



aktueller software markt

Nr. 6 Juni 1993
8. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50

ISSN 0933-1867

Alles über Computer- & Videospiele

Das große Magazin für
Computer- & Videospiele

software markt
Alles über Computer- & Videospiele

A wie abgefahren

- Gotcha: Live-Abenteuer
- Ultima VII/2: Serpent Isle
- Chuck Rock II: Son of Chuck
- Populous für GameBoy!

S wie super

- Veil of Darkness
- Japanische Zeichentrick-Träume

M wie megastark

- Im Vergleich:
- 4 PC-Soundkarten mit Niveau
- 2 Programmierte Skatbrüder

Mit Bond-Gewinnspiel

James Bond: Die Akte 007

Marlboro Project '93

COUNTRY
CULTURE
CREATIVITY
BE PART OF IT!

Ein Land, das alle Dimensionen sprengt: der Südwesten der USA. Marlboro Project '93 lädt 16 Teilnehmer dazu ein, dieses Land zu entdecken. Seine monumentale Schönheit, seine kulturelle Vielfalt, seine inspirierende Kraft. Begegnen Sie Menschen, die Ihnen viel über diese Welt zu erzählen haben. Sie werden Sie auf dieser ungewöhnlichen Reise begleiten und Ihnen helfen, die Welt aus einer anderen, faszinierenden Perspektive zu betrachten: aus einer kreativen Perspektive. Am College of Santa Fe werden gemeinsam alle Impressionen eindrucksvoll in Szene gesetzt: in einem selbst produzierten Videomagazin. Fordern Sie die ausführlichen Bewerbungsunterlagen an:

0130/3838

oder Coupon ausfüllen.

(Mindestalter: 18 Jahre, Einsendeschluß: 30. 6. 93)

Ich möchte mich beim Marlboro Project '93 bewerben!

Coupon ausfüllen und einsenden an: Marlboro Project, Postfach 12 20, 3352 Einbeck 100

Frau Herr (bitte ankreuzen)

Vorname _____ Name _____ Alter _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Ich rauche, und zwar
(Welche Marke Sie nennen, hat keinen Einfluß
auf Ihre Teilnahmechance!)

AS

Senden Sie mir bitte die Bewerbungsunterlagen. Ich bin einverstanden, daß meine Angaben auch für andere Cigaretten-Promotions aus Ihrem Hause gespeichert werden. Keine Weitergabe an Dritte! (Falls nicht einverstanden, bitte Hinweis streichen.)

Bewerben kann sich jeder ab 18 Jahren, ausgenommen die Mitarbeiter der Philip Morris GmbH und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß: 30. Juni 1993 (Datum des Poststempels).



"Wenn ich groß bin, werde ich Bundesliga-Funktionär..."



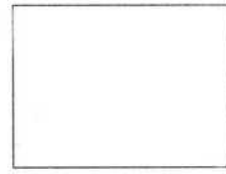
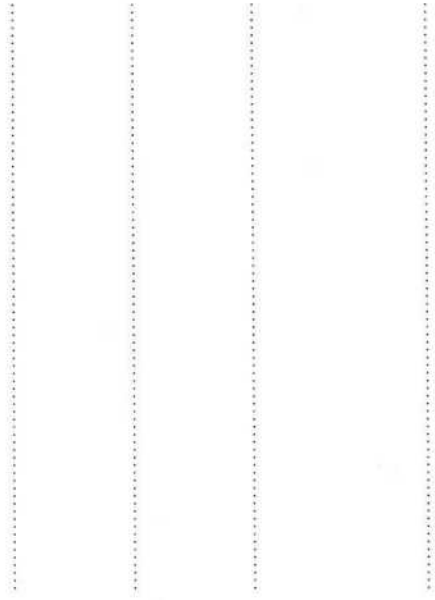
"Und das alles wegen 90 km/h an der blöden Baustelle!"



"Hat der nicht Herrn Grellmann gehört?"

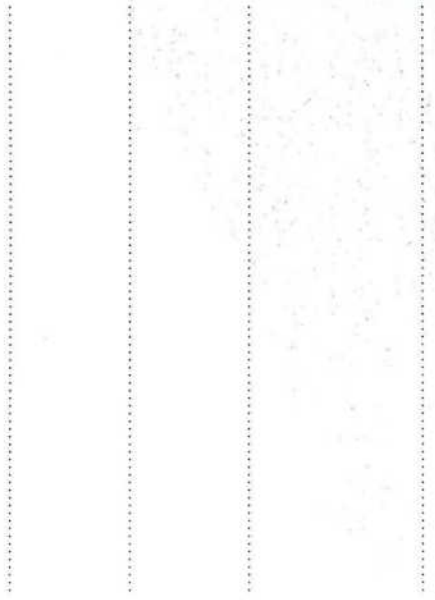
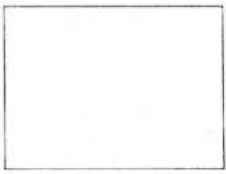


"Wer hat da eben 'Connery come back' gesagt?!"



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Outlander © Mindscapes, England

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Soccer Kid © Krisalis, England



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Timothy Dalton als James Bond © EON Productions, England

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: The Living Daylights © Domark, England

Leise schnurrend sucht sich der Lesekopf seine Spur auf der CD. Die ersten Takte des bombastischen Synthi-Soundtracks schwappen aus den Boxen am PC, und genüßlich beginne ich damit, in der Musik zu baden.

Dann geht es endlich los: Ich eile über der PC-erzeugten Landschaft meiner Herausforderung entgegen. Fast völlig fließend huschen Sanddünen, Täler, tiefe Schluchten und schroffe Felsen vorbei, rund zehn komplette Bilder in jeder Sekunde.

Dort ist ja auch mein Gegner, endlich! Ich schwenke ein, versuche ihm den Weg abzuschneiden. Für einen Moment ist er hinter einem Felszacken verschwunden, dann sehe ich ihn plötzlich wieder: Er kommt direkt auf mich zu und feuert aus allen Rohren.

Ehe ich mich versehe, wird mein Bildschirm rot. Schadensmeldung – der Boden nähert sich blitzschnell. Ein furioses digitalisiertes Explosionsgeräusch, dann eine zersplitterte Kanzelscheibe und die unvermeidliche Aufschrift, wie in den allerersten Tagen des Videospiele: "GAME OVER".

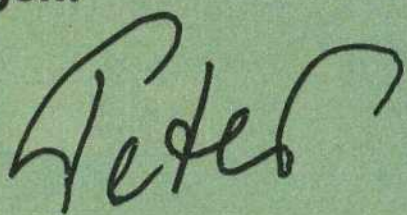
Außer meinem Spielerstolz ist nichts verletzt. Ruhig setzt die Musik wieder ein, und ich taumele wieder ins "ganz normale Leben" zurück. Nächstes Jahr werden die ersten PC- oder Amiga-Spiele mit Spezialhelmen für "Virtual Reality" laufen, und dann kriegen die Programme auf den silberglänzenden Scheibchen noch einen Kick mehr Erlebnistiefe. Noch ein bißchen realistischer, und das Ganze wäre dann echter Krieg.

Irgendwie habe ich plötzlich Lust, ein bißchen nach draußen zu gehen, mitten 'rein in die Frühlingssonne. Mich einfach auf die Waldlichtung schmeißen, ein Gänseblümchen zwischen den Zähnen, und die Beine lang aufs Gras legen.

Ist irgendwie besser, den Krieg bloß als spielerische Illusion und die Waldlichtung als Wirklichkeit zu haben. Besser als umgekehrt, meine ich. Und ich spüre Dankbarkeit – dafür, daß ich es mir leisten kann, den Krieg bloß zu spielen und ihn, wann immer ich will, per Mausklick zu beenden. Gut, daß bloß ein paar Kilometer weiter hinten die friedliche Waldlichtung auf mich wartet.

Schöne Ferien. Nein, lieber Werbespot: Ich habe sie mir nicht verdient. Trotzdem. Oder gerade deswegen.

Es grüßt Euch Euer



Träume von Krieg und Frieden



**Ultima VII - Teil 2:
Echt stark!**

. 6 .

HIGHLIGHTS

Spiel des Monats

Ultima VII - Teil II	6
James Bond	12
Gotcha	18

ECTS: Ruhiger Start in den Spielefrühling
. 136 .



ACTION ab Seite 22

Chuck Rock II	22
Trip World	22
Super Strike Gunner	24
Super Double Dragon	24
Body Blows	40
Woody's World	42
Rocket Knight	43
Legend of Myra	44
Flintstones	44
Avenging Spirit	46
Godzilla	46
Dino City	47
Rampart	48
Max	50
Addams Family	50
Home Alone	51
Blues Brothers	52
Dr. Franken	52
Universal Soldier	52
Superfrog	53
Crash Dummies	53
Darkwing Duck	53



ADVENTURE ab Seite 54

Veil of Darkness	54
Grail Quest	60
Buzz Aldrin's Race into Space	61



Konvertierung

Maniac Mansion	59
----------------------	----



STRATEGIE ab Seite 87

Skat 2010	87
Skat '92	87
Elisabeth I.	90
Banana Prince	91



Konvertierungen

Shanghai 2	91
------------------	----



Konvertierungen

Lethal Weapon	48
Sleepwalker	48
Parasol Stars	48
Zool	48



SIMULATION ab Seite 100

Populous	100
International Rugby Challenge ..	101
Tony LaRoussa's Baseball	101
Links-Datadisk	102



Konvertierungen

B-17 Flying Fortress	102
Nigel Mansell's World Championship	102

COMPETITIONS

James Bond	14
Lemmings	128
Gewinner	143

4

asm 6/93

**Wettbewerb
James Bond**

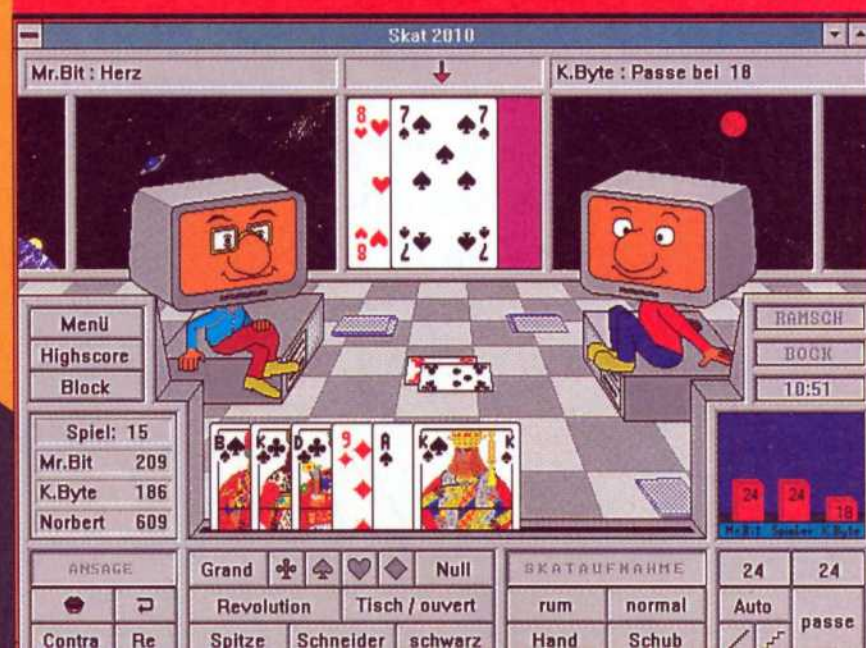
Seite 14

Lemmings II

Seite 128

Willkommen zu PC-Skat-Runde

. 87 .



ALT

EDUCATION

ab Seite 104

Mario Teaches Typing	104
Mario Paint and Create	104
Teach me Amiga	106

CD-ROM

ab Seite 1112

Lost in Time	112
Der Patrizier	114
Space Quest 5	122
Supremacy	122

HARDWARE

Soundkarten	107
Joystick 'Virtual Pilot'	131

TOOLS

Unlimited Adventure	130
---------------------------	-----

MARKTÜBERSICHT

Shareware

Zone 66	103
Yab!	103
Spiele ohne Bildschirm	124
Budget	129

RUBRIKEN

Editorial	3
Impressum	21
News	10

Feedback	26
----------------	----

ASM-Insider:

<i>Klaus Trafford</i>	36
-----------------------------	----

ASM-Bazar	37
-----------------	----

Secret Service

<i>Tips & Tricks</i>	63
--------------------------------	----

Hint Hunt	66
-----------------	----

How to play	86
-------------------	----

Poster:

<i>Tornado</i>	74/75
----------------------	-------

<i>James Bond</i>	73/76
-------------------------	-------

Oldie:

<i>Alter Ego</i>	58
------------------------	----

ASM-Hitline

& Lesercharts	110
---------------------	-----

Clubs	120
-------------	-----

ASM-Wertungsschema	142
--------------------------	-----

Gesammelte Werke	143
------------------------	-----

Generalkarte

<i>Wer ist wo?</i>	144
--------------------------	-----

Inserentenverzeichnis	144
-----------------------------	-----

Vorschau	145
----------------	-----

Klecks mich voll... Gotcha! • 18.

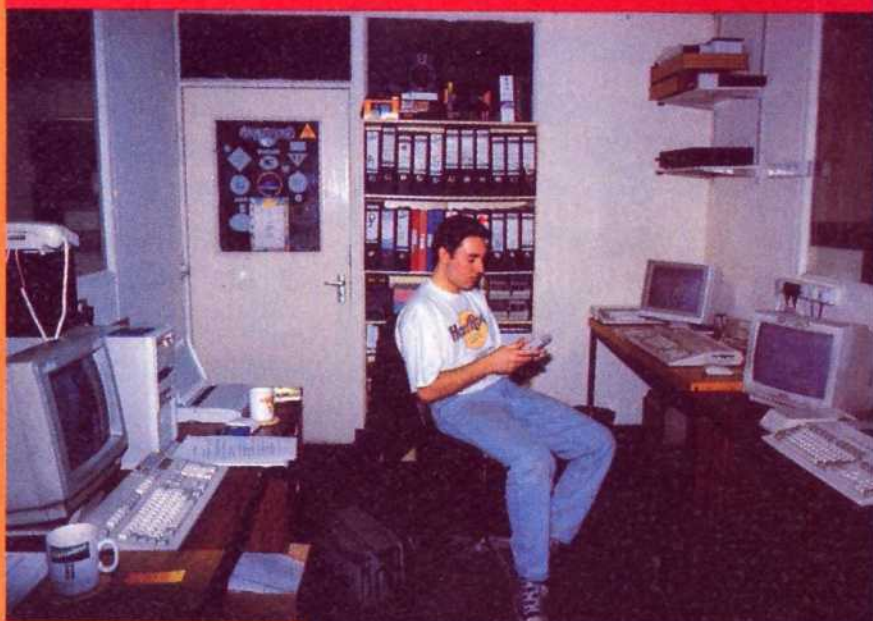


REPORTAGEN

Krisalis – Firmenportrait	92
CeBIT – Messebericht	94
Träume auf Japanisch	96
Lucas Arts	126
21st Century – Firmenportrait	132
ECTS – Messereport	136

Flipperträume aus Schweden

• 132.



James Bond: Die Filme – das Spiel!

• 12.



Secret Service

Tips & Lösungen

ab Seite 63

5

asm 6/93



SPIEL DES MONATS

Der Guardian ist gebannt. Seine Ankunft in Britannia konnte der Avatar in letzter Minute verhindern. Doch ist er wirklich besiegt? Bedlin, der Führer der Bruderschaft des bösen Guardian, ist geflohen. Lord British's Helfer finden eine verzauberte Schriftrolle, die Bedlin gehörte. Sie beinhaltet eine Nachricht des Guardian an seinen Diener, aus der hervorgeht, daß der mächtige Bösewicht keineswegs tot ist: Vielmehr bereitet er erneut seine Ankunft in Britannia vor. Der einzige Weg, diesen dunklen Plan zu durchkreuzen, führt durch das magische Portal zwischen den beiden Schlangensäulen. Das Portal, das zur Insel der Schlange führt...

Jenseits der Schlangensäulen

ULTIMA VII/2, SERPENT ISLE

System: **PC** (mind. 386er, 2 MB RAM, VGA, 25 MB Platz auf Festplatte, unterst. AdLib, SoundBlaster, Roland), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Origin**, Muster von: **Hersteller**.

Als heldenhafte Avatare dürft Ihr Origins Herausforderung, die Euch in die Vergangenheit der Ultima-Serie führt, natürlich nicht verpassen. Die Bewohner der Schlangeninsel nennen ihre Heimat Neu-Sosaria; der Name, der seit dem dritten Teil der Serie nicht mehr aufgetaucht ist, dürfte alten Ultima-Fans jedoch durchaus geläufig sein. Damals, zu Zeiten, als es noch keinen Avatar gab (Ultima III), galt es, einen bösen Zauberer namens Exodus zu besiegen. Zu den Kreaturen, die Euch in diesem Klassiker über den Weg liefen oder vielmehr krochen, gehörte die gewaltige Erdschlange, ein Wesen, das eigentlich viel mehr als ein Tier war, denn von dieser Art Schlange gab es nur drei Exemplare. Sie waren Ausdruck für die drei Mächte Ordnung, Chaos und kosmisches Gleichgewicht.

Back to the roots

Diese Parallelen fallen Euch jedoch zuerst im Handbuch auf, im Spiel entfaltet sich die komplexe Story natürlich nur nach und nach, muß ergründet und enträtselt werden. Zunächst dürft Ihr mit Euren Helden ein Schiff besteigen und durch die Pforte zwischen den gewaltigen Schlangensäulen fahren. Kaum auf Neu-Sosaria angekommen, fängt das Abenteuer auch schon mit Vehemenz an. Gewitterwolken verdunkeln den Himmel, Blitze zucken und treffen die Gruppe. Als Euer geblendeter Held die Situation wieder klar überblicken kann, sind seine Gefährten verschwunden. Wie sich herausstellt, wurden sie durch den Blitz über das ganze Land verstreut, und Ihr müßt sie wiederfinden. Aber nicht nur

das, außerdem gilt es herauszufinden, was in Neu-Sosaria falsch läuft, denn, wie es scheint, hat sich das Gleichgewicht der kosmischen Kräfte zugunsten des Chaos verschoben.

Wunderwelt in VGA

Früher durftet Ihr in Ultima Welten erkunden und dabei ganze Legionen von Monstern plätten. Neue Computer ermöglichten neue Inhalte, und ab Ultima III gab es nicht nur Ungeheuer, die es zu erschlagen galt, sondern auch Personen, die ausgefragt werden mußten, wodurch jedes einzelne Game sich vom Monstermeuchel-Epos zum Rollenspiel mit umfangreicher Spielhandlung entwickelte. Spätestens ab 'Die schwarze Pforte', wie die deutsche Version des ersten Teiles von Ultima VII heißt, hat sich Ultima zu einem Mikrokosmos voller denkender, lebender Wesen gemausert. Alle Menschen, die durch das in der



In der Gruft herrscht dicke

▼ Luft



▼ An den Pforten zur Unterwelt





▲ Gestrandet an den Gestaden Neu-Solarias



▲ Auf die Sandbank gesetzt...



▲ Magierduell: Da fliegen die Fetzen



▲ Mit Geknatter schließt sich das Eisengatter



▲ Dieser Wald ist Säuregeschädigt



▲ Schon hat er sich mit dem Trolle in der Wolle

Draufsicht dargestellte Gelände wandern, haben auch einen richtigen eigenen Willen. Die umfangreiche Tierwelt von Neu-Sosaria weist nicht nur Drachen, Trolle, Zyklopen und Harpyen auf, sondern auch friedliche Wesen und Haustiere wie Katzen, Hunde und Milchkühe.

Die komplett in VGA gehaltene Grafik ist ein echter Augenschmaus: Städte, Dörfer, Burgen, Verliese und Höhlen sind wunderbar detailliert umgesetzt. Euch erwarten Sümpfe, Wälder, Katakomben und sogar Strände, an denen sich die Brandung des Meeres bricht. Traben Eure Helden ohne Fackeln in Höhlen oder Verliese, wird es nach und nach dunkler, und erst in der Nähe des Ausgangs oder einer anderen Lichtquelle wird es wieder hell.

Gesteuert wird über das Point-and-Click-Interface, das sich schon beim ersten Teil von U-VII bewährt hat. Die Portraits der Charaktere wurden jedoch seitdem vergrößert, sind noch übersichtlicher geworden, und natürlich stecken auch noch Musik und Sound-Effekte bis zum Abwinken in dem Game. Dutzende unterschiedlicher Melodien verdichten die Spielatmosphäre, und für jeden Zauberspruch gibt es einen Geräuscheffekt.

Bei der Erkundung Neu-Sosarias darf sich Euer Avatar regelrecht die Lippen

fusselig reden: Fast jede Person, die Euch über den Weg läuft, hat was zu sagen, und ohne die richtige Frage bei der richtigen Person ist das Game nicht zu schaffen. Die langen Gespräche sind leider in Englisch, das zudem noch einen mittelalterlichen Touch hat und daher nicht so ganz einfach zu verstehen ist. Von daher ist ein dickes Wörterbuch kein schlechter Spielgefährte, für dessen Benutzung 'U-VII' Euch mit einer wunderbaren, stilvollen Geschichte belohnt, in der auch der Humor nicht zu kurz kommt.

Verliese, Sümpfe, und Ruinen

Die Suche nach den verschollenen Gefährten ist allerdings nur der Auftakt der Abenteuer, die Ihr zu bestehen habt. Schon in Monitor, der ersten Stadt, die Ihr betreten werdet, gibt es weitere Aufgaben zu erfüllen: Um von den Inselbewohnern überhaupt ernst genommen zu werden, gilt es, eine Ritterprobe in einem unterirdischen Gewölbe zu bestehen. Wer sich dort an Fallen und Feuerbällen vorbeigemogelt hat, steht bald vor scheinbar massiven Felswänden, in denen es jedoch eine Geheimtür gibt. ASM-Tip: Auch wenn der Schalter für diese Geheimtür nur zwei Pixel groß ist, er ist defini-

Highlights



▲ Was ist faul zwischen diesen Kirchenbänken?

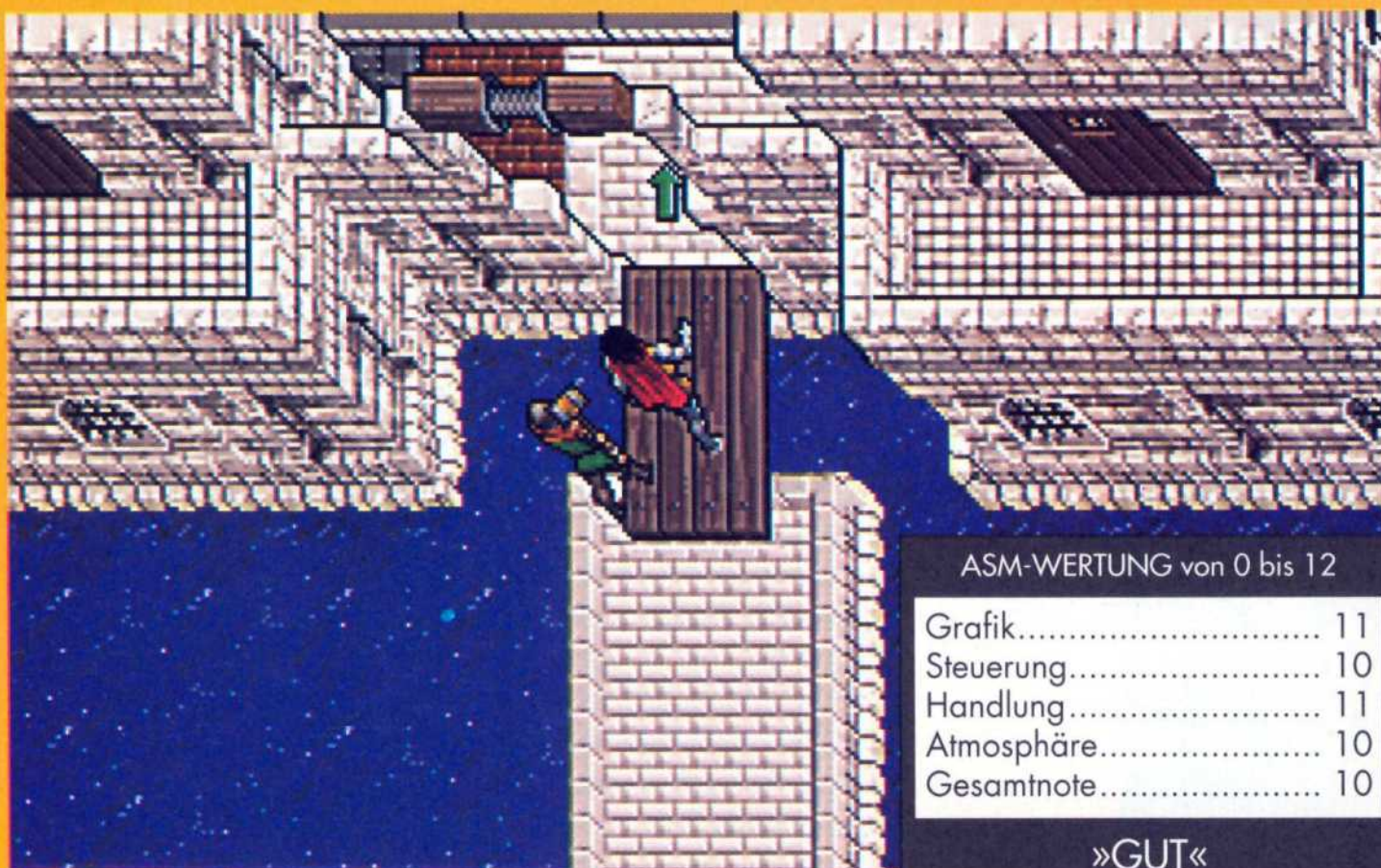
”

Hier finden passionierte Rollenspieler eines der besten Spiele des Genres und werden rundherum verwöhnt

“



▲ Auch der Humor kommt nicht zu kurz



▲ Fawn, die Stadt der Schönheit

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

tiv da. Also, flugs mit der Lupe an den Bildschirm.

In Fawn, der Stadt, die auf einer künstlichen Insel inmitten einer ausgedehnten Bucht liegt, ist die Schönheit das höchste Ideal. Wer von schönem Aussehen ist, ist auch reinen Herzens, und äußere Mißgestalt spiegelt nur die Bosheit der Seele wieder. Bedenkliches Gedankengut, das dort kursiert und Euch und Euren Avatar hoffentlich nachdenklich stimmt. Die jungen Leute Fawns mochten sich jedenfalls nicht damit einverstanden erklären und wurden auch prompt aus der Stadt geschmissen. Diese ist trotzdem ein wichtiger Anlaufpunkt für Euren Helden, an dem viele Fragen beantwortet, aber mindestens genauso viele neue aufgeworfen werden.

Eine Höhle unter einem Gebirgsmassiv entpuppt sich als Eingang zu einem unterirdischen Gängelabyrinth, das sich einige Trolle als Heimstatt auserkoren haben. Hinter Lavaseen und eingestürzten Feldwänden, im tiefsten Winkel dieser Höhlen findet Ihr plötzlich eine Gruppe Menschen, die in der unbändigen Hitze, die hier aus dem Erdinneren dringt, schier verdurstet und in ihrer Not über Euren Avatar und seine Begleiter herfällt. Was hat die Leute in diese unwirtliche Höhle getrieben? Fragen über Fragen, auf die Ihr im Laufe Eurer Erkundungen Antworten finden müßt, Antworten, die alle zusammen die Antwort auf die Frage ergeben: Wer ist der Guardian, woher kommt er, woher nimmt er seine unglaubliche Zaubermacht, und wie kommt es, daß dieses Land Neu-Sosaria heiß. Kopfnüsse, die sogar ausgebufften Rätselprofis mitunter das Wasser in die Augen treiben.

Origin at its best

Alle Rollenspiel-Fans unter Euch, deren PC die Minimalvoraussetzungen für dieses Hammer-Games erfüllt, sollten sich Ultima VII, Teil 2 unbedingt zulegen. Euch erwartet nicht nur eines der innovativsten Programme, die es zur Zeit gibt, sondern auch eines der inhaltlich überzeugendsten Spiele dieses Genres. Nicht umsonst hat Lord British auf seiner Firmenburg in Austin, Texas, die besten Grafiker, Musiker und Programmierer der Szene um sich geschart. Müssen die Simulationsfans unter Euch auch noch ein wenig auf den lang erwarteten Strike Commander warten, finden passionierte Rollenspieler in Ultima eines der besten Spiele des Genres und werden rundherum verwöhnt. ■

Heiner Stiller



BAKER STR.



PRESENTED BY



AB MAI
AUGEN AUF
UND OHREN
SPITZEN !!!

PC
AMIGA
FREWARE



Abnahme

Coktel Vision bringt im Herbst 1993 die drei niedlichen kleinen Goblins wieder auf den Heimcomputer. Nein, falsch. Bereits im zweiten Teil waren es nur noch zwei, im dritten ist nur noch einer übrig, und der ist zudem noch eine SIE. **Goblins 3** (mit einem "i") ist ein Knobel- und Tüftel-Spiel in bewährter Manier und erscheint zunächst für den PC (weiteres ist derzeit noch nicht bekannt).



▲ **Goblins 3**

Abgase

Gremlin schlägt zu: Mit **Lotus** erhält der geneigte Genre-Fan alle drei Teile der Rennwagen-Serie in einem Pack, wobei wir zunächst die Version für den Amiga 600 (und kompatible) erhielten. Was soll ich groß sagen: **Lotus Esprit Turbo Challenge** und seine beiden Nachfolger waren allesamt ASM-Hits, entsprechend wird diese Sammlung weggehen wie warme Semmeln, oder?

Abspann

Habt Ihr beim Abspann von **Desert Strike** den Wunsch gehabt, es möge noch weiter gehen? **Electronic Arts** macht's möglich und bringt im Juli mit **Jungle Strike** das Sequel, wieder auf dem Mega Drive. Wie der Name schon sagt, geht es diesmal in den Urwald, wo Ihr diesmal die Armee eines mächtigen südafrikanischen Drogenkönigs allemachen müßt. Natürlich nicht nur mit viel "bumm bumm", sondern auch mit militärischem Geschick, Strategievermögen und dem nötigen Quentchen Glück. Preview? Könnt Ihr haben – aber erst in einer der nächsten ASMs, hehe.

Absätze

Wer sich einen neuen Schuh kaufen will, muß jetzt damit rechnen, gleichzeitig eine Reklame für ein neues Computerspiel zu sehen. Glaubt Ihr nicht? Doch, ist wahr – vorausgesetzt, es handelt sich um Fußbekleidung der Firma "Elefanten Schuh GmbH Kleve", die zusammen mit dem WWF (World Wide Fund for Nature) ein wahrhaft elefantöses Spiel herausgebracht hat.

In **Elefanten!** nimmt Spieler die Aufgabe des Leiters eines Nationalparks war, der die Aufgabe hat, den Bestand der Dickhäuter zu hegen und zu pflegen. Die Disketten mit der Amiga-Version (eine andere ist nicht geplant) gibt es für 'nen Heiermann in Fachgeschäften, die diese Schuhe führen, oder per Post (bei Einzahlung von 9 DM auf Konto 2070-502 beim Postgiroamt Köln, BLZ 370 100 50) bei Elefanten Schuh GmbH, Postfach 2169, 4190 Kleve. Da die genannten Schuhe speziell für Kinder gemacht werden, ist auch das Spiel entsprechend einzustufen. Das Muster vom Hersteller, der Promotion Software GmbH in Reutlingen, stellen wir in der 7/93 vor.

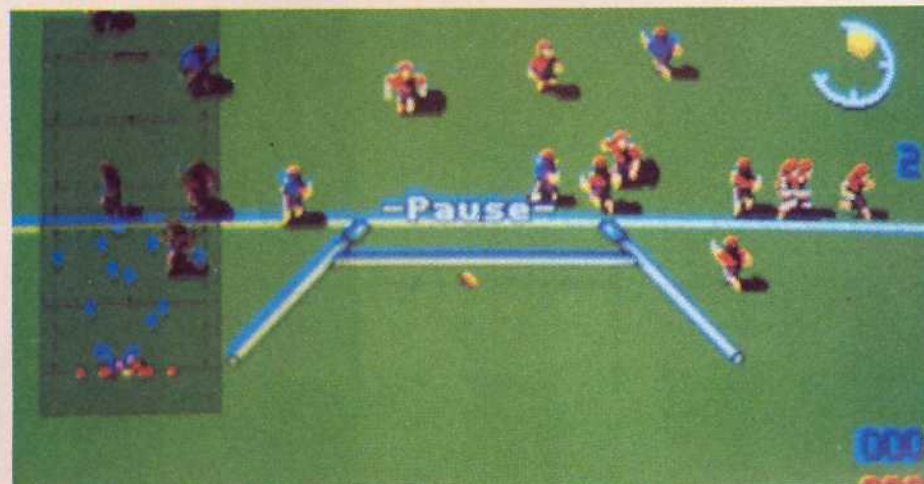
Abpraller

Von **Domark** erwarten wir in den nächsten Tagen und Wochen eine Reihe von Neuerscheinungen. Aus dem Bereich Sport kommt **International Rugby** für das Mega Drive. Der hierzulande relativ unbekannt Sport ist dank einer ausführlichen Anleitung leicht zu verstehen, so daß das Spielen auf dem Monitor eigentlich klappen müßte. Genaueres wie immer demnächst in der ASM.

Wesentlich unkomplizierter ist das Bedienen des Joypads, und das wird bei **Paperboy 2** auf Mega Drive, Master System und Game Gear ganz schön in Aktion treten. Dabei kann der Spieler übrigens auch als PaperGIRL agieren. Fürs Mega Drive kommt das Spiel dieser Tage raus, MS und GG folgen im Juni. Die Preise liegen zwischen 80 und 120 DM.

Flugi gefällig? Kein Problem fürs Mega Drive, sagte sich Domark und bringt Mitte Mai **Mig-29** in die Konsole. Ihr dürft natürlich nicht nur steuern, sondern auch strategisches Geschick beweisen, Eure Missions planen usw. Kenner wissen das, die anderen werden es bald erfahren.

Ein "richtiger" Flugsimulator erwartet Euch bei **Steel Talons**, ebenfalls für das Mega Drive. Der Erscheinungstermin ist etwas nach hinten verlegt worden, wir hoffen aber, in der nächsten Ausgabe den ausführlichen Test haben zu können.



▲ **International Rugby**



▲ **Bob**

Abmahnung

Die könnte einem theoretisch ins Haus flattern, wenn man zu jenen gehört, die immer noch Raubkopien Ihr eigen nennen und dabei erwisch werden. Vor kurzem wurde in München der **Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland** gegründet. Ziel des Verbandes, dem Softgold, Software 2000, MicroProse Deutschland, Thalion, Ascon, Blue Byte, Starbyte, Cachet Software, Kingsoft, Selling Points, der Kleinegräber-Verlag und Rechtsanwalt Günter Freiherr von Gravenreuth angehören, ist u. a. die Bekämpfung der Produktpiraterie.

Wie vorgegangen wird und welche Auswirkungen dies u. a. haben kann, werden wir Euch das nächste Mal ausführlich berichten.

Abteil

Der Hamburger Videospiele-Hersteller **Sega** sucht die besten Videospiele Deutschlands. Zu diesem Zweck werdet Ihr aber nicht in irgendwelchen Hallen Platz nehmen, sondern in einem Zug der Deutschen Bundesbahn. Dieser startet am 8. Mai in München und erreicht am 6. Juni in Augsburg die Endstation. Zugestiegen werden kann in 30 Bahnhöfen quer durch die Republik.

In folgenden Städten kann von jeweils 10 bis 17 Uhr gespielt werden (jeweils Hauptbahnhof; außer denen, wo in Klammern etwas anderes steht, in der Reihenfolge vom 8.5. bis 6.6. tageweise):

München, Nürnberg, Offenbach, Fulda, Kassel, Erfurt, Chemnitz, Cottbus, Leipzig (Bayer. Bahnhof), Braunschweig, Berlin-Lichtenberg, Schwerin, Kiel, Hamburg-Sternschanze, Bremen, Oldenburg, Münster, Hagen, Bochum, Oberhausen, Aachen, Koblenz, Wiesbaden, Main, Heidelberg, Saarbrücken, Karlsruhe, Freiburg, Ulm, Augsburg. An diesen Bahnhöfen erhaltet Ihr auch die dazugehörigen Score-Karten. ■

Ab und zu...

... haben wir einen sehr ungebetenen Gast in unserer Redaktion. Vorne heißt er Druck, hinten Fehlerteufel. Und der hat ganz böse' zugeschlagen, denn irrtümlich hatten wir in der 5/93 behauptet, **X-Wing** käme von Magic Bytes und sei gleichzeitig "Origins Zweitschlag". Ist natürlich nicht wahr, denn dieses Supergame stammt nach wie vor von **LucasArts**.

Und wer bei **Tiny Toon Adventures** den Hitstern vermißt hat, braucht nicht länger traurig zu sein, denn selbstverständlich wurde der nur vergessen. Tja, so sind wir halt. Spät merken wir's, aber wir merken's noch. In diesem Sinne, bis zu den nächsten News! ■

Abenteuer

SSI sorgt im Mai für ein großes Finale. Teil 3 der Rollenspiel-Saga **Eye of the Beholder: Assault on Myth Drannor** erscheint. Diesmal darf Spieler(in) dem wahren Bösen ins Auge blicken, wenn es in die Ruinen der Stadt Myth Drannor in die Welt der "Forgotten Realms" geht.

Die Benutzerführung wurde weiter verbessert, es gibt ein Gruppenangriff-Kommando, das einen bei den Kampfhandlungen noch flexibler macht als vorher. Natürlich braucht auch diesmal nicht auf die zahlreichen Monster verzichtet zu werden, und die Lieblingscharaktere aus E.O.B. II lassen sich mit all ihren Waffen, Schätzen und Erfahrungswerten problemlos importieren.

Softgold plant für Juli eine deutsche Version und wird wie immer den Käufern der englischen Version einen Update-Service anbieten. Das Ganze gibt es – wer hat's erraten – für den PC, weitere Umsetzungen waren bei Redaktionsschluß nicht in Planung. ■



▲ **Eye of the Beholder**

Abbiß

Im Zeitalter der bildschirmmäßigen Überfütterung hat ein amüsanter Spielprogramm vielleicht mehr Chancen, Aufmerksamkeit zu erwecken, als eine ganze Batterie von Fernsehspots mitten im schönsten Spielfilm.

Das mögen sich wohl auch die Macher der teigumhüllten Mini-Salami "Bifi Roll" gedacht haben, als sie der Bochumer Firma Art Department den Auftrag zur Entwicklung des humorigen Spielprogramms **Snack Zone** gaben, in dem es im wahrsten Sinne des Wortes "um die Wurst" geht. Besonderen Wert hat man auf cartoonmäßige Grafik gelegt. Disketten mit dem originellen Ding werden kostenlos unter denjenigen verteilt, die bis zum 30. Juni die Nummer 069-19755 anrufen. Es gibt Versionen für PC und Amiga. ■

Abrufbares Umweltwissen

Das Thema Umweltschutz ist in den letzten Jahren ins Bewußtsein der breiten Bevölkerung gerückt. In dieser Situation scheint das neue interaktive Lernprogramm **PC-Umwelt** von MSPI, Haar bei München, genau im Trend zu liegen. Für den Einsatz in der Schulklasse oder am heimischen Schreibtisch konzipiert, stellt diese unter MS-DOS laufende Software gesellschaftliche, ökologische und technische Grundzusammenhänge auf verständliche Weise dar. Themen wie Ozonloch, Waldsterben, Energie oder Luftverschmutzung werden beachtet. Dabei erschlägt PC-Umwelt seinen Benutzer nicht mit dem dicken Wissenshammer. Mit viel gutem Willen wurde das Ganze grafisch unterstützt, wenn auch Spielefreaks sicher schon spektakulärere Bilder gesehen haben. Eine Quiz-Funktion macht die Sache noch zusätzlich unterhaltsam. Per AdLib/SoundBlaster liefert PC-Umwelt auch akustische Begleitung. PC-Umwelt kostet 179 DM und wird sicher nicht das letzte Programm seiner Art bleiben. ■

Abschnippeln

Fast jeder PC-Besitzer hat auch einen Drucker. Die meisten modernen PCs bringen Windows bereits mit. Ein PCler möchte in der Regel seinen Freunden oder Verwandten gern beweisen, daß man mit dem Rechner auch wirklich nette und nützliche Dinge anstellen kann.

Diese drei selbstverständlichen Binsenweisheiten nahm ein findiger PC-Freund namens Göttlicher zusammen, flüsterte sodann dem Münchner Systema-Verlag etwas ins Ohrchen – und heraus kam "**Bernd Göttlicher's Paperware**". Jedes Paket kostet 24,90 DM und enthält eine Diskette, die randvoll mit professionell gezeichneten schwarzweißen PCX-Strichgrafik-Dateien ist – fertig zum Selbstausschneiden auf dem heimischen Drucker. Anschließend ist der Griff zur Schere angesagt, und des Bastlers Geschick darf sich beim Ausschneiden und Anmalen beweisen.

Ein halbes Dutzend verschiedener Pakete gibt es. Das Spektrum reicht von der Dinosaurier-Sammlung über das Malbuch (mit tollem Brettspiel) und die Puzzle-Sammlung bis hin zu Geschenkpapier, Tischkarten und Sets für die Geburtstagsfeier. Genaue Anleitungen sind als Windows-Write-Dateien dabei. ■

Abschuß

Bereits im Juni kommt **B.o.b.** von E.A. heraus und wird sowohl auf dem Mega Drive als auch dem Super Nintendo System erscheinen. In diesem Action-Spiel geht es um einen außerirdischen Androiden, dessen Holde in einer weit, weit entfernten Galaxis wohnt. Um sie zu erreichen, muß er drei Welten mit insgesamt über 45 Level bewältigen, bevor er sie in die Arme nehmen darf.

Stures Rumballern ist nicht angesagt, sondern wohlüberlegte Aktionen sind gefragt. Eine runde Sache also, die wir ebenfalls baldigst unter die Lupe nehmen werden. ■

Der Gentleman unter den Agenten



▲ Der Klassiker: "Goldfinger"

Keine andere Filmserie ist erfolgreicher, kein Agent wurde je bekannter als 007 alias JAMES BOND, Geheimagent Ihrer Majestät. Seine besonderen Kennzeichen: Walther PPK und diverse Spezialwaffen. Sein Lieblingsgetränk: Wodka Martini – geschüttelt, nicht gerührt. Seine Schwäche: Frauen aus allen Kontinenten. Und: Er hat die Lizenz zum Töten.

Nicht zuletzt der geistige Vater von 007, Ian Fleming, profitierte von den enormen Einspielergebnissen der Verfilmungen seiner Romane. Den ersten schrieb er 1951 – das war Casino Royale. In seinem Titelhelden beschreibt Fleming zum Teil sich selbst – seinen Hang zum Luxus, die Vorliebe für große Autos, Spielcasinos und schöne Frauen.

Selbst der Name des britischen Geheimagenten ist nicht frei erfunden: Fleming hatte das Buch *Birds of the West Indies* gelesen und war dadurch auf den Namen des Autors, des Ornithologen James Bond, gestoßen. Und die Doppelnulle ist auch nicht zufällig entstanden, denn im Zweiten Weltkrieg war Fleming Offizier – und die geheimen Signale der Admiralität hatten stets "00" voraus. So verwundert es auch nicht, daß der Agent



▲ "Beißer" beißt sich durch – "Der Spion, der mich liebte"



▲ **Timothy Dalton**

Bond nicht nur für den Secret Service arbeitet, sondern außerdem ein Commander der königlichen Marine ist.

Bis 1959 verkauften sich die Bond-Romane (*es waren derweil sieben Stück erschienen*) schon so gut, daß sich Fleming bequem hätte zur Ruhe setzen können. Doch als sich 1961 Harry Saltzman und Albert R. Broccoli über den Drehbuchautor Wolf Mankowitz kennenlernten, wurde der Film-Bond geboren. Mankowitz erzählte Broccoli von den außerordentlichen Marktchancen der Fleming-Romane in Filmform, Saltzman hatte bereits alle Verfilmungsrechte erworben, außer für *Casino Royale* und *Feuerball*.

Die beiden Produzenten einigten sich, gründeten die *Eon-Films* und begannen mit *Dr. No* (*James Bond jagt Dr. No*). Als Film-Bond waren unter anderem David Niven und James Mason im Gespräch, der Schauspieler allerdings, der beiden am liebsten gewesen wäre, drehte gerade die TV-Serie *The Saint* (*Simon Templar*) und war unabkömmlich: Roger Moore!

Die Wahl fiel schließlich auf Sean Connery und hätte nicht besser ausfallen können, denn selbst nach 16 "echten" Bond-Filmen ist Connery für viele der einzig wahre Bond. Er mußte sich seinerzeit eine Tätowierung vom Arm wegnehmen lassen, auf der deutlich "Scotland forever" zu lesen war – und das konnte sich doch ein *englischer* Geheimagent nicht leisten...

Liebesgrüße aus Gold

Wie erwartet, wurden der Film zum Kassenschlager und die Bond-Romane zu Bestsellern, in viele Sprachen übersetzt. Ian Fleming hatte nicht mehr viel von diesem Bond-Boom: Er starb 1964.

In Deutschland startete *Dr. No* am 14.1.63, ein Jahr später kam bei uns *From Russia with Love* (*Liebesgrüße aus Moskau*) heraus. War das deutsche Publikum beim Erstlingswerk noch zurückhaltend gewesen, so war Bond Nr. 2 ein absoluter Renner.

Mit *From Russia* wurde das Konzept

James Bond - Die Filme

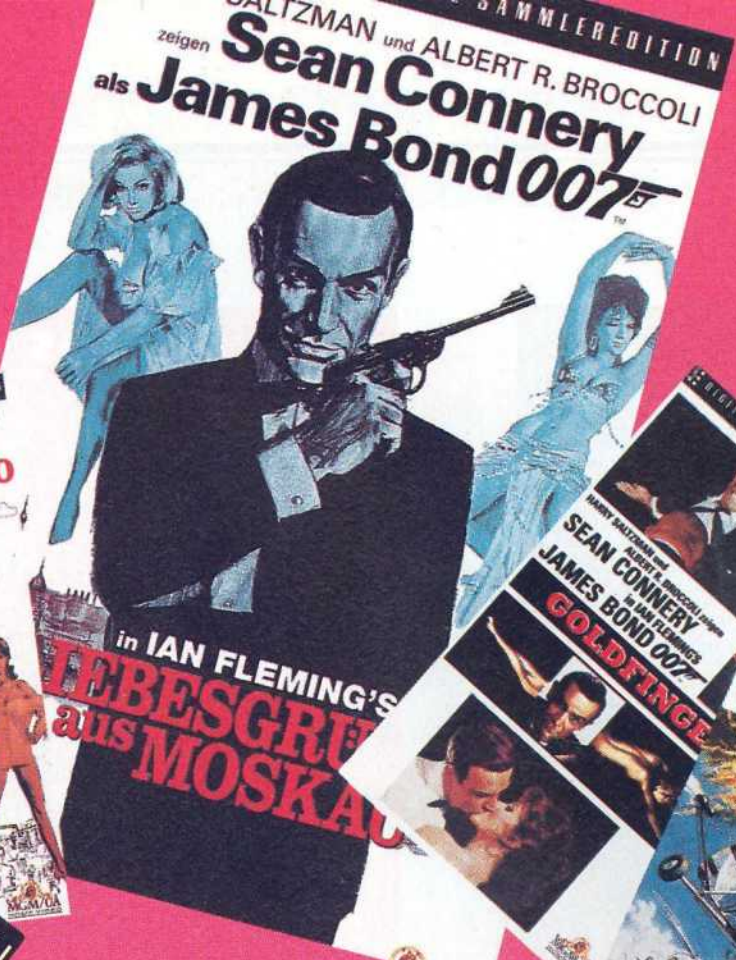
<p>1962 Dr. No (<i>James Bond jagt Dr. No</i>) D.: Sean Connery, Ursula Andress, Joseph Wiseman R.: Terence Young</p>	<p>1972 Live and Let Die (<i>Leben und sterben lassen</i>) D.: Roger Moore, Jane Seymour, Yaphet Kotto R.: Guy Hamilton</p>	<p>1985 A View to a Kill (<i>Im Angesicht des Todes</i>) D.: Roger Moore, Grace Jones, Christopher Walken R.: John Glen</p>
<p>1963 From Russia with Love (<i>Liebesgrüße aus Moskau</i>) D.: Sean Connery, Daniela Bianchi, Robert Shaw R.: Terence Young</p>	<p>1974 The Man with the Golden Gun (<i>Der Mann mit dem goldenen Colt</i>) D.: Roger Moore, Britt Ekland, Christopher Lee R.: Guy Hamilton</p>	<p>1987 The Living Daylights (<i>Der Hauch des Todes</i>) D.: Timothy Dalton, Maryam d'Abo, Joe Don Baker R.: John Glen</p>
<p>1964 Goldfinger D.: Sean Connery, Gert Fröbe, Honor Blackman R.: Guy Hamilton</p>	<p>1976/77 The Spy Who Loved Me (<i>Der Spion, der mich liebte</i>) D.: Roger Moore, Barbara Bach, Curd Jürgens R.: Lewis Gilbert</p>	<p>1989 License to Kill (<i>Lizenz zum Töten</i>) D.: Timothy Dalton, Carey Lowell, Anthony Zerbe R.: John Glen</p>
<p>1965 Thunderball (<i>Feuerball</i>) D.: Sean Connery, Claudine Auger, Adolfo Celi R.: Terence Young</p>	<p>1978/79 Moonraker (<i>Moonraker – Streng geheim</i>) D.: Roger Moore, Lois Chiles, Michael Lonsdale R.: Lewis Gilbert</p>	<p>Außerdem:</p> <p>1966 Casino Royale (<i>Casino Royal</i>) D.: David Niven, Peter Sellers, Deborah Kerr, Woody Allen R.: John Huston, Ken Hughes, Val Guest, Robert Parrish, Joseph McGrath</p>
<p>1967 You Only Live Twice (<i>Man lebt nur zweimal</i>) D.: Sean Connery, Akiko Wakabayashi, Donald Pleasence R.: Lewis Gilbert</p>	<p>1980/81 For Your Eyes Only (<i>James Bond 007 – In tödlicher Mission</i>) D.: Roger Moore, Carole Bouquet, Julian Glover R.: John Glen</p>	<p>1983 Never Say Never Again (<i>James Bond – Sag niemals nie</i>) D.: Sean Connery, Barbara Carrera, Kim Basinger, Klaus-Maria Brandauer R.: Irvin Kershner</p>
<p>1971 Diamonds are Forever (<i>Diamantenfieber</i>) D.: Sean Connery, Jill St. John, Donald Pleasence R.: Guy Hamilton</p>	<p>1983 Octopussy (<i>James Bond 007 – Octopussy</i>) D.: Roger Moore, Maud Adams, Louis Jordan R.: John Glen</p>	<p>R = Regie D = Darsteller</p>

„
Coole
Sprüche,
hart im
Nehmen,
zart zu den
Frauen:
007!

“

deutlich, das sich durch alle Bond-Filme zog: anfangs eine actionreiche Situation, in der bereits Teile der späteren Handlung vorweggenommen werden, dann der Titelvorspann (*ab Goldfinger von Maurice Binder hergestellt*), der mit einem Ohrwurm musikalisch untermalt wurde (*Shirley Bassey sang dreimal den Titelsong, allein ihr "Goldfinger" brachte ihr Weltruhm*)... Es folgt der kurze Flirt mit Miss Money Penny im Büro des Bond-Vorgesetzten "M", die Übergabe des neuen Auftrages und natürlich die Begegnung mit Waffenmeister Major Boothroyd alias "Q".

Für dessen Erfindungen, die ihrer Zeit oft voraus waren (*und nach den Filmen tatsächlich hergestellt wurden wie z.B. ein Wasserski-Motorrad, das es vorher noch nicht gegeben hatte*), fand 007 meist nur verbale Verachtung. So feuert er in *Moonraker* (*Moonraker – Streng geheim*) einen giftigen Pfeil aus einer Handgelenk-Kanone in ein kostbares Gemälde hinter "M's" Schreibtisch,



ASM, Kennwort: James Bond, Postfach 870, 3440 Eschwege

Einsendeschluß ist der 30. Mai 1993 (Datum des Poststempels). Weil einige der Filme von der FSK erst ab 16 freigegeben sind, schreibt bitte Euer Alter mit auf die Postkarte. Wir prüfen das übrigens nach, daher vergeßt Eure Telefonnummer nicht. Karten, auf denen diese und die Angaben der gewünschten Spiel-/Musikversionen fehlen, werden von der Teilnahme ausgeschlossen.



Ach, dachtet Ihr, dies wäre schon alles? Nein, ganz so leicht wollen wir es nicht machen, denn die folgenden 5 Fragen müßt Ihr auch noch beantworten (fragt notfalls Eure Eltern):

1. Welchen militärischen Titel trägt James Bond (ein Tip: Es ist ein englischer Marineoffiziers-Dienstgrad)
2. Wie heißt "Beißer" in der Originalversion?
3. An wen erinnert Bonds Gegner aus "Leben und sterben lassen" mit dem schönen Namen "Bones"?
4. In "Moonraker" muß 007, um in ein geheimes Labor zu gelangen, eine bestimmte Zahlenfolge auf einer Tastatur eingeben. Beim Drücken der

Tasten erklingen fünf Töne – genau die, mit denen Außerirdische in einem Steven Spielberg-Film Kontakt zur Erde aufnahmen. In welchem Film war das?

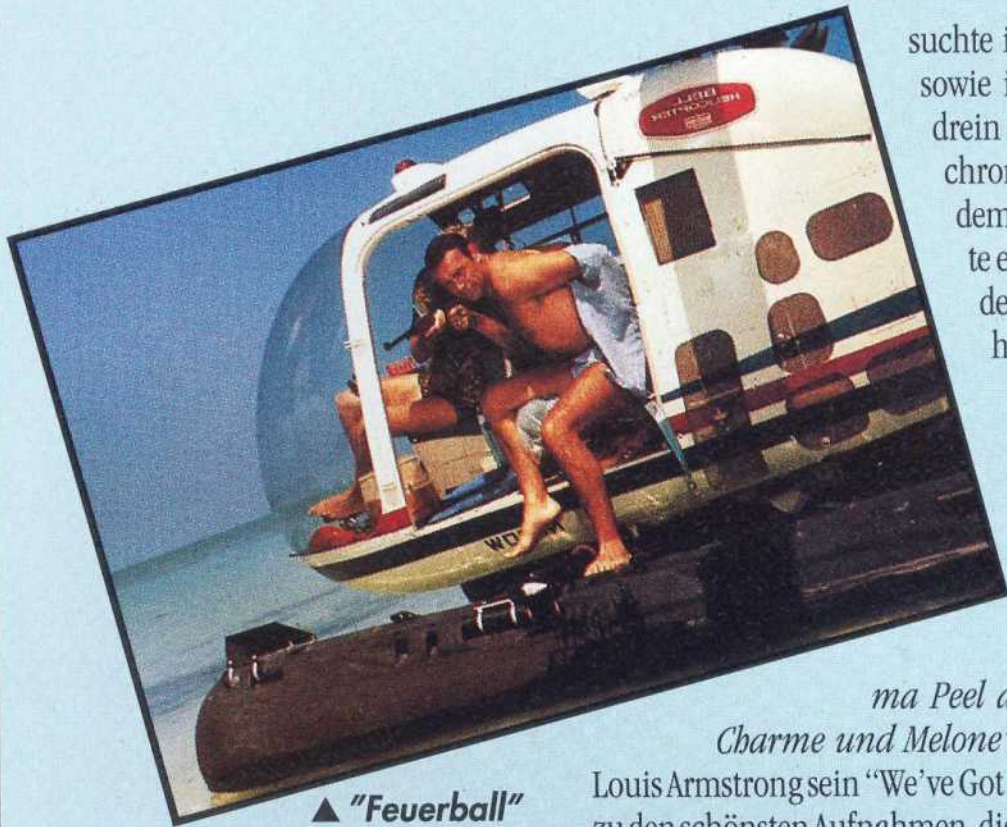
5. Wie heißt der Sheriff, der sich in "Leben und sterben lassen" und "Der Mann mit dem goldenen Colt" als nicht gerade hilfreich erweist (Tip: Denkt mal an ein sehr bekanntes Beatles-Album, in dessen Titel ein Gewürz vorkommt)?

Falls keiner alle 5 Fragen richtig beantwortet, werden die Preise unter denen ausgelost, die die meisten Fragen richtig beantwortet haben. Also schreibt auch dann, wenn Ihr nicht alles wißt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Und nun: Viel Glück!!

"Ok, pünktlich sein
kann ich ja noch
das ganze Leben."



GAULOISES BLONDES
Liberté, toujours.



▲ "Feuerball"

lächelt und sagt: "Die gehören unbedingt vor Weihnachten in die Spielzeugläden!"

Nach diesen Begegnungen begibt sich Bond auf Reisen, trifft seinen späteren Endgegner, schöne Frauen – und da er ja selbst nicht sterben darf, wird kurzerhand ein(e) Vertraute(r) hingemeuchelt – der sogenannte Opfertod. Nach diversen Kämpfen steht Bond dem Obergangster gegenüber, tötet diesen und verwandelt dessen Reich in hellen Feuerzauber – Happy End.

Kein Happy-End

Nur einmal ist von diesem Verlauf abgewichen worden, und das ausgerechnet in dem Film, der heute als der beste Bond gehandelt wird, den es je hätte geben können: *On Your Majesty's Secret Service* (*Im Geheimdienst Ihrer Majestät*). Der Grund, warum er kein Hit wurde, lag in der Besetzung des 007. Nach *Goldfinger*, *Thunderball* (*Feuerball*) und *You only live twice* (*Man lebt nur zweimal*) hatte Sean Connery nämlich die Nase voll.

In seinen anderen Filmen wurde er stets mit Bond verglichen, seine Auftritte in Hitchcocks *Marnie* und dem Thriller *Die Stroh puppe* (*in dem er einen eiskalten Mörder spielte!*) wurden von der Kritik verrissen. Wo Connery hinkam, wurde er stets als *Mr. Bond* begrüßt. Er lehnte das Angebot zum nächsten Film ab, so daß sich Broccoli und Saltzman anderweitig orientieren mußten.

Wieder war Roger Moore im Gespräch, doch der drehte gerade *The Persuaders* (*Die Zwei*). Schließlich entschied man sich für den relativ unbekannteren vormaligen Dress-Man *George Lazenby*, einen Australier! Der hatte nicht nur eine gewisse Ähnlichkeit mit Connery, er ver-

suchte ihn zudem in seinen Bewegungen sowie in der Mimik zu kopieren. Obendrein wurde ihm in der deutschen Synchronisation die gleiche Stimme wie dem Vorgänger verpaßt – wen wunderte es, daß dieser Film – verglichen mit den Einspielergebnissen der bisherigen – ein Flop war?

Das aber unverdient, wie man heute weiß, denn erstmals wurde der Mensch hinter der Maske des Geheimagenten, der echte Gefühle zeigen kann, dargestellt.

Die Szenen, in denen er mit Partnerin Diana Rigg (*die Emma Peel* aus "The Avengers – Mit Schirm,

Charme und Melone") durch den Wald reitet, während

Louis Armstrong sein "We've Got All Time in the World" singt, zählen zu den schönsten Aufnahmen, die bis dato auf der Leinwand zu sehen waren.

Telly Savalas (*Kojak*) als *Ernst Stavro Blofeld* war eine kongeniale Besetzung – und schließlich Bond selbst, der sich ausschließlich mit der Walther PPK und Köpfchen hoch in den Schweizer Bergen gegen eine feindliche Übermacht durchsetzen mußte. Am Schluß heiratet James Bond (!!), doch das Glück ist von kurzer Dauer: Blofeld kann entkommen, und als er den Wagen des Hochzeitspaares passiert, erschießt er Mrs. Bond. Mit Tränen in den Augen hält 007 den toten Körper in den Armen. Als ein Polizist anhält und fragt, ob alles in Ordnung sei, sagt Bond: "Ja, alles in Ordnung. Sie ruht sich nur ein bißchen aus. Wir haben es auch nicht eilig, denn wir haben alle Zeit der Welt..."

Flop-Royale

Das damalige Publikum war völlig verstört und konnte sich mit DIESEM Bond nicht anfreunden. Schon einmal hatte es einen Kassenschlager gegeben, als Saltzman und Broccoli 1966 *Casino Royale* verfilmten und diese Geschichte als Persiflage auf ihre eigenen Filme auslegten. Trotz Starbesetzung war der Film eine Katastrophe, denn letztendlich persifliert sich James Bond in *jedem* seiner Filme.

Mit viel Geld lockten die Produzenten Sean Connery zurück, der in *Diamonds are Forever* (*Diamantenfieber*) erneut bewies, daß er 007 IST.

Dann sagte er sich aber endgültig von der Rolle los, die Produzenten, die bereits zu dieser Zeit im Streit lebten und sich später trennten, fragten erneut bei Roger Moore an – und diesmal hatte er Zeit.

Er versuchte zum Glück nicht, Connery zu imitieren, sondern brachte sein eigenes Image auf die Leinwand, das in erster Linie auf Humor abzielte. Das jüngere Publikum akzeptierte ihn gleich, die älteren waren bis *The Spy Who Loved Me* (*Der Spion, der mich liebte*) skeptisch. Doch wie seinerzeit Gert Fröbe als *Goldfinger* lockte diesmal der "normanische Kleiderschrank" *Curd Jürgens* als

Bösewicht die Connery-Fangemeinde in die Kinos, und so fand Moore schließlich auch in diesen Reihen ein großes Echo.

Interessant wurde es 1983, als die britischen Eon-Films *Octopussy* drehten und gleichzeitig in den USA *Never Say Never Again* (*Sag niemals nie*) entstand – mit Sean Connery als James Bond! Und daran konnte Broccoli nichts ändern, denn der Konkurrenzstreifen war ein Remake von "Feuerball", dessen Rechte ihm nicht gehörten. Zieht man die Produktionskosten ab, so spielten beide Filme in etwa das gleiche ein. Welches nun der bessere war, darüber läßt sich streiten.

Bond Nr. 4

Für Roger Moore war nach *A View to a Kill* (*Im Angesicht des Todes*) Schluß – Bond Nr. 4 wurde Timothy Dalton, der sich bis dahin in einigen Nebenrollen ganz ordentlich bewährt hatte und sehr viel Theatererfahrung mitbrachte. Er ist das genaue Gegenstück zu Moore und überdies auch verletzlich, wie er in *Licence to Kill* (*Lizenz zum Töten*) bewies, als er am Seil hängend von einem fahrenden Jeep über eine staubige Straße gezogen wird und schließlich mit blutüber-



▲ Die schönen Momente eines 007



▲ Roger Moore und Grace Jones in "Im Angesicht des Todes"

strömten Gesicht – fast ohnmächtig – liegen bleibt.

Mad Max Bond?

Dieser Film entstand 1989 – seitdem hat es viele Diskussionen um den nächsten Bond-Streifen gegeben. Als fünfter Darsteller war sogar Mel Gibson (*Mad Max*) im Gespräch, doch es wird abermals Dalton sein, der nächstes Jahr im Sommer auch in unsere Kinos kommen soll.

Bis dahin tröstet uns der Gedanke, daß alle Bond-Filme auf Video erhältlich sind und uns das Fernsehen ab und zu ein Wiedersehen mit 007 gönnt. Leider auch mit den sogenannten Ablegern, wobei Michael Caine als *Harry Palmer* (von *Saltzman produziert!*) noch der Beste war.

Auch in Deutschland wollte man an dem Erfolg der Bond-Filme teilhaben und brachte den Heftchen-Romanhelden und FBI-Agenten Jerry Cotton auf die Leinwand. Nach acht Folgen war Schluß – zu schlampig die Inszenierung, zu hölzern der Hauptdarsteller George Nader und zu offensichtlich, daß nicht in den USA, sondern in Deutschland gedreht wurde.

Am schlimmsten waren die *Kommissar X*-Filme oder gar jener Jack Clifton mit der Kennziffer 077(!) – das Publikum fiel auf solch plumpe Tricks nicht herein und reagierte: Es mied die Kinos.

Die Frage bleibt, ob in der heutigen Zeit und bei der Tricktechnik, wie sie uns in den zahllosen Streifen geboten wird, James Bond überhaupt noch überlebensfähig ist. Längst haben sich die Drehbuchautoren von Ian Flemmings Vorlagen losgelöst (*License to Kill ist beispielsweise eine Kurzgeschichte*).



▲ Good bye...

Viele Zuschauer lieben die „alten“ Bond-Filme (die mit *Connery*) mehr als die neueren. Vielleicht weil 007 stets Sehnsüchte der meisten Zuschauer ausdrückte. Welcher Mann würde nicht gerne ein solcher Held sein, welche Frau wollte nicht von einem solchen Helden geliebt werden? Wer jemals *Goldfinger* gesehen hat, kann dies durchaus nachempfinden.

Klaus Trafford

007 in neuen Abenteuern



▲ Unten warten die Haie...

JAMES BOND - THE DUEL

System: **Mega Drive**, geplant für: **Master System**, empf. Vk-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Domark**, London, Muster von: **Hersteller**.

Dabei geht es um Prof. Greypen, der wie fast alle 007-Gegner die Weltherrschaft übernehmen will und zur Durchsetzung seiner finsternen Pläne eine stattliche Anzahl an (*weiblichen*) Geiseln genommen hat. Ihr dürft nun in vier Hauptszenerien und insgesamt zwölf Levels nicht nur die Blondinen retten, sondern auch mit der Walther PPK jede Menge Gegner erledigen.

Mit von der Partie sind auch Jaws alias Beißer, Bones (*der auch hier nicht wie McCoy aus der "Enterprise" aussieht, denn so heißt er dort mit Originalnamen*) und schließlich Oddjob, der Mann mit der tödlichen Melone aus "Goldfinger". Auf einem Schiff, im Dschungel, in einer Lava-Höhle und vielen Schauplätzen mehr werdet Ihr ganz schön ins Schwitzen kommen, wenn Ihr nicht rechtzeitig den Ausgang oder einen der verstreuten Koffer mit den Extras findet, die mehr Energie, Leben, Granaten usw. bringen.

Natürlich müssen *alle* Geiseln befreit werden; wenn das geschafft ist, habt Ihr nur noch eine Minute, um Euch zum "Exit" zu begeben, sonst ist ein Leben futsch. Kennt man irgendwoher, gelle?

Nun, was dieses Spiel so interessant macht, ist u.a. die Animation der Hauptfi-

Im Gegensatz zu den bisherigen JAMES BOND-Versoffungen handelt es sich bei diesem Jump-, Run- & Shoot-Game um keine Filmumsetzung, sondern um eine von den DOMARK-Programmierern frei erfundene und in Szene gesetzte Story.



gur. Das Nachladen der Pistole, das Verstecken in einer Tür und das Schießen aus der Hocke kommen wirklich gut rüber. Auch sonst ist die Grafik in Ordnung, könnte vielleicht an einigen Stellen noch ein bisschen bunter sein, aber SO entscheidend ist das auch nicht.

Der Sound ist mitunter witzig, vor allem dann, wenn Bond die Treppen nimmt, klingt es, als stampfe eine ganze Herde herum. Die Musik hingegen ist gelungen, vor allem das James Bond-Thema kommt gut rüber. Das Einzige, was mich wirklich stört, ist, daß die eigentlichen Hauptgegner so leicht zu besiegen sind (*gewußt wie*). Das gilt nicht zuletzt für den Professor, der einem zum Schluß begegnet. Doch das Blondie, das einen dann abknutscht, tröstet wieder darüber hinweg.

Insgesamt ist es aber schwierig genug, um lange Zeit zu motivieren, vom sehr hohen Spielspaß ganz zu schweigen. Und da diese beiden Punkte für eine Bewertung von großer Wichtigkeit sind, erlaube ich mir, einen Hit-Stern zu vergeben und dem Helden einen Wodka-Martini, geschüttelt – nicht gerührt – zu überreichen. Wohl bekomm's...

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



▲ Am Schluß wartet der Luxus ...

Eat my



▲ Gruppenbild vor dem Gefecht

Ein Waldstück irgendwo in Nordhessen. Die Stille im ehemaligen Todesstreifen zur Ex-DDR ist fast greifbar. Plötzlich knackt ein Ast. Als hätte man nur auf dieses Zeichen gewartet, bricht die Hölle los. Hinter Bäumen und Büschen springt plötzlich ein gutes Dutzend Leute auf. Jeder rennt scheinbar ziellos durch das dichte Unterholz. Direkt neben mir knallt etwas gegen einen Baum und hinterläßt einen gelben Fleck.

Heißes Gefecht

Direkt vor mir hat sich Dietmar hinter einem kleinen Busch verschanzt. Um ihn herum zerplatzen bunte Farbkugeln (ungiftige Lebensmittelfarbe). Durch seinen Gesichtsschutz kann ich seine verärgertes Gesicht sehen. Seine Waffe hat den Geist aufgegeben. Wutentbrannt nestelt er an der Gaskartusche herum. "So ein Dreck, gerade jetzt," flucht er. Mit geübten Griffen holt er eine neue Gastpatrone heraus, schraubt sie in seine Waffe und gibt einen Probeschuss ab. Alles wieder in Ordnung. Er springt auf und rennt in die nächste Deckung. Noch während er sich fallen läßt, visiert er einen Gegner an. Schießen, durchladen, schießen. Der Gegner reißt die Arme hoch. Treffer. Auf seiner Tarnjacke zeichnet sich deutlich ein blauer Fleck ab.

Dietmar hat aber keine Zeit zu jubeln. Sofort wird er von einer anderen Seite mit Farbkugeln eingedeckt. Markus hockt gut geschützt in einer Senke. Sein Halb-

automat rotzt die Farbkugeln in ganzen Serien raus. Während sich Dietmar noch mit dem überlegenen Halbautomaten auseinandersetzt, merkt er nicht, daß sich Jörg leise von hinten an ihn heranschleicht. Als er auf gut zehn Meter heran ist, richtet er sich auf und brüllt "Eat my Paint". Erschrocken dreht sich Dietmar um, jetzt weiß er, daß er raus ist. Die Farbkugeln schlagen um ihn ein. Gleich ein paar Treffer muß er einstecken. Jörg hat nicht mit Farbe gespart.

Doch auch Jörg gerät sofort unter Beschuss. Gerade will er sich hinschmeißen, da platzt eine Farbkugel auf seinem Gesäß und hinterläßt einen schleimigen schwarzen Fleck. Noch während sich die Getroffenen daran machen, das Spielfeld zu verlassen, liefern sich Markus und Thomas ein Grabengefecht ohnegleichen. Zwei Halbautomaten gegeneinander. Dietmars Waffe streikt. "Diese bescheuerte Munition", flucht er und hat sich damit schon verraten. Thomas springt auf. Er weiß, daß er Markus jetzt hat. Er rennt vor. Doch er hat nicht an die zweite Waffe von Markus gedacht. Die hat der nämlich jetzt in der Hand und zielt: "Yeah, got you". Auch Thomas ist raus.

I got You

Auf dem Rückweg zum Treffpunkt fachsimpeln die Kämpfer über die letzte Munitionslieferung: "Der letzte Schrott ist das...", "Kaufen wir nie wieder...", "Oh Mann, ich habe noch 1600 Schuss von

Gotcha (Kurzform von 'I Got You' oder 'Ich hab Dich') ist ein Spiel, bei dem zwei Parteien mit Farbkugeln aufeinander schießen. Dieses Spiel findet auch in der Bundesrepublik immer mehr Anhänger. Einige 100 Vereine dürften sich bereits regelmäßig in Waldstücken, Steinbrüchen und ähnlichen Geländen treffen. Für uns ein Grund, dieses Spiel einmal unter die Lupe zu nehmen. Eine Gruppe in Nordhessen erklärte sich spontan bereit, die Hauptakteure in dieser Story zu stellen.



▲ Waffenstörung im Gefecht

Paint



▲ Die Kampfpause



◀ Im Duo gegen den Gegner

diesem Mist zu Hause..." Nein, die Gotcha-Spieler sind nicht zufrieden. Nicht selten sind die Kugeln bereits im Rohr geplatzt. So etwas ist im Gefecht natürlich ärgerlich.

Ich nutze die Kampfpause und lasse mir von Jörg die Regeln erklären. "Es gibt mehrere Varianten. Einmal kannst Du Hasenjagd spielen. Ein oder mehr Leute sind die Hasen und verstecken sich im Terrain. Die anderen müssen die Hasen jagen." Das sei ein gutes Spiel, wenn man nur mit wenigen Leuten unterwegs ist. Dann gibt es noch das Eroberungsspiel. Jede Mannschaft hat eine Fahne. Zum einen muß man seine eigene Fahne vertei-

digen, und zum anderen muß man die gegnerische Fahne erobern. Oder aber man kämpft einfach gegeneinander, in zwei Gruppen oder jeder gegen jeden.

Hasenjagd

Für mich ist die Pause eine gute Gelegenheit, die Waffen etwas näher zu beäugen. Die billigeren Ausführungen sind aus Hartkunststoff. Meistens liegen die Preise zwischen 200 und 400 Mark. Wer etwas mehr Geld anlegen kann, der bekommt schon Stahlwaffen. Doch dann geht es erst ab 400 Mark aufwärts los. Nach oben gibt es dann keine Grenze. Ob man sich nun einen Einzellader oder ei-

ne halbautomatische Waffe zulegt, ist ganz allein eine Frage des Geldbeutels. Die Farbkugeln, die ungefähr murmelgroß sind, kann man zu Preisen zwischen neun und dreißig Pfennig pro Stück beziehen. "Da kommt es vor allem auf die Abnahmemenge an", erklärt mir Jörg.

Aber damit ist das Thema Kosten noch lange nicht beendet. Die Gesichtsmaske schlägt noch mal mit rund 50 Mark zu Buche. Und wer nicht als Zielscheibe durch den Wald springen will, der braucht schon einen Tarnanzug. "Diesen kann man sich in Survivalgeschäften oder aus alten NVA-Beständen recht günstig besorgen", versichert mir Jörg. Damit die Farbkugeln fliegen, braucht man noch Gaskartuschen. Meist reichen dabei die handelsüblichen kleinen Kartuschen, die ungefähr eine Mark pro Stück kosten. Wer keine Lust hat, mitten im Spiel die Kartuschen zu wechseln, der kann sich auch einen Gastank zulegen; der reicht für einen ganzen Nachmittag.

Überraschungsangriff

Nach der Pause geht es zur Hasenjagd. Jörg und Dietmar sind die Hasen. Nach vier Minuten Wartezeit rücken die Jäger aus. Es ist schwer, lautlos durch das Unterholz zu kommen. Getrocknetes Laub und kleine Äste machen einen Heidenlärm. Die Jäger verteilen sich und rücken weit auseinandergezogen vor. Einer schleicht sich außen herum und will von hinten einen Überraschungsangriff starten. Thomas und Markus bekommen den ersten Feindkontakt; sofort verschanzen sie sich hinter Bäumen und erwidern das Feuer. Mit Zeichensprache verständigen sie sich auf einen Sturmangriff. Auf Kommando springen sie auf und stürmen auf Jörg zu, der wieder einmal Probleme mit der Munition hat. Ohne Verluste decken Thomas und Markus den fluchenden Jörg mit Farbkugeln ein. Gefangene werden nicht gemacht. Das Spiel ist kurz. Die Hasen sind schnell gestellt.

Diskussionen über die Taktiken und erneutes Fluchen über die schlechte Munition begleiten das anschließende Waffenreinigen. Dietmar hat ein Schuß genau auf die Schutzbrille bekommen. Sein linkes Brillenglas ist komplett gelb eingefärbt. Dietmar dazu: "Dafür tragen wir die Brillen, zwar zielen wir nicht absichtlich auf den Kopf, aber es kommt immer mal wieder vor, daß in der Hitze des Gefechts ein Schuß danebengeht." Ohne Brille kommt bei dieser Gruppe keiner auf das Spielfeld. "Das Risiko, daß ein Schuß ins Auge geht, ist zu groß", sagt Dietmar.



▲ Szenen eines Gefechts



Ohne Brille geht nichts

Wie es denn mit der politischen Motivation aussieht, will ich von Jörg wissen. "Gar nichts," sagt er, "wenn hier einer mit politischen Parolen ankommt, fliegt er sofort raus. Wir sind schließlich keine Wehrsportgruppe. Für uns ist es mehr ein Räuber-und-Gendarm-Spiel für Erwachsene. Wir sind an der frischen Luft, und ein heißes Gefecht geht ganz schön auf die Kondition. Wir spielen aus Spaß und sehen dahinter keinen Ernst. Manchmal laden wir andere Gotcha-Gruppen ein, dann spielen wir gegeneinander."

"Das mit den Nazis macht uns schon zu schaffen," wirft Dietmar ein, "aber wenn ein Spaziergänger zufällig vorbeikommt, unterbrechen wir das Spiel und erklären den Fußgängern, daß wir keine Wehrsportgruppe sind, das klappt meistens ganz gut."

Wehrsportgruppe?

Probleme hat die Gruppe aber auch mit dem Spielgelände. Denn normalerweise dürfen Gotcha-Spieler nicht einfach so in den Wald gehen. In vielen Städten kümmern sich die Stadtväter um ein passendes Gelände, das die Spieler gegen eine geringe Gebühr pachten können.

