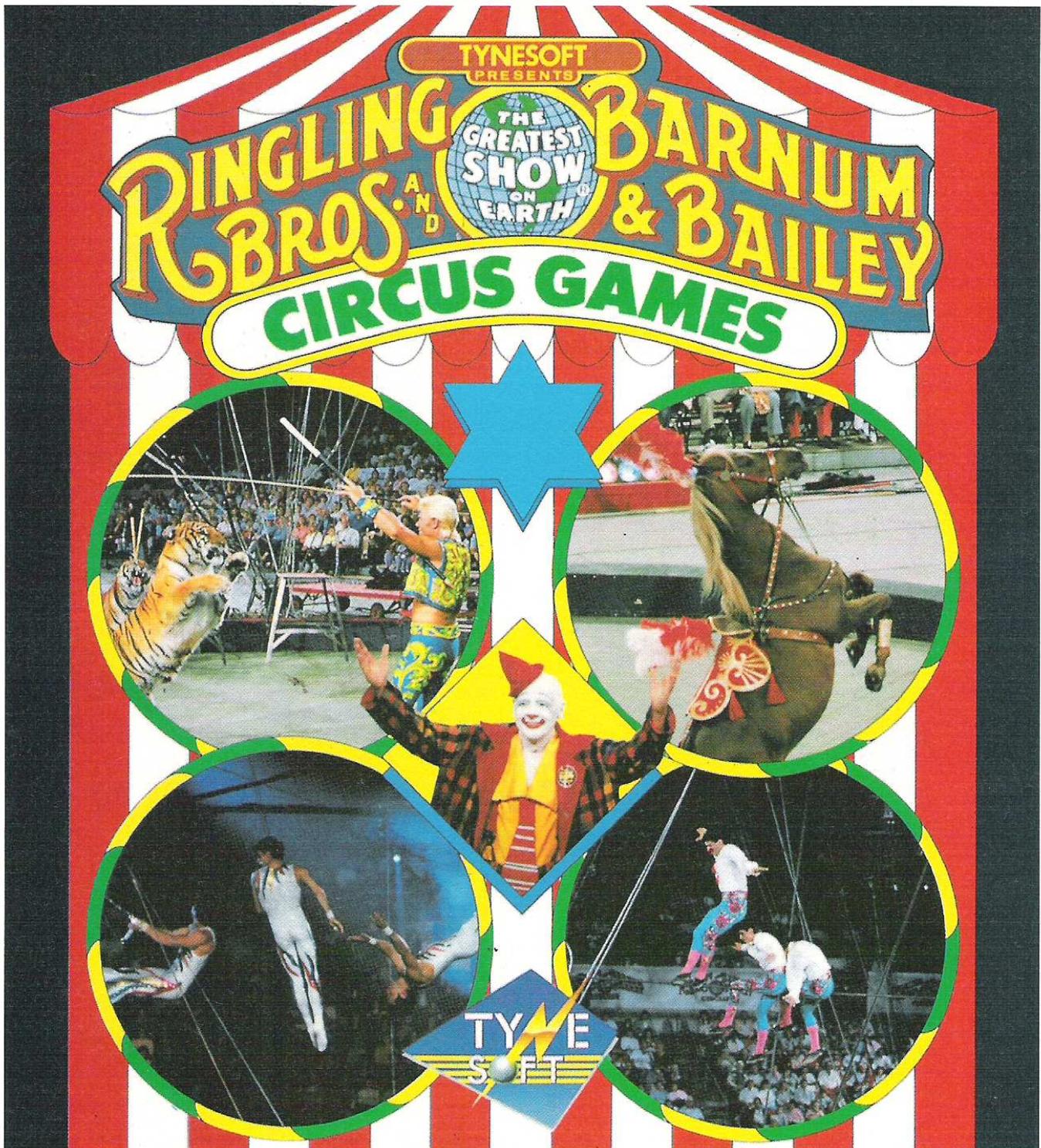
Ägypten:

Unser Ausgangspunkt ist die Wüste. Von hieraus gehen wir nach Osten und sooft nach Norden, bis wir vor einer Pyramide stehen. Am linken Bild-

rand sehen wir einen Busch, den wir untersuchen und daraufhin ein Amulett finden, das wir aufnehmen. Nun klicken wir das "Untersuche-Icon" an und dann das Dokument, welches wir dem Fakir entwendet haben. Uns wird folgende Mitteilung verraten: "Oben, oben links, oben rechts, oben rechts." In dieser Reihenfolge bewegen wir die Steine, die sich am Eingang befinden. Es öffnet sich nun die Eingangstür. Bevor wir nach Norden gehen, legen wir das Dokument ab. Die Fackel, die wir hier im Vorraum finden, lassen wir liegen; sie ist nicht von nutzen. Stattdessen gehen wir nochmals nach Norden. Wir befinden uns jetzt in einem Raum, der von Giftschlangen nur so wimmelt. Wir benutzen das Amulett und klicken eine Schlange an. Nachdem die Schlangen verschwunden sind, geht unsere Expedition nochmals nach Norden und zum Schluß nach Westen. Wir befinden uns jetzt in einem Raum, in dem wieder Statuen links und rechts, ähnlich wie im ersten Raum, stehen. Nun schleudern wir unseren Wurfhaken an die Decke des Raumes. Wir können nun am Seil aufsteigen und kommen in einen anderen Raum mit einem Sarkophag. Diesen Sarkophag öffnen wir, indem wir die Hebel an der Wand umlegen! V.l.n.r.: Hebel oben, viermal unten, dreimal oben. Im Sarkophag finden wir einen Ring. Anschließend legen wir alle Hebel in die Ausgangsposition zurück.

Rechts neben dem Sarkophag finden wir das dritte Teilstück zur fünften Lochkarte. Wir steigen anschließend am Seil wieder hinunter und gehen nach Norden. In diesem Raum müssen wir die linke Fackel drehen: Es öffnet sich dann eine Geheimtür. Hier müssen wir hinabsteigen. Wir finden uns dann vor der Pyramide wieder und müssen dann zurück zur Zeitmaschine: Zweimal nach Süden, nach Westen und nochmal nach Süden. Nun wieder in die Ma-

Herrreinspaziert!



Menschen, Tiere, Sensationen.
Kommen Sie! Sehen Sie! Staunen Sie!
Bengalische Tiger, Hochseil-
akrobaten, Kunstreiter, wagemutige
Trapezkünstler und ulkige Clowns.

Kommen Sie! Staunen Sie!
Und treten Sie vor allem selbst auf.
Alle Artisten mit C 64, Amiga,
Atari ST und PC sind eingeladen.
Hereinspaziert... *

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken 

Name: _____

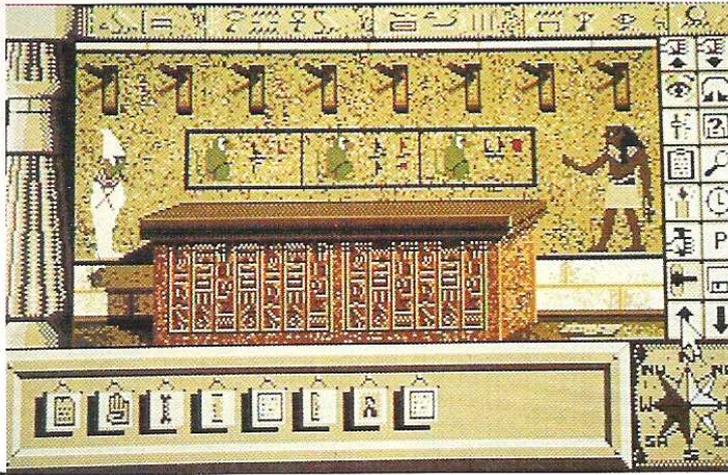
Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft


Das Programm



schine, Hebel umlegen und, im Schloß angekommen, letzte Lochkartekarte einlegen. Sie bringt uns nach...

Mexico:

In Mexico müssen wir einen Maya-Tempel finden. Mein Gott, was für ein beschwerlicher Weg, der da auf uns zukommt! Denn: Kommt man vom Wege ab, geraten wir in ein Sumpfgebiet, aus dem es fast unmöglich ist, wieder herauszukommen.

Wir gehen also von unserem Ausgangspunkt zweimal nach Osten. Hier finden wir einen Baumstumpf, in dem eine Kette versteckt ist. Mit der Kette gehen wir nun fünfmal nach Westen und stoßen nun auf einen Maya-Krieger. Ihm geben wir die Kette, und er zeichnet uns daraufhin den Weg zum Maya-Tempel auf. Aber wir müssen erst den Platz mit den großen Steinen finden. Also gehen wir nach Süden, nach Osten (das Bild bleibt unverän-

dert stehen) und viermal nach Norden. Bevor wir jetzt den Plan, den der Maya-Krieger in den Sand gemalt hat, abschreiten, gehen wir dreimal nach Osten. Hier finden wir einen kleinen Tempel. Den Eingang untersuchen wir, und es erscheint eine Statue aus Stein. Wir drehen am Schild der Statue. Wir finden hier einen Schlüssel. Anschließend gehen wir wieder dreimal nach Westen und kommen wieder an den Platz mit den großen Steinen. Von hier aus gehen wir wie folgt: Dreimal nach Nord-Ost, zweimal nach Norden, zweimal nach Nord-West, einmal nach Nord-Ost und einmal nach Osten.

Vor uns nun - der Maya-Tempel. Hier benützen wir den Handschuh - genau zwischen den beiden Stein-Säulen, um eine giftige Schlange zu entfernen. Nun können wir den Ring benützen, den wir in die Mitte der Steinplatte stecken können.

Wir erinnern uns an die

Wandzeichnung aus der Urzeit! Es war eine Zeitangabe angegeben: 13.00 Uhr. Wir klicken deshalb die Uhr an, um zu sehen, wie spät es ist. Sollte wie in meinem Fall die Uhr 13.03 oder später anzeigen, so müssen wir leider die Uhr sooft anklicken, bis sie wieder auf 13.00 Uhr steht. Es erscheint ein Lichtschein, der durch den Ring gebrochen wird und die Tür zum Tempel öffnet. Wir klicken nun einmal "ins Leere", und es erscheint rechts oben im Bild die Tür mit zwei Löchern. In das linke Loch stecken wir den Knochen, den wir in der Urzeit gefunden haben.

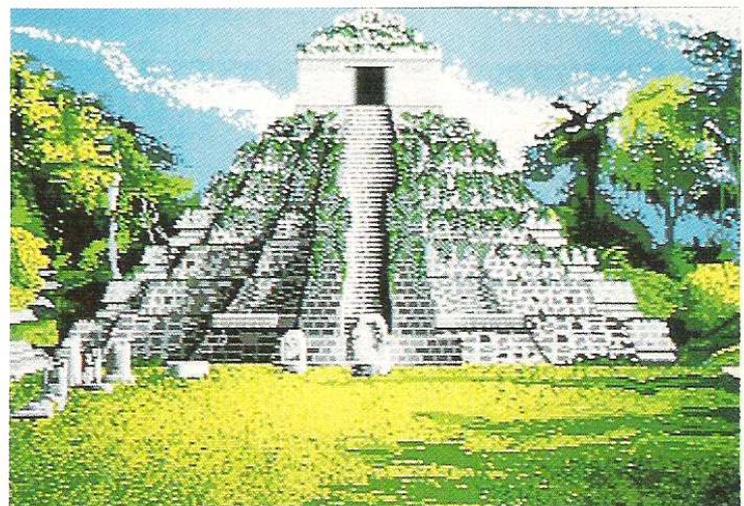
Nun können wir nach Norden gehen. Ein Fallgitter, das uns zerschmettern soll, wird von dem Knochen aufgehalten, und wir kommen in das Innere des Tempels. Hier benützen wir den Schlüssel, den wir in das Schlüsselloch der Truhe stecken. Jetzt müssen wir die Truhe nehmen. Somit gelangt das vierte und letzte Teilstück der Lochkarte in unseren Be-

sitz. Alle vier Teilstücke wandeln sich nun in eine einzige Lochkarte um.

Jetzt heißt es, zurück zur Zeitmaschine: Einmal nach Süden, einmal nach Westen, einmal nach Süd-West, zweimal nach Süd-Ost, zweimal nach Süden, dreimal nach Süd-Osten, und wir kommen nun wieder zum Platz mit den Steinen. Von hier aus gehen wir viermal nach Süden, einmal nach Westen und einmal nach Norden, und wir treffen den Maya-Krieger wieder. Von hier aus wieder zweimal nach Osten, und wir stehen vor der Zeitmaschine. Einsteigen - und wieder zurück ins Schloß!

Im Schloß angekommen, gehen wir ins Konstruktionsbüro, nehmen das Bild des Butlers und das Testament an uns und gehen zurück zur Zeitmaschine. In der Zeitmaschine legen wir nun nach bewährtem Muster die letzte Lochkarte ein.

Sie bringt uns in...



SEA, SOFT & SUN

SINNlichkeit



ABENTEUER

SPANNUNG

LEIDENSCHAFT

EROTIK



GELD

Software, die man wenig oder sehr mag... hemmungslos zu genießen... ihr zu widerstehen wäre eine

ACTION

Eine Software, die für Aufregung

EMMANUELLE

TOMAHAWK

Eine Bearbeitung nach dem berühmten Roman von Emmanuelle Arsan. Eine Gestaltung, die Ihnen den Atem verschlägt, im Herzen eines verzaubernden und verführerischen Brasiliens...

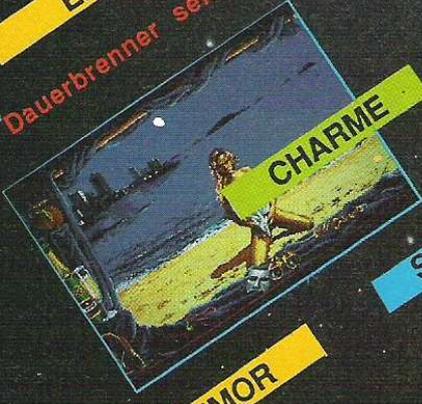
EXOTIK

Dauerbrenner seit 10 Jahren...

CHARME

SPORT

HUMOR



Distributor :
Elbinger Strasse 1
6000 FRANKFURT M/9
Tél : (069) 70 60 50

BOMICCO

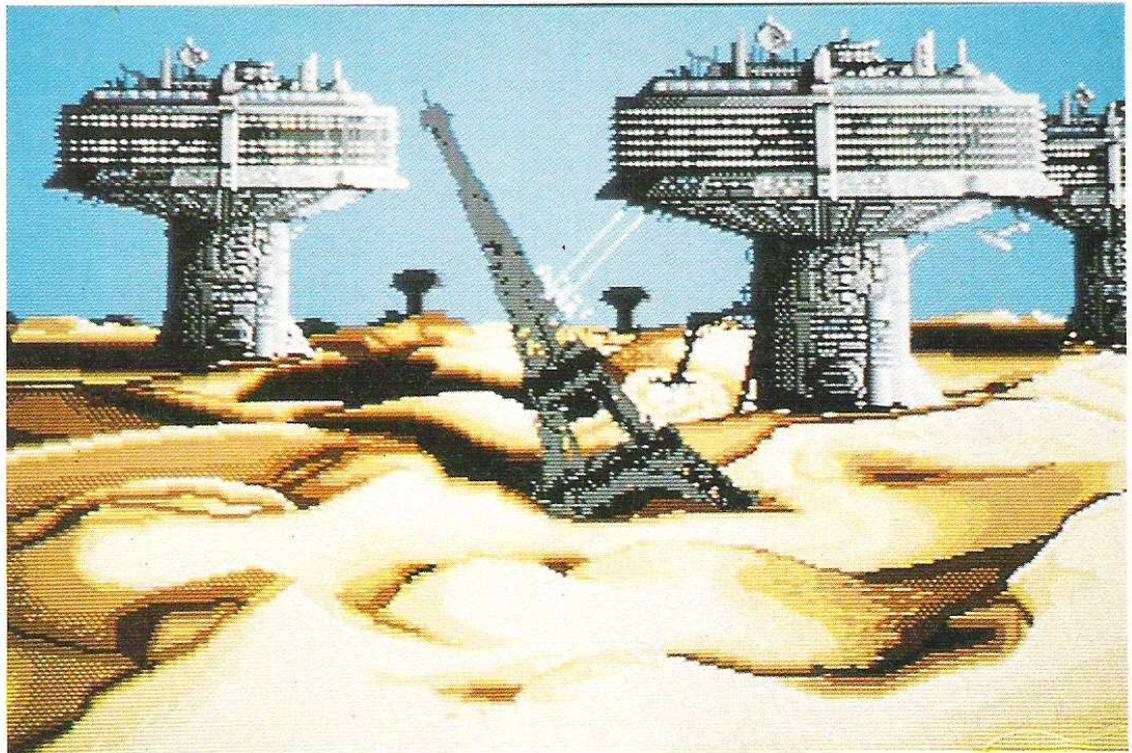
TOMAHAWK



Eine Produktion TOMAHAWK
Nach dem Roman von Emmanuelle Arsan
Originalidee : Muriel Tramis und Alain Bessard
Grafik : Yannick Chosse und Kaki - Programmierung : Inférence MDO
AMIGA ATARI ST KOMP. PC AMSTRAD. PC 1512/1640 AMSTRAD CPC 6128

Die Zukunft:

Am Anfang stehen wir in einem Raum einer Weltraumstation. Am linken unteren Rand steht ein Schaltpult. Wir müssen die Knöpfe drücken, und mit einem "Riesen"-Lärm schnell eine Weltkarte hervor. Durch diesen Lärm wird eine Wache alarmiert. Diese Wache setzen wir außer Gefecht, indem wir den Stein auf den Kopf des Wächters schlagen ("Benutze Stein am Kopf"). Nun nehmen wir dem Mann die Waffe, die Uniform und einen Steckschlüssel ab. Wir können nun nach Norden gehen. Gehen wir zweimal nach Westen und einmal nach Norden, befinden wir uns in einer Kommandozentrale, in der wir allerdings nichts besonderes finden. Nachdem wir die Wache niedergestreckt haben, gehen wir allerdings nach Norden und zweimal nach Osten. Wir stehen nun in einem Raum mit drei Türen. Gehen wir nach Süden, so kommen wir in ein futuristisches Schlafzimmer,



auf dessen rechten Seite ein Gerät steht, das wir mittels eines roten Schalters in Betrieb setzen. Es erscheint eine Maschine, auf deren linken Seite sich ein rotes Kreuz befindet.

Wir gehen nun dreimal nach Norden und einmal nach Westen. Hier finden wir die besagte Maschine, die anscheinend für die Stromversorgung zuständig ist. Wir können hier eine Klappe öffnen, die sich an der linken Seite der Maschine befindet, und mit den Handschuhen Sicherungen entnehmen. Nachdem wir das geschafft haben, gehen wir wieder nach Osten und zweimal nach Süden. Hier ziehen wir uns die Uniform des Wächters an (mit "Benutze-Icon") und öffnen die Tür mit dem Schlüssel, den wir ebenfalls dem Wächter abnahmen.

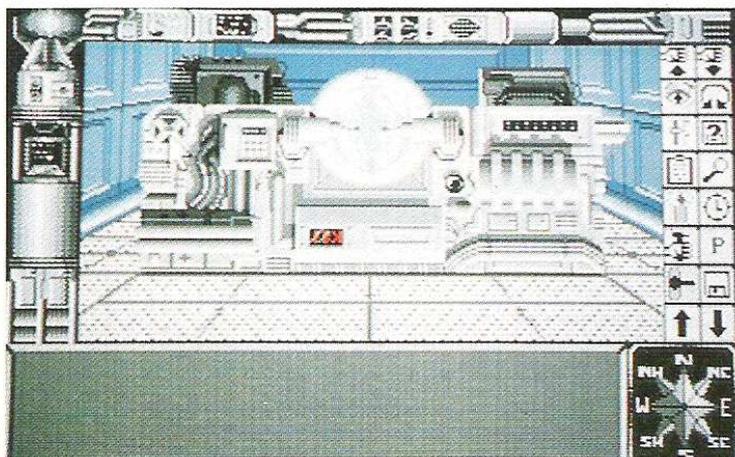
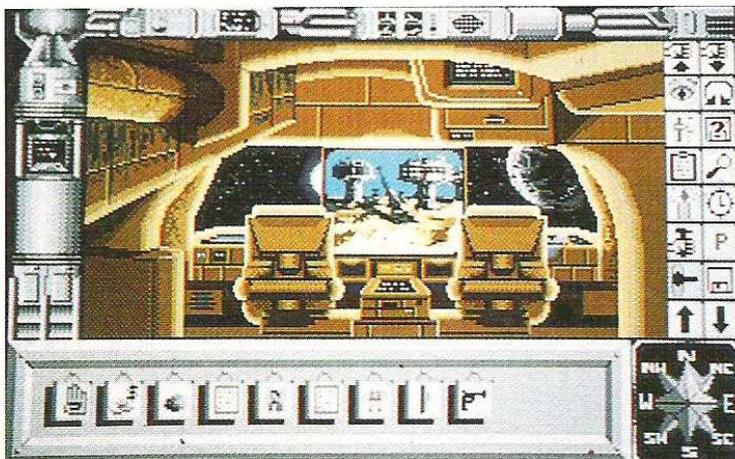
ein Geständnis ablegt und mit uns zur Polizei gehen will!

Das Schlußbild zeigt uns einen Humphrey-Bogart-Typen, der uns dann zum „Meister-Abenteurer“ befördert!

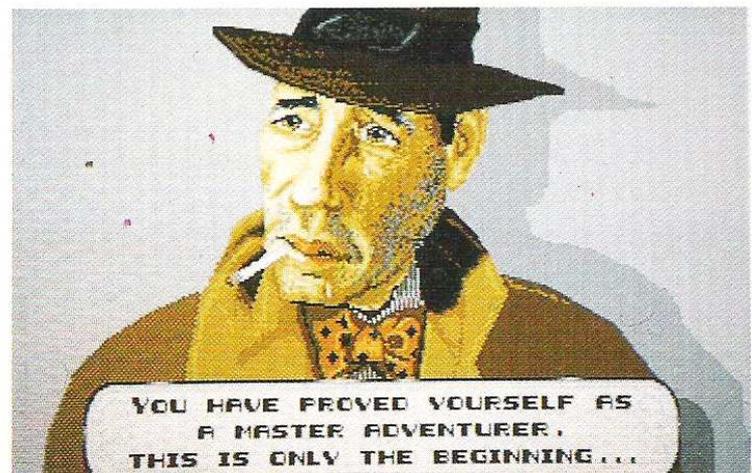
Fazit: **CHRONO QUEST** von **PSYGNOSIS** hat mich - und hoffentlich (bald) auch Sie - mehrere hundert Stunden fasziniert. Ich freue mich jetzt schon auf **FABULUS**, die Fortsetzung dieser spannenden **CHRONO-QUEST**-Geschichte, ein Programm, das unter dem französischen Label **INFOMEDIA** Anfang 1989 erscheinen soll.

Nun klicken wir bei Aufforderung die linke Maustaste an - vor uns steht der Butler, der

Torsten Blum



Das Energie-Zentrum: Die Klappe (Pfeil) läßt sich öffnen!



Spectrum-Pokes

720°:	POKE 40774,0: REM unendl. Credits
	POKE 40360,0: REM unendl. Geld
Deflektor:	POKE 34473,0: REM unendl. Leben
	POKE 42557,0: REM unendl. Energie
	POKE 42627,0: REM Kein Überladen
I, Ball II:	POKE 45392,0: REM unendl. Leben
Roadwars:	POKE 43059,0: REM unendl. Leben Player 1
	POKE 43078,0: REM unendl. Leben Player 2
Combat School:	POKE 37088,0: REM unendl. Zeit (vor der Disziplin eingeben)
	POKE 37088,53: REM Zeit normal (nach der Disziplin eingeben)
Jet Bike Simulator:	POKE 27156,201: REM immer qualifiziert
Dan Dare 2:	POKE 56382,201: REM unverletzlich
Action Force 2:	POKE 51904,0: REM unendl. Leben
Tour de Force:	POKE 42062,0: REM unendl. Räder
Cybernoid:	POKE 39403,0: REM unendl. Leben
Super Stuntman:	POKE 27262,0: REM unendl. Zeit

**So, fäddich.
Waren alle von Christoph!**

Lang versprochen, endlich da! Gemeint ist der neue Lösungsansatz für **HELLOWOON**. Erspielt hat ihn Michael (nicht unserer) auf seinem Atari ST: Rufe laut um Hilfe, Nimm Moos, Nimm Moos, Reibe Moos an das Handgelenk, Schlüpfe aus der Kette, Nimm Moos mit, Stehe auf, Stehe auf, Stehe auf, Öffne die Türe, Norden, Osten, Nehme die Fackel, Süden, Befreie die Leiche, Schau zur Türe, Nehme den Schlüsselbund, Nehme die Brosche, Nehme Staub mit, Norden, Osten, Osten, Schau zum Tisch, Schiebe den Tisch,

Schau zum Tisch, Nehme den Nagel, Westen, Schließe die Türe auf, Öffne die Türe, Süden, Küsse Gercalc, Schließe die Kette mit dem Nagel auf, Norden, Westen, Westen, Gehe die Treppe im Norden hinauf, Greife den Rächer mit den Füßen an, Greife den Rächer mit den Füßen an, Greife den Rächer mit den Füßen an, Greife den Rächer mit dem Moos an, Greife den Rächer mit der Hand an, Greife den Rächer mit der Fackel an (hier bitte auch den Nachtrag beachten!), Gehe die Treppe weiter hinauf, Schau zum Rächer, Nimm den Dolch vom

Rächer, Nimm das Schwert vom Rächer, Norden, Westen, Rüttle an der Tür, Westen, Gehe die Treppe hinauf, Gercalc öffne bitte die Tür, Norden, Schau nach oben, Nimm Grayswandir, Süden, Gehe die Treppe hinunter, Osten, Öffne das Portal, Norden, Nimm Sand, Werfe dem Tod Sand in die Augen, Norden, Norden, Westen, Norden, Nimm den Farn mit, Osten, Norden, Steige auf den Baum, Nimm alles mit, Steige vom Baum hinunter, Osten, Gehe die Halde hinauf, Norden, Gehe in die Höhle, Westen, Norden, Gehe durch die Wand, Westen,

Nimm die Kräuter, Norden, Süden, Öffne die Türe, Süden, Schau zur Hexe, Gebe der Hexe die Kräuter, Küsse die Hexe, Gebe der Hexe den Farn, Süden, Osten, Norden, Norden, Westen, Zünde das Gras im Westen an, Gehe den Weg hinunter, Osten, Schau zur Zentaurenleiche, Schau zur Zentaurenleiche, Bedecke deine Nase mit der Hand, Drehe den Zentauren auf die Seite, Nimm die Armbrust, Norden, Steige in den Brunnen, Hole tief Luft, Tauche, Tauche, Tauche (aber vielleicht auch nur zweimal), Süden, Osten, Lauf schnell nach Osten, Steige die Halde hinauf, Schleudere den Hesp auf Chiops, Westen, Süden, Osten, Norden (?), Schau zur Wand, Nimm den Pfeil aus der Armbrust, Kratze mit dem Pfeil an dem Stein, Norden, Norden, Bitte Syslethru um Hilfe, Westen, Tausche Grayswandir, Osten, Süden, Süden, Süden, Westen, Süden, Zeige der sprechenden Türe das Zauberstaboberteil, Süden, Süden, Gehe die Treppe hinauf, Gercalc zerbreche die Türe, Gehe durch die Türe, Rufe den Drachen Evilye, Küsse den Drachen Evilye, Besteige Evilye von hinten, Mache die Fackel aus, Schließe vorsichtig die Türe mit dem Nagel auf, Die Türe vorsichtig öffnen, Vorsichtig West, Warte, Vorsichtig runter, Norden, Füge den Zauberstab zusammen, Schleudere einen Misp auf Hellowoon, Klettere auf den Thron. Das war's dazu. Hier noch die Anmerkung. Man braucht sie nur, wenn man vom Rächer angegriffen wird: Attackiere den Rächer mit dem Fuß, Verteidige dich mit dem Fuß, Attackiere den Rächer mit dem Fuß, Verteidige dich mit dem Fuß, Attackiere den Rächer mit dem Fuß, Verteidige dich mit dem Fuß, Attackiere den Rächer mit dem Fuß, Verteidige dich mit dem Fuß, Attackiere den Rächer mit der Hand, Verteidige dich mit dem Fuß, Attackiere den Rächer mit der Fackel. Und das war's endgültig.

Schön' Dank an Michael!

BARD'S TALE II - Wilderness

1: Grey Crypt
(Passwort:
Grey Crypt)

2: Sage's Hut

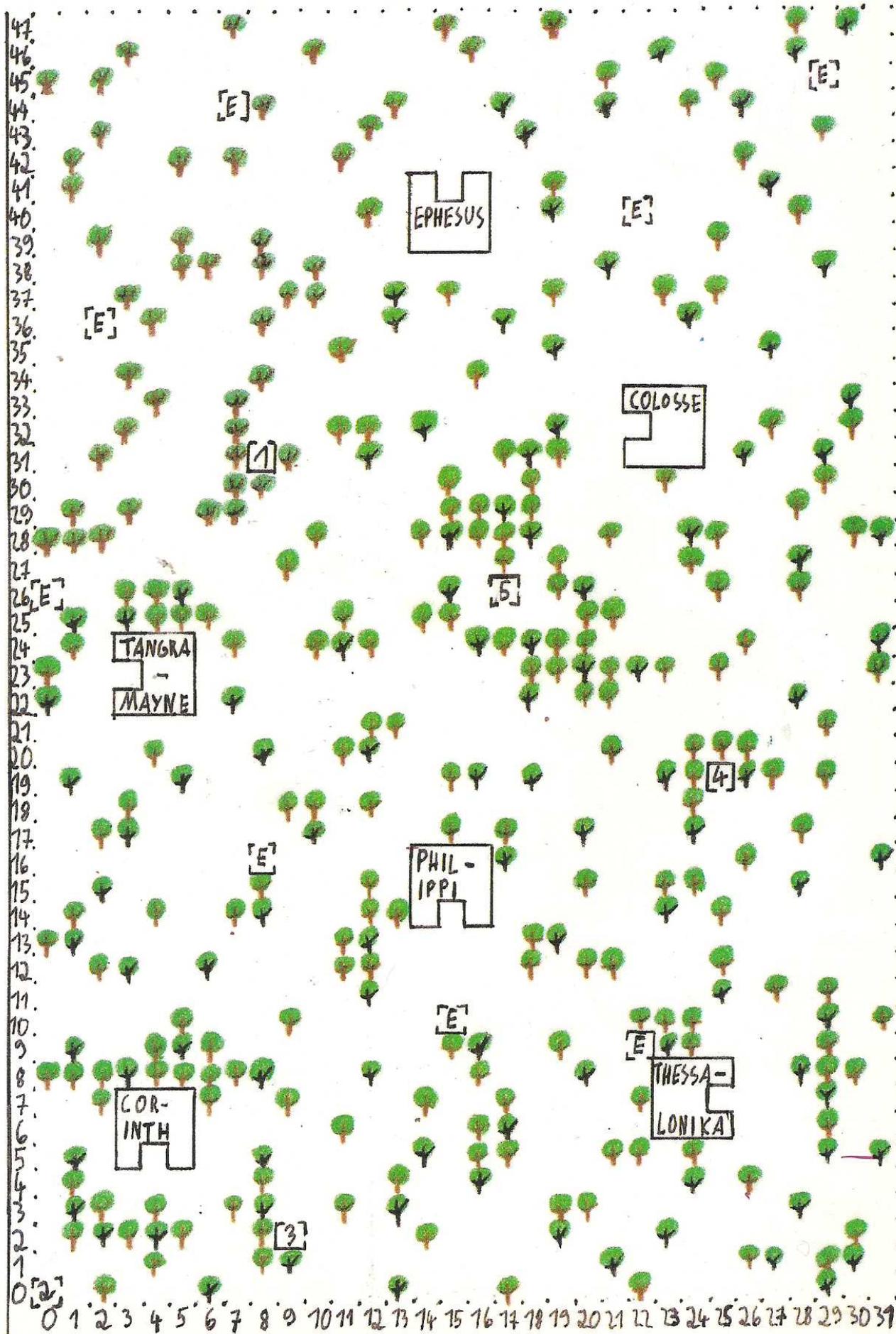
3: Temple
of Narn

4: Hut of
Stone Man

5: Fanskar's
Fortress

E: Leeres
Gebäude

Bei ELITE auf dem Atari ST gibt es einen feinen Cheat: Den Hackmode. Und so gelangt man in ihn: In der Sicherheitsabfrage gibt man statt des Codes beim ersten Versuch SARA ein, dann beim zweiten Versuch den hoffentlich richtigen Code. Durch die Betätigung der Sternchen-Taste kommt man in den Hackmode, den man mit ESC wieder verlassen kann. Aber bleiben wir mal im Hackmode. Folgende Sachen kann man verändern: Eigentlich alles. Hier sind ein paar Adressen und deren Inhalte: 15 (Missiles, max. 4), 13 (Fuel, max. 46 eintragen); 16 (ungleich 00 ergibt Large Cargo Bay), 18 (ungleich 00 (am besten 01, bei allen C0's) ergibt ECM-System, 1F (ungleich 00 ergibt Fuel Scoop), 20 (ungleich 00 ergibt Escape Capsule), 22 (01 ergibt Energy Bomb), 24 (01 ergibt Energy Unit), 26 (01 ergibt Docking Computer), 28 (01 ergibt gal. Hyperdrive), 2E (01 ergibt Retro Rocket), 30 (01 ergibt ECM Jammer), 32 (01 ergibt Cloaking Device). Mit den Worten 02-0A kann man sein System anwählen. 0C/0D ergeben die Credits, 0D die Form des Cursors (00-02), setzt man 1B auf 0F, hat man Laser rundum. Moin und sorry!



DAS ERSTE JAHR DER MAGIC BYTES AERA!



IT'S A KIND OF MAGIC

VIER GAMES PAR EXCELLENCE IN EINEM PACK!

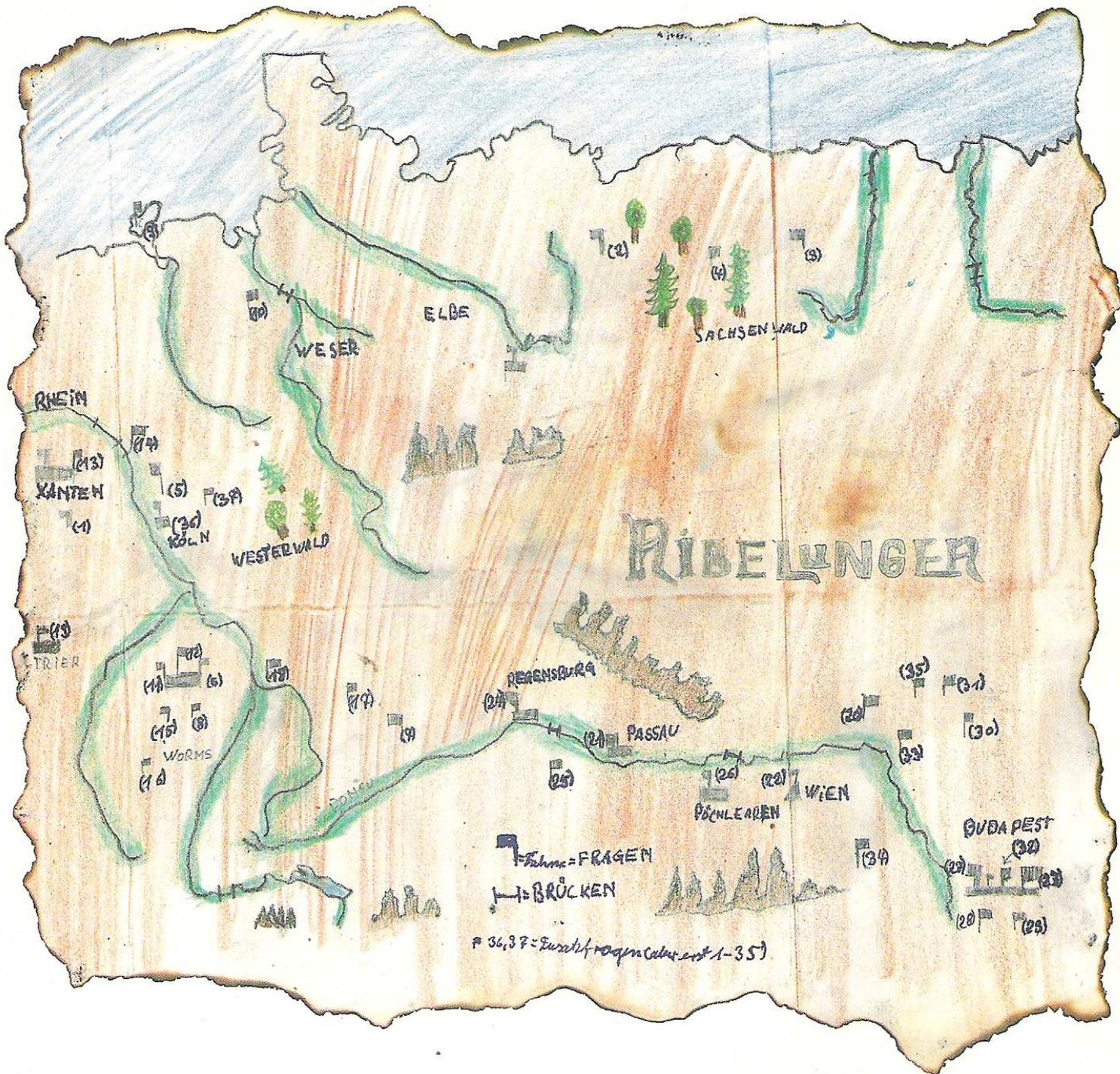
Carsten Borgmeier (ST-Computer): „Für Sammler eine tolle Gelegenheit!“

Matthias Sieglk (ASM): „Ein echter Hammer auf dem Ladentisch.“

Amiga
Atari ST
C64 Disc/Cass



PINK PANTHER
VAMPIRE'S EMPIRE
WESTERN GAMES
CLEVER & SMART



Jetzt endlich gibt es auch eine Hilfe für **DIE NIBELUNGEN** und ihren Ring. Neben der Karte soll dies weiterhelfen: 1. Loblied: Siegfrieds, 2. Sachsenwald: Schwert schmieden, 3. Schwert, Bauch, Blutbad, 4. Sachsenwald: Schwert, Hort teilen, Tarnkappe und Schwert nehmen, 5. Ober-Köln: Xanten, 13, 13, 12, Schiff (bauen), stromaufwärts, 6. Neben Worms: Hagen von Tronje, 7. Unter Odenwald: 40560, als Gefangene nehmen (die Gebrüder), 8. Unter Worms: Kriemhild, Isenland: Schiff sehen, Tarnkappe nehmen, 10.

Neben Weser: Tarnkappe benutzen, Sachsenwald sehen, Alberich, nach Worms, 11. Bei Worms: Gunther, Ute, Kriemhild, 12. Bei Worms: Tarnkappe, Armreif u. Gürtel, 13. Bei Xanten: Gunther, 14. Brücke über Xanten: Sonnenwende, rheinaufwärts fahren, 15. Bei Worms: Armreif u. Gürtel, Hagen von Tronje, 16. Über Schrift "Worms": Odenwald, 17. Über Odenwald: Gunther, stelle zwischen Schulter(?), 18. Unter Köln: Xanten, Siegmund, Nibelungenhort, 19. Bei Trier: Ute, 20. Bei Budapest: Kriemhild, Burgund, 21. Bei Passau:

Dietlind und Gotlind, 22. Bei Wien: Etzel, Wien, 23. Bei Budapest: Ortlieb, Hagen von Tronje, 24. Bei Regensburg: Volker von Alzey, Ja (er erreicht das andere Ufer), 25. Unter Regensburg: Volker von Alzey, Bischof Pilgrim, 26. Bei Bechelaren: Giselher und Dietlind, Gotlind, 27. Bei Budapest: Dietrich von Bern, Giselher, Ja (er war Geisel am Hofe Etzels), 28. Unter Budapest: Siegfried, Atilla, 29. Unter Budapest: Hunnen, Etzel, Ortliebs, 30. Über Budapest: Dankwart von Tronje, Dietrich von Bern, 31. Über Budapest: Reitervolk, Gi-

selher, 32. Mitte Budapest: Hagen von Tronje, Siegfried, Rüdiger von Bechelaren, Wormser Eid, sie waren Gast, Gernot, 33. Über Budapest: Hildebrand, 34. Unter Wien: König Gunther, Hagen von Tronje, Alberich, 35. Letzte Fahne: Der Ring der Nibelungen, 36. Untere Fahne bei Köln: Bank gehen, Boot kaufen, Taucheranzug kaufen, 37. Fahne bei Köln: Kran besorgen, Flaschen mit Luft füllen, Alberich. So, schönen Dank an die Einsender IHC, S.S. & M.R.!

Ran an die Amiga-Spielekiste!



BESTELLSCHEIN

Ich bestelle bei
technicSupport

Marketing und Verlag GmbH
Bundesallee 36-37, 1000 Berlin 31

..... Ex. **Das große
Amiga Spielbuch**

hg. von Axel Schmidt und Jens Hertwig,
ISBN 3-926847-02-6, Hardcover und
farbige Abbildungen.

Mit ausführlichen Beschreibungen
zu 32 der beliebtesten Amiga-Spiele,
mit Tests und Tips & Tricks der Spiele-
Experten. **Preis: DM 49,-**

Ich bezahle:

per Nachnahme

per DM-Verrechnungsscheck

Versandkosten DM 5,-, Ausland DM 10,-
Ausland nur gegen Vorab-DM-Scheck.

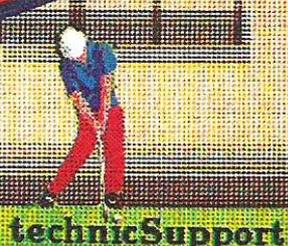
Name _____

Straße _____

Ort _____

Datum _____ Unterschrift _____

Das große
AMIGA
SPIELEBUCH
Axel Schmidt / Jens Hertwig (Hrsg.)



technicSupport

```

WINDOW 1,"                               Programmed by BLACK JACK from DUST in 1988", (50,50)-(570,150)
PRINT
PRINT TAB(20)"Ports of Call Trixer 1.0"
PRINT
LINE INPUT " Name des abgespeicherten Games (mit .trp): ";nam$
PRINT
LINE INPUT " Name (10): ";namen$
LINE INPUT " Firma (10): ";firma$
LINE INPUT " Status (255): ";status$
PRINT " Geld wird auf 16 777 000 000 $ erhoeht !"
status = VAL(status$)
IF LEN(nam$) > 10 THEN BEEP : GOTO ende
IF LEN(firma$) > 10 THEN BEEP : GOTO ende
IF status > 255 THEN BEEP : GOTO ende
ON ERROR GOTO ende
CHDIR"df0:games"
LOCATE 11,5
PRINT "Ich lese !"
OPEN nam$ FOR INPUT AS 1
while not eof (1)
  f$ = f$ + INPUT$(1,1)
WEND
CLOSE 1
LOCATE 11,5
PRINT "Ich veraendere !"
FOR i% = 1 TO 10
  MID$(f$, i% + 63, 1) = CHR$(32) 'loeschen
  MID$(f$, i% + 75, 1) = CHR$(32) 'loeschen
  MID$(f$, i% + 87, 1) = CHR$(32) 'loeschen
NEXT i%
MID$(f$, 63, 1) = CHR$(status) 'status
FOR i% = 1 TO LEN(namen$) 'namen
  MID$(f$, i% + 63, 1) = MID$(namen$, i%, 1)
  MID$(f$, i% + 75, 1) = MID$(namen$, i%, 1)
NEXT i%
FOR i% = 1 TO LEN(firma$) 'firma
  MID$(f$, i% + 87, 1) = MID$(firma$, i%, 1)
NEXT i%
MID$(f$, 105, 1) = CHR$(255) 'geld
MID$(f$, 106, 1) = CHR$(255) 'geld
LOCATE 11,5
PRINT "Ich loesche !"
KILL nam$
LOCATE 11,5
PRINT "Ich schreibe !"
OPEN nam$ FOR OUTPUT AS 1
  PRINT # 1, f$;
CLOSE 1
KILL nam$ + ".info"
ende:
WINDOW CLOSE 1
CHDIR"df0:"
END

```

Den PORTS OF CALL - Trixer sandte uns Martin aus Bregenz. Schön' Dank an ihn!

Faery Tale Adventure

Folgende Gegenstände werden zur Lösung benötigt:

- 5 goldene Statuen
- 1 goldenes Lasso
- 1 Zauberstab
- 1 Kristall
- 1 Muschel
- 1 Rose

Möglicher Lösungsweg:
Südlich von Tambry (in den

braunen Bergen) liegt ein kleiner Tempel (Bird Totem benutzen). In ihm befindet sich der „Sun Stone“. Hat man ihn, begibt man sich in Hemsath's Tomb. Man sollte, nachdem man die „Tomb“ betreten hat, den Gang ganz rechts wählen (den, der nach unten geht). Die anderen Gänge münden in Sackgassen etc. In der „Tomb“

findet man einen Knochen und eine Goldstatue (die Goldstatue ist etwas schwerer zu finden; Orb für die versteckten Türen benutzen!). Mit dem Knochen begibt man sich zum Friedhof (bei Tambry) und geht um Mitternacht in die kleine Gruft. Dort wartet ein Skelett. Ihm gibt man den Knochen. Dafür erhält man den Kristall. Jetzt geht man zum „Watchtower“. In ihm befindet sich die Muschel. Mit dieser kann man von jetzt an eine Schildkröte rufen (use Shell).

Nun begibt man sich zur „Isle of Sorcery“. Sie kann man mit der Schildkröte erreichen. Auf der Insel betritt man den Crystal Palace. Man bekommt dort eine weitere Statue (und außerdem Luck). Jetzt läuft man zum Grimwood. Es führt nur ein Weg hinein, der auch durch einige Höhlen verbunden ist. Im Grimwood liegt eine weitere Goldstatue. Hat man die Witch's Castle gefunden (großes Gebäude) und betreten, wird die Hexe mit dem „Sun Stone“ bearbeitet (use Sun). Dann kann man sie mit einer beliebigen Waffe töten.

Die Hexe läßt ein goldenes Lasso zurück. Jetzt muß man den ganzen Weg wieder zurückgehen. Hat man auch das geschafft, läuft man in die Ice Mountains zum Dragon Cave. In ihm findet man den Zauberstab (Magic Wand). Nun raus. Jetzt begibt man sich dahin, wo die Schwaneninsel liegt... Man erreicht sie mit der Schildkröte. Der Schwan ist mit dem Goldlasso bezwungen.