Ein weiteres Problem ist, daß die Paintwaffen unter das Waffengesetz fallen. Auf dem Transport zum 'Spielplatz' müssen diese Waffen schußunfähig sein – sprich ungeladen und gesichert. Wird man erwischt, ist die Waffe weg, und es droht eine satte Geldstrafe.

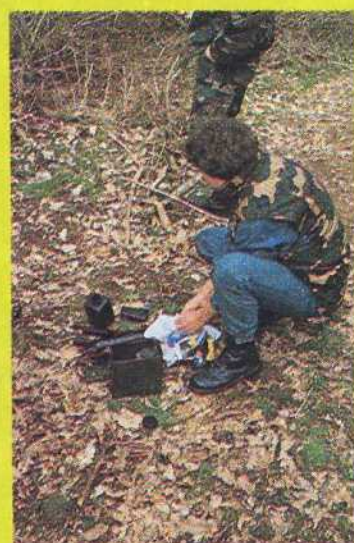
Aber es gibt auch kritische Stimmen zum Spiel – vor allem die Sportschützen wehren sich dagegen, mit Gotcha in Verbindung gebracht zu werden, zumal es natürlich auch hier ein paar schwarze Schafe gibt. Es läßt sich wohl nicht vermeiden, daß ein paar Wehrsportgruppen aus dem rechten Lager dieses Spiel für Ihr 'Ernstfalltraining' mißbrauchen. Doch dies sei eben eher die Ausnahme, versichert Jörg, der auch Kontakte zu anderen Gruppen hat. Gotcha wird in allen Gesellschaftsschichten gespielt. In Amerika sind die Paintwaffen ein beliebtes Spielzeug für Managertrainingskurse. Dort werden übrigens auch richtige Profiwettbewerbe mit hohen Preisgeldern ausgespielt.

Mittlerweile gibt es in jeder größeren Stadt Gotchagruppen, die auch gerne neue Mitglieder aufnehmen. Wer Kontakt zu diesen Gruppen sucht, kann es vielleicht über eine Kleinanzeige probieren. ■

CUS



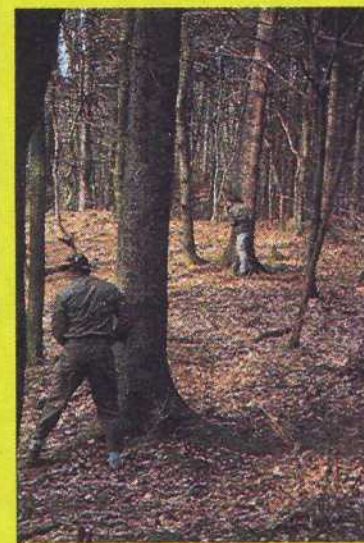
▲ Gute Deckung ist der halbe Sieg / (kleines Bild): Halbautomat mit Gastank



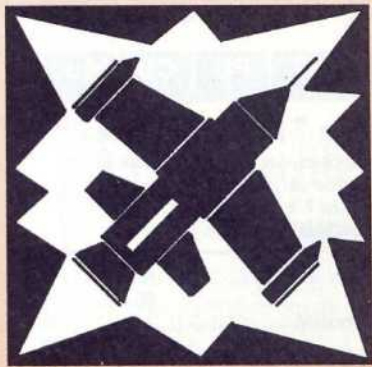
▲ Schlechte "Mun" versaut den Lauf



▲ Volltreffer: Gelbe Brille



▲ Kampf aus der Deckung



Knüppeldickes Vergnügen

CHUCK ROCK II

System: **Amiga** (mind. 1 MB), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Die Casette**, 4950 Minden.

Da ist er nun endlich, der langersehnte Nachfolger eines Spitzenspiels: **CHUCK ROCK II – SON OF CHUCK**. Hat sich das Warten gelohnt? Die Frage wird nun beantwortet.

Man erinnere sich: Am Ende des Vorgängers kam Chuck sen. endlich mit seiner Angebeteten zusammen. Das Resultat ist Chuck Junior, der nun, kaum der Wiege entschlüpft

und mit einem Knüppel bewaffnet, seinem Daddy nacheifert und die steinzeitliche Welt von allem Bösen befreit.

In sechs verschiedenen Szenarien, die in mehrere Einzellevels unterteilt sind, muß sich Klein-Chuck gegen Vögel, Steinzeitmenschen, Ameisen, Felsbrocken und vieles mehr wehren. Seine Energie besteht aus drei Nuckelfläschchen, die je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad ganz, dreiviertel- oder halbvoll sind.

Unterwegs kann Junior weitere Energie einsammeln, die er auch dringend braucht, denn er bekommt es gleich nach den ersten vier noch relativ einfachen Levels mit zwei riesigen Gegnern zu tun. Dazwischen liegt ein Bonuslevel, das allerdings noch schwieriger zu bewältigen ist als der Dino-Gegner, weil dafür nur begrenzt Zeit zur Verfügung steht.

Auf dem Weg zum Oberfutzi Brick Jagger (*Ähnlichkeiten mit einem gewissen Rolling Stone sind zufällig beabsichtigt*) bekommt Baby-Chuck aber auch unerwartete Hilfe. Da ist z.B. Reggie, der Steinbeißer, der alle Felsbrocken auffrisst, die den Weg versperren. Aber Vorsicht: Wenn man ihn noch einmal trifft,

spuckt er sie wieder aus. Susies Trampolinnetz sorgt für hohe Sprünge, Thomas die Schildkröte trägt Chuck über einen See, ein Urmensch katapultiert Chuck nach oben und, und, und... Laßt Euch einfach mal überraschen.

Chucks Knüppel dient übrigens nicht nur zum Schlagen, sondern kann auch verwendet werden, um darauf zu balancieren und z.B. den Felsbrocken auszuweichen, was dringend anzuraten ist. Energie sollte man sich nämlich für den ersten Endgegner aufheben: Der ist schon schwierig genug.

Nun könnte einer ja sagen, es wäre halt "bloß ein Jump'n'Run wie viele andere". Weit gefehlt! **Chuck Rock II** bietet neben einer exzellenten Grafik und herrlichen Animationen in abwechslungsreich gestalteten Szenarien eine reichliche Auswahl an FX und ohrwurmverdächtig musikalischer Untermalung. Die Kollisionsabfrage ist so gut wie schon lange nicht mehr, und der Schwierigkeitsgrad ist auch im "Easy"-Modus hoch genug, um lange Zeit zu motivieren.

Bei Verlust einer Flasche, respektive Leben, geht es an der gleichen Stelle weiter, und das ohne wechselnden Bildschirm oder Nachladen. Da stört es mich nicht einmal, daß es keine Level-Codes gibt und beim "Game Over" alles von vorne beginnt. Das Spiel wird nämlich auch bei Wiederholung nicht langweilig.

Core Design schließt mit **Chuck Rock II** nahtlos an den Vorgänger an und übertrifft diesen an einigen Stellen sogar. Die meisten von Euch wissen, daß ich mit Hitsternen sehr sparsam umgehe. In diesem Fall aber kann ich nicht widerstehen. Unter einer Bedingung: Chuck Juniors Eltern müssen demnächst noch eine Tochter bekommen, die sich dann ebenfalls auf die Socken macht. ■

kate



▲ Steinzeitliche Superaction

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»SEHR GUT«

Action

Japanischer Superhase

TRIP WORLD

System: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **(keine Information)**, Hersteller: **Sunsoft**, Japan, Muster von: **Mitsui**.

Nicht unbedingt ein Überbleibsel vom letzten Osterfest, sondern eher eine Mischung aus Pacman und Streetfighter: So oder ähnlich könnte man den Helden aus dem neuen Game Boy-Modul Trip World beschreiben.

Die wirklich süße Kreatur aus dem Hause Sunsoft hat einen beschwerlichen Weg durch fünf verschiedene Welten vor sich. Als echter Superhase kann unser Held natürlich schwimmen, laufen und fliegen. Es geht sehr viel um Geschicklichkeit. Beim Fliegen oder Springen muß man aufpassen, sich nicht den Kopf an scharfen Spitzen zu verletzen. Auch unter Wasser sollte man sich nicht zu lange aufhalten. Zumindest wenn man nicht im Fisch-Modus ist. Die langen Ohren sind auch zum Fliegen geeignet, aber eine kräftige Brise kann sich da sehr unangenehm bemerkbar machen. Doch selbst nach vielen beschwerlichen Etappen sind bei Hasi keine Ermüdungserscheinungen zu erkennen. Und das ist auch gut so, denn die asiatisch anmutenden Gegner kennen kein Pardon. Gerade am Ende jedes Levels wartet ein kugeliges Monster, das sich mit einem ohrenbetäubenden "CHIPCHIP" auf Euch stürzt. Wäre es nicht so furchtbar gemein, man könnte sich glatt mit ihm anfreunden.

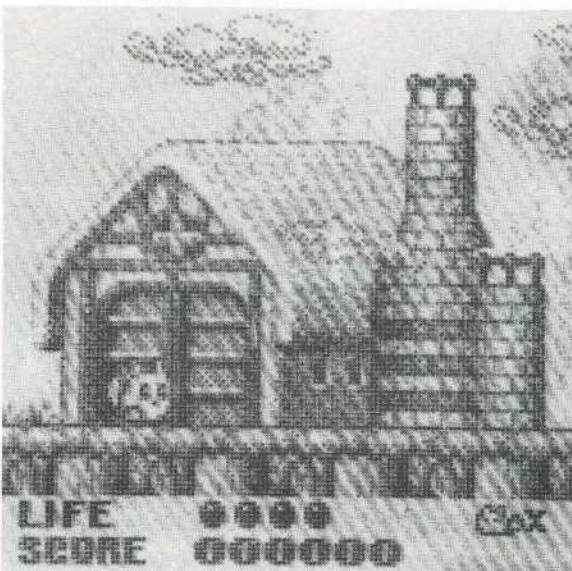
Auf unterschiedlichen Welten könnt Ihr dann Eure Gegner durch Treten, Boxen, Schlagen oder mit Ultraschall in die Knie zwingen.

Was die weiteren Hintergründe der Superhasenstory sind, läßt sich im Moment nicht genau sagen, da wir sinnigerweise nur die japanische Beschreibung bekommen haben. Trip World ist allerdings im Moment auch lediglich in England und Japan erhältlich, aber es ist sicherlich nur eine Frage der Zeit, bis es auch auf dem deutschsprachigen Markt zu bekommen ist. In jedem Fall ein Leckerbissen für Action-Fans und alle anderen, die gerne mal schmunzeln wollen.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	7
Spielablauf.....	9
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	9

»GUT«



▲ Schon wieder ein Langohr

rob

Softsale Schloßplatz 19 3070 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335
05021/910416 und 910417

IBM	IBM	IBM	IBM
1869* 79,90 DM	Der Patrizier* 79,90 DM	Island Dr. Brain* 69,90 DM	Street Fighter 2** 64,90 DM
A-Train* 89,90 DM	Dogfight* 94,90 DM	Jonathan* 79,90 DM	Strike Comm.** 89,90 DM
Aband. Places 2* 79,90 DM	Dominus*** A.A.	Jordan in Flight** 74,90 DM	-Speech*** 49,90 DM
Aces of Pac.** 74,90 DM	Eco Quest 2** A.A.	Kings Quest 6* 79,90 DM	Stunt Island* 94,90 DM
-Mission 49,90 DM	Eishockey Man.* 79,90 DM	Legacy** 94,90 DM	Task Force** 89,90 DM
Aces over Eur.** A.A.	Elisabeth 1* A.A.	Legend Kyrandia* 74,90 DM	The Legacy** 94,90 DM
Adv. Coll.** 69,90 DM	Elite 2*** A.A.	Liberation** 64,90 DM	Tornado*** A.A.
Alone in Dark* 89,90 DM	Empire Del. A.A.	Links 386** 89,90 DM	Ultima 7* 89,90 DM
Archer Mc Lean** 64,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	-Mauna Kea 44,90 DM	Ultima 7/2** 89,90 DM
B-17 Fly. F.** 89,90 DM	Eye of Beh. 3*** A.A.	-Pinehurst 39,90 DM	Ult. Underw.** 69,90 DM
Battlechess 4000 69,90 DM	F-15 Str. Ea. 3** 89,90 DM	Might & Magic 4* 79,90 DM	Ult. Underw. 2** 74,90 DM
Battle Team** 69,90 DM	Falcon 3.0** 84,90 DM	Monkey Isl. 1* 79,90 DM	Ultra Bots*** A.A.
Battle Isle Data 2 A.A.	-Mission 1 59,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	Veil of Darkn. 64,90 DM
Betrayal at K.*** A.A.	Fant. Worlds** 79,90 DM	Nigel Mansell** 59,90 DM	Vision*** A.A.
Bitmap Br. 2** 54,90 DM	Fire & Ice** 59,90 DM	No. 2 Coll.* 79,90 DM	W. Comm. Del. 89,90 DM

Space Quest 5* 69,90 DM Ultima 7/2** 74,90 DM

IBM	IBM	IBM	IBM
Budget*** A.A.	Flashback*** A.A.	Penthouse HN** 39,90 DM	Wing. Comm. 2* 79,90 DM
Bun. Man. Prof.* 64,90 DM	Flies-Atl. on E.** A.A.	Pinb. Dreams** 59,90 DM	-Sp. Oper. 1 44,90 DM
Burn. Steel* 79,90 DM	Form. I GP** 89,90 DM	Quest. I. Glory* 79,90 DM	-Sp. Oper. 2 44,90 DM
Buzz Aldrin** 89,90 DM	Front Page 69,90 DM	Railroad Ty.*** 79,90 DM	-Speech 39,90 DM
Carmen USA*** A.A.	Gobliins 2** 59,90 DM	Reach for Skies** 64,90 DM	Whales Voy.* 74,90 DM
Castles 2** 74,90 DM	Gunship 2000** 84,90 DM	Red Baron* 79,90 DM	Winter Chall.** 59,90 DM
Civilization* 84,90 DM	-Mission** 59,90 DM	-Mission* 49,90 DM	Wizardry 7* 84,90 DM
Cobra Miss.*** A.A.	Hannibal* 79,90 DM	Sens. Soccer** 59,90 DM	Wordtris* A.A.
Columbus*** A.A.	Harp. Chall.*** A.A.	Sherl. Holmes* 74,90 DM	W. Tennis Ch.** 59,90 DM
Comanche* 84,90 DM	Harrier Jumpjet** 84,90 DM	Shad. of Comet* 89,90 DM	WWF Eur. R.** 54,90 DM
Combat Cl.** 59,90 DM	Hired Guns** 79,90 DM	Simulations*** A.A.	Xenobots** 74,90 DM
Compl. Chess S. 79,90 DM	History Line* 79,90 DM	Sleep Walker*** A.A.	X-Wing 79,90 DM
Creepers** 64,90 DM	Humans** 59,90 DM	Space Hulk** 89,90 DM	X-Wing** 84,90 DM
Cyber Race* 79,90 DM	Human Race** A.A.	Spaceward Ho I* 79,90 DM	Yeager Air C.* 69,90 DM
Das schw. Auge* 74,90 DM	Indy 4* 84,90 DM	Star Trek* 64,90 DM	Zyconix** 49,90 DM

Strike Commander** & Speech Pack** zus. 129,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869* 69,90 DM	Desert Strike** 64,90 DM	Nick Faldo Golf 64,90 DM	Space Hulk** 74,90 DM
Abandoned Pl. 2* 64,90 DM	Dream Team** 54,90 DM	Nick Faldo Golf** 79,90 DM	Spec. Forces** 74,90 DM
Adv. Coll.** 59,90 DM	Dune 2* 59,90 DM	Nicky Boom*** A.A.	St. Thomas* 69,90 DM
Ambermoon*** A.A.	Dynablast** 54,90 DM	Nigell Mansell** 54,90 DM	Street Fight. 2** 59,90 DM
Arab. Nights*** 49,90 DM	Dynatech* 59,90 DM	No. 2 Coll.* 69,90 DM	Super Hero** 64,90 DM
Archers Pool** 49,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	No greater Gl. 59,90 DM	Tentacle*** A.A.
Astar*** A.A.	Eye of Storm*** A.A.	No second Pr.** 59,90 DM	Tornado*** A.A.
Astalin*** A.A.	Fant. Worlds** 74,90 DM	Outlander*** A.A.	Train it*** A.A.
A-Train*** A.A.	Flashback*** A.A.	Penthouse HN** 39,90 DM	The Greatest* 59,90 DM
ATAC** 79,90 DM	Fly Harder** 64,90 DM	Perf. General** 74,90 DM	Transarctica* 59,90 DM
B-17 Fly. F.** 79,90 DM	Footb. Man. 3*** A.A.	-Data 59,90 DM	Twilight 2000** 59,90 DM
Bards T. Con.** 64,90 DM	Form I GP** 74,90 DM	Pinb. Dreams** 54,90 DM	Ultima 6** 54,90 DM
Bard vs. World** A.A.	Hannibal* 69,90 DM	Pinb. Fant.** 39,90 DM	Walker** 64,90 DM
Bat 2** 74,90 DM	Hired Guns** A.A.	Piracy high S.** 59,90 DM	Warlords 49,90 DM
Battle Team** 69,90 DM	Hist. Line* 74,90 DM	Premier Man. 49,90 DM	Warr. of Rel.** 54,90 DM

Body Blows** 54,90 DM Chaos Engine** 49,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Best of Best*** A.A.	Humans** 54,90 DM	Prophecy*** 69,90 DM	Waxworks* 59,90 DM
Bitmap Br. 2** 49,90 DM	Human Race** 44,90 DM	Proph. of Shad.* 69,90 DM	Ween 54,90 DM
Buck Rogers 2* A.A.	Indy 4* 79,90 DM	Push over** 49,90 DM	Whales Voy.* 69,90 DM
Budget* 64,90 DM	KGB* 59,90 DM	Railroad Ty.** 74,90 DM	Wild West W.** 79,90 DM
Bug Bomber** 59,90 DM	Legend Kyr.* 59,90 DM	Reach for Skies** 59,90 DM	Wily Beamish** 69,90 DM
Bun. Man. Prof.* 64,90 DM	Lemmings DP** 59,90 DM	Rome* 64,90 DM	Wing Comm.* 79,90 DM
Chuck Rock 2** 54,90 DM	Lemmings 2** 69,90 DM	Sens. Soccer** 49,90 DM	Winter Chall.** 64,90 DM
Civilization* 74,90 DM	Liberation** 59,90 DM	Shad. Beast 2** 59,90 DM	Winzer* 59,90 DM
Comb. Air Patr.** 64,90 DM	Lotus 3er Pack** 59,90 DM	Shad. Worlds** 49,90 DM	Wizardry 7*** 79,90 DM
Daemonsgate*** A.A.	Mad TV** 69,90 DM	Shuttle* 54,90 DM	Wiz Kid** 49,90 DM
Darkseed* 69,90 DM	Mc Don. Land** 64,90 DM	Sil. Service 2** 74,90 DM	WWF Wrestl.** 49,90 DM
Das schw. Auge* 69,90 DM	Mega Sports** 54,90 DM	Silly Putty** 49,90 DM	WWF Eur. R.** 49,90 DM
Daily Girl. Pok.** 49,90 DM	Might & Magic 369,90 DM	Simulations*** A.A.	Zack** 29,90 DM
Daught. Serp.** 74,90 DM	Monkey Isl. 1* 79,90 DM	Sleep Walker** 49,90 DM	Zool** 49,90 DM
Der Patrizier* 69,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	Space Crus. 54,90 DM	Zyconix** 44,90 DM

Eishockey Man.* 69,90 DM Lionheart** 59,90 DM

CD-ROM	CD-ROM	SUPER NES DT.	SUPER NES DT.
7 th Guest A.A.	Hot Stuff 2 39,90 DM	Another World 119,90 DM	Super Mar. W. 114,90 DM
Clipart Goliath 44,90 DM	Lost Treas. 1 104,90 DM	Desert Strike 104,90 DM	Pilot Wings 89,90 DM
Deathstar Arc. 89,90 DM	Lost Treas. 2 84,90 DM	Ghousht n Ghoul89,90 DM	Protector 114,90 DM
Der Patrizier 94,90 DM	SWOTL 99,90 DM	Jimmy Connors 119,90 DM	Sim City 89,90 DM
Dinosaur Adv. 74,90 DM	Sherlock H. 1 114,90 DM	John Madden 114,90 DM	Streetfighter 89,90 DM
Game Power 64,90 DM	Sherlock H. 2 114,90 DM	Legend of Zelda 89,90 DM	Strike Gunner 124,90 DM
Gif Galore 39,90 DM	Ultima 1-6 BV 84,90 DM	Mickey Mag. Q. 114,90 DM	Tiny Toons 124,90 DM
Hot Stuff 1 29,90 DM	W. Comm. 2 kpl. 104,90 DM	Mario Kart. 89,90 DM	Wing Comm. 134,90 DM

FÖRDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE FÜR PC+AMIGA+CD-ROM+SUPER-NES+GAMEBOY MIT ÜBER 1.600 TITELN AN

WERDEN SIE MITGLIED IM SOFTSALE-CLUB UND BESTELLEN SIE COMPUTERSPIELE AUF RECHNUNG ! INFO ANFORDERN !

*=DT. VERSION **=DT. ANLEITUNG/HANDBUCH ***=NOCH NICHT BEKANNT
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Jäger fürs nächste Jahrtausend

Die Situation: Zu Beginn des 21. Jahrhunderts überfallen Aliens die Erde. Keine Macht und keine Waffe scheint ihren Kampfschiffen gewachsen zu sein. Letzte Hoffnung ist eine umgebaute F-14, die mit vernichtender Feuerkraft in die Luft aufsteigt...

SUPER STRIKE GUNNER

System: **Super NES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Activision**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Mag es auch unwahrscheinlich klingen, daß ein einziges Kampfflugzeug eine ganze Armada stoppen kann, im Spiel jedenfalls ist einfach alles möglich. Der Spieler ist jener Super Strike Gunner, der es mit der feindlichen Übermacht aufnehmen muß. Ihm zur Seite stehen 15 verschiedene Extrawaffen sowie zwei verschiedene Power-Up-Symbole, die

von hypermodernen Stealth-Fightern abgeworfen werden. Warum die Stealth-Fighter nicht selbst den Aliens den Garaus machen, bleibt schleierhaft, aber was soll's. Schließlich stellen sich die Aliens kein bißchen klüger

an. Ganz im Gegenteil: Reichlich verblödet stürmen sie in leicht durchschaubaren Formationen auf den Schirm. Und auch die Waffenpower der außerirdischen Bösewichte scheint leicht beschränkt. Acht lange Levels quält man sich so auf dem Pfad der Langeweile, der nur durch ein paar fette Endgegner etwas an Farbe gewinnt. Die Grafik 'glänzt' derweil durch Monotonie, der Sound durch akustisches Minimalgeplätscher. Warum also sollte man den hungrigen Modulschacht eines Super NES mit einem Game füllen, bei sogar die Customchips müde abwinken und auf bessere Modul-Zeiten warten?

msu



▲ Der Endgegner: dick, fett und gleich hinüber

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	5
Sound.....	5
Spielablauf.....	2
Motivation.....	2
Gesamtnote.....	3

»MANGELHAFT«

SUPER DOUBLE DRAGON

System: **Super NES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Tradewest**, Muster von: **Yeno**, 6108 Weiterstadt.

Doch bis zum großen Finale mit dem Ober-Drogendealer ist es ein weiter Weg, ein Weg durch sieben Levels und vorbei an unzähligen Prügelknaben. Die unteren Chargen lassen sich noch bequem plattmachen, doch ihre Bosse, die zum Levelende grimmige Miene zum bösen Spiel machen, sind schon aus einem ganz anderen Holz geschnitzt.

Mehr gibt es zum Spielablauf eigentlich nicht zu sagen. Grafik und Sound haben nur Unterlegfunktion, erfüllen ihren Zweck aber ordentlich. Richtig interessant ist die Animation der Spielcharaktere, gibt es doch insgesamt 27 verschiedene Schlagtechniken,

Duo Infernale

Im Falle eines Falles schaffen diese beiden wirklich alle: Im nunmehr vierten Abenteuer sind die beiden Lee-Brüder wieder mal auf sich allein gestellt, um der Gerechtigkeit genüge zu tun, und das allein gegen die Drogen-Mafia...



▲ Keine wüste Keilerei, sondern technischer Kampfsport...

die richtig in Szene gesetzt werden wollen. Und tatsächlich: Für jede Tritt- oder Schlagvariante (bzw. jede Kombination von beidem) gibt es eine ansprechende Animation, bei der man die Knochen so richtig brechen sehen kann. Mein persönlicher Favorit ist jene Variante, bei der der Gegner zunächst an den Armen nach vorne gezogen wird, damit man anschließend das Knie kräftig an seinem Kinn reiben kann. Wenn er dann so richtig müde ist, ist das Schleudern über die Schulter der richtige Abschluß. Weniger erfreulich sind allerdings die Rechenzeitprobleme, die das Super NES ab einer gewissen Anzahl von Spielfiguren bekommt. Doch das läßt sich bei dem positiven Gesamteindruck durchaus verschmerzen.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

1000,- DM Belohnung !!!

Wir sind noch Namenlos, aber Dank eurer Hilfe nicht mehr lange. Kreativität ist angesagt. Schreibt eure Idee einfach auf eine Postkarte, frankieren und ab damit in den nächsten Briefkasten. Pro Karte bitte nur einen Namen. Den Gewinner geben wir dann in der ASM 9/93 bekannt. Absender bitte nicht vergessen. Bei Gleichheit entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Annahmeschluß ist der 30.06.1993. Wir freuen uns auf eure Vorschläge.

Und nun anschnallen - Das Rauchen einstellen - Wir heben ab

Unsere Junibonbons:		Amiga	IBM
Eishockey Manager	DV	59,95	59,95
Gunship 2000	DA	69,95	
B-17 Flying Fortress	DA	69,95 *	89,95
Bundesliga Manager Pro 2.0	DV	62,95	62,95
MS - Windows 3.1 OEM	DV		89,95

Titel		Amiga	IBM
X - Wing	DA		74,95
Comanche	DA		79,95
Monkey Island 2	DV	69,95	69,95
Formula One GPrix	DA	69,95	84,95
Whales Voyage	DV	54,95	69,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste (über 900 Titel)

Titel		Amiga	IBM
1869	DV	62,95	74,95
Aces of the Pacific	DA		64,95
Aces of the Pacific Mission	DA		44,95
Atac	DA	74,95	79,95
Assasin	MA	44,95	
Bundesliga M. Pro	DV	62,95 *	62,95
B.C. Kid	MA	44,95	
Burning Steel	DV		77,95
BAT 2	DV	69,95 *	74,95
Campaign	MV	59,95 *	69,95
Chuck Rock		29,95	
Combat Air Patrol	MA	59,95	
Caesar	DV	54,95 *	64,95
Creepers	MA	59,95	79,95
Das schwarze Auge	DV	69,95	74,95
Dune 2	*	52,95	
Dogfight	DV	64,95	89,95
Darkseed	DV	59,95	69,95
Der Patrizier	DV	64,95 *	74,95
Elysium	DV	49,95	62,95
Epic	MA	57,95 *	59,95
Eye of the Beholder 2	DV	79,95	79,95
Fantastic Worlds	DA	69,95 *	74,95
Flashback	?	57,95	59,95
Gunship 2000 Data Disk	DA		52,95
Harrier Jump Jet	DA		89,95
Hannibal	DV	62,95	76,95
History Line	DV	74,95	74,95
Hook	DV	47,95	59,95
Hexuma	DV	77,95	74,95

Titel		Amiga	IBM
Inca			74,95
Indi 4 Adventure	DV	74,95	84,95
Jonathan	DV	77,95	77,95
Jordan in Flight	DA		69,95
Kick Off 3	?	44,95	
Kings Quest 6	DV		74,95
KGB	DV	49,95	59,95
Legend of Kyrandia	DV	59,95	59,95
Legend of Valour	DV	77,95 *	77,95
Lemmings 2	MA	59,95 *	74,95
Liverpool	MA	47,95 *	47,95
Lotus 3	MA	44,95 *	
Links 386 pro	DA		89,95
Lionheart	MA	49,95	
Millenium	MV		59,95
Populous 2 Plus	DV	64,95	
Populous 2 Data Disk	DV	29,95	
Reach for Skies	DV	49,95	59,95
Rome AD 92	DV	59,95	62,95
Sensible Soccer 92/93 (N.Vers.)	MA	46,95 *	54,95
Super Hero	MA	57,95	
Streetfighter 2	MA	49,95 *	54,95
Strike Commander	MA		82,95
Strike Commander Speech			34,95
Transarctica	DA	49,95	52,95
The Humans		49,95	49,95
The Humans Data	?	34,95	34,95
The Chaos Engine	MA	44,95 *	
Task Force 1942	DA		89,95
Ultima 7 Part 2	DA		74,95

Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

L. Geratz, Papenweg 15, 4230 Wesel 16

nur Versand !!!

Die mit * gekennzeichneten Titel sind auch für den Atari ST (zu Amigapreisen) bestellbar.

Liefer und Zahlungsbedingungen: Versandkosten 9,90 DM Inland, die Lieferung erfolgt per Nachnahme
Ausland nach Vorkasse Versandkosten 18,- DM
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Briefe an die Redaktion

Waldeslust

Soso! Es gibt also immer noch einen Haufen Leute, die im Frühling nichts Besseres zu tun haben als leserbriefeschreibend hinterm Schreibtisch zu sitzen, anstatt sich nach draußen aufzumachen und ein Stück unvergifteten Waldes zu suchen. Und dann gibt es einen (etwas kleineren) Haufen Redakteure, die nichts Besseres zu tun haben, als diese Briefe tatsächlich zu lesen und – stellt Euch das vor! – zu **BEANTWORTEN!!!** Lachkrampfgeschüttelte Atemlosigkeit? Doch, doch! Najaaaaa – nicht alle Briefe, O.K.. Da war der begnadete Komiker, der im Kürzel "sz" den Aprilscherz der Ausgabe 4'93 zu entdecken meinte. Ein klarer Griff in die Götterspeise – auch die zahlreichen obszönen Anträge an Klausens Auto übergehen wir diesmal mit einem nachsichtigen Gähnen. Ansonsten: **GEBT'S UNS! WEITER SO!**
Eure Redaktion



P. S. Unsere Adresse:
ASM-Redaktion, Feedback
Postfach 870
3440 Eschwege

Verzögerung

Eure Zeitschrift ist SCH... (war nur ein Witz). Sie ist echt gut. Die Tests sind übersichtlich, nur könntet Ihr nicht ein kleines Kästchen mit dem "Fazit" des getesteten Spieles hinzufügen? Der Konsolenteil könnte etwas größer ausfallen. ABER, einen großen NACHTEIL hat Eure Zeitschrift: Bei uns in LUXEMBURG (wenn Sie dieses Land überhaupt kennen) kommt Eure Zeitschrift in letzter Zeit immer mehrere Tage zu spät heraus!!! Woran liegt das?

"EIN FAN"

(Anm. d. Red.: Fan? Luxemburg? Da gab's doch mal einen Film... – Aber mit Desirée Nosbusch bist Du nicht verwandt, oder? Zum Fazit: Eigentlich ha-

ben wir gedacht, Ihr lest die Artikel, deshalb machen wir uns ja die Mühe. Außerdem gibt es die Gesamtbewertung, die auch eine Art Fazit darstellt. Zum Konsolenteil: Wenn Du meinst, es sollte mehr Konsolenfutter aufgetragen werden, dann bist Du vielleicht mit den letzten Ausgaben schon ein wenig zufriedener. Zu Luxemburg: Das ist ganz schön weit weg von Eschwege (wenn Ihr diese Stadt überhaupt kennt), und da dauert's haltein bisserl.

sma)

Rechte Texte

Nach 3 Jahren intensivsten Studiums der ASM äußere ich mich nun zu solchen rechten Säcken wie "The Boss" und Sven B. 'A'tens hat solcher Nazisch...

wie "...zu 99% ausländische Schlägertypen..." in der ASM nichts zu suchen, 'B'tens wurden die "Böhse Onkelz" erst vor kurzem bei einem rechten Skin-Treff "erwischt". Außerdem ist "Störkraft" zu 100% eine Nazi-gruppe. Bei Texten wie "hängt dem Adolf Hitler den Nobelpreis um" etc., ist das ja wohl unumstritten.

Druckt solchen Mist doch einfach nicht mehr ab!

ORN

(Anm. d. Red.: Klar gibt es für uns Grenzen, was das Abdrucken von Texten betrifft. Die sind aber im Feedback sehr viel weiter und lockerer gesteckt als im redaktionellen Teil. Wenn ein Leser etwa der festen Ansicht sein sollte, Dschingis Khan habe doch eigentlich auf alle

gängigen Fragen schon die unbezweifelbar richtigen Antworten gegeben, würden wir das zwar für voll daneben halten – abgedruckt würde es aber, sofern kurz und griffig vorgetragen, trotzdem. Denn:

1. Wir betreiben keine Meinungszensur.

2. Etwas Zoff und Kontroverse im Feedback kann unserer Meinung nach nichts schaden.

Sofern also eine Zuschrift als klare Meinungsäußerung (egal wie abartig) zu erkennen ist, hat sie auch Chancen auf einen Abdruck. Was wir hingegen unterdrücken:

1. Manipulationen, Appelle, Aufrufe, Aufforderungen oder versteckte Werbung;

2. Aussagen, die nur eine klar sittenwidrige Bedeutung haben können (beispielsweise blas-

Feedback

phemische Bemerkungen oder Nazilügen wie "In Auschwitz ist doch nachweislich niemals jemand vergast worden");

3. langweiliges Gesülz (aber so etwas kommt von Euch ja sowie so nicht, oder?)

sz)

Das erste Mal

Es war morgens, und ich war noch müde, doch ihre Blicke waren es, die mich erst so richtig wach werden ließen. Sie starrte mich an, und bei dem Gedanken daran, was gleich passieren würde, bekam ich Herzklopfen. Ich hatte es noch nie gemacht, wirklich nie, hatte aber von vielen gehört, wie es so ist. Jetzt wollte ich es genau wissen, genau jetzt. Ich fragte sie, und sie sagte ja. Dann kam sie mit langsamen Schritten auf mich zu. Ich hatte ganz feuchte Hände vor Erregung, und ich zitterte. Ja, jetzt war es soweit... Da gab mir die Zeitungsverkäuferin die ASM und sagte "Bitte, Deine ASM." Es war ein unbeschreibliches Gefühl, das ich nie vergessen werde. Aber sie übertraf alle meine Vorstellungen. Von außen schon nicht schlecht, aber innen erst... Tolle Tests, schöne Screenshots und das Highlight überhaupt: das Feedback.

Big Ben

(Anm. d. Red.: Nach diesem spannenden Lobeshymnen-Kurzroman des begnadeten Schmeichel-Prosadichters Big Ben gibt es nur noch eine einzige Frage: Wie kriegt man uns jetzt wieder auf normale Farbe, nachdem wir ob dieser hypererotischen ASM-Liebeserklärung allesamt rot wie Frühlingstomaten geworden sind?)

sz)

Mehr Oldie?

Könnt Ihr nicht eine Ver..schungsrubrik einführen für die Briefe, die nicht ins Feedback gehören?

In letzter Zeit bestehen die Spielberichte nur aus der Story des Spiels. Könnt Ihr nicht wie-

der mehr über Spielablauf, Bildschirmaufbau und Starthilfen schreiben?

Der Oldie-Bericht ist eine gute Idee. Könnt Ihr die Oldie-Rubrik erweitern?

Zum Schluß ein paar Fragen:

1. Kommen die Sachen auch an die gewünschte Stelle, wenn man die Zettel für Secret Service, den Hint Hunt und das Feedback in einen Briefumschlag zugleich an Euch schickt?

2. Wie viele Fragen darf man im Hint Hunt höchstens in einem Brief stellen? Werden alle Fragen gedruckt?

3. Gibt es Donkey Kong auch auf dem Amiga?

4. Wann wird der Konsolenteil abgeschafft?

S.I.S.

(Anm. d. Red.:

1. Ja, sofern unser Sortierroboter (ein Qualitätsprodukt der Sirius Cybernetics Corporation) nicht gerade mal wieder Liebeskummer hat. Ein eigener Zettel für jede Sache sollte aber schon drin sein.

2. Fragen, die an anderer Stelle schon gestellt worden sind, bringen wir natürlich nicht nochmal. Die Anzahl der möglichen Fragen ist theoretisch unbegrenzt, aber wir nehmen uns das Recht, die interessanteren für den Abdruck rauszusuchen.

3. Leider nein. Empfehlung: für ein Butterbrot einen gebrauchten Atari 800 XL dazukaufen. Auf dem kam Donkey Kong am besten (auch soundmäßig). Außerdem hast Du dann ZWEI Rechner, deren Chiparchitektur von Jay Miner gestaltet wurde! Auf gewisse Weise ist der XL nämlich der Vorfahr des Amiga.

4. Wohl asi, aye? Nee — im Ernst: Wer über die Spieleszene auf dem laufenden sein will, sollte auch wissen, was im Konsolenmarkt so läuft. Hier geht nämlich der Punk ab — mehr und mehr neue Titel erscheinen zuerst für Konsolen, dann erst für PC oder Amiga. Wir meinen allerdings, daß ein eigenes "Konsolen-Ghetto" nicht unbedingt die beste Lösung ist. Daher haben wir seit Ausgabe

5'93 die neuen Spiele für Mega Drive, Super NES, Game Boy und Co. in unsere ganz normale Rubrikenlandschaft mit eingeordnet.

sz)

Dreckfuhler

In Ausgabe 2'93 konnte man eine Demo-Disk bestellen. Der Einsendeschluß war am 10.1.93. Ich habe das Heft aber erst am 18.1.93 im Handel kaufen können (Eine Frechheit, oder?). Kann ich noch irgendwie an die Disk rankommen? Wenn ja, dann sagt es mir bitte. Jetzt kommt ein Rieeeeeeeeeesenlob an Euch. Ich finde Eure Zeitschrift einfach super. Es gibt sonst keine andere, die ich mir kaufe. All die Informationen kann ich gut gebrauchen (Ich bin erst Anfänger im Computerspielen).

Heiko Kowald

(Anm. d. Red.: Da ist uns ein ganz böser Druckfehler unterlaufen, natürlich hätte es 10.2. (!) heißen müssen. Alle Briefe, die uns bis zu diesem Termin erreicht haben, sind auch weitergeleitet worden. Also: Don't worry.

kate)

Olle Kamellen

Ich finde die Idee von Hilfan (Sentimental?) aus der ASM 2'93 gar nicht mal so schlecht. Es wäre wirklich ganz nett, wenn man mal wieder alte Leserbriefe zu Gesicht bekommen würde. Auch die aus den allerersten Ausgaben Eures Superblattes. Vielleicht könnt Ihr es ja so weit bringen, daß Ihr gleich ein Extraheft macht, mit jeder Menge von alten Briefen aus geraumer Vorzeit. Das würde bestimmt der Verkaufsschlager werden. Laßt Euch das noch mal durch den Kopf gehen. Ihr schreibt ja selber, daß es kein Problem sein sollte, die ollen Kamellen noch mal aufzuwärmen.

Detlef Kober

(Anm. d. Red.: Wenn jetzt noch einer schreibt, daß wir die alten

Leserbriefe von anno dazumal bringen sollen, werden wir es zur Strafe tun. Ein Extraheft allerdings kommt nicht in die Tüte und auch nicht in die Läden.

kate)

PC vs. Amiga

(zum Leserbrief aus ASM 4'93)

Oh Gott, hilf mir bei diesen dummen Menschen. Amiga contra PC? Der Amiga ist natürlich besser als der PC in Sachen Jump and Run, Ballerspiele und Sound. Ja, sogar Sound. Der PC hat bessere Grafik. Aber hast Du, Thomas D., (steht das D. für Depp, Dumpfbacke, Dackel?) schon einmal Wing Commander II auf einem A 4000 gesehen? Nein? Ich auch nicht (kann mir nur sehr schwer vorstellen, daß ein Amiga so etwas überhaupt aushält). Aber im Ernst, (O.K., O.K., in der ASM): von langsam ist da kaum die Rede. Vorschlag: Laßt uns einfach alle Computer verschrotten (zerstören, terminieren, zerbeulen) damit es keine dummen Streitereien mehr gibt. Laßt uns Konsolen kaufen. Und vergesst nicht: Gott liebt alle. O.K., fast alle. Was will der schon mit einem PC?

Der Riesengnom

(Anm. d. Red.: Und da waren sie wieder, unsere militanten Rechnerfans. Ich sehe schon, wir müssen's wirklich machen. Der Countdown läuft — in Ausgabe 8 oder 9 ist es dann so weit. Ein erfahrener PCler und ein eingefleischter Amiganer aus der ASM steigen in den Ring und lassen ihre Rechner nach Herzenslust Schwinger und linke Haken austeilen. Seid gespannt, ich bin es auch! Und auch die "Konsolisten" haben ja bereits ihr Fett weggekriegt. Warum können die Menschen bloß nicht in Frieden miteinander...? Und wenn ich mir Schnabeltiere, Pinguine, Albatrosse, Kamele oder Xxx-Benutzer ansehe, glaube ich, daß Gott mit Sicherheit weder PC noch Amiga braucht: Wer solche Live-Animationen zustande bringt,

W-1000 Berlin 21
 Oldenburger Str. 44
 Ecke Waldenserstr.7
 Tel.: 030/3962821
W-1000 Berlin 45
 Osdorfer Str. 13
 Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
 Boxhagener Str. 23
 Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
 Rodenbergstr. 6
 Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
 Ringstr. 8
 Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
 Beethovenstr. 57
 Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
 Beim Schlump 21
 Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
 Sternstr.18
 Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
 Wakenitz Str.7
 Tel.: 0451/794345
W-2900 Oldenburg
 Edewechter Land Str. 47
 Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
 Braunschweiger Str. 104
 Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
 Eichelkamp 5
 Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
 Holwedestr. 10
 Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
 Ahornstr. 11
 Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
 Heimstättenweg 23
 Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
 David-Hilbert-Str. 2
 Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
 Lange Str. 81
 Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
 Gneisenaustr. 1
 Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
 Hamtorstr. 20
 Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
 Neusser Str. 210
 Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
 Ulrichstr. 2-4
 Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
 Kölner Str. 485
 Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
 Friedrich-Ebert-Str.93
 Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
 Essener Str. 6
 Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
 Moltke Str. 36
 Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
 Delle 47
 Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
 Dortmunder Str. 31
 Tel.: 02361/491239
W-4400 Münster
 Ferdinand Str. 8
 Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
 Auf dem Thie 8
 Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
 Petersburger Wall 17
 Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
 Kavalierrstr.9
 Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
 Stockumer Str.420
 Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
 Herner Str. 383
 Tel.: 0234/531018

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

1. SENSATION DES MONATS!

Laserwave Supra 16 Soundkarte, 549,--/ *30,-- mtl.

zwei der besten Soundkarten auf einer Karte,

Soundblaster 16-Bit und Microsoft-Soundsystem comp., oder als

Kit mit Mitsuni CD-Rom LU 005 S, 948,--/ *34,-- mtl.

Multi-Session-fähig, 16-Bit Controller, Foto-CD-tauglich



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:

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

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

Soundblaster PRO

279,--

ATI Stereo FX, Testsieger

279,--

Soundblaster PRO + CD-Rom Laufwerk

799,--/*32,-- mtl.

Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 1MB 499,--/ *29,-- mtl.

Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB 699,--/ *31,-- mtl.

Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB 799,--/ *32,-- mtl.

Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB 999,--/ *34,-- mtl.

Speichererweiterung auf 2,5MB 222,--

Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr 248,--

105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern 899,--/ *33,-- mtl.

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

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

SUPER-SONDERANGEBOTE nur solange der Vorrat reicht!

A1200 Festplatte intern, 85MB, 16ms

nur 555,--/*29,--mtl.

AdLib-compatible Soundkarte

nur 49,90

Mediaconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung

nur 149,90

Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, oder als

Super D.J.Kit plus Boxen, Micro und Tonstudio-Samplesoftware nur 179,90

AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte nur 399,00

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

W-4800 Bielefeld

Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033

W-5000 Köln 1

Von-Verth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806

W-5000 Köln 41

Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499

W-5300 Bonn

Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076

W-5400 Koblenz

Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848

W-5500 Trier

Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532

W-5600 Wuppertal

Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118

W-5760 Arnsberg-Neheim

Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094

W-5800 Hagen

Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte

Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813

W-5880 Lüdenscheid

Schützenstr.2
Tel.: 02351/86 02 81

W-6000 Frankfurt-Bockenheim

Am Weingarten 11
Tel.: auf Anfrage

W-6300 Gießen

Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967

W-6330 Wetzlar

Altenbergstr.30
Tel.: 06441/54520

W-6520 Worms

Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444

W-6600 Saarbrücken

Mainzerstr.78
Tel.: 0681/638629

W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3

Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159

W-6650 Homburg

Karlsbergstr. 16/
Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142

W-6670 St. Ingbert

Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850

W-6680 Neunkirchen

Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797

W-6690 St. Wendel

Bahnhofstr.12
Tel.: auf Anfrage

W-6720 Speyer

Wormser Landstr.24
Tel.:06232/49107

W-6750 Kaiserslautern

Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411

W-6780 Pirmasens

Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150

W-6800 Mannheim

Jungbusch Str. 3 /
Ecke Luisenring
Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40

Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087

O-7033 Leipzig

Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781

W-7500 Karlsruhe 1

Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg

Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112

W-7850 Lörrach

Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690

W-8000 München 5

Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285

W-8134 Pöcking

Schloßberg 2/
Im Bahnhof Possenhofen
Tel.: 08157/4088

W-8520 Erlangen

Lange Zeile 82
Tel.: 09131/26658

W-8630 Coburg

Kasernenstr. 26
Tel.: 09561/63831

W-8700 Würzburg

Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290

W-8960 Kempten

Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762

O-9072 Chemnitz

Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

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

Aktuelle Preisliste anfordern! Lieferung ab DM 50,-- versandkostenfrei!

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23

Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

Feedback

hat selbst bestimmt auch ohne elektronische Hilfe genügend Phantasie und Humor.

sz)

Der Außerirdische

9. März 1993 – ich halte endlich die ASM 4'93 in meinen Händen. Ich schlage Eure Zeitschrift auf und tauche ein in eine Welt voller Fantasy, Action und Abenteuer (das habe ich mir selbstausgedacht, ehrlich!).

Lassen wir den Quatsch von wegen Fantasiewelten... Also packe ich meine ASM zusammen und springe in meinen photonengetriebenen X-Wing-Fighter. Ich düse in die Treno-Galaxis, den einzigen Ort, wo man vor seinen Miterdbewohnern sicher ist. Endlich kann ich in Ruhe meine ASM lesen! Ein gewisser Mr. Spock (kennt den jemand?) hat wohl etwas an der imperialen Standardbezeichnung auszusetzen (wenn das der Imperator hört!!!?), eine gewisse Blutwurst (was ist das? Etwa eine neue Alien-Form?) ist in einer Identitätskrise, und im ASM-Bazar werden kleine grüne Wühlmäuse als Turrican angeboten. Die Welt scheint in Ordnung... Wieso ist jetzt das Licht aus???! Wahrscheinlich ist das Andron-Sicherheitssystem ausgefallen und hat die Lichtanlage lahmgelegt. Bis meine R2-Einheit das repariert hat, muß ich mich wohl mit Kerzenlicht begnügen (die Taschenlampen gingen im letzten Handelskrieg kaputt). Und weiter wird die ASM samt Feedback... Ein gewisser Thomas D. protzt mit seinem Prothesen-Computer herum (Das heißt doch ausgeschriebenes "PC", oder???) über einen gewissen J.M. wollen wir lieber keine Worte verlieren, und Uli's Antworten sind einfach spitze! Halt – was war das?? Uli geht? Das kann doch nicht wahr sein. Das beste Feedback ist dem Untergang geweiht! Noch ein paar Gedenk-Xe für Uli: XXXXX (das waren genau fünf, ich hab mitgezählt), weiter hinten (um genau zu sein, im Konsolenteil, würg) erfahre ich, daß A-Man auch geht. Was soll

ich nur dazu sagen? Gerade als ich versuche, meine Gedanken in Buchstaben umzuwandeln, teilt mir meine R2-Einheit mit, daß der Schaden behoben ist. Also, auf in neue Welten (da habt Ihr noch mal Glück gehabt!)

S.A.M.M.Y. – intergalaktischer Reisender

(Anm. d. Red.: Tjaja, das galaktische Jobkarussell – hin und wieder dreht es sich plötzlich unvermittelt mit Hyperspeed, und wenn man wieder klar sieht, werden die bunten Sternchen neu gemischt. Erde an Uli: Wink mal!!)

Für uns ist wichtig, daß wir mit einem kräftigen Energiestoß und einer prima neuen Crew in die nächste Umlaufbahn gehen. Bevor Du also mit Marvin darüber diskutierst, welche zwei Millionen Jahre die mieseren waren, frag 3PO noch mal: Das Feedback ist nicht tot, die Konsolenspiele erfreuen sich neuer Nachbarschaft, und überhaupt werden wir immer lebendiger.

cus)

Stammspieler

Hallo Leute!!

Die Anrede fiel mir sehr schwer, da das Vorwort des Feedback in der ASM 4'93, wenn ich das richtig gepöbelt habe, darauf schließen läßt, daß Uli von uns bzw. Euch geht (schnief, schluchz). Trotz mehrfachen Durchlesens der ASM konnte ich nicht herausfinden, wer jetzt das Feedback übernimmt! Apropos Abgänge, der A-Man geht ja auch! Ich bin seit der 11/87 dabei und bin seit neuestem stolzer Abonnent Eures Mags, aber von den alten Redakteuren aus der Zeit ist keiner (!) mehr da! Bei Euch wechseln die Redakteure wie die Stammspieler bei Eintracht Frankfurt, ist das Gehalt soooo schlecht???

Anno Nühm

(Anm. d. Red.: Klar, die Armutsgrenze ist direkt vor der Redaktionstür gezogen worden. Von wegen 'Eintracht Frankfurts Stammspieler' gibt es jetzt eine

Rüge: Wie kommst Du darauf, uns mit diesen hochintelligenten Fußballern zu vergleichen? Ein Satz wie zum Beispiel "Jo, da kam der Ball, den kriegte ich nich' richtig aufm Fuß, aber der Torwart fälschte ihn in' Kasten ab", bekommen wir überhaupt nicht auf die Reihe. Also keine Beleidigungen unserer Rasenhelden!

Mal davon abgesehen: Das Feedback machen wir jetzt alle zusammen (gemeinsam kriegen wir an guten Tagen gerade soviel Grips zusammengeklaut). Und "alte Redakteure"? Hmmm. Also, der erste von uns, der das Rentenalter erreichen wird, dürfte Peter sein. Die ersten grauen Haare hat er auch bereits (angeblich erst durch die letzten beiden Redaktionsschluß-Termine), und neulich soll er auch schon beim Bestatter zum Probeliegen gewesen sein (angeblich aus dem gleichen Grund). Wenn Du aber meinst "aus der bisherigen ASM-Mannschaft", muß ich Dir schlankweg widersprechen: Da ist meine Wenigkeit, außerdem Klaus, und Annette macht nach wie vor das Layout. Ist das nichts? Und unsere "Neuen" kennen die ASM ja auch nicht erst seit gestern...

cus)

Amiga-WC

Mensch Leute, ist das wieder ein Tag!

Ich schlage die ASM 4'93 auf, suche erst mal nach dem Aprilscherz, stolpere über den Brief von Thomas D. (was heißt "D"? Amiga contra PC???) Was soll der Käse? Also, da Du, Thomas, Dich so wahnsinnig zurückhaltend und kein bißchen überheblich über den Amiga geäußert hast und dann auch noch Antworten wolltest, versuche ich mich vorsichtig auszudrücken. Fakt 1: Wing Commander sieht auf dem Amiga nicht so gut aus wie auf einem PC.

Fakt 2: WC schleicht auf einem A500 gemütlich vor sich hin.

Fakt 3: Wenn man sich nach den in den meisten Haushalten gängigen Typen, richtet, muß man einen 386er mit einem

A500 vergleichen.

Fakt 4: Wenn man vergleichbare Computer miteinander vergleichen will (Objektivität), sollte (muß) man sich an Vergleiche wie 80386 + 68030 oder 80486 + 68040 halten. Oder vergleichst Du Deinen 386er mit einem 8086er bzw. einen 68030er mit einem 68000er? Da liegen Welten dazwischen. So, jetzt zu Deiner seltsamen Äußerung: "Es kann ja sein, daß der Amiga (im Moment noch) in Sachen Action-, Jump'n'Run-Spiele besser ist als der PC..." Erklär' mir doch bitte mal, wieso der langsame Amiga 500 besser für Action-Spiele sein soll als ein PC! 1. Der Amiga ist nicht "besser", sondern unter anderem genau für diesen Zweck gemacht 2. Der Amiga läßt sich einfacher programmieren – hast Du schon mal versucht, einen PC und einen Amiga in Assembler zu programmieren? Na, klingelt's?

Fakt 5: Motorola hat schon immer schnellere Prozessoren gebaut als Intel. Bei Intel waren die Dinger dafür schneller auf dem Markt.

Fakt 6: Der A1200 schafft auch 16,8 Mio. Farben. Falls Du das nächste Mal inkompetente Kommentare von Dir geben willst, schlage ich vor, den Archimedes mit einem Sinclair Spectrum zu vergleichen; davon wäre ein großer Teil der ASM-Leserschaft wenigstens nicht betroffen.

The Electronic Designer

(Anm. d. Red.: Hey, das Thema "Amiga und PC" scheint ja wirklich wieder für einen zünftigen Streit gut zu sein. Deinen technischen Statements stimme ich größtenteils zu. Nur: Klar kann man auch einen PC in Assembler programmieren, sehr gut und sehr easy sogar! Schon mal mit TASM oder MASM versucht? Empfehle Assemblerkurs in der guten alten "toolbox", Anno 1991 und immer noch leistungswert.

Intel-Prozessoren sind auch nicht aus Überzeugung und von Grund auf langsam. Das ganze PC-Konzept ist jedoch durchgängig immer wieder auf Ab-

Sie haben

einen Atari ST, einen C-64 oder einen CPC? Fein, wir haben die Spiele für Ihren Computer! Fordern Sie unser **kostenloses Info** an!

T.S. Datensysteme

DENISSTR. 45 · 8500 NURNBERG 80 · ☎ 0911/288286

Electronic-Arts Titel für ATARI ST:

Die schon fast legendären Klassiker natürlich in Deutsch:
 Bards Tale 1 15.90 Fusion 15.90
 Marble Madness 15.90 Music Contruction 15.90

Keine ATARI ST Software ?

Nicht bei uns! Wir haben jede Menge ST-Hits. Schauen Sie doch 'mal:
 Hacker 2 dt 19.90 Catch 23 9.90 ST-Wars 19.90
 Nigel Mansel 19.90 Spitfire 40 19.90 Strike Harrier 19.90
 Shadowgate 19.90 E-Motion 19.90 Beyond Zork 39.90
 Apprentice 19.90 Fusion 15.90 Starglider 29.90

AMIGA-Hammerpreise:

Danger Freak.....	15.90	Grand Monster S...	15.90
3D Tennis.....	19.90	Oil Imperium.....	15.90
Turrican 1.....	15.90	Shinobi.....	19.90
Deflector.....	15.90	Blood Money.....	19.90
Hard Drivin 2.....	29.90	X-OUT.....	15.90
King s Quest 4.....	39.90	Plotting.....	15.90
Street Hockey.....	15.90	Garrison.....	15.90
Xenon 2.....	15.90	Xybots.....	15.90
Ninja Spirit.....	19.90	Dragon Spirit.....	19.90
Barbarian 2.....	29.90	Alpha Waves.....	15.90
Zany Golf.....	19.90	Z-Out.....	19.90

NEU-NEU-NEU für PC
 und verdammt gut, verdammt schnell...
X Wings (dt.).....89.90

Zool jetzt bei
 uns für nur **39.90**

The Island of Lost Hope
 Die ASM schreibt in 5/90: "Endlich wieder ein
 Glanzstück an Adventure der 'klassischen Art
 intelligent, logisch und ergreifend." Wir können
 Ihnen dazu noch sagen, daß Sie dieses SUPER-
 ADVENTURE bei uns statt für nur
 für Ihren AMIGA bekommen können! **29.90**



LOTUS 3

Rennsimulation (Amiga)
 zum Hitpreis 39.90

Sensible Soccer

Die Fußball-Sensation für den AMIGA mit
 DEUTSCHER Anleitung bei uns DM 39.90

CHAOS ENGINE

Was müssen wir da noch sagen?
 Der Superhit (dt. Anl.) für den
 Amiga zu nur **DM 49.90**

Lemmings 2

(jawohl, das neue ... endlich) für
 Amiga **DM 49.90**
 PC **DM 59.90**
 (Die englische Anleitung ist doch
 für SIE kein Problem, oder?)

SOFORT-BESTELLUNG
PER TELEFON:
0911/288286

Das werden Sie uns kaum glauben: Alone in the Dark

Der aktuelle Hit für PC (lesen Sie mal die Tests nach)
 bei uns zum typischen TS Preis: nur **79.90**

GEM'X

Unser Hittitel mit
 92% Amiga Power
 91% Amiga Fun
 GUT Amiga Test
 HIT Amiga Joker
Preis: 19.90

Die aktuellen Hits:

Populous 2 dt..... PC79.90 Amiga 69.90
 Rea.f.th.Sky.dt.. PC69.90 Amiga 59.90
 Transarctica dt.. PC49.90 Amiga 49.90
 Patrizier PC79.90 Amiga 59.90
 Indiana Jones 4 PC79.90 Amiga 79.90
 Pinball Fantasies..... Amiga 59.90
 1869..... PC89.90 Amiga 79.90
 KGB dt..... PC79.90 Amiga 59.90
 Monkey Island 2 PC79.90 Amiga 79.90
 Civilisation..... PC89.90 Amiga 79.90
 Rome AD 92..... PC79.90 Amiga 69.90
 History Line..... PC79.90 Amiga 79.90
 Legend of Valour PC79.90 Amiga 69.90
 Dynatech..... Amiga 55.90
 Pushover..... PC59.90 Amiga 55.90
 EPIC..... PC59.90 Amiga 59.90
 Crazy Cars 3 dt.. PC69.90 Amiga 49.90
 Humans dt..... PC79.90 Amiga 65.90
 Putty dt..... Amiga 49.90
 Nick Faldo Golf... PC 99.90 Amiga 89.90
 Sleepwalker..... PC 79.90 Amiga 79.90
 Human Race (Zusatz zu Humans)
 Datadisk PC 49.90 Amiga 39.90
 Standalone PC 89.90 Amiga 79.90
 Ragnarock..... PC 99.90 Amiga bald
 Chuck Rock 2..... Amiga 69.90
 Lionheart dt..... Amiga 69.90
 Whales Voyage..... Amiga 69.90

Und was wir sonst noch haben für PC:

A-Train 89.90
 Aces of the Pacific 79.90
 Burning Steel 79.90
 Car & Driver 79.90
 Dune 2 99.90
 ECO Quest 99.90
 Elite Plus 99.90
 Epic 59.90
 Falcon 3.0 99.90
 Formula One Grand Prix 119.90
 Harrier Jump Jet 119.90
 Indiana Jones 4 79.90
 Kings Quest 6 119.90
 Leisure Suit Larry 5 99.90
 Links Pro 99.90
 Mario is Missing 99.90
 Patrizier 79.90
 Railroad Tycoon 99.90
 Secr. of the Monkey Island 2 79.90
 Sherlock Holmes 85.90
 Sim Life dt. 99.90
 Space Quest 5 dt. 99.90
 Startrek NEO 99.90
 Steigenberger Hotelmanager 59.90
 Summerchallenge 65.90
 Supertetris 99.90
 Wing Commander 2 99.90

DISKETTEN

10 Stck	8.90	10 Stck	4.90
3.5"2DD 100 Stck	79.90	5.25"2D	100 Stck 47.90
200 Stck 155.90		200 Stck	89.90
400 Stck 299.90		400 Stck	169.90
10 Stck	15.90	10 Stck	8.90
3.5" HD 100 Stck	149.90	5.25"HD 100 Stck	79.90
200 Stck 295.90		200 Stck	149.90

Unsere Disketten kommen von namhaften Herstellern,
 sind geprüft und haben 1 (EIN) Jahr Garantie.

Versuchen Sie das 'mal woanders zu be-
 kommen. Bestellen können sie per
 Kupon oder per Telefon
 0911/288286 oder
 per Fax 0911/
 268973.

Sofortbestellung: Nachnahme T.S. Postfach 8500 Nürnberg 83
 Computerbestellung: Vorkasse (+4.50) Nachnahme (+8.90) Disketten
 Stück 857148
 Disketten
 Stück 857148
 T.S. Postfach 8500 Nürnberg 83

Bodyblows
 Der Amiga-Hit
 jetzt nur **49.90**

Schneider CPC

Klar haben wir auch für den Schneider jede Menge
 Programme. Fordern Sie doch 'mal uns ausführli-
 ches Sonderinfo an. Hier gleich ein paar Hits:
CPC Cass:
 Antirad 9.90 Bactron 9.90 C.Chess 9.90
 Expl.Fist 9.90 M.G.T. 9.90 Nemesis 9.90
 Zoids 9.90 Aliens 9.90 Zorro 9.90
Paketpreise:
 je 5 Programme nur 39.90, alle 9 59.90

Die Hits für PC:

Front Page Football 89.90
 Battlechess 4000 dt. 79.90
 Sherlock Holmes dt. 85.90
 F15 Strike Eagle 3 dt. 95.90
 Summerchallenge dt. 65.90
 Ult. Underworld 2 89.90
 Comanche dt. 99.90
 Cobra Mission 129.90
 Jordan in Flight 79.90
 Vision 89.90
 Xenobots 79.90
 Space Quest 5 dt. 89.90
 Lethal Weapon 79.90
 Air Warrior 89.90
 Spaceward Ho! 79.90
 Creepers 79.90
 Stunt Island kplt. dt. 89.90
 Sim Life dt. 99.90

So, und jetzt..... unser Special!
 Duster- fantastisch- einfach Lovecraft:

Alone in the Dark PC DM 79.90

Shadow of the Comet PC DM 89.90
 (Und zusammen: DM 159.90)

Diskbox für 9.90 ???

Genau richtig gelesen. Bei uns gibts für 3.5" Disketten
 eine tolle Diskbox mit Schloß und Deckel im Rauch-
 glasdesign für ca. 80 Disks für aufgeräumte DM9.90

Probleme mit Ihrem AMIGA?

Steckbare Umrüstung (mit Einbauleitung) für:
A 500, A 500 Plus, A 600
 von Kickstart 1.3 auf 2.0 DM 149.90 (inkl ROM)
 von Kickstart 2.0 auf 1.3 DM 99.90 (inkl ROM)
 Einbau durch unseren Service für nur DM 30.00

Kein Kommentar:
Streetfighter 2
 Amiga **DM 59.90**

So, - wenn Sie bis jetzt
 nichts gefunden haben,
 hilft nur noch eins:
 Unser kostenloses Info anfordern
 per Telefon **0911/288286**
 per Fax **0911/268973**
 per Postkarte und Kuli

Sofortbestellung:

Ich bestelle für meinen Computer
 per Nachnahme (+8.90) Vorkasse Scheck (+4.50)

Anschrift:

Und ab an: T.S. Datensysteme Postfach 8500 Nürnberg 83

Feedback

wärtskompatibilität getrimmt worden, daher auch der Bremsklotz mit dem segmentierten Speicher und der 640-kByte-Schranke im Real Mode bei den 286/386/486-Prozessoren. Mehr zu all dem mal demnächst bei unserem geplanten großen "Haut ihm auf den Datenbus!"-Streitartikel. sz)

Sein wie man ist

Die Antwort auf den Brief von Kai Reeves (4'93) lag in dem "bunten Bereich zwischen den Extremen" irgendwo zwischen "Sehr leicht mißzuverstehen" und "Saublöd". Niemand ist homosexuell, weil er mit dem anderen Geschlecht nicht klar kommt, sondern weil er so ist, wie er ist. Und zu seiner sexuellen Orientierung wird man nicht verführt, die kriegt man auch nicht zu kaufen, die ist frühkindlich veranlagt.

Uli sagt, er hat etwas gegen Homosexuelle, die sich durch ablehnende Meinungen zur Homosexualität angegriffen fühlen. Wie soll ich mich denn bitte sonst fühlen? Sag doch mal zu einem Farbigen: "Ich habe nichts gegen Dich, nur gegen Deine Hautfarbe!"

Niemand verlangt von Dir, daß Du mit einem Mann schläfst oder sonst irgendwas in Deinem Bett machst, aber verschone uns bitte mit solch halbgaren Heterostatementen (warum müßt Ihr beim Thema Schwulsein immer gleich Euer "Normalsein" beteuern?) und nimm bitte zur Kenntnis, daß die Leute, über die gewitzelt wird, durchaus humorlos reagieren können, auch wenn das Ganze nur als cooler Spruch gedacht war. Viele, insbesondere junge Schwule haben große Schwierigkeiten, sich selbst zu akzeptieren und diese Akzeptanz auch von anderen zu fordern. Und da etliche der ASM-Leser schwul sein dürften, wäre es nur angebracht, wenn Du Deiner Verantwortung als Meinungsmacher gerecht wirst und Deine Äußerungen aus der 4'93 korrigierst.

Klaus

(Anm. der Red.: Das wird eine längere Antwort. Das Wichtigste vorweg: Als "Meinungsmacher" sollte man uns, die dieses Feedback bearbeiten, nicht sehen. Schließlich gibt es zu jedem Thema unterschiedliche Gedanken, und jeder hat das Recht, seine ureigenen darzulegen. Insofern muß ich Uli in Schutz nehmen, denn es war halt SEINE Meinung, die er in der 4'93 kundtat.

Meine Einstellung zu diesem Thema ist beispielsweise eine völlig andere. Während meiner Bundeswehrzeit hatte sich ein wehrpflichtiger Kamerad offen zu seiner Veranlagung bekannt, "weil es sowieso irgendwann 'rauskommt". Später diskutierte ich mit anderen (heterosexuellen) Soldaten über dieses Thema. Da sagte einer meiner Gesprächspartner, daß es ihm egal sei, ob jemand schwul sei – "solange er mich nicht anfaßt". Und berichtete fast im gleichen Atemzug darüber, was er mit seiner Freundin alles anstellte, wenn er freitagabends nach Hause fuhr. Ich schätze, wenn sie das gehört hätte, wäre sie nicht länger mit ihm zusammengeblieben.

Ist das etwa "völlig normal", wenn man sein Privatleben so preisgibt? Ich finde, bevor jemand sich auf Minderheiten stürzt und diese abstempelt, sollte er zunächst mal den Dreck vor der eigenen Tür wegschaffen. Allerdings läßt sich dieses Verhalten nicht verallgemeinern. Und genausowenig lassen sich alle Schwulen über einen Kamm scheren.

Ich finde: Wenn man lernt, sich selbst unverkrampft zu akzeptieren, wird man dies auch bei anderen erreichen – und vielleicht auch gelassener damit umgehen können, wenn einen jemand in Frage stellt. Gerade junge Homosexuelle tun jedoch gut daran, sich zu überlegen, wem sie sich anvertrauen. Die schwierigste Hürde ist zweifelsohne die eigene Familie. Doch wenn man das gemeistert hat und dort "trotzdem" akzeptiert wird, dann ist man einen wichtigen Schritt weiter.

Diejenigen, die "ihr Geheimnis" für sich behalten, werden es viel schwerer haben, vor allem dann, wenn es doch einmal ans Tageslicht kommt. Und zwar nicht, weil man schwul ist, sondern weil man nicht genug Vertrauen zu seinen Freunden hatte, um ihnen die Wahrheit zu sagen. Das Schwulsein allerdings an die große Glocke zu hängen und es nun unbedingt jedem (verbal oder durch eindeutiges Verhalten) mitzuteilen, halte ich für übertrieben.

Manche werden sich nun fragen, was ein solches Thema in einer Zeitschrift für Computerspiele zu suchen hat. Nun, das Feedback war noch nie ausschließlich computerbezogen. Und wenn ein Thema bei Euch auf Interesse stößt (was wir ja an den Zuschriften merken), dann beschäftigen wir uns eben damit. Und genauso ist es mit diesem Thema. kate)

Kuhdorf

Ja, ja. Jetzt hab ich mich mal endlich überwunden, Euch zu schreiben. Warum, ich sag's... äh, schreib's Euch. Letztens blättere ich so Eure Zeitschrift durch und entdeckte auf Seite 113 meinen Namen. Ich konnte es gar nicht fassen. Ich hatte bzw. habe ein Abo von Euch gewonnen. Dafür bekommt Ihr von mir ein herzliches Danke-Danke-Danke-Danke-Danke-Danke-Danke-Danke...schön. Aber, dieses Kuhdorf, in dem ich da wohne, heißt nicht Ahlow sondern Ahlen, Ihr verstehen?! Habe ich denn so eine Sau-Klaue??

Mr. Unterhose

(Anm. d. Red.: Allerdings! Erst nach Redaktionsschluß stellten wir anhand der Postleitzahl fest, um welchen Ort es sich handelt. Aber tröste Dich: Es gibt noch schlimmere Klauen als Deine.

kate)

ASM-Adventure

So, jetzt stell mal Deine Bierflasche weg, erhebe Dich von Deinem extra weich gepolsterten

Sessel und schlurfe schläfrig in Euer ASM-Archiv. Strecke stöhnend Deine Arme aus, und suche in dem ganzen verstaubten Dreck (Hehe!) nach der ASM 5/92. Hast Du sie? Gut. Schlage Dein Feedback auf Seite 20 auf, und lies Dir mal den Brief "Spielfrist" durch. Da will einer, daß Ihr die Frist für "Euer" Spiel verlängert. Du schreibst weiter unten, daß die Frist bis zum 11.11.92 verlängert wird. Ja, schlag Dir mal an den Kopf, Ihr habt das verpennt (Kein Wunder bei Euch!) (Gemein, was?). Nu aber ran, Mann!

Der Mann mit dem Tonbandgerät in der Nase

(Anm. d. Red.: Oh ja, wir bekamen tatsächlich einige Adventures – genau genommen fünf Stück. Aber durch die personellen Änderungen, die wir ja nicht absehen konnten, kam es dann eben doch anders. Die Programmierer erhalten demnächst von uns ein kleines Dankeschön für die Mühe – und einen Ehrenplatz haben die Games sowieso bei uns.

kate)

Lösungsservice

Tja, da habe ich mir nach 1-jähriger Kioskklauerei nun endlich ein ASM-Abo zugelegt. Letztendlich ausschlaggebend war allerdings die Tatsache, daß bei mir eine ganze Anzahl halbgelöster Rollenspiele und Adventures auf den Tag hofft, an dem der Entpacker ihnen wieder zu Ehren verhilft. Da kam noch die Werbung "Nur für Abonnenten jeden Monat eine Lösung gratis" wie gerufen. "Zwei Fliegen mit einer Klappe", schwirrte es durch mein Hirn, und der Zugriff auf die Archive des "Secret Service" schien in greifbare Nähe gerückt zu sein. Schon war die Abo-Postkarte ausgefüllt. Nun wartete ich auf den Tag, da mir der Briefträger die ASM in den Briefkasten werfen würde, noch dazu vor dem offiziellen Erscheinungsdatum. Dann kam der Tag, als die ASM am Kiosk auftauchte. Vom Tronic-Verlag

Feedback

hatte ich bisher nichts gehört. Was nun, kaufen oder nicht? Ich entschied mich fürs Warten. Und siehe da, 3 Tage später war sie da. Sofort schaute ich nach dem Servicegutschein... Und da war es nur noch die halbe Freude. Denn aus 10 lieferbaren Lösungen, die, wie ich mich zu erinnern glaube, bereits in diversen ASM-Specials zu finden waren, hätte ich wählen können. Tja. Großer Mist. Hebt Ihr Eure Textfiles aus dem Secret Service nicht auf? Es würde genügen, wenn Ihr mit einem normalen Ausdruck, meinerwegen unformatiert, über den Tisch kommen würdet, meinerwegen auch GIF-, TIFF- oder Was-ihr-wollt-Grafikformaten für eventuelle Karten. Der Aufwand für Euch sollte ja nun nicht zu groß werden. Ein Reprint wäre natürlich spitze, muß aber nicht sein. Aber zehn Lösungen???! Wo ich doch "Martian Dreams - Worlds of Adventure 2" so gern zu Ende spielen würde. Hmm?? So, es ist 17:28, Al-Bundy-Zeit.

Henryk

(Anm. d. Red.: Das Sortiment für den Lösungsservice muß wirklich mal überarbeitet werden. Wir machen das, sowie wir ein paar Minuten Zeit frei haben - ich verspreche es. Allerdings SÄMTLICHE denkbaren Lösungen über den Service verfügbar zu machen, kriegen wir nicht geregelt. Wer soll das ganze Zeug aufarbeiten, kopieren, sortieren, auf dem neuesten Stand halten, und so weiter und so weiter? Auch das mit dem Versenden von Karten als Datenfiles kannst Du vergessen: Die meisten Karten würden als Bildfile überhaupt nicht auf Disketten passen (etliche Megabytes), außerdem müßten wir für solcherlei "Softwareproduktion" jemanden abstellen, der dann für die ASM weitgehend ausfiel. Nee, nee - aber aktualisieren wollen wir unser Sortiment trotzdem.

Gegenvorschlag: Wenn Du etwas für ein bestimmtes Adventure wirklich dringend brauchst, ruf doch unsere Hotline am Mitt-

woch zwischen 16.30 und 19.00 Uhr an. Wir helfen Dir dann schon irgendwie. sz)

Zensur

Leser der ASM: Stoßt das Joch der Zensur durch die Redaktion von Euch ab. Nein, ganz im Ernst, ich finde es wirklich nicht gut von Euch, die Leserbriefe zu kürzen. Macht das Feedback lieber eine Seite länger.

Ach ja, wozu braucht Ihr eigentlich meine Telefonnummer - für nächtlichen Telefonterror, oder was? Noch was: Ich hoffe doch, daß Ihr meine Adresse mit Rücksicht auf das bundesdeutsche Datenschutzgesetz behandelt!

Was soll der dreiseitige Bericht über Batman in der 4'93, wenn ihm drei Spiele mit der Kritik "Zufriedenstellend" folgen? Und noch dazu das Poster. Nennt mir einen, der sich das aufhängt! Und dann auch noch das Poster und das Cover - bitter! Dafür kaufe ich mir doch keine ASM! Ich möchte auf diesem Wege noch einen Aufruf an Produzenten und Programmierer von Strategiespielen und Simulationen machen (es ist mir klar, daß ich auf diesem Wege nicht viele erreichen werde):

Vielleicht könnte man jedes Spiel nach Möglichkeit mit ausreichend Missionen/Scenarien bzw. mit einem Mission-Builder versehen, anstatt solche Dinge auf preislich völlig unangemessenen Zusatzdisketten zu verkaufen.

Verseht Eure Tests mit etwas mehr Tests (=Informationen). Trotz der Kritik seid Ihr ansonsten ganz in Ordnung.

Egon Huber

(Anm. d. Red.: Nun ja, Goethe sagte schon: "Entschuldigen Sie, daß mein Brief so lang wurde, aber für einen kürzeren hatte ich keine Zeit." Insofern müssen wir langatmige Passagen aus Leserpost herauskürzen, um möglichst vielen die Chance zu geben, auf diesen Seiten zu erscheinen. Mit Zensur hat das nichts zu tun.

Die Telefonnummer ist für Rück-

fragen gedacht, wenn wir beispielsweise nicht entziffern können, was uns so geschrieben wird. Und was Deine Adresse angeht: Demnächst kriegst Du sieben äußerst günstige Kühlschränke mit kleinen Fehlern und einen Katalog des Erotikversands "Miß Piggy GmbH" zugeschickt, da wir in Datenschutzdingen fast ebenso sorgfältig wie unbestechlich sind.

Zu Batman: Erst war die Story fertig, dann kam das mit viel Tamtam angekündigte Spiel. Und mal ernsthaft: Was kann Michelle Pfeiffer dazu, wenn Spieleentwickler ein faszinierendes Szenario so mäßig umsetzen, hm?

Andere Leserschriften haben gezeigt, daß Titel und Poster auch durchaus Begeisterung geweckt haben. So kann's halt gehen.

kate)

Im Dschungel

Hä? Wie? Wirklich? Oje, ich stehe vor dem ärgsten Dickicht im Dschungel "Computerkauf". Ich möchte mir schon lange einen 386SX zulegen. Doch Du hast in der letzten ASM geschrieben, es wäre besser, einen 386DX zu haben. Darum schaute ich fleißig in den Prospekten nach, und was fiel mir auf? Ein 386DX mit 4 MB RAM und einer 130-MB-Festplatte. Doch mein Freund sagte mir, daß ein 386DX mit 40 MHz viel schneller abstürzt und daß viele alte, aber gute Spiele darauf nicht laufen würden. Ist da etwas Wahres dran?

Nun noch ein anderes Problem: In der gleichen ASM habt Ihr auch noch den PC-Sound-Pack angeboten. Ist dieser Soundman nun wirklich bei jedem Spiel, bei dem man die AdLib-Karte benutzen kann (und das sind ja wirklich fast alle) brauchbar? Kommt er an den SoundBlaster 2.0 ran (ich meine in Sache Digi-Kanal und so)?

Zador, der Computerkäufer

(Anm. d. Red.: Was Dein Freund sagte, trifft nur für einige

Spiele von 1988 und früher zu, die noch keine eingebaute Systemgeschwindigkeits-Abfrage hatten. Allerdings ist für diese Programme auch eine 20-MHz-Maschine schon viiiiiel zu hektisch. In der Regel wurden sie nämlich noch für XT-Kompatible mit 8088/8086-Prozessoren und Taktfrequenzen bis zu 8 MHz entwickelt.