Hat man auch das bewältigt, kann man sich auf die Schlußgrafik freuen. Viel Spass beim Durchspielen!

Jetzt fliegt man mit dem Schwan nach Seahold und eignet sich eine weitere Statue

an. (Man kann die Statue natürlich auch vorher holen). Jetzt sollte man die Prinzessin befreien. Sie wird in einem Gebäude gefangen gehalten, das rechts neben dem Tempel steht, in dem der Sun Stone lag. Hat man die Prinzessin befreit, findet man sich in Marheim wieder. Vom König erhält man jetzt eine „Writ“. Diese gibt man dem Priester von Marheim, der sich in einem der größeren Gebäude aufhält (Bemerkung: von ihm kann man sich das ganze Spiel über Energie holen). Vom Priester erhält man wieder eine goldene Statue. Nun besteigt man den Schwan und fliegt zur „Burning Waste“. Man findet die Hidden City. In einem der Gebäude liegt eine Rose.... Nun hat man alle Gegenstände. Man fliegt jetzt in die Black Mountains und parkt seinen Schwan in einiger Entfernung von der großen, schwarzen Castle, die man nach einigem Suchen finden wird. Hat man das schwarze Gebäude (Cityadel of Doom) betreten, läuft man durch den mittleren Fels und findet sich in der Astral Plane wieder....

Der Weg zum Ziel ist nun nicht mehr lang. Den Zauberer kann man mit dem Bogen oder dem Magic Wand unschädlich machen.

Bedeutung der magischen Gegenstände:

Bird Totem: Zeigt die Landschaft aus der Vogelperspektive.

Glas Vial: Heilt Wunden und stärkt.

Crystall Orb: Macht unsichtbare Türen sichtbar.

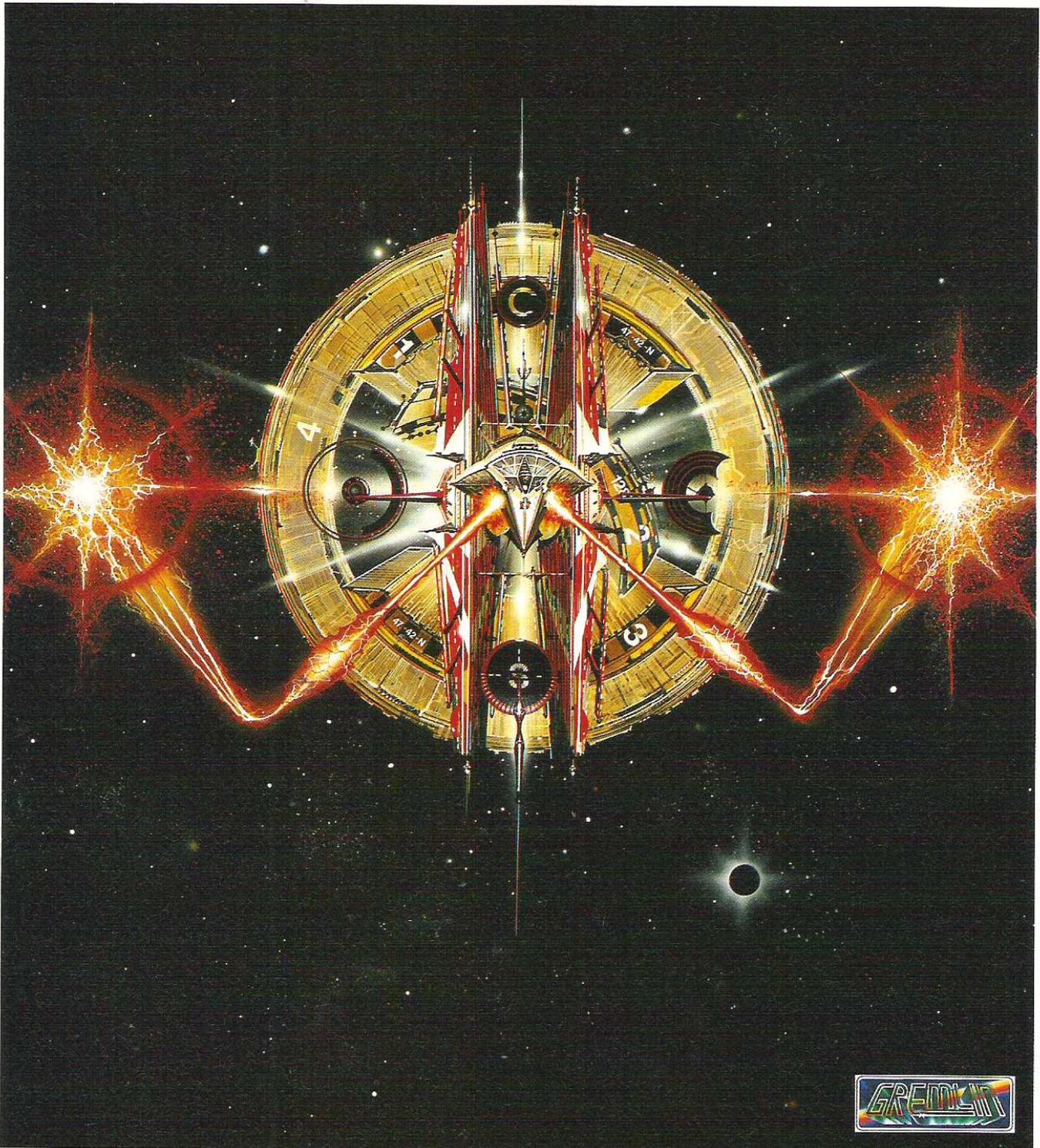
Blue Stone: In Verbindung mit den Steinringen wird man teleportiert.

Skull: Tötet alle Gegner.

Ring: Hält die Zeit für kurze Zeit an.

Yours, Archer

VerF.O.F.T. nochmal!



Dieser Fluch wird einem bei dieser Science-Fiction-Handels-Action-Strategie-Simulation leicht über die Lippen kommen.

Mit einem geerbten, etwas klapprigen Raumschiff kleckert man durch Planetensysteme, um sich durch Handel seine Brötchen zu verdienen und Mitglied der

Organisation der Weltraumhändler zu werden. Ein Haufen abgebrühter Experten, die auch Zoff mit Aliens nicht aus dem Weg gehen. Das gehört dazu! Klaro?

Eine Menge Spaß und Strategie auf dem Atari ST und AMIGA. Demnächst auch auf C 64 und Schneider.

Spitzensoftware von Gremlin!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

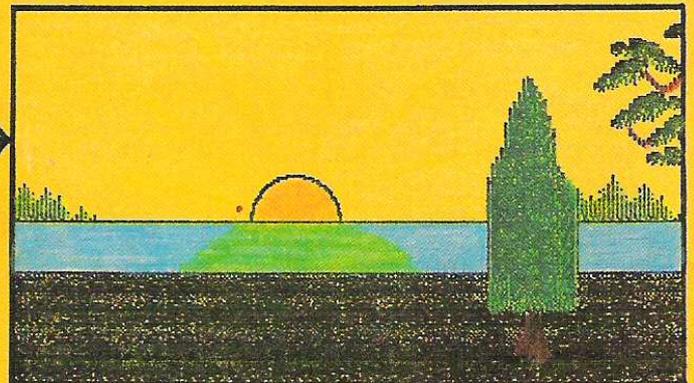
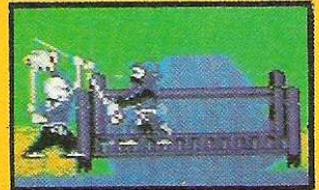
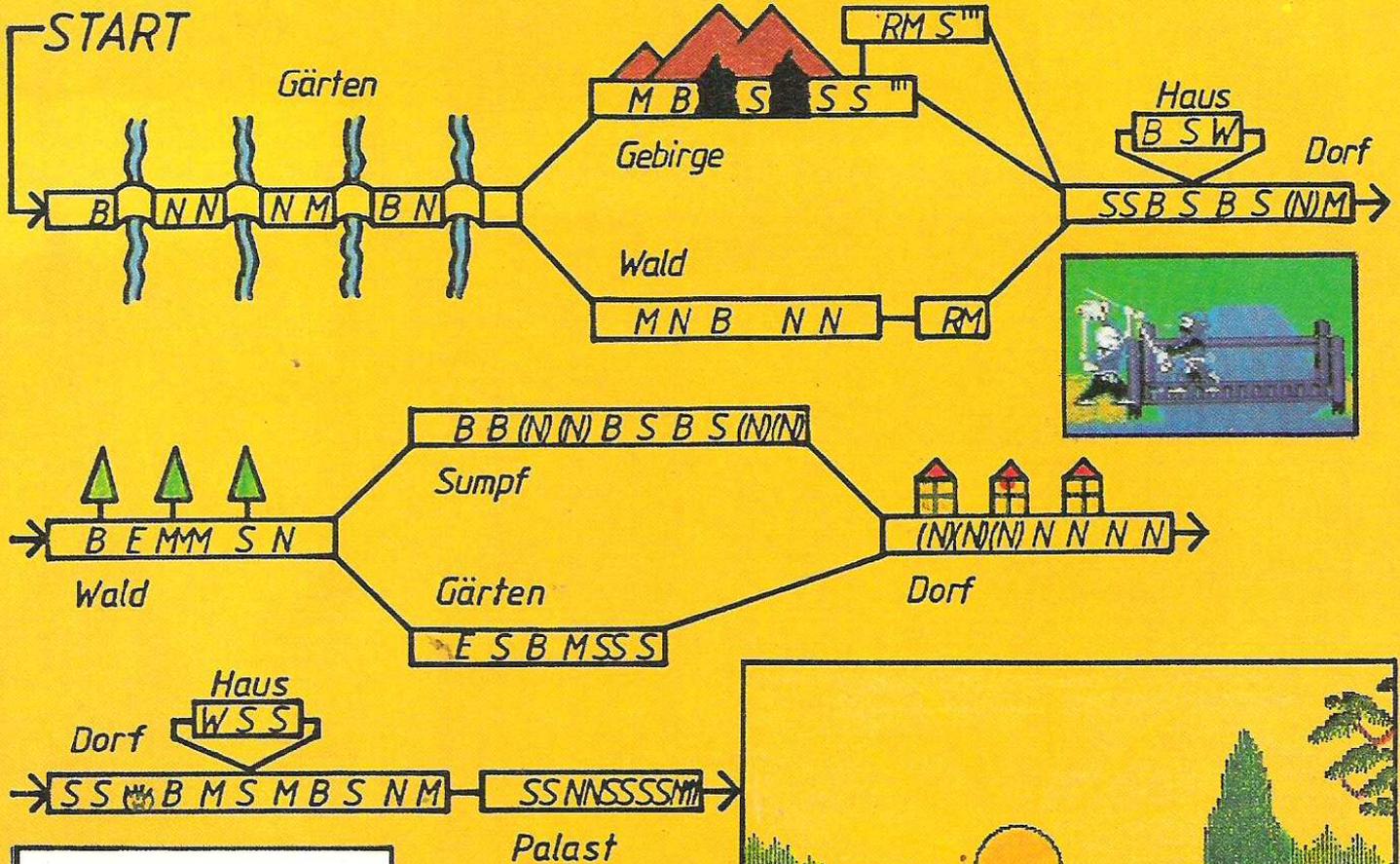
An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm



SAMURAI WARRIOR

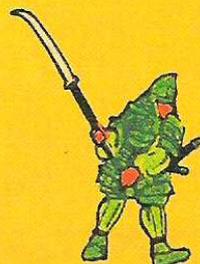


USAGI YOJIMBO

- ⌘ Felsspitze
- B Bauer
- S Samurai
- M Mönch
- N Ninja
- (N) Ninja getarnt
- RM Riesenmonster
- E Edelmann



hat es nicht leicht als Samuraihase, Ninjas und andere dunkle Gestalten haben es auf ihn abgesehen und jeder Kampf kostet wertvolle Energie. Deshalb in dieser Ausgabe endlich die Komplettlösung. Und damit Ihr Euch nicht nur geographisch auskennt, hier ein paar Tips zu den Gestalten, die Euch im Spiel begegnen. Da wären zuerst die Bauern. Sie sind vollkommen harmlos und freuen sich wenn man sie begrüßt. Gibt man ihnen ein Goldstück, so bringt das 10 Karmpunkte ein. Die Mönche verleihen für ein Goldstück satte 20 Karmpunkte, nur die in der orangenen Kutte nicht. Ninjas sollte man gleich angreifen. Wer weg kann übrigens auch den als Bauern getarnten Ninjas mal ein Goldstück zustecken... Das Riesenmonster ist nicht ganz einfach zu besiegen. Man sollte mit Anlauf angreifen und erst zuschlagen wenn man es fast berührt. Dann natürlich sofort wieder zurückziehen. Drei solcher Attacken und das Riesenmonster bricht zusammen - übrig bleibt als Lohn Eurer Tapferkeit ein Goldstück. Edelmannen wollen begrüßt werden, wird dies vergessen so schicken sie unserem Helden die Leibwache auf den Hals. Also, immer recht freundlich, dann lebt es sich länger. An einigen Stellen im Spiel fordern Samurais Mägde von Euch, behaltet deshalb immer ein Goldstück in Verwahrung. In die Häuser sollte man auf alle Fälle gehen. Falls aber nicht auf den Bauern rein, der Euch ein Spiel anbietet er schmeißt und gewinnt daher so gut wie immer. Legt hier Euer Geld besser in Essen an indem Ihr der Wirtin ein Goldstück gebt - das regnet meist drei bis vier Lebenspunkte. Man kann übrigens subito essen wie man mag, also haut Euch ordentlich den Bauch voll bevor Ihr weiterzieht. Und vergesst nicht nach jedem Kampf die Waffe wegstecken denn sonst wird man nur in unnötige Kämpfe verwickelt und das kostet neben Karmpunkten auch oft das Leben, also seid lieber friedlich. Über die Flamme im dritten Dorf kann man nur im Kampfmodus springen, ebenso wie über die Felsspalten. Viel Spass !!!



Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Blogger	04/87	8	Action	Captured	02/87	32	Action	Copymaster	02/87	109	Anwender
Blastaball	05/88	58	Sport	Card Sharks	05/88	74	Strategie	Core	06/86	35	Action
Blazer	11/87	44	Action	Cards	07/86	70	Strategie	Cornerman ST	08/86	58	Anwender
Blinker	01/87	103	Anwender	Carlos	01/88	116	Anwender	Corruption	10/88	80	Adventure
* Blockbusters	12/87	28	Education	* Carrier Command	09/88	62	Strategie	* Cosmic Causeway	01/88	16	Action
Blood Brothers	10/88	18	Action	Cartridge Triple Pack	09/86	73	Anwender	Cosmic Shock Absorber	09/87	46	Action
Blood Valley	05/88	42	Action	Case of Mandarin				Cosmonut	12/87	18	Action
Blue War	01/88	58	Strategie	Murder, The	09/86	90	Adventure	Countdown	11/87	78	Strategie
* Blueberry und das				Casino Roulette	07/88	81	Strategie	CPC-Vektor	02/87	101	Anwender
Gespenst	12/87	52	Action	Castle Blackstar	08/86	71	Adventure	Crack	05/88	9	Action
BMX Hyper Biker Sim.	05/88	61	Sport	Castle Dracula	04/86	87	Adventure	Crack it	05/86	83	Strategie
* BMX Kidz	03/88	68	Sport	Catch 23	10/87	50	Action	Crack'ed	03/88	10	Action
BMX Simulator	03/87	60	Sport	Cauldron II	06/86	30	Action	Craps Academy	10/88	28	Blickpunkt
Bob Morane - Jungle	03/88	14	Action	Causes of Chaos, The	06/86	88	Adventure	Crash Garrett	07/88	88	Adventure
Bob Morane - Rittertum	03/88	14	Action	* Caveman Ugh..lympics	12/88	68	Sport	Crazy Cars	02/88	55	Sport
Bob Morane - Science				Cave of the World	09/86	84	Education	Create with Garfield	05/86	46	Anwender
Fiction	03/88	15	Action	Caverns of Xydraphur	01/87	53	Action	Cricknet	08/86	31	Sport
* Bob Winner	09/87	50	Action	Centre Ville	05/86	94	Adventure	* Crime Busters	10/88	16	Action
Bobby Bearing	07/86	49	Action	Centurions	11/87	48	Action	Crosswise	09/88	53	Action
Bobo	05/88	50	Action	Cerberus	09/86	9	Action	Cruise Control	09/87	105	Anwender
Bocce	03/88	69	Sport	Cerius	09/88	39	Action	Crumble's Crisis	04/87	7	Action
Boggit	06/86	88	Adventure	CGA-Emulator	07/88	127	Anwender	CSJ Turbo	02/87	112	Anwender
Boinggg	05/88	51	Action	Chain Reaction	03/88	13	Action	Curse of Sherwood	05/87	6	Action
Bomb Jack	05/86	13	Action	Challenger	10/87	9	Action	Cuthbert and the golden			
Bomb Jack II	03/87	37	Action	Chameleon	03/87	53	Action	Chalice	09/86	38	Adventure
Bombo	07/86	12	Action	* Chamonix Challenge	01/88	53	Sport	Cuthbert in Space	03/86	17	Action
Bomb scare	09/86	47	Action	Champ	02/87	107	Anwender	Cuthbert in the Cooler	05/86	39	Action
Bone Cruncher	02/88	43	Action	Championship Golf	05/87	40	Sport	Cuttlemania	06/86	74	Action
Bongo Construction Set	05/86	34	Action	Championship Sprint	04/88	58	Sport	* Cybernoid - the Fighting			
Book of the Dead	12/87	93	Adventure	Championship Waterskiing	11/87	56	Sport	Machine	07/88	6	Action
Bootblock-Generator V2.0	10/88	123	Anwender	* Championship Wrestling	02/87	54	Sport	* Cybernoid II	11/88	12	Action
Booty	06/86	38	Action	Character Font Designer	12/87	125	Anwender	Cyberun	07/86	16	Action
* Border Zone	01/88	88	Adventure	Charlie Chaplin	09/88	9	Action	* Cyborg	09/86	38	Action
Bored of Rings	04/86	88	Adventure	Checkmate	09/87	99	Strategie	Cyrox	05/87	15	Action
Borrowed Time	09/87	58	Kopfnuß	Chemical Formulae	04/86	93	Education	Cyrus II	01/87	87	Strategie
Borrowed Time	04/86	90	Adventure	Chernobyl - The Syndrome	05/88	73	Strategie	Cyrus II	05/86	62	Strategie
Boulder Dash	07/86	34	Action	Chess the Turk	04/86	68	Strategie	D-Base	05/87	93	Anwender
Boulder Dash	04/86	27	Action	Chessmaster	05/87	73	Strategie	Dasm	02/87	111	Anwender
Boulder Dash Constr. Kit	02/87	32	Action	Chessmaster 2000 (IBM)	04/87	84	Strategie	* DAA	10/87	88	Adventure
Bounces	07/86	12	Action	Chessna over Moscow	10/87	18	Action	Daley Thompson's Olympic			
Bounder	07/86	40	Action	Chimera	04/86	36	Action	Challenge	10/88	64	Blickpunkt
Bounder/Planet Serge	03/87	17	Action	* Cholo	05/87	28	Action	Daley Thompson's Olympic			
Bounty Bob Strikes Back	05/86	28	Action	Chop Suey	03/86	36	Action	Challenge	11/88	62	Sport
Boy Racer	11/87	42	Action	Chopper X	12/87	48	Action	Dallas Quest, The	02/88	79	Kopfnuß
Bozar	01/87	34	Action	Chronos	07/87	8	Action	Dame	01/87	63	Strategie
Brain Box	10/88	73	Strategie	Chubby Gristle	10/88	15	Action	Dan Dare	08/86	27	Action
* Brain Storm	03/88	73	Strategie	* Chuck Yeager's	02/88	68	Strategie	Dan Dare II	03/88	8	Action
Brataccas	03/86	17	Action	* City Defense	10/87	44	Action	Dandy	03/87	54	Action
Bravestarr	02/88	44	Action	City Slicker	02/87	40	Action	* Danger Freak	10/88	36	Action
BRD	01/88	128	Education	Clash	01/88	93	Adventure	Danger Ranger	05/86	37	Action
Breach	07/88	82	Strategie	Classic Collection	09/87	15	Kompilation	Dangermouse	01/87	39	Action
Break	04/87	27	Action	Classic Snoober	07/87	46	Action	Dantes Inferno	01/87	15	Action
Breakthrough	02/87	63	Action	Classics II & Favourite Four	08/86	8	Action	Dark Castle	02/88	14	Action
Bremse 64	11/87	122	Anwender	Classroom Chaos	06/86	85	Adventure	Dark Empire	10/87	83	Strategie
Brian Clough's Football				Clean Up Service	02/88	35	Action	Dark Powers	04/86	91	Adventure
Fortunes	04/87	44	Sport	Clever & Smart	01/88	43	Action	Dark Side	10/88	42	Action
Brian the Bold	01/87	78	Adventure	CLIMate	03/88	119	Anwender	Dark Tower	05/86	12	Action
Bridge Player 3	06/86	76	Strategie	ClOak of Death	07/86	90	Strategie	Data Genie	09/87	109	Anwender
Broanmaze	05/86	36	Action	Cobra, die Mission	07/86	37	Action	Data Genie	10/87	127	Anwender
BTX-Term	04/88	125	Anwender	Cogan's Run	03/88	44	Action	Dataease	04/86	61	Anwender
BTX-Term PC	05/88	124	Anwender	Collapse	08/86	36	Action	Datamat	02/88	124	Anwender
Bubble Bobble	11/87	46	Action	Collosus Brigde	01/87	62	Strategie	Datamat ST	02/87	104	Anwender
* Bubble Ghost	01/88	6	Action	* Colonial Conquest	07/87	48	Strategie	Datei C-16	02/87	105	Anwender
Buccaneer	08/86	15	Action	Colony	07/87	32	Action	Datenrem	09/86	112	Anwender
Buck Rogers	04/86	9	Action	Color Writer	10/87	118	Anwender	Dawnssley	10/87	13	Action
Buckaroo Banzai	04/86	86	Adventure	Colorado Bill	01/87	30	Action	DB-CALC	10/87	119	Anwender
Buddy Bubble	09/87	7	Action	Colour of magic, The	02/87	68	Adventure	DB-Menu	11/88	129	Anwender
Bug-Byte Compilation	10/87	8	Kompilation	Colossus 4.0	05/86	62	Strategie	Death or Glory	04/87	8	Action
Bugsy	03/87	72	Adventure	Colossus 4.0	08/86	63	Strategie	Death Race	11/87	54	Action
Bulldog	03/87	27	Action	Colossus 4.0	09/86	89	Strategie	Deathscape	07/87	32	Action
Bump	07/86	12	Action	Colossus Mah Jong	07/88	26	Blickpunkt	Deathstrike	12/87	51	Action
* Bureaucracy	09/87	72	Adventure	Colossus X	11/88	104	Blickpunkt	* Deceptor	05/87	34	Action
Burst Nibbler	01/87	103	Anwender	* Combat School	01/88	46	Action	Deep Space	09/86	48	Action
Burst Nibbler 1.5	05/87	87	Anwender	Comic Bakery	05/86	33	Action	Deep Thought	07/87	70	Strategie
Butch Hard Guy	04/87	7	Action	Commodore 64 Variety				Defcom	02/87	16	Action
Butcher	02/88	117	Anwender	Pack	02/88	58	Kompilation	* Defender of the Crown	03/87	68	Strategie
C-128 Helper	04/88	121	Anwender	Composer	06/86	97	Anwender	Defense 16	05/86	11	Action
C-Compiler, (C-64/128)	06/86	56	Anwender	Computer Hits 3	01/87	14	Kompilation	* Deflektor	02/88	62	Strategie
Caesar's Travel	05/86	94	Education	Computer Hits 4	12/87	8	Kompilation	Degas (ST)	06/86	57	Anwender
Caissa	05/86	64	Strategie	Con-Quest	07/86	49	Action	* Déjà Vu	04/87	64	Adventure
Caissa	06/86	68	Strategie	Conflicts I/II	12/87	64	Strategie	Dela Hardcopy-Modul	05/87	92	Anwender
California Games (Konsole)	10/88	119	Sport	Conqueror	07/88	36	Action	Dela-Nibbler	02/88	119	Anwender
* California Games	10/87	62	Sport	Conquestador	10/87	49	Action	Delta	05/87	8	Action
Camelot warriors	02/87	10	Action	Consultant, The	05/87	85	Anwender	Delta Wing	04/88	31	Blickpunkt
Canoe Slalom	06/86	9	Action	* Contact Sam Cruise	02/87	26	Action	Delta Wing	06/86	77	Action
Canonride	07/88	43	Action	Conversation with a				Deluxe Paint	06/86	10	Anwender
Captain America	01/88	12	Action	Computer	05/88	59	Education	Deluxe Paint II PC	11/88	129	Anwender
Captain Kelly	09/86	46	Action	Cop out	05/87	38	Action	Demo-Designer	10/88	122	Anwender
Captain Slog	08/86	15	Action	Copy II	05/87	92	Anwender	Demolition	10/87	9	Action
Captain Shark	12/88	26	Microwelle	Copy Shop	01/87	104	Anwender	Demolition Constr. Set	04/88	11	Action
				Copyman	04/87	86	Anwender				

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Demo Make De Luxe	12/88	131	Anwender	Electrosound 64	03/86	96	Anwender	Flight Path 737	04/86	72	Strategie
Demon Stalkers	02/88	35	Action	Elektra Glide	05/86	13	Action	* Flight Simulator II	04/87	44	Strategie
Denizen	09/88	43	Action	* Elemental	12/88	48	Action	Flip Flop	05/87	45	Action
Der leise Tod	12/87	93	Adventure	Elevator Action	04/87	11	Action	Floyd the Droid	09/86	44	Action
Der Viruskiller	09/88	132	Anwender	Eldon	03/86	38	Action	* Flunky	11/87	8	Action
Desert Hawk	07/86	17	Action	Eliminator	11/88	11	Action	FM Musicwriter	05/86	96	Anwender
Desk Commando	01/88	118	Anwender	Elite	04/86	14	Oldie	Fontasy	04/88	125	Anwender
Desolator	10/88	49	Action	* Elite (16bit)	12/88	73	Strategie	Football Frenzy	12/87	90	Strategie
Despotik Design	10/87	18	Action	* Emerald Mine	11/87	17	Action	Football Manager	01/87	63	Sport
* Destiny Knight	04/87	65	Adventure	Emetic Skimmer	04/88	46	Action	Football Manager I	03/86	40	Oldie
Destroyer	02/87	59	Strategie	Empire	04/88	65	Strategie	* Football-Manager II	09/88	54	Sport
* Destructo	12/87	35	Action	Empire	06/86	38	Strategie	Footballer of the Year	03/87	59	Sport
Detective, The	07/87	60	Adventure	* Empire	09/86	68	Strategie	Footman	07/88	47	Action
Detector	09/88	44	Action	Enclave	10/87	9	Action	Forbidden Planet	06/86	32	Action
Deus Ex Machina	04/86	29	Action	Endurance	05/86	40	Action	Force, The	05/86	16	Action
Deutsches Pascal	10/87	119	Anwender	Enduro Racer	04/87	41	Sport	Formula One Simulator	04/86	72	Strategie
Devil's Crown	05/86	16	Action	Energy Warriors	03/88	50	Action	Fortess Underground	11/87	42	Action
DEVPAC 80 II	11/87	120	Anwender	Enforcer, The	02/88	40	Action	Foundations Waste	07/88	15	Action
Diablo	01/88	60	Strategie	English Holiday	09/87	82	Education	Four Great Games	07/88	37	Kompilation
Diagon	01/87	27	Action	Enterprise	11/87	77	Strategie	Four Great Games	09/87	43	Kompilation
Diamond Mine	04/86	16	Action	Equalizer	05/87	7	Action	* Four Smash Hits	02/88	8	Kompilation
Dictator	04/86	72	Strategie	Equinox	06/86	31	Action	* Foxx Fights Back	12/88	8	Action
Die Drachen von Laas	10/88	78	Blickpunkt	Erbschaft, Die	09/86	72	Adventure	Frank Bruno's Boxing	07/86	31	Sport
Digi-Print	01/88	122	Anwender	Erebus	03/87	18	Action	Frankenstein	12/87	89	Adventure
Digi-Drum	07/87	74	Anwender	* Erotika	05/87	56	Adventure	Frankie crashed on Jupiter	03/86	90	Adventure
Diplomacy	02/88	62	Strategie	Escape from Doomworld	01/87	36	Action	Frankie goes to Hollywood	10/87	56	Oldie
Direct	01/88	119	Anwender	Escape from Koshima	07/87	62	Action	Frantic	05/86	8	Action
Disasm	10/88	125	Anwender	* Escape f. Singhe's Castle	03/87	6	Action	* Frantic Freddie	01/88	17	Action
Disc Wizard	09/86	107	Anwender	Eternal Dagger	10/88	82	Adventure	Französisch-Lernprogramm	09/86	84	Anwender
Disciple Dos 3	11/88	127	Anwender	Euro Soccer '88	09/88	58	Sport	* Fred Feuerstein	05/88	6	Action
* Discovery	03/88	36	Action	Europe Ablaze	09/87	63	Strategie	* Freddy Hardest	12/87	40	Action
Disktool V. 6.0	03/88	117	Anwender	European Games	09/86	40	Sport	Freedom Force	11/88	84	Action
Dizzy	11/88	37	Action	European Super Soccer	09/88	57	Sport	Freeze Frame	10/87	122	Anwender
DLM Education	05/86	46	Education	Euroscript	10/87	124	Anwender	Freeze Frame MK II	07/86	57	Anwender
Doc the Destroyer	10/87	10	Action	Evening Star	12/87	65	Strategie	Freeze Frame MK III	09/86	101	Anwender
Dodgy Geezers	11/87	88	Adventure	Everyone's a Wally	08/86	38	Action	Freeze Frame MK IV	10/87	124	Anwender
Dogfight 2187	07/87	12	Action	* Exolon	10/87	37	Action	Freeze Machine	10/87	126	Anwender
Dolition	10/87	9	Action	Expert Cartridge System	11/87	122	Anwender	Freezer ST	12/88	130	Anwender
Dolphin DOS	09/87	111	Anwender	* Explora Time Run	09/88	76	Adventure	Frenesis	09/87	50	Action
Donkey Kong	02/87	30	Action	Explorer	03/87	32	Action	Frightmare	04/88	10	Action
Doomsday Blues	06/86	14	Action	Extensor	09/86	8	Action	Frontline	11/88	52	Action
DOP	05/87	94	Anwender	Eye	03/88	74	Strategie	Frost Byte	09/86	51	Action
Double Dribble	10/88	116	Sport	Eye-Q	02/87	107	Anwender	Fugger	05/88	86	Microwelle
Double Take	04/87	8	Action	F-1-Spirit	04/88	56	Sport	Fungus	01/87	12	Action
Double, The	02/88	26	Action	F.A.Cup	09/87	61	Anwender	Full Throttle	08/86	52	Action
Down at the Trolls	05/88	52	Blickpunkt	Fairlight	04/86	34	Action	Fusion	12/88	52	Action
Down at the Trolls	12/88	45	Action	Fairlight II	03/87	37	Action	Future Knight	01/87	7	Action
Down to Earth	10/87	37	Action	Faktura 86	07/87	85	Anwender	Futurezoo	09/86	77	Adventure
Dr. Scrim's Spook School	02/88	39	Action	Falcon, The F-16 Fighter	04/88	61	Strategie	G-Man	01/87	12	Action
Dr. What	10/87	54	Action	Falklands 82	05/86	73	Strategie	GAC Grafic Adventure	07/86	60	Adventure
Dr. Who and the Mines of				Fantasm	09/88	31	Action	Galactic Games	01/88	54	Sport
Terror	06/86	17	Action	Fantasy Star	12/88	94	Action	Galaxian	03/88	18	Action
Dr. Zock	05/87	30	Action	Fantasy Zone	10/88	118	Action	Galaxy Fight	02/88	39	Action
* Drachen von Laas, Die	12/88	84	Adventure	Fantavision	11/88	126	Anwender	* galileo	11/87	27	Education
* Draconus	11/88	44	Action	Fast Tracks	05/86	73	Strategie	Galvan	09/86	51	Action
Dracula	08/86	70	Adventure	Fast'em	09/88	132	Anwender	Game Maker	08/86	63	Anwender
Dragon Skulle	05/86	85	Action	Fat Worm blows a Sparky	03/87	51	Action	* Game Over	10/87	12	Action
Dragon's Lair	08/86	12	Action	Father of Darkness	04/86	86	Adventure	Game Over II	12/88	15	Action
Dragonchess	03/86	67	Strategie	Fernandez must die	12/88	48	Action	Game, Set & Match	12/87	61	Sport
Dragonhold	07/86	84	Adventure	Ferrari Formula One	03/88	70	Sport	Gamekiller	04/86	58	Anwender
Dream Warrior	09/88	17	Action	Feud	05/87	18	Action	Games Compendium Vol. 1	04/88	51	Kompilation
Driller	01/88	36	Action	Feuer & Flamme	05/87	56	Adventure	Games Creator	10/87	121	Anwender
* Droid Dreams	03/88	18	Action	Fibuking	09/86	108	Anwender	Games Toolbox	03/88	118	Anwender
Droid one	08/86	14	Action	Fidget	05/87	29	Action	* Garfield	03/88	40	Action
Droids	09/88	28	Action	Field of Fire	04/87	48	Action	Garrison	11/87	80	Kopfnuß
Droids	09/86	41	Action	Fifth Avenue	06/86	12	Action	Gary Lineker's Super-			
Druid	01/87	36	Action	Fight Night	03/86	14	Action	skills	12/88	64	Sport
Druid II	12/87	35	Action	Fighter Pilot	04/88	31	Blickpunkt	Gary Lineker's Super			
Drum Studio	11/87	25	Anwender	Fighting Warrior	03/86	13	Action	Soccer	01/88	52	Sport
DST	06/86	66	Anwender	Filemanager	10/87	122	Anwender	Gauntlet II	03/88	46	Action
Duck Hunt	02/88	16	Action	Filemaster	04/87	91	Anwender	* GeeBee Air Rally	02/88	8	Action
Dun Darach	07/86	30	Action	File Rescue Plus	05/88	127	Anwender	GEM (IBM)	04/87	95	Anwender
* Dungeon Master	04/88	84	Adventure	* Final Cartridge II	04/87	92	Anwender	GEM Draw	07/87	91	Anwender
Dunjanz	03/87	44	Action	Final Cartridge III/12/87 120				Genesis	05/86	47	Action
Dynamite Dan	08/86	35	Action	Final Cartridge	07/86	52	Anwender	Genie	04/88	127	Anwender
Dynatos	04/88	128	Anwender	Fire & Forget	10/88	38	Action	Geopoli	09/86	84	Education
DZ80-Makroassembler	01/88	118	Anwender	Fire Blaster	07/88	44	Action	German Football Simulation	05/88	72	Strategie
Eagles	09/87	38	Action	Fire Galaxy	05/88	50	Action	Gerry the Germ	06/86	37	Action
Early Maths	06/86	96	Education	Firefly	04/88	38	Action	Get Dexter	06/86	12	Action
Earth Orbit Station	12/87	54	Kopfnuß	* Firelord	01/87	8	Action	* Get Dexter 2	05/88	8	Action
Earthlight	09/88	14	Action	Firetracks	05/87	32	Action	GFA-Basic	01/87	100	Anwender
Easy Wordstar	06/86	60	Anwender	Firetrans	01/88	120	Anwender	Ghetto Blaster	11/87	24	Oldie
Eco02/88 63				Firetrap	01/88	40	Action	Ghetto Blaster	04/86	39	Action
Eddie Edward's Super Ski	10/88	54	Sport	Five Computer Hits	09/87	8	Kompilation	Ghost & Goblins	03/86	35	Action
Ego Tests	05/88	89	Education	Five Star Games	02/88	60	Kompilation	Ghost House	02/88	47	Action
Eidolon	04/86	33	Action	Flash-Cache & Flash-Bak	02/88	122	Anwender	Ghost Hunters	10/87	52	Action
Eight Ball	07/86	13	Action	Fleet Street Publisher	05/88	26	Anwender	Ghostbusters	04/87	38	Oldie
Eis und Feuer	01/87	77	Adventure	Fleet Street Publisher	09/87	102	Anwender	* Giana Sisters	02/88	46	Action
* Election	09/87	66	Strategie	Flight Deck	07/86	69	Anwender	Giganoid	04/88	9	Action
Electric Pencil	02/87	102	Anwender					Gladiator	04/86	9	Action

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Glass	07/86	14	Action	Herz of Afrika	06/86	73	Adventure	Irodon	05/88	38	Action
Glider Rider	09/86	55	Action	High Frontier	11/87	72	Strategie	Iron Horse	09/88	18	Action
Gnome Ranger	12/87	92	Adventure	High-Screen-CAD	02/88	126	Anwender	IRQ-Basic	10/87	123	Anwender
Go Amiga	12/87	122	Anwender	Highland Games	05/87	38	Action	Isnogud	01/88	42	Action
Go for Gold	01/87	51	Sport	Hijacked	07/86	69	Strategie	It's a knock-out	02/87	46	Sport
* Golden Path	09/87	44	Action	Hit Pak	09/87	30	Action	It's Clean-up Time	06/86	36	Action
* Goldrunner	07/87	13	Action	Hitchhiker's Guide	06/86	87	Adventure	Iwo Jima	07/86	72	Strategie
Goldrunner II	09/88	46	Action	Hive	04/87	34	Action				
Goldrush	03/87	36	Action	* Hobbit, The	05/87	14	Oldie	Jack the Nipper	07/86	6	Action
Golf	09/86	45	Sport	Hocus Focus	06/86	30	Action	Jack the Nipper	09/86	78	Tips
Golf Construction Set, The	06/86	51	Sport	Hole in One	09/86	36	Sport	* Jack the Nipper II	12/87	43	Action
Good Luck	09/88	66	Strategie	* Hollywood Hijinx	09/86	83	Adventure	* Jack the Ripper	01/88	92	Adventure
Goonies	05/86	38	Action	* Hollywood or Bust	04/87	28	Action	* Jasper	01/87	13	Action
Grafik-Designer	07/86	63	Anwender	Hollywood Poker	01/87	54	Strategie	Java Jim	03/87	44	Action
* Grammar Master, The	05/88	88	Education	Hollywood Poker	09/86	83	Strategie	Jeep Command	09/86	9	Action
Grand Prix 500 cc	03/87	60	Sport	Homeword	04/86	62	Anwender	Jet Bike Simulator	04/88	55	Sport
Grand Prix Simulator	07/87	42	Sport	Hopeless	02/87	38	Action	Jet Boys	11/87	70	Blickpunkt
Grand Prix Tennis	03/88	71	Sport	Hopping Mad	09/88	13	Action	Jet Fighter	05/86	39	Action
Grand Slam Ttennis	05/87	39	Sport	Hostages	10/88	65	Blickpunkt	Jet Set Willy	09/86	64	Oldie
Grandmaster C-16	06/86	69	Strategie	* Hostages	11/88	10	Action	Jewels of Darkness	09/86	77	Adventure
Grandmaster C-16	07/86	64	Strategie	Hot Wheels	03/87	34	Sport	Jigsaw Mania	04/88	59	Strategie
Grange Hill	04/87	69	Adventure	Hotch Potch	05/86	95	Education	Jinks	11/87	38	Action
Graph in the Box	02/88	116	Anwender	Hotshot	09/88	7	Action	* Jinxter	03/88	86	Adventure
Graphics Toolbox	03/88	118	Anwender	How to be a complete				Joe Blade II	12/88	49	Action
Great Baseball	09/88	124	Sport	Bastard	11/87	48	Action	Johnny Reb II	08/86	68	Strategie
Great Escape, The	09/86	54	Action	How to be a Hero	05/87	31	Action	Journey of the Centre of e.			
Great Fire of London	04/86	14	Action	Howard the Duck	03/87	9	Action	Smith's Head	07/86	85	Adventure
* Great Golf	04/88	52	Sport	Hunchback, the Adventure	07/86	86	Adventure	Journey to the Centre of			
Great Soccer	03/87	58	Sport	Hunkidory	07/87	27	Action	the Earth	07/88	89	Adventure
Great Volleyball	02/88	53	Sport	* Hunt for Red October	12/87	64	Strategie	Juggernaut	05/86	83	Action
Greeting Card Maker	12/87	124	Anwender	Hunter's Moon	02/88	47	Action	Julius Caesar, Heinrich IV	03/86	93	Education
* Gremlins	07/87	63	Kopfnuß	Hydrofool	09/87	39	Action	Jungle Olympics	11/88	43	Blickpunkt
Greyfell	09/87	15	Action	* hypaball	02/87	44	Sport	Junior Word	04/87	88	Anwender
Grid Iron	03/88	74	Strategie	Hyper Rallye	02/87	46	Sport	* Jupiter Probe	10/87	8	Action
Groovy Garden	01/87	17	Action	Hyper Sports	12/88	90	Oldie	Just Imagine	07/86	71	Strategie
Grossmeister	09/88	104	Strategie	Hyper Writer	04/86	64	Anwender	Juxtaposition	08/86	84	Adventure
Growing Pains of Adrian				Hyperbowl	04/87	40	Sport				
Mole	04/87	66	Adventure	Hyperrace	12/87	42	Action	* Kaiser	05/88	71	Strategie
Guadalcanal	01/88	62	Strategie	Hypra Ass 16	07/88	122	Anwender	Kalkumat PC	07/86	52	Anwender
Guide	07/88	124	Anwender	* Hysteria	12/87	6	Action	Kampf um die Krone	09/88	122	Microwelle
Gun Runner	09/87	48	Action				Kampfgruppe	01/87	56	Strategie	
Gunflight	03/86	17	Action	I of the Mask	03/86	8	Action	Kane	04/86	8	Action
* Gunrunner	09/87	14	Action	I, Alien	01/88	10	Action	Kane II	10/88	46	Action
Gunshoot	07/88	66	Blickpunkt	I, Ball	05/87	35	Action	Karate Kid II	02/87	6	Action
Gunslinger	02/88	87	Adventure	I.C.U.P.S.	08/86	9	Action	Karate Master	05/87	7	Action
Gunstar	03/87	30	Action	IC Tester	11/87	117	Anwender	* Karnov	07/88	52	Action
Gutz	07/88	48	Action	Ice Castle	09/86	12	Action	Karting Grand Prix	04/88	58	Sport
Guzzler	09/86	10	Action	Ice King, The	08/86	18	Action	Kassembel 12	04/87	90	Anwender
Gwendoline	06/86	18	Action	Ice Palace	06/86	87	Action	Katakis	05/88	39	Blickpunkt
GWNN	10/87	47	Action	* Icehockey	05/88	63	Sport	* Katakis	09/88	10	Action
Gyroscope	04/86	34	Action	Icon Graphics	10/87	125	Anwender	Kat Trap	02/87	42	Action
				Icon John	03/86	12	Action	* Kayleth	03/87	72	Adventure
H.R.H.	02/87	70	Adventure	id	05/86	86	Adventure	Kennedy Approach	09/86	66	Strategie
Hacker	04/86	90	Adventure	Idol	11/87	85	Adventure	KGB Agent	02/88	115	Action
Hacker II	08/86	74	Adventure	Imagination	04/87	61	Adventure	Kick Boxing	10/87	60	Action
* Hades Nebula	07/87	18	Action	* Impact	11/87	6	Action	Kid's Play (Backpack			
Halley Project, The	02/87	40	Action	Impact	12/87	118	Anwender	Comp.)	12/87	53	Kompilation
Halls of Gold	07/86	40	Action	Imperium - Der Auftrag	11/88	54	Microwelle	Kikstart	06/86	74	Action
Halls of Montezuma	10/88	74	Strategie	Implosion	11/87	45	Action	Killdozers	10/88	35	Action
Hans Hackers Network	06/86	59	Anwender	* Impossaball	03/87	36	Action	* Killed until dead	04/87	60	Adventure
Hanse	05/86	87	Strategie	Impossible Mission I	03/86	38	Action	Killer Ring	07/87	15	Action
Hanse	04/88	25	Oldie	* Impossible Mission II	07/88	42	Action	* Kinetik	09/87	12	Action
Happiest Days of your				* In 80 Tagen um die Welt	11/87	10	Action	King of Chicago	04/88	83	Adventure
Life, The	09/86	33	Action	Indian Mission	09/88	61	Blickpunkt	King of the Ring	05/86	39	Action
Happy Jack	09/86	67	Strategie	Indiana Jones	11/87	7	Action	King Size	09/86	15	Kompilation
Happy Text	03/88	120	Anwender	indoor Sports	02/87	56	Sport	King's Quest - Romancing			
Hardball	05/86	6	Action	* Indoor Sports	02/88	58	Sport	the Throne	07/86	89	Adventure
Hardcopy	01/87	101	Anwender	Infiltrator	07/86	8	Action	King, The	06/86	34	Action
Harvesting Moon, A	02/88	88	Adventure	Infiltrator II	07/88	41	Action	Kingdom of Krell	05/87	57	Action
Harvey Headbanger	07/86	13	Action	Insanity Fight	01/88	8	Action	King's Keep	05/87	17	Action
* Hattrick	03/88	68	Sport	Inside Outing	02/88	18	Action	King's Quest III	10/87	90	Adventure
* Hawkeye	10/88	18	Action	Inside trader	12/87	74	Strategie	Kinothek	05/87	42	Action
Head over Heals	07/87	30	Action	Inspector Gadget	04/88	18	Action	Kirel	06/86	36	Action
Headache	07/87	34	Action	Inspector Gadget	03/87	23	Blickpunkt	Knight Games	07/86	34	Sport
Headcoach	08/86	67	Action	Instant Music Amiga	09/86	85	Anwender	Knight Games II	03/88	44	Action
Headstart	12/87	7	Action	Intensity	12/87	54	Action	Knight Lore	05/86	30	Action
Heartland	08/86	36	Action	Interceptor	09/88	64	Strategie	* Knight Orc	10/87	89	Adventure
Heavy on the Magick	05/86	84	Adventure	Intergalactic Gage	11/87	55	Action	Knight Rider	08/86	35	Action
Hectic	06/86	13	Action	International Karate	04/86	13	Action	Knight Tyme	06/86	28	Action
Helicopter Simulation	01/88	61	Strategie	International Rugby Sim.	12/87	69	Sport	Knightmare	02/88	88	Adventure
Helidrop	02/88	7	Action	International Volleyball	04/87	43	Sport	Knightmare	01/87	44	Action
Hellfire Warrior	09/86	76	Adventure	International Karate	08/86	28	Action	Knock Out	07/86	43	Sport
* Hollowoon	11/87	86	Adventure	* International Karate +	12/87	46	Action	Know your own PSI-Q	06/86	96	Education
Herbert04/88 16				International Match Day	02/87	55	Sport	Knucklebusters	01/87	9	Action
Hercules	09/86	18	Action	International ST Soccer	07/88	65	Sport	Kolonialmacht	12/87	70	Strategie
Hercules - Slayer of the				Into Oblivion	05/86	11	Action	Komfort-Assembler	05/87	91	Anwender
Damned	09/88	50	Action	Intrigue	10/88	84	Adventure	Komplette Schach-			
Hero of the Golden				Invasion	09/87	49	Action	programm, Das	03/88	105	Strategie
Talisman	03/86	35	Adventure	* IO	07/88	40	Action	Konami Boxing	03/86	29	Action
* Heroes of the Lance	12/87	86	Adventure	IQ	10/87	82	Strategie	Konami's Golf	05/87	41	Sport
Herobotix	07/88	43	Action	Iridis Alpha	08/86	33	Action	Koronis Rift	03/86	33	Action