Was jedoch viel wichtiger ist: Einen 386 SX wird Dir jeder Händler gern und mit Handkuß verkaufen. Er wird froh sein, den Ladenhüter loszuwerden. Mit einem System dieser Art kannst Du moderne Spiele wie X-Wing, Wing Commander, Comanche, Dune oder auch Alone In The Dark schlichtweg vergessen. Unser Rat: ein 386er mit mindestens 33 MHz und Prozessor-Cache sollte es heute mindestens sein, dazu eine 130-MByte Platte mit weniger als 20 msec Zugriffszeit, außerdem 8 Megabyte RAM. Zusammen mit einem anständigen Super-VGA-Monitor und einer entsprechenden Grafikkarte (beispielsweise auf ET-4000-Basis) braucht dieser ganze Kram nicht mehr als 2500 Mark zu kosten.

Das PC-SoundPack 1 läßt sich für alle Spiele verwenden, die die AdLib-Karte unterstützen. SoundBlaster-kompatibel ist es NICHT. Der Digi-Kanal entspricht dem des "Covox Speech Thing", einer älteren US-Karte. Das Interessante am PC-SoundPack 1 ist meiner Meinung nach das reichhaltige Zubehör (wo kriegt man schon ein Spiel wie "Mad TV" einfach dazu?).

sz)

The Boss (II)

Es geht hier um höhergestellte Personen. Nein, nicht um den Chefredakteur; auch nicht um den Herausgeber; es geht um den BOSS. Dieser ist wohl einer der ärmsten Menschen, von denen ich je gehört/gelesen habe. Zitat: "...ich bin stolz, ein Deutscher zu sein, und ALL DIES TUE ich, ohne ein Nazi zu sein." Da frage ich mich wie man stolz

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—
3D Construction Kit 2.0 /dt	129,00	129,00	V,mö
A-Train /dt	V,mö	99,00	—
Aces of the Pacific /dt	—	74,95	—
Aces of the Pacific Mission Disk. /dt	—	47,95	—
Aces over Europe *	—	74,95	—
Alien Breed Special Edition 92	24,95	—	—
Alone in the Dark /dt	—	94,95	—
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
ATAC /dt	V,mö	89,95	—
B17 Flying Fortress /dt	79,95	94,95	—
B.C. Kid /dt	49,95	—	—
Battle Isle + Data Disk. /dt	69,95	79,95	—
Betrayal at Kronor	—	V,mö	—
Bitmap Brothers Collection 1 /dt	54,95	64,95	54,95
Body Blows /dt	49,95	—	—
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	72,95	72,95	72,95
Burning Steel /dt	—	89,95	—
Campaign /dt	66,95	74,95	66,95
Car and Driver /dt	—	79,95	—
Castles 2 /dt	V,mö	79,95	—
Chaos Engine /dt	54,95	V,mö	V,mö
Chuck Rock 2 /dt	V,mö	—	—
Civilization /dt	79,95	94,95	79,95
Comanche /dt	—	94,95	—
Darkmere /dt	V,mö	V,mö	—
Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge /dt	79,95	84,95	—
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Dogfight /dt	—	V,mö	—
Dune 2 /dt	V,mö	66,95	—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	66,95	—	66,95
Dynabiaster incl. 4-Spieler Adapter /dt	64,95	74,95	64,95
Dynatech /dt	59,95	74,95	—
Eishockey-Manager /dt	74,95	74,95	V,mö
El-Fish /dt	—	V,mö	—
Elite 2 /dt	—	V,mö	—
Elysium /dt	—	74,95	—
Empire Deluxe	—	84,95	—
Eric the Unready	—	64,95	—
Eye of the Beholder 3	—	V,mö	—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—	94,95	—
F-16 Falcon /dt	34,95	—	34,95
F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2 /dt	24,95	—	24,95
Falcon 3.0 /dt	—	94,95	—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—	59,95	—
Fire & Ice /dt	49,95	—	49,95
Formula 1 Grand Prix /dt	79,95	94,95	79,95
Goblins 2 /dt	74,95	94,95	74,95
Gunship 2000 /d	79,95	94,95	—
Gunship 2000 Mission Disk. /dt	—	59,95	—
Hannibal /dt	72,95	84,95	—
Harrier Jump Jet /dt	—	94,95	—
Hired Guns /dt	66,95	84,95	—
Historyline 1914 - 1918 /dt	84,95	84,95	—
Inca /dt	—	99,00	—
Incredible Machine /dt	—	74,95	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89,95	94,95	—
Jonathan /dt	87,95	87,95	—
King s Quest 6 /dt	—	84,95	—
Legend of Kyrandia /dt	66,95	66,95	—
Legends of Valour /dt	87,95	87,95	V,mö
Lemmings /dt	57,95	72,95	57,95
Lemmings 2 /dt	64,95	84,95	V,mö
Links 386 Pro /dt	—	94,95	—
Lionheart /dt	59,95	—	—
Lost Secret of the Rainforest	—	74,95	—
Lotus 1 - 3 Compilation /dt	59,95	—	59,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	—
Mercenaries	—	79,95	—
Michael Jordan in Flight /dt	—	79,95	—
Might and Magic 4 /dt	—	89,95	—
Pinball Dreams /dt	49,95	V,mö	—
Pinball Fantasies /dt	59,95	—	—
Pinball Magic /dt	24,95	24,95	24,95
Pirates! /dt	59,95	—	59,95
Populous 2 /dt	66,95	79,95	66,95
Quest for Glory 3 /dt	—	74,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	64,95	74,95	—
Red Baron Mission Disk. /dt	—	47,95	—
Ringworld /dt	—	74,95	—
Secret of Monkey Island /dt	72,95	87,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	87,95	87,95	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	79,95	—
Secret Weapons P-38 oder P-80 Mission Disk.	—	29,95	—
Secret Weapons Do 335 oder He 162 Mission Disk.	—	34,95	—
Sensible Soccer /dt (Neue Version!)	54,95	—	54,95
Shadow of the Comet /dt	—	94,95	—
Sherlock Holmes /dt	—	89,95	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Sim City Deluxe Edition /dt	86,95	86,95	—
Sim Earth /dt	84,95	94,95	V,mö
Sim Life /dt	—	74,95	—
Space Quest 5	—	74,95	—



	Amiga	IBM	Atari ST
Spaceward Ho! /dt (Windows)	—	89,95	—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Star Control 2 /dt	—	69,95	—
Star Trek /dt	—	74,95	—
Street Fighter 2 /dt	59,95	V,mö	59,95
Strike Commander /dt	—	94,95	—
Strike Commander Speech Pack	—	44,95	—
Stunt Island /dt	—	94,95	—
Summer Challenge /dt	—	66,95	—
Taskforce 1942 /dt	—	94,95	—
The Humans /dt	59,95	59,95	—
Tornado /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Transarctica /dt	54,95	54,95	—
Turrican /dt	24,95	—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—	24,95
Ultima 6	59,95	44,95	59,95
Ultima 7 /kompl. dt.	—	87,95	—
Ultima 7 Part Two - Serpent Isle	—	94,95	—
Ultima Trilogy 2 (4.5.6)	—	79,95	—
Ultima Underworld /dt	—	79,95	—
Ultima Underworld 2 /dt	—	79,95	—
Ultra Bots /dt	—	74,95	—
Veil of Darkness	—	74,95	—
Walker /dt	66,95	—	—
Whale s Voyage /dt	66,95	V,mö	—
Wing Commander	64,95	44,95	—
Wing Commander /dt	89,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 & 2	V,mö	44,95	—
Wing Commander Deluxe Edition	—	94,95	—
Wing Commander 2 /dt	—	89,95	—
Wing Commander 2 Special Operations 1 oder 2 /dt	—	44,95	—
Wing Commander 2 Speech Pack	—	39,95	—
Wizardry 7 /dt	V,mö	94,95	—
X-Wing /dt	—	94,95	—
Zool /dt	54,95	—	—

MEGA-HITS

Chaos Engine /dt	55,—	Amiga
Dune 2 /dt	67,—	IBM-PC
Gunship 2000 /dt	80,—	Amiga
Lemmings 2 /dt	65,—/85,—	Amiga & IBM-PC
Lionheart /dt	59,—	Amiga
Shadow of the Comet/dt	95,—	IBM-PC
Space Quest 5 /dt	75,—	IBM-PC
Strike Commander /dt	95,—	IBM-PC
X-Wing /dt	95,—	IBM-PC

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49,90
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,00
Advanced Gravis Analog Joystick PC	75,00
Das Lucasfilm-Buch 1dt	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	29,80
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43,00
Gravis PC Game Pad	48,00
Sound Blaster 16 ASP /dt	499,00
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	179,00
Sound Blaster 2.0 C/MS Chips	45,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	299,00

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

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

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt

sein TUT, ohne dabei aufzufallen? Also er behauptet dabei, also bei dieser TAT des Stolzes, kein Nazi zu sein. Ich will nicht behaupten, daß der Bursche lügt, aber neulich sah ich ihn in der U-Bahn. Ihr fragt Euch jetzt sicher, warum ich Euch das erzähle? Gleich werdet Ihr es wissen. Ich sah also wirklich The BOSS: Glatze, Springerstiefel, Bomberjacke, Baseballschläger, total entstelltes Gesicht und am linken Oberarm eine Schleife. Nein, nicht was Ihr denkt, eine Blindenschleife, das einzige, was er nicht hatte, waren Zähne (das war kein Vorurteil). Nun zu etwas ganz anderem: In meiner Klasse gibt es jetzt auch zwei von vorhin beschriebener Sorte. Noch viel ärger, die Jungs haben zwei Schleifen. Einer von ihnen, der blödere, möchte un-

bedingt Mitglied in unserer Sekte werden. Leider bleibt der Erfolg bei der Aufnahmeprüfung aus; er muß seine Springerstiefel verkehrt herum anziehen (mit der Ferse zuerst hinein). Jetzt muß ich leider aufhören und ihm sagen, daß es nicht funktioniert, sonst wird es noch zu seiner Lebensaufgabe.

Gorgonzola

(Anm. d. Red.: Tja, was soll man dazu sagen? Halt, ich muß dringend etwas DEMENTIEREN. Für Jump'n'Run-Spiele braucht man, entgegen allen anderslautenden Gerüchten, KEINE Springerstiefel. Auch keine Läuferpantoffeln. Und: Stoppelhaarschnitt ist nicht angeboren, sondern heilbar. So, das mußte raus.

sz)

FEEDBACK SPLITTER

Heißt die ASM "Ab sieben Monate"???

Captain Jean-Luc Picard

(Anm. d. Red.: Es heißt ja nicht einmal DIE ASM, Sire!

kate)

Warum gibt's als Poster nicht mal alle Spieletester?

Black Berni

(Anm. d. Red.: Ok. Wenn wir in den nächsten drei Monaten 501 neue Abonnenten bekommen, machen wir als Gegenleistung einen Starschnitt in zwölf Teilen. Einverstanden?

kate)

In Eurem Inhaltsverzeichnis sieht es ungefähr so aus wie in meiner Bude; man findet einfach nichts! Erklärt mir bitte einmal jemand (anybody), warum die Vorschau auf das nächste Heft immer verkehrt dasteht?!

Thomas Schrodi

(Anm. d. Red.: Wir passen uns eben den Lebensgewohnheiten unserer Leser an. Und was die Vorschau angeht: Die ist so, damit Du Kopf stehst, wenn Du erfährst, was es demnächst zu lesen gibt.

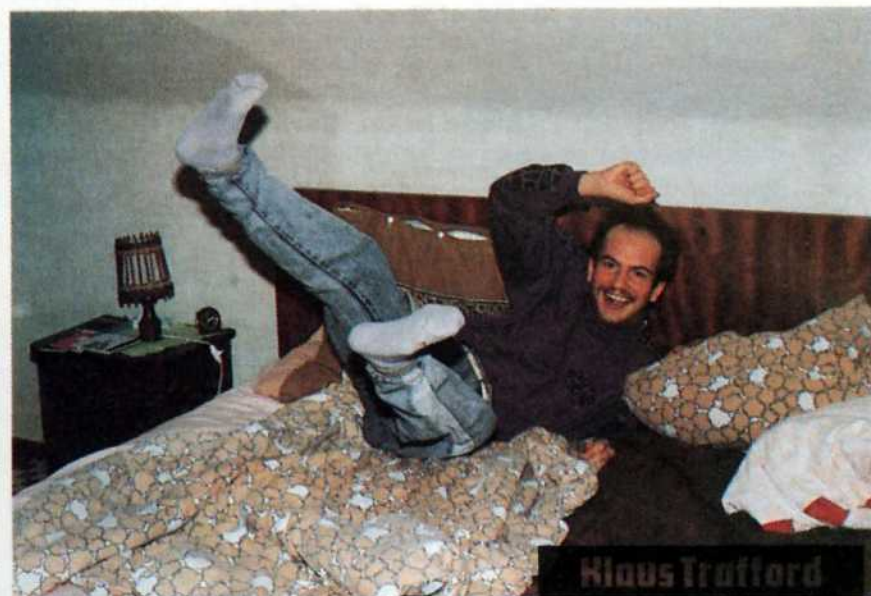
kate)

Es wird ja bald CD-Spiele auf dem Super Nintendo und Mega Drive geben. Da ich ein CD-ROM-Laufwerk auf dem PC habe, würde ich gern wissen: Gehen die Spiele auch auf dem Computer?

Der ASM-Fan

(Anm. d. Red.: Du kannst ihnen ja mal Beine ankleben und sie auf den PC stellen, vielleicht klappt es ja. Wir hörten neulich von einem Kollegen, der läßt seine Silberlinge Lambada tanzen...

kate)



Klaus Trufford

Geboren am 14. 4. 1959 in Bad Hersfeld. Seit 1. April 1991 bei der ASM. Eingefleischter Junggeselle mit eigenem unaufgeräumten Hausstand.

1 Was machst Du, wenn Du nicht arbeitest? Telefonieren, Moderation und Gesang (Karaoke), Bücher über Filme und Schauspieler lesen, BTX, DFÜ, CB-Funk (29FM: "Sunnyboy"), Schach, Skat, mit meinem Diesel durch die Gegend tuckern, kochen (nicht vor Wut).

Was machst Du höchst ungern? Abwaschen, aufräumen, weniger als 5 Minuten telefonieren.

2 Was spielst Du am liebsten? Adventures, Jump'n'Runs, fast alle C64-Klassiker, Commander Keen.

Welche Spiele magst Du nicht besonders?

Rollenspiele, Flugsimulatoren; ich hasse 'braune' Software.

3 Was liest Du am liebsten? Neben filmgeschichtlichen Abhandlungen eine indizierte Gruselroman-Serie, Krimis mit überraschender Auflösung, Telefonbücher, freien Mitarbeitern die Leviten.

Welche Druckwerke kommen in die Tonne? Das neue PLZ-Verzeichnis, Mahnungen von Behörden.

4 Welche Musik hörst Du am liebsten? Alles was ins Ohr geht und eine erkennbare Melodie hat, bevorzugt Oldies der 60er und 70er, die Zauberflöte.

Was hörst Du nicht? Heavy Metal, pure Stampfrhythmen.

5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm? Gameshows, Klassiker, Thriller (z.B. 'Telefon' mit Charles Bronson), Horrorfilme (auch unblutige).

Was treibt Dich zum Kinoboycott? Filme, die die Realität widerspiegeln; Klaus Löwitsch; zensierte oder gekürzte Filme (deswegen hab' ich mir 'Dracula' auch in England angeschaut).

6 Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit? Das Telefon.

Und was hätte sich der Homo sapiens nicht leisten sollen? Eine Regierung, die es zuläßt, daß offensichtlich neonazistische Parteien zugelassen werden, Telefonrechnungen.

7 Was - ganz allgemein - magst Du? Leute mit Humor, Offenheit, Ehrlichkeit, Pünktlichkeit, meine Kollegen, gutes Essen, die Fähigkeit, den Alltag einmal links liegen zu lassen, und lange Telefonate.

Was magst Du nicht? Neonazis, bürokratische Schrupfköpfe, Schlipsträger, Leute, die ihre Forderungen mit Gewalt durchsetzen, Zensur, schlechte Laune, 'goldene Lebensregeln' (Fasse Dich kurz!), das Besetztzeichen.

Bazaar

Gönn' es Dir!

Bitmap-Brothers-Shirt



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

nur **28,95**

Hip, cool & froody!

Factor-5-Shirt



Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen!

nur **26,95**

Starke Fan-Wear!

Turrican-Shirt



Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**

Electronic-Arts - das Shirt

EA-Shirt



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

nur **23,95**

CHRIS HÜLSBECKS APIDYA

SOUNDTRACK-CD!!

Apidya Theme • War
At Meadow's Edge • The Pond
Sewer's Blast • Techno Party
Boss Panic • Credits • Game Over



Crazy Lover • Trip Like That
Freedom is Indivisible • Breakout
Theme from Merland • Blade of Fate

73:19 min

Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack von Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke nicht nur von Chris.

nur **24,95**

Bitte Bestellkarte benutzen!

U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!

Kick Off 2-Pack



Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders. Amiga

nur **59,95**

Fußball-Freude

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



70:48 min

NUR

23,95
DM



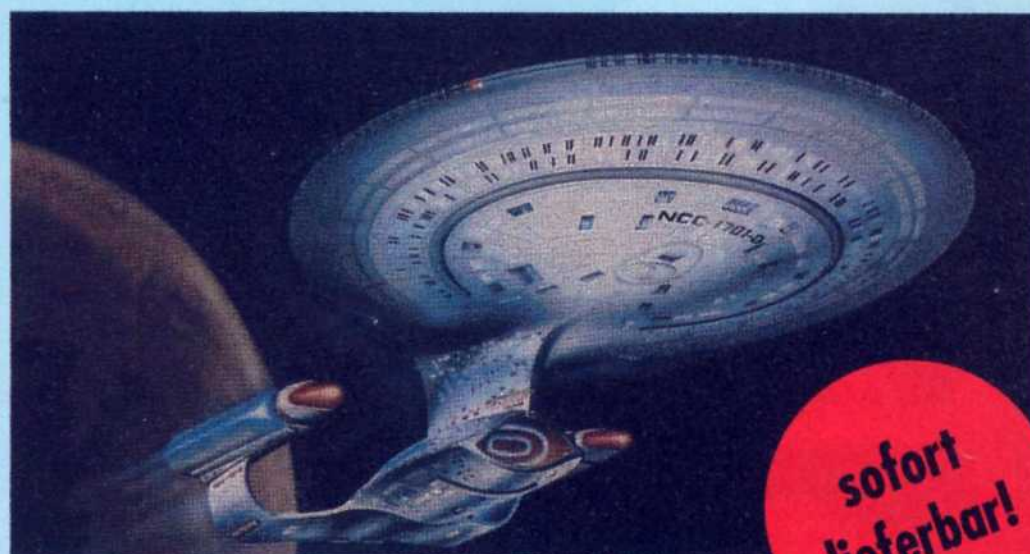
Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

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

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

Bazar

U.S.S. Enterprise "The Next Generation"



sofort
lieferbar!

Der Nachfolger der guten alten NCC 1701-A. Originalgetreues Modell als Bausatz, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung).

nur **49,95**

Chris Hülsbecks To be on top

72:40 Min. neuer Musik von Chris Hülsbeck auf CD!

nur **29,95**

Mindscape Joystick

Zum absoluten Super-Hammer-Preis. Ein Muß für jedermann.

9,95

Jump'n'Run-Neuling

Trolls



Das PC-Spiel in Spielautomatenqualität. Stunde für Stunde mitreißende Action, atemberaubende Grafiken, tolle Soundeffekte, Bonusrunden ...

nur **29,95**

Gruß aus der Steinzeit

Humans



Ein kleiner Ausflug in die Steinzeit gefällig? Schwing' Dich von Liane zu Liane, klettere durch die wilde Berglandschaft und hüte Dich vor den Dinosauriern.

nur **39,95**

Neuheit !!!

X-Wing



Der Knaller schlechthin. Was X-Wing so alles auf den Bildschirm zaubert, glaubst Du erst, wenn Du es selber siehst.

nur **99,95**

PC Flug- Pack

Enthält Flight of the Intruder, Jump Jet & Strike Force. PC 3,5" und Amiga .

nur **79,-**

PC-Sound- Pack 2

enthält: MACS Opera (Soundtool) & Circus Attractions.

nur **129,-**

Spiele mit Tiefgang

Electronic Arts-Pack



Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur **79,95**

Vier Games, ein Preis

Chart Attack



Enthält: Lotus Turbo Challenge, James Bond, Venus & Ghouls'n'Ghosts. Ein Preis - vier Spiele, schlägt zu, bevor es ein anderer tut!

Amiga nur **39,95**

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

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

Bazar

CD-ROM-Mega-Klassiker

Magnetic Scrolls Collection



Enthält drei der besten Adventures aller Zeiten: Fish, Corruption & Guild of Thieves PC-CD-ROM

nur **49,95**

CD-Rom-Power-Pack

Monster Business



Das erste Release von Marc Rosochas 'Eclipse'-Label und gleichzeitig ein Jump & Run mit dem Fun-Effekt... Bei uns für Amiga und alle Atari-ST-Modelle erhältlich.

nur **29,95**

Preisverdächtig

Curse Of Enchantia



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

nur **49,95**

Top-Angebot!

PC-Sound-Pack 1



enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktivboxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

nur **249,-**

Besser geht's kaum

Transartica



Nach der Apokalypse auf der Erde ist es Deine Aufgabe die Menschheit zu retten. Strategisches und wirtschaftliches Denken sichern Dir Deinen Erfolg.

nur **49,95**

Hits am laufenden Meter

Fantasy-Hit-Collection



enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

nur **69,95**

Action total!

ST-Action-Pack



Enthält: Lethal Excess, Turrican & Monster Business. ST-User gehen nicht ohne aus dem Haus!

nur **69,95**

Der Action-Hammer!

Lethal Excess



Der 'Wings of Death'-Nachfolger - mit feinsten Technik und irrem Sound. Auf Amiga mit siebenstimmiger Titelmusik! Erhältlich für Amiga & ST

nur **29,95**

Max-Wert bei Mini-Preis

Amiga-Top-Hit-Pack

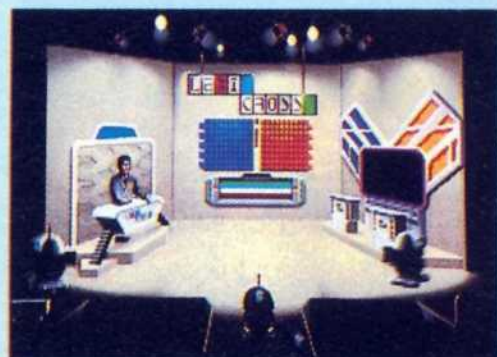


Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns: (Amiga)

nur **69,95**

Das Super-Quiz

Lexicross



Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, der ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**

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

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



◀ Kuck mal, wer da hüpf

▶ Zwei Herzen in der Höh' ...



Gut abgesehen

WOODY'S WORLD

System: **Amiga**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Vision Software**, Neuseeland, Muster von: **Global**, England.

Wenn ich mich recht entsinne, hatten wir bislang noch kein Spiel aus dem fernen Neuseeland bekommen. Entsprechend gespannt war ich dann auch auf das Ergebnis.

Woody's World ist ein Jump'n'Run, wie es im Buche steht. Und nicht nur dort, sondern auch in einigen wohlbekanntem Klassikern des Genres sind diverse Spielpassagen gleicher Art zu finden. Vision Software hat sich halt Vorbilder genommen und hier und da einiges davon einfließen lassen.

In über 60 Levels gilt es aufzuräumen, mit zum Teil recht witzig animierten Gegnern fertig zu werden und vor allem jede Menge Boni einzusammeln. Ich weiß... – kennen wir zur Genüge. Der knuffige Held der Geschichte ist anfangs nicht einmal bewaffnet, deshalb muß er von unten nach oben springen, dabei einige Blöcke



▲ Money, money, money ...



berühren und Extra-Power, -Leben, Punkte usw. aufsammeln.

Na, habt Ihr es erkannt? Genau, die guten alten *Mario Bros.* lassen grüßen. Das ist natürlich nicht alles, denn in jedem Level gibt es eine bestimmte Anzahl von Kisten, die gefunden werden müssen. Und das ist eine verdammt knifflige Angelegenheit, denn sehr oft liegen die Dinger an schier unerreichbaren Stellen.

Ergo dürft Ihr erst einmal nach dem richtigen Weg suchen, was in schlappen zehn Minuten des öfteren mißlingen dürfte. Mitunter findet Ihr hinter den Türen mit dem Fragezeichen (*Bonusstages*) auch eine Kiste.

Doch hier gilt es aufzupassen: Die schon erwähnten Blöcke dienen unter anderem als Leitern, um höherliegende Stellen zu erreichen. Habt Ihr sie jedoch berührt, erfüllen sie nicht mehr diesen Zweck. So kommt

Ihr leicht um ein Extraleben, das aber gerade bei diesem Spiel so wertvoll ist, denn der Schwierigkeitsgrad wächst enorm an.

So gibt es später Plattformen, die plötzlich nach unten sausen (*Turrican u.a.*), zu tödlichen Nagelbrettern werden oder sich schlicht und ergreifend auflösen (*das kenne ich aus mindestens fünf Genre-Spielen*). Wohl dem, der sich die Levelcodes notiert, um so nicht immer wieder von vorne anfangen zu müssen.

Etwas ungenau ist die Kollisionsabfrage, aber wer seinen Joystick gut beherrscht, wird das nicht als störend empfinden. Die Levelgestaltung ist abwechslungsreich, das Scrolling ist "smooth", ansonsten halt die übliche Grafik ohne Höhen, aber auch ohne Tiefen. Der Sound ist das absolute Highlight des Spiels: Fast eine Stunde Soundtrack, der zum Zuhören einlädt (*ist zwar typisch Plattform-Spiel-Musik, aber mir gefallen solche Sounds nun einmal*). Daß das Ganze einen Heidenspaß macht, brauche ich wohl nicht mehr zu betonen. Allerdings glaube ich persönlich nicht, daß einer, der bislang auf derartige Games verzichten konnte, nun wegen Woody's World damit anfängt. Jump'n'Run-Freaks sollten aber zugreifen.

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	10
Spielablauf.....	9
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Sonic, Mario und Münchhausen

Groß war die Überraschung, als KONAMI die Anhänglichkeit gegenüber Nintendo aufgab und mit der Produktion von Spielen für das Mega Drive begann. Bekannte Hits endlich für Segas besten – was kann es Schöneres geben? Es kann! Konamis nächster Streich steht ins Haus: Eine Spielfigur, so kultverdächtig wie Sonic oder Mario. Und das in einem Spiel, das zunächst nur für das Mega Drive erscheinen wird. Grund genug, einen tiefen Blick in Konamis Entwicklungslabors zu werfen, wo die Programmierer bei Wasser und Brot in fensterlosen Räumen sitzen und mit bunten Glasperlen bezahlt werden...

ROCKET KNIGHT ADVENTURE - Preview -

System: **Mega Drive**, Hersteller: **Konami**, Japan, Muster von: **Konami**, Frankfurt.

PREVIEW

Na schön. Ganz so schlimm ist es natürlich nicht. Schließlich leben auch japanische Arbeitnehmer nicht hinter dem Mond. Außerdem kann Kreativität nur aufleben, wenn das Umfeld stimmt, nicht wahr? Nur so können jene phantasievollen, unterhaltsamen Spiele von der fernen Insel entstehen, die wir so liebgewonnen haben. Wir hier in der Redaktion testen die Spiele zwar in einem fensterlosen, kleinen, stickigen Raum, aber der Peter Schmitz sagt immer, daß wir dadurch nicht so abgelenkt sind. Und wir bekommen auch jeden Monat eine Tüte mit Glasperlen, aber der Peter sagt, daß die schönen Ketten, die wir daraus machen, viel mehr wert sind als diese öden Papierscheine...

Na, Schwamm drüber, schließlich macht Geld nicht glücklich. Ein Spiel wie *Rocket Knight Adventure* ist ja allein schon all die Entbehrungen wert, die wir tagtäglich auf uns nehmen müssen. Besonders mit einem Helden wie diesem: klein, flink, in eine Rüstung gehüllt und bei Bedarf schnell als eine Rakete. Diese



▲ *Im Schloß gibt es Erdbeben und echt feurige Lava*

Mischung aus *Rocketeer* und Baron Münchhausen kämpft sich durch ein gruseliges Mittelalter, mit Monstern in Massen und High-Tech vom Allerfeinsten.

Kein Jump'n'Run zum Rumgammeln also. Konami baut deutlich auf Schnelligkeit und Überraschungen. Da läuft man z.B. gemütlich in ein Schloß hinein und wird urplötzlich von heißen Lavaströmen bedroht. Dann wiederum ist Geschick gefragt, wenn große Höhen zu überwinden sind: Hier muß das tapfere Ritterlein mit seinem Raketentrick zickzack über die Wände emporspringen. Keine leichte Aufgabe, aber ein toller Anblick zum Ablachen!

Überhaupt scheint das Game eine Spielweise für die Grafiker gewesen zu sein. Schon fast Konami-typisch sind die cartoonhaften Figu-



▲ *Zweikampf vor romantischer Kulisse*



▲ *Leider der einzige Endgegner, der bislang fertig ist. Aber ein ganz gefährlicher!*

ren, ihre Animationen und die humorigen Seitenhiebe. Wenn der arme Kerl sich mit seinem Raketentriebwerk den Kopf stößt und leicht benebelt stehenbleibt, kann man schon fast Mitleid mit ihm haben. Andererseits sieht er tierisch cool aus, wenn er mit der Sonnenbrille über das Wasser fliegt und es mit einer Seeschlange aufnimmt. Pech nur für ihn, daß er am Ende des Flugs durch eine Burgwand rauscht...

Wie gesagt, all diese Eindrücke haben wir im ersten Level gesammelt. Wenn die weiteren Spielstufen ähnliche Qualitäten haben, dürfte *Rocket Knight Adventure* ein Platz im Spiele-Olymp sicher sein. Dann könnte es auch gelingen, den kleinen Ritter zu einem Sympathieträger im Stil von Sonic oder Mario aufzubauen – weitere Abenteuer sind nämlich schon geplant.

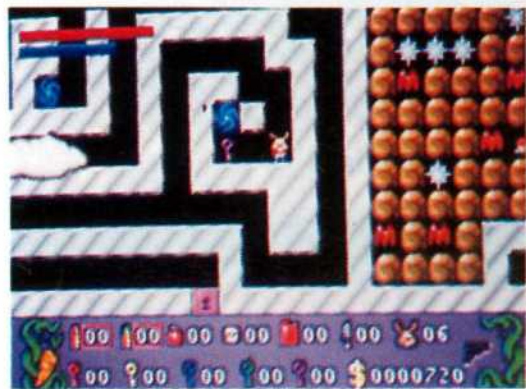
P.S.: Wir wissen übrigens, wer für den schnellen Ritter Modell stand! Schaut doch mal ins Editorial der ASM Nr. 5. Diese Rüstung...! Und dieser Raketensatz...!

msu

ROCKFORD



EXTRA WAFFEN



▲ Häschen, paß auf!

LEGEND OF MYRA

System: **PC**, geplant für: **Amiga, Atari ST, C-64**, empf. VK-Preis: **ca. 90 Mark**, Hersteller: **Grandslam**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Es begab sich zu einer Zeit, als 64 KByte das Nonplusultra waren. Kein Wunder, daß eine namhafte Firma ihre Wundermaschine C-64 nannte. Zu jener Zeit also ließ man ein kleines Männchen durch die Erde huschen und Steine verrücken, damit es Diamanten einsammeln konnte. Lang ist's her!

A Iso das ist nun wirklich ein bißchen billig. Statt Diamanten werden jetzt Kohlköpfe eingesammelt, ein paar Extras, der Bergarbeiter ist ein Kaninchen namens Myra, und schon gibt es Boulder Dash oder Rockford die 2983te. **Legend of Myra** heißt das gute Stück und hat gerade die Werkshallen von **Grandslam** verlassen, um den deutschen Markt zu erobern.

Das Spielprinzip ist so alt, wie das Scrolling dürftig ist. Myra ist ein Kaninchen, daß sich durch den Berg gräbt, um den unterirdisch wachsenden Kohl einzusammeln. Leichte Sache, denkt man sich und rennt schnurstracks auf den ersten Kohlkopf zu, doch da plumpst schon der erste Felsbrocken auf Myras Ohren, und Häschen-Klein legt sich erst mal schlafen. Zum Glück gibt es fünf Leben, so daß Meister Lampe noch ein paar, nun etwas vorsichtige Versuche übrig hat. Als Extras findet er/sie niedliche Bomben, schnuckelige Pistolen und aparte Raketen. Na ja, eben alles, was so unter der Erde wächst. Wichtig sind die Waffen aber allemal, denn es gibt auch ein paar fiese Feinde, die Myra liebend gern verspeisen

wollen. Dieser Neo-Oldie zieht sich über satte 140 Levels. Gäbe es ja gar nichts gegen zu sagen. Aber das Spiel ist an vielen Stellen dermaßen unfair, daß ein geplanter Selbstmord für ein Weiterkommen in Kauf genommen werden muß. Die Levels können bis zum 120ten in Zehnerblöcken frei gewählt werden.

Fazit: Lieber eine Shareversion von Boulder Dash zulegen und die Kohle in die Kneipe um die Ecke tragen. Achtung Leser: Dieses Programm kann Ihren Geldbeutel gefährden, der Kauf dieses Programms kann zu aggressivem Verhalten gegenüber dem Händler führen. *Und sagt nachher nicht, wir hätten Euch nicht gewarnt.*

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	6
Sound.....	7
Spielablauf.....	3
Motivation.....	3
Gesamtnote.....	4

»MANGELHAFT«

Zurück aus der Steinzeit

Seit über 30 Jahren sind sie das Paradebeispiel für steinzeitliche Hochkultur, nun feiern sie Hochzeitstag: Fred und Wilma aus der Familie Feuerstein. Freds Geschenk: Eine Schatzkarte!

THE FLINTSTONES: KING ROCK TREASURE ISLAND

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Taito**, Japan, Muster von: **Laguna**, 6092 Kelsterbach.

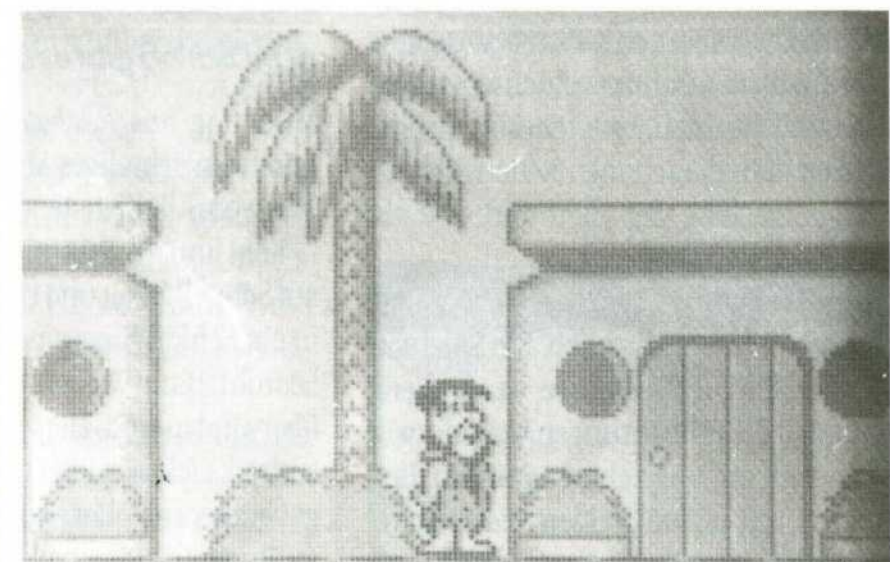
0 b Fred wirklich weiß, auf was er sich da eingelassen hat? Jedenfalls merkt er gleich zu Beginn seiner Reise, daß die Schatzsuche kein Zuckerschlecken wird. Fred kann sich aber wehren: Steinäxte in Hülle und Fülle stehen ihm zur Verfügung, um die wildgewordene Natur im Zaum zu halten. Beim ersten Treffer werden die Urviecher nur betäubt, beim zweiten dann endgültig ins Nirwana geschickt. Das hat so seine Vorteile! Denn wenn eine Schlucht mal zu breit, ein Hindernis mal zu hoch oder ein Bonus unerreichbar ist, dann kann man auf die betäubten Tierchen steigen und sich in ungeahnte Höhen schwingen, zumal die Betäubung auch in der Luft wirkt. Gerade bei den seltenen Bonus-Icons, die für Energieauffrischung und Extraleben sorgen, ist diese Art der Fortbewegung meist angebracht. Noch komfortabler ist natürlich der kleine Dinosaurier, der zuweilen aus einer Tonne schlüpft: Er nimmt Fred huckepack und springt geradezu weltmeisterlich. Die **Flintstones** sind mit diesen Features sicherlich keine Offenbarung. Dem Jump'n'Run fehlt es einfach an Spritzigkeit und Überraschungen. Doch was gefällt, sind die netten Ideen und die professionelle Umsetzung des Spielgedankens. Es gibt immer ein paar Kleinigkeiten zu entdecken und ein paar neue Schwierigkeiten zu meistern. Grafik und Sound sind dabei immer passend: nicht gerade üppig, aber auch keine Beleidigung für Auge und Ohr. passable Unterhaltung also!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Fred in Florida, 10.000 v. Chr.

AMIGA 600

POWERPLAY



Commodore Amiga 600 - die neue Generation. Jetzt auch im Spiele-Pack!

Zum Spielen, Lernen und Arbeiten: der Amiga 600 ist voller Fun und Action. Integriertes Memory Card Interface (PCMCIA) ermöglicht das Einstecken von kreditkartengroßen Speicherkarten bis 4 MB RAM. Super Grafik durch 4096 Farben. Direkt anschließbar an jedes TV-Gerät.

Megastark und intergalaktisch: **ZOOL**

Ganz oben in den Spiele-Charts: der intergalaktische Ninja ZOOL. Gegen soviel Action haben Igel keine Chance. Insider spielen jetzt ZOOL!

Drei verschiedene Flipper mit tollen Geräuschen und allen Schikanen auf einer Software: das Trainingsprogramm für Champions. **pinball
dreams**



**An alle
Amiga-Besitzer:**
ZOOL gibt's ab
sofort als pures
Software-Pack für
DM 79,95 (un-
verb. Preisempf.)
in allen bekannten
Verkaufsstellen.



Commodore

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN

Westentaschenmonster

GODZILLA

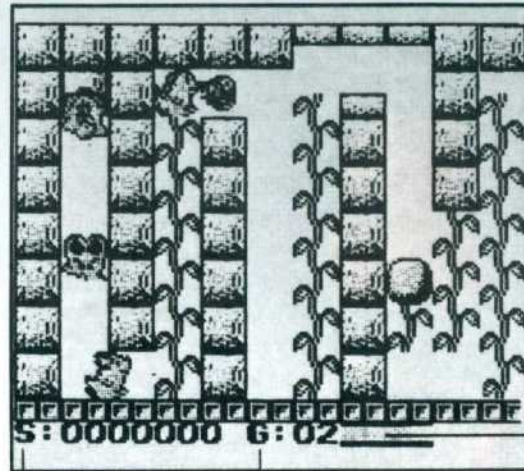
System: **Game Boy**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Toho**, Muster von: **Laguna**, 6092 Kelsterbach.

Sonntags vor ungefähr 20 Jahren war immer Kinotag. Gebannt starrten etliche Teenager auf ein drachenähnliches Ungetüm, daß prinzipiell aus dem Meer stieg, Modellstädte verwüstete, Panzer zerquetschte und gelegentlich einen Reißverschluß auf dem Bauch vorzeigte. Damit etwas Leben in die Stories kam, saugten die Macher sich noch munter gegnerische Monster aus den Fingern. Doch auch dieses beliebte Untier erreichte das Schicksal aller D-Movie-Heroes: Heute wirft es Basketballbälle in der Werbung. Die Rede ist von Godzilla,

Was ist das: Es ist aus Gummi, mit einem Japaner gefüllt, trägt Nuke-Turnschuhe und spuckt Feuer?

dem grausamsten Monster, das jemals für 5 Mark auf allen Plätzen zu haben war.

Godzilla versucht jetzt ein Comeback auf dem Game Boy. Brutal geht es in diesem Game nicht zu. Minilla, Godzillas Sohn und der niedrigste aller Fünftonner, ist verschwunden. Irgendwo in einem 64 Felder großen Spielareal ist er gefangen und muß natürlich von Godzilla befreit werden. Jedes Spielfeld ist ein eigener Level, über den Godzilla durch verschiedene Ausgänge in das nächste Feld gelangen kann. Bevor er jedoch ein Feld verlassen kann, muß er lianensteigend herumrennen, Felsbrocken verschieben und zertrümmern, Fallen ausweichen und dabei noch die umherirrenden Retortenmonster



▲ Paßt in die Tasche...

aus dem Bild boxen. Schafft er es nicht, innerhalb der vorgegebenen Zeit den Ausgang zu erreichen, kommt das böse Obermonster Ghidrah und macht Stunk. Unter Zeitdruck wird so mancher Level zur Denksportaufgabe, vor allem, wenn die Felsbrocken in bestimmten Reihenfolgen zerfetzt werden müssen.

Das Gameplay ist einfach, die Anforderungen an die Kombinationsgabe sind aber nicht ohne. Godzilla ist für ein jüngeres Publikum gedacht, deswegen sehen sogar die bösen Monster niedlich aus.

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

AVENGING SPIRIT

System: **Game Boy**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Toho**, Muster von: **Laguna**, 6092 Kelsterbach.

Kaum hat der Professor entdeckt, wie man mit Geistern Kontakt aufnehmen kann, schon erfährt die Unterwelt davon und versucht, die zugehörige Erfindung in die Hände zu bekommen. Zufälligerweise ist die Freundin des Helden die Tochter dieses Professors, und so nimmt das Schicksal seinen Lauf. Um die Erfindung zu bekommen, läßt der böse Boss der lokalen Gangstertruppe die Tochter entführen. Tragischerweise bekommt der Titelheld bei dieser Aktion eine Kugel ab und muß fortan als Geist sein Dasein fristen. Glücklicherweise ruft ihn der Professor zurück und bittet ihn um Hilfe bei der Befreiung seiner Tochter. Die Sache hat nur

Geistiger Beistand

Gibt es ein Leben vor dem Tod? In diesem Game gibt es jedenfalls eins danach. Das ist zwar nicht unbedingt hektisch, aber zumindest abendfüllend.

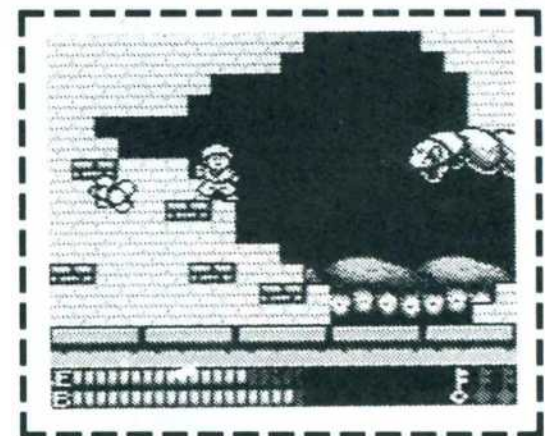
einen Haken: Als Geist ist man ziemlich unstofflich, und um diese Aufgabe zu bewältigen, muß sich der Held anderer Körper bedienen.

Genau an diesem Punkt darf sich der Game Boy-Besitzer in Avenging Spirit einklinken. Als Geist muß er verschiedene Körper heimsuchen, die über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Hüpfend und schießend beziehungsweise prügelnd muß sich der heimgesuchte Ghost-Bus durch die vielen Levels des Games kämpfen, bevor er schließlich dem Big Boss gegenüber steht. Bis dahin warten Kämpfer, Vampire, Riesenwürmer und Ninjas auf das Erscheinen des Geistes.

Avenging Spirit ist eins von diesen lustigen, unterhaltsamen Hüpf-, Renn- und Schießspielchen, die sich bestens dazu eignen, langweili-

ge Unterrichtsstunden zu beleben (Sound abdrehen!) oder nichtssagende Fernsehende totzuschlagen. Solide Game Boy-Grafik, der übliche Nörgel-sound, nichts Weltbewegendes also und trotzdem ein netter Zeitvertreib.

tmb



▲ Ungerufener Geist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«



MACHT TOTAL KRANK !!!

Nottelefon : 089 / 480 29 13

Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80



SUPER NES DEUTSCH

ACTION REPLAY 99,90
JOYPAD/DF 39,90

Addam's Family 109,90
Actraiser 119,90
Another World 119,90
Axelay 109,90
Castlevania IV 119,90
Darius Twin 99,90
Desert Strike 99,90
Double Dragon 129,90
Exhaust Heat 119,90
F - Zero 89,90
Gods 119,90
Jimmy Connors 119,90
King of Monsters 119,90
Lemmings 119,90
Magical Quest 119,90
Manopaint 79,90
Manokart 89,90
NHLPA 119,90
Parodius 119,90
Phalanx 109,90
Pilotwings 89,90
Prince of Persia 119,90
Probotector 109,90
Pushover 109,90
Simcity 85,90
Spiderman 109,90
Spindizzy World 119,90
Starwars 119,90
Streetfighter 89,90
Strikegunner 89,90
Super Off Road 129,90
Tiny Toon Adv. 119,90
Top Gear 109,90
Turtles IV 109,90

WWF II 129,90
Wingcommander 119,90
Zelda III 89,90

SUPER NES IMPORT

Super Scope 139,90
Adapter 39,90
Alien vs Predator 119,90
Axelay 89,90
Batman's Return 119,90
Battletech 129,90
Bluesbros. 129,90
Cameltry 69,90
Cybernator 119,90
Cyber Formula 59,90
Darius Twin 59,90
Desert Strike 89,90
Dimension Force 59,90
Doraemon 99,90
Double Dragon 89,90
E.D.F. 69,90
Final Fight 99,90
Ghost'n Ghouls 69,90
Goal 99,90
Gradius 69,90
Harley's Hum. Adv. 99,90
Hunt f. Red October 99,90
Juki Crush 129,90
Lagoon 79,90
Last Twinfighter 49,90
Lemmings 69,90
Magic Sword 79,90
Mickey Mouse 99,90
Musya 79,90
Mystic Quest 79,90
Pang 79,90
Prince of Persia 89,90
Roadrunner 119,90

Rocketeer 49,90
Rushing Beat 79,90
Rushing Beat II 119,90
Space Megaforce 129,90
Starfox 129,90
Super Stadium 49,90
Super Valis 69,90
Sonic Blastman 89,90
Soulblader 79,90
Tecmo Basketball 129,90
Thunderspirits 59,90
Twinbee 129,90
UN Squadron 59,90
WWF Wrestling 79,90

MEGADRIVE

ACTION REPLAY 99,90
EUROADAPTER 25,90
JOYPAD/DAUERFEUER 29,90
ARCADE POWER 89,90
MENACER / T2 159,90
Alienstorm 39,90
Alien III 89,90
Andre Agassi 99,90
Bad Omen 39,90
Batman, Ret. Joker 89,90
Biohazard Battle 89,90
Blockout 29,90
Buck Rogers 59,90
Cadash 39,90
Carmen Sandiego 39,90
Chakan 79,90
Chiki Chiki Boys 79,90
Crackdown 29,90
Crüeball 59,90
David Robinson 49,90
Deadly Moves 89,90

Dream Team USA 79,90
Desert Strike 79,90
EA Hockey 49,90
Ecco the Dolphin 99,90
Fantasia 39,90
Fantasm Soldier 49,90
G - Loc 79,90
Gaiars 39,90
Gainground 29,90
Ghost'n Ghouls 59,90
Ghostbusters 59,90
Granada 29,90
Grandslam 99,90
Jewel Master 29,90
Kid Chameleon 39,90
Lemmings 99,90
LHX Attek Chopper 79,90
Monaco GP II 79,90
NHLPA Icehockey 89,90
Outrun 39,90
PGA Golf II 89,90
Populous 59,90
Powermonger 79,90
Quackshot 39,90
Rastan Saga II 29,90
Rampart 99,90
Rings of Power 69,90
Risky Woods 79,90
Roadrash I 49,90
Roadrash II 79,90
Rolo to the Rescue 79,90
Rolling Th II (RGB) 49,90
Sonic I 39,90
Sonic II 69,90
Spiderman 49,90
Streets of Rage II 79,90
Stormlord 29,90
Sword of Sodan 29,90
Sunset Riders 79,90
Tazmania 79,90

Thunderforce III 49,90
Thunderforce IV 89,90
Toe, Jam & Earl 39,90
Toki 39,90
Turrican 29,90
Turtles in Time 79,90
Tiny Toons 99,90
Warsong 79,90
Wani Wani World 29,90
World of Illusion 79,90
Whip Rush 29,90
XDR 29,90
Zerowings 29,90

Afterburner 79,90
Final Fight CD 119,90
Thunderstorm FX 79,90
Wonderdog 99,90

NEO GEO

NEO GEO RGB od. PAL m. Joyboard & Netzteil 699,90
Alpha Mission 199,90
Art of Fighting 359,90
Baseballstars 169,90
Fatal Fury II 379,90
Football Frenzy 179,90
Sengoku II 379,90
Super Sidekicks 319,90
Viewpoint 549,90
World Heroes 379,90

GAMEGEAR

Aerial Assault 39,90
Bare Knuckle 45,90

Berlin Wall 29,90
Ariel 29,90
Busterball 29,90
Devilish 39,90
Donald Duck 39,90
Lemming 59,90
Joe Montana Footbl 29,90
Mickey Mouse II 49,90
Super Monaco II 39,90
Ninja Gaiden 39,90
Outrun 29,90
Solitaire Poker 19,90
Tarotheuse 19,90
Wimbledon Tennis 39,90

GAMEBOY

Battle City 19,90
Battle Ping Pong 19,90
Cha Cha Maru 19,90
Fortress of Fear 29,90
Gauntlet 19,90
Hook 49,90
Krusty Funhouse 39,90
Loopz 19,90
Looney Tones 49,90
Mario Land 29,90
Maru's Mission 29,90
Nemesis 2 39,90
Palamedes 19,90
Sneaky Snakes 29,90
Terminator 2 Arcade 59,90
Terminator 2 49,90
TMNT 2 29,90
World Cup 19,90

BACKUP SYSTEME

Sichere Deine Module durch Sicherheitskopien auf Diskette.

Megadrive 699,90
Super Nintendo 699,90

Kombigerät f. Megadrive & Super Nintendo 859,90

Alle Systeme funktionieren mit handelsüblichen 3,5" HD - Disketten.

Lieferbedingungen

Importspele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend.

LADENVERKAUF : GAMEZONE , Orleansstr. 63, 8000 München 80

DINO CITY

System: S-NES, empf. VK-Preis: 139 DM, Hersteller: irem, USA, Muster von: Laguna, 6092 Kelsterbach.

Jump'n'Dino

sche Felsplateaus, Kröten die man als Trampolin benutzen kann usw. Ich könnte euch noch tausend Beispiele nennen, aber schaut es euch am besten selbst an. Außergewöhnlich ist auch der Schwierigkeitsgrad. Im ganzen Spiel gibt es leichte, mittlere und schwere Passagen, wobei für letztere immer noch eine zweite, leichtere Möglich-



▲ Rucksack-Dino in Aktion

keit vorgesehen ist. Ich glaube das jeder, der gerne Jump'n'Runs spielt, von diesem Spiel gefesselt sein wird. Ein für mich sehr wichtiger Punkt ist auch der Sound. Kein langweiliges Gedudel, aber auch keine schrillen und nervtötenden Musikstücke wurden verwendet. Man kann sich voll auf das Spiel konzentrieren und wird durch den angenehmen Sound nicht abgelenkt. Die dezent eingeworfenen Soundeffekte sind gut auf die Handlung abgestimmt. Ich habe jedenfalls, als ich das Spiel bekommen habe, nicht eher aufgehört zu spielen (über Ostern), bis ich auch dem letzten Obermotz - na ja, sagen wir mal - den Ausgang gezeigt hatte.

Reinhard Schmidt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

RAMPART (Game Boy)



Test in: ASM 7/92 u. 2/93, Empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Jaleco, Muster von: Do-mark.

Im fiesfinsteren Mittelalter waren die Methoden zur Landgewinnung einfach und verständlich: Was man seinem Gegner abgerun-

▲ Baller Dir einen...

gen hatte, gehörte dem Sieger so lange, bis ersterer es wiederum zurückeroberte. Nach diesem simplen, dennoch äußerst durchschlagendem Prinzip funktioniert auch die Hosentaschenversion von Rampart. Wer die Computerversionen kennt, wird feststellen, daß sich im Prinzip nichts an der Game Boy-Auflage dieses Spiels geändert hat. Extrem simpel ist das Verbinden zweier Kekskästen mit dem Game-link-Kabel – vorbei sind die Zeiten des trübsinnigen Vor-sich-hin-lötens der Verbindungskabel für zwei Rechner.

Der Spielablauf ist bis auf Kleinigkeiten identisch: Zuerst wird ein Schwierigkeitsgrad festgelegt und die eigene Burg mit Kanonen ausgerüstet. Anschließend wird fröhlich auf die Armee des Gegners geballert, die sich auf der anderen Seite des örtlichen Flusses tummelt. Sollte man das kleine Wunder vollbringen, die Gegnerschar etwas oder vollständig zu dezimieren, muß die eigene Burg repariert werden, indem der Spieler unpassende Mauerstücke als Flickwerk an der Burg plaziert. Bei dieser Gelegenheit kann der Spieler versuchen, mehr Land mit seinen Burgmauern zu umschließen und so den Bestand an Kanonen für den nächsten Fight zu erhöhen. Und der kommt bestimmt...

Natürlich müssen in Sachen Grafik und Umfang Abstriche gemacht werden. Das Spielfeld ist etwas kleiner dimensioniert, was es etwas schwer macht, Platz für die zusätzlichen Burgmauern zu finden. Insgesamt ist den Jungs von Jaleco eine durchaus zufriedenstellende Grafik gelungen, die man natürlich hier und da und vielleicht auch dort noch etwas besser gestalten könnte.

Aber naja, entscheidend ist ja immer noch der Spielspaß, der vom Sound (besteht aus dem üblichen Game Boy-Geklimper) zwar nicht direkt gefördert wird, aber der Rest ist durchaus zu empfehlen. Rampart ist sowohl für den kleinen Fight zwischendurch als auch für nächtelanges Ballern geeignet.

tmb

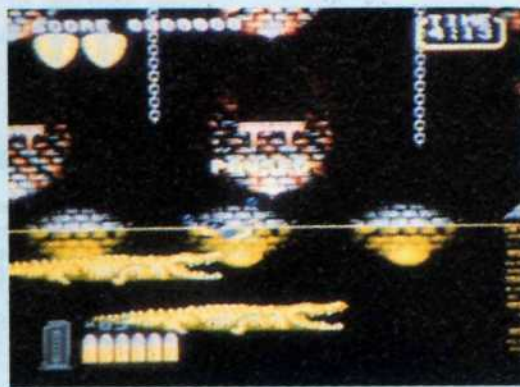
Klaus meint: "Normalerweise stehe ich ja nicht so auf derartige Spiele. Doch gemeinsam, und dazu noch im Duell gegen Thomas hat es mir persönlich sehr gut gefallen. Der Alleinspieler wird auch nicht zu kurz kommen, denn der Game Boy-Gegner hat es faustdick in den Kanonen."

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

LETHAL WEAPON (Super NES)



Test in: ASM 3/93 u. 5/93, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Muster von: Laguna, 6092 Kelsterbach.

Das gute, alte Los Angeles steht wieder im Brennpunkt. Ein schwarzer Cop kurz vor der Pensionierung und ein weißer Zyniker mit Selbst-

▲ Bissige Handtaschen

mordgelüsten durchstreifen die Straßen dieser gefährlichen Stadt. Eigentlich keine schwierige Aufgabe, ist doch die Handlung Nebensache und die Action Trumpf. Und auch auf dem Super NES beschränkt man sich aufs Wesentliche: Fünf Missionen stehen zur Wahl, in denen nach Herzenslust Gegner zerhäckselt werden. Gescrollt wird dabei in alle Himmelsrichtungen, geballert sowieso. Anspruchsvolles also nicht für den Geist, sondern die gut geölte Feuertaste. Dabei darf sogar die Mission ausgewählt werden, bevor es in die heiße Phase geht. Ein runder Spiel-

ablauf, der für Nintendos 16-Bitter nicht verändert wurde. Im wesentlichen blieb Lethal Weapon also mit der Amiga-Fassung identisch, hinzu kamen nur digitalisierte Zwischenbilder. Warum auch nicht?

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

SLEEPWALKER (AMIGA 1200)



Test in: ASM 5/93, VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Lee ist ein kleiner Junge und... Schlafwandler! Ralph ist sein Hund und gleichzeitig sein Aufpasser. Er muß dem aus dem Fenster gefalle-

▲ Tanz auf dem First

nen Lee hinterherlaufen und aufpassen, daß er auf seinen Wanderungen durch die Nacht nicht in irgendwelche Fallen tappt, ins Wasser fällt oder sonst irgendwie zu Schaden kommt. Das wirklich Neue ist: Sleepwalker liegt in einer vollkommen überarbeiteten Version für Commodores Super-Amiga 1200 (und den A4000) vor. Grafik und Sound wurden komplett auf das 32-Bit-System des 68EC020-Prozessors und der neuen AA-Grafik-Chips umgesetzt, was sich vor allem auf die Geschwindigkeit des Programms auswirkt. Technisch ist somit nichts zu bemängeln, das

Spiel selbst entspricht den anderen Versionen. Amiga-1200-Besitzer dürfen also hoffen, mit weitaus besserer Spielqualität bedacht zu werden als ihre – leider etwas vergessenen – Amiga-Kollegen.

Jürgen Borngießer

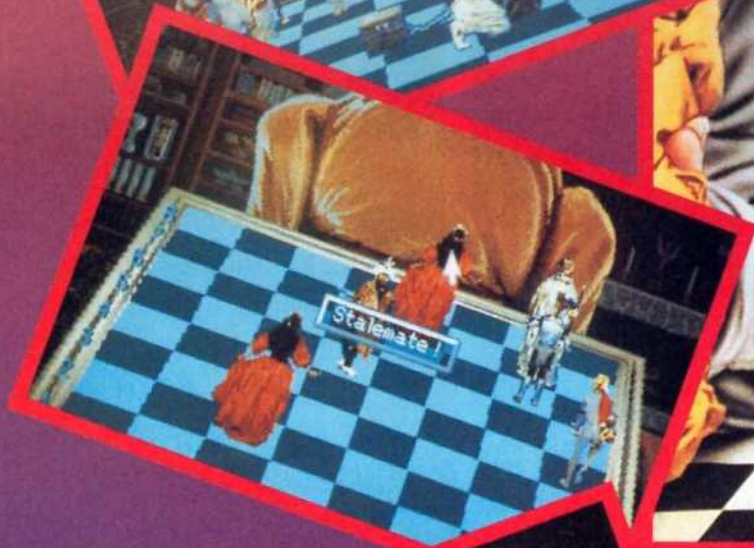
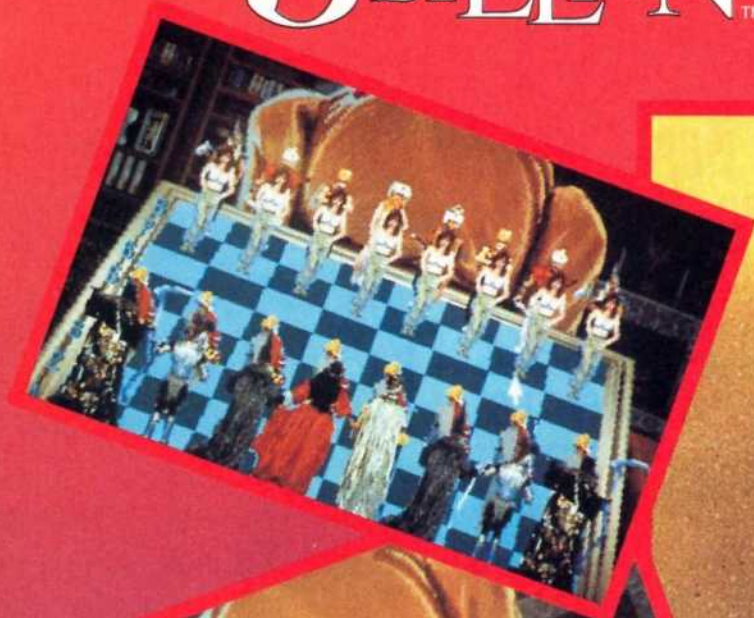
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	10

»GUT«

NATIONAL LAMPOON'S CHESS MANIAC 5 BILLION^{and 1}

**Das Schachspiel
wurde von großen
Männern erfunden -
Chess Maniac von
großen Spinnern!**



WARNUNG - KINDISCHER INHALT

Was kommt dabei heraus, wenn die würdige Ernsthaftigkeit des Spiels der Könige dem verdrehten Humor irrer Komiker zum Opfer fällt?

Chess Maniac 5 Billion and 1! Die perfekte Mischung aus idiotischen Witzen und Computer-Gehacktem, aus der das erste "Lach-Schach" der Welt entstanden ist.

- Zehn Level echtes Schach, vom Anfänger bis zum Könner.
- Ekelhafte digitalisierte Geräusche und knisternd-aufregende Video-Animationen.
- 60 verrückte Methoden, eine Figur zu schlagen!

**Spectrum
HoloByte®**

Das unverschämteste Schachspiel aller Zeiten!

CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1. ERHÄLTICH FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE GERÄTE.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos GL8 8LD, GB. +44 (0)666 504 399.

Immer an der Wand lang...

MAX

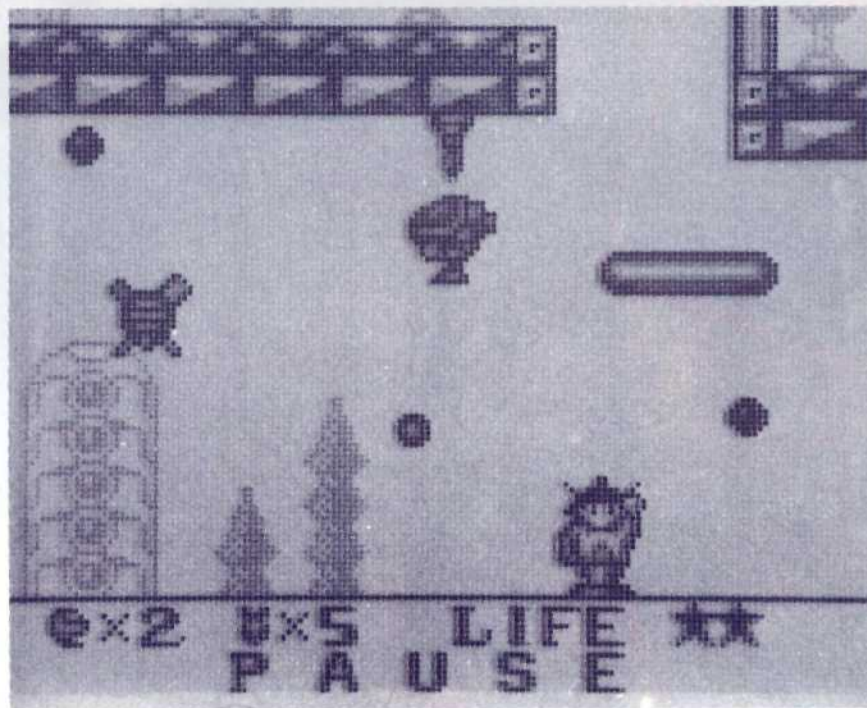
System: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **69,95 DM**, Hersteller: **Infogrames**, Muster von: **Die Casette**, 4950 Minden.

Schon seit ewiger Zeit wird die Galaxis der sieben Planeten von Draco, dem finsternen Eroberer terrorisiert. Max, seines Zeichens junggebliebener Held und seit Jahren recht erfahren in der Verhinderung von Unrecht und Gewalt, geht ein solch reaktionäres Verhalten natürlich gewaltig gegen den Strich. Wild entschlossen, den Umtrieben des Imperators ein Ende zu setzen, rüstet er sich mit diversen Zusatzwaffen aus und beginnt mit der Befreiung der sieben Planeten.

In seinem Marschgepäck finden sich solche interessanten Dinge wie ein tragbarer Reaktor, ein universeller Kampfanzug sowie der Telescopic Sucker, der gleichzeitig auch den Witz des Spiels ausmacht. Unter Zuhilfenahme dieser Einrichtung kann Max sich nämlich beim Springen und Ballern unter beliebigen Decken festsaugen und von hier aus in aller Ruhe die Schergen von Draco terrorisieren.

Richtig geraten, Max ist im großen und ganzen in die Kategorie der Jump'n'Run-Games einzuordnen. Wie weiland Heldenkollege Mario hüpfert der infantile Held durch Höhlensysteme, die in alle Richtungen scrollen, mit beweglichen Plattformen ausgerüstet sind und von Gegnern nur so strotzen. Ab und zu können Extras eingesammelt werden, welche die Schußkraft erhöhen oder die Lebenspanne verlängern. Max ist zu Anfang in eine Panzerrüstung gekleidet, verliert jedoch bei allzu heftigem Kontakt mit den wehrhaften Mutanten des Erzschorken immer wieder Teile dieser Rüstung, bis er schließlich nur noch durch Blaumann und Schirmmütze geschützt wird. Fällt der Held in einen der zahlreich vorhandenen Wasserläufe oder Abgründe, so aktiviert sich der tragbare

Ausgerüstet mit einem jener roten Gummisaugnäpfe, die ansonsten eher zur Beseitigung von Verstopfungen in heimischen Sanitäranlagen eingesetzt werden und im Volksmund Pümpel heißen, schickt sich der Held des Game Boy-Spiels MAX an, der Geisel der Galaxis den Garaus zu machen.



▲ Jump'n'Suck - Max in Aktion

Notreaktor und Max kann sich für wenige Sekunden fliegend aus der größten Gefahr retten. Manchmal ist es sogar ausgesprochen sinnvoll, sich nach Manier der Bungee-Springer in eine Schlucht zu stürzen, um höherliegende Extras zu erreichen. Jedes Level wird von einem bildschirmfüllenden Endgegner bewacht.

Der Clou des Spiels liegt in der Fortbewegung mittels Saugnäpfeinsatz. Hier müssen mit äußerst präzisen Joystickaktionen in einer Hüpf-Saug-Bewegung Abgründe und extrem schwere Stellen überwunden werden. Mit ein bißchen Übung klappt das auch ganz gut, bis man jedoch soweit ist, hangelt der Teleskop-Saugnapf zumeist ins Leere, und die Nerven vibrieren.

Trotz oder besser gerade wegen der ungewöhnlichen Steuerung kann man dem Game einen gewissen Suchtfaktor nicht absprechen. Bis auf die teilweise allzu heftig geratenen Levelbosse ist das Spiel auch frei von unfairen Stellen. Als motivationssteigernd entpuppen sich auch die nicht zu überladene Grafik und die vernünftig verteilten Restartpoints.

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Horrorfamilie

ADDAMS FAMILY

System: **S-NES**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Hersteller**.

Es ist echt frustrierend, wenn Firmen auf einem guten Film oder Spiel herumreiten, das Ergebnis aber doch nur enttäuscht. Das gilt z.B. für *The Addams Family - Pugsley's Scavenger Hunt*. Man hat zwar versucht, einige bekannte Personen aus dem Film in Farbe zu fassen, aber das Ergebnis ist recht mager. Die Anklänge an TV-Serie und Kinofilm wirken eher wie ein Alibi. Das Gameplay vermag auch Fans nicht zu überzeugen. Die Extras sind mickrig verteilt und werden von gnadenlos unfairen Passagen begleitet. Dadurch sinkt die Motivation natürlich stark ab. Reizvoll sind eigentlich nur einige knallharte Rätsel, die wenigstens den Tüftlern etwas zu knabbern geben. Wer also gerne knobelt, kommt unter Umständen doch noch auf seine Kosten. Meine persönliche Meinung bleibt jedoch: Dieses Spiel kann man getrost verpassen.

Reinhard Schmidt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»MANGELHAFT«



▲ Eine schrecklich nette Familie

Klein und gemein

HOME ALONE

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **99,95 DM**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Hersteller**.

Wieder einmal sind Kevins Eltern in den Winterurlaub gejetet, wieder einmal wurde der wehrhafte Sprößling zu Hause vergessen und wieder einmal begegnet er Harry und Marv, den beiden glücklosen Einbrechern. Mußte der Mini-Rambo im Film lediglich das Eigenheim der Eltern verteidigen, so ist im Spiel gleich ein ganzes Viertel mit fünf Häusern zu sichern. Zu diesem Zweck muß Kevin erst einmal Fallen in den Häusern aufstellen und geeignete Waffen basteln. Danach beginnt der Jump'n'Run-Teil des Spiels. Kevin rennt durch die Häuser und sammelt weitere Tools zur Verbrechens-

Mit einem knappen Jahr Verspätung schickt sich Kevin nun an, der "feuchten Bande" auch auf dem Mega Drive das Handwerk zu legen. Im Gegensatz zum zweiten Teil des Films hat die Konsolenversion des Spiels an Spielwitz zugelegt.



▲ Einbrecher schockgefrustet

vorbeugung ein. Betritt das diebische Duo ein Haus, in dem sich Kevin gerade befindet, erscheinen zwei zusätzliche Energiebalken, in denen abgelesen werden kann, wieviel die Diebe schon gestemmt haben und wieviel körperliches Leid man ihnen schon bereitet hat. Das Spiel ist gewonnen, wenn man die Diebe für eine bestimmte Zeit davon abhalten konnte, alle Häuser auszuräumen. Im Beginners Mode hat man das spätestens nach zwei Stunden geschafft. Im Expert Mode wird das Zeitlimit größer, und der Zusammenbau der Waffen gestaltet sich etwas schwerer.

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PARASOL STARS (Game Boy)



▲ Das Viech mit dem "Blubb"

Miniversion einen Heidenspaß, ist indes schwieriger zu bewältigen als mit dem Joystick am Rechner. Die ganzen Extrasymbole, die überall herumliegen, sind nicht immer auf Anhieb zu erkennen, aber das ist auch schon das einzige Manko der ansonsten guten grafischen Gestaltung. Das witzige Gedudel der Begleitmusik kommt auf dem GameBoy genausogut wie in den 16-Bit-Versionen des Jump'n'Runs und wirkt dementsprechend motivierend. Unabhängig davon, ob man jene nun sein eigen nennt oder nicht – Parasol Stars gehört in jede Hosentasche. GameBoy-Besitzer werden voll auf ihre Kosten kommen und für die lange Wartezeit auf ein richtig tolles Spielchen doppelt und dreifach entschädigt. Wer da nicht zugreift, ist selbstschuld.

Test in: ASM 7/92 (Amiga), empf. VK.-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Laguna.

Na bitte, es geht doch: Endlich mal wieder eine Umsetzung auf den Kekskasten, die voll gelungen ist! Der dritte Teil von Bubble Bobble macht auch in der

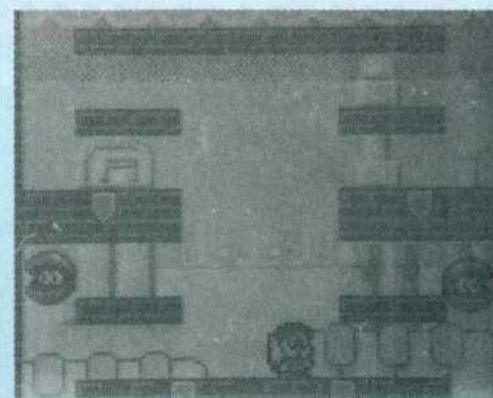
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

kate

ZOOL (PC)



▲ Zool – einfach cool!

Mit Spannung habe ich die Konvertierung von Zool erwartet, aber wer hätte schon geahnt, daß es so gut werden würde? Spotten doch Amiga-Besitzer oft darüber, daß Action-Games auf dem PC nicht viel taugen. Diese Konvertierung beweist, daß es DOCH geht. Sauberes, ruckelfreies Scrolling (wir wissen nicht, welchen Rechner SIE besitzen, wir raten zu 33 MHz, hebe) auch dann, wenn der knuffelige Held durch die Landschaft flitzt oder in der Luft herumwirbelt. Die Screens sind weitgehend gelungen. Der Soundblaster wird durch Funk, Rock und ähnliches verwöhnt. Am Spielspaß und der Motivation gibt es nix zu rütteln – das Teil macht einfach Spaß und darf eigentlich in keiner Sammlung fehlen. Also, Fans, Joystick an den Game-Port und ab die Post!

Test in: ASM 11/92 (Amiga), empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Gremlin, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

In diesem Monat schein ich, was die Auswahl der zu testenden Spiele angeht, wirklich einmal Glück zu haben.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

kate



Flotte Sprüche und gute Laune

BLUES BROTHERS

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **159 DM**, Hersteller: **Titus**, Muster von: **YENO**, Weiterstadt.

Elwood und Jake sind einander eigentlich überhaupt nicht ähnlich. Der eine ist ein hagerer Typ mit wenig intelligentem Gesichtsausdruck, der andere genau das Gegenteil: untersetzte Figur und gerissene Visage. Jeder für sich ist irgendwo ein Trottel, aber zu zweit sind sie ein gutes Team.

Auch wenn es bei dem Spiel nicht so sehr darum geht, im Namen des Herrn zu Geld zu kommen, ist der Bezug zum Film kaum von der Hand zu weisen. Elwood und Jake reisen hier quer durch die Staaten, von Konzert zu Konzert. Unterwegs gilt es, die eine oder andere Hürde zu nehmen. Ihr werdet z.B. von schleimigen Monstern durch die Gegend geschubst, landet auf irgendwelchen Holzpflocken, oder Fledermäuse setzen Euch böse zu. Alles ist auf die Dauer sehr unangenehm. Eure Waffe ist die

Blues Brothers: Wer kennt ihn nicht, den legendären Kultfilm aus Amerika? Musik, viel Spaß und eine Menge Action. Auch auf dem Super-NES kann man von diesem Flair jetzt etwas spüren.



◀ **Music and Action**

▲ **Zwei Cracks auf krummer Tour**

◀ **Ein kleiner Sprenginsfeld**

Musik, oder zumindest sind es Schallplatten, mit denen Ihr gezielt auf Eure Gegner werfen könnt. Mit der Power einer Vitamin-tablette in den Knochen kann man es dann auch schon mal mit drei Gegnern gleichzeitig aufnehmen. Und nach zwei, drei Treffern gibt auch der dickste Geist denselben auf. Ob Ihr nun mit einem oder mit allen beiden Helden von Konzert zu Konzert reist, bleibt sich fast gleich. Es kommt einfach eine Menge Spaß auf, nicht zuletzt auch durch den genialen Sound, der einfach in die Beine geht. Man möchte am liebsten mit dem Bedienungsteil des SNES vor dem Monitor herumhüpfen. Aber das wäre wohl nicht sonderlich sinnvoll. Zum Ablauf der Simulation läßt sich fast nur Positives berichten. Einzig die für SNES unüblich nervöse Bildschirmführung muß bemängelt werden. ■

rob

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

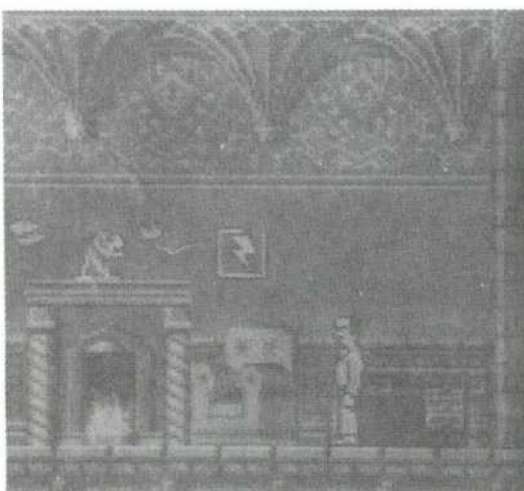
»GUT«

Hohe Stirn

Dr. Franken

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Elite**, Muster von: **YENO**.

Diesem Spiel mag man auf den ersten Blick gar nicht so viel zutrauen. Vom siebensprachigen Eingangs-



▲ **Eher ein ulkiges Frankensteinchen**

menü über die Codeabfrage bis zu einer für den Game Boy ungewöhnlich guten Grafikgestaltung ist dann aber doch alles drin. Das Scrolling wirkt zwar etwas nervös, aber das stört den Gesamteindruck kaum.

Zum Spiel: Dr. Franken, das ist der mit der hohen Stirn, muß sich durch eine Vielzahl labyrinth-artig angeordneter Räume kämpfen. Mit einer begrenzten Menge Lebensenergie muß er sich gegen urkomische Phantasiewesen wehren. Ein wirklich nettes Spiel, um sich vor dem Einschlafen noch etwas zu gruseln. Alpträume werden aber nicht garantiert. ■

rob

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	6
Spielablauf.....	6
Motivation.....	7
Gesamtnote.....	7

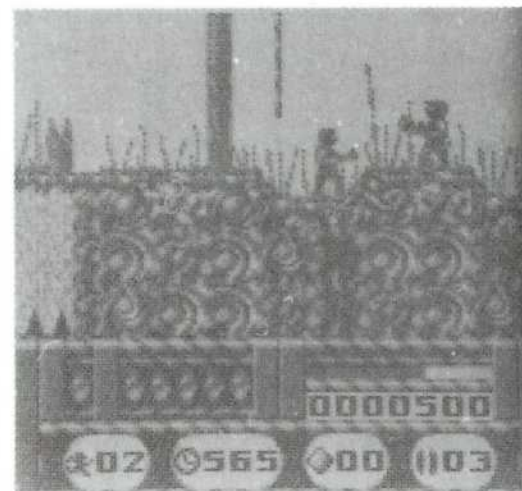
»ZUFRIEDENSTELLEND«

Dreckige Hunde

Universal Soldier

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Accolade**, Muster von: **YENO**.