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
* Krakout	04/87	36	Action	Mailstrom	02/87	36	Action	Microdriver	09/86	109	Anwender
Kung-Fu Kid	03/88	45	Action	Main Frame	10/88	44	Action	Mirax Force	07/88	45	Action
Kung-Fu Knights	09/88	12	Action	Major Motion	07/86	72	Action	Missing...one Droid	12/87	38	Action
Kurdis	11/88	128	Anwender	Manager 64	07/87	44	Strategie	Mission A.D.	08/86	11	Action
Kwah	02/87	68	Adventure	Mandragore	08/86	83	Adventure	Mission Elevator	07/86	40	Action
Kwasimodo	03/88	47	Action	Manhattan 95	07/87	27	Action	Mission Genocide	07/88	30	Action
Kyan-Pascal	07/87	84	Anwender	Manhattan Dealers	07/88	35	Action	Mission Omega	08/86	67	Strategie
* L'Affaire	10/87	93	Adventure	Maniac Mansion	11/87	90	Adventure	Mission X-14	02/87	70	Adventure
* Labyrinth	02/87	66	Adventure	Maniax	09/88	40	Action	Mister Mephisto	06/86	28	Strategie
Land of Neverwhere	11/87	40	Action	Mantronix	06/86	40	Action	Mittelamerika-Krise	09/87	67	Strategie
Lands of Havoc	03/86	17	Action	Marauder	09/88	12	Action	MM2	05/86	48	Action
Lane Mastodon vs. the Blubbermen	09/88	73	Adventure	Mario Bros.	09/87	47	Action	Moebius	11/87	88	Action
Larry and the Ardies	07/88	46	Action	Market, The	06/86	76	Strategie	Molecule Man	07/86	16	Action
Las Vegas	04/88	61	Strategie	* Mars ST	12/87	80	Strategie	Moley Christmas	02/88	10	Action
Las Vegas Video Poker	08/86	65	Strategie	Marsport und Astro Glone	03/86	91	Action	Money Maker	10/87	126	Anwender
Laser Basic	03/86	60	Anwender	Martianoids	07/87	7	Action	Monopoly de Luxe	09/88	64	Strategie
Laser Basic	06/86	55	Anwender	Maschinenschreiben	05/88	88	Aducaation	Montezumas Revenge	12/87	48	Action
Laser Genius	06/86	54	Anwender	Mask	11/87	52	Action	Monty of the Run	04/86	27	Action
Laser-Hawk	01/87	45	Action	Mask 3 - Venom strikes back	09/88	46	Action	Moon Strike	11/87	39	Action
Laserwheel	05/87	29	Action	Masque	04/87	62	Adventure	Moonlight Madness	09/86	33	Action
Last Mission	12/87	18	Action	Master Blaster	09/88	34	Action	Moonmist	03/87	74	Adventure
* Last Ninja, The	10/87	40	Action	Master Class	07/86	88	Adventure	Mord an Bord	06/86	84	Adventure
Last V8	03/86	29	Action	Master of Magic	04/86	86	Adventure	Mordsache Larue	03/87	73	Adventure
* Lattice C	05/87	91	Anwender	Masterchess	09/87	96	Strategie	Morpheus	02/88	12	Action
Laurel & Hardy	09/87	93	Action	Mastercontrol	09/86	67	Anwender	Morphicle	12/87	48	Action
Lazer Force	10/87	50	Action	Masterfile 8000	09/87	109	Anwender	Mortville Manor	10/87	94	Adventure
Lazer Tag	09/88	11	Action	Masters of the Universe	04/87	68	Adventure	Motorbike Madness	12/88	66	Sport
Leaderboard	05/88	31	Oldie	Masters of the Universe	05/87	16	Action	Motos	11/87	40	Action
Leaderboard Golf	06/86	53	Sport	Masters of the Universe - The Movie	02/88	17	Action	Mousetrap	11/87	14	Action
League Challenge	07/87	44	Sport	Matchday II	02/88	54	Sport	Movie	04/86	28	Action
Leaper	08/86	17	Action	Mathematik I	04/87	56	Education	Mr. Dig	07/86	38	Action
Leather Goddesses of Phobos	08/86	73	Adventure	Matta Blatta	09/88	18	Action	Mr. Wino	09/88	50	Action
Leather Goddesses of Phobos	10/87	31	Kopfnuß	Maxam II	09/87	112	Anwender	MSX Board Games	05/86	83	Strategie
Legacy of the Ancients	03/88	30	Kopfnuß	Maze Hunter 3D	11/88	84	Action	MSX-Music-Compiler	08/86	95	Anwender
Legacy of the Ancients	10/87	65	Action	MCC Pascal	05/86	54	Anwender	MSXTRA	09/86	50	Kompilation
Legend of Kage	02/87	15	Action	Mcoder III	05/86	52	Anwender	Mugsy's Revenge	05/86	10	Action
Legend of sindbad	02/87	11	Action	Mean 18	07/87	36	Action	Multi ST	10/88	123	Anwender
Legend of the Amazon Woman	07/86	13	Action	Mean City	11/87	11	Action	Multidatei	08/86	55	Anwender
* Legend of the Sword	09/88	78	Adventure	Mean Streal	01/88	12	Action	Multidata	07/86	61	Anwender
Legend of Zelda, The	02/88	10	Action	Mega Apocalypse	11/87	42	Action	Multiface 128	04/88	126	Anwender
Legions of Death	03/87	67	Strategie	Mega Bucks	03/87	40	Action	Multiface 2	05/87	95	Anwender
Leisure Suit Larry	12/87	90	Adventure	Melonmania	02/87	15	Action	Multiface One	06/86	58	Anwender
Lernen macht Spaß	07/87	54	Education	Meltdown Mercenary (the Second City)	08/86	31	Action	Multiprint	04/88	126	Anwender
* Les Ripoux	01/88	86	Adventure	* Menace	11/88	8	Action	Multitext	06/86	49	Anwender
Lettrix	08/86	57	Anwender	Mephisto Roma	02/88	106	Strategie	Murder of Miami	04/87	67	Adventure
* Leviathan	04/87	12	Action	Mermid Madness	07/86	38	Action	Murder on the Atlantic	05/87	62	Adventure
Liberator	05/87	8	Action	Meteor Storm	04/86	31	Action	Murder on the Mississippi, englisch	06/86	86	Adventure
* Liberator	07/87	12	Action	Metrocross	09/87	38	Action	Murder on the Mississippi, deutsch	09/86	52	Kopfnuß
Lifeforce	01/88	47	Action	Metrodroid	11/88	86	Action	Music Construction Set	04/86	93	Anwender
Liga Star	01/88	121	Anwender	Metropolis	01/88	84	Adventure	Music Machine	01/87	75	Anwender
Lightforce	09/86	29	Action	Mewilo	01/88	57	Blickpunkt	Music Studio	04/87	56	Anwender
Little Computer People	03/86	11	Adventure	* Mewilo	05/88	117	Adventure	Music System, The	04/86	94	Anwender
Little Green Man	03/88	37	Action	MGOS V 2.2	09/88	133	Anwender	Musix 32	07/87	74	Anwender
Live Ammo	02/88	60	Kompilation	Mi-Print	05/87	94	Anwender	Mutants	04/87	27	Action
Live and let die	11/88	17	Blickpunkt	Miami Dice	09/86	66	Strategie	Mystery of the Nile	11/87	52	Action
Living Daylights, The	09/87	31	Action	Miami Vice	08/86	29	Action	Mystic Pascal	07/87	90	Anwender
Livingstone, I presume?	09/87	8	Action	Mickey Mouse	09/88	51	Blickpunkt	Myth of Darkness, The	01/88	84	Adventure
Lombard rally	12/88	56	Action	Mickey Mouse	10/88	12	Action	Nebulus	12/87	51	Action
London Adventure	05/86	88	Adventure	Micro Ball	12/87	39	Action	Nebulus (ST/Amiga)	10/88	48	Blickpunkt
Lord of the Rings	03/86	89	Adventure	Micro League Wrestling	04/88	57	Sport	Nemesis	03/87	46	Action
Lords of Conquest	05/88	74	Strategie	Micro MUD (Multi User Dungeon)	07/88	89	Adventure	Nemesis II	01/88	35	Action
Lost Pharaoh, The	08/86	9	Action	Micro Rhythm	03/87	84	Anwender	Nemesis the Warlock	07/87	35	Action
Love Tramp	06/86	16	Action	Micro Time	04/87	87	Anwender	Nether Earth	05/87	12	Action
Lucas Film Games	02/88	58	Kompilation	Microdeal Chess	07/86	65	Strategie	Netherworld	09/88	16	Action
Lucifer's Realm	05/86	88	Adventure	Microdeal Chess	08/86	62	Strategie	Netrun 2000	03/87	9	Action
Luxor	12/88	126	Action	Microdrive Control	01/87	110	Anwender	Neverending Story	03/86	89	Adventure
M'enfin	04/87	66	Adventure	* Micronaut One	09/87	6	Action	Newsroom	08/86	59	Anwender
M.G.T.	03/87	52	Action	Microsoft C 4.0	09/87	106	Anwender	N.E.X.O.R.	02/87	8	Action
M.U.L.E.	11/88	26	Oldie	Microtext 2.0	11/87	118	Anwender	Nexus	07/86	16	Action
M25D5 Modula 2	01/87	105	Anwender	* Might and Magic	09/88	75	Adventure	Nigel Mansell's Grand Prix	03/88	69	Sport
Macadam Bumper	05/86	17	Action	Mighty Mail	04/87	83	Anwender	Night Flight QL	05/86	40	Action
Mach 3	01/88	8	Action	Mighty Mail	09/86	101	Anwender	Night Racer	10/88	58	Sport
Mad Balls	02/88	15	Action	* Mike Tyson's Punch Out	05/88	56	Sport	Nightmare Rallye09/86 15			Action
Mad Max	09/87	45	Action	Mike's Slotmachine	09/86	32	Action	Nightraider	10/88	45	Action
Madness	07/87	14	Action	Mikie	05/86	36	Action	Nightraiders	01/87	27	Action
MAG-D-Filmgenerator	01/87	107	Anwender	* Milk Race	10/87	65	Sport	Ninja	09/86	55	Action
MAG-Spielgenerator	09/86	104	Anwender	Mind Dance Vol. II	04/88	59	Strategie	Ninja Hamster	11/87	46	Action
Mafdet	12/88	51	Action	Mind Forever Voyaging, A	09/86	74	Adventure	Ninja, The	09/87	42	Action
Magic Disk Kit	02/87	108	Anwender	* Minden	03/88	72	Strategie	Nintendo Tennis	10/87	60	Sport
Magic Ball	08/86	70	Adventure	Mindfighter	10/88	81	Adventure	Nirvana	09/88	131	Anwender
Magician's Curse, The	02/87	36	Action	Mindshadow	03/86	91	Adventure	Nomad	04/86	39	Action
Magische Siegel, Das	08/86	73	Adventure	Mindstone	08/86	74	Adventure	Nord + Bert	01/88	93	Adventure
Magnetron	05/88	11	Action	* Mini-Putt (Level 2)	03/88	60	Sport	Northstar	05/88	14	Action
Magnum Force	04/87	35	Action	Mini-Golf	12/88	62	Sport	Norton Utilities, Advanced Edition	11/88	127	Anwender
Mail Master	07/87	93	Anwender	Mini-Golf Plus	12/88	60	Sport	Nosferatu	02/87	34	Action
				Minipedes	04/86	11	Action	Not a penny more, not a penny less	11/87	84	Adventure
				Mirage Imager/Mirage							

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Now Games 2	03/86	13	Kompilation	Pinball Factory	01/87	36	Action	Quazatron	06/86	16	Action
Now Games 3	01/87	39	Kompilation	* Pinball Wizard	11/87	16	Action	* Quedex	12/87	10	Action
* Now Games 4	07/87	28	Kompilation	Ping Pong	05/86	8	Action	Quest for the Holy Grail	03/86	86	Adventure
Now Games 5	09/88	29	Kompilation	Pink Panther	03/88	52	Blickpunkt	* Questron II	07/88	86	Adventure
Nuclear Embargo	08/86	66	Strategie	Pink Panther	04/88	13	Action	Quick Basic	10/87	116	Anwender
Nuclear Heist	08/86	11	Action	Pirate Base	05/88	10	Action	Quick Layout	02/87	108	Anwender
Number Games	06/86	97	Education	Pirates!	10/87	80	Strategie	Quill, The (Illustrator, Patch)	06/86	61	Anwender
OAX	03/86	111	Anwender	Pirates of the Barbary Coast	05/87	45	Strategie	Quintette	04/87	49	Action
Obliterator	07/88	44	Action	Pirates!	01/88	79	Kopfnuß	Quinto-Utility-Pack	11/88	130	Anwender
Oblivion	01/87	18	Action	Pitstop	01/87	12	Action	Quiwi	04/86	71	Strategie
OCF Art Studio	04/87	88	Anwender	Planets, The	06/86	77	Strategie	Quiz Quest	05/86	83	Strategie
* Octapolis	03/88	8	Action	Planter's Guide, The	07/86	73	Education	Quizmaster	10/88	76	Microwelle
Off Shore Warrior	11/88	14	Action	Plasmatron	11/87	49	Action	QUO VADIS	07/88	91	Microwelle
Off The Hook	06/86	28	Action	Platine ST	02/87	110	Anwender				
Oids	05/88	7	Action	Play for your Life	02/88	56	Sport				
Oil	01/87	54	Action	Plot, The	12/87	43	Action	R.T. Smith's Cyberknights	07/88	46	Action
Oink	10/87	48	Action	Plundered Hearts	12/87	94	Adventure	Race against Time	12/88	54	Action
Ollie und Lissa	02/87	7	Action	Plus Paket 16	05/86	9	Kompilation	* Racter	10/87	25	Blickpunkt
Olympic Decathlon	04/86	17	Sport	Plus-Text 80	09/88	134	Anwender	Rad Racer	10/88	120	Sport
Omega One	01/88	15	Action	Plutos	05/87	36	Action	Radzone	09/86	32	Action
On cue	11/87	56	Strategie	P.O.D.	02/87	28	Action	Raid 2000	04/87	37	Action
On the Tiles	11/87	45	Action	Point X	03/88	48	Action	Raid 2000	09/86	45	Action
One	03/87	49	Action	Poke Stripper	07/86	33	Strategie	Rallye Master	02/88	55	Sport
One Man and his Droid	09/86	48	Action	Polar Star	04/87	30	Action	Rambo (Konsole)	12/88	95	Action
One on One AMIGA	06/86	10	Sport	* Police Quest	03/88	88	Adventure	Rampage	01/88	38	Action
Oops!	10/88	41	Action	Poltergeist	09/88	9	Action	Ramparts	01/88	38	Action
* Ooze - Als die Geister mürbe wurden	09/88	74	Adventure	Pool	05/88	62	Sport	* Rana Rama	04/87	14	Action
Operation Ahoria	07/88	43	Action	* Pool of Radiance	11/88	108	Adventure	Rapid Fire	12/87	44	Action
Operation Hawaii	05/87	60	Adventure	* Portal	04/87	58	Action	Rasputin	06/86	40	Action
Operation Hongkong	07/86	86	Adventure	* Ports of Call	04/88	64	Strategie	Rastan	03/88	16	Action
Operation Thunderstorm	04/87	64	Adventure	Poster Paster	03/86	34	Action	Raster Bike	07/88	18	Action
Orbix the Terrorball	03/87	46	Action	* P.O.W.	12/88	38	Action	Rasterscan	09/87	39	Action
Orpheus in the Underworld	01/87	40	Action	Power at Sea	05/88	40	Action	Rätsel der 7. Kolonie	09/87	71	Adventure
OrthoCheck	06/86	59	Anwender	Power Basic	04/86	60	Anwender	Rays	07/87	62	Action
Othello	07/88	81	Adventure	* Powerdrone	12/88	12	Action	* Re-Bouncer	10/87	51	Action
Othello	03/86	71	Strategie	Power Pack	02/88	59	Kompilation	Reach for the Stars	09/87	67	Strategie
Out of this World	02/88	46	Action	Power Play	02/88	64	Strategie	Readysoft Finanzbuchhaltung	07/88	121	Anwender
Out Run	02/88	51	Sport	Power Turbo Utility, The	09/86	110	Anwender	* Rebel	10/87	16	Action
Overlander	10/88	39	Action	Powerstyx	07/88	66	Blickpunkt	Rebel Planet	06/86	84	Action
				President	04/87	47	Strategie	Rechtschreibetafel	03/86	94	Education
				Price of Magic, The	06/86	89	Adventure	Red L.E.D.	11/87	41	Action
				Primus	03/88	121	Anwender	Red Scorpion	09/87	48	Action
				Prince, The	03/87	10	Action	Red Storm Rising	11/88	50	Blickpunkt
				Print Shop/Print Master	08/86	47	Anwender	Red Storm Rising	12/88	76	Strategie
				Printfox	01/87	107	Anwender	Redhawk	07/86	36	Action
				Prism	11/87	119	Anwender	Reflex	12/87	37	Action
				* Pro Sound Designer	12/87	86	Anwender				
				Pro-Tennis	07/86	18	Action	Reise durch Deutschland, Eine	08/86	94	Education
				Prodigy	09/86	37	Action	Reisende im Wind	05/87	62	Action
				Professional Adventure Writing System, The	03/88	123	Anwender	Reisende im Wind 2	10/87	90	Action
				Professional BMX Sim.	05/88	62	Sport	Repton 3	03/87	49	Action
				* Professional Ski Sim.	01/88	52	Sport	Rescue from Zylon	01/87	16	Action
				Profi Painter	03/86	59	Anwender	Return of Rockman, The	06/86	40	Action
				Profi Painter ST	07/86	61	Anwender	Return of the Jedi	12/88	88	Blickpunkt
				Profimat	10/87	117	Anwender	Return of the Space Warriors	05/87	12	Action
				Profimat	11/87	118	Anwender	Return to Atlantis	04/88	12	Action
				Proffpack	11/87	116	Anwender	Return of Oz	02/87	69	Adventure
				Proffitem	01/87	108	Anwender	Return to Genesis	07/88	38	Action
				Project Nova	07/86	71	Strategie	Revolution	09/86	48	Action
				Project Theius	07/86	85	Adventure	RH-Dat	05/87	84	Anwender
				Prologic DOS Classic	02/88	124	Anwender	Rhesus negativ	10/88	77	Microwelle
				Prospector Pete	07/87	32	Action	Riddle of the Redstone	07/87	59	Action
				Proteus	05/86	87	Adventure	Riddler' Den	03/86	13	Action
				Protex	02/88	126	Anwender	Rimrunner	05/88	15	Action
				Protium	09/88	50	Action	Rings of Zilfin	10/87	78	Adventure
				Prowrite	12/88	132	Anwender	Road Blasters	10/88	38	Action
				PSI Chess	09/86	88	Strategie	Road Warrior	05/88	10	Action
				Psion Chess	05/87	73	Strategie	Road Wars	04/88	40	Action
				PsionChess	01/88	104	Strategie	Roadrunner	10/87	54	Action
				Psycastris	07/86	7	Action	Roadwar 2000	07/87	46	Action
				Psycho Pigs UXB	10/88	50	Action	Roadwar Europe	02/88	65	Strategie
				Psycho Soldier	02/88	18	Action	Robcaom Turbo 50	03/86	61	Anwender
				Pub Games	01/87	48	Sport	Robin Hood	03/86	16	Adventure
				pulse Warrior	12/88	50	Action	Robin of Sherlock	04/86	91	Adventure
				Pure Stat Baseball	05/87	40	Sport	Robin of the Wood	04/86	32	Action
				Pyracuse	07/86	7	Action	Robo Bolt	01/87	40	Action
				Pyradev	07/86	62	Anwender	Robo Knight	08/86	33	Action
				Pyramidos09/86 50			Action	Robot Knights	04/87	34	Action
								Rock 'n' Wrestle	04/86	7	Sport
				Q-Ball	02/87	61	Strategie	Rockford	05/88	44	Action
				Qcione	09/87	111	Anwender	* Rocky	10/86	64	Action
				QL Chess	07/87	72	Strategie	Rocky Horror Show	04/86	84	Adventure
				QL Flight Simulator	03/86	71	Strategie	Rogator	07/87	52	Action
				QL Quboids	05/86	33	Action	Roger Rabbit	11/88	45	Blickpunkt
				QL Scrabble	04/86	82	Strategie	Rogue	10/88	15	Action
				QL Strip Poker	01/87	49	Strategie	Rogue Trooper	02/87	38	Action
				QL-Jabber	08/86	36	Action	Rollaround	04/88	18	Action
				* Quadralien	05/88	18	Action	Roller Coaster	04/86	37	Action
				Quartet	10/87	15	Action	Rollerboard	02/88	54	Sport

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
* Rolling Thunder	03/88	39	Action	Sideview	02/88	122	Anwender	Spore	05/88	48	Action
Romantic Encounters	07/88	87	Adventure	* Sidewalk	12/87	36	Action	Spore, The	07/86	84	Adventure
Rommel Battles for North				* Sidewinder	05/88	43	Action	Sport of Kings	05/86	27	Sport
Africa	10/88	74	Strategie	* Sidewize	11/87	39	Action	Sportlexikon	01/87	74	Anwender
Romulus	07/87	31	Action	Sigma 7	02/87	31	Action	Sports Pack	12/87	59	Sport
* R-Type	12/88	28	Action	Sign and Banner Maker	12/87	124	Anwender	Sprint Basic Compiler	03/86	58	Anwender
Runestone	06/86	89	Adventure	Sindbad	05/87	42	Strategie	Spy versus Spy	03/86	38	Action
Runner	03/87	37	Action	Sir Fred	04/86	16	Action	Spy versus Spy III	03/87	28	Action
Rupert and the Ice Palace	03/86	35	Action	* Sixpak II	11/87	12	Action	Spy vs. Spy I	02/88	8	Action
Rygar	01/88	45	Action	Skate Crazy	10/88	57	Sport	SQLJ	10/87	44	Action
				Skate or Die	01/88	50	Sport	ST Pascal	04/86	56	Anwender
S.M.A.S.H.E.D.	03/88	89	Adventure	Skate Rock-Train	03/87	8	Action	ST Replay	09/87	83	Anwender
S.T.A.F.F.	07/88	31	Action	Sky Chase	12/88	44	Action	ST-Key	07/87	89	Anwender
Saboteur	04/86	17	Action	Sky Fox II	03/88	38	Action	ST-Toolkit	07/87	87	Anwender
* Saboteur II	07/87	6	Action	Sky Plot	03/87	84	Education	St. Pauli	07/88	90	Adventure
Sabre Wulf	01/87	46	Oldie	* Sky Runner	03/87	14	Action	Stainless Steel	07/86	27	Action
Sac á dos	03/88	128	Education	Sky-Fighter	09/87	36	Action	Stairway to Hell	03/87	13	Action
Sai Combat	05/86	7	Action	Skyhawk	01/87	27	Action	Star Clash	11/87	12	Action
* Sailing	05/87	44	Sport	Skyhawk	02/87	8	Action	Star Firebirds	08/86	34	Action
Salamander	07/88	11	Action	Skyrider	02/88	7	Action	* Star Games II	11/87	82	Action
Samantha Fox Strip Poker	06/86	9	Strategie	Slaine from 2000 AD	01/88	86	Adventure	* Star Goose	10/88	14	Action
Samson	01/88	120	Anwender	Slalom	02/88	56	Sport	Star Painter	10/87	127	Anwender
Samurai	04/87	48	Action	Slamball	07/86	17	Action	Star Painter	07/86	54	Anwender
Samurai Trilogy	07/87	16	Action	* Slap Shot	10/87	45	Action	Star Painter ST	02/88	123	Anwender
* Samurai Warrior	07/88	16	Action	Slapshot	03/86	34	Sport	* Star Paws	10/87	36	Action
Sanxion	01/87	38	Action	Slaygon	04/88	81	Adventure	Star Raiders II	04/87	10	Action
* Sapiens	01/88	90	Adventure	Small-C (PD)	07/88	54	Anwender	Star Seeker	03/86	94	Education
Saracen	09/87	8	Action	Snaut	10/87	125	Anwender	Star Soldier	02/87	10	Action
Sarcophaser	09/88	29	Action	Snodgits	08/86	28	Action	Star Strike 3D	05/86	34	Action
Sargon III	10/88	75	Strategie	Snow Queen	07/86	84	Strategie	Star Texter	05/86	58	Anwender
SAS: Operation Thunder-				Soccer '86	07/86	28	Sport	Star Texter	06/86	66	Anwender
flash	03/87	13	Action	Soccer Games '88	07/88	80	Strategie	Star Tool	04/86	55	Anwender
Sbugetti Junction	08/86	29	Action	Soccer King	04/88	53	Sport	* Star Trash	09/88	38	Action
Scalextric	04/87	41	Strategie	Softlearning	03/86	93	Education	* Star Trek	12/87	68	Strategie
Scarab	09/86	8	Action	Solar Coaster	07/87	7	Action	Star Trooper	09/88	31	Action
Scarabeus	04/86	28	Action	* Soldier of Fortune	12/88	32	Action	Star Wars	01/88	7	Action
Scary Monsters	11/87	52	Action	Soldier of Light	09/88	34	Action	Star Writer	07/87	123	Anwender
* Sceptre of Bagdad	09/87	43	Action	* Soldier of Light	12/88	28	Action	Starball	11/88	36	Action
Schatzjäger	11/87	86	Adventure	Solid Gold	02/88	59	Kompilation	StarComm	07/87	88	Anwender
Schnell und sicher zum				Solitaire Royal	07/88	84	Strategie	Stardatei	01/87	111	Anwender
Führerschein	03/88	128	Education	Solo	01/87	14	Action	Stardatei	05/86	47	Anwender
Scott Adams Scoops	05/87	62	Adventure	Solo Flight II	02/87	60	Strategie	Stardust	03/86	39	Action
Scout	05/88	14	Action	Solomon's Key	11/87	50	Action	* Starflight	09/87	64	Strategie
Scrabble	10/87	83	Strategie	Sommer Olympiade	10/87	58	Sport	* Starglider	01/87	44	Action
Screaming Wings	02/88	13	Action	Sorcerer Lord	07/88	83	Adventure	Starglider	04/87	57	Kopfnuß
Script Plus	10/87	117	Anwender	Sorcerer of Claymorque				Starglider II	12/88	89	Tips
* Scrupels	02/88	61	Strategie	Castle, The	05/86	88	Adventure	Starkontor	05/87	86	Anwender
Scull Diggery	01/88	35	Action	Sorcerer, The	07/86	18	Action	* Starray	09/88	6	Action
Sculpt 3D	11/87	120	Anwender	Sorcery	03/87	42	Oldie	Stars on 128	04/87	28	Kompilation
Scumball	04/88	40	Action	Sorcery	03/86	27	Action	Starship Andromeda	05/86	27	Action
Sea Search	01/87	76	Strategie	Souls of Darkon	03/86	86	Adventure	Startexter	03/86	56	Anwender
Sea Strike	06/86	27	Action	Sound Digitizer	02/88	127	Anwender	Starways	05/88	46	Action
Seabase Delta	06/86	85	Strategie	Southern Belle	03/86	71	Adventure	Steve Davis' Snooker	06/86	76	Strategie
Seas of Blood	03/86	86	Adventure	Southern Belle	06/86	24	Adventure	* STI	03/88	91	Adventure
Seconds Out	05/88	60	Sport	* Space Baller	02/88	6	Action	* Stiffli	07/87	58	Adventure
Secret Diary of Adrian				Space Battle	05/87	9	Action	Stock Market	09/88	66	Strategie
Mole, The	03/86	90	Adventure	Space Doubt	04/86	16	Action	Stone Raider II	04/87	13	Action
Secret of St. Bride's	03/86	89	Adventure	Space Harrier	03/87	10	Action	Storm	09/87	27	Action
Seeräuber	07/87	49	Action	Space Harrier 3D (Konsole)	12/88	93	Action	STOS	11/88	132	Anwender
Sekretärin	03/86	57	Anwender	Space Lobsters	07/87	14	Action	Strange Loop	04/86	32	Action
Sentinal	04/87	11	Action	* Space M.A.X.	09/87	62	Strategie	Strange New World	04/88	43	Action
Sepulcri	03/87	7	Action	Space Pilot	03/87	48	Action	Streaker	11/87	35	Action
Sesam, öffne Dich!	03/86	92	Education	Space Pilot II	04/88	10	Action	Street Fighter	10/88	13	Action
Seven Cities of Gold	12/87	56	Oldie	Space Port	10/87	55	Action	Street Gang	11/87	36	Action
Seven Cities of Gold	06/86	102	Adventure	* Space Quest II	03/88	90	Adventure	Street Hassle	01/88	18	Action
Sex Vixen from Space	12/88	88	Adventure	Space Racer	09/88	43	Action	Street Hawk	02/87	42	Action
Shackled	09/88	11	Action	Space Ranger	11/87	31	Action	Street Machine	07/87	47	Action
* Shadow Skimmer	05/87	10	Action	Space Relief	01/88	18	Action	Street Olympics	07/86	42	Sport
Shadow-Writer	07/88	123	Anwender	Space Shuttle	07/86	70	Blickpunkt	* Street Sports Soccer	07/88	68	Sport
Shadowfire	07/86	69	Action	Space Shuttle	09/86	67	Strategie	* Street Surre	02/87	28	Action
* Shadowgate	04/88	78	Adventure	Space Trader	10/88	72	Strategie	Strike	09/87	61	Strike
Shadows of Mordor	10/87	88	Adventure	Speedrum	04/86	94	Anwender	Strike Force Harrier	09/86	66	Strategie
Shanghai	10/88	114	Oldie	Speedrum Electro Kit	07/86	95	Anwender	Strike Force Cobra	01/87	40	Action
Shanghai	03/87	66	Strategie	Special Agent	11/87	45	Action	Strip Poker (C-16)	03/87	67	Strategie
Shanghai (Konsole)	12/88	92	Strategie	Speech	05/87	88	Adventure	Strip Poker II Plus	05/88	75	Strategie
Shanghai Karate	05/88	38	Action	* Speedball	12/88	64	Sport	Strong Man	03/86	70	Strategie
Shao Lin's Road	04/87	35	Action	Speedking08/86_51				Stryfe	10/87	48	Action
Shard of Inovar	12/87	91	Adventure	Speedtrans Plus	07/87	95	Anwender	Subterranea	07/88	36	Action
Shark	03/87	27	Action	Spekulant	01/87	56	Strategie	Suicide Mission	11/88	37	Action
She-Fox	09/88	48	Action	Spellbreaker	05/87	58	Adventure-	Suicide Voyage	07/87	8	Action
Sherlock	03/87	82	Kopfnuß	Spiderman	03/86	90	Adventure	* Summer Edition	11/88	60	Sport
Sherlock	03/86	91	Adventure	Spidetriconic	07/88	50	Action	* Summer Olympiad	10/88	52	Sport
Sherlock, The Riddle of				Spiky Harold (goes				Summertime Specials	11/88	42	Action
the Crown Jewels	07/88	90	Adventure	hibernating)	06/86	28	Action	Sun Street, The Newsboy	09/86	47	Action
Shinobi	11/88	85	Action	Spindizzy	05/86	10	Action	Sunburst	04/88	35	Action
Shocktrooper	04/86	31	Action	Spindrone	07/88	8	Action	Sundered Sword	03/88	91	Adventure
Shogun06/86_32				Spinworld	07/88	66	Blickpunkt	Sunstar	09/86	30	Action
* Short Circuit	04/87	6	Action	Spiffire 40	04/88	31	Blickpunkt	Super Collection Vol. 2	07/87	18	Kompilation
Shuffleboard	07/88	69	Sport	Spiffire 40	03/86	70	Strategie	Super Conductor	10/87	30	Action
Shuttle II	05/87	36	Action	Split Personalities	07/86	70	Strategie	Super Cycle	08/86	50	Action
Side Arms	05/88	47	Action	Spooky Castle	07/88	50	Action	Super Hang-On	02/88	52	Sport

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Vorsicht - Vokabeln greifen an!	04/86	92	Education
Vortex Factor, The	09/86	76	Adventure
Vyper	05/88	46	Action
W.A.R.	09/86	14	Action
Wadium	10/87	55	Action
Wall, The	03/88	38	Action
Wanderer	07/87	35	Action
War Cars & Construction Set	03/88	47	Action
War Copter	01/87	39	Action
War Hawk	09/86	10	Action
War Heli	04/88	30	Blickpunkt
War Heli	05/88	36	Action
Wargame Construction Set	11/87	72	Anwender
Warlock	07/88	41	Action
Warlock	09/87	17	Action
* Warlock's Quest	07/88	10	Action
Warriors 2	03/87	18	Action
Warriors of Ras	08/86	84	Adventure
Warzone	10/88	17	Action
Warzone 2	02/87	8	Action
Wasteland	09/88	79	Adventure
Waterpolo	11/87	55	Sport
* Way of the Exploding Fist	07/87	29	Oldie
Way of the little Dragon	02/88	44	Action
Way of the Tiger	06/86	27	Action
Werewolves in London	01/88	9	Action
Werner	07/86	31	Strategie
West Bank	05/86	14	Action
* Western Games	12/87	14	Action
Wham - The Juke Box	05/86	96	Adventure
Wheel of Fortune	12/87	69	Action
Where in the USA is Carmen San Diego?	09/87	82	Adventure
* Where Time stood still	10/88	10	Action
Whirligig	10/88	49	Action
Wibstars	04/87	18	Action
Wild West	05/86	86	Action
Williamsburg Adventure	04/86	87	Adventure
Willow Patern	04/87	16	Action
Willy the Kid	04/87	68	Adventure
Wimbledon	07/86	41	Sport
Winter Games	02/88	26	Oldie

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
* Winter Olympiad '88	03/88	58	Sport
Winter Olympiade	03/88	89	Sport
Winter Sports	03/86	16	Sport
Winter Wonderland	05/87	60	Adventure
Wintergames (Epyx)	04/86	50	Sport
Witchcraft	03/86	27	Action
Wiz	11/87	14	Action
Wizard and the Princess	04/86	86	Adventure
Wizard Lair	03/86	29	Action
Wizard Quest	09/86	51	Adventure
Wizard Warz	07/88	14	Action
Wizard's Crown	03/88	80	Oldie
* Wizball	09/87	35	Action
Wolfan	10/87	47	Action
Wolfman	04/88	81	Adventure
Word Geography	08/86	95	Education
Wordstar	03/86	52	Anwender
Wordstar 2000	05/86	56	Anwender
World Class Leaderboard	07/87	42	Sport
World Class Leaderboard Vol. 2	10/88	58	Sport
World Cup Soccer	05/86	35	Sport
* World Games	09/86	34	Sport
* World Soccer	02/88	48	Sport
World Tour Golf	04/87	40	Sport
World War I	07/88	81	Strategie
Worm in Paradise, The	04/86	91	Adventure
Writer, The	02/87	106	Anwender
Wiggler	05/86	32	Action
Wu Lung	07/88	26	Blickpunkt
* Xanthius	12/87	42	Action
Xarq	09/86	30	Action
XBC-Extended Basic Compiler	11/87	123	Anwender
XCELL	04/86	17	Action
Xcellor	01/87	74	Action
Xecutor	01/88	36	Action
Xen	02/88	44	Action
* Xen0	02/87	48	Sport
Xor12/87 44			Action
XR-35	04/88	46	Action
Yabba Dabba Doo	03/86	27	Action
Yankee	09/87	64	Strategie

Programm-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Yes, Prime Minister	12/87	92	Strategie
Yeti	09/88	44	Action
Yie Ar Kung Fu	03/86	27	Sport
Yie ar Kung Fu II	02/87	14	Action
Yogi Bear	12/87	44	Action
Your Health	04/86	92	Education
Z	01/87	45	Action
Z-80 Analyst	06/86	63	Anwender
Zak MacKracken	11/88	114	Blickpunkt
Zak MacKracken	12/88	107	Kopfnuß
Zap-Em	06/86	34	Action
Zar Jazz	07/87	11	Action
* Zarch	01/88	39	Action
Zbasic	09/86	106	Anwender
Zenith	09/87	46	Action
* Zero Gravity	09/88	57	Sport
Ziggurat	07/87	15	Action
Zillion	02/88	14	Action
Zillion II	03/88	46	Action
Zing! Keys	11/87	123	Anwender
Zkul & West	04/86	89	Adventure
Zoids	03/86	16	Action
Zombi	09/86	40	Action
Zoom	09/88	14	Action
Zoomracks Plus	07/87	95	Anwender
Zoot	02/87	35	Action
Zorgos	04/87	62	Action
Zork 3	01/87	78	Adventure
Zorland C	05/87	90	Anwender
Zorlide C	03/88	118	Anwender
Zorro	03/86	30	Action
ZX-Hires Toolkit V 4.8	04/87	90	Anwender
Zybox	11/88	38	Action
* Zynaps	10/87	38	Action
Zyron	03/87	30	Action
Zythum	09/86	15	Action

Wir bitten um Beachtung, daß alle mit dem "*" gekennzeichneten Programme zum "ASM-Hit" gekürt wurden!

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN



Inh. Elke Heidmüller

Afterburner dt. Amiga 69.90

Amiga	Preis
Action Service	59.90
Bard's Tale II dt.	69.90
Battle Chess dt.	64.90
California Games dt.*	64.90
Captain Blood dt.	59.90
Crono Quest	69.90
Circus Games dt.*	69.90
Carrier Command dt.	69.90
Corruption dt.	69.90
Driller	69.90
Dschungelbuch dt.*	59.90
Daley Thompson dt.	69.90
Dragon's Lair *	89.90
Dungeon Master dt.*	69.90
Down at the Trolls dt.	48.90

Elite dt. Amiga 69.90 Atari ST 69.90

Emerald Mine II dt.	37.90
Emanuelle *	53.90
Figger dt.*	53.90
Fish dt.	69.90
Fußballmanager II dt.	58.90
F 16 dt.	84.90
Hotball dt.	64.90
Heroes of the Lance*	64.90
Interceptor dt.	68.90
Iceball dt.	44.90
Intern. Karate*	a.A.
Katakis dt.	48.90
Kampfgruppe	59.00

Hostages dt. Amiga 59.90

Menace	54.90
Mini Golf plus dt.	54.90
Ooze dt.	69.90
Out Run dt.	59.90
Operation Wolf dt.*	69.90
Pac Mania dt.	54.90
P.O.W.	69.90
Pioneer Plague	69.90
Powerdrome dt.	68.90

Pool of Radiance dt. Amiga 64.90

Pirates*	68.90
Roger Rabbit dt.	64.90
Speedball dt.	69.90
Spitting Images	54.90
Soldier of Light dt.*	64.90
Starglider II dt.	69.90
Sommer Olympiad dt.	54.90
Summer Edition*	a.A.
S.T.A.G.*	54.90
Side Arms	59.90
Star Goose dt.	54.90
Superstar Icehockey dt.	64.90
Space Harrier*	a.A.
Thunderblade dt.	a.A.
Triad dt.	89.90

Startrek dt. Amiga a.A.

Trivial Pursuit II dt.	54.90
Turbo Star Grand Prix	59.90
To be on Top dt.*	48.90
Universal Mil. Sim dt.	69.90
Virus dt.	54.90
Veteran	44.90
Vindex dt.*	54.90
World Class Leaderb.	59.90
Wanted dt.	54.90
Winter Edition*	a.A.

SEGA

Grundgerät	280.00
Afterburner dt.	69.90
Alex Kidd II dt.	83.90
Aleste dt.	72.90
Blade Eagle dt.	83.90
Kenseiden dt.	83.90
Penguinland dt.	84.90
Shinobi dt.	84.90
Shanghai dt.	72.90
Thunderblade dt.	84.90
Wonderboy II dt.	84.90

NINTENDO

Grundgerät	280.00
Castlevania	84.90
Gradius	84.90
Icehockey	64.90
Kid Icarus	81.90
Legend of Zelda	90.00
Rad Racer	81.90
R.C. Pro Arms	74.90
Tennis	64.90
Super Mario	64.90

- -Versand per NN plus 6,50 DM
- Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen 80 Pf. in Briefmarken. (Computertyp angeben)

24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter)

- Preisänderungen vorbehalten

Atari ST

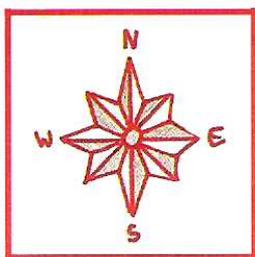
Afterburner dt.	69.90
Alternate Reality	54.90
Action Service	59.90
Bombuzal dt.	69.90
Captain Blood dt.	59.90
Carrier Command dt.	69.90
Circus Games dt.	69.90
Daley Thompson dt.	69.90
Double Dragon	54.90
Driller	69.90
F.O.F.T. dt.	84.90
Figger dt.	53.90
F-16 dt.	a.A.
Fish	69.90

Hostages dt. Atari ST 69.90

Hot Ball	59.90
Intern. Karate Plus	59.90
Kampf um die Krone dt.	64.90
Menace	54.90
Night Raider dt.	54.90
Ooze dt.	69.90
Operation Wolf dt.	69.90
Pac Mania dt.	54.90
Spitting Images	68.90
STOS *	84.90
Starglider II dt.	69.90
Speedball dt.	69.90
Summer Edition*	a.A.
To be on Top dt.	48.90
Winter Edition*	a.A.
Powerdrome dt.	68.90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!
Computer Softwarevertrieb
 Postfach 83 01 10, 5000 Köln 80, Mo.-Fr. 14-19 Uhr,
 Tel. 02 21 / 60 44 93

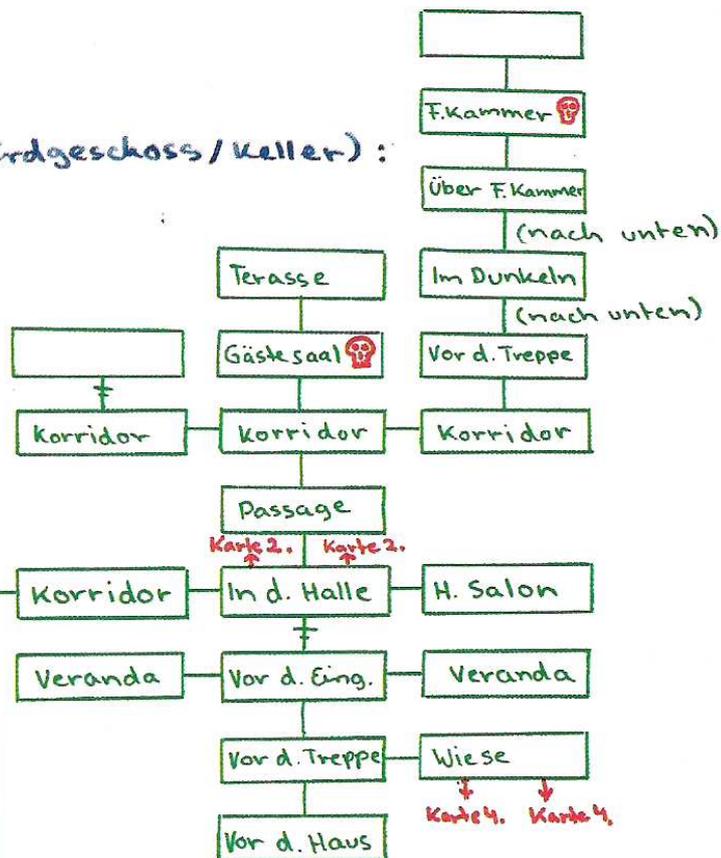


OOZE

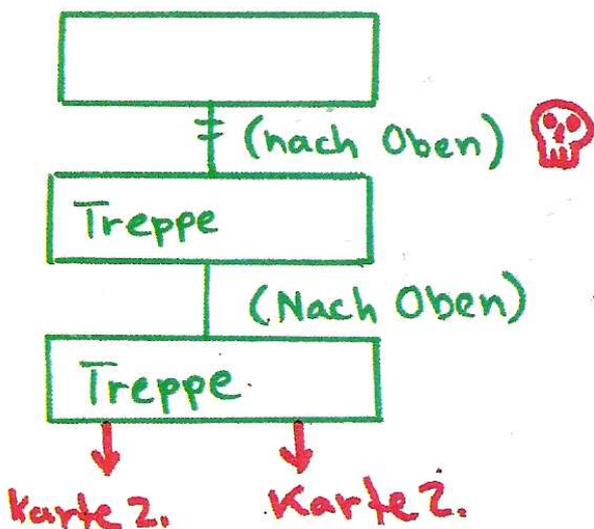
PLÄNE

Frank Roth und Markus Römer haben uns diese Karte zu OOZE anvertraut. Als Tips fügten sie bei: - In den Gäste-saal kommt man, indem man die goldene Türklinke nach oben drückt, und dann die Tür öffnet. - Auf die Wiese zum Keller kommt man, indem man

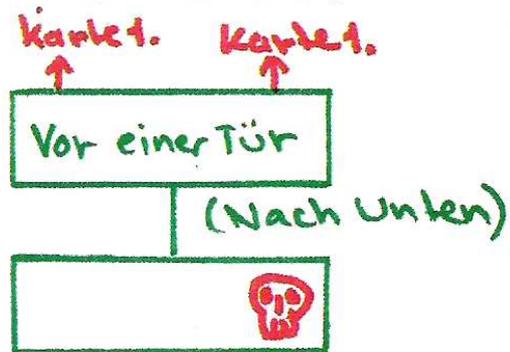
(Erdgeschoss / Keller):



(Turm) Karte 3:



Karte 4 (Keller):

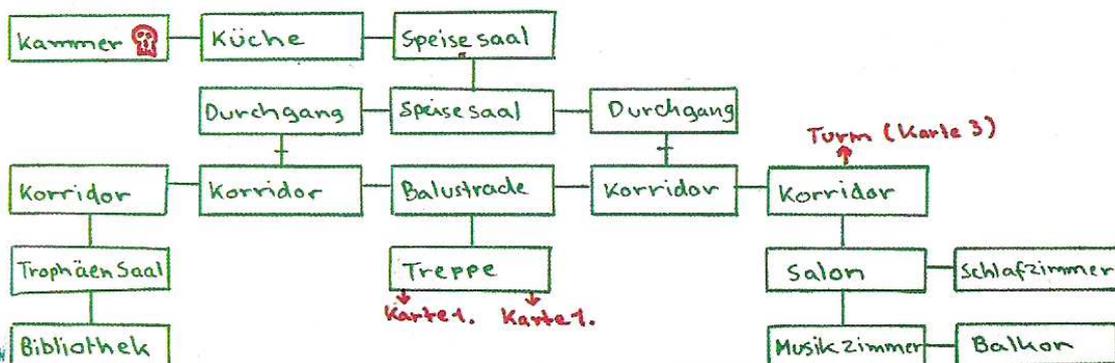


abwartet, bis man eingeschlafen ist, und dann sofort nach dem Aufwachen auf die Wiese geht.