Ob Vietnam, Kambodscha oder im Nahen Osten: Universal Soldier, die Umsetzung des Films mit



▲ **Vietmanesische Heldenszenen**

Van Damme und Lundgren könnte überall spielen, wo Menschen aufeinander losgehen. Auch der Sound paßt sich an die düstere Atmosphäre ein. Nach ein paar Stunden Spielen ist man fast suizidgefährdet.

Ansonsten spielt sich Universal Soldier ganz passabel. Als Einzelkämpfer muß man sich durch den Urwald schlagen und die bösen Gegner per Maschinengewehr und Streufeuer ins Jenseits befördern. Dabei gilt es immer, die Pulsfrequenz der Helden zu halten. ■

rob

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	6
Spielablauf.....	6
Motivation.....	6
Gesamtnote.....	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Hü..hüüü...hüpf!

SUPERFROG

System: **Amiga**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Team 17**, Muster von: **Die Casette**, 4950 Minden.

„Jetzt nach oben. Reicht immer noch nicht. Nochmal... Mist. Aber jetzt... jaw, das war's!“ Der alltägliche Wahnsinn beim Testen eines Jump'n'Runs? Nix mit alltäglich, **SUPERFROG** ist was Besonderes.

Besonders ist Superfrog deshalb, weil das Teil unglaublich witzig gemacht ist und mit etlichen Überraschungen aufwartet. Die meisten spielerischen Elemente kennt man aus diversen anderen Genre-Vertretern, und späte-

stens im Spukschloß-Level (es gibt deren fünf) wird einem bewußt: Da lassen Mario und Sonic schön grüßen (achtet mal darauf, wie der Frosch sich fortbewegt). Aber gibt es diese Klassiker vielleicht für Amiga? Nein! Na bitteschön. Der kleine grüne Frosch muß sich gegen allerlei Ungetier verteidigen, indem er auf selbiges hüpfet oder ihm ausweicht, und dabei Münzen, Energieflaschen, diverse Boni oder eine Pille aufsammeln; letztere macht ihn unsichtbar, so daß er auch unvernichtbare Feinde verletzen kann. Um ein Level zu beenden, muß er alle Münzen gefunden haben. Je nachdem, wie schnell er ist und wie viele Boni er findet, kann er am Daddelautomaten um Extraleben und Levelcodes sowie Punkte spielen. Zu diesen bereits erwähnten High-



▲ **Fischt Frosch frische Fische?**

lights kommen Ideen der Programmierer wie z.B. eine Röhre, in die man von unten hineinspringt, um so weitertransportiert zu werden. Eine Überraschung jagt die andere, das kann ich Euch versprechen, und längst nicht alle Wege sind sofort erkennbar. Michael und Peter, die zufällig in den Testraum kamen, waren genauso fasziniert von dem Spiel wie ich. Einziges wirkliches Manko ist die Kollisionsabfrage: das aber wenigstens zugunsten des Spielers.

Wer mehr wissen will, soll sich das Spiel holen – bereuen wird es niemand. Begleitet wird der Superfrog von Team 17 auf der Suche nach seiner Geliebten von sehr motivierender Musi und FX, und einem dicken, fetten Hitstern. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Helden aus Plastik

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

System: **Game Boy**, geplant für: **NES, GameGear**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Acc-laim**, Muster von: **Hersteller**.

umnietet, bekommt entsprechend Punkte.

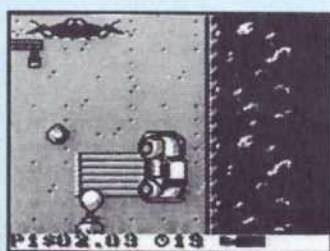
Die Grafik ist eher durchschnittlich und verschwimmt bei schnellen Bewegungen teilweise zu stark. Der Sound kann wahrscheinlich nur den jüngeren Game-Boy-erprobten Spiele-Fan überzeugen. Eine monotone Melodie untermalt jedes Level, die Geräuscheffekte sind auf ein Minimum reduziert. Dafür gibt es ja immer noch den Lautstärkeregl... Geschmacksache. Fazit: Witzige und originelle Spielidee, aber verbesserbare Ausführung. ■

Boris Theodoroff

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Sound.....	6
Spielablauf.....	9
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ **Stunt aus dem Stand**

Zwo, Eins, Risiko!!!

DARKWING DUCK

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 69 DM**, Hersteller: **Capcom**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering.

Darkwing Duck, daß neuste Produkt aus den Disney-Köpfen, wurde in ein gutes Jump'n'Run gesteckt. Das Spiel zeichnet sich durch eine Vielzahl von Extras, Bewegungselementen und Gegnern aus.

Aufgeppt wurde das Spiel einerseits grafisch durch ein tolles Intro und gute Animation, andererseits mit gutem Sound und Soundeffekten. Die Schwierigkeiten entstehen durch sehr ausgedehnte Levels und die Tatsache, daß man nach dem Ableben immer wieder neu in das letzte starten muß. Also, auf daß der Schrecken ewig die Nacht durchflattert... ■

Reinhard Schmidt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



▲ **Flugverkehr**



LOVE LI

VEIL OF DARKNESS

System: **PC**, geplant für: -,
empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**,
Hersteller: **SSI**, Muster von:
Die Casette, 4950 Minden.

Wo sonst als in den Karpaten kann sich die Story von *Veil of Darkness* abspielen? In diesem unwirtlichem Gelände stürzt das Flugzeug des angenehmen Helden ab, der natürlich gerettet und in das naheliegende Dorf gebracht wird. Im Haus seines Gastgebers erwacht er aus der Bewußtlosigkeit und lernt sofort dessen schöne Tochter kennen.

Er erfährt, daß sein Flugzeug zur Zeit etwas defekt ist, und bekommt von seinem Gastgeber auch gleich den Auftrag, einen bestimmten Gegenstand aus dem Dorf aufzutreiben. Nachdem er diesen Gegenstand besorgt hat und auch gleich der ersten Leiche (tot) begegnet ist, wird er von seinem Gastgeber aufgeklärt. Es existiert eine Prophezeiung, und unser Hero scheint genau derjenige zu sein, der dazu auserkoren wurde, das Dorf vom Bösen zu befreien. Das Böse ist ein alter und mächtiger Vampir namens Kairn, dessen Schergen bereits überall ihr Unwesen treiben.

Zu Lebzeiten verliebte sich Kairn unsterblich in ein Mädchen. Um die Liebe des Mädchens zu gewinnen, borgte er sich vom Bibliothekar der Burg ein Buch mit einigen Liebeszaubern aus. Bevor er jedoch dazu kam, irgendwelche magischen Aphrodisiaka zu murmeln, erfuhr der Fürst davon. Diese Beziehung paßte Kairns Vater gar nicht in den Kram. Das Mädchen war eine Ungarin, und sein Sohn sollte die rumänische Blutlinie der Familie nicht verwässern. Er ließ dem Mädchen kurzerhand die Kehle durchschneiden und gab Kairn ihr Blut zu trinken.

Von diesem Drink wurde Kairn so bitterböse und eiskalt, daß er von nun an nur noch auf Rache an der Menschheit sann. Zu diesem Zweck ließ er erst einmal

Seit Bram Stokers *Dracula* wissen wir, daß Liebe über den Tod hinaus geht. Der Blutsauger in SSIs neuestem Adventure muß zu seinem Verhängnis feststellen, daß Liebe manchmal auch durch den Magen geht...



▲ *Das globale Dorf ...*

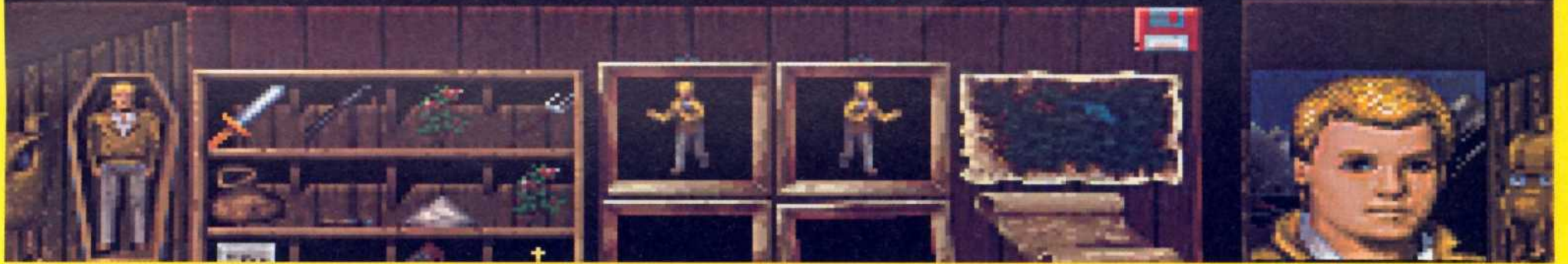


▲ *Garantiert tot ...*

▼ *Kaufrausch statt Blutrausch*



THE BLOOD



▲ *Dieser Fleck sieht nicht gut aus*

Wer ist der Wolf? ▶



◀ *Jump and run (away)*



▲ *Der örtliche Dealer*

”
Al
dente!
“

▲ **Groß und etwas doof**

den Bibliothekar beseitigen, um an dessen mächtige Sammlung magischer Bücher zu gelangen. Einige dieser Bücher verlangen von Ihren Lesern eine Menge psychischer Macht, aber Kairn hatte einige Jahrhunderte Zeit, um diese Macht anzusammeln. Zum Zeitpunkt des Flugzeugabsturzes ist seine Macht fast so groß, daß er den Buchdeckel des mächtigsten aller Magiewälzer öffnen könnte. Ganz klar, daß dies von dem Bruchpiloten verhindert werden muß.

Um seiner unfreiwilligen Aufgabe gerecht zu werden, tappt der Spieler in dem Dorf umher und besucht diverse Wohnungen und Läden. Er findet und kauft Gegenstände und erhält Informationen aus Unterhaltungen mit den Dorfbewohnern. Die sind fast alle etwas überdreht und sehen überall Werwölfe und böse Gestalten. Recht haben sie!

Im Laufe der Zeit erfährt unser Held von anderen Lokalitäten, die er aufsuchen muß. Er begegnet mehreren Leichen (nicht tot), Vampiren, Werwölfen und ähnlichen unangenehmen Zeitgenossen. Schließlich findet er Kairns Wohnsitz, stutzt dem Langzahn nach echter van Helsing-Methode die Fledermausohren und rettet natürlich die schöne Tochter seines Gastgebers (seufz). Bis zu diesem glorreichen Ende des Spiels müssen einige ziem-

lich knifflige Probleme gelöst, und es muß eine ganze Menge herumgerannt werden. SSI hat mit Veil of Darkness ein Spiel abgeliefert, das mit seiner Atmosphäre und der einfachen Bedienung (alles mit der Maus) alle Ansprüche an ein spannendes Adventure erfüllt. Die Grafik sieht gut aus, der Sound paßt zu den einzelnen Spielsituationen, und die Story ist so umfangreich, daß selbst nach langer Spielzeit keine Langeweile aufkommt. ■

tmb

▲ **Gesammeltes Werwolf-Futter**▲ **Dieser Mann hat ein Problem**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»SEHR GUT«

Großes**Quicksoft
Preis-
ausschreiben**

1. Preis	5000,-
2. Preis	2500,-
3. Preis	1000,-
4.-10. Preis	500,-
100 Trostpreise Spiel, Zubehör	

Wer darf alles mitmachen? Jeder
Was muß man tun? Nachfolgenden
Fragebogen ausgefüllt an uns
zurücksenden.

Was bekomme ich auf jeden Fall?
Den neuen heißbegehrten
Quicksoft-Katalog GRATIS !!!

Name: _____
Vorname: _____
Strasse: _____
Alter: _____
PLZ: _____
Wohnort: _____
Schon Kunde: JA NEIN
Falls "JA" Kundennr.: _____

- 1.) Wie findet Ihr Quicksoft?
- 2.) Wie ist die Werbung von Quicksoft?
- 3.) Wie sind die Preise?
- 4.) Wie seid Ihr mit dem Versand zufrieden?
- 5.) Warum bestellt Ihr bei uns (warum nicht)?
- 6.) Welcher Versand ist Euer Lieblingsversand?
- 7.) Warum ist es Euer Lieblingsversand?
- 8.) Bestellt Ihr nur Art., die in Inseraten stehen?
- 9.) Welches ist Eure Lieblingszeitschrift?
- 10.) Was würdet Ihr gerne verbessern, alles angeben?

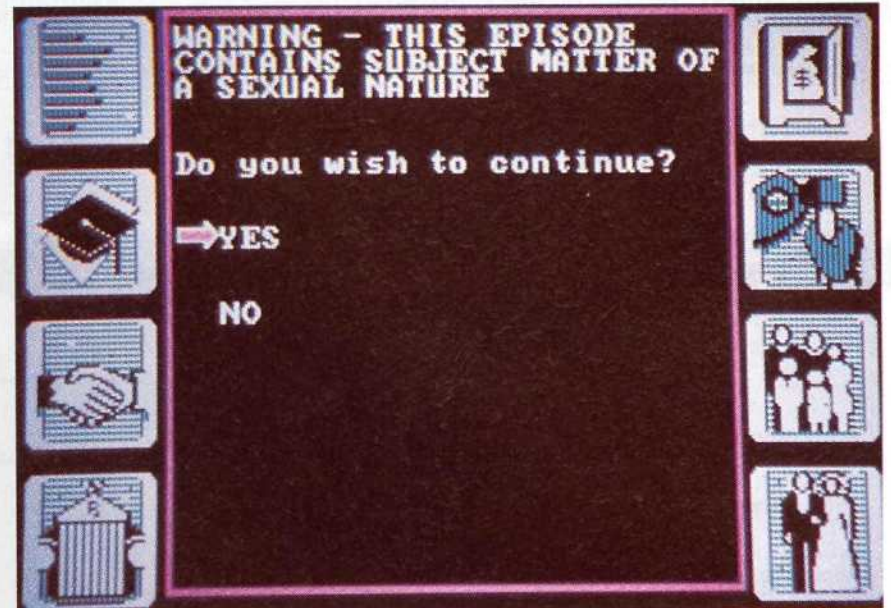
**Einsendungen bis zum
31.7.1993 an die
Firma Quicksoft
Postfach 3865
7730 VS-Schwenningen**

neue Postleitzahl ab 01.07.93:
78027 VS-Schwenningen

Einsendeschluß 31.7. 1993
Die Ziehung findet unter Ausschluß der Öffentlichkeit statt.
Unter Aufsicht von Herrn Dr. Fenger-Calw
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen,
Angehörige der Fa. Quicksoft, des TRONIC-Verlages und der Fa. Leisu-soft sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Einmal Punker sein

Der Erfolg von ALTER EGO war hierzulande nicht so deutlich zu spüren, da diese Mischung aus Strategie und Rollenspiel-Text-Adventure aus purem Englisch bestand und nie übersetzt wurde. Entsprechend werdet Ihr es – wenn überhaupt – nur noch mit viel Glück irgendwo auftreiben können. Zu Unrecht, denn etwas Derartiges wurde nie wieder produziert.



▲ Wer könnte da Nein sagen?

ALTER EGO

System: **PC, C64**, Hersteller: **Activision**, Muster von: **ASM-Archiv**.

Bei Alter Ego wird das komplette Leben simuliert, in all seinen Schattierungen, mit all seinen schlimmen, aber auch schönen Erlebnissen. Das beginnt bei der Geburt und endet – je nachdem, welchen 'Lebensweg' man einschlägt – mit dem Tod im jungen oder hohen Alter. Es gibt zwei Versionen, wobei wir die testeten, die für "males" (Männer) gedacht war (die "weibliche" Fassung war leider nicht mehr aufzutreiben).

Das Spielfeld besteht aus einer Reihe von Icons, die jeweils eine bestimmte Situation symbolisieren. Wenn Ihr diese am besten meistert, verändern sich Eure Intelligenz, Sozialeigenschaften, Gesundheit, Sprachbegabung, Euer Ansehen oder ganz schlicht Euer Charakter. Mit zunehmendem Alter kommen immer mehr Icons hinzu. So könnt Ihr mit 14 Eure erste Freundin kennenlernen, später auch heiraten, Ihr könnt Euch Luxusgüter kaufen, einen Kredit aufnehmen und natürlich einen Beruf ergreifen. Der Teufel steckt im Detail, denn bereits in frühester Kindheit werdet Ihr Gefahr laufen, bei Unachtsamkeit Euer Leben zu verlieren (Spielende). Doch auch, wenn Ihr es schafft, bis zum letzten Icon (die untergehende Sonne am Horizont) durchzukommen, so habt Ihr damit nicht alles gesehen.

Peter meint:

Kaum zu glauben, wie enorm ein dieses relativ simpel gestaltete Programm fesseln kann. Von Episode zu Episode erlebt der Spieler ein komplettes menschliches Leben im Zeitraffer und bemerkt den Augenblick gar nicht, in dem er sich – allen Warnungen der Anleitung zum Trotz – die gespielte Persönlichkeit zu eigen macht. Ja, ich gebe es zu: Ich habe bei diesem Spiel tatsächlich geheult.

Es war hart, als mein "Anderes Ich" erleben mußte, daß sein eben noch so vitaler, fröhlicher und alles mit seiner menschlichen Wärme begleitender Vater innerhalb weniger "Lebensjahre" plötzlich alt, schwach und traurig geworden war.

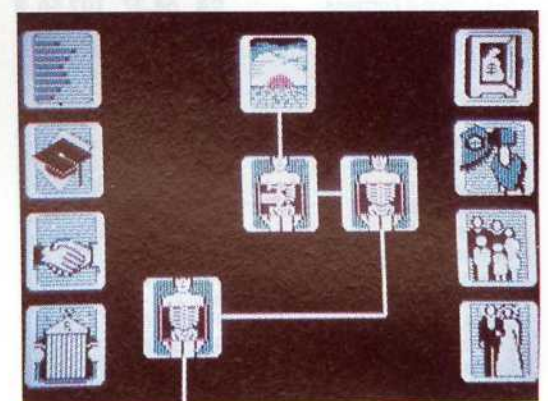
Ich habe mich gefragt "Was hast du bloß falsch gemacht?", als auch die zweite Frau meinem programmierten Ego nach wenigen gemeinsamen Handlungsepisoden den Laufpaß gab.

Ich war entsetzt, wie schnell die Zeit vergeht – denn "ich" war, ebe ich mich versah, plötzlich Mitte Vierzig und hatte eigentlich noch nichts erreicht. Für den Aufbau einer glücklichen Großfamilie war es definitiv zu spät, und all die neckischen erotischen Abenteuerchen der Spielphasen Jugend und Studentenzeit waren auf Nimmerwiedersehen dahin.

Das Ding von Activision brachte bereits bei seinem Erscheinen auf dem C-64 vor fast zehn Jahren die Spieletester in Verlegenheit. Ein Adventure? Eigentlich nicht, denn man beeinflusst die Spielhandlung nur durch Auswählen von Ereignistypen und "Ankreuzen" von Multiple-Choice-Antworten auf dem Schirm. Eine Management-Simulation? Auch nicht so ganz, denn dazu wird das Leben mit all seinen kleinen Unwichtigkeiten viel zu liebevoll erzählt. Dann schon eher ein psychologischer Bohrer in Programmgestalt, der seine Kraft durch die eigenen Erfahrungen und die eigene Phantasie bekommt.

Auf alle Fälle ein gewaltiges, bisweilen beklemmendes Spiel.

»EIN TOLLES SPIEL!«



▲ Das Ende ist nah...

Denn ebenso, wie Ihr ein wohlhabender, liebenswerter Familienvater mit hohem IQ werden könnt, dürft Ihr auch Punk, Penner oder gar Gangster sein – es richtet sich allein danach, was Ihr im "Multiple-Choice-Verfahren" auswählt. Und da niemals alle Icons ausprobiert werden können, tauchen auch in Folge durchgängen immer neue Situationen auf, deren Reaktionen oft andere nach sich ziehen.

Außerdem dauert schon ein "normaler" Durchlauf fast acht Stunden, da man sehr viel Text zu lesen bekommt; der allerdings ist sehr interessant, lebensnah und vor allem mit dem nötigen Schuß Ironie (aber leider auch nicht ganz frei von Vorurteilen) geschrieben.

Damals war es nicht so üblich, heute ist es fast Pflicht, Spiele zu übersetzen. Eigentlich sollte das im Falle von Alter Ego doch auch möglich sein. Ich würde sogar die CGA-Grafikauflösung akzeptieren, denn es handelt sich um eines der Produkte, bei der man auf ausgefeilte Technik verzichten kann. Der Inhalt macht's – und der ist eben einmalig, genau wie das richtige Leben.

■

kate

MANIAC MANSION (NES)

Empf. VK-Preis: 100 DM, Hersteller: Jaleco, Japan, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Es ist schon ein paar Jährchen her, daß Lucasfilm mit Maniac Mansion eine neue Ära für Adventures einläutete. Nun schlagen Dave und seine drei Freunde auf dem NES zu und begeben sich in die geheimnisumwitterte Villa, um dort ihre Freundin aus den Klauen der verrückten "Weltverbesserer" zu befreien.

An der Steuerung mittels Icon- und Screen-Klick hat sich nichts geändert, dafür aber bewegen sich die Figuren schneller. Nix mehr mit gemütlichem Hin- und Herbewegen, nein! Es wird rumgeflitzt, was das Zeug hält – Knopfdruck genügt. Auch in Sachen Spielverlauf gibt es Änderungen: So bekommt Ihr beispielsweise die Sicherheitstür im ersten Stock ohne Probleme auf, indem Ihr einfach auf "öffne Sicherheitstür" geht (in der Urversion gab es an dieser Stelle eine Code-Abfrage, wegen der Raubkopierer und so). An den Texten wurde ebenfalls gefeilt – nicht unbedingt zum Nachteil des Spiels übrigens. Die Grafik indes ist zum Teil schauderhaft, was die Farbwahl angeht: Das sah ja sogar auf dem C64 besser aus. Und auf den grandiosen Einfall, jedem der drei Personen eine eigene Melodie unterzujubeln, hätte man besser verzichtet. Zum Glück läßt sich das grausige Gedudel abstellen, das den gleichen Effekt hat, als würde einer mit der Gabel in der Pfanne rumkratzen. Bleibt als Fazit, daß diejenigen, die MM noch nicht haben, ruhig zugreifen sollten, alle anderen dürfen sich den Hunni für schlechte Zeiten sparen.

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	5
Sound.....	3
Handlung.....	10
Atmosphäre.....	8
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Das kennt Ihr doch noch, oder?

66 Game Boy Spiele



Facts, Details und Praxistips

Die unentbehrliche Einkaufshilfe. Fakten und Einsteigertips zu 66 Game Boy-Modulen. Vom Sportspiel bis zum Adventure! DAS Buch für den Game Boy-Fan. DM 29,80

Für das Game Boy-Buch bitte Bestellkarte benutzen
TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege

Der Traum vom Raum

Arm sieht's heute aus: Das Apollo-Programm ist inzwischen Geschichte, Cape Canaveral zum Satelliten-Verschleppbahnhof degeneriert, die russische Raumfahrt von den politischen Umwälzungen überrollt. Doch so traumlos die Realität auch sein mag: Mit **BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE** kann jeder die Raumfahrt-Geschichte neu schreiben.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

System: **PC**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **100 DM**, Hersteller: **Interplay/Electronic Arts**, Muster von: Hersteller.

Reale Raumfahrt hat wenig zu tun mit schnellstartenden X-Wing-Fightern und Großraumschiffen, die innerhalb weniger Minuten einsatzfähig sind. Entsprechend dieser Vorgabe präsentiert sich der Spielablauf von Buzz Aldrin's *Race into Space* ganz anders als es der Science-Fiction-Freund gewohnt ist.

Die teilweise beängstigende Realitätsnähe gerät manchmal zur Sysiphusarbeit, die das Programm dann aber mit hervorragender Detailtreue und erfolgreichen Aktionen belohnt. Alles, was ein NASA-Director so an Verwaltungs-, Forschungs- und Planungshürden vor einem erfolgreichen Raketenstart zu durchleiden hat, bietet das Spiel mausgesteuert an. Und hat man dann erfolgreich die ersten paar Millionen Steuergelder investiert, lösen sie sich auch schon in Rauch auf.

Fluch der Technik, Schlamperei oder einfach Realitätsnähe: Vor dem ersten erfolgreichen Satelliten-Start muß im Härtesten ein halbes Dutzend Atlas-Raketen dran glauben, sei's drum.

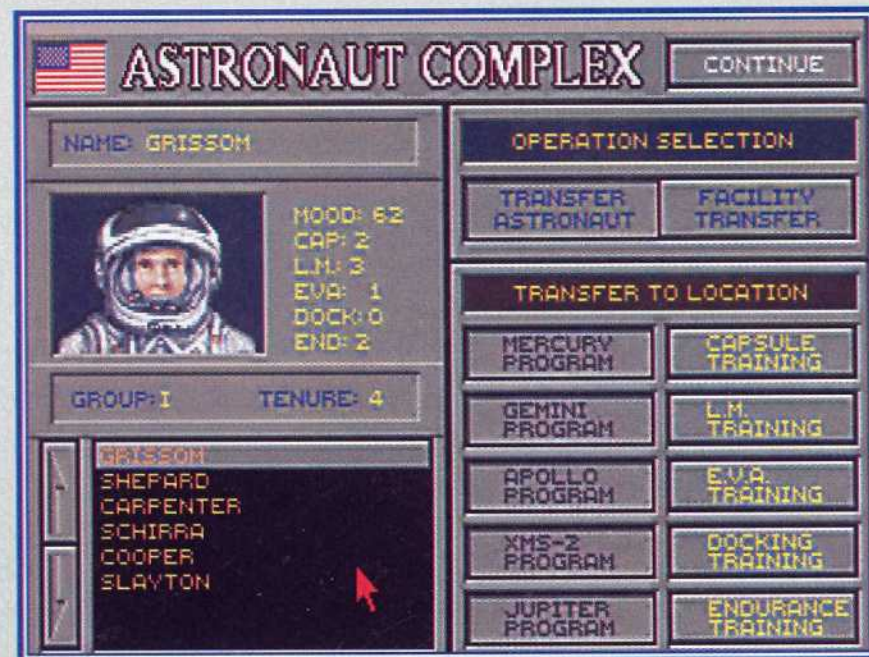
Wenn man gebannt im Mission-Control-Center sitzt und der Blick fest auf Sequenzen aus gut animierten, digitalisierten Originalbildern haftet, kommt schon Stimmung auf. Na ja – zugegeben, anfangs hilft nur der erprobte Biß in die Tischkante, wenn sich Raketen



▲ Spott und Hohn als Lohn: ein fehlgeschlagener Raketenstart



▲ Die Früchte der Arbeit: eine Atlas-Rakete wartet auf den Start



samt Inhalt schon auf der Startrampe zerlegen. Neben dem Frust ist man dann auch noch dem digitalen Spott des örtlichen Nachrichtensenders ausgeliefert, der in feinsten Soundblaster-Qualität Erfolge und Mißerfolge kommentiert.

Auch für Raumfahrt-Geschichtler hat *Race into Space* einiges zu bieten. Alternativ zum amerikanischen Part ist es auch möglich, die sonst vom Rechner gesteuerte russische Seite zu übernehmen. Ebenso ist ein Zwei-Spieler-Modus vorgesehen, wobei sich die jeweiligen Erfolge und das nationale Ansehen in Diagrammen anzeigen lassen.

Mit viel Liebe zum Detail sind alle verwendeten Raketentypen auf russischer oder amerikanischer Seite, die einsetzbaren Raumkapseln und andere Details bis hin zu den Namen der rekrutierbaren Astronauten den Vorbildern aus vergangenen Tagen entliehen. Das Spiel bietet Geschichte zum Anfassen für Raumfahrt-Fans, denen ein erfolgreicher Satellitenstart mehr Freude bereitet als schnelle Lasergefechte in fiktiven Welten.

Ulrich Schmitz/sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Wach auf, Artus!

Parzivals Suche nach dem Gral, dem rätselhaften Abendmahlskelch, bildet das Kernstück der Sagen um König Artus, Merlin & Co.. Mehr als ein Romanschreiber hat vom Zauber dieser Stories aus der keltisch-christlichen Welt des Frühmittelalterlichen England profitiert. Auch einschlägige Computerspiele gab es bereits reichlich. **GRAIL QUEST** ist somit kein Pionier mehr.

GRAIL QUEST

System: **PC**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **CDS Software**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.



Willkommen bei der Rittern der Tafelrunde. Schwert und Schild liegen im zweiten Raum, und König Artus begrüßt den frisch motivierten Parzival-Spieler schon in der ersten Sequenz.

Wer sich nun nach der schon abenteuerlichen Installation des Programms auf tiefere Freuden einrichtet, den trifft schnell der mit 99 Punkten auf der nach oben offenen Schnarchskala versehene Grail-Quest-Hammer. Digitalisierte statische Bilder satt sowie eine Mausbedienung, die keinerlei Zugriff auf sichtbare Objekte ermöglicht. Bewegte Grafik? – Fehlannonce! Dazu ein ausschließlich über den PC-Lautsprecher quäkender Sound.

Die Story ist ebensowenig neu wie erwähnenswert. Schon nach wenigen Räumen muß ich mich überwinden, den Rechner weiter mit dieser überalterten Form von Abenteuer zu belasten. Mein Pferd macht bei dem Versuch aufzusitzen das einzig richtige und verschwindet Richtung Westen aus diesem Rollenspiel-Museum. Ich setze noch bei ein paar Wegelagerern das Schwert an und werde nach

ebenso kurzem wie spannungslosem Kampf mit digitalem Gekrächze bestraft. Nein, lieber Gral, bleib wo du bist, ich versuche mein Glück in einem anderen Abenteuer. ■

Ulrich Schmitz/kate



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

INTER SOFT

Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006

Telefax: 0581 - 14461

NEUHEITEN PC

Abandoned Places 2	DV	82,50 DM
Archer Mac Leans Pool	DA	67,50 DM
Elshockey Manager	DV	75,50 DM
Battletoads	DV	55,50 DM
Buzz Aldrin	DA	90,50 DM
Hired Guns	DA	84,50 DM
Jonathan	DV	84,50 DM
Liberation-Captive 2	DA	61,50 DM
Space Hulk	DA	78,50 DM
Walker	DA	67,50 DM
Strike Commander	DA	90,50 DM

NEUHEITEN AMIGA

Combat Air Patrol	DA	67,50 DM
Creepers	DA	67,50 DM
Desert Strike	DA	67,50 DM
Dune 2	DV	61,50 DM
Gunship 2000	DA	84,50 DM
Liberation-Captive 2	DA	61,50 DM
Walker	DA	67,50 DM
Whale's Voyage	DV	67,50 DM
Mega Collection (55 Spiele)	DA	55,50 DM
ATAC	DA	84,50 DM

N I C E P R I C E			PC		AMIGA		N I C E P R I C E
	4-D Sports Boxing	DA	37,50 DM			32,50 DM	
	Air Support	DA	—			54,50 DM	
	ASM Collection	DA	47,50 DM			47,50 DM	
	Bard's Tale 3	DA	29,50 DM			29,50 DM	
	Bunny Bricks	DA	47,50 DM			47,50 DM	
	Cytron	E	—			56,50 DM	
	Das schwarze Auge	DV	80,50 DM			75,50 DM	
	Elvira 2	DA	37,50 DM			37,50 DM	
	Flames of Freedom	DA	—			30,50 DM	
	International Ice Hockey	E	—			26,50 DM	
	KGB	DV	64,50 DM			57,50 DM	
	Legend of Kyrandia	DV	66,50 DM			64,50 DM	
	M.U.D.S	DA	22,50 DM			22,50 DM	
	Patton Strikes Back	E	75,50 DM			—	
	Red Zone	DA	—			54,50 DM	
	Stormork SU 25	DV	28,50 DM			—	
	Super Tetris	DA	75,50 DM			77,50 DM	
	World Class Leaderboard	E	28,50 DM			28,50 DM	

PREISLISTEN-AUSZUG

		PC	AMIGA		PC	AMIGA
1869	DV	83,50	72,50			
Airbus A 320	DV	89,50	89,50	Inca	DV	94,50
Amberstar	DV	83,50	75,50	Indiana Jones 4	DV	89,50
						83,50
Battle Team	DV	75,50	69,50	Jimmy White Snooker	DA	66,50
Bundesliga Man. 2.0	DV	72,50	72,50			60,50
Burning Steel	DV	83,50	83,50	Kings Quest 5	DV	83,50
						62,50
Car + Driver	DA	76,50	—	Larry 5	DV	72,50
Campaign	DA	72,50	66,50	Lemmings	DA	66,50
Civilization	DV	87,50	75,50	Lemmings 2	DA	81,50
Comanche	DV	89,50	—	Locomotion	DV	66,50
						60,50
Der Patrizier	DV	83,50	72,50	Mega Sports	DA	69,50
Dogfight	DA	87,50	—	Might + Magic 3	DV	83,50
						72,50
F 15 Strike Eagle 3	DA	87,50	—	On the Road	DV	66,50
Formula One Grand Prix	DA	87,50	75,50			73,50
				Railroad Tycoon	DA	86,50
Global Effect	DA	70,50	65,50			75,50
Goblins	DV	66,50	73,50	Streelfighter 2	DA	67,50
Goblins 2	DV	89,50	80,50			61,50
Great Courts 2	DA	72,50	42,50	Task Force 1942	DA	87,50
				Transarctica	DV	55,50
Hexuma	DV	83,50	83,50			55,50
Humans	DA	60,50	60,50	X-Wing	DA	89,50
						—
				Zak MacCracken	DV	49,50
						43,50

Irrtum und Druckfehler vorbehalten.

DA = Deutsche Anleitung DV = Deutsche Version E = Englische Version

*Gesamtpreisliste kostenlos anfordern *Händleranfragen erwünscht*
NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse: 5,- DM, UPS 9,- UND
Postnachnahme 8,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr

AB 300,- DM VERSANDKOSTENFREI!

Ab sofort auch Ladenverkauf in

GroßLiederner Str. 27, 3110 Uelzen

INTER SOFT

H. UND T. RUPP · POSTFACH 1932 · 3110 UELZEN 1

**Ein Stückchen ASM
abgreifen ...**

...
**mit Eurem
SECRET
SERVICE**

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum **SECRET SERVICE** wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

**ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE**

* Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

06
93

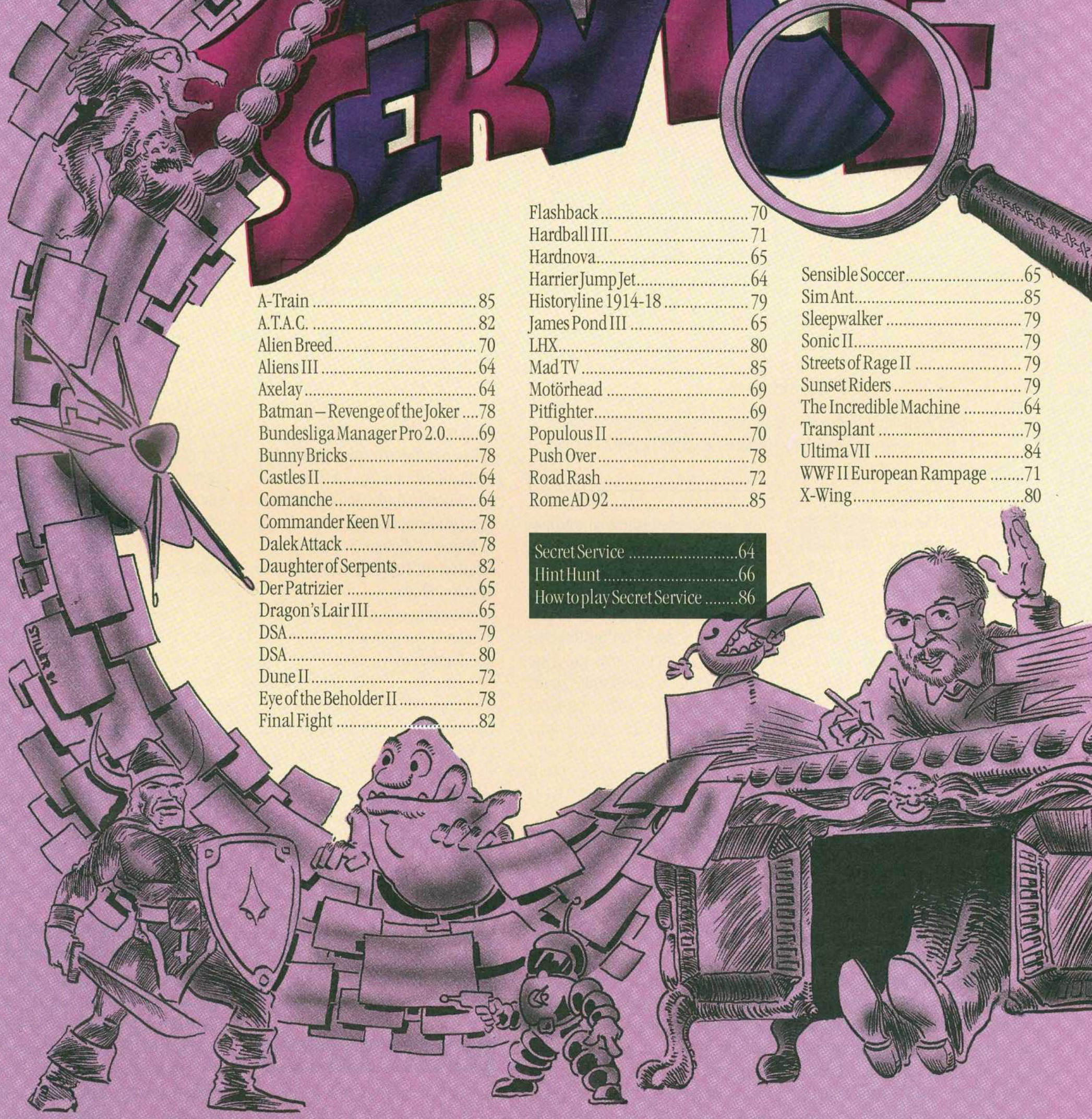
SECRET SERVICE

A-Train	85
A.T.A.C.	82
Alien Breed	70
Aliens III	64
Axelay	64
Batman – Revenge of the Joker	78
Bundesliga Manager Pro 2.0.....	69
Bunny Bricks	78
Castles II	64
Comanche	64
Commander Keen VI	78
Dalek Attack	78
Daughter of Serpents	82
Der Patrizier	65
Dragon's Lair III	65
DSA	79
DSA	80
Dune II	72
Eye of the Beholder II	78
Final Fight	82

Flashback	70
Hardball III.....	71
Hardnova.....	65
Harrier Jump Jet.....	64
Historyline 1914-18	79
James Pond III	65
LHX.....	80
Mad TV	85
Motörhead	69
Pitfighter.....	69
Populous II	70
Push Over	78
Road Rash	72
Rome AD 92	85

Sensible Soccer	65
Sim Ant.....	85
Sleepwalker	79
Sonic II.....	79
Streets of Rage II	79
Sunset Riders	79
The Incredible Machine	64
Transplant	79
Ultima VII	84
WWF II European Rampage	71
X-Wing.....	80

Secret Service	64
Hint Hunt	66
How to play Secret Service	86



Tach, ich bin der Neue...

Wenn mir morgens der Gabelstapler den üblichen Posteingang zum Secret Service vor meinem Schreibtisch ablegt, wird mir jedesmal ein wenig klarer, warum alle so gegrinst haben, als ich mich bereitwillig damit einverstanden erklärte, diesen doch nicht unerheblichen Teil unseres feinen Magazins zu übernehmen. Was soll's, jetzt habe ich mein Fett weg – und zusätzlich noch jede Menge gestempelte Briefmarken für meine Sammlung. Großes Lob an alle Einsender, ist echt Wahnsinn, mit welchem Enthusiasmus Ihr Euch an die Lösungen heranzieht. Leider ist es ziemlich frustrierend, wenn man beispielsweise eine Space Quest 5-Komplettlösung in den Satz gegeben hat, und ein paar Tage später flattert noch so eine Lösung auf den Tisch, nur mit viel lockerer Schreibe, ordentlichen Karten und dem Hinweis, wie man auch noch den letzten Punkt gutmacht. Nur: Gesetzt ist gesetzt, und das kann selten noch umgeworfen werden. Also: Schickt Eure Post so früh wie möglich, dann kann ich auch die beste Lösung veröffentlichen. Allen, die zu spät gekommen sind, kann ich nur mein Bedauern aussprechen und für das nächste Mal mehr Glück wünschen. Ach ja, wenn Ihr mir Freezer-Adressen schickt, so vermerkt doch bitte auch, für welchen Computer und welches Modul der jeweilige Tip gilt. Ansonsten hoffe ich auch weiterhin auf rege Beteiligung an unserer Info-Börse. Der Redakteur ist neu, die Adresse bleibt:

Redaktion ASM
Secret Service/Agent 0815
Postfach 870
W-3440 Eschwege

P.s.: Durch die Umstellung sind uns leider ein paar Adressen verlorengegangen. Folgende Autoren mögen sich doch bitte einmal melden: Jan Legowski, Fraggie, Sören Schneider.

Comanche

Eine Komplettlösung ist's zwar nicht, aber einige Tips bringen es ja manchmal auch schon. Am Anfang jeder Mission sollte man zuerst die Übersichtskarte maximal vergrößern und auf 'Stinger Raketen' schalten. Nun hält man Ausschau nach gegnerischen Hubschraubern, die sich im Umkreis befinden könnten. Hat man endlich einen oder mehrere gefunden, sollte man den Zielsucher aktivieren und eine 'Stinger' abfeuern. Ab einer Entfernung zum Gegner von etwa 200 Fuß trifft diese mit einer Wahrscheinlichkeit von 90%. Man sollte als erstes alle Hubschrauber zerstören und sich nicht groß um Panzer oder Raketenwerfer kümmern, da die Hubschrauber wendiger, schneller und gefährlicher sind als die Bodenziele. Sind alle Hubschrauber zerstört, nimmt man sich die gegnerischen Raketen und Panzer vor. Für diese eignen sich die 'Hellfire Rake-

ten' am besten, da diese eine größere Durchschlagkraft besitzen. Die 'Standard Raketen' sind am effektivsten bei einer Entfernung von ca. 150-200 Fuß. Allerdings ist es ratsam, immer zwei bis drei Raketen auf einmal abzufeuern, um eine möglichst hohe Trefferquote zu erreichen. Um seinen 'Wingman' bei Einsätzen nicht unnötig zu gefährden, setzt man ihn am besten dann ein, wenn man sich noch rund 300-400 Fuß vom gegnerischen Ziel entfernt befindet. Er hat dann die größten Überlebenschancen. Die Artillerie ist am erfolgreichsten, wenn das Ziel bzw. die Ziele eng zusammenliegen (z.B. Hubschrauber) oder sich in einem Talkessel befinden. Ein letzter Tip am Schluß: Wenn man Panzer in einem Canyon verfolgt, sollte man sich nicht einkreisen lassen und darauf achten, daß die Panzer nur aus einer Richtung kommen. Man kann sie dann mit den 'Standard Raketen' beschießen. Sollten sie trotzdem aus

mehreren Richtungen kommen, muß man aufsteigen und erneut angreifen, da man im Canyon nicht so ohne weiteres drehen kann und oftmals ins Kreuzfeuer der Panzer gerät. ■

Thorsten Lenz

Axeloy

Wer ein SuperNES und noch dazu ein Action Replay-Modul besitzt, der kann seinem Helden an der Speicherstelle 7E00 5E03 zu unendlich vielen Wiedergeburten verhelfen. ■

Jörg Bellmann

Alien III

Während des Spiels ganz locker auf und dann auf <N> drücken, um Euch ins nächste Level 'beamen' zu lassen. ■

Sven Ritschel

Harrier Jump Jet

Nicht nur der Start vollzieht sich hier senkrecht, sondern auch der eigenen Karriere kann man sozusagen 'sprunghaft' nach oben verhelfen. Also schnell einen Diskeditor hervorgeholt, die Datei 'harrier.\$\$\$' geladen und den Namen des Piloten gesucht. Alle im Spiel erscheinenden Piloten sind nach demselben Prinzip abgespeichert:

1. Name 2. Score 3. Best Mission 4. Last Mission und 5. Mission Flown

Somit dürfte es doch eigentlich kein größeres Problem mehr sein, aus einer Punktzahl von 400 (Hex=90 01) eine von 90000 (Hex=90 5F 01) zu werkeln. Manchmal sind Best Mission, Last Mission und Mission Flown direkt miteinander (ohne Hex=00) verbunden. In einem solchen Fall ganz einfach wie gewohnt die alten Werte durch die neuen ersetzen, selbst wenn die neuen Werte dann mehr Platz einnehmen sollten. Kleiner Tip am Rande: Natürlich sind noch weitere Daten (wie z.B. Rank) dort abgespeichert, aber das könnt Ihr ja selbst mal herausfinden... ■

Sebastian Verstege

Castles 2 Siege & Conquest

Ein möglicher Weg für die PC-Version, um König von Frankreich zu

werden, sei hier kurz geschildert: Als Spieler wähle man 'Philip – Duke of Burgundy' aus, stelle die einfachste Spielstufe ein (easy), klicke 'Plots und Battles' an und stelle die Rohstoffe (Commodities) auf gleichmäßig (balanced) ein. Anschließend wird das Spiel ganz normal gestartet. Es sollten nicht mehr als drei bis vier Gebiete (mit den Rohstoffen: Gold, Eisen, Food und Holz) im Besitz des Spielers sein. Mit dem Gold und dem Food (Essen) muß die Armee bezahlt werden, Eisen und Holz wird für den Bau des Schlosses, der Katapulte, der Ballista und Belagerungstürme sowie zum Anwerben von Rittern und Bogenschützen benötigt. Um die jeweiligen Befehle möglichst rasch ausführen zu können, drücke man die rechte Maustaste so lange, bis die Befehle ausgeführt worden sind. Auf diese Weise kann man in kürzester Zeit seine Lager mit den begehrten Rohstoffen auffüllen und sich zusätzlich eine recht große Armee halten.

Nun sollte man die freundschaftlichen diplomatischen Beziehungen zum Nachbarn aufrechterhalten. Das bedeutet, der Nachbar sollte nicht angegriffen werden, und die Beziehungspunkte sollten nicht weniger als drei betragen, da sonst die Gefahr besteht, vom Nachbarn angegriffen oder sabotiert zu werden. Wenn Ihr Euch an diese 'Goldenen Regeln' haltet, kann eigentlich nichts schief gehen, und Euer Punktestand dürfte sich sehr bald in Richtung der geforderten 7000 bewegen. Dann dürft Ihr Euch nämlich beim Papst um die Krone bewerben.

Anschließend müßt Ihr lediglich noch den Angriffen des Computers über einen Zeitraum von vier bis fünf Monaten standhalten, was bei einer solch großen Armee aber kein Problem darstellt, und schon bald werdet Ihr die französische Krone Euer eigen nennen können. ■

Christoph Koch

The Incredible Machine (PC)

Wer in einem Level nicht mehr so richtig weiterkommt, sollte im Paßwortmodus den letzten Levelcode XYLOPHONE eingeben. Alle Levels können von nun an direkt per Mausclick ausgewählt werden. ■

Thomas Morgen

**Aquatic Games
(James Pond III)**

Gewinner beim '100 Metre Splash' wird man, wenn man *Daniel Langes* Tip befolgt:

Das Rennen fängt man ganz normal an. Den Joystick erst mal nicht anfassen, sondern warten, bis der Vogel auf der Badewanne vorbeischwimmt. Den Vogel überspringen und weiterlaufen. Jetzt kommt der Flattermann angefliegen, faßt James Pond (Euch) und fliegt bis kurz vors Ziel. Und da die Luftlinie ja bekanntlicherweise kürzer ist als die Strecke zu Lande oder auf dem Wasser, werdet Ihr auch als Sieger aus dem Rennen hervorgehen und dafür auch noch mit 25000 Bonuspunkten belohnt. Gewußt wie... ■

Daniel Lange

Hardnova

Tips zur Erhöhung der Talente der einzelnen Charaktere:

Die wichtigsten Talente sind, egal welcher Rasse man angehört, *Aptitude* (um weitere Talente pro Stufe nochmals erhöhen zu können) und *Agility* (um schneller hintereinander schießen zu können). Um die Stufenleiter zügiger emporklettern zu können, solltet Ihr das *Robolabyrinth* besuchen. Vorher solltet Ihr Euch allerdings bis zu den Zähnen bewaffnen. Jedesmal, wenn Ihr alle Droiden abgeschossen habt, solltet Ihr <F10> drücken und anschließend mit einem Druck auf <A> weiterspielen; Danach sind alle Droiden und Flags wieder da. Das wiederholt man dann so lange, bis keine Munition mehr im Pool ist.

Allgemeine Tips:

Die beste Rüstung ist die 'Flak Vest', denn sie bietet ausreichenden Schutz vor Schüssen, behindert den Spieler aber kaum in seiner Bewegungsfreiheit. Im 'Starkiller Hauptquartier' sind die Waffen und Munition am billigsten. Im 'Trade Center' auf Varon (*nein, nein, nicht das World Trade Center in den Vereinigten Staaten*) sind die Preise dafür um so gepfeffter. An der Raumstation um 'Ariel' gibt es den günstigsten Treibstoff und auf Tikkor die billigsten Ersatzteile. Raketen sollte man nicht kaufen, da sie im Prinzip reine Geldverschwendung sind. Im Falle eines Gefechts

ist ein fixer Fluchtversuch oftmals gesünder als ein Kampf, und das gilt sowohl im Weltraum als auch auf einem Planeten. Die Signatur JC 17 EL DORADO wird von den arielischen Wachschniffen nicht wahrgenommen, und man braucht nicht zu bezahlen, solange man nicht gesehen wird. ■

Felipe Garcia

Der Patrizier

Alle werden älter, Mann, doch keiner wird so schnell *Aeldermann* wie *Richard Linsel*.

Wer zum Aeldermann gewählt werden möchte, sollte zunächst einen Diskeditor laden und anschließend den letzten Speicherstand seines Amiga-Spiels einlesen. Nun muß man nur noch die folgenden Werte verändern, und schon kann man in die Geschichte der alten Aeldermänner eingehen:

Ausgehend von der Adresse 1a0

1a0: 1

1a1: e8

1a2: 48

Wenn man den Spielstand dann wieder auf die Diskette zurückverbannt, kann man sich über einen Kontostand von 32.000.000 Talern erfreuen.

Wer allerdings ein Action Replay zur Hand hat, kann sich das Leben in seinem Heimathafen erheblich erleichtern und die Anzahl der jeweiligen Waren nach Belieben verändern: ■

Dominic Di Rosa

Dragon's Lair III

Hier ist sie, die Wegbeschreibung zu Dirks neuestem Filmabenteuer auf dem Amiga:

Level 1: nach oben, Feuerknopf, Feuerknopf, rechts und wiederum Feuerknopf.

Level 2: Feuerknopf, links, links, links, hoch, runter, Feuerknopf, rechts, Feuerknopf, links, Feuerknopf, hoch, links, rechts, Feuerknopf, links, hoch, rechts, links und zum Schluß Feuerknopf.

Level 3: hoch, links, runter, rechts, rechts, runter, Feuerknopf, hoch, links, runter, rechts, Feuerknopf, Feuerknopf und abermals Feuerknopf.

Level 4: links, Feuerknopf, runter, rechts, rechts, hoch, Feuerknopf, hoch, Feuerknopf.

Level 5: Feuerknopf, Feuerknopf, runter, Feuerknopf, Feuerknopf, links, hoch, hoch, rechts, hoch, rechts, rechts, hoch rechts, rechts, runter, links, runter, rechts, rechts, Feuerknopf.

Und schon hat man das Spiel gelöst und einen wundervollen Zeichentrickfilm gesehen. ■

Thomas Bittelmeyer

Wer allerdings zu faul für diese Joystickübungen ist und sich einfach nur die Filmversion anschauen möchte, sollte während des Vorspanns TIME eingeben und sich der Filmsequenz hingeben. ■

Lars Teichmann

Sensible Soccer 92/93

Allgemeine Tips:

1. Bei Rückpässen der gegnerischen Mannschaft sollte man immer den Torwart attackieren, da dieser den Ball nicht in die Hand nimmt bzw. nehmen darf. Aus diesem Grund muß man bei eigenen Rückpässen ebenfalls aufpassen, daß der Gegner kein allzu leichtes Spiel hat und zum Torerfolg kommt.

2. Bei Weitschüssen, die der Torwart lediglich 'abklatschen' läßt oder die vom Pfosten abprallen, sollte man immer mit dem/den am nächsten stehenden Spieler(n) 'hineingrätchen'. So müßte es möglich sein, ein Tor etwas leichter zu erzielen.

3. Es empfiehlt sich auch, die Aufstellung Angriff (Attack) zu wählen, da sich auf diese Art und Weise die Möglichkeit ergibt, speziell im Mittelfeld und im Sturm gekonnt aber vor allem effektive Kombinationen durchzuführen. Das Ergebnis ist eine hohe Trefferquote, und es spielt kaum eine Rolle, daß auch die Anzahl der Gegentore höher ausfallen kann. Diesem Gesichtspunkt sollte man weniger Bedeutung beimessen, denn die Hauptsache ist doch immer noch der Sieg, oder?

4. Die Spitzenspieler sollte man in einer Reihe aufstellen, da sie in einer solchen Formation besonders gute Kombinationsfähigkeiten aufweisen.

5. Da der Computer fast immer von außerhalb des Strafraumes aufs Tor schießt, sollte man ihn so früh wie

	Hamburg	Bremen	Lübeck	Rostock	Stettin	Danzig	Visby	Riga
Fleisch:	C2D021	C2CDC1	C2CBF9	C2CD29	C2CE71	C2CB79	C2CEF1	C2CE59
Geschirr:	C2D02B	C2CDCB	C2CC03	C2CD33	C2CE7B	C2CB83	C2CEFB	C2CE63
Bier:	C2D025	C2CDC5	C2CBFD	C2CD2D	C2CE75	C2CB7D	C2CEF5	C2CE5D
Roheisen:	C2D037	C2CDD7	C2CC0F	C2CD3F	C2CE87	C2CB8F	C2CF07	C2CE6F
Pfeffer:	C2D031	C2CDD1	C2CC09	C2CD39	C2CE81	C2CB89	C2CF01	C2CE69
Tran:	C2D035	C2CDD5	C2CC0D	C2CD3D	C2CE85	C2CB8D	C2CF05	C2CE6D
Getreide:	C2D01F	C2CDBF	C2CBF7	C2CD27	C2CE6F	C2CB77	C2CEEF	C2CE57
Leder:	C2D03D	C2CDDD	C2CC15	C2CD45	C2CE8D	C2CB95	C2CF0B	C2CE75
Wein:	C2D02F	C2CDCF	C2CC07	C2CD37	C2CE7F	C2CB87	C2CF0D	C2CE67
Pelze:	C2D033	C2CDD3	C2CC0B	C2CD3B	C2CE83	C2CB8B	C2CF03	C2CE6B
Wolle:	C2D039	C2CDD9	C2CC11	C2CD41	C2CE89	C2CB91	C2CF09	C2CE71
Hanf:	C2D03F	C2CDDF	C2CC17	C2CD47	C2CE8F	C2CB97	C2CF0F	C2CE77
Pech:	C2D041	C2CDE1	C2CC19	C2CD49	C2CE91	C2CB99	C2CF11	C2CE79
Salz:	C2D03B	C2CDDB	C2CC13	C2CD43	C2CE8B	C2CB93	C2CE23	C2CE73
Holz:	C2D02D	C2CDCD	C2CC05	C2CD35	C2CE7D	C2CB85	C2CEFD	C2CE65
Tuch:	C2D029	C2CDC9	C2CC01	C2CD31	C2CE79	C2CB81	C2CEF9	C2CE61
Fisch:	C2D023	C2CDC3	C2CCFB	C2CD2B	C2CE73	C2CB7B	C2CEF3	C2CE5B
Honig:	C2D027	C2CDC7	C2CBFF	C2CD2F	C2CE77	C2CB7F	C2CEF7	C2CE5F



Die Fragen ...

Buck Rogers

Ein verzweifelter Leser kommt nicht mehr von der RAM-Basis auf Ceres weg, da ein schwerer Kreuzer ihn immer wieder fertig macht und er den Laser nicht aktivieren kann, um das Schiff zu zerstören. Hilfe erbittet Florian. ■

Star Trek

Trotz Auflösung im ASM-Sonderheft 16 komme ich in der vierten Mission nicht weiter. Wie kann ich eine Funkverbindung zur Enterprise herstellen? ■

Heart of China

Franks Flugzeug ist im Himalaja abgestürzt, Lucky holt Hilfe, Chi gibt Kate ein Heilmittel, zieht die Plane auf und deckt sie zu. Wie geht's dann weiter? ■

Cosmo s Cosmic Adventure

Gurgel kommt im zehnten Level nicht weiter. Nach den vier Türen ganz oben wartet ein igelartiges Monster. Was hat es mit ihm auf sich? Bei jeder Berührung geht ein wenig von meiner Health flöten. ■

Bard s Tale III

1. Wie komme ich in den "Tunnels" unter dem "Temple of the Mad God" zum Reich des "Brillhasti ap Taji"?
2. Wie kann ich verhindern, daß in manchen Räumen dauernd das Licht ausgeht? ■

Sacha

Underworld II

Vl'Hurg hat einige Probleme bei Origins neuem Mega-Adventure. Wo muß man in den Ice Caverns den Rod of Altara benutzen? Wie kommt man ins dritte Level der Pits of Carnage? Wie killt man Dorsdag? Wie öffnet man das Portcullis im zweiten Level von Killorn Keep? Wie kommt man an das dortige Blackrock Gem heran? Ist Nystul völlig außer Betrieb, oder hilft er einem später wieder? Wo findet man den Flam Stone? ■

Waxworks

Wie kommt Andreas in der Pyramide am Stolperdraht mit den Messern vorbei? ■

Monkey Island

Völlig verzweifelt sitzt Lilli in der schweren Version von Monkey Island II auf Phatt fest. Den alten Trinker hat sie durch den Gang hinter dem Wasserfall gefunden. Wie

kann sie jetzt allerdings den Lichtstrahl, der durch das Fernrohr in der Hand der Affenstatue in den alten Bilderrahmen fällt, auf die Falltür lenken? Spiegel bzw. Spiegelscherben gibt's auf der ganzen Insel nicht, und auch mit der "blitzblank polierten Säge" kann man nichts anfangen. ■

King s Quest

In der deutschen Version des Sierra Adventures scheitert Uwe immer wieder an den "Klippen der Logik". Der Lösung des zweiten Rätsels (Meister der Sprachen) kommt er auch durch intensives Studium des Handbuchs nicht näher. Wer weiß Rat? ■

Monkey Island

Piratenlehrling Heiko hängt bei der Amiga Version von Monkey Island an zwei Stellen. Zunächst einmal kommt er im Geisterschiff nicht an der Ratte vorbei an das Fritierfett heran. Außerdem weiß er nicht, wie man den Affen zu den Eingeborenen bringt. ■

Alone in the Dark

Gleich mehrere Fragen zur Geisterhatz hat Sebastian. Wie bekommt man die sechs Geister zum Tanzen? Zwei Schallplatten, die aber anscheinend nicht den Wünschen der Geister entsprechen, wurden schon gefunden. Wie kommt man an dem Riesenvorm in der Röhre hinter den beiden Löchern vorbei? In der Bibliothek ist am linken Bücherregal eine hellere Fläche. Ist das die Geheimtür, von der am Anfang des Spiels bei der Frau im Brief geredet wird? Wenn sie das ist, wie wird sie geöffnet? Wenn sie das nicht ist, wo ist die richtige Geheimtür? ■

Suspicious Cargo

Graf Vladimir D. wird verfolgt. Er befindet sich schon auf der Lucky Lady, hat versucht in den Hyperraum zu entkommen, das Bypass-Zwischenrätsel durch Überspringen gelöst und schafft es trotzdem nicht, die Polizei-Fregatte abzuhängen. ■

Deuteros

Thomas K. aus Dortmund hat folgende Probleme: 1. Wie komme ich in die anderen Systeme, um dort eine Orbitalstation zu errichten? 2. Die eroberten Orbitalstationen und Oberflächenstationen liefern trotz aktiver "Mining Rigs" keine Rohstoffe mehr. Woran liegt's? 3. Mein Forschungsteam (Professor und 250 Wissenschaftler) kommen mit der Erforschung des Tachyon Transmitters nicht weiter. ■

Underworld II

Der "Ring of Humility" im fünften Level macht Stefan schwer zu schaffen. Laut Komplettlösung aus der Special 17 soll der Ring durch ein magisches Kraftfeld geschützt sein, welches durch Betätigen des Hebels verschwindet und den Ring freigibt. Das Problem: Ich sehe weder ein magisches Kraftfeld, noch erscheint der Ring beim Betätigen der Hebel in der angegebenen Reihenfolge. ■

Mission Forever

Frank benötigt beim Mega-Oldie für den ST Hilfe. Wie schafft er es, den Safe (oder was immer das sein soll) im obersten Stockwerk zu knacken? Ein Cheat für unendliche Leben wäre auch nichtschlecht. ■

Indy III

Andi wüßte doch sehr gerne, wie er in das Zimmer von Henry kommt, der auf Schloß Brunnwald gefangen ist. ■

Goblins II

Wie macht Christian den zweiten Fießling freundlich, nachdem er den ersten mit den Fleischbällchen versorgt hat? Geht das mit einer Kakerlake? Wenn ja, wo findet man die? ■

Laura Bow II

Hans-Joachim und seine Frau zweifeln bei Laura Bow II. In der Schlußsequenz wird Laura immer wieder auf dem Bett ermordet, mal nach einer Teillösung mit Beifall, mal ohne. Wer kann die Akteure und Motive richtig benennen. ■

... und ein paar Antworten

..Alone in the Dark

Sebastian kann die Frage von Hendrik aus der ASM 3/93 beantworten: Wenn Du die Vase aus dem Zimmer mit den Teddy auf dem Boden wirfst, zersplittert sie, und Du findest einen Schlüssel, mit dem Du die Kommode aufschließen kannst. Die dort gefundenen Spiegel drückst Du den Statuen in die Hand, und siehe da, die Medusen fallen tot um. ■

Eye of the Beholder I

Rudolf hat in Ausgabe 3/93 ein Problem im fünften Level des SSI-Klassikers, auf das Bernd eine Antwort weiß: Die Nische, in der sich die Speisekammer-Rune befindet, ist für den Fortgang des Spiels bedeutungslos. Man verläßt den riesigen Saal durch eine der drei Türen, durch die man gekommen ist, und wendet sich nach Osten. Man kommt in einen Raum mit einem Katzenschalter und zwei Runen. Im Süden befindet sich eine Anlage, die es in sich hat. Es ist ein kreisförmiger Gang, den man zuerst einmal im Uhrzeigersinn begehen sollte. Dabei passiert es, daß sich bei jedem Schritt hinter dem Spieler ein Loch bildet. Auf dem Weg findet man einen goldenen Schlüssel, den man in ein auftauchendes Schloß steckt. Es öffnet sich ein Raum mit einer Rüstung. Wenn man den Weg im Uhrzeigersinn fortsetzt, findet man noch einen Schlüssel und einen Teleporter. Man benutzt ihn und findet sich in der Vorhalle wieder. Der Katzenhebel wird gezogen, und siehe da, alle Löcher sind verschwunden. Jetzt schnell in den Raum mit der Rüstung, den anderen Schlüssel in das südliche Schlüsselloch gesteckt, und es offenbart sich ein anderer Teleporter, den man betritt. Man wird nun in ein anderes Gebiet teleportiert und metzelt noch ein paar Giftspinnen ab. Danach geht man durch eine Scheinwand im Norden (einfach zu finden) und sieht viele Teleporter. Man kartiert und schreibt sich auf, wo die einzelnen Teleporter hinführen. So landet man dann auch bei diversen He-

beln, welche diverse Türen zur Treppe ins sechste Stockwerk öffnen. ■

Ultima VII

Christian Meyer weiß die Lösung zur Frage aus ASM 4/93: 1. Zuerst geht man zu Modra und befragt diese. Dann nimmt man die "black Potion, purple Potion", die leere Flasche und den Trank, der andauernd die Farbe wechselt. Man geht zu Caines Haus. Dort steht eine große Glasapparatur mit drei geraden und einer gewundenen Röhre. Man stellt die drei Tränke unter die geraden Röhren (Reihenfolge egal) und die leere Flasche unter die gewundene. Nun stellt man den unter der Apparatur befindlichen Brenner an. Jetzt bekommt man den Trank. Um den Liche zu fangen, stellt man die Uhr im Tower und wartet bis Mitternacht. Dann geht man zu den Steinbetten und wartet, bis er sich hingelegt hat. Nun stülpt man den Käfig über ihn, den man zuvor in den Brunnen getaucht hat, und benutzt den Trank. 2. Wenn man Geld braucht, sollte man in den Dungeon Destard gehen. Man stellt auf das Inventar, sammelt Gold und Juwelen ein und benutzt den Help-Spruch. In Britain geht man zur Münzanstalt und zum Juwelier und tauscht es ein. ■

The Simpsons

Sebastians Problem aus der 3/93 kann Jan recht einfach beheben: Man muß sich in dem Laden, welcher sich unter dem Schild mit der Aufschrift "Wet Paint" befindet, einen Schraubenschlüssel beschaffen und damit den Hydranten vor dem Laden öffnen. Durch den entstehenden Wasserstrahl wird das Schild rot. Bereits im Titelbild des Spiels (Familie beim Fernsehen) kann das Wort "COWABUNGA" schnell eingetippt werden. Bart hat dann unendliche Leben. ■

Ultima VII

Auch Kreditberater Wolfgang Müller hat einen Tip, wie man bei Ulti-

ma zu mehr Kohle kommt. Man geht in Britain zu Batlin, dem Führer der Gemeinschaft und Mitglied von dem Verein. Die dann folgenden Fragen beantwortet man nach Belieben. Wenn Batlin nun fragt, ob man für ihn ein Kästchen nach Minox bringen kann, lehnt man zunächst einmal ab. Nun beendet Batlin die Unterhaltung. Jetzt aber kommt der Trick: Spricht man nun Batlin erneut auf die Kassette an und sagt zu, diese nach Minox zu bringen, erhält man 100 Ex-Points und 100 Goldstücke. Dies kann man beliebig oft wiederholen. ■

Police Quest I

Daniel Meyer meint, mit der dürftigen Antwort zu der PQ-Frage von Björn aus Heft 4/92 wird selbiger das Problem wahrscheinlich nicht lösen können: Nach dem Anhalten wird erst einmal Verstärkung über Funk gerufen. Sobald diese eingetroffen ist, kann man aus dem Wagen aussteigen. Danach wird der Typ aufgefordert auszusteigen (come on). Gleich nachdem der Kerl ausgestiegen ist, befiehlt man ihm stehenzubleiben (stop) und sich danach hinzulegen (lay down). Dann kann man ihn in Ruhe verhaften. ■

Legend of Fairghail

Thomas Eibl weiß weiter. Das Codewort für die Element-Wache in den Zwergminen lautet "NAGEL". ■

Zelda III

Zur Frage von Michael, wie man durch die Tür nördlich des Wüstenpalastes gelangt, hat Dr. Heinrich Winkel die passende Antwort: Wenn Du im Raum bist, mußt Du zum zweiten Stein von links gehen und ihn nach unten schieben. Nachdem Du das getan hast, bist Du trotzdem noch nicht näher am Endboß. Um zu ihm zu gelangen, mußt Du aus dem Raum mit den sechs Steinen raus und nach oben gehen. Du findest einen Höhleneingang, der von Steinen umgeben ist. Räume die Steine aus dem Weg und gehe in die Höhle, wo du den Endboß suchst. ■

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Entertainment
GmbH
SkyLine

Tel.: 07 11/81 27 36
St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- /
Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	AMIGA	IBM
1869	76,90	89,90
Abandoned Places II	69,90	89,90
Aces of Europe	---	62,90
B.A.T. II	82,90	89,90
Banff	---	46,90
Battle Island + Data I	76,90	82,90
Betrayal of Krondor	a.A.	104,90
B17 Flying f.	86,90	99,90
Body Blows	69,90	---
Bundesliga Manager 2.0	76,90	89,90
Campaign	76,90	89,90
Car & Driver	---	82,90
Chaos Engine	62,90	a.A.
Chuck Rock 2	62,90	---
Comanche	---	96,90
Comanche Data	---	66,90
Desert Strike	69,90	79,90
Dogfight	---	99,90
DSA 2	a.A.	a.A.
Dune 2	62,90	89,90
Eishockey Manager	82,90	89,90
Flashback	69,90	---
Front Page Football	---	82,90
Gunship 2000	89,90	89,90
Hanniball	76,90	89,90
Inca	---	104,90
Jonathan	82,90	89,90
Lemmings 2	69,90	89,90
Lionheart	62,90	---
Mad TV Data	26,90	26,90
Mauna Kea	---	47,90
Maniac Mansion 2	a.A.	a.A.
Pinball Dreams	62,90	62,90
Ringworld	a.A.	a.A.
Sensible Soccer 2	62,90	62,90
Sherlock Holmes	---	96,90
Space Quest 5 dt.	---	76,90
Streetfighter 2	62,90	76,90
Strike Commander	---	99,90
Strike Commander Speech	---	47,90
Stunt Island	---	89,90
Task Force	---	104,90
The Slower	a.A.	a.A.
The Legacy	---	104,90
Tornado	---	79,90
Transarctica	62,90	62,90
Ultima 7/2	---	96,90
Ultima Underworld	---	82,90
Unlimited Adv.	---	69,90
V for Victory 2	---	79,90
Wayne Gretzkey 3	a.A.	89,90
Wing Commander I	89,90	---
Wizzardry 7 dt.	a.A.	89,90
Whales Voyage	76,90	79,90
X-Wing dt.	---	96,90
Zool	62,90	62,90

Notwendiges Zubehör AMIGA...

Laufwerk 3,5" extern	134,90
Laufwerk 3,5" intern	125,90
Amiga Action Rep. für A500	199,00
Amiga Action Rep. für A2000	219,00
512 KB Speicher für A500	69,90
1,8 MB Speicher für A500	264,90

Videogames Auszug

Super NES	
PGA	135,95
Another World	134,95
Dragons Lair	114,95
Gods	133,95
Darins Twins	114,95
Act Racer	139,95

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★



The Humans

Die Probleme, die David in 3/93 mit Humans hat, kann Matthias Raps gar nicht verstehen. Der neunte Level ist eigentlich gar nicht so schwer. Man sammelt alle drei Speere auf, die im Level herumliegen, und wirft sie auf die Dinosaurier. Bei den ersten beiden Treffern zuckt er, und beim dritten bricht er zusammen: Der Level ist schon geschafft. Der eine Speer liegt hinter dem Dinosaurier. Um an ihn heranzukommen muß ein Human vom Saurier gefressen werden, während ein anderer vorbeischleicht. ■

Laura Bow II

Alexander kann Toni helfen. Die beiden deutschen Antworten lauten: Leib und Grab. ■

Ultima VII

Noch eine Antwort zur Frage aus Heft 4/93 von H. Schroeter: Tja, wie Du den Trank für den Leech mischen mußt, weiß ich selber nicht so genau, aber dafür kann ich Dir sagen, wie du zu Geld kommst: Man begeben sich nach Cove und nehme Jaana in die Party auf. Zurück in Britannia, begeben man sich in hinterhältiger Absicht in die Bank und töte neben den Wachen auch die Kassiererin. Bei der Leiche der letzteren findet man drei Schlüssel, mit denen die Türen geöffnet werden können. Nun ist der Weg zu den Geld- und Goldvorräten

frei – bis auf einige Kisten, für die man noch zusätzliche Dietriche benötigt. Nach dem Raubzug steckt man der Leiche wieder die Schlüssel zu und bittet Jaana, die Gnädigste doch wiederzubeleben. Das macht diese dann auch, und die Welt ist wieder in Ordnung. Und da sich die Kassiererin an nichts erinnern kann, können Gold und Nuggets noch in rund 1500 solide britische Goldmünzen eingetauscht werden. ■

Pacific Island

Hansi hatte in Heft 2/93 Probleme, die Bernd beseitigen kann. Das Artilleriefeuer sollte man auf die Punkte 5 und 6 legen und hoffen, einige der Panzer in den Wäldern zu erwischen.

Sobald das Spiel beginnt, in Richtung Süden sehen und die drei Panzer zerstören, die im Dorf stehen. Danach ein Platoon zu Punkt 1 fahren lassen – und zwar auf direktem Weg, da sonst die Zeit knapp wird. Das nächste Platoon schickt man nach Punkt 2. Man sollte diese Einheit am südlichsten Rand des Dorfes platzieren, so daß man den südlichen und den östlich gelegenen Wald sehen kann. Noch ein Platoon schickt man nach Punkt 3 und läßt ihn da die Gegner zerstören, die über die Straße nach Westen flüchten wollen. Es handelt sich lediglich um drei Versuche, dann kann man die Einheit abziehen und bei der Sicherung des Konvois helfen lassen.

Der letzte Zug geht nach Punkt 4, wo eine Radarstation und noch ein paar Einheiten des Gegners weggeblasen werden.

Wenn der Konvoi dann von feindlichen Panzern befreit in Richtung Dorf losfährt, sollte die Einheit an Punkt 4 den östlichen Wald beobachten. Der Verband von Punkt 1 sucht den westlichen Wald nach Gegnern ab. Jetzt kann es leicht passieren, daß man in dem Gewimmel Freund und Feind nicht mehr auseinanderhalten kann. Als nächstes kann dann auch die Einheit von Punkt 3 nachrücken. Der Platoon im Dorf sollte dort verbleiben, da der Feind dieses als nächstes überrennen will. ■

Battle Tech

In der ASM 4/93 wurde nach Dr. Tellhim gesucht. P. Mailand hat ihn in der "Investors Hut" gefunden.

Andreas Gericke hat eine Hilfe für Sven parat: Vermutlich fehlt der "White Code". Ihn holst Du aus dem Sternerraum, rennst zum Generator, und damit sollte die wertige Dame auch schon erscheinen. Auch für den unbekanntenen Leser, der Probleme mit dem gleichen Spiel hat, gibt es einen Tip: Wenn Du weißt, wo die Hütte liegt, holst du dir einen Tech und einen Arzt. Die beiden werden jetzt auf ihrem Gebiet trainiert, und schon kann man in die Hütte einmarschieren. ■

Hard Nova

Hier ist Christoph Niederkleines Antwort auf Fritzens Frage in Heft 4/93: Der Weg zu diesem Raum wird einem nur dann geöffnet, wenn man dem Barkeeper ein bestimmtes Paßwort sagt. Dieses Paßwort erhält man in einer anderen Bar auf einem anderen Planeten von einem Händler, der einem den Auftrag gibt, die Leute in diesem Zimmer zu plätten, weil diese irgendeinen Vertrag nicht eingehalten haben.