-Um in das Loch in der Treppe zum Turm zu kommen, bindet man die Axt (von der Rüstung im Speisesaal) an das Seil (von der Armbrust im Speisesaal), und wirft die Axt nach oben. Dann klettert man daran herunter (Vorsicht, Monster!).

Thank you!

1. Stock : Karte Nr. 2





Questron

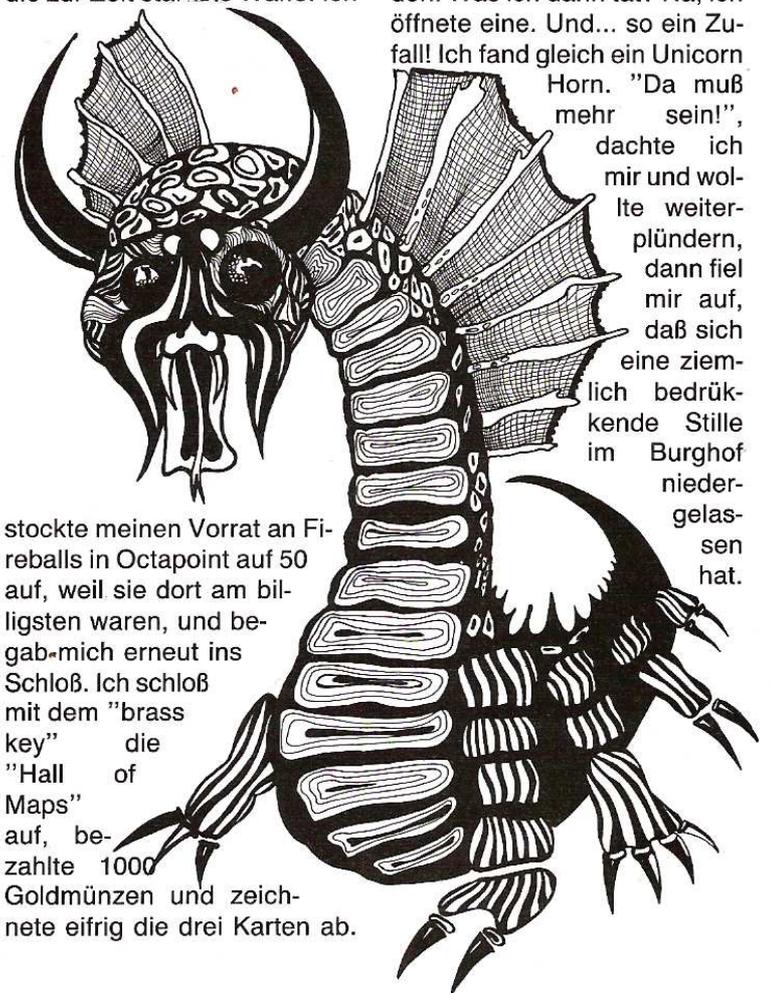
II

Jetzt überlegte ich, wo das Orb sein könnte, das Mesron sucht, und sah es plötzlich im Schloß in einem Raum stehen.

Doch, oh Schreck! Der Raum war verschlossen! Wo ist der verflixte Schlüssel? Sofort danach erblickten meine entzündeten Augen die vielen verlockenden Kistchen im Schloß, die nur darauf warteten, von einer außenstehenden Person ihres Inhalts entledigt zu werden. Was ich dann tat? Na, ich öffnete eine. Und... so ein Zufall! Ich fand gleich ein Unicorn Horn. "Da muß mehr sein!", dachte ich mir und wollte weiterplündern, dann fiel mir auf, daß sich eine ziemlich bedrückende Stille im Burghof niedergelassen hat.

modernste Rüstung und ein Pony, und in Bay View gab es die zur Zeit stärkste Waffe. Ich

stockte meinen Vorrat an Fireballs in Octapoint auf 50 auf, weil sie dort am billigsten waren, und begab mich erneut ins Schloß. Ich schloß mit dem "brass key" die "Hall of Maps" auf, bezahlte 1000 Goldmünzen und zeichnete eifrig die drei Karten ab.



begab mich also erst einmal in die Städte, nachdem ich mit und gegen Monster gekämpft hatte, versorgte mich mit Essen, stationierte einiges Gold auf der Bank, kaufte mir bessere Waffen und Rüstungen, dazu einige Fireballs (ca. 40) und versorgte mich mit den Hit-Points (die gibt's nur in Lyton, Seacrest und Santor).

Nach langem Suchen beschloß ich schließlich, in die Rivercrest Kathedrale zu gehen, und was sah ich da? - Den Eingang zur Rivercrest Tomb! Stunden vergingen, bis ich dieses Loch endlich vollständig kartographiert hatte. Besonderheiten: Zuerst fand ich das sagenumwobene "Moonstone Amulett", und nachdem ich einem Priester 200 Goldstücke gab, damit er mir den Weg freimachte, stöberte ich auch den "Wand of Power" und "Morle den Wizard" auf. Dieser gab mir den Auftrag, das "Orb of Enchantment" zu finden, dazu schenkte er mir seinen "brass key" (wie großzügig!). Bis ich mich endlich wieder aus dem Tomb herausgeschlagen hatte, standen meine Hitpoints schon bald im Minusbereich. Doch der heilige Mann in der Kathedrale verkaufte mir gleich ein paar "Breads of Life"; dem "Moonstone Amulet" sei Dank!

Siegessicher eilte ich mit dem "Wand of Power" zu Mesron, der mich schon auf die dritte Stufe hinaufschleuderte. Danach ging's wieder raus in die Städte. In Octapoint gab's die

Diese Lösungshilfe zu QUESTRON II haben wir von Martin Heimberger erhalten. Lassen wir ihn nun zu Wort kommen: Die haarsträubenden Abenteuer des ehrenwerten Lord Martin. Darf ich Ihnen erstmal meinen vollen Namen mitteilen? Nun gut, ich bin Lord Martin, erster ehrenwerter Berater des königlichen Lord British, als Monsterschreck eingestufteter Ritter von Britannia, oberster Oberbürgermeister der glühenden Stadt Moonglow, etc., etc., bla-bla-bla. Aber nennen Sie mich einfach Lord Martin (Abkürzung: L.M.A.). Kommen wir nun zur Sache: Mein Lehrer Mesron kam und sagte mir, daß ich das "Evil book of Magic" an seiner Entstehung in Landor hindern sollte, damit der superböse Zauberer Mantor es nicht in seine krummen Finger bekommt. Noch nicht einmal meine elektrische Zahnbürste hatte ich dabei, nur ein lumpiges Messer! "Erstmal umsehen", dachte ich mir, und begann meine Umwelt zu erforschen. Viele Monster nagten an meinen Hitpoints (sie gingen weg wie warme Semmeln), bis ich endlich südwestlich von Landor das "Redstone Castle" betrat, mit dem "Gold Key" die "Hall of Visions" öffnete und mich Mesron gleich um eine Stufe erhöht hatte. Er gab mir den Auftrag, den "Wand of Power" zu finden. Nur wo, das wollte er nicht rausrücken. Ich



"Irgendwo muß doch hier der Haken sein", dachte ich, "ich kann doch nicht alles so einfach mitgehen lassen!" Doch plötzlich spürte ich diesen Haken. Er steckte mir nämlich direkt im Rücken. Die ganzen Wachen des Schlosses hatten mich umzingelt, und in Ihren grinsenden Mündern erkannte ich die silberplombierten Zähne, die durch das fahle Licht der Sonne genauso glänzten, wie die Spitzen ihrer Schwerter. Doch, Gott sei Dank hatte ich noch einige "Breads of Life" bei mir, und sogar der "Wand of Power" gab mir bis zu 400 Hitpoints zurück. Nach dieser köstlichen Erfrischung blieb mir nichts anderes übrig, als die Erfüllung des altbekannten Sprichworts: "Ab durch die Mitte!". Leider war auch schon der Eingang des Schlosses mit diesen dicken, fetten Wachmännern zugestellt, und so stürzte ich mich mit dem Kampfruf: "Wo wir schon mal da sind, dann bleiben wir auch hier!" In eine verlassene Ecke und wehrte die über meinem Kopf propellerartig rotierenden Schwerter der Wachen mit geschicktem Ducken und mit gut gezielten Fireballschüssen ab, bis kein Kopf der Wächter mehr an seinem richtigen Platz saß. Nachdem auch jeder gesehen hatte, daß er gegen so einen Wirbelsturm wie mich keine Chance hatte, begann ich, alle Kisten auszuräumen. Welche Unsummen von Gold ich da fand! (Alles Steuereinnahmen des

Königs! Wucher!). Schließlich fand ich auch einige Schlüssel, die mir Mesron (bis auf den "emerald key") gegen einen "silver key" austauschte, der in alle Türen des Schlosses paßte. Sofort schnappte ich mir dann das "Orb of Enchantment", ging noch zu dem Magier, der mir für 2000 Goldstücke meine Charisma erhöhte (gehört verboten!) und schlenderte wieder gemütlich hinaus in die Wildnis. Und wie ich sah, hatten sich die Zeiten geändert! Man konnte sich nun in der Stadt Folman ein prima "Chain Mail" kaufen und in "Bay View" gab es als beste Waffe einen "Weighted Spear" (nur dort)! Als nächstes beschloß ich, wieder in die "Rivercrest Tomb" zu gehen, um Morle endlich sein heißersehntes Orb zu zeigen. Mit dem "emerald key" kann man übrigens die Tür im Süden der Tomb aufschließen, um das "Inner Sanctum" betreten zu können. Aber außer ein paar Hitpoints gibt es dort nichts Weltüberragendes zu entdecken. Morle bot mir für das Orb sofort an, mich in das "Realm of Sorcerors" zu teleportieren. Aber vorher wollte ich noch einmal aus dem Tomb raus, um mir ein paar "Breads of life" mehr zu besorgen. Ich schlenderte zufällig in die Great Plains Kathedrale, deren Heiliger über das "Unicorn Horn", das ich ihm gab, so freudig gestimmt war, daß ich ab jetzt soviel "Breads of life" kaufen konnte, wie ich nur wollte. Dazu mußte ich die Kathedrale, nachdem ich alle Breads gekauft hatte, die er hatte, wieder verlassen und nach kurzer Zeit wieder betreten (der verkalkte Heilige hatte nämlich in der Zwischenzeit mein Gesicht schon vergessen und bot mir erneut einige "Breads" zum Verkauf an). Leider merkte ich viel zu spät, daß ich nur 99 Stück tragen konnte. Doch als nächstes ging ich nicht wie geplant wieder zu Morle, sondern zunächst nach Octapoint, wo ich mir ein Boot kaufte. "Pfeif auf Morle", dachte ich mir und schipperte gemütlich über das Meer zum "Realm of

Sorcerors". Wenn nur diese dämlichen Seeschlangen nicht wären! Doch schließlich war Land in Sicht, und ich begann, den neuen Kontinent zu erkunden. Die Monster waren hier um einige Meter breiter (also Vorsicht!). Halbtot und völlig erschlagen erreichte ich dann die Stadt Grissold, wo ich mir von dem Geld aus dem Schloß erst einmal Hitpoints, dann 60 Fireballs und schließlich einen trainierten Adler kaufte. Der brachte es! Wunderbar konnte man mit ihm über Meere und Berge segeln, ohne auch nur von einer Ameise belästigt zu werden. Doch was dann? Da fiel mir die Karte der "Twilight Tomb" ein, die ich so mühselig abgekritzelt hatte. Also, schnurstracks schoß ich in die Twilight Kathedrale und wollte die Tür zum Tomb öffnen. Aber, oh Schmach, mir wurde schwindelig, denn die Tomb war auch noch abgeschlossen!

Letzte Möglichkeit, die mir in den Sinn kam, war das Dungeon im Osten des Kontinents. Also nichts wie runter! Etwas nervös war ich schon, als ich mich das erste Mal in ihm verlieb, aber im 3. Level fand ich die "Scroll of Scalna", mit der ich erstmal alle 8 Levels kartographierte (ziemlich verschachtelt! Hier muß mal ein Erdbeben gehaust haben.) Ab und zu spürte ich auch einen leichten Stoß am Hinterkopf, da kleine Monsterchen mit ihrem Beil denselbigen spalten wollten. Aber, nicht mit mir! Mein Speer war mein bester Kamerad! Manchmal bin ich auch in eine Falle getrappt, aber in Anbetracht der vielen "Herbs", die man findet, war dies eine gelungene Abwechslung. Im 4. Level fand ich schließlich einen "Crystal Goblet", im 6. Level einen "Agate Key" und im 8. Level den "Onyx Key", und jetzt die ganzen Irrwege wieder nach oben? Nein, nein, keine Angst! Im Nordosten des 8. Levels befand sich ein geheimer Aufstieg, der es einem erlaubt, blitzschnell wieder das Licht der Sonnen erblicken zu können (die Programmierer haben also doch ein Herz für den

Spieler!) Oben angelangt, flog ich (mit dem Adler) erst einmal zu Mesron, der mir mitteilte, daß Mantor angekommen wäre, und zwar in Cramford.

Sofort eilte ich dorthin, aber leider war es zu spät. Ein grauer bedrückender Schleier lag über der Stadt, der sich wie eine Decke über die toten Bürger des Ortes legte. Als Nächstes benötigte ich wieder etwas Geld und stürmte somit in meiner blinden Wut in die Festung des Königs Kelfar (sie befindet sich im Westen des Realm of Sorcerors). Ich ging hier im Kampf gegen die Wachen taktisch genauso vor, wie ich es vorhin im Schloß beschrieben hatte. Nicht umsehen, nur draufhauen! Nachdem ich hier genügend Gold eingesackt hatte, fand ich schließlich einen "saphire" und einen "ruby key", mit denen ich alle Türen der Festung öffnete (auch der "agate key" kommt hier nicht zu kurz!). Ich schnappte mir dann sofort die "Eternal Flame", ging zu König Kelfar, der mir einige Geschenke gab, die mir (vielleicht) helfen sollten, und bekam von einem Magier im rechten Teil des Schlosses einen Bonus an Intelligenzpunkten (natürlich nicht umsonst!). Dann wollte ich endlich mal in die "Twilight Tomb" hinabsteigen. Genügend Schlüssel hatte ich ja! Und tatsächlich, der "onyx key" paßte. Anhand der Karte, die durch die Flamme der "Eternal Flame" etwas regendurchlässig geworden war, suchte ich mir einen Weg durch die Tomb (die "Eternal Flame" war mir dabei auch sehr behilfflich), bis in dem Raum ganz im Südosten ein "black key" nur darauf wartete, von mir gefunden zu werden. Als ich ihn mir angeeignet hatte, begann ich meinen Rückweg, bis ich plötzlich in der Hälfte feststellte, daß mir mein Futter ausgegangen war.

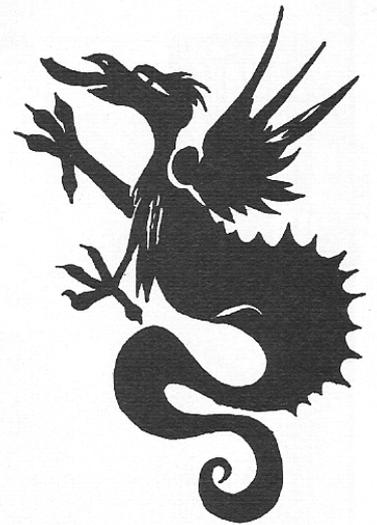
Doch da entdeckte ich die magische Kraft des "Moonstone Amulets". Leider war es nur zweimal verwendbar, dann konnte man es wegschmeißen.

Nachdem ich den Ausgang erreicht hatte, flog ich sofort wieder zu Mesron, der mir alle Schlüssel der Festung gegen einen "opal key" austauschte, und mir außerdem mitteilte, daß Mantor nun in Seacrest sei. "Endlich!", dachte ich und eilte dorthin. Und dort stand er auch, der miese, fiese Obermiesling aller Fieslinge. Mit einem gekonnten Zauberspruch hetzte er mir alle Wachen der Stadt auf den Leib. Aber sie gingen weg wie Butter, dank meines Speers. Doch als ich auch ihm einen kleinen Hieb in seine empfindliche Gegend versetzen wollte, löste er sich in Luft auf. "Scheibenkleister", ärgerte ich mich. Aber Hauptsache, die Stadt war gerettet. Als ich wieder zurück zu Mesron ging, um ihm meine Heldentat vorzutragen, schlug er mich zum Ritter von Landor (Welche Ehre!). Danach beschloß ich, mir etwas bessere Rüstungen zu besorgen. Ich schnallte mich auf meinen Adler und flog zum "Realm of Sorcerors", wo ich in der Stadt Slippery Rock eine "ribbed plate" kaufte und mir in Grisold noch einen kostbaren "Crossbow" zulegte. Danach überlegte ich wieder: "Ritter, black key?", das waren die be-

sten Voraussetzungen für den Despair Dungeon in der Mitte des Kontinents zwischen den Bergen. Also nichts wie hin! Nachdem ich meinen Adler an einen Baum angebunden hatte, schloß ich die Tür des Dungeons auf. Kleine braune Nebelschwaden und ein etwas eigenartig muffelnder Geruch beunruhigten meine Nase zutiefst (erinnerte mich irgendwie an Gulasch). Aber, wie dem auch sei, ich hakelte mich das Seil herunter und begann, die "Scroll of Scalna" ihres Amtes walten zu lassen. Es war überhaupt nicht leicht, auch immer darauf zu achten, daß die Hitpoints nicht zu weit unter 5000 sanken. Taten sie das doch, konnte man sich gleich in dem nächsten Sarg, den man hier unten fand zur ewigen Ruhe betten. Hier gab es sagenhafte Monster, noch nie hatte ich solche in einem Spiel dieser Art gesehen. Doch angesichts meiner hochwertigen Attribute und Rüstungen befand ich mich in der Lage, den Angriffen der Gegner eine geschickte Defensive entgegenzusetzen, indem ich ihnen einige "Sonic-Whine" Sprüche um die Ohren klebte. Somit siegreich durchstreifte ich dann alle Dungeonlevels, bis ich schließ-

lich im achten (ein ziemliches Verwirrspiel von Türen) durch ein Loch stürzte und im Hauptquartier von Mantor landete. Jetzt wurde es brenzlig! Mit jedem Schritt, den ich dort unten tat, wurde ich von Mantors todbringenden Gedankenblitzen um mehrere Hitpoints erleichtert. Dazu kamen auch noch seine unzähligen Wachen, denen ich aber sofort mit meinem "Crossbow" Mores lehrte, da ich diese mit ihm schon von weitem unter Beschuß nehmen konnte. Als nächstes stellte ich mir die Frage, welchen Weg ich nehmen sollte, weil ich bei jedem Schritt von Mantor einen Schlag bekam. Ich beschloß, den Weg nach oben zu nehmen. Als ich beim Zauberer Morle vorbeikam, der mir hastig mitteilte, daß ich die Beine in die Hand nehmen sollte, da das "Book of Magic" jede Sekunde entstehen könnte, merkte ich, daß meine Hitpoints von 6000 auf 200 abgerutscht waren (lawinenartig).

Blitzschnell aß ich alle meine "breads of life" auf. Am Ende des langen Ganges erreichte ich endlich eine große Halle, in der die sechs Magier und Mantor an dem Buch bastelten.



"Erst mal aufräumen", dachte ich und metzelte die 6 bösen Zauberer nieder, nur mit Mantor klappte es nicht so ganz. Da mußte ich mir etwas Neues einfallen lassen. Endlich kam mir die rettende Idee. Ich verwandte den Zauberspruch aus dem Buch, um Mantor zu töten.

Ich habe es zwar bis heute selbst noch nicht verstanden, aber es wirkte. Nachdem ich den "Destruct-Spruch" auf Mantor gejagt hatte, machte es kurz "Puff", und dann verschwand er schließlich für immer in den ewigen Jagdgründen...

AstroVersand

FRUSTSCHUTZPREISE

C 64-FREEZE-MACHINE Supercopymodul, neu, nur noch 67,- DM
 Utility-Disc für Freeze Machine nachladende mehrteilige Pgme. 27,- DM
 Final Cartridge III, überarbeitete, erweiterte Version, schlapp 67,- DM
 ACTION REPLAY PROF. MK5, 32k ROM, 8k RAM, orig. DATEL
 aber nur 97,- DM
 Super-Key-board, MIDI, Drums, Sequenzer, 49 Tasten (groß) super!
 327,- DM
 Netzteil 1000 mA dazu: 17,90 DM Spezialtasche 21,90 DM
 Super Sound Digitizer mit Spitzensoftware (auf Disc) f. C64 87,- DM
 VIDEO-DIGITIZER 1000 f. C64, 382x288 Pkte, brillante Bilder 247,- DM
 Expert Cartridge, Originalversion 3,5 + Utility-Disc, kpl.deutsch 87,- DM
 EXPERT 4.1: Erweiterungsdiskette/Upgrade zum Modul 23,- DM
 3 1/2" Markenlaufwerk, 720 K, in 5 1/4"-Rahmen, komplett (f. PC)
 227,- DM
 ProSound Super-Stereo-Digitizer f. Amiga, der satte Sound 197,- DM
 DIGIVIEW Amiga Super Videodigitizer, PAL, V 3,0, nur 317,- DM
 C64 Mouse (orig.) oder Turbo Lightpen je 57,- DM
 DigiDroid: Motor-Vollautomatik für DIGI-VIEW 177,- DM
 S/W-Videokamera CCTV, (625 Zeilen!) Super für Digi-View 397,- DM
 SUPERSONDERPREISE für Astrologie/Esoterik-Software C 64 und für
 Qualitäts-Disketten auf Anfrage
 Alle Artikel Originale in aktueller Version. Weitere schöne Sachen lieferbar
 für C64/Amiga/PC. Kostenlose Liste anfordern! Preise bei Vorkasse.:
 (EC, Postanweisung) ohne versteckte Zuschläge.
 Nachnahme: + 5 DM. Inland)
 Ausland auf Anfrage! Händleranfragen und -Angebote erwünscht!