Das sollte man aber erst versuchen, wenn man selbst genug Hitpoints und gutes Equipment besitzt. Das Spiel läßt sich aber auch bestens ohne diese Aktion lösen. Zu den Typhons ist eigentlich nur zu sagen, daß das Ziel des Spiels darin besteht, deren Invasion zu verhindern. Wenn man das durch bloßes Abballern aller Typhonschiffe erreichen könnte, wäre mir das ganze Spiel ehrlich gesagt ein wenig zu höhnig. Vielmehr sollte man versuchen, so ein Schiffchen zu entern. Da lassen sich nämlich zwei feine Datendisketten finden, welche man von dem Computer, der Damien Altron erzeugt, übersetzen lassen kann. Der weitere Weg führt dann über die DSRE Labs, eine ältliche Sängerin und einen hohlen Asteroiden. Mit dieser ganzen Geschichte läßt sich dann auch das Intro besser verstehen. Ebenso bekommt dann dieser eine Planet mit der extrem hohen Schwerkraft einen entscheidenden Sinn. ■



HOTline

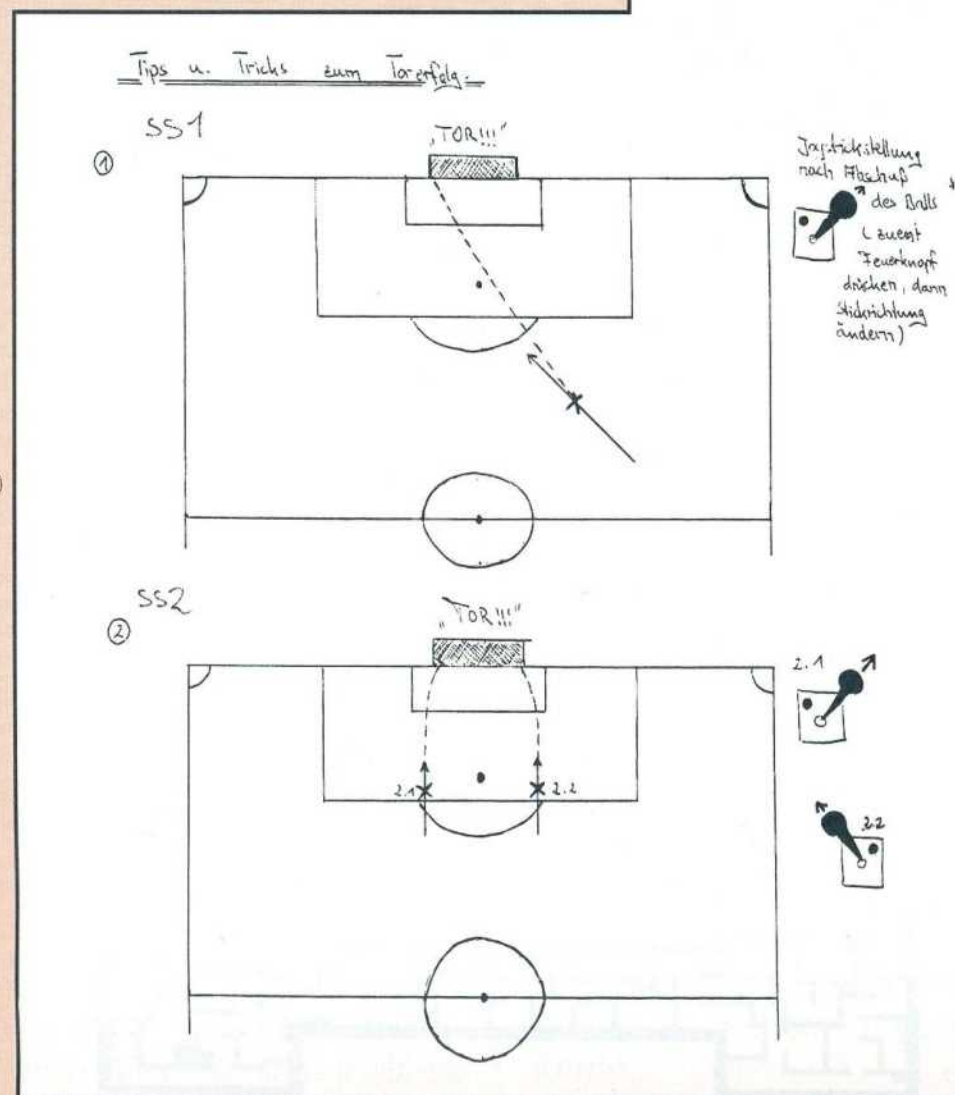
Die Antwort
auf alle
brennenden
Fragen!
Jeden
Mittwoch
von 16³⁰ bis 19⁰⁰



Telefon

0 56 51 / 92 97 60
0 56 51 / 92 97 61

möglich, d.h. im Mittelfeld attackieren. Gelingt dies nicht, müssen die Abwehrspieler diese Aufgabe übernehmen (logisch, oder?), wobei hier darauf zu achten ist, daß die Abwehrspieler niemals zu weit nach vorne laufen, da sie sonst sehr leicht vom Gegner ausgespielt werden können und man oft ein Tor einfängt.



Die (leichten) Torszenen

1. Die auf der ersten Zeichnung dargestellte Torszene ist die sicherste von allen. Man läuft dazu schräg auf den Elfmeterpunkt zu und hält sich etwas rechts. Dann verpaßt man dem Ball einen Rechtsdrall (*Effet*), wobei die aufgezeichnete Joystickhaltung beachtet werden sollte; zudem ist es entscheidend, daß der Schuß vor dem 16-Meter-Raum durchgeführt wird, damit nicht die gegnerische Abwehr (*erfolgreich*) attackiert. Beherrscht man diesen Ball, ist es sogar möglich, selbst den stärksten Computergegner zweistellig zu besiegen!

2. Während der zweiten Torszene läuft man nicht direkt auf den Torpfosten zu, sondern hält sich etwas links bzw. rechts (*möglichst in der Mitte zwischen 5-Meter-Raum und Pfosten*). Der nun folgende Schuß, den man kurz nach dem Eintreten in den '16er' abgibt, wird mit Links- bzw. Rechtseffet versehen – und Tor!

3. Man läuft wiederum schräg auf eine der beiden Torecken zu. Wird

man nicht attackiert, so schießt man den Ball unmittelbar ins Tor, ohne ihn anzuschneiden. Selbst hochkarätige Torhüter müssen dabei oft hinter sich greifen.

4. Bei dieser Torszene ist darauf zu achten, daß man die angegebene Position ziemlich genau einhält. Der Spieler wirft den Ball in die beschriebene Richtung ein. Der jeweilige Stürmer, der diesen Ball annimmt, läuft nun auf gleicher Höhe in Richtung der rechten bzw. linken äußeren Ecke des '16ers'. Von dort erfolgt ein nach rechts bzw. links angeschnittener Schuß, der zwar nicht immer im Netz landet, aber immer öfter...

5. Spieler 1 schießt den Ball mit einem Rechts- oder Linkseffet in die gegnerische Hälfte. Oftmals kommt der Ball so, daß ihn ein zweiter Mitspieler (*Spieler 2*) ohne größere Probleme annehmen kann. Der führt den Ball dann soweit schräg, daß er, falls er direkt aufs Tor zuliefe, genau in eine der beiden Ecken treffen würde. Hat man diesen

Punkt erreicht, kickt man den Ball, ohne ihn vorher anzuschneiden, direkt ins Tor. Wichtig ist dabei jedoch, daß der Schuß noch möglichst vor dem '16er' erfolgt. ■

Niklas Feuring

Motörhead

Und wo wir einmal beim Freezen sind, lassen wir das MKIII gleich am AMIGA 500 und verschaffen uns an der Stelle 10186 ein paar zusätzliche Leben und bei 10188 noch weitere Schüsse (max. 12!). ■

Stefan Blümel

Pitfighter

Hier kann man die Leben von Player 1 bei der Adresse 5A31 und die von Player 2 bei 5AFB verändern. Die Zeit läßt sich ebenfalls manipulieren; und zwar bei 6E5F. ■

Stefan Blümel

Bundesliga Manager Pro 2.0

Mit den folgenden Tips von Tobias Koch sollte es nun kein Problem mehr sein, im Endlos-Modus alle möglichen Pokale und Titel zu ergattern:

Verträge

Zu Beginn der Saison mit ALLEN Spielern 4-Jahres-Verträge abschließen. Später – im vierten Jahr – sollte man die Spieler verkaufen und billige Spieler wieder einkaufen, die man auch für 4 Jahre verpflichtet. Am Saisonende sollten die Verhandlungen der Spieler ernst genommen und ihre Forderungen akzeptiert werden. Sollten die Forderungen zu hoch sein, könnte man eine Kürzung von z.B. 92.746 auf 92.000 oder bei einem Jahr Laufzeit auf 90.000 vornehmen und den Spieler auf die Transferliste setzen, was oftmals die doppelte Verkaufssumme einbringt!

Transferliste

Spieler im Alter von 33 Jahren soll-

ten stets auf die Transferliste gesetzt werden, da sie sehr bald ihren Job als Fußballer an den Nagel hängen werden. Spieler, die mehr als 1 Million NETTO einbringen, sollte man immer verkaufen, selbst wenn sie nicht auf der Transferliste stehen. Für einen solchen Spieler kann man dann einen ähnlich starken ausleihen. Das Ausleihen von Spielern kurz vor Saisonende lohnt sich nur dann, wenn man noch die Chance hat, Meister oder Pokalsieger zu werden.

Finanzen

Von Beginn an muß man die Spieler so oft wie möglich ins Trainingslager schicken, da ihre Spielstärke auf diese Weise am effektivsten zunimmt. Eine Orientierung dabei stellen die folgenden Werte dar:

- für die 3. Liga mindestens die Stärke des 16. Platzes der 2. Liga;
- für die 2. Liga mindestens die Stärke des 15. Platzes der 1. Liga;
- für die 1. Liga mindestens die Stärke von 80.

Des weiteren sollte man genügend Geld in einen Stadionausbau investieren:

- bis Ende der 3. Liga 25.000 (ausschließlich Stehplätze);
- bis Ende der 2. Liga 45.000 (ausschließlich Stehplätze);
- in der 1. Liga bis zu 80.000-100.000 (Steh- und auch Sitzplätze).

Training

Die Anfangseinstellung normal übernehmen und unverändert lassen, lediglich *Intensität* bis Maximum (10 Bälle) gehen und Höchstaussgaben für die *Jugendförderung* tätigen.

Taktik

Die erfolgreichste Taktik ist *Mittelfeld*. Dabei den Einsatz in der Mitte lassen (= etwas gelb) und nicht verändern! Man sollte es außerdem stets vermeiden, Spieler auszuwechseln, auch bei einer Unterzahl, da sich sonst Unruhen in der Mannschaft breit machen.

Bank

Kredite sollten nur im äußersten Notfall aufgenommen werden, um aus den 'Roten Zahlen' herauszukommen oder den Stadionausbau entsprechend zu fördern. Die Schulden können dann später abgebaut werden.

Werbeverträge

In der 2. und 3. Liga alle Angebote annehmen, da man sich die besten Angebote nach einem Aufstieg in Ruhe herauspicken kann. Die neueren Verträge sollten allerdings nur dann angenommen werden, wenn der Betrag dementsprechend höher ist. Dabei mit dem niedrigsten 'Banden-Geld' anfangen und erst zum Schluß durch den teuersten ersetzen, da ja die anderen bis dato noch gültig sind. ■

Autor

Alien Breed Special Edition 1992/93

1, 2, 3 - Action Replay herbei. Player 1 kann seine Inventar an folgenden Adressen ein wenig aufstocken:

C059D3 (Schlüssel), C059CB (Munition), C059C7 (Leben) und Player 2 hier: C06173 (Schlüssel), C0616B (Munition), C06167 (Leben) ■

Stephan Hagenkötter

Flashback

Die einzelnen Levelcodes zu *Another World II*:

Facile (Einfach)

BACK
LOUP
CINE
GOOD
SPIZ
BIOS
HALL

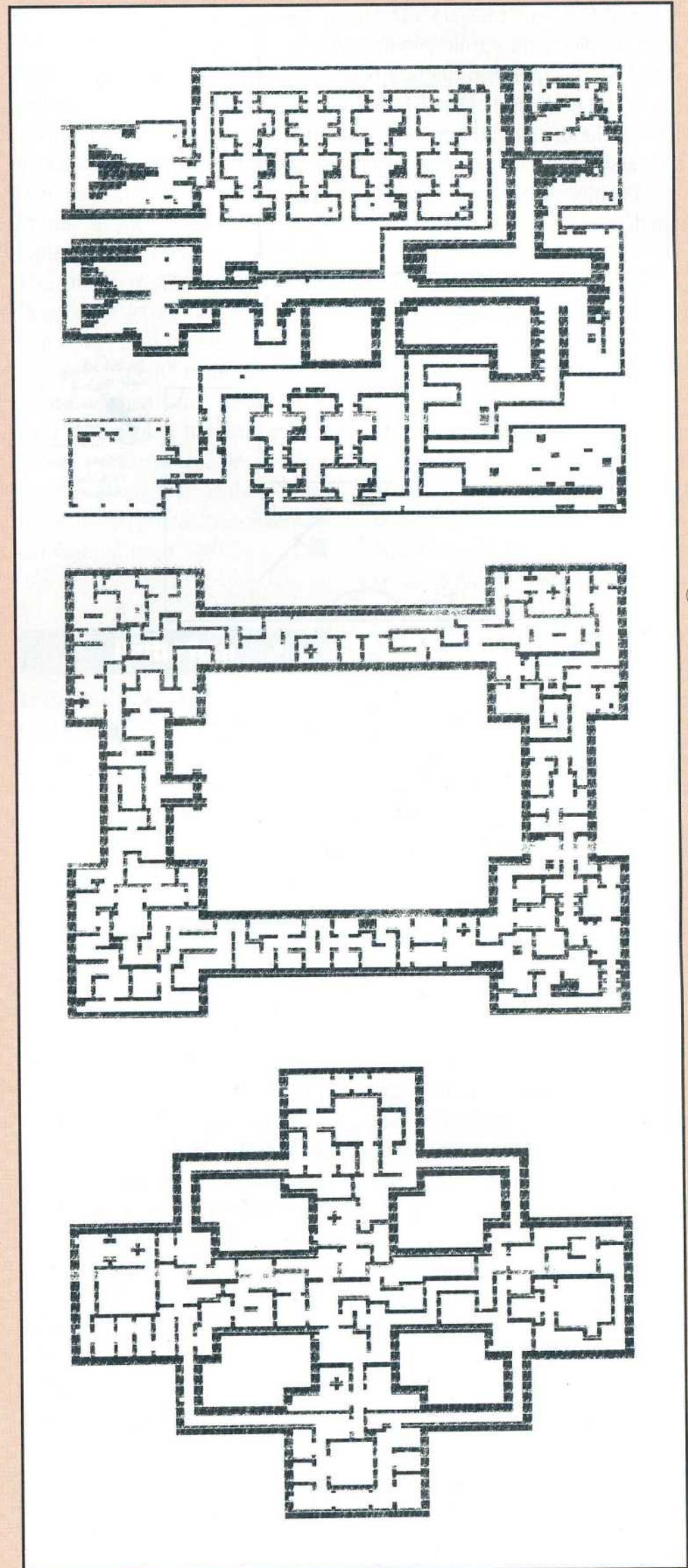
Normal

PLAY
TOIT
ZAPP
LYNX
SCSI
GARY
PONT

Difficile (Schwierig)

CLOP
CARA
CALE
FONT
HASH
FIBO
TIPS

F. Höfer



Populous II

PC-User sollten sich möglichst vom Computer mit den Ebenen des Landes helfen lassen. Das gibt zwar weniger Punkte, aber ein Sieg wird so schneller erreicht.

Am Anfang jeder Welt sollte man nicht lange warten, sondern gleich

Wanderer ausschicken (*rechte Maustaste: auf die Mitte vom Haus klicken*). Das ist die effektivste Methode, um 'Mana' zu bekommen.

Noch ein paar zusätzliche Tips gefällig?

1. Sollte der Gegner wieder einmal seine Leutchen zum päpstlichen

Magneten beordern, legt man dort am besten einige 'Gesinnungswechsel-Dich-Brunnen' an, woraufhin die Zuwachsrate der eigenen Leute phänomenal ansteigt.

2. Mittels einiger Straßen und etwas Moor läßt sich ein vortrefflicher Weg in den Untergang bauen: Man lege eine lange Straße im feindlichen Gebiet an und setze direkt dahinter eine schöne Moorfläche. Dumm, wie unsere Gegner nun mal sind, benutzen sie doch glatt diese Straße und rennen unmittelbar in ihr Verderben – ist es nicht wunderbar?

3. Nach Möglichkeit sollte man das Land des Gegners soweit senken, bis ein kleiner See entsteht. Danach setzt man einen Wasserstrudel hinein und kann sich an den gewaltigen Kräften der Natur erfreuen.

4. Sobald es möglich ist, sollte man 'Helden' losschicken, aber erst dann, wenn sie die Stärke von mindestens 10.000 Mann (und Frau?) erreicht haben. Besonders gut wirkt ein starker *Adonis*. ■

Andreas Harlander

Hardball III

Mit diesem Tips von *Andre Losanow* dürfte es keine Probleme mehr bereiten, ein Match zu gewinnen. Voraussetzung für einen potentiellen Erfolg ist, daß ein 'Batter' (*Schlagmann*) das erste Mal erreicht und außerdem mindestens 'Speed 4' aufweist. Hat dieser Spieler das erste Mal erreicht, sollte man seine Aufmerksamkeit aus das zweite Mal richten (*logisch, oder?*) Der Computer wirft den Ball sicherheitshalber zum zweiten 'Baseman', dieser wirft ihn zum 'Pitcher'. Nachdem er geworfen hat, sollte man sich zum zweiten 'Base' (*Mal*) hinüberschleichen. Wenn der 'Pitcher' den Ball zum zweiten Mal zurückwirft, ist man leider zu früh gestartet. Dann nichts wie zurückrennen und das Ganze noch einmal probieren. Hat man aber den richtigen Moment erwischt, wirft der 'Pitcher' den Ball zum ersten 'Base' (*was ja eigentlich falsch ist*). Somit erreicht man sicher das zweite Mal. Der Computer versucht nun zu retten, was noch zu retten ist, und wirft den Ball hinüber zum zweiten 'Base', wo man bereits steht. Das Ziel ist es für uns aber, einen

'Run' (*Punkt*) zu erreichen. Wirft der zweite 'Baseman' wieder zurück zum 'Pitcher', muß man versuchen, schleunigst das dritte zu erreichen. Der Computer macht daraufhin wieder denselben Fehler und wirft diesmal zum zweiten 'Base'. Auch ein erneuter Versuch vom Computer, die Situation zu retten, wird wahrscheinlich scheitern. Er wirft zum dritten 'Base'. Nachdem sich nichts rührt, wirft der dritte 'Baseman' zum 'Pitcher'. Und was jetzt kommt, ist doch logisch: auf zum *HOME PLATE*. Der Computer macht wieder den gleichen Fehler, und man erzielt einen grandiosen *Home Run*. Man sollte aber unbedingt beachten, daß man nicht allzu früh losrennt, da der 'Pitcher' den Ball sonst genau zu dem 'Base' wirft, zu dem man gerade unterwegs ist!

Ein paar kleine Tips noch zum Schluß:

'Home Runs' lassen sich besonders gut erzielen, wenn der 'Pitcher' des Computers einen 'Fastball' oder 'Offspeed' wirft, denn der 'Fastball' wird sehr kraftvoll geworfen, und beim 'Offspeed' kann man ziemlich genau abschätzen, wie der Ball fliegt, da es ein relativ langsamer Wurf ist.

Wenn man selbst der 'Pitcher' ist, sollte man stets einen 'Curveball' werfen, wenn der gegnerische Schlagmann auf der linken Seite steht. Steht dieser auf der rechten Seite, einen 'Slider', 'Screwball' oder 'Knuckleball'. ■

WWF II European Rampage

Wer am liebsten 'Immer-Feste-Draufhauen' Spiele zockt, aber bei WWF II noch nicht sonderlich weit gekommen ist, kann sich ja mal die folgenden Tips zu Gemüte führen:

1. Man sollte möglichst nie mehr als zwei Tritte oder Handkantenschläge hintereinander austeilen, da man sonst ziemlich schnell die Bodenmatte von unten betrachtet. Ein Beispiel: Ihr steht in der Mitte des Ringes mit dem Gesicht nach rechts. Euch gegenüber der riesige, starke Gegner. Er kassiert von Euch zwei Handkantenschläge, und Ihr verdrückt Euch sofort nach links, unten oder oben. Aber nicht nach rechts, sonst gibt's Haue! Alles klar?
2. Ihr solltet niemals in die Ver-

suchung kommen, aus dem Ring zu steigen, da sonst die Gefahr besteht, Schläge zu erhalten und ausgezählt zu werden.

3. Auf keinen Fall von den Seilen springen, da Ihr eventuell daneben springen könntet, denn Eure Gegner sind oftmals schneller wieder auf den Beinen, als Ihr es für möglich haltet; außerdem kostet es eine Menge Energie.

4. Solltet Ihr mal einen *Gorilla Press* dicht an den Seilen schaffen, befördert Eurem Gegner am besten aus dem Ring, weil er dann durch die Seile in den Ring zurückkommt. Der Vorteil dabei ist, daß Ihr ihm sofort einen Handkantenschlag verpassen und ihn damit besiegen könnt.

5. Ein Kampf ist nicht am obersten oder untersten Seil zu beenden, da der Gegner Euch recht schnell aus dem Ring befördert, Ihr dadurch jede Menge Energie verliert und der Gegner von seinem noch frischen Partner abgelöst wird.

6. Bei der Partnerwahl sollte man möglichst *Hulk Hogan* wählen,

denn Hulk besitzt zwei Sterne, die aussagen, daß er nach einem Wechsel sehr schnell wieder Energie auf-tankt.

7. Vermeidet im Kampf einen 'Drop Kick', weil der Gegner meistens schneller als Ihr wieder auf den Beinen steht und Euch dann fertig macht. Es ist eher ratsam, den Gegner niederzuschlagen und einen kurzen 'Big Splash' anzuwenden.

8. Wenn Euch der Gegner zu Boden schlägt und anschließend auf die Seile steigt, bleibt einfach liegen und wartet, bis er springt. Dann rollt Ihr Euch zur Seite und könnt den nun am Boden liegenden Gegner besiegen.

9. 'Earthquake' und 'Taifun' sind äußerst hart! Haben sie Euch erst mal am Boden liegen, schlagen sie so lange auf Euch ein, bis der Kampf für Euch verloren ist. Also, schleunigst wechseln.

Das beste zum Schluß:

Wenn Euch ein Titelkampf bevorsteht, laßt Euch von 'Hawk' und 'Animal' nicht aus der Ruhe bringen. Sie weichen den meisten Aktio-

Anzeige

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT-UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen: 0 21 56 - 60 7 77

PC - Spielesoftware		PC - Spielesoftware		PC - Spielesoftware	
1869	DV 89.90	King's Quest 6	DV 79.90	Wizardry 7	DV 89.90
Aces of the Pacific	DA 69.90	Legend of Kyrandia	DV 69.90	X-Wing	DA 89.90
Battle Isle Data 2 *	DA 49.90	Lemmings 2	DA 79.90	Xenobots	DA 79.90
Bundesliga Pro.2.0	DV 69.90	Links 386 Pro	DA 89.90	Zool	DA 69.90
Burning Steel	DV 89.90	Lost F.Sherl.Holms	DV 89.90	AMIGA - Spielesoftware	
Buzz Aldrin Race *	DA 89.90	Michael Jordan	DA 79.90	B-17 Flying Fortr.	DA 69.90
Chessmaster 3000	EA 69.90	Might & Magic 4	DV 89.90	Battle Isle Data 2 *	DA 49.90
Civilization	EA 89.90	Monkey Island 2	DV 89.90	Bundesliga Pro. 2.0	DV 69.90
Comanche	DV 89.90	Pinball Dreams *	DA 69.90	Creatures	DA 49.90
Comanche Data *	EA 79.90	Power Monger	DA 69.90	Desert Strike	DA 59.90
Creepers	DA 79.90	Ringworld *	DA 79.90	Eishockey Manager	DV 79.90
CyberRace *	DV 89.90	Sensibel Soccer *	DA 59.90	Flashback *	DV 69.90
Das Schwarze Auge	DV 79.90	Skat 92	DV 69.90	Gunship 2000 *	DA 69.90
Dogfight	DA 89.90	Space Hulk *	DA 99.90	Humans 2	DA 59.90
Dune 2	DV 69.90	Space Quest 5	DV 69.90	Lemmings 2	DA 69.90
Eco Quest 2 *	DV 79.90	Strike Commander	DA 89.90	McDonald Land	DA 49.90
Eishockey Manager	DV 89.90	Strike Speech Pack	EA 39.90	Sensibel Soccer	DV 49.90
Empire DeLuxe	EA 79.90	Task Force 1942	DA 89.90	The Chaos Engine	DA 49.90
F-15 Strike Eagle 3	DA 89.90	The Legacy *	DA 89.90	und viele weitere Programme!	
Flies Attack Earth	DV 89.90	Ultima 7 - Teil 2	DA 79.90	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Spieliste an! System angeben! </div>	
Front Page Football	EA 69.90	Ultima Underw. 2	DA 79.90		
Grand Prix Form.1	DA 89.90	V for Victory 2	EA 69.90		
Hannibal	DV 79.90	Veil of Darkness	EA 69.90		
Hired Guns *	DA 89.90	Wayne Gretzky 3	EA 89.90		
History Line 14-18	DV 89.90	Whale's Voyage *	DV 79.90		
Indiana Jones 4	DV 89.90	Wing Commander 2	DV 89.90		

LADENLOKAL in Willich 4 (Neersen), Hauptstr. 31
 Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr
 Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten! Schriftliche Bestellungen bitte an:
 Arbirosoft A.Hübecker, Postfach 1380, 4156 Willich 4
 Telefon: 0 21 56 - 60 7 77, Fax: 0 21 56 - 60 1 88
 Versandkosten: Nachnahme: DM 8,50, Vorkasse: DM 6,50 DA Deutsche Anleitung,
 DV Komplett in Deutsch, EA Englische Anleitung. Artikel die mit einem Sternchen
 gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar

ASM 06/93

nen aus. Deswegen keine Handkantenschläge oder 'Big Splashes' anwenden, da Ihr ohnehin keinen Treffer erzielt, sondern eher selbst getroffen werdet. Rollt Euch gegen ihre Beine und bearbeitet sie mit Fußstritten. Sie wechseln zwar fast jede Minute, aber das ist nicht weiter schlimm. Ihr könnt sie nur dann besiegen, wenn sie keine Energie mehr haben. ■

Jens Potulski

Wer allerdings lieber gegen *zu Salzsäulen erstarrte Gegner* kämpfen möchte, sollte *Klaus Vills Cheat* anwenden: Im Ring zehnmal hintereinander auf <F10> drücken, und die Gegner werden sich nicht mehr bewegen.

DUNE 2

Stefan Kaiser, seines Zeichens 'Ruler of Arrakis/Harkonnen' hat einige interessante Tips für Euch:

Zu Beginn eines neuen Levels solltet Ihr sofort abspeichern und alle Einheiten losschicken, um den Standort der Feind-Basis zu ermitteln. Diesen merkt Ihr Euch, um später nicht (*aus Versehen*) auf sie zu stoßen, da darauf meistens ein Angriff auf Eure eigene Basis erfolgt. Dann müßt Ihr wieder das gespeicherte Spiel laden und neu beginnen (*logisch...*)

Als erstes solltet Ihr den späteren Standort der Basis mit 'Concrete Slabs' oder später, nach einem Upgrade des 'Construction Yards', mit 'Large Concrete Slabs' auslegen, da sonst die Einrichtungen beim Aufstellen einen Schaden von 50% erleiden. Ihr solltet immer dafür sorgen, daß genügend 'Windtraps' die Stromversorgung sichern, da Ihr sonst einen strategischen Nachteil durch den Verlust des Radars erhaltet. Zur Standardausrüstung der Basis gehören der bereits vorhandene 'Construction Yard', ein 'Radar Outpost', mehrere 'Windtraps' und zwei 'Spice Refineries'. Später sollte dann von jeder neuen Einrichtung ein Exemplar beigelegt werden. Um eine 'Heavy Factory', 'Repair Facility' oder eine 'High Tech Factory' bauen zu können, müßt Ihr immer zuerst eine 'Light Factory' bauen. Wenn Ihr einen 'Starport' bauen könnt, solltet Ihr das sofort unter-

nehmen, da dieser erst einmal die Versorgung mit mobilen Einheiten ermöglicht. Trotzdem solltet Ihr in sicheren Zeiträumen des Spiels, d.h., wenn genügend Geld und alle anderen benötigten Einrichtungen vorhanden sind, die verschiedenen 'Factories' bauen, da die Fähre mal ausfallen kann und die Preise am 'Starport' oftmals viel höher sind, als wenn Ihr die Einrichtungen selbst baut. Sobald irgendeine Einrichtung erweitert werden kann (*Upgrade*), solltet Ihr dieses auch tun. Ein 'IX Research Center (*House of IX*)' ist nötig, um Spezialwaffen der einzelnen Häuser zu bauen (*Harkonnen: Devastator; Ordos: Deviator; Atrides: Sonic Tank*). Falls Ihr einen Palast bauen könnt, solltet Ihr dieses ebenfalls unternehmen, da Euch der Palast – je nachdem, welches Haus Ihr vertritt – eine zusätzliche Waffe gewährt (*Harkonnen: Death Hand; Ordos: Saboteur; Atrides: Fremem*). Bei der Anwendung der 'Death Hand' solltet Ihr wie folgt vorgehen:

1. Mit 'Trikes' die feindliche Basis und zusätzlich lohnende, feindliche Einrichtungen ausfindig machen (*je größer, desto besser*). Das beste Ziel stellt hierbei der feindliche Palast dar.
2. Den Palast einmal anklicken, so daß die 'Launch-Option' verfügbar wird.
3. Den Screen auf *Ziel/Feindbasis* scrollen und abspeichern.
4. 'Death Hand' abfeuern und abwarten, ob ein lohnenswertes Ziel vernichtet wurde (*die Rakete sollte mindestens eine Feindeinrichtung vernichten; feindliche Einheiten sind kein lohnendes Ziel, sondern Verschwendung von Raketen*)!
5. Sollte der Angriff erfolgreich gewesen sein, erneut abspeichern und anschließend ganz normal weiterspielen.
6. Falls die Rakete nicht getroffen hat, Speicherstand neu laden und noch einmal die 'Death Hand' abfeuern.
7. Dieser Vorgang sollte so oft wiederholt werden, bis Ihr davon überzeugt seid, ein lohnendes Ziel zerstört zu haben. Natürlich ist es auch möglich, zwei Paläste zu bauen, da es einige Zeit dauert, bis die Spezialwaffen wieder

verfügbar sind. Aber Ihr müßt darauf achten, daß jeder Palast und jeder 'Starport' eine Energiemenge von 80 benötigt, so daß Ihr jedesmal etwa eine 'Windtrap' zusätzlich bauen müßt, um auch weiterhin die notwendige Energie für die Radaranlage zur Verfügung zu haben. 'Defend Walls' sind nutzlos und reine Geldverschwendung, da sie den Gegner nur für einen sehr kurzen Zeitraum aufhalten können und relativ schnell vernichtet werden. Sobald 'Turrets' oder auch 'Rocket-Turrets' verfügbar sind, solltet Ihr einige genau dort platzieren, wo sich die Hauptangriffszone der Feinde befindet, die meistens in der Richtung ist, in der die gegnerische Basis liegt. Eine 'Repair Facility' solltet Ihr ebenfalls sobald wie möglich bauen, da dort (*wie der Name ja auch schon sagt*) beschädigte Einheiten repariert werden, was vor allem wichtig ist, wenn Ihr in Betracht zieht, die Feind-Basis anzugreifen. Mit der Zeit solltet Ihr einige 'Carryalls' bauen oder kaufen, die die 'Harvester' schneller bewegen können und beschädigte Einheiten in die 'Repair Facility' bringen. 'Ornithopter' sind nutzlos, da sie recht schnell von feindlichen 'Rocket-Turrets' abgeschossen werden, können aber optimal zum Erkunden des Geländes benutzt werden. Wenn Ihr die gegnerische Basis angreift, dürft Ihr nicht einfach alle Einheiten auf die Basis losschicken, da sie sonst von der Verteidigungslinie und später von den 'Turrets' vernichtet werden. Außerdem solltet Ihr, wenn möglich, über eine 'Repair Facility' und einige 'Carryalls' verfügen. Es ist besser, einige 'Launcher', 'Deviatoren' oder 'Sonic Tanks' und andere Truppen (*'Tanks', 'Siege Tanks', 'Devastatoren', 'Quads', 'Trikes'*) außer Reichweite der Verteidigungsanlagen und -einheiten in Linien zu formieren. Wenn 'Turrets' oder 'Rocket-Turrets' vorhanden sind, könnt Ihr diese mit Hilfe der Launcher zerstören. Einheiten, die die Launcher angreifen, müßt Ihr mittels anderer Einheiten vernichten. Bevor Ihr die Einrichtungen angreift, ist es wich-

tig, daß Ihr die 'Turrets' bzw. 'Rocket-Turrets' ausschaltet. In den letzten drei bis vier Levels ist es ebenfalls wichtig, daß Ihr so schnell wie möglich 'Rocket Turrets' baut, um die Angriffe, die sehr früh erfolgen, erfolgreich abzuwehren. Dabei ist zu beachten, daß Ihr Eure Einheiten an einem sicheren Ort abstellt, damit sie nicht schon am Anfang beschädigt oder gar zerstört werden. Des weiteren solltet Ihr, sobald Ihr gegen die Harkonnen kämpft, deren Palast ausfindig machen und zerstören, da sie Euch sonst mit ihrer 'Death Hand' sehr schnell wichtige Teile der Basis zerstören können und auch werden. Im letzten Level solltet Ihr so schnell wie möglich den 'Sardaukar-Palast' zerstören, da dieser (*wie auch der Palast der Harkonnen*) über die 'Death Hand' verfügt.

Alle Dune 2-Anfänger, die wenig Geld aber einen Hex-Editor haben, können bei einem abgespeicherten Spielstand im relativen Sektor 0 alle Bytes vom 9. bis 40. Byte nach der Zeichenkette 'PLYR' in 'FF' umändern. Damit werden alle 'Spicesilos' bis zum Rand aufgefüllt. ■

Markus Berger

Die effektivste Waffe gegen jede Art von Fußtruppen stellt die 'Spice-Erntemaschine' dar, denn mit ihr können die gegnerischen Truppen einfach 'geerntet' werden. Das geht um einiges schneller, als sie mühsam abzuschießen. ■

Robert Seguin

Road Rash

Amigianer aufgepaßt! Um endlich mal auf einem der heißeren Öfen reiten zu können, gibt es für das Hauptmenü folgende Paßwörter: ■

Klaus Vill

Maschine	Code
Panda 600	00000 00J00 102VS 21JUD
Panda 700	00000 01591 00EGJ 567HM
Banzai 750	00000 00J01 113BT 22KDP
Kamikaze 750	00000 00R0D 013VS 32RV4
Ferruci 850	00000 01420 019GS 475VO
Shuriken 1000	00000 01421 109GS 448VN
Diablo 1000	00000 01590 10EGJ 5761K

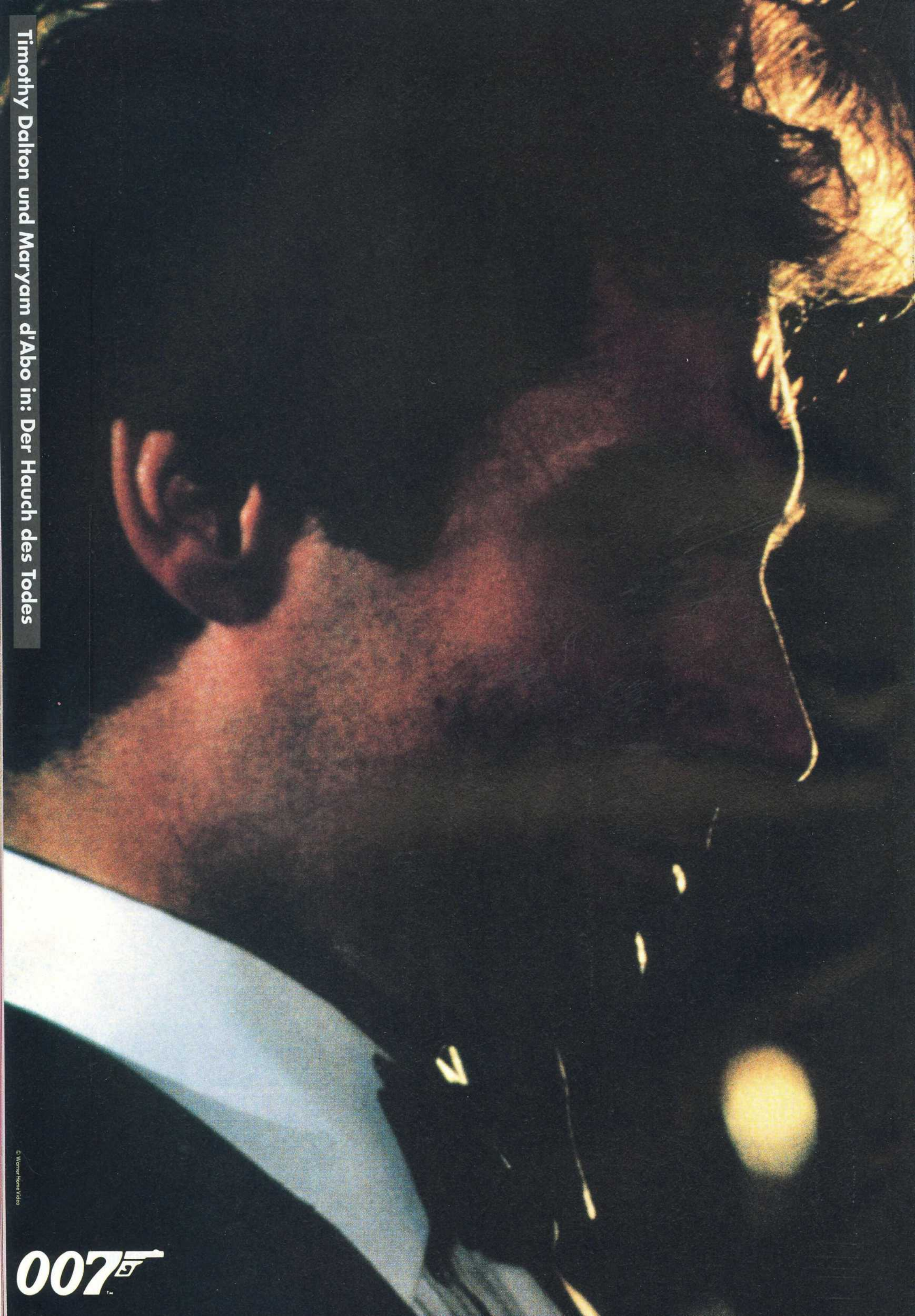


AADO



Digital Integration

The Real World of Simulation



Timothy Dalton und Maryam d'Abbo in: Der Hauch des Todes

© Warner Home Video

007[™]



SM
aktueller
software
markt



TORNA

AS
SM aktueller
software
markt

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	Conquest of the Longbow	Fire Brigade	King's Quest 4	Neuromancer	Rex Nebular	Steel Thunder
688 Attack Submarine	Curse of Enchantia	Fish	King's Quest 5	New Zealand Story The	Rings Of Medusa	Stellar Crusade
Abandoned Places	Curse Of The Azure Bands	Flugsimulator 3	King's Quest 6	Ooze	Rise Of The Dragon	Storm Across Europe
Ace 2	Dagger of Amn Ra	Flugsimulator 4	Kingdoms Of England	Operation Marketgarden	Roadwar 2000	Sub Battle Simulator
Ad Lib Soundkarte	Dam Busters The	Fountain Of Dreams	Knights Of Legend	Panzer Battles	Robox	Sword Of Aragon
Adventure Of Link (Zelda 2)	Dark Half	Future Wars	Kult	Panzer Strike	Rommel	Sword Of Vermillion
Airborne Ranger	Day Of The Viper	Goldragon's Domain	Landstz von Mortville Der	Pawn The	Russia	Tangled Tales
Alone In The Dark	Death Knights Of Krynn	Gateway To The Savage Frontier	Last Ninja	Personal Nightmare	Savage Empire The	Thunder Board Soundkarte
Alternate Reality The City	Deathlord	Gato	Last Ninja 2	Phantasie 3	Secret Of The Silver Blades	Times Of Lore
Alternate Reality The Dungeon	Decisive Battl. North Am. Civil War	Germany 1985	Legacy Of The Ancients	Phantasy Star 1 (Mastersystem)	Sentinel The (Firebird)	Transworld
Bad Blood	Def Con 5	Gettysburg	Legend Of Blacksilver	Phantasy Star 2 (Megadrive)	Sentinel World 1 Paragraphs	Ultima 1
Balance Of Power 1990 Edition	Defender Of The Crown	Gold Rush	Legend Of Faerghall	PHM Pegasus	Sentinel World 1 Paragraphs	Ultima 2
Bane Of The Cosmic Forge	Deja Vu (Amiga/ST)	Guild Of Thieves	Legend Of Kyrandia	Pirates!	Sentinel Worlds 1	Ultima 3
Bard's Tale 1 The	Deja Vu 2	Gunship	Leisure Suit Larry 1	Police Quest 1	Sex Vixens From Space	Ultima 4
Bard's Tale 2 The	Drachen Von Laos	Heart Of China	Leisure Suit Larry 2	Police Quest 2	Shadow Of The Beast	Ultima 5
Bard's Tale 3 The	Dragon Wars	Heimdall	Leisure Suit Larry 3	Pool Of Radiance	Shadowgate	Ultima 6
Battalion Commander	Dragon's Breath	Halloween	Leisure Suit Larry 5	Pool Of Radiance Advent. Journal	Shogun	Ultima 7 incl. Forge of Virtue
Battle Of Anietam	Dragons Lair (Anleitung für PC)	Hero's Quest	Les Manley - Last In L.A.	Pools Of Darkness	Soko Ban (Megadrive)	Ultima Underworld 1
Battlehawks 1942	Drokkhen	Hillsfar	Loom	Populous	Soceanian	Uninvited
Battles Of Napoleon	Dungeon Master	Holiday Maker	Lost Files of Sherlock Holmes	Ports Of Call	Sound Blaster (alle Versionen)	Up Pariscop
Battletech	Dunkle Dimension Die	Hook	Lure Of The Temptress	Powermanger	Space Ace	War In The South Pacific
Bismarck	ECO Quest	Imperium Galactica	Manhunter New York	Prince Of Persia	Space Quest 1	War Of The Lance
Black Cauldron The	Elite (Lösung für Amiga/ST/PC)	Indiana Jones 3 (Last Crusade)	Maniac Mansion	Project Firestart	Space Quest 2	Warship
Bloodwych	Elvira 1 - Mistr. of Dark (nicht C 64)	Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	Mars Saga	Project Stealth Fighter (C 64)	Space Quest 3	Wasteland
Bubble Ghost	Elvira 2 - Jaws Of Corberus	Insector X	Mewlo	Prophecy Of The Shadow	Space Quest 4	Wasteland Paragraphs
Buck Rogers 1	Empire Of The Mines	It Came From The Desert	Might & Magic 1	Quest For Glory 2	Spellcasting 101	Waxworks
Cadaver	Europe Ablaze	Jet	Might & Magic 2	Quest For Glory 3	Spirit Of Adventure	Willy Beamish
Carrier Command	Eye Of The Beholder 1	Jones In The Fast Lane	Might & Magic 3	Quest For Glory 3	Stadt der Löwen	Wing Commander incl. Secret Miss.
Champions Of Krynn	Eye Of The Beholder 2	Kampfgruppe	Milennium 2.2	Question 2	Star Command	Winzer
Chaos Strikes Back	F-14 Tomcat	Kathedrale Die	Miracle Warriors	Railroad Tycoon	Star Flight 1	World Cup Soccer (Megadrive)
Chrono Quest	F-15 Strike Eagle 2	Keef The Thief	Monkey Island 1	Reich For The Stars	Star Flight 2	Zack Mc. Kracken
Chrono Quest 2	Faery Tale Adventure The	King Arthur	Monkey Island 2	Red Baron	Star Trek 25th Anniversary	Zork 1
Code Name: Ice Man	Fascination	King's Quest 1	Navcom 6	Red Lightning	Star Trek 5	
Colonel's Bequest The	Fatal Heritage	King's Quest 2	Navym 6	Red Storm Rising	Starglider 1	
Conquests Of Camelot The	Final Fantasy Legend	King's Quest 3		Renegade Legion Interceptor	Starglider 2	

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)

INDIANA JONES 4	King's Quest 6	Monkey Island 2
PC dV 89,95 AMIGA dV 89,95	PC dV 99,95	PC dV 89,95 AMIGA dV 79,95

die weiteren Plätze

	AMIGA	IBM-PC
4. X-Wing dA	94,95
5. Lemmings 2 - Tribes dA	79,95	89,95
6. Wing Commander 2 dV	94,95
7. Comanche dA	94,95
8. Space Quest 5 dV	89,95
9. Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV	89,95	89,95
10. Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89,95	59,95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preislisten informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an Videospiele. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

<h3>A M I G A</h3> <p>In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)</p> <p>airbus a 320 dA 99,95 b 17 flying fortress dA 84,95 battle isle dA 79,95 battle team (batt. isle+data) dV 79,95 bundesliga manager edition dV 89,95 bundesliga manager prof. 2.0 dV 79,95 cadaver dV 74,95 cadaver levels dA 44,95 chaos engine dA 64,95 civilization dV 84,95 curse of enchantia dV 89,95 dune dV 79,95 england dA 49,95 epic dA 79,95 eye of the beholder 1 dV 79,95 eye of the beholder 2 dV 84,95 falco collection dA 49,95 goblins 2 dV 79,95 gunship dA 69,95 heart of china dV 94,95 history line 1914-1918 dV 89,95 humans dA 69,95 indiana jones 3 adventure dV 67,95 jimmy whites snooker dA 79,95 jonathan dV 94,95 kaiser dV 99,95 kathedrale die dV 89,95 kick off 2 dA 59,95 legend of kyrandia dA 69,95 legends of valour dV 89,95 leisure suit larry 5 dV 89,95 lemmings dA 69,95 links golf dA 84,95 lionheart dA 69,95 mad tv dV 79,95 manager dV 49,95 maniac mansion dV 69,95 microprose grand prix f. 1 dA 84,95</p>	<h3>I B M - P C</h3> <p>aces of the pacific dA 89,95 airbus a 320 dA 99,95 alone in the dark dV 94,95 atoc dA 89,95 b 17 flying fortress dA 99,95 battlechess 4000 s-vgo dA 79,95 bundesliga manager edition dV 89,95 bundesliga manager prof. 2.0 dV 79,95 burning steel dV 94,95 car & driver dA 84,95 civilization dV 99,95 curse of enchantia dV 89,95 dagger of amon ra dV 89,95 darklands dA 119,95 daughter of serpents dV 84,95 dune 2 dA 94,95 elite plus dA 94,95 erben des throns dV 84,95 eye of the beholder 1 dV 79,95 eye of the beholder 2 dV 84,95 f 15 strike eagle 3 dA 104,95 falco 3.0 (ms-dos 5.01) dA 99,95 goblins 2 dV 89,95 great courts 2 dA 79,95 gunship 2000 dA 99,95 gunship 2000 szenario dA 69,95 history line 1914 - 1918 dV 89,95 humans dA 69,95 inco dV 99,95 incredible machine dV 84,95 indiana jones 3 adv. vga dV 89,95 jimmy whites snooker dA 79,95 kgb dV 74,95 legend of kyrandia dV 74,95 legends of valour dV 89,95 leisure suit larry 5 dV 94,95 lemmings doublepack dA 79,95</p>	<h3>FRISCH AUF DEM MARKT</h3> <p>Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar.</p> <h3>A M I G A</h3> <p>0393 a train dA 79,95 0293 adventure collection dA 74,95 0293 atoc dA 94,95 0293 b 17 flying fortress dA 94,95 0293 creatures 2 dA 69,95 0393 links kurs bayhill club E 49,95 0393 links kurs hyatt dorado E 49,95 0393 links kurs pinehurst E 49,95 0393 wizardry 7 E 94,95</p> <h3>I B M - P C</h3> <p>0293 adventure collection dA 79,95 0393 betrayal at kronrod dV 99,95 0293 darkmare dA 94,95 0293 dune 2 dA 74,95 0493 islands of dr. brain dA 94,95 0393 links kurs baniff dA 54,95 0193 nick faldo golf dV 94,95 0293 spellcraft dA 89,95 0293 strike commander dA 109,95 0393 wizardry 7 dV 109,95</p> <p>Softwaretest schafft Sicherheit! Für 5,- DM pro Titel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.</p> <p>Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!</p>	<h3>SONDERANGEBOTE</h3> <p>stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (E)</p> <h3>A M I G A</h3> <p>art of chess the dA 29,95 captain planet dA 29,95 chuck yeagers aft. 2.0 dA 34,95 corruption dA 39,95 deuterios dA 39,95 flight path 737 dA 9,95 gemiini wing dA 29,95 go far gold US 29,95</p> <p>hollywood poker pro dA 19,95 ice hockey dA 19,95 in 80 tagen um die welt dV 19,95 oil imperium dV 19,95 olympiad collection US 29,95 olympiad collection US 19,95 spot dA 19,95 swords of twilight dA 34,95 trivial pursuit US 29,95 vampires empire US 29,95 wanted dA 29,95 waterloo dA 19,95 x out US 19,95 xenon 2 the megablaster dA 29,95</p> <h3>I B M - P C 5.25</h3> <p>bard's tale 3 the dA 39,95 battletech 2 dA 39,95 bill budgets pinball constr. US 29,95 go far gold dA 29,95 king of chicago US 19,95 manchester united US 29,95 olympiad collection US 29,95 savage empire the US 39,95</p> <h3>P C - S O U N D</h3> <p>roland soundkarte scc 1 PC 799,95 sound blaster v 2.0 deluxe PC 199,95 sound blaster cms chips PC 69,95 sound blaster pro basic PC 299,95 sound blaster pro deluxe PC 329,95 sound blaster cd-rom drive PC 579,95 sound blaster pro + cd-rom PC 899,95 sound blaster 16 asp PC 509,95 video blaster genlock-karte PC 639,95 wave blaster PC 469,95</p> <h3>Z U B E H Ö R</h3> <p>aktiv-boxen Paar 59,95 mous transparent AM 39,95 mous transparent PC 44,95 mous pad 4,95 speicher a 500 512 kb + Uhr 59,95 speicher a 600 1 mb 99,95</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
5000 KÖLN 1 (ab 01.07.93 50667)

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... L P A Prg Test Zub

..... L P A Prg Test Zub

..... Kundenmagazin (kostenlos)

Computertyp

AUFTRAGGEBER

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.



Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

Bunny Bricks

Während des Spiels <Alt-Strg-N> und die rechte <Shift>-Taste drücken. Sogleich hoppelt das Kaninchen in den nächsten Abschnitt. Wer nun statt auf <N> auf <L> drückt, erhält zusätzliche Leben. Um direkt zu einer der fünf Welten zu marschieren, ersetzt man <N> durch <T> und tippt eine Zahl von 1 bis 5.

Klaus Vill

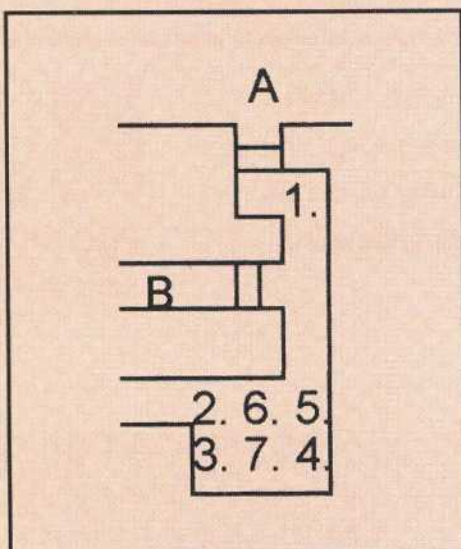
Dalek Attack

Im Spiel gibt Doktor Who *ROGER MOORE AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS* (mit Leerzeichen) ein. Fortan können die Daleks dem Doktor nichts mehr anhaben; aber Vorsicht: ein Sturz von einer Plattform endet nach wie vor tödlich! (Wenn der Cheat nicht gleich funktioniert, einfach die beiden Namen vertauschen oder statt Roger Moore *JAMES BOND* eingeben).

Klaus Vill

Eye of the Beholder 2

Wer beim Endkampf so seine Problemchen hat, sollte sich einmal die folgende Taktik zu Herzen nehmen: Dies ist ein Ausschnitt des letzten Levels. Bei *B* fängt man an, bei *A* wartet 'Dran Draggore' auf uns. Andere Monster gibt es hier keine. Nachdem man sämtliche Schutzzauber hat über sich ergehen lassen, öffnet man die Tür bei *A* und tritt einen Schritt nach vorn. Ist 'Dran Draggore' mit seinem Gefasel fertig, schießt er sofort einen Feuerball ab. Diesem kann man ausweichen, indem man sich so schnell wie möglich nach *1.* verdrückt. 'Dran' folgt uns und bekommt dafür zwei



Schläge ab. Von hier aus geht's schnell weiter nach Süden zum großen Raum, denn sonst fängt er wieder mit seiner Zauberei an. Im Raum erwarten wir 'Dran' bei 2. Sollte er bei 5. auftauchen, so muß man aufpassen, daß er nicht schon von weitem seine unangenehmen Zauber ausspricht. Also gegebenenfalls nach 3. flüchten. Steht 'Dran' jetzt vor einem (7.), zweimal schlagen und ab auf 2. (ohne Blickrichtungswechsel!). 'Dran' hat jetzt zwei Möglichkeiten: Geht er nach 6., schlagen wir ihn zweimal und ziehen wieder nach 3., geht er statt dessen nach 3., flüchten wir nach 5., drehen uns um und erwarten ihn (wieder auf Zauber aufpassen!). Dieses Spielchen (zwei Schläge verpassen und abwarten, was 'Dran' macht) läßt sich so lange fortführen, bis 'Dran Draggore' besiegt ist. Später beim Drachen geht man genauso vor. Manchmal hat man nicht genügend Zeit zum Schlagen, dann sollte man lieber auf die Schläge verzichten und sofort ausweichen. Mit etwas Glück und Geschick kann man so den Endkampf gewinnen, ohne einen einzigen Hitpoint zu verlieren. Es empfiehlt sich, den Raum 2. bis 7. erst einmal anzuschauen, bevor man 'Dran' dorthin lockt.

Robert Seguin

Push Over

Hier sind sie also, die lang erwarteten 99 Levelcodes zur Super Nintendo Version:

- 01: _____
- 02: 01536
- 03: 01024
- 04: 03072
- 05: 03584
- 06: 02560
- 07: 02048
- 08: 06144
- 09: 06656
- 10: 07680
- 11: 07168
- 12: 05122
- 13: 05634
- 14: 04610
- 15: 04098
- 16: 12290
- 17: 12802
- 18: 13826
- 19: 13314
- 20: 15362
- 21: 15878
- 22: 14854
- 23: 14342
- 24: 10246
- 25: 10758
- 26: 11782
- 27: 11270
- 28: 09222
- 29: 09734
- 30: 08718
- 31: 08206
- 32: 24590
- 33: 25102
- 34: 26126
- 35: 25614
- 36: 27662
- 37: 28174
- 38: 27150
- 39: 26638
- 40: 30734
- 41: 31246
- 42: 32270
- 43: 31758
- 44: 29726
- 45: 30238
- 46: 29214
- 47: 28702
- 48: 20510
- 49: 21022
- 50: 22046
- 51: 21534
- 52: 23582
- 53: 24094
- 54: 23070
- 55: 22558
- 56: 18494
- 57: 19006
- 58: 20030
- 59: 19518
- 60: 17470
- 61: 17982
- 62: 16958
- 63: 16510
- 64: 16511
- 65: 17023
- 66: 18047
- 67: 17535
- 68: 19583
- 69: 20095
- 70: 19071
- 71: 18559
- 72: 22655
- 73: 23167
- 74: 24191
- 75: 23679
- 76: 21631
- 77: 22143
- 78: 21247
- 79: 20735
- 80: 28927
- 81: 29439
- 82: 30463
- 83: 29951
- 84: 31999
- 85: 32511
- 86: 31487
- 87: 30975
- 88: 26879
- 89: 27647
- 90: 28671
- 91: 28159
- 92: 26111
- 93: 26623
- 94: 25599
- 95: 25087
- 96: 08703
- 97: 09215
- 98: 10239
- 99: 09727
- 100: 44543

Stefan Kögler

Commander Keen VI

Auch hier haben sich wieder kleine Cheats versteckt, die Nils Dittbrenner gefunden hat.

- <F10><W> = Warp Zone für die Auswahl des gewünschten Levels
- <F10><E> = Level beenden (mit Fabne)
- <F10><I> = 3000 Punkte, 99 Schüsse, alle Schlüssel und Items
- <F10><P> = 1 Zusatzleben
- <F10><S> = 'Slowdown' (Geschwindigkeit wird verringert)
- <F10><D> = Demo von beliebigem Level
- <F10><G> = 'God'-Modus (Spieler wird unverwundbar)
- <F10><J> = 'Jump'-Modus (Hochspringen und Fliegen, wenn Feuerknopf (<Strg>) gedrückt)
- <F10> = Border Colour (dient zum Verändern der Randfarben)
- <F10><N> = Bewegungsfreiheit (Mauern und Wände können passiert werden)

Batman – The Revenge Of The Joker

Die Levelcodes auf dem Mega Drive lauten:

- 1.1 6020
- 1.2 7822
- 1.3 7821
- 2.1 8766
- 2.2 8756
- 3.1 6101
- 3.2 1047

- 4.1 1880
- 4.2 5278
- 5.1 1168
- 5.2 7604
- 6.1 0021
- 6.2 7511
- 7.1 1004

Die Action Replay-Parameter für unendlich viel Energie sind \$FF3FF60008 ■

Markus Höger

Sonic The Hedgehog

Was ist ein Mega Drive schon ohne Action Replay? Was Sonic 2 ohne Freezer-Adressen?

\$FFFFB 10007 Super Sonic (50 Ringe einsammeln und hochspringen!)

\$FFFFD 00001 Levelselect (im Titelbild A gedrückt halten und starten)

\$FFF76 20001 Super Speed (Sonic kann nun aus dem Stand heraus High Speed laufen)

FFFE2 100FF Viele, ganz, ganz viele Ringe. ■

Fabian Döhle

Sunset Riders

Bei der Adresse \$FFB09 90001 kann man für Player 1 unendlich viele Leben einstellen. ■

Fabian Döhle

Historyline 1914-1918 (PC)

Wenn man ein Level aus dem 2-Spieler-Modus gegen den Computer spielen will, gibt man zunächst das Passwort ein (s. Handbuch) und ändert anschließend im Menü "Spielwerte" Spieler zwei von "Mensch" in "Computer". ■

Marco Schönbeck

Streets Of Rage 2

Alle Mega Drive-Anwender, die ihrem Spieler zu unendlich viel Energie verhelfen möchten, sollten bei \$FFEF8 10068 ein wenig herumexperimentieren. ■

Fabian Döhle

Sleepwalker

Oberschummler Lars Teichmann hat wieder zugeschlagen, oder besser zugefrozen, und präsentiert uns heute die Freezer-Adresse für die Anzahl der Leben. Sie lautet: \$125. ■

DSA

Wer schnell zu Geld kommen möchte, könnte es ja mal mit folgendem Tip probieren:

Unsere Helden begeben sich nach Phexcaer und werden nun zu kleinen Kapitalisten: Im Westen von Phexcaer (beim Spielhaus und bei dem Gasthaus Phex Sieben Himmel) gibt es jeden Tag einen Markt, auf dem alle Waren zu absoluten Tiefstpreisen angeboten werden. Unsere Helden kaufen hier soviel ein, wie sie nur tragen können. (Am vorteilhaftesten sind die Phiolen und Kräuter beim Gewürzhändler, da sie nicht so schwer sind). Bepackt mit den gerade erst erworbenen Köstlichkeiten begeben sie sich nun zum östlichen Markt von Phexcaer und verkaufen dort wieder. Sogar ohne mit dem jeweiligen Händler zu feilschen, bekommt die Gruppe das Doppelte des ausgegebenen Geldes zurück. Wiederholt man diese Prozedur, so ist es ohne größeren Aufwand möglich, mit einem Kapital von mehr als 5000 Dukaten durch die Gegend zu ziehen. ■

Lars Teichmann

TRANSPLANT

In der Kürze liegt die Würze, deshalb auch hier nur ganz kurz die 199 Levelcodes zum AMIGA-Transplant:

Levelcode:

- 1 FDNGFLKJI
- 2 GEBASAEDW
- 3 CETFSLTY
- 4 CQUEYNXGY
- 5 CQUEYNXCY
- 6 CFYESNGG
- 7 COIYJSMQK
- 8 BOHLJRAZ
- 9 BMKLTAUWX
- 10 BMKLFTFTGV
- 11 BPJLXLSCZ
- 12 DERSRCDZT
- 13 EPELFPYV
- 14 EPFLFETFP

- 15 BMLLHHOLM
- 16 DNJAUMHFQ
- 17 DMJAOFKVG
- 18 CBVGYXNNC
- 19 IRTCKDQOG
- 20 ITIWGSGWM
- 21 LECXXTBQK
- 22 LPODKYXEZ
- 23 LFCXEYPYJ
- 24 HBHJWHMET
- 25 HBGJWBQX
- 26 HBHITCYOV
- 27 GRSPAMGMB
- 28 GDUPJEFKJ
- 29 GDTPHSIOB
- 30 GDTPOZHUL
- 31 GATPTXGCD
- 32 IGVBUFNER
- 33 IGVBSFMIR
- 34 LGPCHVBWJ
- 35 HKWWSGMUP
- 36 HLXWSPPEB
- 37 HXXWTMOKP
- 38 HXYWSBJUJ
- 39 HTXWHRMSR
- 40 HJKCBISGP
- 41 GTWJFBECV
- 42 GTWIEQZMP
- 43 GWIWIWYIT
- 44 GXXJVCBCT
- 45 GXXJTCAGT
- 46 GLXIZKZKD
- 47 JIQJRYWWX
- 48 HIVXRIVGB
- 49 IUJRSOIMV
- 50 IJROTHUT
- 51 HXWSTQQGJ
- 52 HIXSRYSZG
- 53 HUXSSWSMN
- 54 HXXSVHQCP
- 55 HIXSRYSZG
- 56 GUJZUMAIJ
- 57 GIVFPFMKP
- 58 GIVFOKKUN
- 59 GIVFPKKN
- 60 GIWFYVMQL
- 61 GIWFZVMGL
- 62 GIXFZAKGJ
- 63 GIXFZAKGJ
- 64 HCVPNIEGD
- 65 HCVPNIEWD
- 66 HCVPXNCCB
- 67 HCVPXKCS
- 68 HCWPXTECB
- 69 KCPQNRMYN
- 70 KCPQNWVGL
- 71 KCQPXYWSX
- 72 JCPCXEOCD
- 73 GCVCNICWD
- 74 GCVCNKAGP
- 75 GCVCXNASB
- 76 GCWCXVCCN
- 77 GCWCXVCSN



Artikel	Preis
PC	
A.T.A.C.	83,95
Alone in the Dark	88,95
Amazon	79,95
Comanche	84,95
Curse of Enchantia	65,95
Cyberace	79,95
Dune II	63,95
F1-Grand Prix	89,95
History Line (14-18)	79,95
Humans	55,95
Indy 4	82,95
Inca	88,95
Jonathan	75,95
KGB	77,95
Lemings 2	82,95
Mantis	104,95
Quest for Glory III	75,95
Risky Woods	59,95
Space Hulk	85,95
Shadow of t. Comet	85,95
Strike Commander	88,95
SC.-Spech Pack	45,95
Task Force 1942	85,95
Transarctica	59,95
The Leg. Of Kyran.	69,95
Ultima VII	92,95
X-Wing	89,95

Amiga

Aquatic Games	58,95
B.C.-Kid	55,95
Chuck Rock 2	54,95
Chaos Engine	48,95
Das Schwarze Auge (Schicksking.) 1MB!	89,95
History-Line (14-18)	79,95
Humans	55,95
Human Race	a. A.
Indy 4	82,95
Jonathan	75,95
KGB	79,95
Lords of Time	49,95
Lemings 2	65,95
Motörhead	39,95
No Second Prize	63,95
Nicky Boom	63,95
Pinball Fantasies	65,95
Premiere	68,95
Road Rash	62,95
Transarctica	59,95
The Leg. of Kyran.	69,95
Wing Commander	44,95
Zool	62,95

Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten, es gelten unsere AGB

03321/34494

Easy-Soft
K. Reitz & S. Engelhardt
 Str. der DSF 1a
 O-1550 Nauen

78	GCXCXAACL	141	SCWHMVIQN
79	GCWCXXASZ	142	SCWHMXGAZ
80	HCVQNIKGB	143	SCXH MAGQL
81	HCVQNFKWP	144	TCVVMFYAP
82	HCVQXMICZ	145	TCVVMYQB
83	HCVQXMISZ	146	TCVVMKWAN
84	KCQRNTEGX	147	TCVMMWQZ
85	KCQRNREWL	148	TCWVMVYAL
86	KCQRNWCJ	149	TCWVMVYQL
87	KCQRXYCSV	150	TCXVMAWAJ
88	GCVDNIAGB	151	TCXVMAWQJ
89	GCVDNIAWB	152	SCVIMIOAB
90	GCVCXMYCZ	153	SCVIMIOQB
91	JCPDNLWL	154	SCVIMMAZ
92	JCQDNTUGX	155	SCVIWMMMZ
93	JCQDNRUWL	156	SCWIMSOQZ
94	JCQDNWSGJ	157	SCWIMSOQZ
95	GCXCNAYWJ	158	SCXIMAMAJ
96	HIVPYEQD	159	SCXIMAMQJ
97	HIVPZFEGR	160	TIVUNISOD
98	HIVPONCUB	161	TIVUNNQOB
99	HIVPPKCKP	162	TIVUONQEB
100	HIWPYVEQN	163	TIWUNTSOB
101	HIWPZVEHN	164	TIWUYTSAB
102	HIXPYACQL	165	TIXUNAQOL
103	HIXPZACGL	166	TIXUOAQEL
104	GIVBYIUQD	167	SIVHXIHKD
105	GIVBPIUKD	168	SIHHOIHED
106	GIVBONSUB	169	SIVHNNGOB
107	GIVBPNSKB	170	SIVHONGEB
108	GIWBOVUUN	171	SIWHNVION
109	GIWBPVUKN	172	SIWHOVIEN
110	GIXBOASUL	173	SIXHNAGOL
111	GIWBPXSKZ	174	SIXHOAGEL
112	HIVQOFKUP	175	TIVVNIYOB
113	HIVQPFKKP	176	TIVVOIYEB
114	HIVQYMIQZ	177	TIVVOIYEB
115	HIVQZMIGZ	178	TIVVOMWEZ
116	HIWQYVKQL	179	TIWVNVYOL
117	HIWQZSKGZ	180	TIWVOSYEZ
118	KIQROYCUV	181	TIXVNAWOJ
119	HIXQPAIKJ	182	TIXVOAWEJ
120	GIVDOIAUB	183	SIVINIOOB
121	GIVDPFAKP	184	SIVIOIOEB
122	GIVCYMYQZ	185	SIVINMMDZ
123	TCWUVTSWB	186	SIVIOMMEZ
124	JIQDOTUUX	187	SIWINVOOL
125	GIWDPVAKL	188	SIWIOVOEL
126	GIXCOAYUJ	189	SIXINAMOJ
127	GIXCPAYKJ	190	SIXIOAMEJ
128	TCVUMISAD	191	TCVSMIGAD
129	TCVUMFSQR	192	TCVSMIGQD
130	TCVUVNQWB	193	TCVSMNEAB
131	TCVUMNQMB	194	TCVSMNEQB
132	TCWUVTSWB	195	TCWSMTGAB
133	WCQVMRMQN	196	TCWSMVGQN
134	TCXUMAQAL	197	TCXSMAEAL
135	TCWUMXQQZ	198	TCXSMAEQL
136	SCVHVIIWD	199	HCVRNIQGD
137	VCPIMGCP		
138	VCPIJJAAB		
139	VCPIWLAMN		
140	SCWHMVIAN		

Andreas Guski

X-WING

Gerade erst getestet, und hier kommt auch schon der erste Tip, wie man sich als Raumjäger-As alle *Battle-Patches* für historische Missionen verschaffen und jede beliebige Mission der 'Tours of Duty' spielen kann:

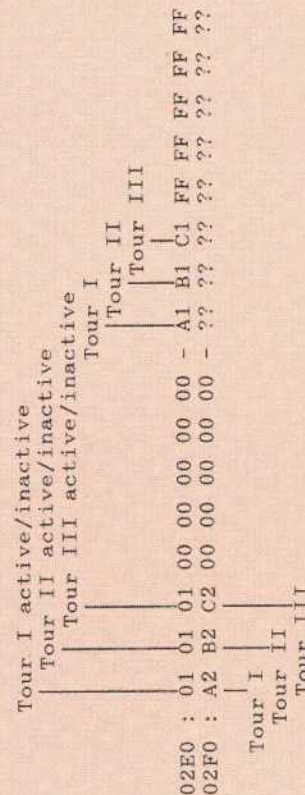
Man benötigt (*wie sollte es auch anders sein*) einen Diskeditor und editiert die Datei *XXX.PLT*. Um die historischen Missionen als vollendet zu deklarieren und das jeweilige *Battle-Patch* erscheinen zu lassen, editiert man folgende HEX-Codes:

```
0220: XX XX XX XX XX XX 00 00 - 00
00 00 00 00 00 00 00
0230: YYYYYY YYYYYY 00 00 - 00 00
00 00 00 00 00 00
0240: AAAAAAAAAA 00 00 - 00 00
00 00 00 00 00 00
```

Die mit X, Y und A versehenen Positionen stellen je eine komplette historische Mission dar. X steht für *X-Wing*-, Y für *Y-Wing*- und A für *A-Wing-Missionen*. Um eine Mission für vollendet zu erklären, gibt man den Wert '01h' ein, um sie als unvollendet zu deklarieren '00h'.

Editieren der 'Tours of Duty':

Zuerst editiert man die Positionen 2E00, 2E01, 2E02 auf '0h1', um alle Touren als 'active' erscheinen zu lassen. Anschließend editiert man folgende Positionen:



Das Paar A1 und A2 ist für die 'Tour I' zuständig, B1 und B2 für 'Tour II' und C1 und C2 folglich für 'Tour

III'. In die mit A1, A2, B1, B2, C1, C2 versehenen Positionen werden folgende Werte eingetragen:

WertA1, B1, C1	00 01 02
	03 04 05
WertA2, B2, C2	01 02 03
	04 05 06
Mission completed	1 2 3
	4 5 6
WertA1, B1, C1	06 07 08
	09 10 11
WertA2, B2, C2	07 08 09
	0A 0B 0C
Mission completed	7 8 9
	10 11 12

Tour I und II besitzen je nur 12 Missionen, Tour III hingegen 14.

WertA1, B1, C1	12 13
WertA2, B2, C2	0D 0E
Mission completed	13 14

So kann man nun jede Mission überspringen, also z.B. solche, die sehr schwer und kaum zu schaffen sind, oder aber alle Missionen in der Auswahl der historischen Missionen abrufen und spielen. Auch die Zwischensequenzen können so angeschaut werden.

Stefan Kaiser

LHX

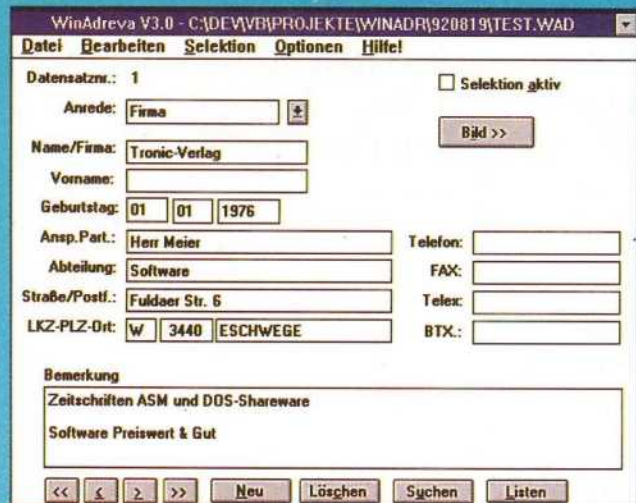
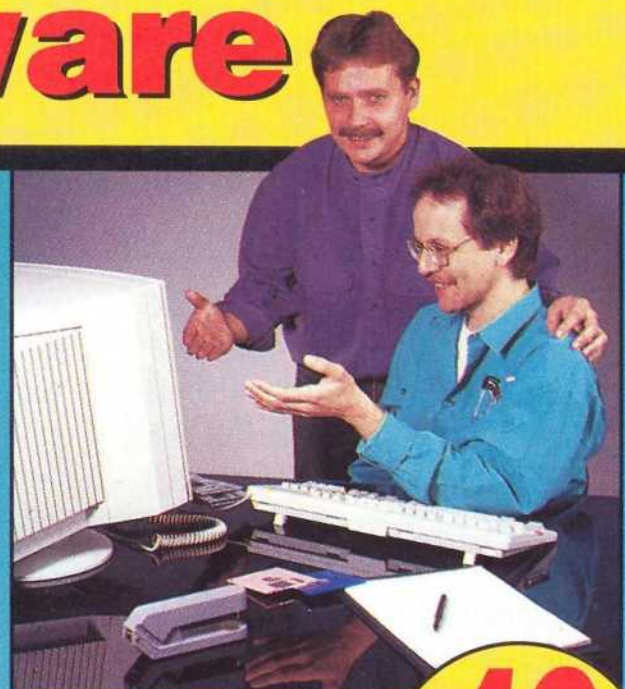
Sollte während einer Mission einmal die Munition ausgehen, so drückt man einfach <Strg-R>, und schon ist man wieder bis auf die Zähne bewaffnet.

Sebastian Schneider

DSA (PC)

Wenn man bei diesem Spiel schon sehr viel herumgekommen ist, sollte man einmal in das Unterverzeichnis *DSA\TEMP* gehen. Dort befinden sich (*normalerweise*) sechs Nichtspielercharaktere, die man an der Endung *.NSC* erkennt. Diese sollte man nun in das Verzeichnis *DSA* kopieren und umbenennen. Der Name des jeweiligen Helden darf allerdings nicht verändert werden! Das einzige, was man umbenennen muß, ist die Endung *.NSC* zu *.CHR*. Wenn man das Spiel nun neu startet und sich die Heldenliste aussucht, kann man jetzt mit den Nichtspielercharakteren

Mehr Erfolg mit Windows-Software



WinAdreva 3.0 komplett

Komfortabel Adressen verwalten

Gezielte Adressensuche wird mit WinAdreva 3.0 komplett zum Kinderspiel. Ab sofort können Sie jedes gewünschte Adressenmaterial schnell und sicher finden:

- Datenimport und -export / dBase*-Import ■ bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck (Telefon-, Adressen-, Geburtstagsliste)
- automatische Länder- und Postleitzahlenverwaltung
- pro Datensatz kann eine Grafik (BMP) eingebunden werden
- Filterfunktion zur Auswahl von Adressen mit übereinstimmenden Merkmalen, die Sie festlegen

(Auslieferung auf 5 1/4" - Disketten im HD-Format)



WinHaushalt komplett

Schluß mit hohen Haushaltskosten

Dieses aktuelle Programm hilft Ihnen, Zeit, Kosten und Arbeit zu sparen. Jetzt haben Sie eine private Haushaltsbuchführung, die Ihnen schnelle und einfache Verwaltung Ihrer Finanzen ermöglicht:

- Stammdatenverwaltung ■ Sortieren nach Nummern, Texten, Daten
- automatisches Buchen (täglich, monatlich, jährlich)
- Tabellenfunktion ■ Konto-, Monats- und Jahresübersicht über Bildschirm und Drucker
- hilft beim Lohnsteuerjahresausgleich
- Jahresabschluss zu jeder Zeit

Unentbehrlich für jeden Windows-Anwender!

Jetzt nur

49,-
DM

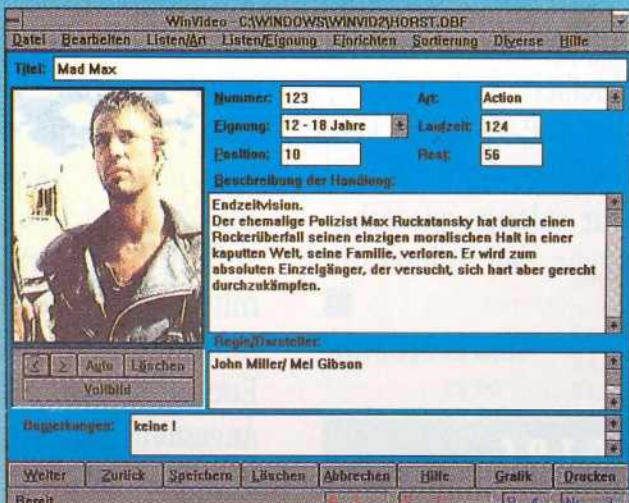


WinPhila komplett

Die praxiserprobte Briefmarkenverwaltung

Die umfangreichen Erfahrungen eines passionierten Briefmarkensammlers stecken in diesem Programm, das Sie überzeugen wird:

- Erfassung nach Kategorien der Standard-Kataloge (Michel, Borek u.a.)
- Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen ("postfrisch" u. a.)
- Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotslisten)
- automatischer Listenvergleich
- Bestandsermittlung (Report)



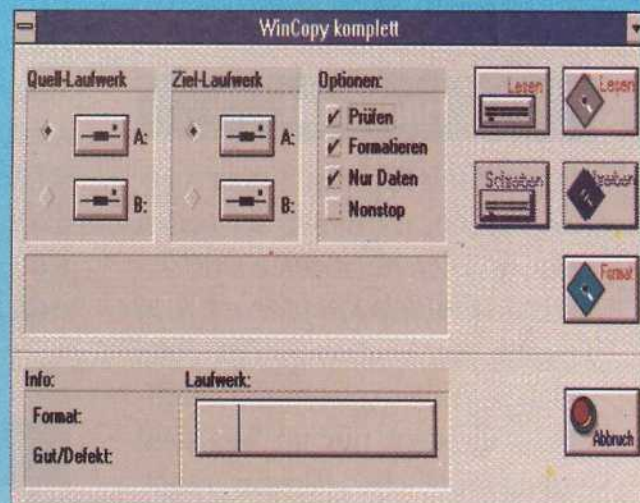
WinVideo 2.0 komplett

Professionell Videos verwalten

Die perfekte Art, Videos zu verwalten bietet Ihnen Win Video 2.0 komplett, ob Sie privater Sammler oder professioneller Händler sind:

- Erfassung nach Kategorien (Filmart, Altersklasse können frei vergeben werden)
- Verwaltung durch Datensätze (Filme)
- Listendruck
- Grafikeinbindung möglich
- drei Memo-Felder für Handlung, Regie/Darsteller, Bemerkungen
- bis zu 99 Grafiken pro Datensatz (auch als Diashow)

NEUE VERSION!

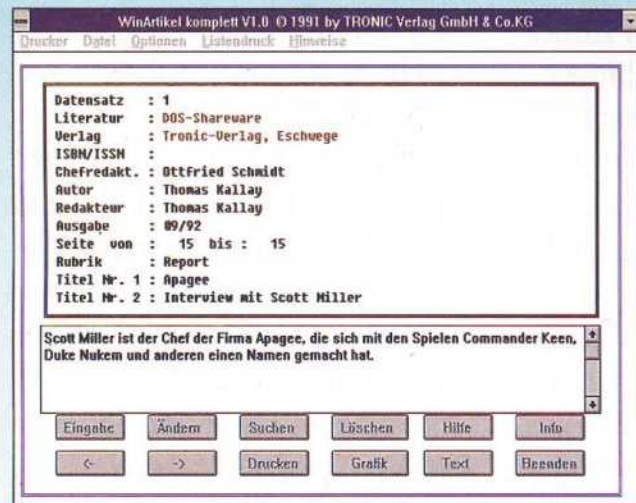


WinCopy komplett

Disketten kopieren leicht gemacht

Mit diesem Programm kopieren und formatieren Sie Ihre Disketten schnell und einfach. Bequemer geht's nicht:

- freie Bereiche werden wahlweise nicht kopiert
- flexible Handhabung der Formate
- Ablegen von Disketteninhalten als Image-Dateien auf der Festplatte
- Multitaskingfähigkeit - während des Kopierens können Sie mit anderen Programmen arbeiten
- Nonstop-Kopieren
- frei wählbarer Bootsektortext



WinArtikel komplett

Praxisgerecht Artikel verwalten

Eine Literaturverwaltung für Bücher und Zeitschriften, die Ihnen einfach per Tastendruck anzeigt, wo was steht. Übersichtlich im Aufbau, überzeugend durch Grafikeinbindung:

- Erfassung nach Literaturart mit allen relevanten Daten (ISBN-Nr., bei Zeitschriften: ISSN-Nr., Redakteur, Rubrik u.v.m.)
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck nach Datensätzen mit Filterfunktion
- Datenerfassung, -suche, -änderung
- Vor- und Zurückblättern in der Datenbank

Für ganz Eilige: ☎ 0 56 51/92 91 03 (24-Std.-Service)

Bitte ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und noch heute abschicken!

Ja,

hiermit bestelle ich

- Win Adreva 3.0 komplett
- Win Video 3.0 komplett
- Win Copy komplett
- Win Phila 3.0 komplett
- Win Artikel komplett
- Win Haushalt komplett

zum Preis von je DM 49,-

■ 3 1/2" ■ 5 1/4"
(bitte gewünschtes Diskettenformat ankreuzen)

- Den Betrag plus Porto/Verpackung (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM) bezahle ich mit dem beigefügten Vorrückungsscheck.
- Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zusätzlich der NN-Gebühr von 6,30 DM (nur innerhalb der Bundesrepublik möglich!)

Meine Anschrift

Name _____

Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Unterschreiben Sie hier bitte Ihre Bestellung!
Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters erforderlich. Ohne Ihre Unterschrift kann die Bestellung nicht bearbeitet werden.

_____ X _____

Datum Unterschrift

weilerspielen, die von der dritten bis zur neunten Stufe vorliegen.

Ein weiterer Tip:

Nachdem man sich eine Helden-gruppe erschaffen hat, sollte man diese abspeichern (*klings einleuchtend*). Danach durchsucht man die Datei mit einem Diskeditor, bis man auf den Namen eines der Helden stößt. Man muß von dort an nur noch bis zur 25. Stelle zählen und den Wert dort in 6E umwandeln. Auf die gleiche Art und Weise verfährt man mit der 26. und 29. Stelle. Nach dieser Veränderung hat man so viele Abenteuerpunkte, daß der Held in die 20. Stufe erhoben wird. (*Eine kleine Vorbe-merkung am Rande: Einen Helden von der 1. in die 20. Stufe zu erheben, dauert in der Regel 20-50 Minuten, und man kann zwischen-durch nicht abspeichern!*). ■

Sebastian Schneider

Final Fight

Man sollte als Kämpfer immer *Haggar* wählen, da dieser die besten Tritte und den besonderen Griff beherrscht (*mittels Knopfdruck und Joystick nach unten*). Das Spiel möglichst allein spielen, da der Mitspieler meistens nur im Weg steht und die nützlichen 'Credits' raubt. Am besten ist es, wenn Haggar immer nur seinen besonderen Griff benutzt. (*Eine Ausnahme stellen hier der dicke 'Bill Bull' und der jeweilige Endgegner dar*).

Wenn Haggar zum Bildschirmende geht, um möglicherweise zum nächsten Gegner zu kommen, sollte er stets zur Seite springen, um dem überraschten Gegner schnell einen Tritt verpassen zu können. Außerdem sollte Haggar, sofern es möglich ist, eine Eisenstange als Waffe einsetzen, damit er die Problemgegner besser fertig machen kann. Messer sollten grundsätzlich vorneweg geworfen werden, denn sie können beim Endgegner wieder eingesammelt werden.

Während der Bonusrunde mit dem Auto muß man das Auto zertrümmern. Sollte das Wort 'Perfect' am Bildschirm erscheinen, einfach weiter auf das Auto schlagen, denn man kann dadurch Punkte sammeln. Beim Endgegner sollte man immer versuchen, mit dem Rollstuhl in Kontakt zu bleiben, da der Endgeg-

ner uns sonst mit seinen Pfeilen festnagelt.

In der Runde, in der das Feuer den Weg blockiert, sollte Haggar zuerst die Gegner ins Feuer schubsen, bevor er dann selbst hindurchgeht. In dem Level, wo die Kronleuchter 'vom Himmel' fallen, sollte Haggar am oberen Rand vorbeilaufen, bis die Leuchter gefallen sind. Wer in der Sache geübt ist, kann solange warten, bis sich ein Gegner unterhalb eines Kronleuchters befindet. Wenn man das Spiel trotzdem zu zweit spielen möchte: Der zweite Spieler sollte *Cody* wählen. Wenn einer der beiden seine drei Leben verloren hat, sollte dieser auf den anderen Spieler warten, bevor er den Feuerknopf drückt, um wieder ins Leben zurückgeholt zu werden. Man vergeudet sonst unnötig 'Credits'.

Wer bei dem Spiel überhaupt keine Lust dazu hat, irgendwann auf der Strecke zu bleiben, sollte immer wieder auf die HELP-Taste drücken, sobald der Vorspann erscheint und diese Prozedur solange wiederholen, bis Haggar den Bildschirm einschaltet. ■

Marek Schmidt

A.T.A.C.

Wer seine Piloten wieder zum Leben erwecken oder seine Jets vom Flugzeugfriedhof zurückholen möchte, sollte mit einem Diskeditor folgende Werte verändern:

1. Ist ein Pilot verstorben, so steht in der entsprechenden Datei (*saved0.com*) folgende Zeile:

Smiley(HEX=01)...<Name des Piloten>

Hier muß man lediglich den Smiley (HEX=01) um 2 Stellen näher an den Namen ziehen, und schon erfreut sich der Pilot wieder bester Gesundheit. (*Ein Punkt hat hier übrigens den HEX-Code 00*).

2. Ein zerstörter Chopper hat folgende Anordnung:

..s<Name des Flugzeugs>

Diese Zeile kann folgendermaßen manipuliert werden:

Smiley.s<Name des Flugzeugs> ■

Sebastian Verstege

Daughter of Serpents

Oliver Runge aus Wellmitz hat es geschafft und präsentiert uns hier

seine Komplettlösung. Also nichts wie ran an die Kiste und ab geht's.

Zu Beginn des Spieles habt Ihr die Möglichkeit, zwischen mehreren Charakteren zu entscheiden. Die Wahl des entsprechenden Charakters beeinflusst allerdings nur geringfügig den Lösungsweg. Sofort nach der Ankunft im 'Savoy Hotel' begeben sich Ihr Euch zur Rezeption. Hier erhaltet Ihr einen Brief, der besagt, daß Ihr schleunigst den Professor im Museum aufsuchen solltet. Ein kleiner Blick in den Stadtplan verrät Euch, wo sich das Museum befindet. Dort angekommen, sucht Ihr das Büro des Professors auf. Nach einer kleinen Unterredung mit ihm erhaltet Ihr auch prompt Euren ersten Auftrag.

Nächster Anlaufpunkt ist der Polizeichef 'Cameron'. Auch hier hilft der Blick in den Stadtplan. Während der Unterhaltung mit dem Polizeichef werdet Ihr über einige sehr interessante Dinge informiert. Des weiteren erhaltet Ihr einen Auftrag, den Ihr natürlich annehmt. Im Zusammenhang mit diesem Auftrag vereinbart Ihr ein Treffen mit der Frau, über die Ihr zuvor informiert wurdet. Danach begeben sich Ihr Euch zum 'Café', wo Ihr von einem Angestellten besonders freundlich begrüßt werdet. Ihr setzt Euch an den freien Tisch und bestellt Kaffee und Kuchen, wie das in einem Café halt so üblich ist. Nach dem Verzehr dieser Köstlichkeiten taucht eine Person namens 'Ariadne Elytis' auf, mit der Ihr Euch unterhaltet. Sie verspricht, eine Nachricht beim Portier im 'Savoy Hotel' zu hinterlassen. Daraufhin kehrt Ihr zurück ins Hotel und geht in Euer Zimmer.

Am nächsten Morgen schaut Ihr beim Portier vorbei, um nachzufragen, ob die versprochene Nachricht eingetroffen ist, was dann auch der Fall ist. Ariadne hat ihr Versprechen eingehalten. Die Botschaft nehmt Ihr mit und fährt noch einmal zum Professor ins Museum, um ihn über den neuesten Stand der Ermittlungen zu informieren. Jetzt wieder zurück ins Hotel und ab in die Bar. Glücklicherweise findet Ihr auch irgendwo einen freien Tisch, an den Ihr Euch dann setzt. Und wie es der Zufall eben will, trifft Ihr noch dazu auf Ariadne, der Ihr zu verstehen gebt, daß Ihr Euch den Deal (*das Geschäft*) leisten könnt.

Nach dem erfolgreich verlaufenen Gespräch begeben sich Ihr Euch zu dem Laden von 'T. Cook'. Hier findet Ihr einen Brief vor, in dem die geforderte Summe für das Geschäft vermerkt ist. Diesen Brief schickt der Angestellte ins Hotel. Nun wieder zurück auf einen Drink in die Hotelbar. Bis zum vereinbarten Treffen mit Ariadne ist es jedoch noch ein ganz schönes Weilchen. Um das lange Warten zu verkürzen, klickt Ihr die Uhr über dem Barkeeper an.

Pünktlich um 6.00 Uhr erblickt Ihr Ariadne. Nachdem Ihr Euch zur ihr gesellt habt, fragt sie Euch, ob Ihr über den vereinbarten Betrag verfügt. Bevor Ihr nun allerdings weiterschwätzt, müßt Ihr kurz zum Portier und den besagten Schein einziehen. Wenn Ihr wieder bei Ariadne seid, wird sie auf eine Statue deuten. Ariadnes Forderung nach dem Kreditbrief gebt Ihr nach. Kurz darauf erscheint der Polizeichef Cameron, um Ariadne zu verhaften. Der Bitte des Polizeichefs, ihm den Kreditbrief zu zeigen, kommt Ihr ebenfalls nach. Camerons Einladung, erneut den Professor aufzusuchen, nehmt Ihr dankend an. Auch jetzt versorgt Euch der Professor wiederum mit wichtigen Informationen, aber Euer Gespräch wird kurz unterbrochen, da Cameron zu einem wichtigen Einsatz berufen wird. Danach setzt der Prof. seine Unterhaltung mit Euch fort. Plötzlich beginnt die Lampe zu flattern, und ein geheimnisvolles Licht erscheint aus dem Vorraum. Um diesen seltsamen Zuständen auf den Grund zu gehen, betretet Ihr den Vorraum. Eine ägyptische Gottheit erscheint, die Euch sogleich mit in die Katakomben nimmt...

Aus Eurer Ohnmacht erwacht, macht Ihr Euch auf den Weg zum Hotel. Hier werdet Ihr vom Portier darauf hingewiesen, daß Ihr von Cameron erwartet werdet. Der erzählt Euch, daß Ariadne verschwunden ist und daß ein Angestellter ermordet wurde. Anschließend müßt Ihr noch einmal kurz beim Portier vorbei. Von dort aus geht Ihr in 'T. Cook's Laden' und bucht eine Schifffahrt zurück nach England.

Wieder im Hotel angekommen, händigt Euch der Portier einen Brief von einem Ägypter aus. Daraufhin sucht Ihr das Café auf, wo Ihr auf

SUPERBILLIG

Software Discount Mann

Bezahlung auf Rechnung innerhalb von 14 Tagen oder Vorkasse oder Nachnahme.

Händleranfragen erwünscht!

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
X-Wing	129,90	79,90	38,50 %
Chaos Engine	69,90	44,90	35,77 %
Eishockey Man. (Amiga / PC)	109,90 / 119,90	64,90 / 74,90	40,95 % / 37,53 %
Strike Commander + Speach	179,80	119,90	33,36 %
Civilization (PC)	149,90	79,90	46,70 %

Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 6500 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa. und So.) von 10-22 Uhr (So. ab 12 Uhr). Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele die nicht in dieser Liste stehen für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Gameboy usw. Für 4,00 DM in Briefmarken schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage. Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4 DM zzgl. NN-Gebühr, auf Rechnung: 7,90 DM (!!!), zahlbar innerhalb von 14 Tagen (!!!); Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	
1869	DV	64,90	74,90	Harrier Jump Jet	DA	84,90	Shadow of the Beast 3	DA	59,90
3 D Construction Kit 2		89,90	89,90	History Line 14/18	DV	74,90	Shadow of the Comet	DV	79,90
A-Train	DV	a. A.	89,90	Hook	DA	49,90	Sherlock Holmes	DV	74,90
A. Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90	Humans	DA	49,90	Shuttle	DA	49,90
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90	Humans Race	DV	64,90	Siege		59,90
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90	Inca	DV		Siege Data		34,90
Aces of the Pacifik			64,90	Indiana Jones 4	DV	74,90	Silent Serviese II	DA	69,90
Aces Miss. Disk	DA		44,90	Island Dr. Brain	DV		Sim Life	DV	a. A.
Armour Geddon 2	DA	59,90	a. A.	Jonathan	DV	74,90	Sleep Walker	??	49,90
Astar	DA	a.A.		Jordan in Flight	DA		Space Hulk	DA	69,90
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90	KGB	DV	54,90	Space Quest 5	DV	a. A.
B. C. Kid	DA	54,90		Kings Quest 5	DV	64,90	Sport Gold	DA	49,90
Balance	DV		34,90	Kings Quest 6	DV		Sports Best		49,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90	Leapheal Weapon 3	??	a. A.	Sports Coll.	DV	64,90
Bat 2	DA	69,90	74,90	Leather Goddesses 2	DA		St. Thomas	DV	64,90
Batman Returns	DA		84,90	Legend of Kyrandia	DV	59,90	Strategie	??	a. A.
Battle Chees 4000	DA		64,90	Lemmings 2	DA	59,90	Street Fighter 2	DA	54,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90	Lemmings Doppelpack			Strike Commander	DA	79,90
Battle Team (B.Isle + Data)	DA	54,90	59,90	Lemmings + Oh no more...	DA	59,90	Strike Commander Spe.	DA	39,90
Bill's Tomato Game	DA	59,90		Line in the Sand	??		Strike Commander + Spe.	DA	119,90
Birds of Prey	DA	64,90	69,90	Links 386 Pro	DA		Stunt Islands	DA	a. A.
Bitmap Br. 1	DA		44,90	Links Banff		a. A.	Super Tetris	DA	64,90
Bitmap Br. 2	DA		44,90	Links Barton Creek		34,90	Task Force 1942	DA	84,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90	Links Bay Hill		34,90	Tentacle	??	a. A.
Burning Steel	DV		74,90	Links Bountiful		34,90	Terminator 2029		84,90
Caesar Pal	??		a. A.	Links Firestone		34,90	The Greatest	DV	54,90
Campaign	DV	74,90	69,90	Links Harbour Town		44,90	Tracon 2		74,90
Car and Driver	DA		69,90	Links Hyatt Dorado		39,90	Train it	??	a. A.
Carmen USA Deluxe			a. A.	Links Mauna Kea		39,90	Transarctica	DV	49,90
Carrier Strike			69,90	Links Pinehurst		34,90	Trolls	DA	44,90
Carriers at War			64,90	Links Tron North		34,90	Ultima 6	DA	54,90
Castles	DA	59,90		Lion Heart	DA	54,90	Ultima 7	DV	39,90
Castles Data Disk	DA	29,90		Liverpool		49,90	Ultima 7 Data		44,90
Castles 2	DA		64,90	Two Tower	DA		Ultima 7 II	DA	79,90
Chaos Engine	DA	44,90		Lost Treas. 1		84,90	Ultima Underworld 1	DA	69,90
Civilization	DV	69,90	79,90	Lost Treas. 2		64,90	Ultima Underworld 2	DA	69,90
Columbus	??		a. A.	Lotus Comp. (1,2,3)	DA	49,90	V for Victory 1		64,90
Comanche	DV		79,90	Mad TV	DV	64,90	V for Victory 2		64,90
Combat Air Patrol	DA	59,90		Maelstorm	??		Veil of Darkness		54,90
Combat Classics	DA	54,90	59,90	Mc Donald Land	DA	49,90	Vision	??	a. A.
Creepers	DA	59,90	64,90	Maniac Mansion 2	DV	a. A.	WWF European Rampage		49,90
Dagger of A. RA	DV		69,90	Microleag. Football	??		Walker	DA	59,90
Daily Girl Poker	DA	49,90	59,90	Might & Magic 3	DV	64,90	Whale's Voyage	DV	59,90
Dark Queen of Krynn	DV	a. A.	74,90	Might & Magic 4	DV		Wing Commander 1	DV	74,90
Dark Sun	??		a. A.	Monkey Island 1	DV	64,90	Wing Commander 1 Del. E.	DA	79,90
Dark World	??		a. A.	Monkey Island 2	DV	74,90	Wing Commander 2	DV	74,90
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90	Nick Faldo Golf	DA	64,90	Wing Commander 2 Op. 1	DA	39,90
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90	Nicky Boom	??		Wing Commander 2 Op. 2	DA	39,90
Der Patrizier	DV	64,90	74,90	Nigel M. World Champ.	DA	54,90	Wing Commander Speech		39,90
Desert Strike	DA	59,90		No. 2 Collection	DV	64,90	Winter Chall.	DA	59,90
Die Kathedrale	DV	74,90		Nova 9	??		Wizardry 7	DA	59,90
Dogfight	DA		89,90	Origin Screen Saver	??		Wordtris	DV	79,90
Dream Team	DA	49,90	54,90	Outlander	??		X-Wing	DA	64,90
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90	Patriot	DA	a. A.	X-Wing		79,90
Dune 2	DV	54,90	59,90	Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	Xenobots	DA	74,90
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90	Perfect Gernal	DA	69,90	Zool	DA	69,90
Elite 2	DA		a. A.	Perfect Gernal Data	DA	74,90			44,90
Elvira 2	DV	49,90	49,90	Pinball Dreams	DA	39,90			54,90
Eye of Storm	??		a. A.	Pinball Fantasiae	DA	44,90	CD-Rom		
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90	Populous 2	DA	49,90	360 Compalation		59,90
Eye of Beholder 3	DV	a. A.	a. A.	Populous 2 Plus	DA	64,90	7th Guest		a. A.
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90	Premier Manager	DA	49,90	Der Patrizier		89,90
Falcon 3.0	DA		79,90	Premiere	DA	54,90	Inca		104,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	Privateer	??		SWOOL		99,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA		59,90	Quest of Glory 3	DV	a. A.	Wincomannder + Ultima 6		59,90
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90	Railroad Tycoon	DA	64,90	Super NES		
Fire & Ice	DA	49,90	54,90	Reach for the Skies	DA	49,90	Jimmy Connors Tennis		114,90
Flashback	??		a. A.	Red Baron	DV	59,90	Mario Cart		89,90
Flies - Attack on Earth	DA	64,90	74,90	Red Baron Data	DV	64,90	Micky Mouse		109,90
Fly Harder	DA	59,90		Ringworlds	DA	44,90	NHLPA Icehockey		114,90
Football Manager 3	??		a. A.	Roma AD 92	DV	69,90	PGA Tou Golf		114,90
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90	SWOTL		64,90	Phalanx		114,90
Front Page Football	DA		69,90	SWOTL DO 335		39,90	Sim City		89,90
Goblins 2		54,90	59,90	SWOTL He 162		39,90	Star Wars		129,90
Gunship 2000	DA	64,90	79,90	SWOTL P 38		34,90	Street Fighter		89,90
Gunship 2000 Senario	DA		49,90	SWOTL P 80		34,90	Tiny Toon Adv.		119,90
Hannibal	DV	64,90	74,90	Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	Wing Commander		129,90

diesen Ägypter stoßt. Er führt Euch zu einem geheimen Raum, wo Ihr der entflohenen Ariadne wiederbegegnet. Ariadne versucht, Euch von ihrer Unschuld zu überzeugen und bietet Euch sogar ihre Hilfe an.

Nach dieser anstrengenden Unterhaltung kehrt Ihr zurück ins Hotel, um eine Mütze voll Schlaf zu nehmen. Frisch und ausgeruht macht Ihr Euch am nächsten Morgen auf den Weg in die Katakomben. Leider bleibt Eure Suche nach möglichen Indizien erfolglos, also begeben sich Ihr kurzweilig ins Café. Ein weiteres Mal werdet Ihr zu Ariadne geführt, die heute schon sehr viel mehr zu berichten weiß. Unter anderem erwähnt sie einen Geist, den man angeblich beschwören muß.

Kurze Zeit später führt sie Euch zu einem Friedhof, wo Ihr zusammen mit Ariadne und einem Bediensteten eine Grabkammer betretet. An diesem Ort beginnt Ariadne mit der Beschwörung des Geistes und wird Euch bald auffordern, bestimmte Essenzen ins Feuer zu werfen. Dabei ist die richtige Reihenfolge unbedingt einzuhalten: Rot, Gelb, Schwarz. Schließlich erscheint der Geist auch und erzählt einige interessante Tatsachen.

Nach dieser etwas unheimlichen Begegnung landet Ihr im Keller des Cafés, von wo aus Ihr direkt das Büro aufsucht. Auf dem Schreibtisch liegen wichtige Dokumente, die die Kontakte des Angestellten zur Drogenszene beweisen. Diese Dokumente müßt Ihr unverzüglich beschlagnahmen. Im unteren Teil des Kellers nehmt Ihr die Bodenplatten etwas genauer in Augenschein. Daraufhin findet Ihr ein Seil, welches Ihr natürlich mitnehmt. Jetzt verschiebt Ihr die Platte in der Mitte des Raumes, wodurch ein geheimer Mechanismus aktiviert wird und sich eine Tür öffnet. Anschließend befestigt Ihr das Seil an der linken, unteren Säule. Vor dem Stuhl findet Ihr ein weiteres Stückchen Seil. Nun könnt Ihr den Geheimgang hinunterklettern.

Unten erwartet Euch der Angestellte, der den Vorschlag macht, weiter in das Gewölbe vorzudringen. Da Ihr diesem Vorschlag nichts entgegenzubringen habt, geht Ihr weiter. In dem Raum mit dem engen Tunnel laßt Ihr 'Abdul' sicher-

heitshalber den Vortritt. Ihr seht Euch währenddessen ein wenig im Raum um und findet unter ein paar Steinen etwas Pulver und eine Pfeife. Nachdem Abdul verschwunden ist, klettert Ihr ebenfalls durch den engen Tunnel. Im nächsten Raum stoßt Ihr auf einen Toten – es ist Abdul! Auf Ariadnes Rat hin zieht Ihr Euch zurück in Richtung Vorraum, wo Ihr Ariadne erneut um einen Rat bittet. Sie teilt Euch ihre haarsträubenden Theorien über Abduls Tod mit, woraufhin Ihr Euch noch einmal zu diesem Raum begeben, in dem Abdul sein Leben für Euch hat lassen müssen. Jetzt findet Ariadne endlich den Grund für Abduls plötzliches Ableben.

Kurz darauf erscheint ein Geist, den Ihr allerdings mit etwas Drill dazu zwingen könnt, Euch passieren zu lassen. Nun tastet Ihr Euch weiter in der Höhle entlang, bis Ihr schließlich in einen weiteren Vorraum gelangt. Dort befinden sich, versteckt hinter den Kleidern, eine Linse und ein Buch. Beide Gegenstände solltet Ihr unbedingt in Euer Inventar übernehmen. Anschließend schaut Ihr Euch noch ein wenig im Tempel um. Damit wäre Eure Arbeit in den Katakomben abgeschlossen.

Begeben sich Ihr also wieder zurück ins Café, wo Ihr Ariadne das Buch überreicht, welches Ihr im Tempel gefunden habt. Mit ihrer Hilfe könnt Ihr den Inhalt des Buches übersetzen. Währenddessen erwähnt Ariadne auch eine 'Solar Disk', die man laut Aussagen des Buches mit der gefundenen Linse öffnen kann. Die 'Solar Disk' befindet sich in den Katakomben. Aus purer Neugier probiert Ihr die Sache mit der Linse aus, doch trotz mehrmaliger Versuche bleibt Euer Vorhaben erfolglos. Da hilft alles nichts, Ihr müßt Ariadne ein weiteres, und hoffentlich letztes Mal um Hilfe bitten.

Sie befindet sich im Café im hinteren Raum. Im Regal an der Wand entdeckt Ihr einen Geheimknopf, den Ariadne bereits erwähnt hatte. Nach Betätigung dieses Knopfes öffnet sich eine Tür, hinter der sich schon wieder einmal Ariadne verbirgt. Es folgt eine kleine Unterredung, nach der Ihr automatisch im Tempel landet. Nun seid Ihr in Besitz des 'Seal of Salomon'. Es erscheint ein Geist, den Ihr dazu zwin-

gen müßt, den Weg frei zu machen. Den nächsten Geist befreit Ihr. Im Tempel findet inzwischen eine schwarze Messe statt. Eine Teilnehmerin dieser Messe ist die Hohepriesterin. Nun zeigt sich der von Euch befreite Geist als besonders hilfreich und zerstört die dunklen Mächte. Für Euch heißt es jetzt Zurücklehnen und Entspannen, denn Eure Mission ist erfüllt... ■

Ultima VII

Hier sind noch einige Tips, die nicht nur für das Grundprogramm gelten, sondern auch für die Zusatzdiskette noch Bedeutung haben.

Waffen – The Megabane

Der Weg zu zwei besonderen Waffen sei hier kurz beschrieben. Als erstes eine Klinge namens *Megabane* suchen. Von ihr sollen angeblich zwei Exemplare existieren. Das erste liegt in *Serpent's Hold* hinter Gittern – zusammen mit einigen anderen magischen Waffen, die allerdings häufiger vorkommen. Auf legale Weise, d.h. ohne Menschen zu töten, ist diese Megabane allerdings nicht zu haben.

Eine zweite Klinge liegt in *Stonegate*, dem alten Turm der Shadowlords. Dieser ist allerdings von einem riesigen Sumpf umgeben. Also stattet man seine Party zuerst einmal mit 'Swampboots' aus. Wie aus der dem Avatar am Anfang mitgegebenen Karte ersichtlich ist, liegt der Sumpf zwischen *Minoc* und *Paws*, westlich der großen Wüste. Ein Weg führt durch ihn hindurch, und ein Fluß fließt von Norden, vom Meer aus, in das Sumpfgebiet. Man geht an der Ostseite des Sumpfes so lange entlang, bis man nördlich zum Fluß kommt. Nun geht man langsam wieder zurück, also an der rechten Seite des Sumpfes entlang, bis man auf einen dünnen Pfad (*den man übrigens leicht übersehen kann*) und einige Bretter im Sumpf stößt. Die Pfade und Bretter sind begehbar, allerdings funktioniert die 'Doppelklick-Rechts-Funktion' nicht. Nun bahnt man sich seinen Weg ins Innere des Sumpfes. Dabei muß man oft Schleifen und andere Kunstfiguren laufen, um voranzukommen. Schließlich stößt die Party auf eine

Brücke, die auf der anderen Seite des Turmes liegt. Dieser ist von Skeletten bewacht! Sind selbige beseitigt, findet man ein Buch mit der Turmchronik, einige 'Red Potions' und – die Megabane! Wer sich nun den Weg zurück ersparen will, der sollte den 'Help-Spell' zaubern.

Waffen – The Death Scythe

Von der Todessense (*Death Scythe*) existiert (*zumindest offiziell*) nur ein Exemplar. Man findet es auf der Felseninsel auf der Zusatzdiskette 'The Forge of Virtue', und zwar beim 'Test of Love' (*wie seltsam...*). Hinter dem großen Stein, auf dem der Baum des Lebens wächst, befindet sich ein Hebel. Dieser ist fast nicht sichtbar, lediglich die Spitze ist als kleines, graubraunes Viereck an der rechten Seite des Felsens zu erkennen. Diesen legt der Avatar (*Doppelklick-Links*) um. Im Gang im Norden öffnet sich nun eine Geheimtür, hinter der man, indem man durch die Dunkelheit geht, einen Geheimraum findet. Hier findet man eine Leiche, die sieben Glaschwerter bei sich hat, einen 'Freedom-Staff' und die versprochene Todessense, die jeden Gegner mit nur einem Schlag erledigt.

Das Schwarze Kreuz

Mitten im Dschungel, nördlich des *Shrine of Sacrifice* in der Wüste, befindet sich das schwarze Kreuz, der Focus des Guardians, der sich hier mit seinem wahren Namen (*allerdings rückwärts*) meldet.

Unbekannte Dinge

Bei *Ultima VII* gibt es einige Räume, die gar nicht für Spieleraugen gedacht sind, sondern lediglich im aktivierten Cheat-Modus erreichbar sind. Man startet das Spiel also mit dem Kommando: *ultima7 ABCD<Alt-255>*. Den *<Alt>*-Code muß man über die Zehnertastatur eingeben.

Im Spiel drückt man nun *<F2>*, anschließend die Tasten *<H>* und *<X>*, um den *Hackmover* zu aktivieren. Der gesuchte Raum liegt unter dem Gebirge (westlich von *Vesper*), in dem sich auch die Mine befindet. Am südlichen Ende des Gebirges, das schon nahezu im Wasser liegt, entfernt man einige Berggipfel, bis man die darunterliegende Kammer findet. In diese setzt man

den Avatar (*einfach mit der Maus steuern*). Hier findet man zwölf Teleporter, auf denen jeweils ein Gegenstand liegt, acht sowie acht ringförmig angeordnete mit Runentafeln. Allein aus dieser Kammer ist es möglich, das ganze Spiel zu lösen. Jeder der acht Teleporter führt in eine der Städte. Die Teleporter mit den Gegenständen führen zu den Schlüsselstellen des Spiels und stellen alle Gegenstände bereit, die nötig sind, um die Aufgaben zu meistern. Interessant auch für die, die sich nicht den Spaß verderben und die Rätsel selbst lösen wollen, ist eigentlich nur der Teleporter mit dem Goldhaufen. Er beamt die Party zu einem Raum, wo man ein volles Sprüchebuch, 1000 Goldstücke, 100 Lockpicks, 100 Portionen von allen magischen Zutaten und acht Truhen findet. Diese enthalten jeweils eine komplette, magische Ausrüstung für jeden der Charaktere.

Frank Reidel

Rome AD 92 (PC)

Insel: Als erstes gibt man die Botschaft ab. Im Bad stiehlt man die Kleidung, die auf dem Steg liegt. Die Kleidung anziehen und unten im Hafen bei der Frau einen Dolch kaufen, um damit die Menschen zu bedrohen. Dann bei der Frau links unten einen Glückswürfel kaufen und die Frau dann ausrauben. Wenn man jetzt ca. 13 Sesterz besitzt, kann man die Insel mit dem Schiff verlassen.

Rom: In Rom angekommen, erst einmal bei der untersten Taverne

würfeln. Bei ca. 30 Sesterz vorsichtshalber aufhören, da sonst der Schwindel mit dem Glückswürfel auffliegt. Für das Geld kauft man sich im Forum einen oder – wenn möglich – auch zwei Gladiatoren, die man dann in der Arena kämpfen läßt. Danach wieder Gladiatoren kaufen und kämpfen lassen. Von dem Wahrsager vor dem Tempel dann die Zukunft voraussagen lassen. Jetzt kann man die Wache vor dem Palast bestechen und den König warnen.

Britannien: Als erstes das Dorf im Osten angreifen. Dort die Standarte aufstellen. Die Briten kann man am besten im Dunkeln überraschen. Danach das Dorf im Westen erobern. Notfalls muß man sich zwischendurch ausruhen. Jetzt kann man das mittlere und das obere Dorf erobern. Bevor man die Standarte der Briten berührt, sollte man alle Hütten nach Schätzen abgesucht haben.

Rom: In Rom erst mal nach der Ansprache des Kaisers vor dem Palast jemanden bezahlen, der einen selbst als Konsul vorschlägt. Wenn man von ihm die Bestätigung erhält, muß man die anderen Bürger durch Bestechung überzeugen. Jetzt geht man zum Kaiser und eröffnet die Wahl.

Ägypten: Die Standarte stellt man hinter den Stadttore auf. Dann wartet man darauf, daß die Gegner links unten auf der Karte angreifen. Mit allen Soldaten bekämpft man diese und versammelt sich während der Kämpfe an der Standarte, um die eigenen Soldaten ausruhen zu lassen. Dabei muß man jedoch im-

mer die Karte im Auge behalten. Diese Taktik behält man bei, bis auch der letzte Gegner stirbt.

Rom: Hier braucht man nur noch den Mörder auf den anderen Konsul ansetzen, und man bringt den Kaiser eigenhändig mit dem Dolch um. Schon kann man das Leben als Kaiser genießen.

Michael Hildebrandt

A-Train (PC)

Zuerst sollte man sich wie im Handbuch beschrieben (Karte 1) eine Nebenstrecke an den schon vorhandenen Bahnhof bauen und diese von der Hauptstrecke abtrennen. Die Nebenstrecke sollte ungefähr 15-20 Gleisabschnitte lang sein. Am Ende dann einen großen, modernen Bahnhof bauen und 4-6 Immobilien als Lagerplätze kaufen. Man sollte aber nicht vergessen, Immobilien für die weitere Streckenführung zu kaufen, da die "Simmis" sonst alles voller Häuser pflastern und man seine Strecke nicht weiterführen kann. Nach dem Gleisbau kauft man sich einen Güterzug mit mindestens 3 Wagen (GP 40) und einen Personenzug mit mindestens 700 Sitzplätzen (AR-Personenzug). Beide läßt man möglichst wirtschaftlich fahren, und man transportiert mit dem Güterzug möglichst viel Baumaterial zum neuen Bahnhof. Diesem gegenüber baut man eine Fabrik, damit möglichst immer genügend Materialien vorhanden sind. Sind genügend Baumaterialien zum Bahnhof geschafft worden, kann

man auch eigenständig Bauland schaffen, indem man Immobilien aufkauft und wieder verkauft. Auf diesen Grundstücken siedeln die "Simmis" besonders gern. Weiterhin ist es ratsam, Fabriken, Geschäftsobjekte, Hotels, Sportstadien, Skigebiete, Vergnügungsparks und Golfplätze nach dem Bau sofort wieder zu verkaufen, da man dann keine Unkosten mehr hat.

Jens Wiegand

Mad TV

Geld ohne Ende bekommt, wer zur Raumvermietung fährt, dort sein Studio verkauft und danach zum höheren Preis wieder kauft. Übersteigen die Schulden erst mal die Zwei-Milliarden-Marke, kehrt sich auf einmal das Vorzeichen um. Fehlt nur noch, das der Rechner das Bare auch noch ausspuckt. Und weil's so schön war, hier noch einer: Drückt einfach mal die Taste <J>. Was passiert? ÜBERRASCHUNG...

Holger Schroeter

Sim Ant

Man sollte den Regler für Nahrungssuche und Brutpflege bzw. den Regler für das Produktionsverhältnis zwischen Soldaten und Arbeitern immer auf Automatik lassen, außer wenn gerade mal eine Königin benötigt wird. Auf diese Weise werden schnellstmöglich drei, vier Parzellen besiedelt. Auf diese Weise ist der Garten genauso schnell erobert wie das Haus.

ONE

TWO

THREE



ASM-Sammelordner – Wir stehen drauf! Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

Anzeige

Wunderschön ist sie anzusehen, die Postlawine, mit der mich meine vielen kleinen Helferlein Monat für Monat beliefern. Damit der Informationsaustausch so reibungslos wie möglich vonstatten geht, gibt es ein paar kleine Grundregeln, die von EUCH beachtet werden sollten, damit ICH weniger Arbeit habe. Ja, ja, so hat's der reaktionäre Redakteur am allerliebsten. Auf der faulen Haut liegen und zuschauen, wie die anderen für einen hüpfen. Aber ganz im Ernst, Ihr könnt ganz gewaltig helfen, den Secret Service zur gut funktionierenden Informationsbörse zu machen. Und zwar geht das so:

Das Anschreiben

Auch mir ist es völlig egal, ob der Brief mit "Eure Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Mächtig wichtiger..." beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge die beachtet werden sollten:

– Ob Ihr mit der Hand oder per Textverarbeitung schreibt, ist mir relativ egal. Bei handschriftlicher Post sollte man sich jedoch an die gebräuchlichen Konventionen der deutschen Schreibkunst halten. Der Text sollte nach Möglichkeit lesbar sein und kein Adventure an sich darstellen. Lieber habe ich natürlich ordentlich getippte Seiten oder gar, wenn es sich einrichten läßt, Text auf Diskette.

– Da unsere Aktenordner stets das gleiche Format haben, ist die Verwendung von normalen A4-Papier eine gute Idee. Die kleinen Schmierzettel bilden sowieso eine undurchdringliche Schicht auf meinem Schreibtisch, und es wäre doch schade, wenn ich einen gelungenen Tip erst wiederfinde, wenn das Game schon dreimal als Oldie des Monats vorgestellt wurde.

– Wenn Ihr Eure Anschrift und vielleicht auch noch die Bankverbindung mitteilen könnt, ist es wesentlich einfacher, Rückfragen und Honorarabrechnungen zu erledigen. Adressen auf Briefumschlägen helfen zwar der Post, im hektischen Redaktionsalltag geht so etwas jedoch laut Murphys Gesetzen gerade dann verloren, wenn die Anschrift nicht noch einmal separat über dem Text steht.

– Wenn Ihr eine Frage beantwortet, ist es recht hilfreich, wenn Ihr auch verratet, wer diese Frage wann gestellt hat. Ist irgendwie logisch, ne?

– Genauso wichtig ist es zu wissen, auf welchen Computer oder welche Konsole sich der Tip bezieht.

DRUCKFERTIG

Der Inhalt

Tips und Tricks sind das A und O im Secret-Service-Agenten-Business. Kurze Tips wie Cheats und Paßwörter sind genauso interessant wie das komplette Kartenwerk oder Detailinformationen über den aktuellen Adventureknaller. Je frischer der Tip, desto größer die Chance, daß er abgedruckt wird.

Karten zu malen ist eine feine Sache, die der Kreativität beim Lösen von Games einen sehr großen Spielraum einräumt. Unter Karten verstehen wir allerdings Dinge, mit denen man sich besser in einem Adventure zurechtfindet, und nicht hilfloses Gekritzel auf seltsamen Untergründen, für die man wiederum eine Karte benötigt, wenn man sie verstehen will. Außerdem müssen wir das Ganze auch noch lesbar reproduzieren. Der beste Weg ist die Anfertigung der Karten mit einem Zeichenprogramm, das eine halbwegs gängige Grafiknorm

auch außerhalb der herkömmlichen Hotline-Sprechzeiten jederzeit zu erreichen.

Belohnung satt

Wenn ich mich dazu entschließe einen Eurer Tips abzudrucken, gibt's dafür auch was Feines vom Onkel. Natürlich wissen wir, daß Ihr Euch über ein persönliches Dankeschön und ein paar Süßigkeiten am meisten freut. Phantasieloserweise gibt es allerdings nur ganz gewöhnliches Geld. Habt Ihr Eure Bankverbindung angegeben, gibt es eine Überweisung (schnelle Kohle), andernfalls einen Verrechnungsscheck (langsame Kohle). Wieviel Ihr vom schnöden Mammone kassiert, hängt ganz vom Umfang und der Qualität Eures Tips ab. Zwanzig Mark gibt's auf jeden Fall schon mal. Richtig umfangreiche Sachen werden mit bis zu hundert (das ist eine 1 mit zwei Nullen) Mark pro Seite vergolten. Son-

Secret Service

Auf vielfachen Wunsch hier noch einmal unsere ultimative Anleitung, wie Ihr die besten Chancen für die Veröffentlichung Eurer Tips ergattert. Also alles schön auswendig lernen, wird telefonisch abgefragt. Und wehe, Ihr wißt Euren Text nicht.

schreiben kann. Ich freue mich ganz besonders, wenn Ihr auch noch dazu schreibt, mit welchem Programm und auf welchem Computer die Karte gemalt wurde. Alternativ dazu tut's auch weißes Papier, wenn es mit einem gut deckenden Stift bemalt wird. Der Einsatz technischer Hilfsmittel (Lineal, Zirkel usw.) führt nicht etwa zur Disqualifikation, sondern ist eher erwünscht.

Ähnliches gilt für Tabellen und Paßwortlisten. Gerade bei Zahlenkolonnen verhaut man sich doch immer wieder besonders gern und findet die Fehler auch bei mehrmaligen Durchsehen nicht sofort. Erfahrungsgemäß werden solche Fehlerquellen erst bei der Hotline bemerkt und verursachen eine ganze Menge Schwierigkeiten bzw. blockierte Drähte.

Größere Projekte (wie zum Beispiel die Lösung der Frage nach dem Sinn des Lebens incl. Karten und Cheats) sollten vorher mit mir abgesprochen werden. Wäre doch schade, wenn Ihr das alles herausfindet, und ich weiß es schon. Meine Telefonnummer lautet 05651/929126 – Thomas Morgen –, und für solche Fragen bin ich

derhonorare für besonders gelungene und praktisch druckfertige Beiträge lassen sich eventuell auch noch ausmachen, aber das muß dann wirklich schon Hand und Fuß haben.

Vom Abschicken Eurer Beiträge bis zum Eintreffen der Belohnung können schon mal ein paar Tage ins Land gehen, was hauptsächlich den Gesetzen der Thermodynamik anzulasten ist: Einen Tip können wir erst bezahlen, wenn er auch tatsächlich ins Heft kommt. Trotzdem geht auch manche Post verloren, was uns mindestens ebenso ärgert wie Euch. Wenn Ihr nach acht bis zehn Wochen noch nichts von uns gehört habt, ist etwas faul, und Ihr solltet Euch mal melden. Nach Möglichkeit schriftlich und unter Angabe aller Daten, die für eine größere Suchaktion unerlässlich sind. Dazu zähle ich die Anschrift, das Datum der Ersteinsendung und einen Hinweis, um was es sich handelte.

Kann eigentlich gar nichts mehr schiefgehen oder was? Also laßt sehen, was Ihr auf der Pfanne habt! So long bis zum nächsten Mal, Euer Thomas

Hosen runter!

SKAT 2010 FÜR WINDOWS

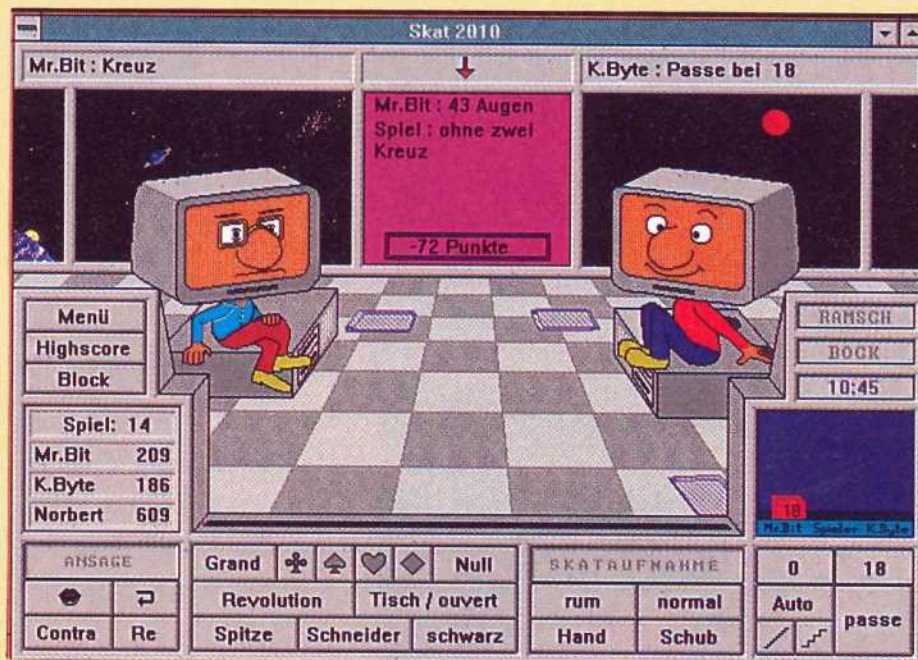
System: **PC**, Voraussetzungen: **Windows 3.1, 3 MB RAM**, empf. VK-Preis: **69 DM**, Hersteller: **CreaTeam Software K. Elbert**, 2390 Flensburg, Muster von: **Hersteller**.

SKAT '92

System: **PC**, Voraussetzungen: **ab 80286-Prozessor**, empfohlener VK-Preis: **89 DM**, Hersteller: **Softshop**, 4100 Duisburg, Muster von: **Hersteller**.

Auch wenn die Überschrift es vermuten läßt: Hier geht es nicht um ein neues Strip-Poker-Spiel. Vielmehr dürfen sich diejenigen freuen, denen zum bierseligen Grand-Hand oder Null Ouvert bislang stets der zweite und dritte Mann gefehlt haben: Eine zünftige Skatrunde ist angesagt...

Zwei ernstzunehmende Skatprogramme gibt es auf dem PC. Welches von beiden die besseren Karten hat? Ihr erfahrt es hier, in unserem Vergleichstest.



▲ Skat 2010: Mr. Bit macht zu Recht ein enttäushtes Gesicht, denn dieses Spiel hat er verloren

Block				
Sp.	Mr.Bit	K.Byte	Norbert	Spiel
24	---	---	361	+24
25	---	---	384	+23
26	112	---	---	+45
27	148	---	---	+36
28	---	---	432	+48
29	---	---	456	+24
30	---	---	476	+20
31	168	---	---	+20
32	198	---	---	+30
33	---	174	---	+44

nach jedem Spiel zeigen

▲ Der "Block", auf dem bei Skat 2010 nach einer von drei Methoden angeschrieben wird

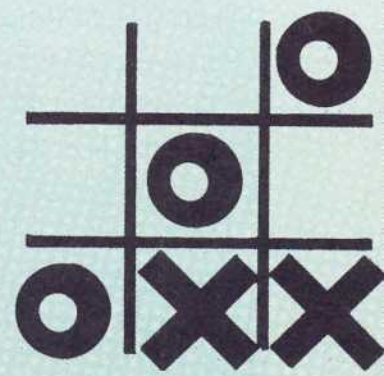
Unsere etwas zweideutige Überschrift soll nicht etwa ein spezieller Service für unsere Exhibitionisten sein. Sie bedeutet unter Skatfreunden so viel wie "Zur Sache! Jetzt zeig, was Deine Karten wert sind!" Und das sollen sie auch tun, unsere beiden Kontrahenten. Wir stellen vor:

Skat '92 erschien im letzten Jahr als Nachfolger des älteren, rein textorientierten Programms "PC-Skat". Skat 2010 ist brandneu und stellt die weiterentwickelte PC-Umsetzung des Atari-ST-Hits "Skat 2000" dar. Beide Testkandidaten simulieren grundsätzlich jeweils zwei Spieler, gehen also davon aus, daß der PC-User allein vor seinem Monitor sitzt. Beide Programme unterstützen alle Arten des Skatspiels vom Nullspiel bis zum Grand, auch die offenen Spiele. Bei-

de lassen sich individuell konfigurieren: So ist beispielsweise ein strenger Turnierskat einstellbar, man kann sich aber ebensogut für eine legere Kneipenrunde mit Contra, Re und zahlreichen Sonderfällen entscheiden. Beide bieten ferner eine grafische Darstellung des Kartenbildes. So viel zu den Gemeinsamkeiten.

Es gibt jedoch wichtige Unterschiede. Nach einigen etwas genaueren Blicken und zwei komplett durchgespielten Tagen behaupten wir: Wir haben unseren Favoriten gefunden. Ob es auch Eurer ist, müßt Ihr selbst entscheiden. Um Euch dabei zu helfen, wollen wir die Licht- und Schattenseiten beider Kandidaten nacheinander aufzeigen.

Skat 2010 ist eines der wenigen kommerziellen Spiele, die unter der grafischen Benutzeroberfläche Microsoft



GIGA STRATEGIE

Windows laufen. Auf der Festplatte verbraucht es rund 1,5 Megabyte Speicher. Was den Arbeitsspeicher angeht, gibt sich der programmierte Skatpartner ziemlich unbescheiden: In der Programm-Manager-Info sollen mindestens 2,5 freie Megabytes angezeigt sein. Das bedeutet im Standard-Modus eine RAM-Ausstattung von mindestens 3 MByte. Im erweiterten 386-Modus kommt man mit mindestens 2 MByte RAM und einer großen Swap-Datei auf der Platte aus. 286er Rechner mit 1 MByte RAM jedoch haben keine Chance und sind von vornherein von der Skatrunde ausgeschlossen.

Das optische Erscheinungsbild von *Skat 2010* ist originell-angenehm. Ein etwas futuristisch aussehendes "Armaturenbrett" erlaubt die Kontrolle über das laufende Spiel, das Sortieren, Reizen, Drücken und Ansagen. Die simulierten Mitspieler sind nett gezeichnet. Je nach Lage des Spiels schauen sie freundlich oder auch mal enttäuscht drein.

Alle Spieloptionen werden über ein zentrales Menü eingestellt. Die gängigen Kneipenskat-Gepflogenheiten (etwa drei Bock- und drei Ramschspiele nach verlorenem Contra) lassen sich ohne Schwierigkeiten nachvollziehen, auch verschiedene Arten des Aufschreibens (Minus, Plus und kombiniert) stehen zur Auswahl.

Nach dem ersten Geben kommt vertrautes Feeling auf: Mensch, die Karten sind auch nicht besser als letzten

Samstag am Stammtisch im "Grünen Elch". Das Programm schummelt zwar nicht, aber nach mehreren Runden stellt man sich doch bisweilen die Frage, wie "zufällig" die Kartenverteilung beim Geben wohl wirklich ist.

Per Mausclick werden die Karten in der gewünschten Reihenfolge sortiert – je nachdem, ob man einen Grand, ein Farben- oder Nullspiel auf der Hand hat. Das Kartenbild ist grafisch sehr sorgfältig gestaltet; auch passionierte Spieler fühlen sich schnell heimisch.

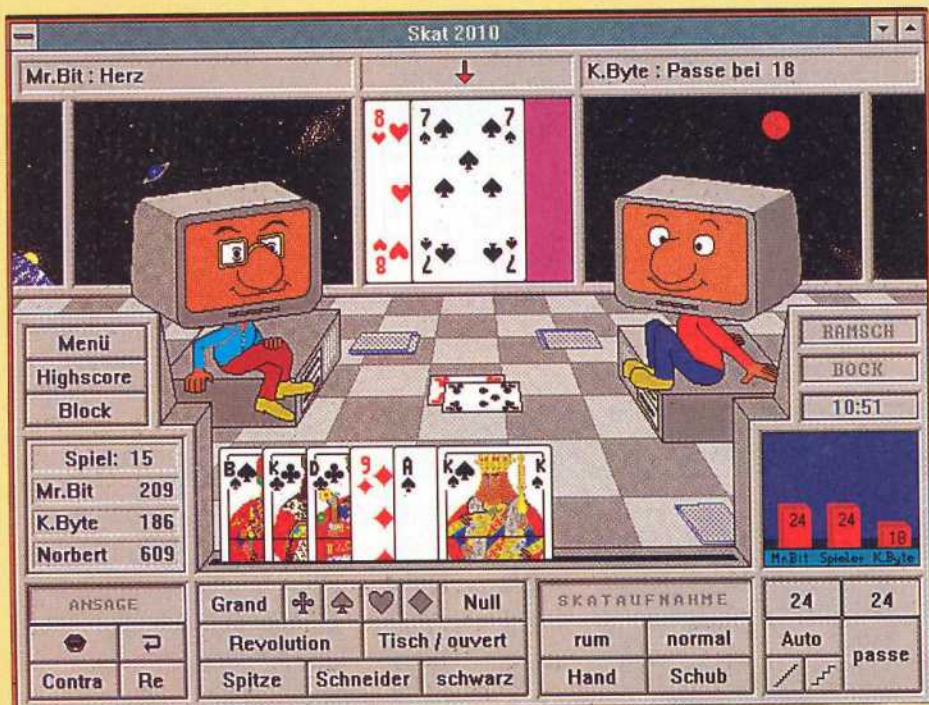
Eine kleine Balkengrafik zeigt den Stand beim Reizen an: 18, 20... und

auf der Hand bei 36 gepaßt). Wenn das Programm über genügend Trümpfe verfügt, gibt es dem menschlichen Spieler durchaus einmal Contra, was zu begrüßen ist. Sehr stark zeigt es sich speziell beim Ramsch. Bedauerlich ist, daß Mr. Bit und K. Byte beim Spielen gängige Strategiegrundsätze wie "Langer Weg=kurze Farbe/kurzer Weg=lange Farbe" nicht hinreichend beherzigen. Auch wenn sie durch Einstecken mit einem Trumpf einen sicheren Stich holen könnten, tun sie es oft nicht. Hat einer der beiden das Spiel, so treibt der zweite seinem menschlichen Partner nicht selten die Tränen in die Augen, indem er nicht "schmiert". *Skat 2010* ist ganz eindeutig ein wesentlich besserer Allein- als Mitspieler. Dies führt schließlich dazu, daß es doch nur mit Mühe gelingt, die Highscore-Liste zu erklimmen. Insgesamt gesehen, wäre eine größere Spielstärke des Mitspielers wünschenswert, wobei natürlich ein völlig fehlerloses Skatspiel auch nicht unbedingt reizvoll ist.

Fähiger Lehrmeister

Skat '92 läuft unter MS-DOS und konfrontiert seinen Benutzer zuerst einmal mit einem fehlerhaften Installationsprogramm. Anders als auf dem Bildschirm angegeben, ignoriert dieses ein eingegebenes Zielverzeichnis auf der Platte. Fertig installiert und gestartet, bietet

das Spiel eine gewöhnungsbedürftige Handha-



▲ **Warum schmiert K. Byte nicht? Etwas mehr Kooperationsgeist könnte den programmierten Mitspielern bei Skat 2010 nichts schaden**

Tja, so kann's gehen – und man braucht noch nicht einmal perfekt zu spielen ...



weg. Skat aufnehmen, drücken oder handspielen, Spiel ansagen (alles per Mausclick), und schon geht es los. Ausgespielt wird durch gleichzeitiges Drücken beider Maustasten auf die gewünschte Karte. Im Spiel läßt sich als Gedächtnisstütze immer der jeweils letzte Stich noch einmal aufdecken. Die Sache geht prima von der Hand. Noch nicht hundertprozentig gelungen erscheint die Sound-Unterstützung. Immerhin erfolgt die Spielansage in Form von digitalisierter Sprache (auf SoundBlaster oder mit Hilfe des Microsoft-"Speaker"-

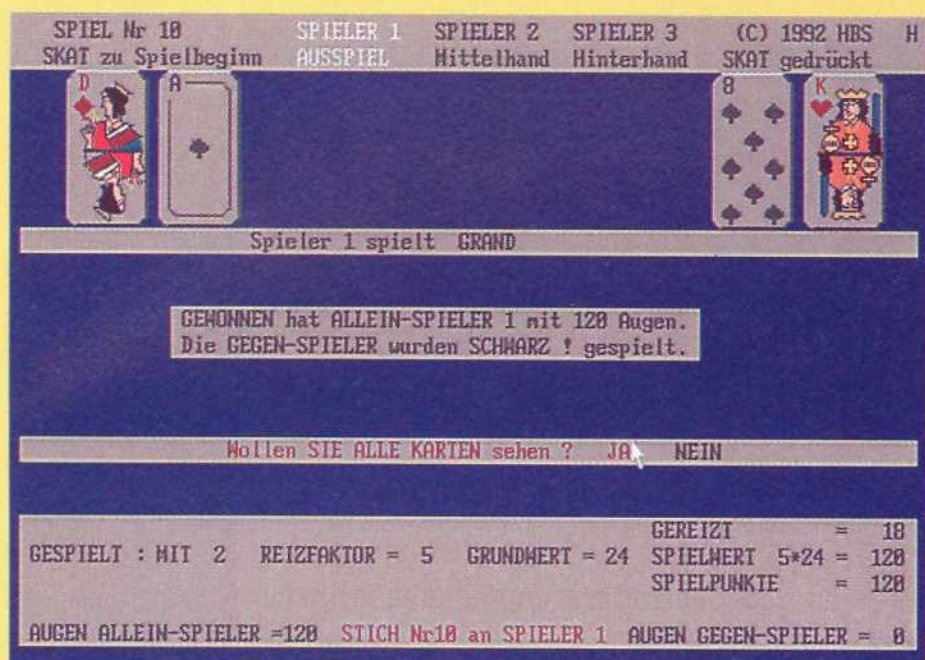
Treibers über den PC-Pieper).

Beim Geben und Ausspielen ertönt das bekannte "Schliff-schliff"-Geräusch. Leider wird das Reizen nur durch ein fast unhörbares Knistern im Lautsprecher unterstützt, und Musik gibt es auch nicht. Da der Konkurrent *Skat '92* aber überhaupt keinen Sound bietet, hat *Skat 2010* hier dennoch die Nase vorn.

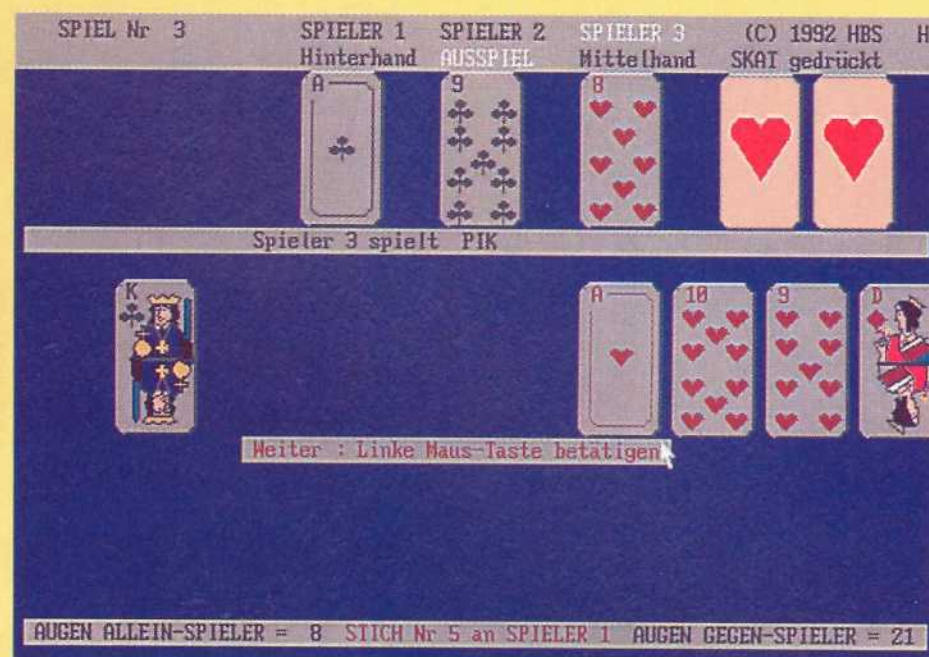
Zur Spielweise des Programms gibt es Gutes und Kritisches zu sagen. Im Vergleich mit menschlichen Spielern reizen die programmierten "Skatbrüder" Mr. Bit und K. Byte extrem vorsichtig. Blätter werden nicht ausgereizt (trotz todsicherem Grand mit zweien

bung. Ein laufendes Spiel läßt sich weder mit Geld noch guten Worten, geschweige denn durch Tastendrucke abbrechen. Eine Reihe von Spielergebnissen läßt sich speichern – allerdings nur auf Diskette, auch wenn das Programm selbst auf der Festplatte installiert ist.

Nach dem ersten Spiel gilt es, ein Wort an angegebener Stelle im Handbuch zu suchen und einzugeben. Erst dann geht es weiter – das ist der Kopierschutz. Einige Besonderheiten geben Rätsel auf: So



▲ Skat '92 bietet eine weniger bequeme Handhabung als sein "Kollege". Dennoch: So ein Blatt dürfte ruhig öfter kommen!



▲ Warum, so fragt man sich verzweifelt, sticht Spieler 3 hier nicht?

unterstützt Skat '92 das Ramschspiel nur als ausdrücklich einzeln aufgerufene "Ramschrunde", aber nicht innerhalb eines gewöhnlichen "Skatabends". Es erlaubt beim Ramsch auch weder Aufnehmen noch Schieben, geschweige denn das übliche Rettungs-Grand-Handspiel. Ein bißchen unbequem erscheint uns ganz allgemein die Anordnung der Karten bei Skat '92: Ein Zusammensortieren der Trümpfe passend zum gewählten Spiel ist nicht möglich. Lediglich die spezielle Null-Sortierung führt das Programm auf Wunsch durch.

Skat '92 war bis zum Erscheinen von Skat 2010 das einzige ernstzunehmende Skatprogramm für den PC. Dies wird einer der Gründe dafür sein, daß es mit einer Empfehlung des deutschen Skatverbands aufwarten kann. Ein weiterer Grund dürfte in der didaktischen Begleitung liegen: Vom Programm aus lassen sich nicht nur die offiziellen Skatregeln als Textbildschirme abrufen, sondern auch ein regelrechter Lehrgang für Anfänger und Fortgeschrittene. Das Hand-

buch unterstützt dieses Konzept in vorbildlicher Weise. Nach jedem Spiel wird auf Wunsch die gesamte Kartenverteilung zu Beginn des jeweiligen Spiels angezeigt. Ein "vergeigtes" Spiel kann wiederholt werden. Dies erhöht den "Lernwert" des Programms, wenn sich so auch das Ergebnis einer Spielrunde durch das Wiederholen mißlungener Einzelspiele manipulieren läßt. Lernwillige können sich den Verlauf eines abgeschlossenen Spiels nachträglich Stich für Stich vorführen lassen. Leider erlaubt Skat '92 es im Gegensatz zu seinem Windows-Rivalen nicht, im Spiel den jeweils letzten Stich anzusehen. Dafür kann man das Programm veranlassen, die Punkte bei jedem Spiel mitzuzählen und laufend anzuzeigen.

Was die Spielweise angeht, so verdient auch hier das zögerliche und zaghafte Reizen Kritik. Wie Skat 2010 kümmert sich auch Skat '92 wenig um langen Weg und kurze Farbe. Das Programm scheint darüber hinaus die Trumpfsituation im Spiel nicht zu überprüfen. Es zieht nicht, wo es müßte, und wirft ab, wo es einstechen sollte. Ansonsten hat es bessere Mitspielerqualitäten als Skat 2010. Von einem sorgfältigen und erfahrenen Spieler ist es jedoch auf die Dauer leicht zu schlagen.

Unterm Strich macht Skat 2010 den deutlich besseren und auch spielstärkeren Eindruck. Natürlich bleiben noch Wünsche offen. Würde Skat 2010 wie sein Rivale auf Wunsch ein Gesamtbild der Kartenverteilung liefern, die aktuelle Punktzahl anzeigen und die Möglichkeit bieten, eine bestimmte Spielsituation zu Lernzwecken vorzugeben, wäre es die ideale Lösung. Einige dieser Dinge sind ebenso wie ein verbesserter Sound und digitalisierte Grafik für die

Version 2.0 angekündigt, die in einigen Monaten erscheinen soll. Man darf gespannt sein, denn dann könnte der PC sich wirklich zur "Skatklopfmaschine" mit massivem Spielspaß und Lernwert zugleich wandeln.

(Norbert Schmitz/sz)

SKAT 2010 für Windows

Grafik.....	10
Sound.....	7
Spielablauf.....	12
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	10

»GUT«

SKAT '92

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Die nachträgliche Gesamtansicht bringt es an den Tag: Bei einem solchen Blatt haben Spieler 2 und 3 gepaßt!



Protokoll einer "Ramschrunde" bei Skat '92. Die programmierten Skatpartner sahen hier ziemlich alt aus...

SKAT '92

SPIEL NR.	SPIELER 1	SPIELER 2	SPIELER 3
1	0	0	-59
2	0	-82	0
3	0	-62	0
4	0	-64	0
5	0	-93	0
6	0	-148	0
7	0	-200	0

SPIELSTAND >>>>: 0 -649 -59 <<<< SPIELPUNKTE

Spieler 2 hat eine Bierlage verloren. Prost. Neues Spiel.

Version 1.2
 WIEDERHOLEN SPEICHERN RÜCKBLENDE WEITERES SPIEL ENDE HAUPTMENUE



Willkommen im Queens-Club

ELISABETH I. - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **(noch keine Infos)**, Hersteller: **Ascon**, Infos von: **Hersteller**.

Asccon hat die Schleier über Ihrem neuesten Projekt ein wenig zur Seite gerückt. Elisabeth I. heißt das Programm und verspricht, ein echter Knüller zu werden. Top-Grafiken und ein Gameplay, das bis jetzt ohne Vergleich auf dem Spielmarkt steht. Daß wir deshalb eine neue Rubrik (Diplomatie) einführen, ist jedoch nur ein Gerücht.

Die Story: Zur Zeit Elisabeths der I. taucht der Spieler als Händler auf und wird mit den Mitspielern (Computer oder Human) in den Queens-Club aufgenommen. Dieser Queens-Club wurde von Elisabeth eingerichtet, um die Wirtschaftsmacht England auszubauen.

Klar, was jetzt kommt: Der/die Spieler soll(en) zum eigenen und zu Englands Wohle ein bißchen Handel treiben. (Leser: "Öhh, öde, kennen wir schon!" Redakteur: "Ätsch, eben nicht"). Das Spiel hebt sich aber von Handelssimulationen und Strategiespielen ordentlich ab. Denn nicht unbedingt das Handeln mit Waren steht im Vordergrund, sondern der diplomatische Umgang mit ausländischen Händlern. Was zuerst nicht sonderlich interessant klingt, wird schnell zu einem heiklen Gameplay, das viel Fingerspitzengefühl erfordert. Ein gute Handelsbeziehung zu spanischen Unternehmen ist an sich ja nicht schlecht, aber leider gibt es da zum Beispiel ein paar religiöse Unterschiede. Und da wird die protestanti-

Ortstermin Gütersloh, Wetter: mäßig, Befinden: gut und sehr neugierig. Grund: neuestes Projekt von ASCON (Ihr wißt schon: die mit dem Patrizier)... (Zwei Stunden später), Ort: Autobahn Dortmund-Kassel, Wetter: noch mäßiger, Befinden: überrascht. Warum? Lest weiter.

PREVIEW

sche Queen nicht besonders erfreut sein, daß man indirekt die katholische Kirche unterstützt.

Doch es kommt noch besser. Selbst ein Leben als Freibeuter ist möglich – sogar mit offizieller Erlaubnis der Queen. Doch wer sich erwischen läßt, geht in den Bau. Dorthin kann man auch kommen, wenn man zum Beispiel seine Schulden in einer Stadt nicht rechtzeitig bezahlt hat.

Der Hauptteil des Programms wird aber von Intrigen bestimmt. Erhält ein Spieler wichtige Nachrichten und Dokumente, dann liegt es ganz allein an ihm, wem er sie zuspielt. Klar, daß er dabei jemanden verärgern kann. Also heißt es genau abwägen, was man sagt und wo man seinen Mund hält. Schweigen ist Gold, das gilt gerade in Anbetracht der Tatsache, daß es einen Verräter im Queens-Club, gibt, der nur darauf wartet, ein paar Spieler anzuschwärzen. Die Optionen, die sich Ascon-Chef Holger Flöttmann und seine Crew ausgedacht haben, klingen auf jeden Fall fast so, als würde der Spieler mitten in einen Musketier-Film versetzt, in dem er die Hauptrolle übernimmt.

Über Modem und Netzwerk habe man, so Flöttmann, auch schon etwas detaillierter nachgedacht. Tatsache ist auf jeden Fall, daß das ganze Game auf jeden Fall online laufen soll – sprich: Wer nichts tut, verliert eben. Termine einhalten, schnelle Entscheidungen treffen, Handel treiben, das Gegeneinanderauspielen von Mitstreitern und ein gutes Timing werden von allen Strategen wohl noch in diesem Jahr ordentlich gefordert.

Also, Leser: Haltet Eure Kohle zusammen für das Spiel Elisabeth, das noch in diesem Jahr über die Tische gehen soll; wir halten Euch auf jeden Fall auf dem laufenden. Also Ascon: Haltet Euch ran, wir warten gespannt.

Marcus Höfer

BANANA PRINCE

System: **NES**, geplant für: -,
 Hersteller: **Takara**, empf. VK-
 Preis: **114 DM**, Muster von:
Die Cassette, 4850 Minden.

Alles Banane, Baby

Es geht um die Banane. Die Grals-Gelbfrucht der freundlichen Einwohner der Bananenrepublik wurde vom bösen König Grünpfeffer geklemmt. Nun liegt es am heldenhaften Bananenprinzen, ob das heilige Obst zurückerobert wird.

Der Spieler muß jedes Level in einem festgelegten Zeitlimit durchkämpfen, dabei fleißig Bananenpalmen pflanzen, Feinden auf den Kopf springen und Ringe einsammeln. Ab und zu erscheint der weise Hofzauberer, der als eine Art Satellit eingesetzt werden kann, dann den Prinzen umkreist und Gegner erledigt.

Zusätzlich können noch diverse Extras eingesammelt werden, mit denen sich beispielsweise das Zeitlimit verlängern läßt. Am Ende jedes Levels gibt es einen Bonus-Stage, in dem zunächst ein Endgegner erledigt werden muß; danach können in den verschiedensten Shops die eingesammelten Ringe gegen Goodies getauscht werden. Man kann Zusatzwaffen erstellen, die Health Points auffrischen oder versuchen, die gewonnen Ringe im Spielcasino zu vermehren. Dabei sind die Bonuslevels zunächst in Draufsicht zu sehen; an den Kreuzungspunkten findet man Icons – entweder symbolisieren sie Endgegner oder einen Shop. Die Endgegner besiegt man durch das korrekte Beantworten von Quizfragen, die erfreulicherweise in Deutsch

gestellt werden und das Game so wenigstens für die Zielgruppe der unter-10jährigen verwendbar macht. Ansonsten ist das ganze Spielchen eher dröge, und bei der reichhaltigen Auswahl guter Games, die es für das NES so gibt, kann absolut keine Kaufempfehlung ausgesprochen werden. ■

tom



▲ Gleich gibt's was an die Schale

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Im Bananenland ist die Südfrucht noch krumm. Alle Charaktere sind besonders süß und nett, brauchen zum Leben eigentlich nur die Luft zum Atmen und die Frucht zum Schälen. Leider ist der Frieden nur von kurzer Dauer, denn eines Tages kommen die Horden des bösen Königs Grünpfeffer und stehlen nicht nur die oberste Tempelfrucht, sondern auch gleich noch die drei geweihten Becher. Ist zwar kaum zu glauben, aber dennoch sehr wahr. Hinter dieser unglaublich ausgefuchsten Story, die von Klischees nur so trifft, verbirgt sich ein mindestens genauso innovatives Gameplay. Getreu dem Motto "Klaue alles, was sich schon einmal erfolgreich verkauft hat" hüpf und ballert sich der debile Held durch diverse horizontal scrollende Levels mit Bonbonfarben und Magergrafik.

TRANSARCTICA (Amiga)



▲ Etwas mehr Farbe, bitte!

liert es an Farben. Mir ist das unverständlich, zumal der Amiga durchaus in der Lage ist, mehr als 32 Farben darzustellen.

In allem anderen steht die Amiga-Umsetzung der PC-Ausgabe nicht besonders hinterher. Bis auf die Farbreduzierung hat sich die Qualität der Grafik hinübergerettet und macht einen recht guten Eindruck. Die Ladezeiten sind natürlich dank nicht vorgesehener Festplatteninstallation etwas ausgedehnter. Der etwas langsamere Spielablauf (Rechenzeiten) läßt sich ohne weiteres auf die Tatsache zurückführen, daß der

Test in: ASM 4/93,
 Hardware: 1 MB RAM,
 VK-Preis: ca. 100 DM,
 Hersteller: Silmaris,
 Frankreich, Muster von:
 Selling Points, 4835 Gütersloh.

Es ist jedesmal das gleiche: Wird ein Game vom PC auf den Amiga umgesetzt, ver-

liert es an Farben. Mir ist das unverständlich, zumal der Amiga durchaus in der Lage ist, mehr als 32 Farben darzustellen.

In allem anderen steht die Amiga-Umsetzung der PC-Ausgabe nicht besonders hinterher. Bis auf die Farbreduzierung hat sich die Qualität der Grafik hinübergerettet und macht einen recht guten Eindruck. Die Ladezeiten sind natürlich dank nicht vorgesehener Festplatteninstallation etwas ausgedehnter. Der etwas langsamere Spielablauf (Rechenzeiten) läßt sich ohne weiteres auf die Tatsache zurückführen, daß der

Amiga nun einmal (meistens) mit gut 7 MHz dieselt. Trotz allem macht Transarctica immer noch Spaß, nur wäre es wünschenswert, wenn die Softwarehäuser sich beim Amiga an Festplatten und Farben gewöhnen würden. ■

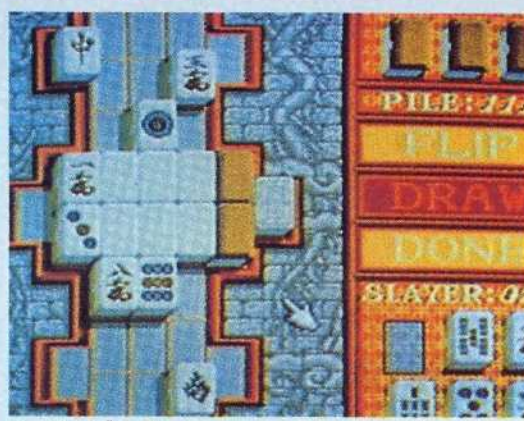
tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SHANGHAI II (Super NES)



▲ Zeitlos im neuen Gewand

Mah-Jongg-Variante Shanghai, von Activision in der aufgemotzten Fassung und dem martialischen Untertitel "Dragon's Eye" nun auch für das Super NES auf dem Markt.

Geboten wird die übliche Steinpyramide, die durch das Weglegen gleichartiger Steine (d.h. mit dem gleichen Muster) abgetragen werden muß. Einzige Einschränkung: Die ausgewählten Steine müssen nach links und rechts freiliegen. Ein simples, aber unendlich motivierendes Spielprinzip, daß auch durch den Schnickschnack der Umsetzung nichts

an Reiz verliert. Die Spielezeiten mit dem 3D-Chip und die wählbaren Steinmuster sind wohl eher was für überspannte Ästheten. Sinnvoller ist da schon der Turnier- und Zwei-Spieler-Modus. Zugreifen schadet also nicht! ■

msu

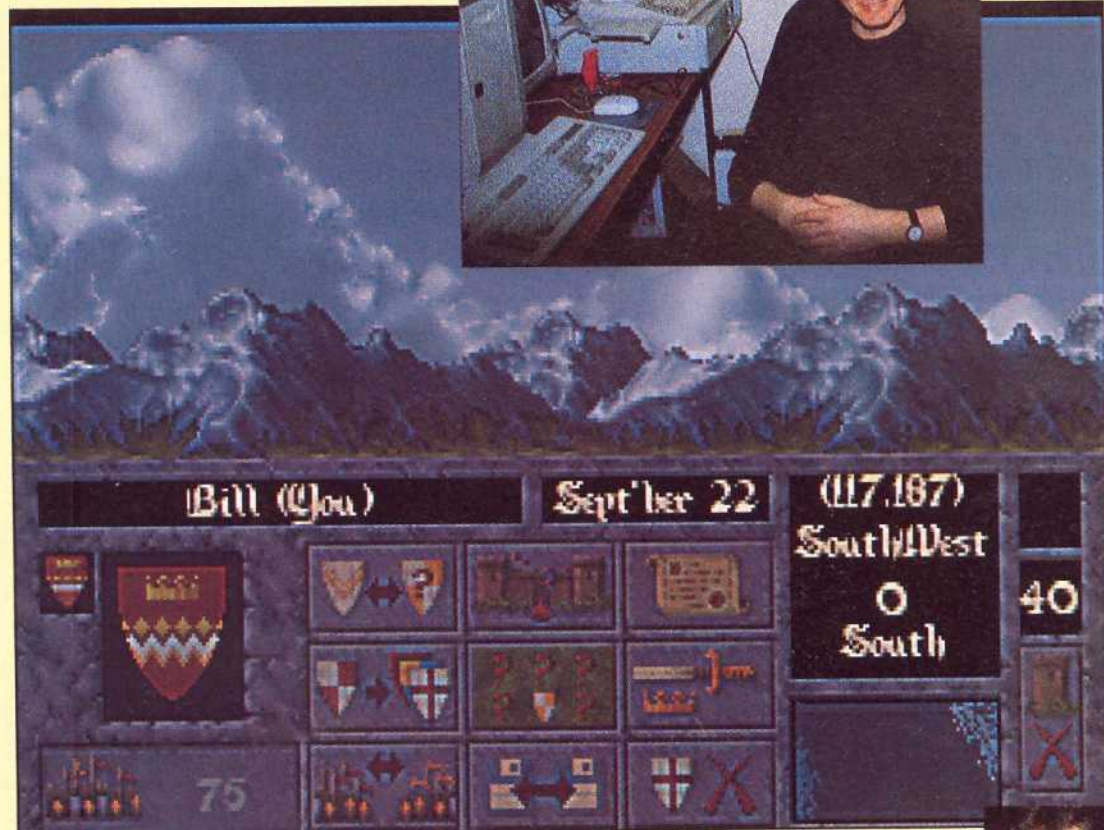
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Hinter verschlossenen Türen

In Moorgate, etwa 20 Autominuten vom englischen Sheffield entfernt, befindet sich ein Softwarehaus, das fünf Jahre lang fast nur Sportspiele produzierte und nun im sechsten Jahr neue Wege geht. Und das auch noch mit Erfolg! Da war ein Besuch bei KRISALIS einfach Pflicht.