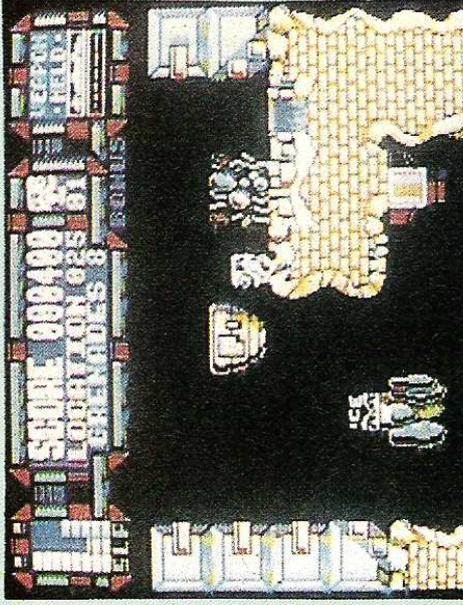
WANTED!

Zur Erweiterung unseres Programms suchen wir ständig: Hersteller, „Erfinder“ und Lieferanten von Hard- und Software für C-64, Amiga, PC und allgemeiner Peripherie.

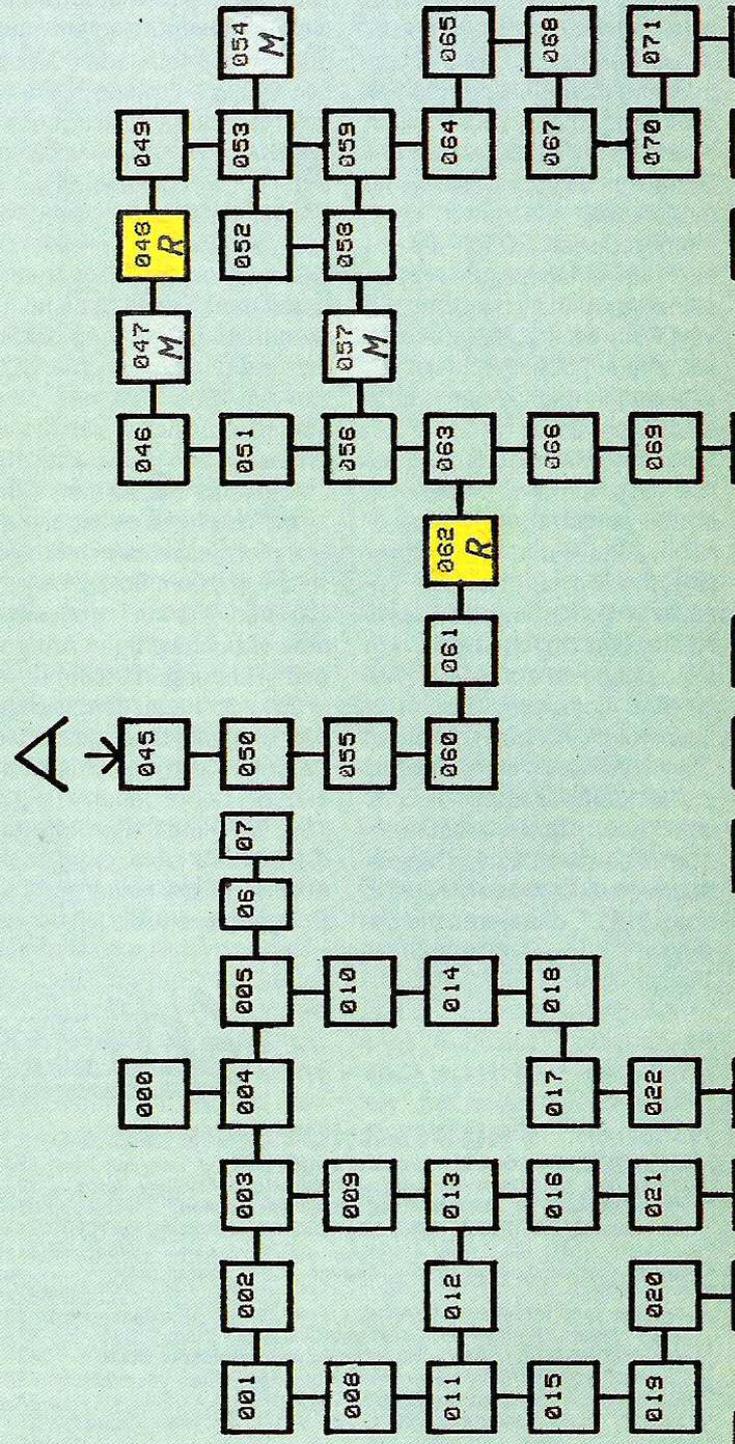
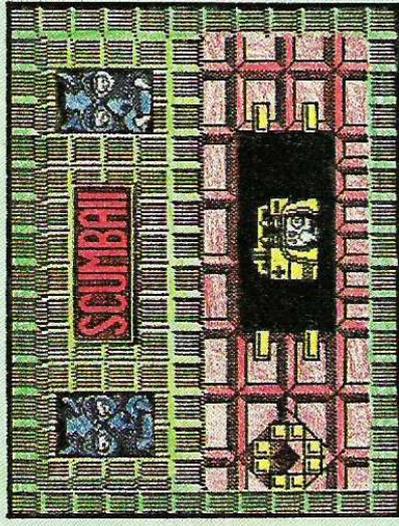
Außerdem Clubs oder Programmierer aus dem Postleitzahlbereich 35xx, die uns bei der Bewältigung kleinerer und mittlerer Aufgaben zu interessanten Konditionen zur Hand gehen wollen. Ganz speziell suchen wir auch noch Anbieter professioneller Software etc. aus den Bereichen: Astrologie, Esoterik, Alternative Heilmethoden, Psychologie zum (Exklusiv-)Vertrieb durch Großhandel, Anzeigenaktionen und Direkt-Werbung.

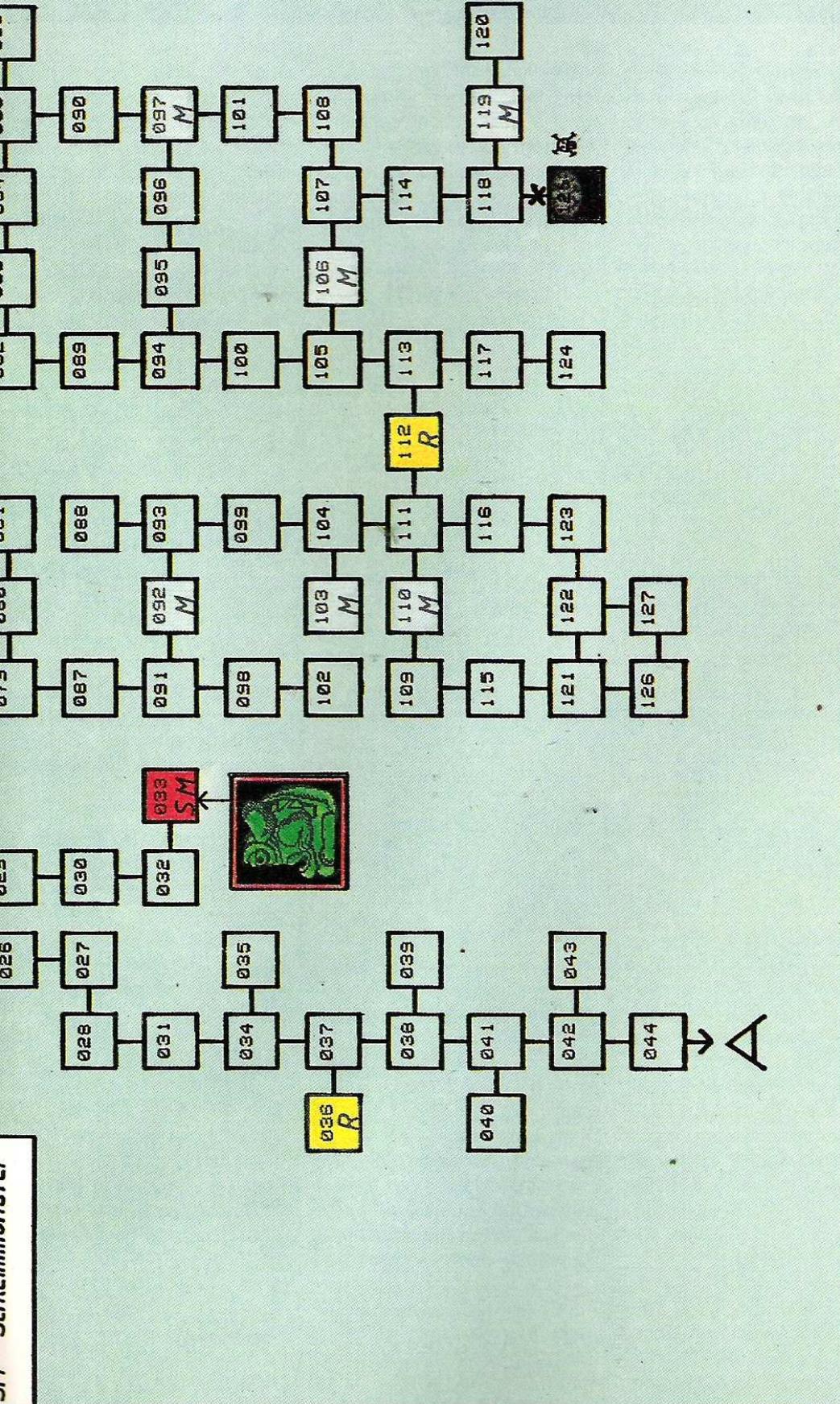
Wer kurz- oder mittelfristig Interesse hat: Bitte senden Sie Ihr Angebot, schriftlich oder per Fax. Unseren Kunden und Partnern wünschen wir ein gesundes und erfolgreiches neues Jahr.

ASTRO-VERSAND * Postfach 1330 * 3502 Vellmar * Rund-um-die-Uhr-Bestelltelefon: (05 61) 88 01 11 * Telefax (0561) 88 55 07



Bei Scumball hat man es mit einem wirklich scheußlichen Widersacher zu tun: ein Schlammmonster der Dattung Molochus Schlammmonster in einem verwirrenden Labyrinth, in dem es nur so von Gefahren wimmelt. Deshalb diesmal die kompletteste und wichtigste Labyrinthanleitung. Zur Karte der Buchstaben R steht für einen Reaktor, auf O) dieser nützlichen Einrichtung kann man unangenehm Energie tanken, denn trotz der vielen Extraleben die man einnehmen kann ist das Spiel nicht so leicht zu lösen. Die weißen Plattformen, die in der Karte mit einem M bezeichnet sind, sind unzerstörbar und führen bei Kontakt zum Einfrieren und Wenden. Die schwarzen Blöcke hingegen sind zerbrechlich und können durch einen Reaktor zerstört werden. Man muss also aufpassen, dass man nicht auf diese Blöcke tritt, denn das bedeutet das Ende der Partie. Die roten Plattformen sind ebenfalls zerbrechlich und können durch einen Reaktor zerstört werden. Man muss also aufpassen, dass man nicht auf diese Blöcke tritt, denn das bedeutet das Ende der Partie. Die roten Plattformen sind ebenfalls zerbrechlich und können durch einen Reaktor zerstört werden. Man muss also aufpassen, dass man nicht auf diese Blöcke tritt, denn das bedeutet das Ende der Partie.





SCUMBALL

SUNDOG-TIPS

Man sollte sich auf Woremed mal in den Bars umhören, da man dort einige interessante Zusatzeile für die SunDog bekommen kann. Auf alle Fälle sollte man sich dort einen Cloaker und einen Groundscanner zulegen, da diese erheblich Zeit und Geld sparen helfen. Mit dem Cloaker kann man die SunDog für gegnerische Schiffe unsichtbar machen; der Treibstoffverbrauch steigt allerdings erheblich. Dieser sinkt jedoch wieder, wenn man vier Stück einbaut. Diese setzt man anstelle der "Cyrofuse" in den Schutzschild ein. Die Aktivierung wird vom Tactical-Menü aus vorgenommen. Den Groundscanner baut man in die Pilotage anstatt eines normalen Scanners ein. Mit ihm kann man dann von Stadt zu Stadt fliegen. Der Groundscanner sollte so um die 11.000 bis 12.000 Credits liegen; der Cloaker um die 5.500 Credits.

Um das nötige Kleingeld für diese Geräte zu bekommen, sollte man auf Woremed Droiden verkaufen. Zum Beispiel bekommt man hier für Droiden der Klasse A (Einkaufspreis ca. 9.000 Cr.) um die 41.500 Cr., für die Klasse B immerhin noch ca. 36.000 Cr und für die Klasse C ca. 26.000 Cr. Aber man sollte diese nicht in der Hauptstadt anbieten, da es dort nur halb so viel Geld gibt.

Einige Spieler werden sicher schon festgestellt haben, daß man mit dem normalen Warp-Triebwerk ein System nicht anfliegen kann, da es außerhalb der Reichweite liegt. Dies System ist Enlie und befindet sich mindestens neun Lichtjahre vom nächsten System entfernt. Um nun nach Enlie zu kommen, muß man sich, wenn man

einige Phasen schon bewältigt hat, mal in Banville umschauen. Ich habe es erst in der Phase 8 gemerkt und weiß daher nicht, ab wann sich in Banville ein Raumhafen befindet. Dort kann man sich nämlich für nur 230.000Cr. einen

sondern nur auf dem Raumhafen Plepa landen kann. Das wäre ja alles nicht so schlimm; will man Tuie jedoch auf dem Landweg erreichen, stellt man wiederum fest, daß ein Graben die beiden Städte voneinander trennt. Es gibt jedoch eine

und mit einem Energiezaun gesichert. Wird man unterwegs aufgehalten, wird nicht erst diskutiert, sondern gleich geschossen, deshalb lieber zwei Shields mitnehmen. Ich habe im Laufe des Spiels die ganzen Phasen durchlaufen und möchte hier nun die Gegenstände, die man für die einzelnen Phasen braucht, aufzählen:

Phase 1: Fruits/Vegs (1), Seeds/Sprouts (1), Stock embryos (1), Grains/Cereals (1).

Phase 2: Meats (1), Spice/Herbs (1), Wood/Fibers (1), Sunsuns (1), Cyrogens (2).

Phase 3: Comgear (1), Cyrogens (4), Synthesizer (1).

Phase 4: Chronographs (1), Nullgravs (1), Cyrogens (1), Grains/Cereals (1), Spice/Herbs (1), Cadcams (1), Silichips (1).

Phase 5: Meats (1), Droids (1), Clothing (1), Cyrogens (2), Fruits/Vegs (1), Pharmaceutical (1).

Phase 6: Silichips (1), Sunsuns (1), Hand Weapons (1), Gold (1), Cyrogens (3).

Phase 7: Fruits/Vegs (1), Biochips (1), Stimulance (1), Cyrogens (2), Gems/Crystals (1), Organica (1), Silichips (1).

Phase 8: Rare earth (1), Chronographs (1), Biochips (1), Synthesizer (1), Pharmaceutical (1), Cyrogens (2), Radioactives (1).

Phase 9: Exotic metal (1), Antimatter (1), Art objects (1), Radioactives (1), Droids (1), Clothing (1), Furs/Silks (1).

Mal sehen, wie Ihr mit diesem Listing für die PIRATES klarkommt.

```

5 REM WRITTEN BY FRUSTIE
10 DIM A$(26)
15 PRINT "(CLR)"
20 FOR X=1 TO 26
25 IF X>16 THEN 40
30 PRINTX, : INPUT "NAME"; A$(X)
35 IF X<17 THEN NEXT
40 PRINTX, : INPUT "TITEL"; A$(X)
50 NEXT
60 OPEN 2,8,2, "NAME 4,5,W"
70 FOR X=1 TO 26
80 PRINT#2, A$(X)
90 NEXT X
100 CLOSE 2
110 OPEN 1,8,15, "R:NAMES 6=NAMES 0"
120 CLOSE 1
130 OPEN 1,8,15, "R:NAMES 0=NAMES 4"
140 CLOSE 1
145 OPEN 1,8,15, "R:NAMES 4=NAMES 6"
150 CLOSE 1
160 END

```

Prototyp eines neuentwickelten Warp-Antriebs einbauen lassen, den sogenannten "Faster Than Light Booster", auch FTL(!)-Booster genannt. Mit diesem kann man dann Enlie vom nächsten System, das 9 Lichtjahre entfernt ist, erreichen. Man sollte also in den vorhergehenden Phasen versuchen, so viel Gewinn wie möglich zu machen.

Ist man dann auf Enliah, dem einzigen Planeten von Enlie, muß man erschreckt feststellen, daß man mit dem Groundscanner nicht in der Stadt Tuie,

Stelle, wo man diesen Graben überqueren kann. Diese liegt links über der Stadt und ist kaum zu erkennen. Man muß einfach ausprobieren, ob es klappt, da man nicht in den Spalt fallen kann. Auch sollte man sich einiges an Ebbarem mitnehmen, da das Fahren dort sehr auf die Kondition geht. Mit den schlechten Nachrichten ist es jedoch noch nicht vorbei.

Auf Enliah wird geklaut wie verübrückt. Man darf also nichts im Fahrzeug zurücklassen, da es sofort weg ist. Der einzige Parkplatz ist am Raumhafen

ZAK MC KRACKEN

AND THE ALIEN MINDBENDERS™

Das Nachtecho

29. MÄRZ 1997

DM 12.50

**WELTWEITE DUMMHEITS-
EPIDEMIE VON AUSSER-
IRDISCHEN IN DER TELEFON-
GESELLSCHAFT VERURSACHT**

Unheimliche Wesen sind ganz schön auf Draht

SAN FRANCISCO, 28. März – Die hiesige Telefongesellschaft bringt Telefone in jedes Haus und verwandelt die Bewohner in Idioten mit dem IQ einer Amöbe!

Ein mysteriöses Summen aus jeder Telefonleitung hat anscheinend die Kraft, selbst aus Nobelpreisträgern sabbernde Volltrottel zu machen.

Mitarbeiter der Telefongesellschaft verweigerten jede Auskunft. Aus gut informierten Quellen warie doch zu hören...

Sind das die Außerirdischen?



Lieferbar für C64 und IBM PC.
Amiga-/Atari ST-Version in Kürze.

**DER NEUE, URKOMISCHE THRILLER
VON LUCASFILM GAMES:**

Albern, seltsam und komplett in Deutsch

Herausfordernde Rätsel und Puzzles

Reisen Sie mit Zak und seinen Freunden nach San Francisco, Ägypten, England, Zaire, Mexico, dem Himalaja, dem Bermuda-Dreieck und sogar zum Mars!

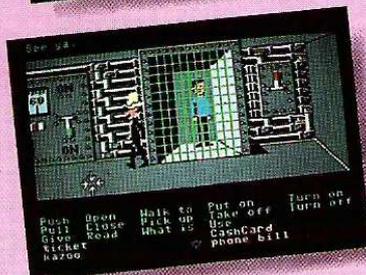
Tolle Grafik und Animation

Kein Ein- und Vertippen! Geben Sie alle Befehle einfach mit dem Joystick ein!

© 1988 Lucasfilm™ Ltd. / Softgold



Lausiges Leihhaus zahlt pompöse Preise für simple Objekte



Mann von Außerirdischen entführt

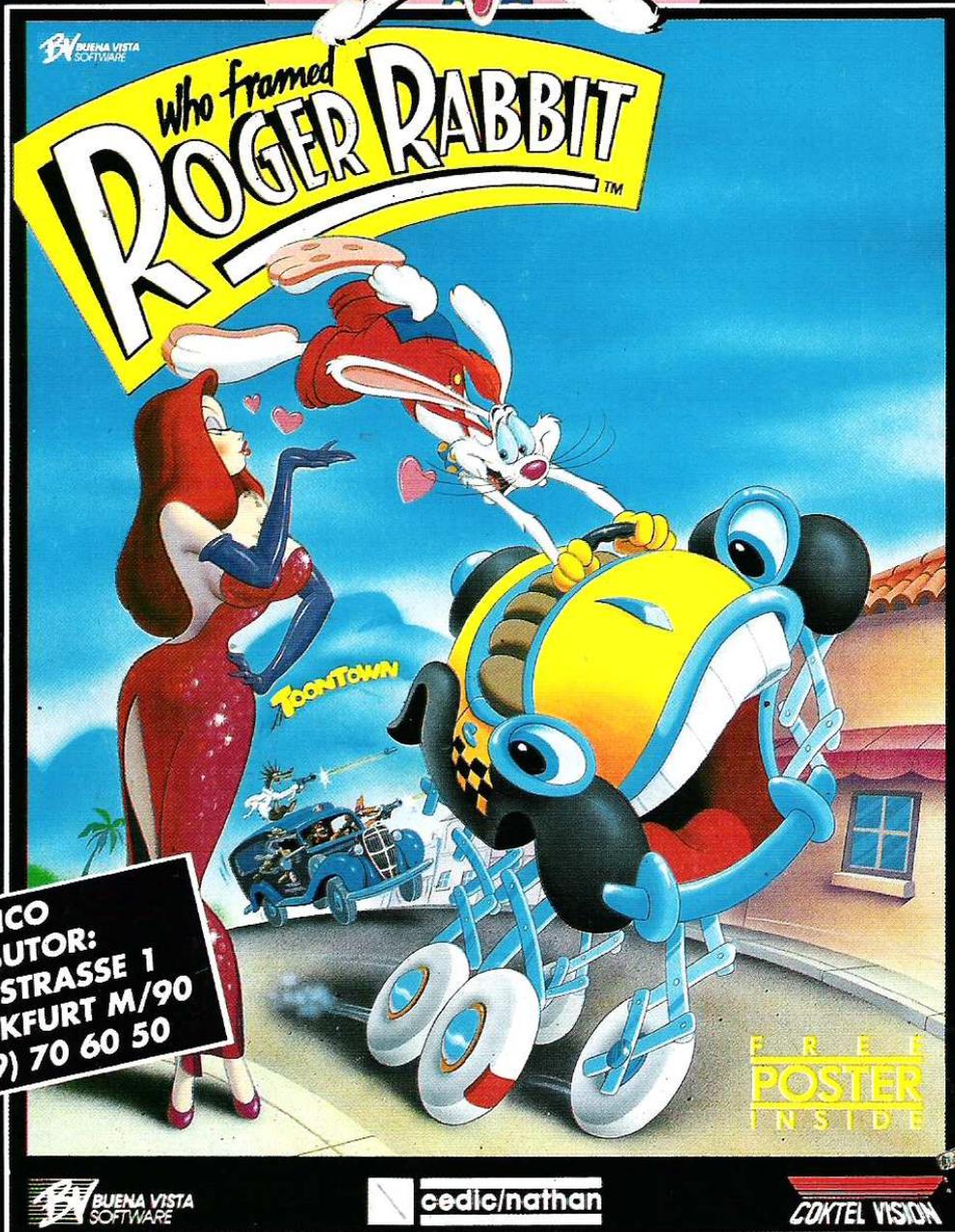


DAS SPIELEREIGNIS' 88

IBM PC AMIGA (IN VORBEREITUNG) COMMODORE 64 ATARI (IN VORBEREITUNG)

 **cedic/nathan**

 **COKTEL VISION**



BOMICO
DISTRIBUTOR:
ELBINGER STRASSE 1
6000 FRANKFURT M/90
TEL : (069) 70 60 50



ACTION DANGER

Von Ihnen und Roger RABBIT hängt das Schicksal von Toontown ab, in einem verbissenen Kampf gegen den abscheulichen Richter Doom...



Drei Spiele in einem auf dem Szenen des Filmes beruhend.



Zeichnungen und Gestaltung in hervorragender Qualität.



Einfach zu handhaben mit aus-gesuchter Begleitmusik und Toneffekten.