▲ *Lost Kingdoms* – Ein Szenario

Fighting Troops	Af	Def
Village Militia	2	1%
Town Militia	3	1%
Swordsmen	3	3%
Pikemen	5	8%
Guardsmen	6	3%
Amazons	8	3%
Light Horsemen	7	18%
Lancers	11	23%
Knights of Avalon	0	23%
Dwarves	4	13%
Elvish infantry	0	6%
Elvish Cavalry	5	10%
Centaur	6	33%
Fawns	7	13%
Giants	8	43%
	75	74

Attacking From the East

▲ *Lost Kingdoms* – Die Truppen

Zwei Dinge fallen im Teque House in Rotherham sofort auf: Es gibt nur ein Raucherzimmer, und alle Türen sind geschlossen. "Das ist nicht wegen des Rauchens, sondern deswegen, weil die Programmierer ihre Programme hüten wie einen Schatz", erklärt Tim James, Sales-, Marketing- und PR-Manager von Krisalis. "Die beugen sich glatt über den Monitor, wenn einer von einem anderen Programmiererteam den Raum betritt." Eigenbrötler? Weit gefehlt – sehr sympathische junge Leute, die dies mehr als Spaß ansehen, den irgend jemand einmal angefangen hat und der seitdem fast so etwas wie ein Kult geworden ist.

Nur einer darf ALLES sehen, und das ist Matt Furniss (bei dem geraucht werden darf), da er an jedem Spiel beteiligt ist. Was er produziert, lässt sich eher hören als sehen. Matt hat nämlich den Ruf, einer der besten Soundmagier Englands zu sein. Er selbst bezeichnet sich als Fan von Chris Hülsbeck und Jochen Hippel, braucht aber den Vergleich sicher nicht zu scheuen. Dies werdet Ihr anhand von Soccer Kid bald selbst feststellen können, einem Spiel, in dem 20 verschiedene Tracks Euren Amiga verwöhnen werden.

Das Leveldesign hat Matt dabei auch übernommen, die Grafiken werden ansonsten von Neil Adamson gestaltet, der auch für Manchester United Europe verantwortlich zeichnet; und Programmierer ist Nigel Little.

Der große Wurf

'Manchester United' ist das Stichwort, denn das war überhaupt das erste Spiel, das Krisalis in 1990 mit eigenem Logo vertrieb, nachdem drei Jahre lang für andere Häuser produziert wurde (Pacmania, Blasteroids, Chase H.Q., um nur einige zu nennen). In erster Linie waren es Sportspiele, die im Teque House produziert wurden, doch 1992 kam die große Wende: Mit Sabre Team und Laser Squad gelang auch auf dem Strategie-Gebiet der große Wurf.

Nun soll sogar gerunt und gejumpet werden: Mit Arabian Nights und Soccer Kid geht man bei Krisalis ganz neue



▲ Auch Matt Furniss (Mitte) lässt sich gerne zum Spielen hinreißen

Pokal für Soccer Kid





▲ Soccer Kid auf Sammlerfährte



▲ Arabian Night



▲ Matt Furniss haut in die Tasten

Wege (siehe ASM 3/93). Ende Juli soll dann ein weiteres Strategie-Game erscheinen, das den Namen **Lost Kingdoms** trägt. Hier gilt es, Armeen so zu verteilen, daß man möglichst viel Land gewinnt, sich mit anderen zu verbünden usw. Genauere Informationen gibt es in einer der nächsten Ausgaben.

Legende

Ein Spiel, das sich eigentlich nirgendwo so richtig einordnen läßt, ist **Legends**. Im August soll es für Amiga und PC erscheinen und ist – wenn man so will – eine Mischung aus Adventure, Rollenspiel, Strategie und Action. Entsprechend vielfältig ist auch die Story.

Bei **Legends** erwarten Euch nämlich fünf verschiedene Szenarien mit jeweils anderen Aufgaben und Handlungsabläufen, z.B. die Zeit der Indianer, wo Ihr den jungen Sohn eines Häuptlings auf seinem Weg zum Erwachsenwerden begleitet, oder die König Arthur-Ära, in der Ihr die Rolle des Sir Raflan einnehmt, der das sagenhafte Schwert Excalibur finden und das britische Königreich wiedervereinen muß.

Drittens geht es in das Land der Pharaonen. Eure Aufgabe wird es sein, durch erfolgreiche Schlachten und Kämpfe zum Halbgott aufzusteigen. Eine Station der spannenden Reise ist die Große Pyramide. Die Chinesische Mythologie verlangt viertens, daß Ihr vom Feigling zum Helden werdet. Entsprechende Aufgaben sind zu bewältigen, bevor es soweit ist. Die letzte Station ist die Zukunft, wo wir alle vier Charaktere mit ihren neuen Eigenschaften wiederbegegnen werden. In dieser Endzeitstory muß "Tcheten" besiegt werden, der den Alptraum der Zivilisation, den Atomkrieg, ausgelöst hat.

Warten wir also geduldig auf das Endergebnis – obwohl: Bei **Krisalis** ist man eigentlich nie vor (*positiven*) Überraschungen sicher. So wurde jüngst in die USA geschaut und ein Deal mit *Microleague* geschlossen. Das bedeutet, daß **Krisalis** deren Spiele vertreiben wird und umgekehrt. Als erstes Produkt der neuen Palette kommt demnächst *Dateline 2021* heraus. Dies ist eine Art Pferderennspiel; das erste Demo dürften wir in der Juli-Ausgabe vorstellen können.

Ferner zielt **Krisalis** in Richtung *3DO* ab und will für dieses neue System ihr **Battlechess** umsetzen. Und während ich dies hier schreibe, wird in England vermutlich schon wieder an einem neuen Projekt hinter verschlossenen Türen gewerkelt. Wollen wir wetten? ■

Klaus Trafford

Hannovers alljährliche CeBIT gilt weltweit als Meßlatte im Run um die fortschrittlichste, leistungsfähigste, schnellste, kompakteste, preiswerteste, rundeste... na ja, eben einfach geilste Technologie, was Computer, Software, Büroausstattung und Telekommunikation angeht. Hier erfährt der Interessierte, was im nächsten Jahr auf seinem Tisch zu stehen hat und für was er schon mal zu sparen anfangen kann. Die CeBIT '93 brach vom 24. bis 31. 3. über Hannover herein. Wir waren dort und schildern Euch einige Eindrücke.



Das 21-Hallen Spektakel



Der Hammer am ASI-Stand war jedoch der MicroProse-Flugsimulator F-15. Er lief auf einem ASI-Computer, den man in einen futuristisch aussehenden Mini-Jet integriert hatte. Wie man hören konnte, war "Bundesbirne" Helmut Kohl von diesem Ding so begeistert, daß er es als Leihgabe für sein Bonner Kinderfest erbat.

Willkommen in Commoland

Bevor die Amiganer jetzt wutentbrannt die ASM in die Ecke feuern: Jaaaaa, natürlich war auch Commodore da, natürlich gab es die neuen 4000er zu sehen und natürlich durfte man über jede Menge feinsten Multimedia-Anwendungen in der CDTV-Ecke staunen. Demnächst auf Ihrem Bildschirm: Verteidiger der Krone II, die deutsche Version von Secret of Monkey Island mit bärenstarkem Reggae- und Callypso-Sound sowie Pandora's Box für Liebhaber hübscher Demos und Clip-Arts. Das jüngste Gerücht betrifft ein Spielekonsolensystem auf Basis des A 1200 mit CD-Unterstützung. Heiß, heiß – und wie es heißt, soll zum kommenden Weihnachtsgeschäft damit zu rechnen sein. Sowie wir mehr wissen, erfahrt Ihr es auch.

Weiterhin in Sachen Amiga: Die hochinteressante interaktive Lernsoftware Teach Me Amiga, außerdem natürlich Grafik-, Animations-, Musik- und Business-Anwendungen aller Art.

Harddisk-Recording

Atari hatte am alten Platz in Halle 7 wieder seine traditionelle offene Standlandschaft aufgebaut. Spielermäßig gab es einiges für Lynx zu sehen (macht mächtig Spaß: Raider RSA), außerdem Lankhors Autorennen Vroom II, das auf dem Falcon

Eine alte Redakteurs-Weisheit besagt: "Nach jedem CeBIT-Besuch sind neue Schuhe fällig." Ihre Wahrheit durften wir auch dieses Jahr wieder am eigenen Fuße erfahren: Von morgens 9 bis abends 18 Uhr absolvierten wir an mehreren Tagen den fröhlichen Marathonmarsch quer durch die insgesamt 21 Hallen des hannoverschen Messegeländes, die teilweise zweistöckig und groß wie junge Flughäfen sind. Die neuen Schuhe, die nach einem solchen CeBIT-Besuch fällig sind, werden dann jedes Jahr wieder eine Nummer größer gekauft – der Grund dafür soll jedermann einleuchten.

Schneller – höher – weiter

Das vielleicht größte Rumoren hatten bereits im Vorfeld die Gerüchte um die Prozessoren-Küche Intel und ihr neues Baby, den Pentium, ausgelöst. "Pentium" ist Latein, heißt "der Fünfte" und bezeichnet den Nachfolger des aktuellen PC-Prozessors i486. Ein RISC-Teil soll es dem Pentium ermöglichen, selbst den schnellstgetakteten 486er bei bestimmten Operationen um ein Mehrfaches zu überflügeln. Verschiedene renommierte PC-Hersteller hatten auch tatsächlich schon Rechner mit dem neuen Chip zusammengebastelt, durften sie aber dank eines Hinterzimmer-Abkommens mit



Intel noch nicht auf der Messe vorführen. Man munkelte, daß es dabei um Chancengleichheit gegangen sei – einer der ganz Großen sei mit seinem Pentium-PC nämlich nicht rechtzeitig in die Töpfe gekommen...

Dafür zeigte die Firma DEC den derzeit weltchnellsten PC. Der "Alpha-PC", äußerlich ein unscheinbarer Tower, beschäftigt in seinem Inneren eine mit 150 MHz (!) getaktete RISC-CPU eigener Herstellung. Mit entsprechender Software-Unterstützung soll das gute Stück etwa sechsmal so schnell arbeiten wie ein aktueller 486er PC.

Kanzel mit VGA-Moni

Bleiben wir beim PC: Die Firma ASI (Aquarius), die ihre Maschinen auf dem Gelände der alten Robotron-Werke in Sömmerda, Thüringen, produziert, zeigte auf ihrem Riesenstand Anwendungen aller Art. Für den Spielbereich hatte man sich die Mithilfe des Groß-Distributors Bomico gesichert. Und so konnte mit den aktuellen PC-Games am Stand ordentlich gedaddelt werden.

Zwei neue ASI-Rechner, speziell mit Blick auf Spielefreunde konzipiert: Der "T-Bird Drive", ein 486SX mit 80er Platte, bringt bereits von Haus aus ein SoundBlaster-kompatibles Musikboard und ein CD-ROM-Laufwerk mit, das voll Multisession-Photo-CD-fähig ist. Der große Bruder "T-Bird Drive plus" kommt mit einer 120-MByte-Platte und zusätzlicher Spezialsoftware zur Photo-CD-Betrachtung daher. Die sehr moderaten Preise inklusive Farbmonitor: 2500 beziehungsweise 3000 DM.



030 unerhört gut abgeht. In Sachen Falcon hatten aber auf alle Fälle die Musikfreunde sämtliche Stauner auf ihrer Seite. Steinberg stellte sein Cubase Audio vor, das den Falcon 030 in ein komplettes Homerecording-Studio verwandelt: 64-Spur-MIDI-Sequencer und integriertes 8-Spur-Digital-Festplatten-Tonband in voller CD-Qualität. Sämtliche notwendige Hard- und Software einschließlich Rechner und Monitor kosten zusammen unter 6000 DM.

Alte Bekannte

Besonders gern trifft man auf der CeBIT natürlich Firmen, von denen man auch das ganze Jahr über häufig etwas hört. Das betrifft beispielsweise die Shareware-Profis von CDV, die in letzter Zeit verstärkt durch gigantische CD-ROM-Programmsammlungen auf sich aufmerksam gemacht haben. Der Handel mit "Vollversionen", die früher nur direkt bei den meist ausländischen Programmautoren zu bekommen waren, gewinnt an Bedeutung. Mittlerweile bietet CDV für etliche der meistbenutzten Shareware-Produkte einen Registrierungsservice an. Freunde des "Mr. VGA-Copy" Mönkemeyer konnten sich ihr Exemplar im Rahmen einer Autogramm-Aktion am Stand signieren lassen. Für DFÜ-Fans interessant: die CDV-Mailbox (8N1) mit der Nummer 0721-72015.

Ein weiterer alter Bekannter: der Systema-Verlag. Er konnte besonderes Aufsehen mit der Software-Sammlung "50 garantiert nutzlose PC-Programme" erregen. Von "Kohl für Windows" (ein Phrasendresch-Generator, der echte Rede-Fragmente verwendet) über den Aquarien-Bildschirmschoner "Fish" bis hin zu einem Programmchen, das Windows-Icons vor dem Mauszeiger fliehen läßt, ist hier alles dabei, was man garantiert noch nie vermißt hat, aber dennoch als absolut tränenlach-tauglich anerkennen muß. (Booh – der Satz eben war fast ebenso lang wie die "50 garantiert Nutzlosen" hyper-herrlich sind.) Das mit einem total abgedrehten Anleitung-Taschenbuch versehene Ding war Radio FFN übrigens sogar einen Kurzbericht im Messesfunk wert.

Für Spielefans dürften die "Solution Packs" von Systema interessant sein. Für je 19,90 DM bekommt man da Lösungen auf Diskette zu anspruchsvollen Spielen wie "Indiana Jones – Fate of Atlantis", "King's Quest VI" oder auch "Atomino".

Beim weiteren Bummeln über die CeBIT fallen vereinzelte originelle Gimmicks ins Auge. Da war die phantastische Felsenhöhle von MOB, die man schon kaum noch als "Stand" bezeichnen konnte. Oder bei der Raum- und Luftfahrttechnik-Firma Kayser-Threde die echte Raumkapsel Sojus TM-13, mit der Klaus-Dietrich Flade samt seinen russischen Kollegen im März '92 von der Raumstation MIR zurückkam.

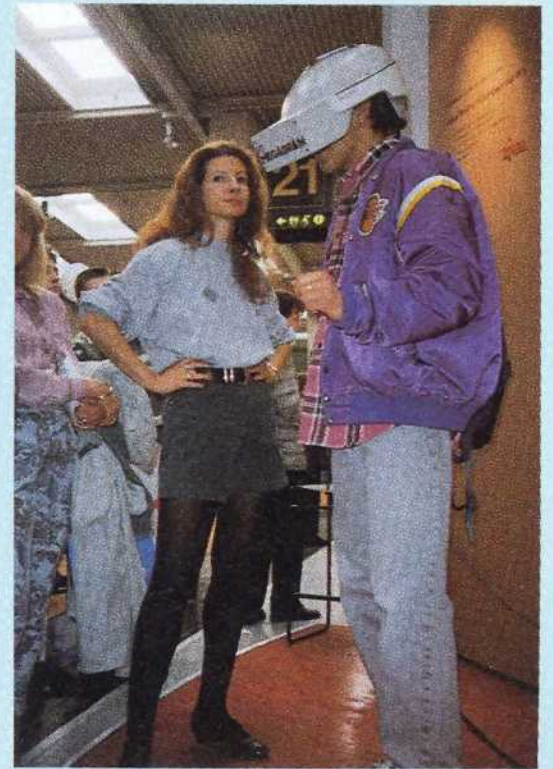
Virtual Reality satt gab es diesmal gleich auf mehreren Ständen: Besonders originell erschien uns hier die Idee der Firma Megabrain, ein VR-System samt 3-D-Helm und Datenhandschuh für Parties, Präsentationen oder Messeaktionen zu vermieten. Am Stand durfte jeder, der Lust dazu hatte, einen kleinen Bummel durch ein virtuelles Büro unternehmen. Da das System nicht jeweils individuell abgeglichen werden konnte, fanden diese "Spaziergänge" stets bei starkem Seegang statt – aber vielen bot sich so die Chance zu einem ersten Kontakt mit dieser faszinierenden Technik.

Beim Macintosh: Seeeeeehr starkes Spiele-Feeling mit CD auf dem zu Unrecht als "Yuppie-Schachtel" verschrienen Mac. Das Adventure Journeyman beispielsweise benutzt Raytracing-Grafiken von ILM (Industrial Light & Magic – das sind die Jungs bei George Lucas, die die traumhaften Werbespots machen), Video-Animationen in Echtzeit und einen phantastischen Soundtrack. Und was war das da in der Ecke am Stand der Firma Nutek? Der "Duet", ein Zwitterrechner aus 68030-Macintosh und 486/33-PC. Zum Umschalten, mit zwei Harddisks. Floppy- und VGA-Grafik werden gemeinsam genutzt. Herrlich.

Acorn schließlich präsentierte für den Archie das neue Game Aldebaran, eine Raumflugsimulation mit aufregend schnellen Actioneinlagen auf der Planetenoberfläche und einem supersoften Rundumscrolling.

Zufriedene Aussteller

Glaubt man den Angaben der Veranstalter, so waren die meisten der insgesamt 5604 Aussteller aus aller Welt zufrieden mit dem Messeverlauf. Rund 66000 Besucher drängelten sich im Laufe der 8 Tage auf dem Messegelände, rund 11100 mehr als im letzten Jahr. Stolz berichtet man, unter den Ausstellern seien diesmal "über 140 Unternehmen" aus den östlichen Bundesländern gewesen, die mit "gestärktem Selbstbewußtsein" aufgetreten seien. Mit der CeBIT ist es wie mit einem Bundesliga-



spiel: Jeder stöhnt, nachdem er dort gewesen ist – aber niemand, der mitreden will, kann es sich leisten, nicht hinzugehen. Insofern wird sicher auch die CeBIT '94 (vom 16. bis 23. März) wieder wie gewohnt sämtliche vorherigen Besucherrekorde brechen – egal wie mies die Wirtschaftslage im Land auch sein wird.

tom/sz

Anzeige

JAH 3000 - DIE ERDE

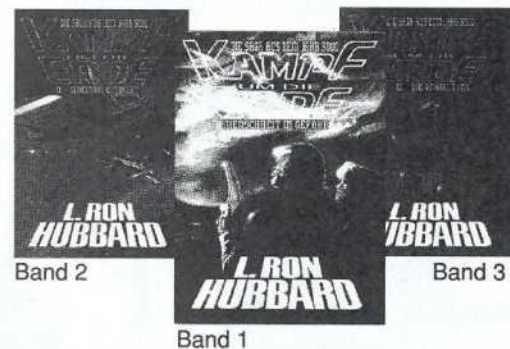
Die Menschheit steht unter der tyrannischen Herrschaft der Psychlos. In 1000 Jahren hat es niemand gewagt, sich der Macht des Dunklen entgegenzustellen, bis auf einen Mann ...

Eine Saga aus dem Jahr 3000

KAMPF UM DIE ERDE

»Der Drang weiterzulesen, ist kaum zu bremsen.«

RUHR-NACHRICHTEN



»Nach all den Jahren der New Wave ist es ein Vergnügen, wieder ein Werk im Sinne der goldenen Ära der Science Fiction zu lesen«

Clark Darlton

L. RON HUBBARD

Lesen Sie jetzt die dreibändige Taschenbuchausgabe von **KAMPF UM DIE ERDE** ! Jeder Band DM 14,80.

Beim Buchhändler, am Kiosk oder direkt bei: **new-era** Publications Deutschland GmbH

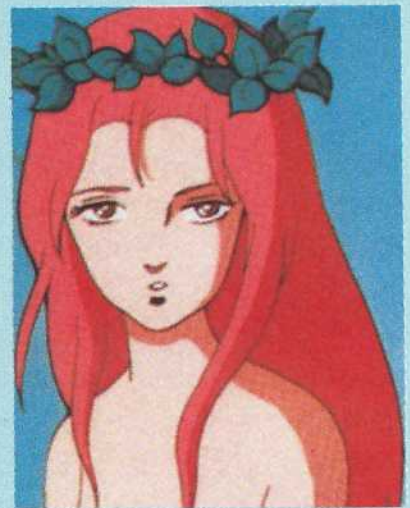
Bahnhofstr. 40 • W-2153 Neu Wulmsdorf • Tel.: 040 / 700 34 59 • Fax: 040 / 700 32 58

Zeichentrick-Fräu

Japan, das Land der aufgehenden Sonne, das Land der Gegensätze. Wo modernste Hi-Tech neben alten Traditionen existiert. Welcher Computer- oder Videofan würde nicht gerne einmal dorthin reisen um seine Sammelleidenschaft zu stillen. Doch nicht nur Computerhardware und ausgeklügelte Software kommt von dort.



▲ Yamoto



Vampire
▼ Hunter D

Japan ist auch eine Film- und Videometropole. Kaum ein anderes asiatisches Land produziert so viele Filme und Serien. Man darf sich bei der ganzen Begeisterung der Japaner für die Technik auch nicht wundern, wenn ein Großteil dessen, was produziert wird, aus den Bereichen Science Fiction, Fantasy oder Horror stammt.

Hinzu kommt die Lieblingsbeschäftigung der Japaner, das Mangalesen. Mangas, das sind bis zu zehn Zentimeter dicke Comicbücher, die es an allen Ecken und Enden zu kaufen gibt. Das Interesse der Bevölkerung an grafisch interessant aufgemachten Produkten ist daher sehr hoch. Daraus ergibt sich auch, daß Japan die größte Produktion an Zeichentrickfilmen und Serien pro Jahr hält.

Wer den japanischen Film lediglich an dem mißt, was allgemein in unseren Ländern bekannt ist, der irrt sich gewaltig. Die dortige Filmindustrie ist gigantisch und steht in ihrem Produktionsstandard der amerikanischen Filmindustrie in nichts nach. Japans Studios sind sehr experimentierfreudig und aufgeschlossen, wenn es darum geht, neue Ideen um- und Techniken einzusetzen.

In Japan werden Kinder alltäglich mit (gespielter) Gewalt konfrontiert. Zahlreiche Filme, Zeichentrickserien und Computerspiele prasseln auf sie ein. Trotzdem sind die Kinder dort nicht anders als Kinder bei uns. Vielleicht sind sie sogar etwas besser dran. Denn wenn man Gewalt und Konfrontation vehement aus dem Leben ausklammert, kann das Ergebnis auch eine Art von seelischer Verkrüppelung sein. Die Tatsache, daß Japan über eine erstaunlich geringe Verbrechensrate verfügt, scheint das zu bestätigen. (Anm.: Es sollte hinzugefügt werden, daß nach dem Gesetz in Japan ein Junge bereits als Zwölfjähriger als "Mann" gilt. kate)

▼ SDF-1



... auf japanisch

Vor 20 Jahren



▶
Speed Racer

unten: Dirty Pair

▼ unten rechts: Record of Lodoss War



劇場用オリジナル最新作

DIRTY PAIR

ディルティペア

Bei uns flimmerte vor rund 20 Jahren eine japanische Cartoonserie namens Speedracer über die Bildschirme. Diese Serie bestach durch ihre sehr unkonventionellen Zeichnungen und die dynamische Animation. Speedracer handelte von einem Jungen, der in ferner Zukunft mit einem Superauto, das schwimmen und mittels einer Mechanik sogar fliegen konnte, auf Verbrecherjagd ging.

Relativ harmlos war das Ganze, aber damals gingen Proteste unter Eltern und Pädagogen durch die Reihen, die der Serie Gewaltverherrlichung in höchstem Maße ankreideten. Das Ergebnis war, daß

die Seriesang- und klanglos aus dem Programm genommen wurde.

Das war mit die erste Begegnung des deutschen Fernsehpublikums mit den japanischen Animationsserien. Fortan sah man nur noch relativ harmlose Produktionen wie Heidi, Kimba, Biene Maja oder ähnliches.

Captain Future stach dann schon stilistisch und handlungsmäßig etwas hervor, wenngleich man anmerken muß, daß diese Serie Anfang der 70er Jahre produziert wurde – nach den gleichnamigen Romanen des amerikanischen Heftrromanschreibers Edmund Hamilton. Somit kann diese Serie eigentlich auch nur bedingt als rein japanische Produktion gelten, da der Handlungsrahmen und die Geschichten bereits vorgegeben waren.

Anders ist dies bei Warriors of the Zodiac, einer Megaserie mit über 300 Teilen, die in Japan dreimal pro Woche ausgestrahlt wird. In ihr geht es um eine Gruppe von zwölf Kämpfern; jeder von ihnen steht bezeichnend für eines der zwölf Tierkreiszeichen und hat be-



sondere Fähigkeiten, abgeleitet von dem jeweiligen Tier, das er verkörpert.

In fernster Zukunft werden Gladiatorenkämpfe ausgetragen, um so den Herrschaftsbereich der verschiedenen Machtgruppen zu bestimmen, die an die Stelle der einzelnen Länder getreten sind. Es kommt in nahezu jeder Folge zu ausgiebigen Kampfszenen mit Schwertern, messerscharfen Krallen, hakenbewehrten Ketten und ähnlichem. Blut spritzt, und immer bleibt einer der Gegner auf der Strecke. Das alles gibt es zur kinderfreundlichsten Sendezeit, mittags um 15 Uhr.

Warriors of the Zodiac ist dermaßen beliebt, daß es einen richtiggehenden Starkult um die imaginären Zeichentrickfiguren gibt. Neben zahlreichen Merchandisingprodukten wie Actionfiguren und Modellbausätzen gibt es selbstverständlich auch zahlreiche Computerspiele zu diesem Thema.

Da die Serie so lange und so oft läuft, muß in den Studios schnell produziert werden. Zeichentrick-Animationen dauern aber ihre Zeit, denn jedes der 25 Fernsehbilder pro Sekunde (*ein normaler Kinofilm hat 24 Bilder, jedoch werden die meisten japanischen Filme und Serien auf Videoauswertung zugeschnitten*) muß einzeln von Hand gezeichnet werden.

Die Kinder und Jugendlichen in Japan lieben Endlosserien. Je mehr Folgen, desto besser und um so größer der Erfolg. Eine Serie, die bedingt durch ihre Ausstrahlung im englischen Superchannel auch hierzulande sehr viel Freunde gefunden hat, ist **Robotech**, die es bisher auf über 85 Episoden gebracht hat. Robotech ist aufgebaut wie eine riesige epische Science-Fiction-Seifenoper, allerdings mit erstaunlichen grafischen Effekten, teilweise sehr aufwendig gestalteten Hintergrundzeichnungen und unerwarteten Handlungsverläufen.

Robotech ist im Grunde genommen die moderne Aufbereitung von ähnlich gelagerten, klassisch-japanischen Superhelden-Serien. Eine Identifikationsfigur wie *Superman* hat es in Japan nie gegeben. Statt dessen waren es "Helden", die aufgrund ihrer technischen Begabung zu ungeahnten Kräften kamen. Serien wie *Astroboy* – oder noch mehr *Goldorak* – sind die direkten Vorbilder von Robotech.

Die Grundstory selbst ist schnell erzählt. Im Jahr 1999 hat die Erde sich noch immer nicht von einem allumfassenden, globalen Krieg erholt. Durch Zufall entdeckt man ein gewaltiges außerirdisches Raumschiff. Für die nächsten

Robotech ▶



JAPANIMATION

(Filmografie einiger ausgewählter Titel, die auf Videoerhältlich sind)	THUNDERBIRDS 2086 Japan 1984 Channel 5 Video (Import)
GOLDORAK – KAMPF DER WELTEN Japan 1960 Euro-Video AV	ODIN Japan 1990 Mangazine Video (Import)
AFTER RABBIT – FLUCHT AUS DER ZUKUNFT Japan/USA 1987 Highlight Video	Deutsche Titel sind über jede gute Videothek zu beziehen. Englische Importtitel können über MIDNIGHT ENTERTAINMENT, 6000 Frankfurt/M. 60, An den Röhren 3 bezogen werden.
STERNENKRIEGER – WARRIORS OF THE WIND Japan 1985 UFA-Video	Auflistung interessanter Fernsehserien, welche in den einschlägigen Kabelsendern laufen, bzw. liefern.
TECHNO-POLICE Japan 1976 PRONT Video	CAPTAIN FUTURE ZDF/PRO 7 (40 Folgen)
NULL-ZEIT Japan 1983 VEGAS Video	MACROSS Super Channel (85 Folgen) Englisch
SPACE FIREBIRTH Japan 1979 ALL Video	MACRON 1 Super Channel (52 Folgen) Englisch
DIRTY PAIR Japan 1986 Emotion Video (Import)	THE QUEEN FOR A 1000 YEARS Super Channel (26 Folgen) Englisch
PROJECTA-KO Japan 1991 Mangazine Video (Import)	BUCKY O'HARE SAT 1 (52 Folgen)
AKIRA Japan 1991 Warner Home Video	SAMURAI PIZZA CATS RTL (52 Folgen)
VENUS WARS Japan 1992 Mangazine Video (Import)	ULYSSES 31 Super Channel (26 Folgen) Englisch

▼ Astro Boy



zehn Jahre beginnt man das Schiff zu erforschen und seine (den Wissenschaftlern unbekannt) Systeme wiederherzustellen. Endlich ist es soweit, und das gigantische Schiff, das mittlerweile SDF 1 getauft worden ist, beginnt seinen Testflug ins All.

Da taucht ein weiteres unbekanntes Raumschiff auf. Es handelt sich um die alten Feinde derjenigen Rasse, die mit der SDF 1 auf der Erde notgelandet war. Der Jahrtausende alte galaktische Krieg beginnt von neuem.

Eigentlich also eine recht einfache Handlung. Jedoch wird diese durch das Eingehen auf Schicksale der einzelnen Charaktere so interessant, daß man, einmal infiziert von dem Robotech-Bazillus, kaum mehr eine Folge verpaßt.

Interessant sind auch die Kampfmaschinen und sonstige Waffensysteme, die auf der SDF 1 stationiert sind. Die Raumgleiter, die sich auf Knopfdruck zu Battle-suit-ähnlichen Riesenroboter transformieren lassen, trugen sehr zum Erfolg der Serie bei.

Ganze Heerscharen von ähnlich gelagerten Serien kamen auf den Markt, und Japan wurde überflutet von einer Welle sich verwandelnder Riesenroboter. Titel wie *Macron One*, *Yorojiden Samurai Trooper*, *Gundam* oder *Patlabor* waren in aller Munde. Selbst der Modellbausatz-Markt boomte, und man konnte Tausende von Bausätzen zu Robotech und seinen Epigonen beziehen.

Natürlich haben sich bei all der Produktionsvielfalt und dem enormen Druck, praktisch jede Woche eine Folge produzieren zu müssen, die Arbeitstechniken enorm gewandelt. Früher behelfen sich die japanischen Tricktechniker mit der sogenannten **Limited Animation**, hauptsächlich bei billiger produzierten Serien wie *Heidi* oder *Captain Future*. Dabei werden für eine Sekunde nicht 25, sondern nur acht bis neun Bilder gezeichnet. Das reicht in der Regel für Bewegungsabläufe beim Zeichentrickfilm aus. Für schnellere Bewegungen nimmt man weniger, für langsamere fügt man mehr Bilder ein. Zusätzlich werden nur bestimmte Teile einer Figur animiert,

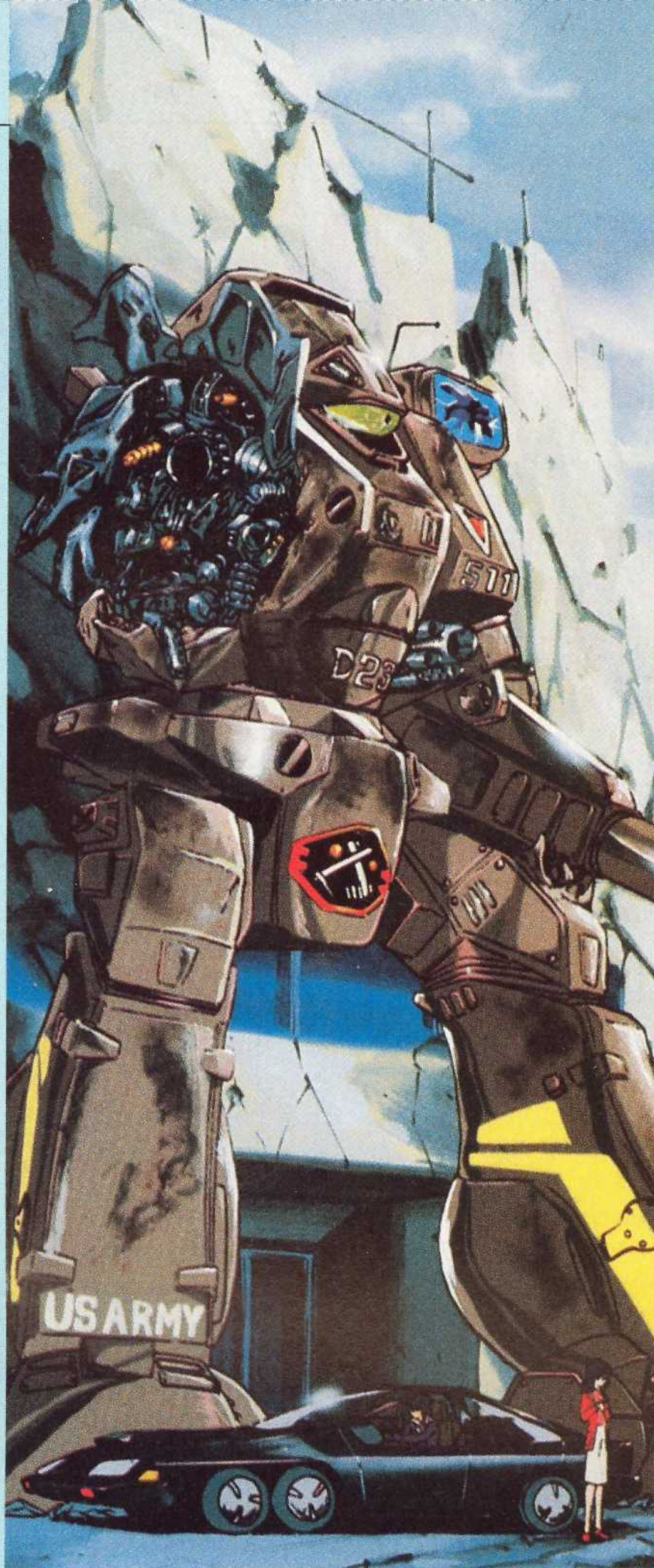
zum Beispiel bei einem Bild, das eine jubelnde Menschenmenge zeigt, nur Arme und Gesichter einiger Figuren. Bei Animationen in Computerspielen wendet man, um Speicherplatz zu sparen, übrigens oft diese 'Limited Animation' an.

Heute werden Animationsserien hauptsächlich als sogenannte OVAs produziert. Das heißt, daß mit Hilfe einer Grafik-Workstation und einem ausgeklügelten Software-Paket per Original Video-Animation gezeigt wird. Bei dieser sehr zeitsparenden Technik werden nur noch die Frames der einzelnen Figuren und Gegenstände oder Gebäude per Hand von den Zeichnern auf Cels gemalt (*das ist die Folie, welche man normalerweise für Zeichentrickfilme braucht*). Frames sind lediglich die animationsfähigen Umrisse der Figuren, die durch schnelle Abfolge die Bewegungen vortäuschen.

Die Vorlagen werden jetzt mittels Videokamera in das Grafiksystem gescannt, dort erst coloriert und per Animationsprogramm animiert. Das hat den Vorteil, daß man nicht ganze Heerscharen von Coloristen braucht, die den einzelnen Folien Farben geben. Zudem lassen sich immer wiederkehrende Bewegungsabläufe speichern und per Knopfdruck in andere Szenarien einfügen. Mit der Zeit kommt so eine recht ansehnliche Animationsbibliothek zusammen, sozusagen Trickfilme aus dem Baukasten. Mega-Serien oder auch kleine limitierte Auflagen lassen sich so kostengünstig und doch mit recht hohem Produktionsstandard anfertigen.

Ein weiterer Vorteil dieser Produktionstechnik ist, daß sich die passenden Computerspiele wesentlich schneller realisieren lassen, da man die notwendigen Animationssequenzen bereits im Computer hat und somit nur noch konvertieren muß. Wie dies aussehen kann, zeigen jüngere Produktionen wie *Bubblegum Crisis*, eine Mini-Serie, die exklusiv für die Videoauswertung produziert wurde. Angelehnt an die *Alien*-Thematik handelt die Serie von einer jungen Frau, deren Freundinnen allesamt bei einem Angriff von biomechanischen Alien-Robotern getötet wurden. An ihr ist es jetzt, blutige Rache zu nehmen, das Raumschiff der Kreaturen zu zerstören und die noch ahnungslose Menschheit vor dem drohenden Angriff zu warnen.

Natürlich läßt sich die Technik, die bei den OVAs angewandt wird, auch umgekehrt einsetzen. Wie z.B. bei der Realisierung der Filmadaption *Lensmen*, einem abendfüllenden Epos nach den Romanen des amerikanischen SF-Gigantomanie-Epenschrei-



▲ Robotech

bers E.E. Smith: Der 130minütige Cinemascope-Film wartet mit 6-Kanal-Sensurround-Ton auf, sämtliche Zeichentrick-Charaktere wurden per Videounterstützung animiert, alle Raumschiffe flitzen sogar als 3D-Rendering-Objekte über die Leinwand; kurzum, alle Register der japanischen Zeichentrickfilmproduktion wurden gezogen.

Nicht erst seit *Akira* fertigt man in Japan Filme, die in den Kinos mit ebensolchem Erfolg laufen wie vergleichbare Realfilme in der westlichen Welt. Zeichentrickfilme sind in Japan durchaus nicht nur etwas für Kinder und Jugendliche. Es gibt sie für jede Alters- und Bevölkerungsschicht. Angefangen von Kinderserien und Filmen bis hin zu erotischen Fieberträumen ist für jeden etwas dabei.

Ein Thema freilich ist immer noch der japanische Zeichenstil. Man kennt ihn aus Serien wie z.B. *Captain Future*: eben die sehr schlanken großen Gestalten, Frauen mit herzförmigen Gesichtern und übergroßen Augen. Der Zeichenstil, der heute in den meisten Serien und Filmen angewandt wird, ist eine Weiterentwicklung des traditionellen japanischen Holzschnitts und der Tuschemalerei. Natürlich stecken in den Figuren, besonders denen der Mädchen, die heimlichen Träume eines jeden Mannes. ■

Stefan K. Somogyfoki

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Airbus A-320, deutsch	99,—
Battle Isle Bundle(B.-Isle incl. Data) kpl.dt.	76,50
B 17, Handbuch deutsch	72,50
Bundesliga Manager professional 2.0,kpl.dt.	76,50
Body Blows, Anleitung deutsch	55,—
Chaos Engine	55,—
Civilisation, komplett deutsch	82,50
Combat Air Control, Anleitung deutsch	69,—
Darkmere, deutsch	82,50
Das Schwarze Auge, kpl.dt. 1 MB	79,50
Dune II, deutsch	64,—
Eishockey Manager, komplett deutsch	79,90
Football Manager III, Anleitung deutsch	76,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	72,50
Hannibal, komplett deutsch	76,50
History Line, komplett deutsch	79,50
Jonathan, komplett deutsch	89,—
KGB, komplett deutsch	64,—
Lemmings II, Anleitung deutsch	69,—
Lionheart, komplett deutsch	64,—
Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,—
Monkey Island II, komplett deutsch	85,—
Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	61,50
Reach for the Skies, Handbuch deutsch	69,—
Red Baron, komplett deutsch	69,—
Sensible Soccer, 92/93	55,—
Sim Earth, komplett deutsch	88,—
Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Walker, Anleitung deutsch	69,—
Wing Commander I, komplett deutsch	89,—

MS-DOS

A-Train, komplett deutsch	95,—
Aces of the Pacific, Hdb.dt./Aces Miss.	79,50/49,—
Aces over Europe, Handbuch deutsch	+ 79,50
Betrayal at Krondor, komplett deutsch	79,50
Burning Steel, komplett deutsch	89,—
Car & Driver, komplett deutsch	88,—
Civilisation, komplett deutsch	95,—
Civilian Aircraft FI-Trainer 2.2,kpl.deutsch	88,90
Comanche,Max.-Overkill, komplett deutsch	95,—
D-Day, Handbuch deutsch	99,—
Dogfight, Handbuch deutsch	95,—
F 15 III, Handbuch deutsch	89,—
F 16 Falcon 3.0, Hdb.dt./F16 Miss.Disk.dt.	99,-/64,-
Scenery "Sound & Graphics Upgrade"(FS 4)	55,—
Scenery "Deutsche Küsten"	49,—
Scenery "Mittelgebirge u. Rheinl.-Ruhrgebiet, je	49,—
Grand Prix (MICROPROSE) Handb. dt.	95,—
Gunship 2000, Hdb.dt./Gunship Scenario,dt.	99,-/64,-
Hannibal, komplett deutsch	89,—
Harrier Jump Jet (MICROPROSE) Handb. dt.	89,—
History Line, komplett deutsch	89,—
Indiana Jones IV, komplett deutsch	97,50
Kings Quest VI, komplett deutsch	88,—
Lemmings 2, Anleitung deutsch	89,—
Links pro 386er, Handbuch deutsch	96,50
L.pro Course "M.Kea"/"Pinehurst"/"Banff", je	47,—
Inca, komplett deutsch	CD-ROM 124,90
Der Patrizier, komplett deutsch	CD-ROM 98,—
Space Quest IV	CD-ROM 83,75
Wing Commander I u. Ultima VI	CD-ROM 49,—
W.Commander II incl. Speech u. 2 Oper.CD-ROM	109,50
Might & Magic IV, komplett deutsch	89,—
Monkey Island II, komplett deutsch	89,—
Patriot, Handbuch deutsch	96,—
Patrizier, komplett deutsch	89,—
Pinball Dreams, Anleitung deutsch	91,50
Quest for Glory III, komplett deutsch	79,50
Red Baron,kpl.dt./R. Baron Miss.Disk kpl.dt.	79,50/49,-
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	69,—
Sherlock Holmes, komplett deutsch	88,—
Space Quest V, komplett deutsch	79,50
Strike Commander, Handbuch deutsch	95,—
Strike Commander Speech Pack	42,50
Stunt Island, komplett deutsch	99,—
Task Force, Handbuch deutsch	89,—
The Legacy, komplett deutsch	95,—
Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Ultima VII Teil II, Handbuch deutsch	89,—
Ultima Underworld II, Handb. deutsch	82,50
Wing Commander II, komplett deutsch	95,—
Wizardry VII, komplett deutsch	99,—
X-Wing, Handbuch deutsch	95,—
Soundblaster 2.0 De Luxe Edition, deutsch	175,—
Soundblaster pro De Luxe Edition, deutsch	299,—
Soundblaster 16 ASP, Handbuch deutsch	499,—
Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Gravis-Joyst "Analog Pro"(5 Feuerknöpfe)	94,50
Virtual Pilot, Flug.-u. Fahrsim.-Steuerung	175,-

+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6,00, Post-Nachnahme DM 9,00

UPS-Nachnahme DM 13,00

Ausland nur Eurocheck plus DM 25,00

KaroSoft

Postfach 404, 4010 Hilden
Telefon 0 21 03 / 4 20 88
oder 0 21 03 / 4 20 22

Liste kostenlos!

(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf - Nur Versand



Tragbare Götter

Gelegentlich passieren Dinge, die einen wirklich überraschen, z.B. dann, wenn das Suchtspiel Populous plötzlich auf einem... GAME BOY auftaucht!

Nanu? Eine UMSETZUNG auf einer ganzen Seite und in ungewohnter Form an exponierter Stelle? Sicherlich kratzen sich viele von Euch jetzt am Kopf und fragen sich, was denn eigentlich mit der ASM los ist.

Nicht einmal mehr auf die gewohnte Art und Weise, in der Konvertierungen vorgestellt werden, kann man sich noch verlassen. Recht habt Ihr, ABER... In diesem Fall waren wir so beeindruckt davon, was Nintendos Kleinster bieten kann, daß wir alle Hemmungen über Bord geworfen haben und das Spiel noch einmal vorstellen, so, als wäre es etwas ganz Neues:

Vor einigen Jahren sorgten die PC-, Amiga- und ST-Versionen von Populous schon für nächtlanges Herumlungern vor dem Monitor. Mit der Neufassung dieses Klassikers für den Game Boy kann sich der Spieler auch fernab vom heimischen Bildschirmglühen der Aufgabe eines Gottes widmen. Dieser Gott hat die Kontrolle über einen Stamm Menschen, den er auf der Spiel"welt" ansiedeln muß. Zu diesem Zweck kann die anfangs ziemlich unebene Landschaft geebnet werden. Ebenes Land bedeutet Bauplätze und Nahrung für die Wesen unter der Obhut des Spielers. Je mehr flaches Land sich um ein geplantes Gebäude herum erstreckt, desto größer kann das Volk ein solches Gebäude bauen, und größere Gebäude bedeuten stärkere Krieger.

Das Volk muß außerdem auf diesen Flächen Nahrung anbauen. Je mehr Nahrung erwirtschaftet wird, desto mehr Manna bekommt der Spieler für seine Aktionen. Dieses Manna kann aber nicht nur zum Terraforming eingesetzt werden, sondern gibt auch Energie für diverse Katastrophen, die man dem Game Boy-Gegner, der ebenfalls ein Völkchen führt, antun kann. Vulkane sorgen mit Lavafelsen dafür, daß Teile des gegnerischen Areals nicht mehr bebaubar sind, Springfluten setzen ganze Landstriche unter Wasser, und Sümpfe verschlucken die gegnerischen Männchen genauso gerne wie leider auch die eigenen Leute. Außer für Katastrophen kann das Manna

noch dazu benutzt werden, neue Siedlungsgebiete festzulegen oder Ritter zu erschaffen, die dann eigenmächtig und plündernd durch das Land des Gegners ziehen.

Auf diese Art versuchen Spieler und Gegner immer mehr Land einzunehmen, den Gegner auf einem niedrigen Level zu halten und schließlich die alles vernichtende Apokalypse auslösen, bei der sich alle Krieger beider Parteien solange prügeln, bis nur noch einer übrig ist.

Populous für den Game Boy ist zwar vom Bildschirmaufbau etwas simpler als die Computer-Versionen, steht diesen an Umfang jedoch in nichts nach. Die verschiedenen Kommandos an das Volk (Siedeln, Wandern, Prügeln) und die Katastrophen (Vulkane, Sumpf, Flut, und so weiter) sind komplett übernommen worden. Die dreidimensionale Ansicht des Spielfelds sieht gut aus, der Sound ist mittelpärchtig. Eine Übersichtskarte ist ständig abrufbar, so daß in jeder der 5000 verschiedenen Welten schnell von einem Ort zum anderen umgeblendet werden kann.

Die Game Boy-Version von Populous hat sich also den Sucht-Charakter der Computerversionen erhalten. Natürlich müssen trotzdem einige Abstriche gemacht werden; es fehlt zum Beispiel die Möglichkeit, über GameLink mit zwei Spielern zu spielen. Trotzdem ist es verblüffend, was aus diesem kleinen tragbaren Gerät herauszuholen ist. Sogar die im Original vorhandenen verschiedenen Landschaftstypen (Eis, Wüste, Fels) wurden beibehalten. Populous sorgt auf dem Game Boy garantiert für stundenlange Beschäftigung. Empfehlenswert! ■

tmb



▲ Fastwie auf den "Großen"

POPULOUS

System: **Game Boy**, geplant für: S-NES, empf. VK-Preis: **79,95**, Hersteller: **imagineer**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Nichts für Schwächlinge

Rempeln, Boxen, Springen, fast alles ist im Rugby-Sport erlaubt. Rugby Challenge setzt alles gut in Szene.

INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE -PREVIEW-

System: **PC**, Hersteller: **Do-mark**, England, Muster von: **Hersteller**.

Brandheiß hereingekommen ist **International Rugby Challenge**, die Diskette glühte förmlich noch. Für einen kleinen Überblick reichte die kostbare Zeit dennoch. Einen ausführlichen Testbericht gibt in der Ausgabe 7/93.

Wow, der Aufkleber läßt hoffen: *12 MHz 286 or better required*. Endlich

PREVIEW

wieder mal ein gutes Spiel für Freaks ohne Superrechner. Auch auf der Festplatte ist es genügsam, **Rugby Challenge** wird auf nur einer HD-Diskette ungepackt geliefert. Dabei hat es gut gezeichnete 256-Farb-Grafik und netten Sound für die gängigsten Karten.

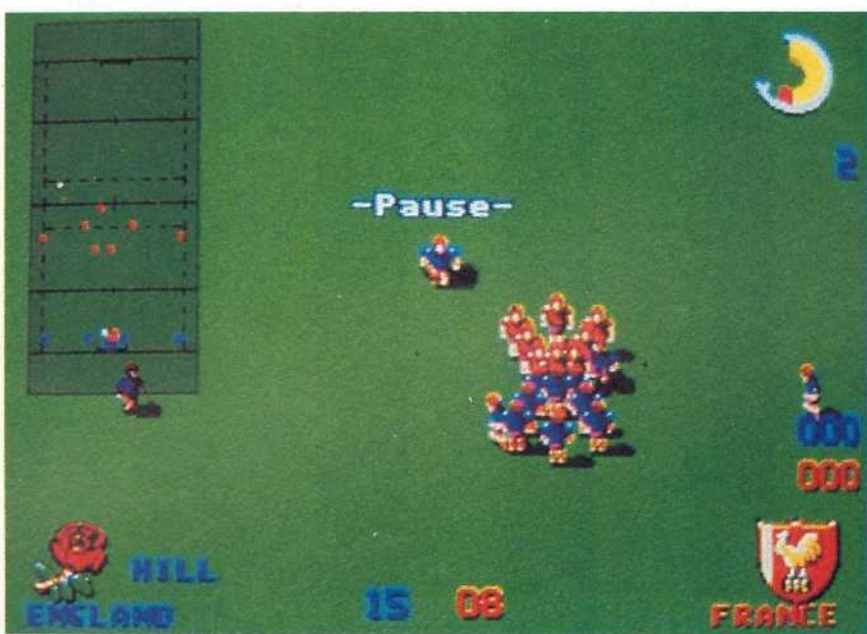
Bevor Ihr Euch mitten auf den grünen Rasen stürzt, könnt Ihr die Besetzungsliste für Eure Mannschaft ändern. Der eine

ist krank – raus mit ihm; ein anderer will partout nicht auf der Reservebank Platz nehmen, also muß man ihn wohl oder übel einsetzen.

Habt Ihr alle nötigen Vorkehrungen getroffen, kann es losgehen. Wie bei den meisten Spielen dieser Gattung gibt zwei Modi: einfache Spiele (zum Üben) und Turniere (World Cup, etc.). Das Spiel selbst wird in der Vogelperspektive dargestellt, so etwas gibt es nicht mal im Fernsehen. Apropos Fernsehen: Auch bei **Rugby Challenge** wird eine Replay-Funktion geboten. Gesteuert wird mit Maus, Joystick oder Tastatur. Der Spieler, der gerade am Ball oder in dessen Nähe ist, kann gesteuert werden. Seid Ihr mal an der Reihe, um den Ball zwischen den Stangen hindurchzucken, bekommt Ihr eine satte Großaufnahme zum besseren Zielen. Dann heißt es Schwung holen, Ziel anpeilen und ab!

Habt Ihr keine Lust mehr zum Spielen, könnt Ihr abspeichern und nach einer kurzen Essenspause neu laden und weiterspielen.

Boris Theodoroff



▲ Ei, wo laufen sie denn?

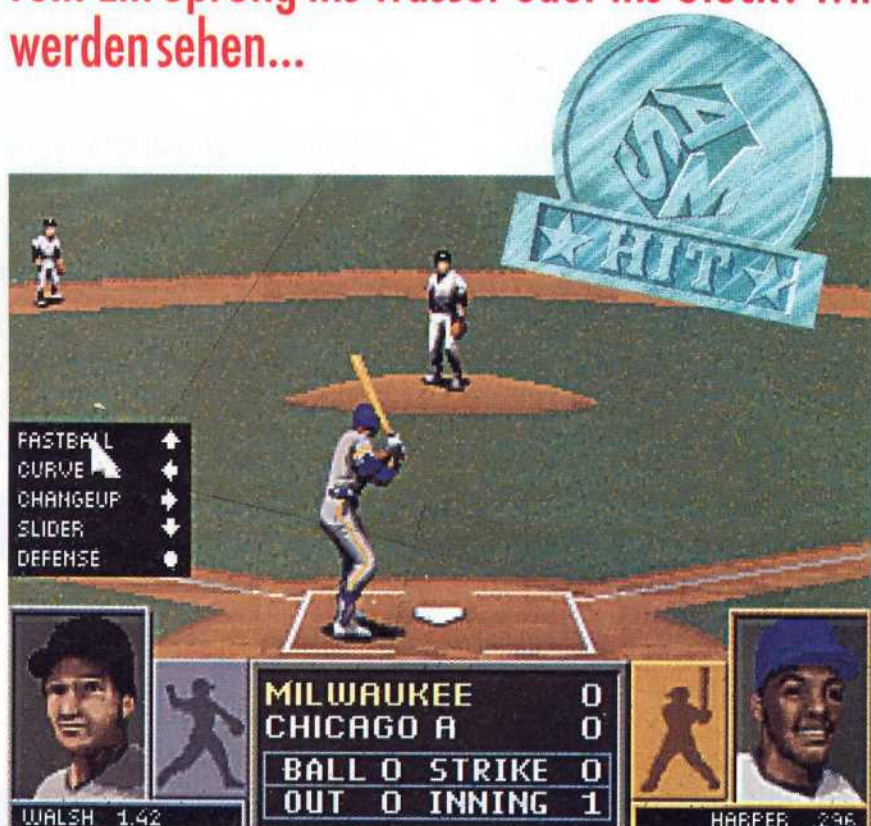
Strike Out

TONY LA-RUSSA BASEBALL II

System: **PC** (mind.: 386/25MHz, 1 MB RAM, VGA, unterst.: SoundBlaster, AdLib, Roland), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **SSI**, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden.

Tony La-Russa Baseball II geht für SSI an den Start und erreichte uns kurz vor Redaktionsschluß. In Sachen Grafik steht die SSI-Version knapp hinter **Hardball III** von Accolade, wenn auch die Spieleranimation ein wenig besser ist. Die Replays von spannenden Spielzügen sind dafür bei SSI besser, zumal es eine 'Slow Motion Replay'-Funktion gibt. Die Statistikfunktionen beider Programme sind

Seit dem Überflieger **Hardball III** hat sich in Sachen Baseballsimulationen nicht viel getan. Jetzt hat sich SSI daran gemacht und bietet **Paroli**. Ein Sprung ins Wasser oder ins Glück? Wir werden sehen...



▲ Herrliche Slow Motion von guten Spielzügen

so gut wie identisch und bieten ausreichend Überblick. Der Sound geht klar an La Russa, selbst wenn die Infos in der Sprachausgabe spärlicher sind. Liga- und Mannschaftseditor sind natürlich selbstverständlich.

Alles in allem nehmen sich die beiden Programme nicht viel. Ein wenig mehr für die Optik und die bessere Spielbarkeit bietet jedoch La Russa. Für einen Einstieg in das Genre läßt sich **Hardball** durch das ausführlichere Handbuch besser an. Die Qual der Wahl bleibt aber beim Spieler, der sich auf jeden Fall beide Programme ansehen sollte, bevor er sich für eines entscheidet.

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

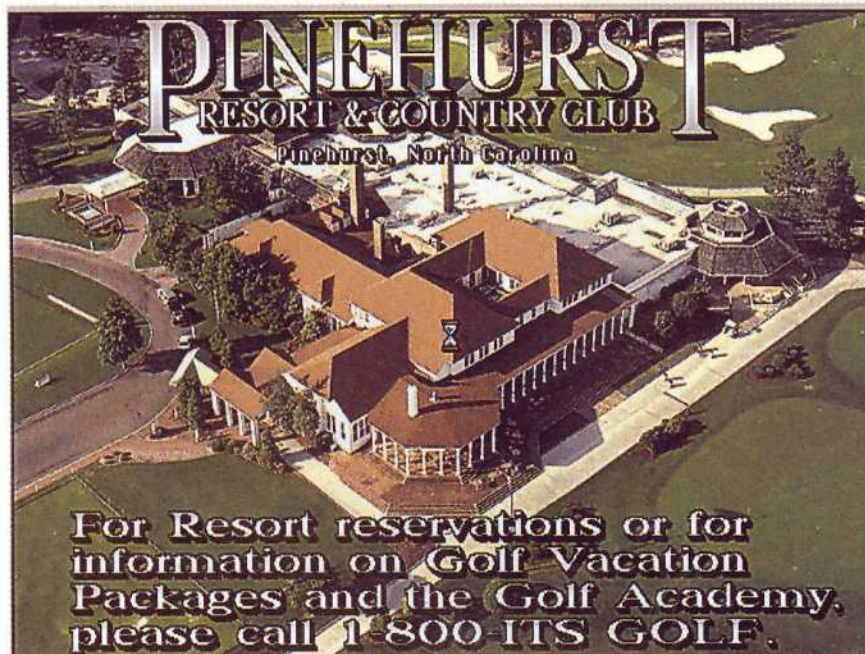
Salz in der Suppe

LINKS CHAMPIONSHIP COURSE: PINEHURST

System: PC (386DX25, HDD, VGA 1 MB, Maus, Links o. MS Golf, unterst. SoundBlaster), VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Access Software, Muster von: Hersteller.

Neuere Kurse sind für ein Golfspiel so wichtig wie das Salz in der Suppe. Nur mit ihnen können die Fans bei der Stange gehalten werden – Abwechslung tut schließlich not. Wer z.B. bislang nur den im Originalspiel enthaltenen Harbour-Town-Kurs gespielt hat, wird schnell gemerkt haben, wie einfach er doch ist. Danach gab es Mauna Kea, den Hawaii-Kurs mit den knüppelhartem Grüns und den oberfiesem Fairways. Eine wahre Herausforderung, und

Neues vom Überflieger: Nach Mauna Kea gibt es jetzt endlich einen neuen Hi-Res-Kurs für das ultimative LINKS 386 PRO. Mit PINEHURST legt ACCESS den bislang längsten Parcours vor. Eine neue Herausforderung also, oder nur müdes Geplänkel für echte Links-Profis?



▲ Mittelpunkt des grünen Vergnügens: das Clubhaus

ein grafischer Genuß dazu! Und jetzt also der zweite Links Championship Course: Pinehurst; in Hi-Res und deshalb viel zu schade für ein anderes Golfspiel. Dabei ist Pinehurst eigentlich kein richtiger Kurs, sondern eine gigantische Golfanlage im US-Staat North Carolina mit insgesamt sieben Parcours, von denen der zweite umgesetzt wurde. Grafisch ist jedes einzelne Loch eine Augenweide. Spielerisch geben die 18 Löcher jedoch nicht so viel her. Die Fairways sind mit lockeren Sicherheitsschlägen schnell überbrückt, die Putts dank der moderaten Grüns kein großes Problem. Die wahren Profis werden wohl weiterhin bei Mauna Kea bleiben. Doch für das geruhsame Spielchen zwischendurch oder zur Einübung für Links-Einsteiger ist Pinehurst durchaus genußreiche Unterhaltung.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

B 17 – Flying Fortress (Amiga)



▲ Für die Jungs und die Heimat...

Filme einen glauben machen wollen! Damit ist es bei der B17, dem etwas unförmigen Bomber aus den Tagen des Zweiten Weltkriegs, beileibe nicht getan. Rund 10 Mann gehören schon zur Crew und wollen vom Spieler gesteuert werden. Eigentlich könnte man das Spiel deshalb mit der Bezeichnung Flugsimulations-Rollenspiel kategorisieren, denn jedes Crew-Mitglied kann einzeln gebrieft werden und die festgelegten Fähigkeiten später auch verbessern. War die Steuerung bei der PC-Version noch etwas mühselig, läßt sich's beim Amiga mit Joystick und Maus schon wesentlich leichter an.

Test in: ASM 10/92, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Micro Prose, Muster von: Hersteller.

Einfach reinsetzen, den Sicherheitsgurt anschnallen und vom Boden in die unendlichen Weiten entschweben... Wenn Fliegen wirklich so ein Kinderspiel wäre, wie manche

Die B17 fliegt auf allen Amigas mit Ausnahme des A4000, jedoch sollte schon 1 MByte Speicher on board sein, und eine Festplatte wäre auch nicht schlecht. Simulationsfreaks werden ihre wahre Freude an diesem Game haben.

Vera Brinkmann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP (Amiga 1200)



▲ Gib Gummi, Naidsschel!

dem Amiga 1200 aber trotz neuer Hardware immer noch anhören wie ein kaputtes Laufwerk. Nun, man kann zu diesen Rennspielen stehen wie man will, Mühe gegeben hat man sich bei Gremlin. Die "Rennwagen" fahren mit akzeptabler Geschwindigkeit, zu sehen ist zwar nicht viel, dafür aber im neuen Modus, und gewinnen ist immer noch Glückssache.

Man fährt über mehrere Strecken, die in Anlehnung an den Grand Prix auf verschiedene Länder verteilt sind. Gefahren wird mittels Joystick, wobei das Kuppeln automatisiert wurde. Punkte gibt's für die Grafik, der Rest geht unter dem

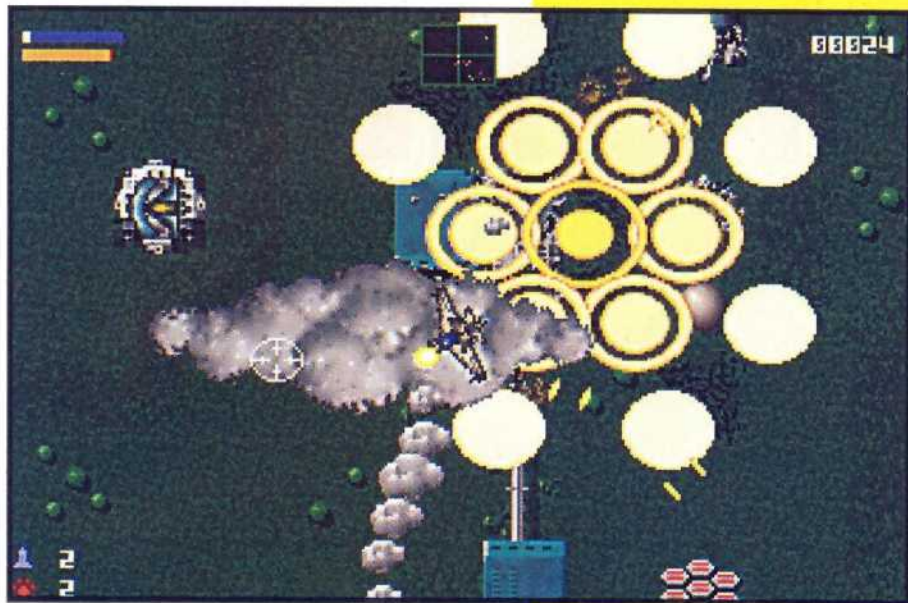
Thema "Geschmackssache" ins Rennen, wobei auch hier lobend erwähnt werden muß, daß man die neuen Amigas bei Gremlin zumindest mit eigenen Angeboten bedacht hat.

Jürgen Borngießer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

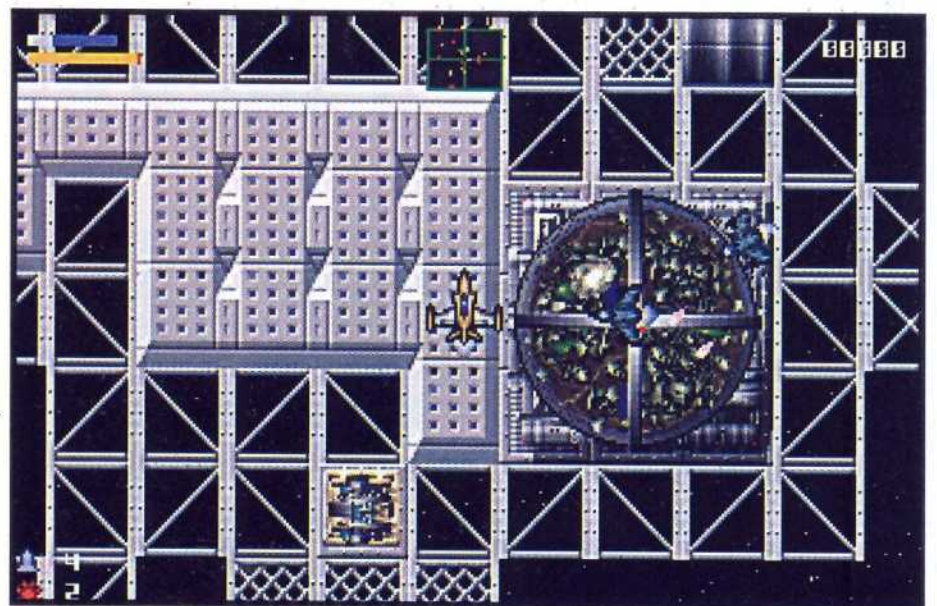
Grafik.....	10
Sound.....	7
Spielablauf.....	8
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	9

»GUT«



◀ Ein Endgegner haucht sein Leben aus

▶ Mehr-ebenen-scrolling ist auch drin!



ZONE 66

System: **PC** (mind. 386 DX, VGA, HDD, 2 MB RAM, unterst. AdLib, SoundBlaster, Gravis Ultrasound; Joystick o. Joypad empf.), Registrierung: **ca. 59 DM**, Hersteller/Autor: **Epic MegaGames**, USA, Muster von: **CDV-Software**, Karlsruhe.

Wie heißt es doch so schön in diesem alten Song: "Get your kicks on Route 66". Das ist vorbei! Statt auf der Route 66 bekommt man jetzt den Kick in der Zone 66. Und zwar kräftig: Sahen Shareware-Actionspiele bislang häufig eher aus wie C-64-Emulatoren

Auf der Route 66

mit geringerer Auflösung, zeigen die Programmierer jetzt, was tatsächlich für wenig Geld abgehen kann. Zone 66 bietet nämlich Grafik und Sound satt und ist komplett im 32-Bit-Mode, dem "flat protected mode", programmiert. Will heißen: Zone 66 verträgt **keinerlei** Gerätetreiber im Speicher und wird am besten von einer Bootdiskette aus geladen.

Für diese Mühe wird man aber mit einem Shoot'em Up verwöhnt, das zu den besten seiner Art gehört. Wie auch der Vorspann: Japanische Comic-Grafiken vom allerfeinsten, professionell gezeichnet und wunderschön koloriert. Die Story wird nach jedem Level sogar weitersponnen!

Leider verfügt die Share-Version aber nur über eine Mission. Doch die zeigt schon, was in dem Programm steckt: 360-Grad-Scrolling, Feinde aus der Luft und am Boden bis zum Abwinken, varia-

ble Bewaffnung, ein Radar für obligatorische Ziele, dazu eine Übersichtskarte und die Möglichkeit zum Zwischenlanden. Mit der Tastatur sollte man das hektische Geballer allerdings nicht beginnen, wenn man eine Chance haben möchte. Doch ist der Joystick angeschafft, kann der Spaß beginnen. Und damit er nicht gleich wieder vorbei ist, ist die Registrierung für die Vollversion mit vier oder acht Levels eigentlich ein Muß!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

YAB!

System: **PC** (VGA, HDD, unterst. AdLib), Registrierung: **20 DM**, Hersteller/Autor: **Tom Frensen**, Kollenrodstr. 64, 3000 Hannover, Muster von: **Autor**.

Spätestens seit dem triumphalen Einzug der Amateure von Hertha in das DFB-Pokalfinale ist klar, daß auch die Kleinen den Großen mal die Zähne zeigen können. Und warum soll das bei der Software nicht auch klappen? Zum Angriff auf die Profis bläst hier Yab!, eine Baseballsimulation für Anfänger und Fortgeschrittene. Denkbare Konkurrenz: *Hardball III*. Ein Vergleich, der sich durchaus lohnt! Yab! bietet nämlich umfangreiche Features und ein gediegenes Gameplay. Mannschaftsaufstellung und Spielparameter sind z.B. frei ein-



▲ Jetzt kommt es gleich knüppeldick!

stellbar, sogar die technische Ausführung der Würfe und Schläge kann geändert werden. Digitalisierte Konterfeis der Spieler mit den Kriterien Geschwindigkeit und Intelligenz bieten sogar fast so etwas wie eine Trainerfunktion. Am wichtigsten und auch gelungensten ist aber die Umsetzung der Technik in

Steuerung und Animation. Yab! kann hier mit einer passablen, sehr übersichtlichen Grafik glänzen; nur die Perspektive im Schlagfenster ist nicht so ideal. Dafür aber gibt es filigrane Wurftechniken (Curveballs inklusive) und neun verschiedene Schlagvarianten. Zusammen mit dem fetzigen Titelsound (plus Sprachausgabe) ist Yab! eine echte Low-Budget-Alternative zu den großen Kommerzprogrammen!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Tippen mit Mario



W
E
I
T
I
O
N

▲ PC-Klempner

MARIO TEACHES TYPING

System: **PC** (286/10, 640 KB, EGA, VGA, MCGA, unterst. Roland, AdLib, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, Maus, empfohlen: Festplatte), VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Interplay**, USA, Muster von: **Electronic Arts**, England.

Habe ich hier gerade jemanden sagen hören "Mit solchen Wurstfingern kann man allenfalls noch in Goliaths Nase bohren, aber keinen anständigen Brief tippen"? Darüber kann der berühmteste Klempner der Welt allenfalls müde lächeln und empfehlen, diese Aktion doch bitteschön im eigenen Riechorgan auszuprobieren: Wer sich **Mario Teaches Typing** in seinen Rechner holt, der hat überhaupt keine Zeit (oder Lust), den Gesichtsknubbel einer näheren Untersuchung zu unterziehen, sondern wird sich wundern, was man mit Klempnerfingern so alles anstellen kann.

Mario Teaches Typing ist ein Programm, mit dem man mühelos und mit unheimlich viel Spaß so ganz nebenbei mitbekommt, wie man, ohne auf die Tasten zu gucken, fehlerlos auf einer Tastatur schreibt. Dabei ist nicht nur das Computer-Keyboard gemeint; auf jeder gewöhnlichen deutschen Schreibmaschine kann das Gelernte ebenfalls angewendet werden, da Mario Teaches Typing die genaue deutsche Tastaturbelegung samt Umlauten und Satzzeichen berücksich-

Klein, bunt und komisch geht es diesmal in der Education-Ecke zu. Klempner Mario zeigt Euch nicht etwa, wie man eine anständige Rohrleitung zusammenbastelt, sondern er will Euch in die Geheimnisse des perfekten Tippens einweisen. Und ein ganz witziges Malprogramm wartet samt Gruselmonstern auf seinen Auftritt. Keine langen Worte also, sondern rein ins Vergnügen.



▲ Aller Anfang ist leicht

tigt. Bei soviel Germanisierung sind natürlich eingedeutschte Bildschirmtexte (*und ein deutsches Handbuch*) schon fast eine Selbstverständlichkeit (*einzigste unverständliche Ausnahme: der Titel, aber das stört hier nun wirklich nicht weiter*).

Die Idee hinter diesem Schreibmaschinenprogramm ist eigentlich recht witzig: Maschinenschreiben wird zum Spiel erhoben. Mario hüpfet und rennt im ersten "Level" in bester Jump'n'Run-Manier vorgegebenen Buchstaben hinterher. Tippt man auf die verkehrte Taste, bleibt er vor dem Hindernis stehen. Tippt man auf die richtige, sieht man sich unversehens ins Mario-Land versetzt, wo der heldenhafte Klempner alle Feinde einfach über den Haufen stürmt. Hier zeigt sich übrigens der einzige (*programmiertechnische*) Schwachpunkt des ansonsten super gemachten Programms: Wird man zu gut, das heißt, kommt man beim Tippen echt auf Geschwindigkeit, ruckeln die herannahenden Buchstaben so stark, daß sie bei den Arcade-Sequenzen ziemlich verwischen. Das geht auf Dauer doch etwas auf die Augen.



▲ Das nächste Mal wird alles besser

Ansonsten kann man sich jedoch in keiner Weise über Langeweile oder Wiederholungen beschweren. Mehrere verschiedene Hintergründe stehen zur Auswahl, und die Übungen sind so abwechslungsreich, daß man sie immer wieder machen WILL. Zu Beginn sind (mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad) nur einzelne Buchstaben zu

mal mal was

erwischen, was in eine wilde Hatz ausarten kann. Später muß man ganze vorgegebene Sätze nachtippen. Der gerade gesuchte Buchstabe leuchtet dabei in einer anderen Farbe und bleibt so lange stehen, bis man die richtige Taste erwischt hat. Selbst die im wahren Leben furchtbar langweiligen Kombinationsübungen, in denen man so aufregende Wörter wie "öäö" oder "jjgg" nachzutippen hat, machen mit Mario unheimlich Laune. Dessen Hände sind nämlich immer zu sehen, und der Finger, der gerade in Aktion treten soll, meldet sich farblich zu Wort. Nach jeder Übung gibt Professor Mario einen Überblick, wie gut man abgeschnitten hat. So bekommt man einen guten Überblick über die gemachten Fortschritte und hat bei der ganzen Sache soviel Spaß, daß die Lernerei dabei überhaupt nicht ins Gewicht fällt. Eine persönliche Datei hält die gemachten Fortschritte fest. Und da man sich aussuchen kann, was geübt werden und wann eine zusätzliche Reihe der Tastatur mit einbezogen werden soll (*das Spiel beginnt automatisch mit der mittleren Tastaturreihe*), kann man den Schwierigkeitsgrad ganz auf die eigenen Bedürfnisse einstellen. Wer also die Nase voll hat vom System Adler (*anpeilen und zustoßen*) oder auch vom Zwei-Finger-Such-System, der sollte besagten Finger nicht in die zu Beginn genannte Nase stecken, sondern mal Mario Teaches Typing ausprobieren. Klempner Mario auf jeden Fall dürfte in jedem Maschinen-Schnellschreibkurs die Goldmedaille gewinnen. Und wenn ich damit jetzt noch ein bißchen weiterübe, belege ich vielleicht schon bald den zweiten Platz. Besser geworden ist meine Tipperi seit Beginn des Tests ganz sicher! Und außerdem waren dies die effektivsten und kurzweiligsten "Schulstunden", die mir jemals untergekommen sind. Schließlich dudelt die aus den Mario-Spielen sattem bekannte Musik ermunternd im Hintergrund mit. ■

Gerda Arnold

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv:	Lerntempo wird individuell bestimmt, hoher Unterhaltungsfaktor
Negativ:	Marios Hände zeigen nicht absolut immer an, welcher Finger als nächstes dran ist
Lerneffekt	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

PAINT AND CREATE

System: **PC** (286/12, EGA, VGA, unterst. AdLib, Sound-Blaster, Maus), geplant für: **Amiga, C64**, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Euro-Press**, England, Muster von: **Hersteller**.

Auf dem Hauptbildschirm verlocken eine Menge Dinge dazu, sie mit der Maus einfach mal anzuklicken, nur um zu sehen, was dann passiert. Die Ausbeute ist groß: Aus dem Mülleimer blinken auf einmal zwei Augen, der Teddy auf der Schaukel schwingt vor und zurück, der Vogel piept, der Gärtner haut sich die Harke vor die Nase...

Fast alles zeigt irgendwelche Animationen, und manchmal blendet sich sogar ein neues Menü ein. Diese Menüs fragen an, ob man solchen Aktivitäten wie Postkarten-Malen (*die sich dann auch ausdrucken lassen*) oder Monster-Machen nachgehen will. Die Monster sind aus vielen vorgegebenen Einzelteilen zusammenzusetzen (*wieviele Arme, Beine oder Nasen sie letztendlich haben, bestimmst Du selber*) und können auch noch mit Animationen versehen werden. Wer schafft es, den harmlosen Spaziergänger so zu erschrecken, daß er schreiend Reißaus nimmt?

Nicht nur optisch (*ein Malprogramm ist natürlich ebenfalls enthalten*) wird eine Menge geboten, auch die Musik soll nicht zu kurz kommen. Ein Bandwettbewerb ist angesagt, bei dem Ihr selbst bestimmt, wie die Bären aussehen, die diverse Instrumente spielen, und was für einen Song sie zum besten geben. Wer mehr auf Puzzles steht, kommt ebenfalls auf seine Kosten. Ihr könnt selbst entscheiden, wieviele Teile das Puzzle enthalten soll, ob die auf einem separaten Screen aufgereihten Puzzle-Teile auch mal auf dem Kopf stehen können oder ob Ihr im Puzzle-Screen Hilfslinien seht, die das Einpassen der Teile leichter machen.

Paint and Create kann eigentlich eine Menge Spaß machen, vorausgesetzt, man wächst mit Englisch als Muttersprache auf. Leider hakt das Ganze etwas, wenn

Es ist echt ein Trauerspiel. Da kommt ein an sich ganz witziges Programm aus England nach Deutschland, wo es auf dem Sektor Lernspiele im Vergleich zu anderen Ländern ohnehin recht mau aussieht, und dann wird dieses Spiel für Kinder im Vorschulalter beziehungsweise Schulanfänger nicht übersetzt...

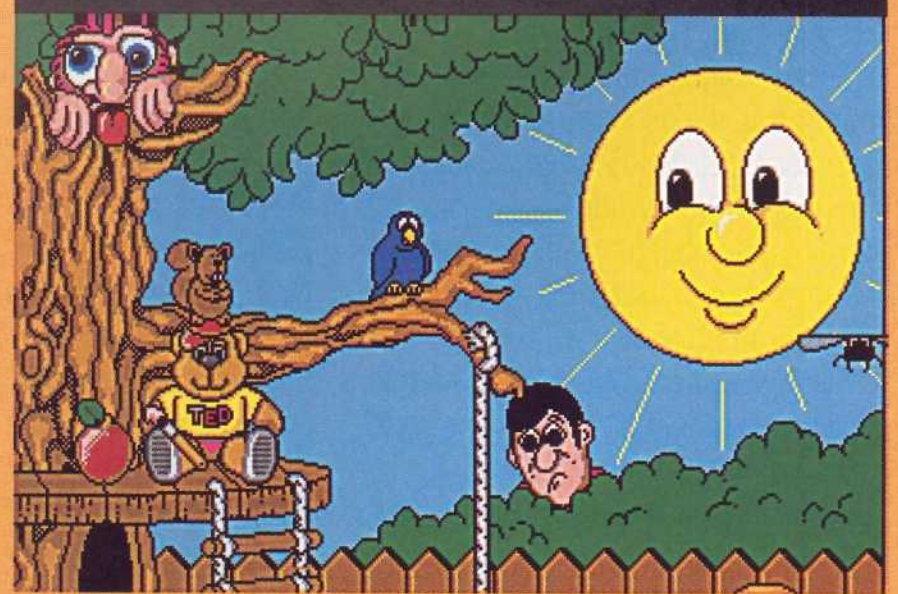
man die englischen Wörter auf dem Bildschirm nicht lesen oder verstehen kann. Solange ein Elternteil – vielleicht ein älterer Bruder oder die ältere Schwester – mit dabei sitzt und hilft, mag das Spiel trotzdem ganz abwechslungsreich sein. Als Vokabeltrainer ist es auf jeden Fall nur in geringem Maß zu gebrauchen, dazu ist das Vokabular zu klein. ■

Gerda Arnold

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv:	Bunt und abwechslungsreich
Negativ:	keine deutsche Übersetzung, kleinere Kinder kommen ohne ständige Anleitung nur bedingt damit zurecht
Lerneffekt	7
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ **Sonniges Vorstadt-Idyll**



▲ **Bitte, bitte: keine Warzen mehr**

Nachhilfestunde

Na, kleines Problemchen mit der französischen Grammatik? Oder steht wieder einmal ein Vokabeltest an? Jetzt gibt es für alle Amigabesitzer die Rettung. Die Newcomer-Firma Teach me Amiga in Friedrichsdorf bei Frankfurt hat jetzt jeweils zwei Sprachprogramme für Englisch und Französisch und ein Geographie-Programm für Europa herausgebracht.

Man kennt das ja, die meisten Sprachprogramme sind ungefähr so interessant aufgemacht wie ein Rudel Backsteine. Die Motivation bleibt da schnell auf der Strecke. Das Jungunternehmen Teach me Amiga fand das auch und bringt jetzt interessant gemachte Sprachschulen auf den Markt.

Französisch und Englisch

Der erste Teil Französisch I Plus bietet den gesamten Grundwortschatz (mehr als 2300 Vokabeln) und rund 1000 Redewendungen, die reichen, um einen französischen Brief zu 85 Prozent zu übersetzen. Ob nun im Multiple Choice- oder im Schreibmodus gelernt wird, ist reine Einstellungssache. Zusätzlich gibt es noch eine Grammatikfunktion, die sich mit den leidigen Themen der französischen Sprache beschäftigt. Wer beherrscht schon das Passé Composé perfekt?

Zahlreiche Sachgebiete können gezielt herausgegriffen werden. Wem das

Grundzahlen, Daten und Uhrzeit

Um in einer französischen Bäckerei auch die gewünschte Menge zu bekommen, sollte man irgendwann einmal die Zahlen gut kennen.

0	zéro	10	dix	20	vingt
1	un/une	11	onze	21	vingt et un/une
2	deux	12	douze	22	vingt-deux
3	trois	13	treize	23	vingt-trois
4	quatre	14	quatorze	24	vingt-quatre
5	cinq	15	quinze	25	vingt-cinq
6	six	16	seize	26	vingt-six
7	sept	17	dix-sept	27	vingt-sept
8	huit	18	dix-huit	28	vingt-huit
9	neuf	19	dix-neuf	29	vingt-neuf

Von der Zahl 17 an werden die Zahlen aus Zehnern und Einern gebildet (z.B. 18 = 10 + 8) und der Einer 1 wird mit *et*, die übrigen Einer werden mit Bindestrich angeschlossen. 51 = cinquante *et* un/une, 72 = cinquante-deux

Zurück weiter Wörterbuch Ende

▲ Französisches Zahlenspiel

Geographie in Zahlen



▲ Ausgeliefert: Kleines Lernprogramm mit Realbildern

alles noch nicht reicht, der kann sich mit einem Spiel vergnügen, in dem ebenfalls die Sprachkenntnisse abgefragt werden und das darüber hinaus noch mit toller Grafik und lockeren Sprüchen motiviert. Nebenbei bemerkt gibt es übrigens einen klasse Sound. Für jede Lektion ist eine Erfolgskontrolle abrufbar. Französisch II Plus haut in die gleiche Kerbe, vertieft aber die Grammatik immens. Schwerpunkt sind diesmal die Zeiten, unregelmäßige Verben, Präpositionen etc. Hier ist es möglich, die Lektionen mit eigenen Vokabeln zu erweitern und so eine externe Bibliothek aufzubauen. Natürlich sind beide Programme mit einem Wörterbuch ausgestattet, das schnellen Zugriff auf die wichtigsten Vokabeln möglich macht. Ein dritter Teil ist bereits in Arbeit. Das gleiche gibt es auch für die englische Sprache. Auch bei Englisch I Plus sind 2300 Vokabeln und rund 1000 Redewendungen vorhanden. Die Menüsteuerung ist identisch mit den Produkten für Französisch. Es sind ebenfalls drei Teile geplant; die ersten beiden dürften mittlerweile auf dem Markt sein. Der Clou an der Lernsoftware ist übrigens, daß bei einem Tippfehler eine Meldung bestätigt, daß man es fast richtig gemacht hat, und daß man

ENGLISCH I Plus	
Eine TMA Produktion von Ralf Hoffmann	
Singular und Plural von Nomen	Present Simple / Progressive
Artikel & Demonstrativpronomen	Formen der Zukunft
Personal- & Possessivpronomen	Fragesätze
"to be", "to have" und "to do"	Verneinung
Zahlen, Datum und Uhrzeit	Adverbien
Präpositionen I	Hilfsverben

Hauptmenü

▲ Viele Lektionen für wenig Geld

nicht wie bei vielen anderen Programmen einfach nur die Meldung 'falsch' bekommt.

Geographie

Gleich zwei Aufgabebereiche verbindet Europa Plus miteinander. Zum einen ist es eine Lernsoftware in Sachen Geographie, und zum anderen ist es ein Atlas mit Datenbank, die Auskunft gibt, wenn man eben mal schnell die Hauptstadt von Albanien sucht. Der Stand der Dinge ist auf Ende 1992 festgelegt und bietet so auch noch halbwegs aktuellen Hinter-

Nachdem Du in der METRO von einer Gang um Brieftasche und Kamera erleichtert wurdest, faßt Du den Entschluß, Deutschland den Rücken zu kehren. In neuem Outfit und mit gewandelter Weltanschauung bleibst Du in Paris...

grund zum Bürgerkrieg in Ex-Jugoslawien. Alle Staaten Europas werden mit den wichtigsten Infos (Wirtschaft, Bevölkerung, Staatsform etc.) dargestellt, die zahlreichen Karten sind digitalisiert und umfassen alle wichtigen Bereiche. Ein Sonderkapitel EG informiert über die wichtigsten Funktion dieses Wirtschaftsbundes. Viele Grafiken veranschaulichen die Zusammenhänge, und wer sich ein wenig spielerisch weiterbilden will, der kann noch an einem Quiz teilnehmen.

Alles in allem gehören die beschriebenen Programme eindeutig in die Kategorie 'benutzbare und effektive Lernsoftware' für alle Amigas, die über mindestens 1 MB RAM verfügen. Einer Anschaffung steht noch nicht einmal ein hoher Preis entgegen. Oder sind 59 Mark pro Programm zuviel?

Wer also meint, sein Französisch oder Englisch könnte schon ein wenig besser sein, der hat mit diesen Produkten eine echte Chance. Weitere Informationen gibt es unter der Telefonnummer Teach me Amiga, 06007/72 18.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: Gute Bedienung, interessante Aufmachung, Erfolgskontrolle

Negativ: In spezielleren Bereichen geringer Wortschatz

»Guter Lehrersersatz«

SOUND & VISION

Die Qual der Wahl – des Volkes Mund spricht hier die volle Wahrheit. Wer sich heutzutage einen PC zulegt, bekommt ein Angebot an Sound-Karten zu sehen, von dem man noch vor wenigen Jahren nicht mal zu träumen wagte. Grund genug, sich einmal ein paar der "großen" Angebote herauszupicken und genauer anzusehen. Schließlich will man ja als klanghungriger Spieler nicht die Katze im Sack kaufen.

Nachdem wir in der letzten ASM bereits zwei Soundkarten der Firma ESCOM vorgestellt haben, erwartet Sie diesmal ein echter Vergleichstest. In das Rennen um den "ASM-Pokal" gehen vier der aktuell meistverkauften Karten der gehobenen Kategorie. Neben der AdLib Gold 1000 finden Sie hier die ProBlaster 5.0 von Vobis, die Pro Spectrum Audio Plus 16 von Media Vision und die Ultra-Soundkarte von Gravis. Alle vier Karten werden mit je einem speziellen Software-Paket angeboten und sind von der Konzeption her vergleichbar. Die Grundfunktionen orientieren sich am ersten SoundBlaster, der vor fast drei Jahren den ursprünglichen AdLib-Standard um Features für digitalisierten Sound erweiterte und so zum Ahnherr fast aller heute erhältlichen PC-Soundkarten wurde. So ist denn auch die SoundBlaster-Kompatibilität ein wichtiges Testkriterium, wenn es um die "Spiele-tauglichkeit" einer modernen Soundkarte geht.

Die Hardware

Die hier vorgestellten Karten verfügen neben der eigenen Sound-Erzeugung (auch "FM-Sound" genannt, weil hier die Klänge über eine Frequenzmodulation erzeugt werden) noch über einen Digital/Analog-Wandler zur Wiedergabe gesampelter Sounds. Digital abgespeicherte Sound-Daten werden dabei in Analogsignale übersetzt, diese dann auf die Lautsprecher-Ausgänge gebracht. So lassen sich die bei vielen Spielen benutzten kombinierten Sprach- und Musik-Mixes abspielen – für Amiga- oder Macintosh-Freunde ein ganz alter Hut. Außerdem gibt es bei jeder der Karten in Anlehnung an Großvater SoundBlaster noch einen

So etwas nennt man ein traumatisches Erlebnis: Man installiert ein tolles Spiel mit Supergrafik auf seinem neuen 486er Pehzeh, freut sich auf die ersten Bilder und bekommt als Begleitung das hohle Pfeifen aus dem Knöchelverzeichnis 4 für Timer und Schocklautsprecher. Was haben wir vergessen? Richtig – die Soundkarte.

DMA und Interrupt

Steckkarten im PC, gleich welcher Art, müssen für den korrekten Betrieb ins System eingebunden werden, damit sie Zeit und Gelegenheit bekommen, auf die Ressourcen des Rechners zugreifen zu können. Dies wird durch spezielle Prozessorsignale erreicht. Ein Interrupt ist eine Art regelmäßig erscheinender "Zeitlücke" im Ablauf der Systemfunktion. Die Wahl eines Interrupts entscheidet darüber, zu welcher Zeit eine bestimmte PC-Erweiterung Zugriff auf Datenleitungen und Prozessor hat.

DMA heißt "Direct Memory Access" (direkter Speicherzugriff) und bestimmt, wann die betreffende Erweiterung den PC-Speicher (RAM) benutzen darf. Es stehen mehrere Interrupts und "DMA-Kanäle" zur Verfügung. Sie müssen an die Peripherie "verteilt" werden. Durch die Wahl der richtigen "Schlupflöcher" und Zugangswege für die PC-Erweiterungen wird verhindert, daß mehrere Komponenten miteinander "kollidieren" und dadurch einen System-Crash verursachen.

Analog/Digital-Wandler, mit dem sich Sound-Samples digitalisieren lassen. Qualität und Leistungsfähigkeit dieses Samplings sind bei den verschiedenen Karten allerdings unterschiedlich.

Alle Karten verfügen weiterhin über eine integrierte 15-polige Joystickbuchse, die sich mit geeigneter Software auch als MIDI-Schnittstelle nutzen läßt. Diese Buchsen entsprechen zwar nicht in vollem Sinne der im Musikbereich gängigen MIDI-Norm, mit Hilfe eines Spezialkabels kann man aber jedenfalls den heimischen Synthesizer ansprechen.

Für die Übertragung der Soundsignale verfügen alle Karten über Klinkebuchsen in 3,5-mm-Ausführung. Dabei sind ein Mikrofon- und ein Universaleingang (zum Sampeln), außerdem ein Ausgang für Verstärker, Kopfhörer beziehungsweise Lautsprecher obligatorisch. Da wir es mit Soundkarten der gehobenen Klasse zu tun haben, spielt sich das alles natürlich in Stereo ab.

Ach ja: Bei den älteren SoundBlaster- und kompatiblen Karten gab es Schwierigkeiten mit dem Einsatz in schnellen Rechnern. Die hier getesteten Karten der gehobenen Klasse vertragen sich grundsätzlich mit allen heutigen PCs, auch mit 66-MHz-486ern.

Die Anpassung der Karten an die jeweilige PC-Umgebung ist grundsätzlich nicht schwer. Die jeweiligen Installationsprogramme enthalten Testroutinen. Zu einem Geduldsspiel kann die Sache erst dann werden, wenn der Rechner bereits mit zahlreichen Erweiterungen wie Scanner- oder Videodigitizer-Karte, Bus-Maus-Anschluß oder CD-ROM-Laufwerk geschmückt ist. Jede dieser Komponenten braucht ihre eigenen "Zeitlücken", um Zugang zu den notwendigen Instanzen des PC-Systems zu haben. Bei der Wahl gleicher "Lücken" stolpern dann zwei oder mehr PC-Erweiterungen sehr schnell übereinander, und die Anzahl der jeweils verfügbaren und einstellbaren "Lücken" ist eng begrenzt.

Manche der mitgelieferten Tests sorgen für unfreiwillige Komik. So wird z.B. bei der ProBlaster 5.0 der frischgebackene Soundkartenbesitzer mit einem "Toll! Wirklich toll!" darauf hingewiesen, daß die Sprachausgabe funktioniert.

Die Software

Jede Sound-Karte wird mit einer Menge Software ausgeliefert. Enthalten sind dabei neben diversen Kompositionsprogrammen noch Sample-Programme zum Digitalisieren von Sprache, Musik oder Geräuschen. Die so entstandenen Samples können in den gebräuchlichen Formaten ".WAV" (für Windows) oder ".VOC" (vom Amiga übernommen) abgespeichert werden. Des Weiteren sind bei einigen Karten auch einfache MIDI-Programme vorhanden, die unter Zuhilfenahme eines MIDI-fähigen Musikinstruments für die nötige "Power" sorgen. Auch gibt es Play-Programme für die im PC-Bereich jetzt so beliebten Module des Amiga-SoundTrackers und seiner Nachfolger. Allerdings muß man hier Abstriche machen, denn viele Player haben Schwierigkeiten mit speziellen Funktionen der Tracker-Programme oder Ti-

ming-Probleme, was sich in netten Abstürzen äußert. Im ganzen sind die Softwarepakete der getesteten Karten einander ebenbürtig; nur der ProBlaster überrascht den Benutzer zusätzlich zur üblichen Fülle noch mit einer Multimedia-Datenbank.

Der Test

Unser Test bezieht sich hauptsächlich auf die Gebrauchsfähigkeit der Karten im harten Alltag. In erster Linie ging es uns dabei natürlich um das Verhalten beim Einsatz sound-produzierender Spiele.

„Versuchskaninchen“ waren die kommerziellen Programme King's Quest VI und Eternam. Aus dem Shareware-Bereich, wo sich die kritischeren Programme zu finden pflegen, haben wir VGA-Copy herangezogen, außerdem Commander Keen IV und punktuell einige andere Programme aus dem Spielbereich.

Dabei hielten sich die eigentlich erwarteten klanglichen Unterschiede in Grenzen, selbst bei kritischem Hören mit Hilfe eines HiFi-Verstärkers. Die Wiedergabe gesampelter Sounds ist bei allen Karten deutlich sauberer als beim „Urvater“ SoundBlaster, erreicht aber nach unserer Meinung immer noch nicht den vielbemühten „Amiga-Standard“. Der programmierte, von der Soundkarte selbst gebildete FM-Sound, der in der guten alten AdLib-Tradition steht, klingt bei den hier getesteten Karten der gehobenen Klasse deutlich voller und „etwas mehr nach Synthesizer“ als bei den älteren Vorbildern.

Jedoch nehmen die Testkandidaten einander in dieser Hinsicht nicht viel. Nur die Gravis Ultra Sound vermochte klanglich hörbar über die anderen hinauszuragen. Nun aber (Täterää!) zu den Einzelergebnissen.

PRO AUDIO SPECTRUM PLUS 16

Hersteller: **Media Vision**, England, Muster von: **Die Cassette**, 4950 Minden, Preis: **499 DM**.

Die Audio Spectrum Plus besitzt im Gegensatz zu SoundBlaster und den einfachen „Kompatiblen“ keine Steckbrücken (Jumper) für die Systemeinstellungen. Vielmehr werden alle notwendi-

gen Einstellungen per Software getätigt. Dazu gehört auch die Festlegung des Hardware-Interrupts und die des DMA-Kanals. Da die Änderungen nur nach Hochfahren des Systems greifen, kann es gleich nach dem Einbau erst einmal zu einem kapitalen Systemcrash kommen. Dann heißt es zuerst, kollidierende Komponenten auszubauen und die Soundkarte per Programm auf die sichere Seite zu konfigurieren. Die Einstellungen werden auf der Karte in einem nichtflüchtigen Speicher (C-MOS-RAM) auch nach dem Ausschalten des Rechners erhalten, so daß nach der erfolgreichen Erstinstallation keine Konflikte mehr zu befürchten sind.

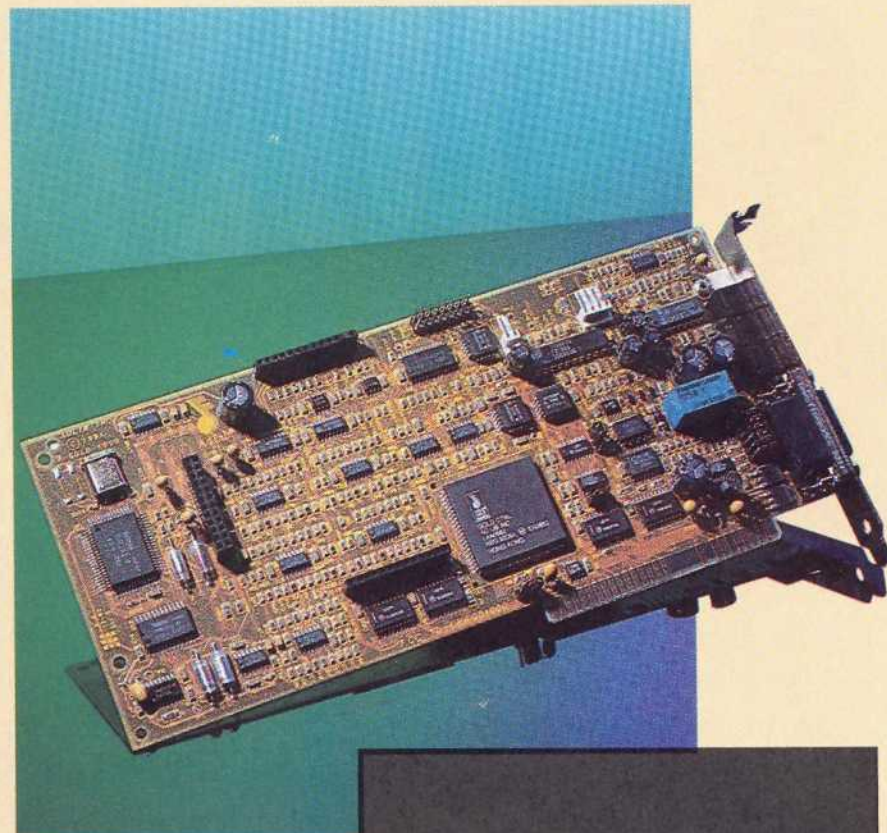
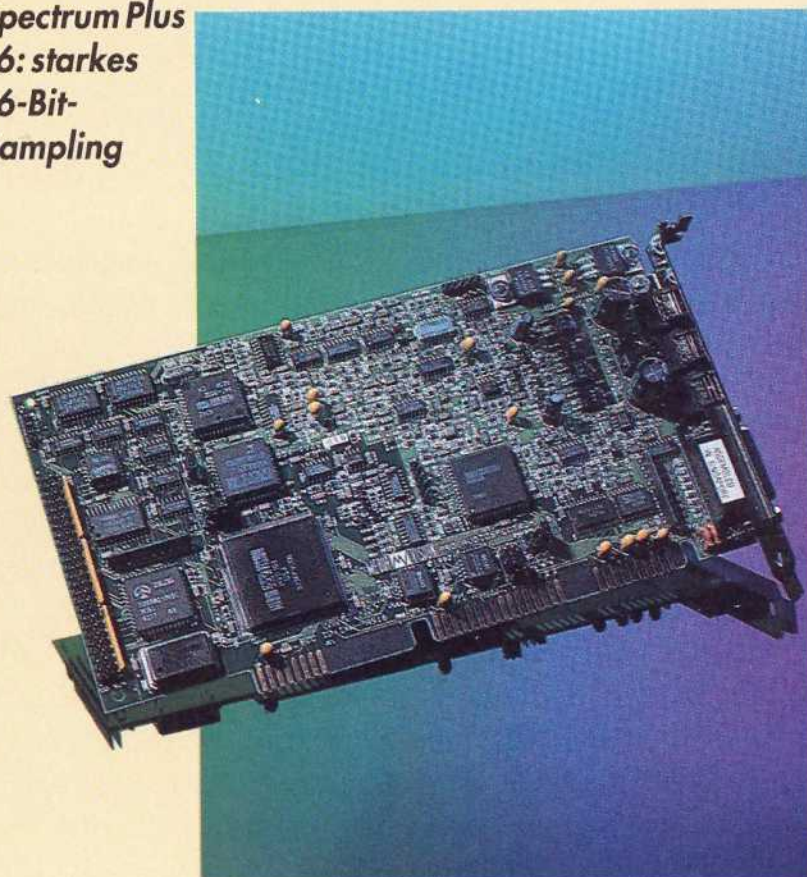
Die volle SoundBlaster-Kompatibilität wird bei dieser Karte durch einen Treiber erreicht, der beim Starten des Systems von der Festplatte geladen wird. Das ist gerade im Spielbereich eine vergleichsweise ungünstige Lösung.

Mit den genannten Programmen arbeitete die Karte weitgehend gut zusammen. Auf einem Testgerät, einem 386er, wollte VGA-Copy sie jedoch nicht erkennen. Wolfenstein-3D stellte seine Digi-Sounds erst nach Vorladen des bereits erwähnten Treibers bereit. Einige der mitgelieferten Programme versagten auf einer voll ausgestatteten 486er-Testkonfiguration mit CD-ROM und weiteren Steckkarten sowie entsprechenden Parameter-Einstellungen den Dienst.

Die Pro Audio Spectrum Plus verfügt neben den bekannten Features (20-stimmiger FM-Sound) und Schnittstellen noch über einen SCSI-Port für CD-ROM-Laufwerke. Die MIDI-Schnittstelle soll dem General-MIDI-Standard bei vollem Duplex-Betrieb entsprechen, benötigt aber den Zusatzadapter MIDI Mate.

Da die Karte beim Sampling eine Auflösung von 16 Bit bietet, ist sie in erster Linie für Hobbymusiker interessant, die qualitativ hochwertig sampeln und mehrere digitale Klangquellen zueinander abmischen wollen. Der eingebaute 10-Kanal-Mischer mit Stereoverbreiterung unterstützt solche Anwendungen recht gut.

Pro Audio Spectrum Plus
16: starkes 16-Bit-Sampling



▲ **AdLib Gold: etwas Edles vom Soundkarten-Pionier**

ADLIB GOLD 1000

Hersteller: **ADLIB**, Kanada, Muster von: **Soft&Sound Software**, 4000 Düsseldorf 1, Preis: **399 DM**.

Bei der AdLib Gold 1000 funktionierte alles auf Anhieb. Die Karte tat ihren Dienst bei sämtlichen Testprogrammen auf allen Rechnern ohne Murren. Allerdings benötigt auch AdLibs „Goldstück“ für den korrekten Betrieb ihren Treiber sowie die Systemeinstellungen im Eintrag der CONFIG.SYS. Die Nachteile wurden bereits im Test der Pro Audio Spectrum Plus erwähnt. Das gleiche gilt für die ausschließliche Konfigurierbarkeit über Software – Einstellungen durch Jumper auf der Karte sind nämlich auch hier nicht möglich.

Auch die AdLib Gold 1000 besitzt alle notwendigen Schnittstellen, allerdings ist hier der SCSI-Port fürs CD-ROM-Laufwerk nur als „Option-Connector“ ausgeführt. Eine nachträglich einzubauende SCSI-Karte findet im Huckepackverfahren Platz. Ein „Surround Sound Module“ läßt sich dazukaufen, um Effekte wie Echo oder Hall verfügbar zu machen. Interessant ist die im Handbuch vorgestellte Telefon-Anrufbeantworter-Option, die jedoch leider nur in USA erhältlich und zugelassen ist.

Der eingebaute Sampler hat eine Auflösung von 12 Bit. Damit bringt die AdLib Gold 1000 beim Sampeln mehr Dynamik als ProBlaster und Ultra Sound mit ihren 8-Bit-Wandlern.

Der FM-Sound verfügt über 20 Stimmen. Der besondere Clou der Karte ist eine Hardware-unterstützte 3:1-Kompression für Sounddateien. Das schafft Platz und ermöglicht die Ablage umfangreicher Samples.

Klangstarker "Wellenreiter"

Die Ultra Sound fiel im Test durch eine besonders volle Klangwiedergabe auf. Über die FM-Synthese hinaus ermöglicht die Karte "Wave Table Synthesis" und somit den Einsatz komplexer Wellenmuster für phantasievolle oder auch pseudorealistische Klänge. Die 32 Stimmen des eingebauten Synthesizers können je nach Bedarf auch voll der 16-Bit-Wiedergabe digitaler Klänge dienen. Also: erste Wahl für Spielefreaks.

Die Soundkarte ist mit 256 KByte Speicher "onboard" ausgerüstet. Ein CD-ROM-Interface (in SCSI-Ausführung) und ein 16-Bit-Stereo-Sample-Recorder sind nachrüstbar.

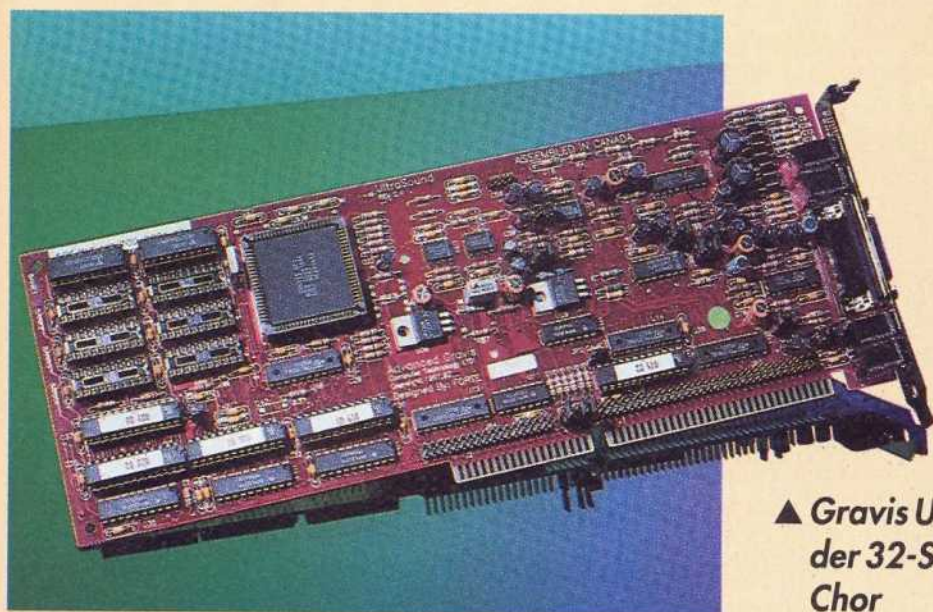
GRAVIS ULTRA SOUND

Hersteller: **Gravis**, Kanada,
Muster von: **CDV Software**,
W-7500 Karlsruhe 1, Preis:
379 DM.

Voreinstellungen für das System werden direkt auf der Karte getätigt – nach unserer Meinung kein Nachteil gegenüber einer reinen Konfiguration per Software. Im Handbuch sind die Systemstellungen gut erklärt. Leider muß die volle SoundBlaster-Kompatibilität über einen speicherresidenten Treiber hergestellt werden. Was wir davon halten, wurde bereits gesagt.

Blasters Jüngster

Der Highscreen ProBlaster 5.0, hergestellt von der Hamburger Firma MCS, bildet im Programm der Vobis-Kette den Nachfolger des "SoundBlaster Pro 4.0", der noch der Zusammenarbeit zwischen CPS und dem US-Hersteller Creative Labs entstammte.



▲ **Gravis Ultra Sound:**
der 32-Stimmen-
Chor

HIGHSCREEN PROBLASTER 5.0

Hersteller: **CPS**, Hamburg, Mu-
ster von: **Vobis** Microcompu-
ter AG, W-5102 Würselen,
Preis: **299 DM.**

Der neue "Fünfer" besitzt wie schon sein Vorgänger neben den gängigen Schnittstellen ein SCSI-ähnliches Interface für den direkten Anschluß des Matsushita/Panasonic-CD-ROM-Laufwerks. Wieder wurde auch ein kleiner 4-Watt-Stereo-Verstärker auf der Platine integriert. Das ermöglicht den problemlosen Anschluß von Auto-Boxen, die für einen schönen, baßstarken Sound sorgen.

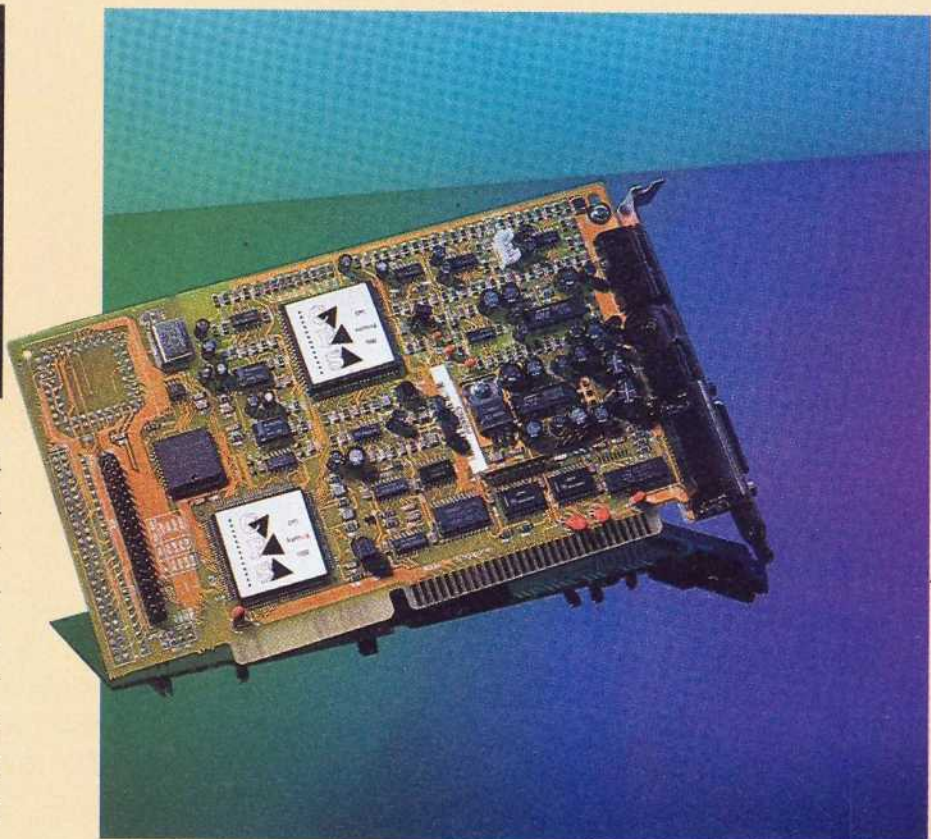
Der FM-Sound hat hier 22 Stimmen. Damit lassen sich auch Standard-MIDI-Dateien per Windows-Mapper schon ganz hörensWert dudeln. Beim Betrieb gab es im Test keine Probleme.

Der rein softwaremäßig konfigurierte ProBlaster konnte seinem Status als SoundBlaster-kompatibler Karte voll gerecht werden. Als einzige der getesteten Soundkünstler kommt er auch ohne speicherresidenten Treiber aus. Wer eine preiswerte Karte ohne faule Kompromisse sucht und keine großen amateurmusikalischen Ambitionen hat, liegt hier sicher richtig.

Erfolgreich bestanden

Will man eine Siegetreppchen-Ehrung, so hat eigentlich jede Karte einen Platz auf der oberen Stufe verdient.

Für Spielefreaks hat sich speziell die Gravis-Ultra-Sound-Karte besonders hervorgetan. Sie drängt, wenn man so will, in puncto Hardware nach oben, während die ProBlaster 5.0 sich anhand der besonders reichhaltigen beiliegenden Software ein Kränzchen gönnen darf. Abstriche in puncto "Kompatibilität



▲ **Highscreen ProBlaster 5.0:** der Preiswerte aus Hamburg

zum Standard" sind immer dort zu machen, wo die einzubindenden Treiber mit irgendwelcher Software nicht zurecht kommen. Das ist etwa dann der Fall, wenn ein Spiel unbedingt von der Diskette gebootet werden will.

Ein Schwachpunkt, der für alle mit Ausnahme der Vobis-Karte gilt, betrifft die lediglich englisch vorliegenden Handbücher. Hier würden deutsche Anleitungen gut tun.

Jürgen Borngießer/sz

Anzeige

STOP RAUBKOPIEN... STOP
-sammeln lohnt sich nicht mehr!
Wir bieten **SUPERPREISE!**

CRAZY GAMES

Kaufen und Testen können Sie in folgenden Städten:

0-1140 Berlin
Marzahn Promenade 9
Tel. 030-5453192

2000 Hamburg 50
FREAK
Mörkenstr. 8
Tel. 040-382104

2300 Kiel 1
Holtener Str. 237
Tel. 0431-337363

2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel. 0431-736723

2358 Kalkenkirchen
Formel Computer
Krauserbaum 10
Tel. 04191-2220

2370 Rendsburg
Neue Straße
Tel. 04331-28180

2380 Schleswig
Stadtweg 75
Tel. 04621-20448

2390 Flensburg
Weltzstr. 11
Tel. 0461-180895

5000 Köln
Wahlen Str. 6
Tel. 0221-527544

Händleranfragen erwünscht!

PC-Komp.:
X-Wing - 79,00 DM
XenoBots - 74,00 DM
Dog Fight - 89,00 DM
Transarctica - 59,00 DM
Strike Commander - 89,00 DM
Lemmings 2 - The Tribes - 79,00 DM

AMIGA:
Transarctica - 59,00 DM
B-17 Flying Fortress - 69,00 DM
Lemmings 2 - The Tribes - 69,00 DM
Sensible Soccer 93 - 39,95 DM
Gunship 2000 - auf Anfrage

Komplettsystem
486DX33
4MB RAM, 2 LW, 120MB HDD,
VGA, Desktop, 14" Monitor
nur 2699,00 DM

SoundBlaster 16Bit
nur 479,00 DM

Versandhandel:
Kieler Str. 51 - 2350 Neumünster
Tel. 04321-46739 Fax 04321-41153

Wir suchen noch Geschäftspartner! Info unter 04321-46739

und viele Hard- und Software-Angebote mehr...

HITLINE

JUNIM

Die Ermittlung der deutschen und englischen Verkaufscharts wurde von der Leisuresoft-Group vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der März 1993.



UK CHARTS AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Body Blows	Team 17
2.	NEU	Chaos Engine	Mindscape
3.	NEU	Lemmings 2	Psygnosis
4.	NEU	Lionheart	Thalion
5.	NEU	B 17 - Flying Fortress	Microprose
6.	(1)	Sleepwalker	Ocean
7.	(4)	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
8.	NEU	K G B	Virgin
9.	(5)	Premiere Manager	Gremlin
10.	(10)	Streetwalker 2	US Gold

UK CHARTS MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	X-Wing	US Gold
2.	NEU	Dune 2	Virgin
3.	NEU	Zool	Gremlin
4.	NEU	Space Quest 5	Sierra
5.	NEU	Stunt Island	Disney
6.	NEU	Xenobots	Electronic Arts
7.	NEU	Lethal Weapon	Ocean
8.	(4)	Comanche	US Gold
9.	(2)	History Line 1914-18	Blue Byte
10.	NEU	Sleepwalker	Ocean

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Chaos Engine	Renegade
2.	NEU	Lionheart	Thalion
3.	NEU	Whale's Voyage	NEO
4.	NEU	Transarctica	Silmarils
5.	—	B17 - Flying Fortress	Microprose
6.	(1)	Lemmings 2	Psygnosis
7.	NEU	Jonathan	Software 2000
8.	(3)	Streetfighter 2	Capcom
9.	NEU	K G B	Virgin
10.	NEU	Body Blows	Team 17

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	X-Wing	LucasArts
2.	NEU	Lemmings 2	Psygnosis
3.	NEU	Transarctica	Simaris
4.	NEU	Ultima VII Part II	Origin
5.	NEU	Dune 2	Virgin
6.	NEU	Hannibal	Starbyte
7.	(1)	Comanche	Novalogic
8.	NEU	Dogfight	Microprose
9.	NEU	Jordan in Flight	Electronic Arts
10.	NEU	History Line 1914-18	BlueByte

TOP 10 C-64

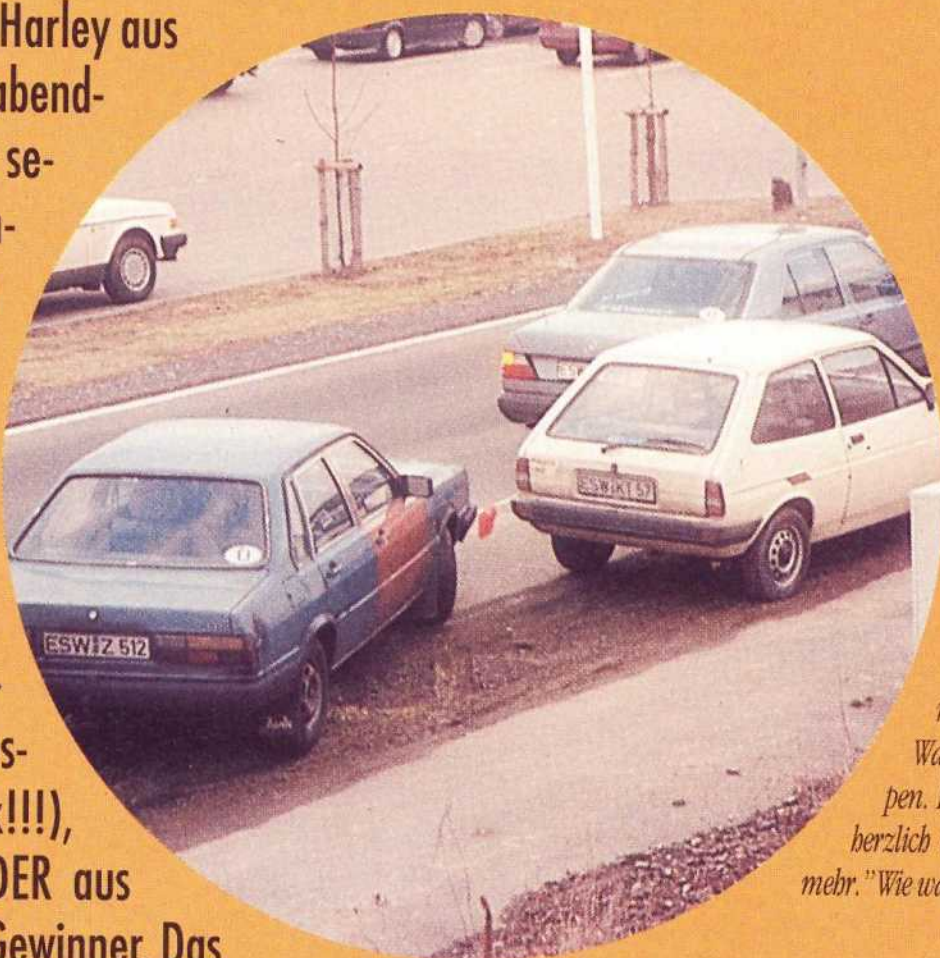
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	NEU	Trolls	Microvalue
3.	NEU	F-16 Combat Pilot	Action 16
4.	(9)	Oil Imperium	Top Shots
5.	(2)	Street Fighter 2	Capcom
6.	—	Crazy Cars 3	Titus
7.	NEU	Tom + Jerry 2	Magic Bytes
8.	(6)	No. 1 Compilation	Starbyte
9.	—	Grandslam Compilation	Grandslam
10.	NEU	Mega Collection	Microvalue

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Civilisation	Microprose
2.	(2)	Der Patrizier	Ascon
3.	NEU	Bundesliga Prof. 2.0	Software 2000
4.	NEU	Transarctica	Silmarils
5.	NEU	Street Fighter 2	Capcom
6.	NEU	Monkey Island	LucasArts
7.	(4)	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
8.	NEU	Chrystal Kingdom Dizzy	Codemaster
9.	(7)	Lotus 3 Ultimate Challenge	Gremlin
10.	(1)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Mittlerweile hat Marcus seine Harley aus dem Keller geholt und läßt allabendlich ganz schön Dampf ab. Wir sehen das gelassen und konzentrieren uns lieber auf den Dampf in unseren Charts. Die untenstehenden habt Ihr "verbrochen". Weiter so! Zur Belohnung für Eure Mühe gibt es jeden Monat ein Jahres-Abo. Redaktionsassistentin Anja Frieß, die auch die Auswertung übernimmt (thanx!!!), zog diesmal FRANK SCHNEIDER aus O-4020 Halle als glücklichen Gewinner. Das Abo läuft ab der 8/93. Bis zum nächsten Mal, Euer Klaus.



**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege**

Die Story geht weiter: ASM-Redakteur Marcus H. hat nun endlich einen Weg gefunden, wie er abends seinen Wagen flott bekommt: Er läßt sich kurzerhand anschleppen. Daß er dabei fast K.T.s Fiasko gerammt hätte, stört ihn herzlich wenig. Kommentar: "Der hat eh' keine Radmuttern mehr." Wie wahr...

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

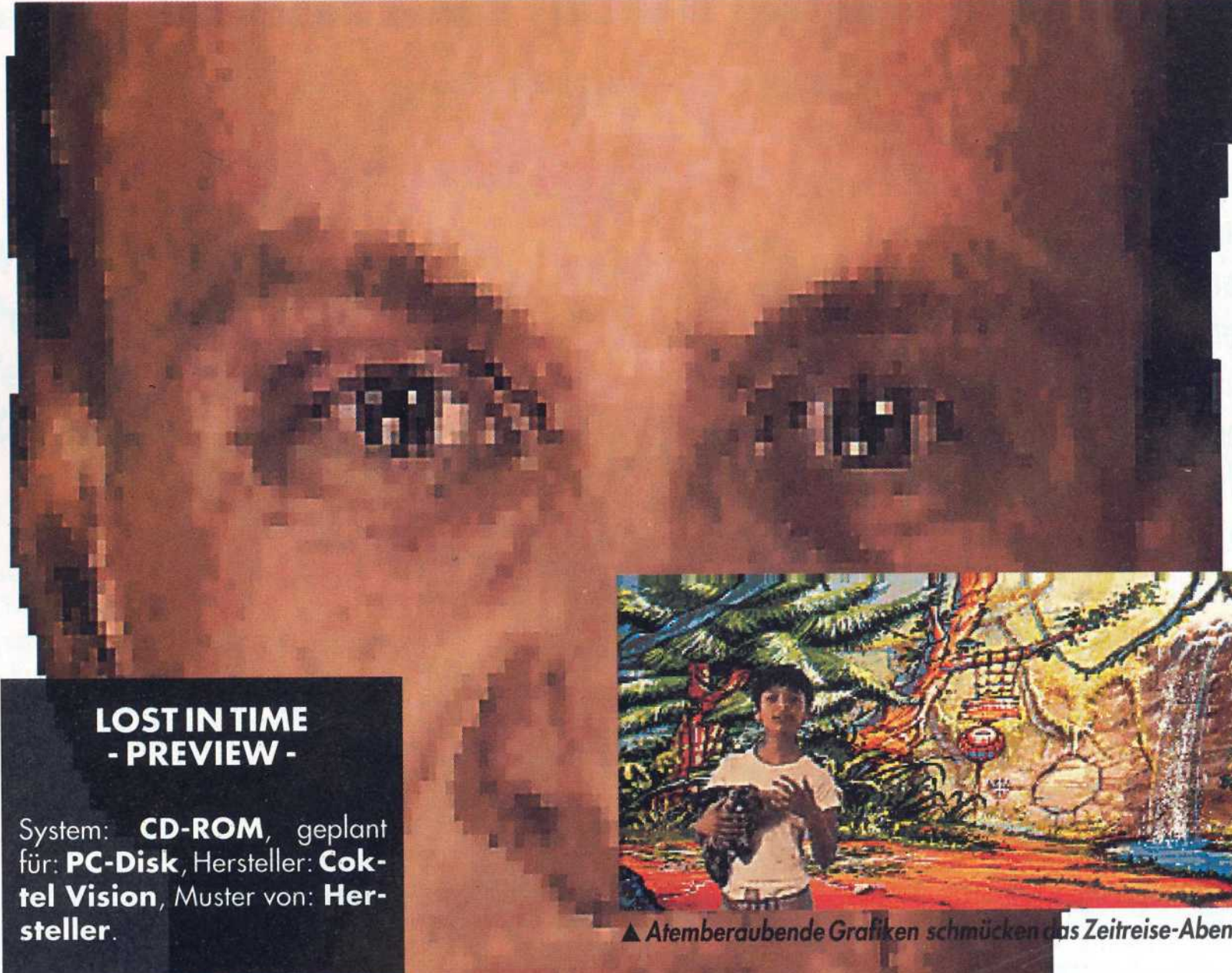
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2) ▲	Monkey Island II	LucasArts
2.	(1) ▼	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	NEU	The Secret of Monkey Island	LucasArts
4.	NEU	Lemmings 2	Psygnosis
5.	(4) ▼	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
6.	(7) ▲	Lemmings	Psygnosis
7.	(6) ▼	History Line 1914-18	BlueByte

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3) ▲	Monkey Island II	LucasArts
2.	(1) ▼	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(2) ▼	Indiana Jones IV	LucasArts
4.	NEU	The Secret of Monkey Island	LucasArts
5.	(6) ▲	Apidya	Kaiko
6.	(7) ▲	Turrican	Rainbow Arts
7.	(5) ▼	Comanche	Novalogic

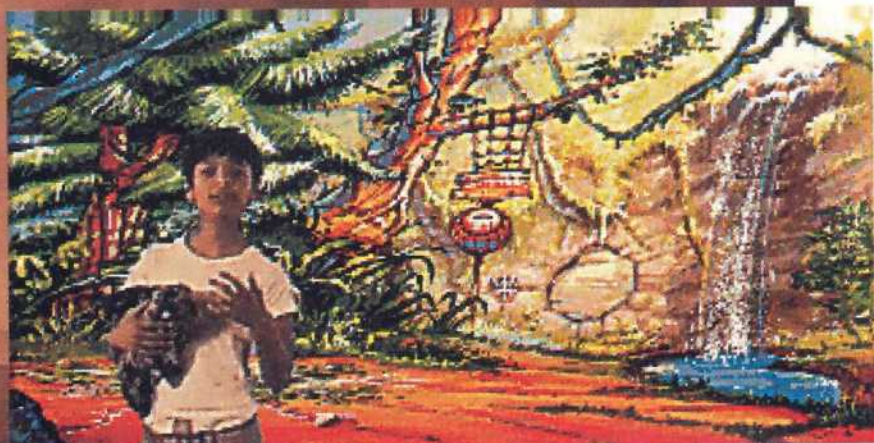
SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2) ●	Apidya	Kaiko
3.	NEU	The Secret of Monkey Island	Lucas Arts
4.	(5) ▲	Turrican	Rainbow Arts
5.	(3) ▼	Monkey Island II	LucasArts
6.	(4) ▼	Lemmings	Psygnosis
7.	NEU	Pinball Dreams	21st Century



LOST IN TIME - PREVIEW -

System: **CD-ROM**, geplant für: **PC-Disk**, Hersteller: **Coktel Vision**, Muster von: **Hersteller**.



▲ Atemberaubende Grafiken schmücken das Zeitreise-Abenteuer

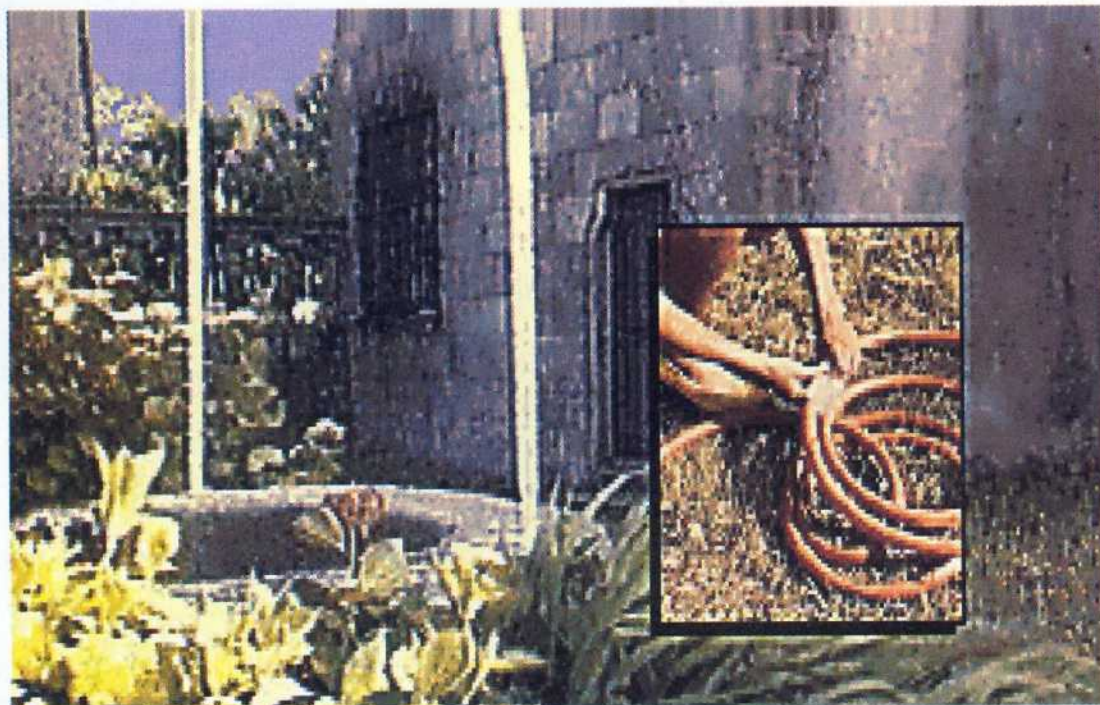
Abgekürzte Halbwertszeit

Was tut ein hinterhältiger Wissenschaftler, wenn er 3000 Jahre warten muß und trotzdem keine Zeit hat? Er sucht sich eine temporäre Abkürzung ...

PREVIEW

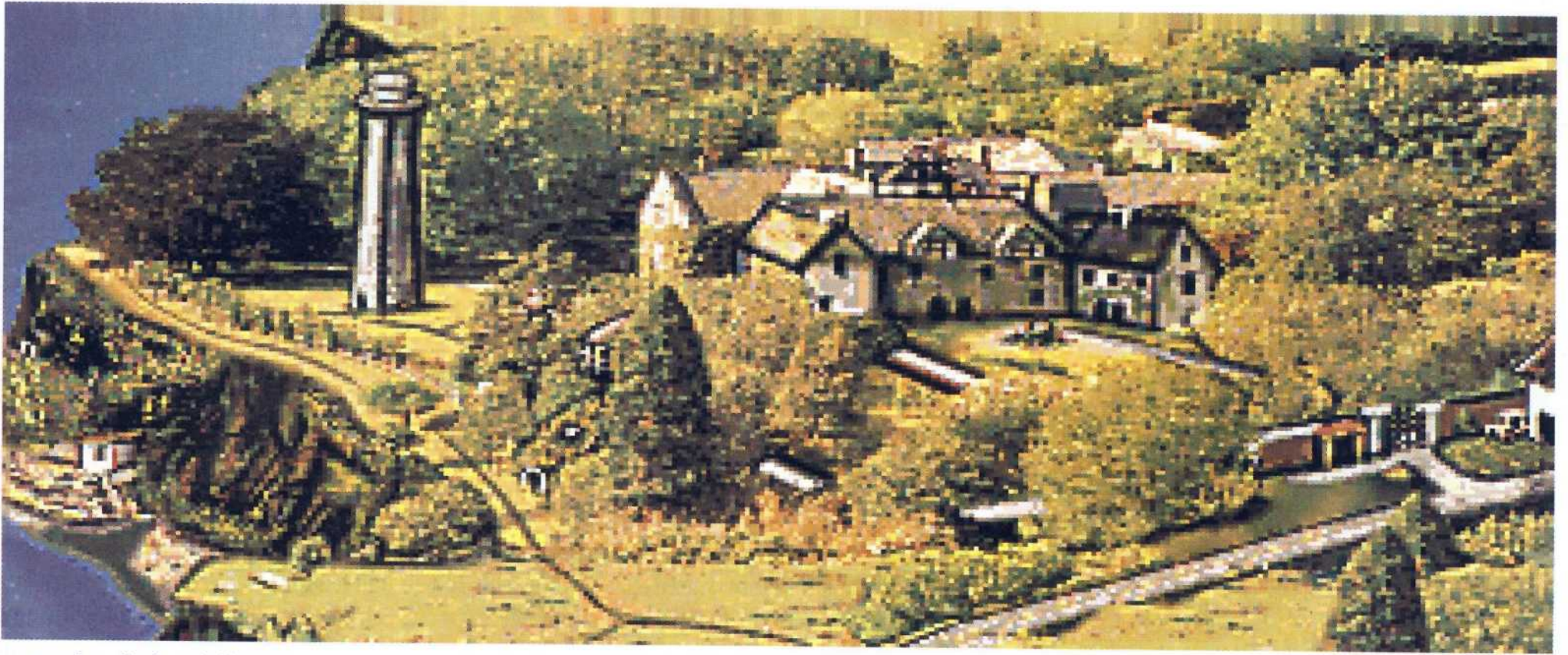


▲ Birgt die kuschelige Kaminecke ein finsternes Geheimnis?



▲ Genial: Video-Animation im Fenster, der Rest ist Standbild

Das Jahr 2092: Der skrupellose böse Wissenschaftler Jarlath stiehlt ein neu entdecktes radioaktives Material, um sich mit dessen Hilfe die Welt untertan zu machen. Leider kann er damit nicht sofort beginnen, denn das heiße Zeug braucht 3000 Jahre, um soweit abzukühlen, daß er es verwenden kann. Der Junge ist aber nicht dumm, macht einen kleinen Zeitsprung in das Jahr 908 v.Chr. und deponiert das Material in einem goldenen ägyptischen Sarkophag. Die Zeitpolizei bekommt jedoch Wind von dieser Sache und setzt sich auf die Spur Jarlaths. Jarlath verkrümelt sich in das Jahr 1840, um der Zeitpolizei zu entkommen, und



▲ Die friedliche Idylle trügt

läßt sich auf einem Landsitz nieder, wo er in Sicherheit das Verschwinden der Zeitpolizisten abwarten will. Er tarnt sich als Gewürzhändler, versucht aber nebenbei, das radioaktive Americium zu besorgen und sicher in dem Haus endzulagern.

Die Heldin des Spiels, Doralice, erbt im Jahre 1992 ein altes Landhaus. Wir ahnen es schon: Es ist genau jenes Landhaus, in dem sich damals Jarlath einnistete. Neugierig durchstöbert sie das Haus und kommt auf die Spur Jarlaths. Der ist nämlich immer noch (oder schon wieder) anwesend und sieht seine Pläne durch die Anwesenheit Doralices gefährdet. Er verfrachtet sie kurzerhand in das Jahr 1840, um sie erst einmal handlungsunfähig zu machen.

Außerhalb ihrer eigenen Zeit kann er Doralice jedoch nicht ausschalten, also versucht er, sich an ihrem Ur-Ur-Großvater zu vergreifen und diesen durch einen inszenierten Unfall aus der Geschichte zu schaffen. Der Ahne ist in dieser Zeit noch ein Kleinkind und der illegitime Sohn von Jarlaths Frau und einem Nachkommen des ägyptischen Sarkophagwächters. Na? Schön durcheinander? Um die Verwirrung endgültig zu machen, mischt

auch noch ein getarnter Agent der Zeitpolizei mit. Doralice muß also, um ihre eigene Existenz zu ermöglichen, auf jeden Fall den Tod ihres Urahnen verhindern. In der Rolle Doralices bewegt sich der Spieler durch eine dreidimensionale Abenteuerwelt, die aus Raytracing- und digitalisierten Real-szenen zusammengesetzt und vom CD-ROM eingelesen wird. Objekte, die mitgenommen oder manipuliert werden, sind ebenfalls in 3D und sollen eine hohe Detailtreue aufweisen. Die Umgebung ist anscheinlich, die Bewegungen fließend und der Sound ist realistisch. Die Bedienung erfolgt mit nichts weiterem als einer funktionsfähigen Maus.

Die Puzzles, die in Coktel Visions Lost in Time gelöst werden müssen, sind im Gegensatz zu manchem anderen Adventure logisch aufgebaut und verlangen vom Spieler nichts weiter als einen gesunden Menschenverstand und nicht etwa eine überdurchschnittliche Phantasie. Informationen und Unterhaltungen mit 14 verschiedenen Personen und Besuche in mehr als 30 unterschiedlichen Lokalitäten versprechen ausgedehnte Spielnächte. Die Titelheldin des Spiels wird dem

Adventurebegeisterten wohl noch öfters über den Bildschirm laufen: Coktel Vision kündigt bereits weitere Spiele mit Doralice an. Von Lost in Time wird es zusätzlich zum CD-ROM eine Disketten-Version geben. Sobald eines der beiden Produkte bei uns eintrifft, werden wir näheres berichten. ■

tmb

Anzeige

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

Großhandel
für Computerspiele
und Zubehör

PC AMIGA
SNES MEGA-
DRIVE
GAME-BOY
GAME-GEAR CD-
ROM

Fordern Sie unsere
Gesamtpreisliste an!

(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)

Händler-Anfragen
erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale

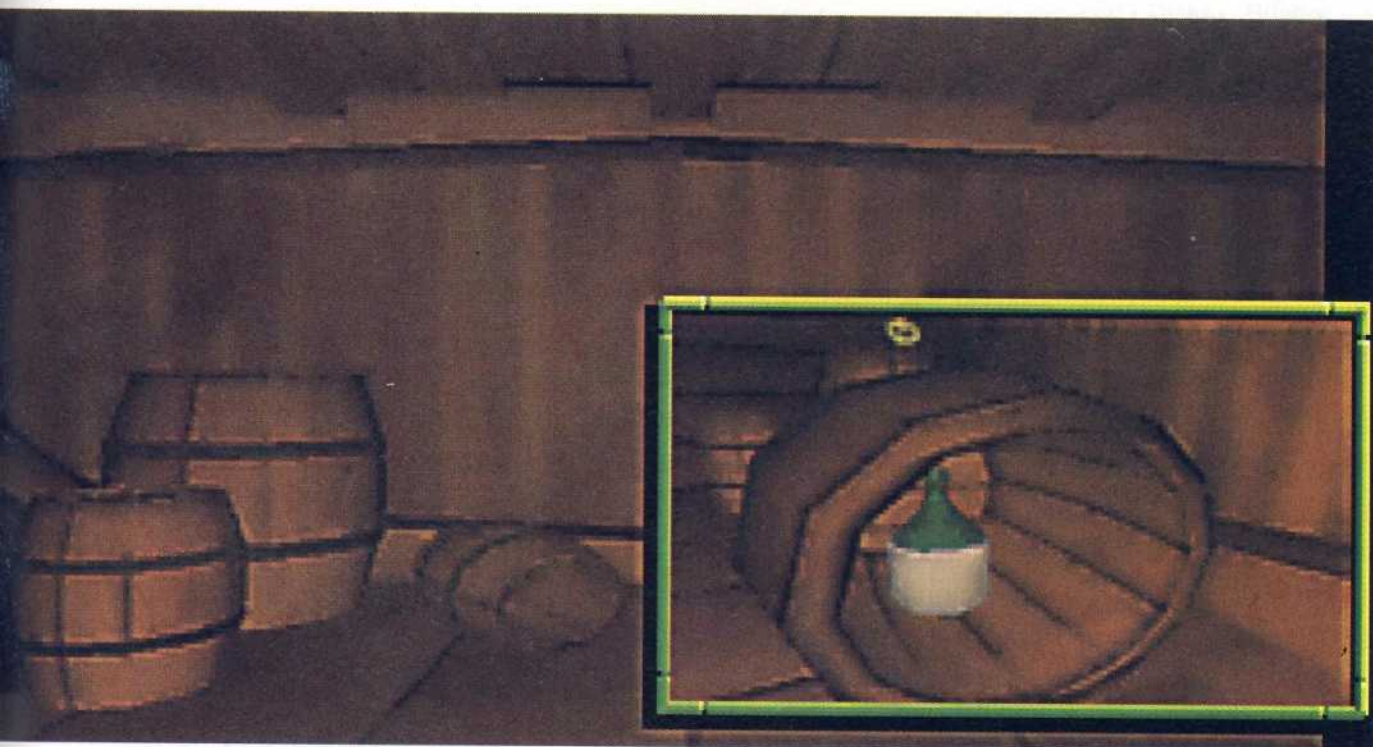
Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25



▲ Etwas Trinkbares?

Trendsetter für Flug-Action

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

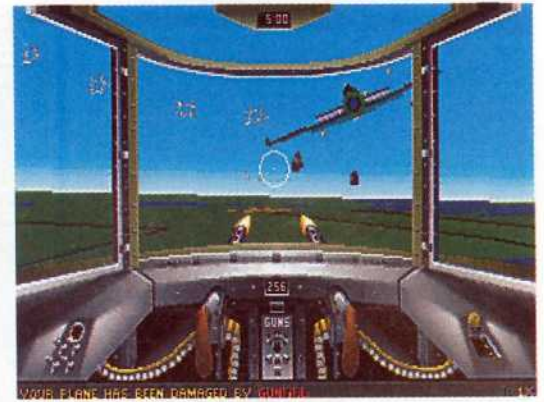
System: **PC** (mind. 286, CD-ROM Treiber MSCDEX ab 2.1, 640 KB RAM), AdLib, Sound-Blaster), Preis: **139 DM**, Hersteller: **Lucas Arts**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Während sich manche Companies darauf verlegen, der CD-ROM-Version eines Games zusätzliche Attraktivität durch neue Sounds und Samples zu verleihen, hat man für die "Secret Weapons"-CD alle Energie in die interne Spielstruktur und neue Speicherverwaltung gelegt. Theoretisch läßt sich das Game, das ja auch in der Harddisk-Version schon recht annehmbar war, nun ohne jede Festplattenhilfe lediglich mit einem Diskettenlaufwerk für die sogenannte Game-Disk installieren. Diese kann und sollte für zü-

Nicht ganz ultraneu, aber immerhin wegweisend ist die CD-ROM-Version des Luftkampf-Klassikers. Lucas Arts ist damit eine der ersten Firmen gewesen, die einen Schritt heraus aus der Klasse "Nett aber platzfressend" getan haben.

gigen Spielablauf allerdings doch besser als Unterverzeichnis auf der Festplatte angelegt werden, wo sie nie mehr als 1 MB Platz in Anspruch nimmt.

Da man nun auf ständigen CD-ROM-Zugriff angewiesen ist, läßt sich wohl ein etwas schläfriger Spielverlauf erwarten – doch weit gefehlt. Innerhalb der einzelnen Spielabschnitte hält das Programm alle Informationen im Arbeitsspeicher und bietet verzögerungsfreies Spielgenuß. Ansonsten hält auch die CD-Version von "Secret Weapons of the Luftwaffe" den gewohnt hohen Qualitätsmaßstab ein: Umfangreiche Handbücher mit historischem Unterbau informieren in deutscher und englischer Sprache. Die Wahl von Arcade- oder Strategie-Modus für die Kampfeinsätze ermöglicht auch weniger reaktionsschnellen Spielern den Zugang. Auch angesichts technisch brillanterer Games wie X-Wing oder Wing Commander ist SW immer noch packend. Es hat neueren Simulationsspielen den hervorragenden "Feldzug"-Modus voraus, bei dem man neben dem Action-Element auch die strategischen Fähigkeiten bei der Leitung kompletter Lufteinheiten unter Beweis stellen kann.



▲ Ein kriegerisches Vergnügen

Neben Aktionen, die an die Historie angelehnt sind, kann man im gesamten Spiel auch eigene Wege gehen und die Last der Geschichte hinter sich lassen. Blättert man etwas im deutschen oder auch im englischen Handbuch, so fällt die unbeschwerte und teilweise Begeisterung ausdrückende Schreibweise über die damalige Zeit und ihre Helden auf. Dabei sind sich die offensichtlich nicht deutschen Autoren des Handbuchs keinesfalls zu schade, auch deutlich Bewunderung für die technisch und strategisch bisweilen hervorragenden Leistungen der deutschen Seite durchblicken zu lassen. So etwas ist hierzulande doch auch nach 50 Jahren immer mit einem Beigeschmack verbunden. ■

Ulrich Schmitz/sz

»GUT«

Von Seebären und Hansestädten

DER PATRIZIER

System: **PC** (4 MB RAM, 6 MB Festplattenplatz, CD-ROM-Treiber ab MSCDEX 2.1, unterst. SoundBlaster), empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Ascon**, 4830 Gütersloh, Muster von: **Hersteller**.

Ein Spiel, das in der ASM-Wertung eine Gesamtnote von 11 Punkten erreicht, dabei einen saftigen Hitstern einheimst und einem völlig begeisterten Marcus dazu noch einen jubelnden Gastkommentar entlockt, muß einfach gut sein. So geschah es tatsächlich in ASM 7'92, und **der Patrizier** war tatsächlich eines der ganz großen Software-Ereignisse des Jahres. Später bewies das Programm dann durch seine Verkaufszahlen, daß Strategie-Freunde im ganzen Land unsere Einschätzung teilen. Wer mochte da noch behaupten, die Deutschen brächten nur langweilige Spiele ohne Pfiff und Atmosphäre her-

Die deutsche Softwareschmiede Ascon hat sich Zeit gelassen: Fast genau vor einem Jahr erschien der Strategie-Hammer "Der Patrizier" für PC, ST und Amiga. Die aufwendige CD-ROM-Version durfte also lange ausreifen. Sie überrascht nun vor allem mit atemberaubender Musikbegleitung.

vor? Doch auch Gutes läßt sich bekanntlich immer noch ein wenig verbessern. Und die CD mit ihrem gigantischen Speicherplatz erlaubte es Ascon nun, dem Hitspiel noch einen kräftigen zusätzlichen Kick in Sachen Atmosphäre zu geben. Die Sache beginnt schon beim Intro. Moment, diese Musik kann meine Soundkarte doch unmöglich hervorbringen! Für ein Sample viiiel zu lang, und außerdem fehlt das gewohnte Piepsen. Für FM-Sound aber einfach zu klar und zu schön. Des Rätsels Lösung: eine Audio-CD-Spur auf der Patrizier-Silberscheibe enthält rund eine halbe Stunde Geräuscheffekte und herrlichste Begleitmusik mit mittelalterlichem Flair. Das Programm steuert das CD-ROM-Laufwerk als Player immer genau an die Stelle innerhalb des Mammut-Stücks, die der jeweiligen Spielsituation entspricht. Eine absolut geniale Methode – und man kann sich den stimmungsvollen Soundtrack auch über einen ganz gewöhnlichen CD-Player anhören. Ein weiteres Plus, das durch die CD ins Spiel kommt, besteht in einem halben Dutzend beeindruckender Animationssequenzen. Diese wirken teils wie mit dem Pinsel gemalt, teils beruhen sie offensichtlich auch auf digitalisierten Videovorlagen. Man könnte fast sagen "Viel zu schade zum Spielen" –



▲ Immer eine Handbreit Wasser unter dem Kiel

könnte, wenn nicht auch das Spiel selbst so gnadenlos gut und motivierend wäre. Man spürt den Stolz, den der Eigner bei der Taufe der neuen Kogge empfindet, und die fröhliche Aufbruchsstimmung, wenn die Mannschaft bei Sonnenschein und Möwengekreisch in Richtung Bremen, Wismar oder Ystad Segel setzt. Wer auf vergnügliche und spannende Weise historische Hafenluft schnuppern, Gegenspielern und Piraten ein strategisches Schnippchen schlagen und ganz nebenbei eine Menge Wissen über Handel und Wandel zur Blütezeit der Hansestädte mitnehmen will, dem ist dieser CD-ROM-Titel allerwärmstens zu empfehlen. ■

sz

»SEHR GUT«

Biete Software

AMIGA

Biete Originale für Amiga: Becker Text II 99 DM, Silent Service II 49 DM. VogtMarkus, 07307/23188.

VK: Orig. für Amiga u. PC. Lemmings 2, Dune 2, X-Wing, Comanche-Data, Stunt-Island, Pirates 2, Elite 2, Strike-Commander, Chaos-Eng., Ultima-Undw. 2, uvm. Tel: 07321/48578

Biete Originale für Amiga: Becker Text II 99 DM, Silent Service II 49 DM. VogtMarkus, 07307/23188.

Amiga und PC Orig.: Ultima 7, Eye of Beholder 2, Civilization, Inca, Taskforce 1942, Monkey 2, Eternam, der Patrizier, History Line, Dune, Mad TV, 80 weitere. Tel: 05382/4858

Amiga 500 KS.1,3 + 2.04 + Monitor + ca. 100 Disketten, alles Originale + 2 Mäuse + Grafik/Textverarb. PG 1 MB erweitert + Joystick. Festpreis 1500 DM + Versand. H.Hinderer, Gartenstr. 54, 7500 Karlsruhe 1.

Amiga: U55 John Joung II, Skie or Die, 688 Attack Sub, Harpoon, Nebulus, Beckertools + Buch, Nuclear War je 25 DM - NN + Porto extra. Abs. Stefan Gibbert, Brautrockstr. 19, 5584 Bullay.

Biete Originale für Amiga: Becker Text II 99 DM, Silent Service II 49 DM. VogtMarkus, 07307/23188.

Verkaufe Orig. f. Amiga: Hook (30), Another World (30), Birds of Prey (30), Fl. of Intr. (30), Lure of the Temptress (30), uva. - Liste bei: Markus Pettenpaul, Klinke 7, 4952 Porta-Westfalica.

AMIGA-Originale zu verkaufen, insg. 40 Stk.: Adventure, Rollenspiele, Strategie, Flugsimulat. Je Spiel DM 10,- bis 35,-. Anrufen und nachfragen. Tel: 030/9166241.

ST

Biete Original Atari ST Software mit dt. Anleitung sehr günstig (Preise in Klammern): Sundog (10), Imperium (20), GFA Basic 2.0 (Prg.sprache, 10), Daily Mail (Brieferstellungsprg, 50), MegaMax Modula II (230). Werktags ab 18.00 Uhr unter 0621/303977.

PC

Verkaufe diverse PC-Spiele u.a. (4th & Inches 15 DM, Tie Break 25 DM, Summer-, Winter- und California-Games 35 DM u. Grand Prix Master 15 DM). Telefonnummer 08323/6668.

Verk. Orig. PC-Spiele!! Auch Tausch. Preis pro Spiel DM 60,-, WGH 3, HLS2, Aces o.P., Wing Com.II, UW II, Comanche, Lost F. o. Sher. Holmes. Suche J.Conn. Tennis für SNES. B.Wieloch, 0211/400410.

PC: C1 35,-; WC2 + SO1 + 2 + Speech 100,-; S.Holmes 55,-; SQ 4 40,-; Bane 25,-; Ultima Underworld 50,-; Ultima 6 39,-; Double Density 40,-! Andreas Pfautsch, Tel: 08621/4818

Verk. ältere PC-Originale: UG, BTCS, Ishar, Legend, Shadowland, Spirit o., S101, Sim Earth, Unkrul, KQ5, Kathedrale, Wonderland uvm., je 35 DM. 07223/74317, Roland/Alex ab 18 Uhr.

PC: verk. Originale. U7, Kyrandia, Humans, Holmes, Indy 4, TIM, Alone, MM4, M.Pockets, DM, Temptres, KQ6, Glory 3, Hexuma, MI 2, alles dt. für je 65,- DM. 07223/74317, Roland/Alex ab 18 Uhr.

Windows Org. Software mit RegKart. Ami Pro 500.- Freelance Graphics 550.-, Lotus 123 500.-. Alle 1400,-. Harald Boldt, Blackenhof, 6521 Hamm, Tel. 06246/7155.

Verk. Falcon 3.0, Hline, Aces, WC2 + Spech, F15 3, Comanche, Monkey 2, EOB 1 + 2, M1 Tank, Third Courier, Battle Command, B.Isla Data, P38, MM4, Tel: 0228/666036.

Verkaufe Zephyr 4.0 (FoxPro 2.0 Datenbank), registriert, dt. Handbuch, dt. Programmhilfe u. Democompiler, 80 DM; M.Pfeiffer, Tel: 07531/32243.

Verkaufe Original Patriot 50.-, X-Wing 50.-, Burning Steel 45.-, F 117 A St. Fighter 45.-, Perfect General 45.-, Western Front 30.-, Ultima 6 20.-. Am Wochenende unter 02208/5364 (Jörg).

PC Originale: SWOTL 50,- DM, Wingcomander I 40 DM, Aces of the Pac. 50,- DM, Roketeer 50,- DM, Vette 40,- DM, Secret of Monkey Island 40,- DM + N.N.V.A. auf Anfr. 02822/52415.

C64

C64, Floppy, Drucker, Joystick, 50 Disketten, 3D-Programm zu verkaufen. Festpreis DM 280,-. Tel: 02422/7608 (abends)

KONSOLE

Kaufe und tausche Spiele der Systeme Supernes, Megadrive, Nes u. Master, gegebenenfalls auch mit Konsole u. Zubehör. Anrufe zw. 12.00 u. 18.00 Uhr, Tel: 0641/84874, Karlheinz

50 Game Boy Spiele für 380,-. Z.B. Batman II, Tennis, Dr. Mario, Castelian, Terminator II usw., nur kpl. Tel: 04521/71497 ab 19.00 Uhr.

Verkaufe S-NES-Spiele: Zelda 3 (70 DM), S.Probotector (80 DM), Mario Kart (75 DM), S.Mario World (70 DM). Tel: 0431/549409.

Verkaufe Module für Sega Mega Drive + Sega Master System! Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1. 0431/641670 0431/641670 0431/641670

ANDERE

Verkaufe orig. Spiele: Powerdrome, Archipelagos, The third Courier, Wing Commander I je Spiel 30,-. Ruft zwischen 18-19 Uhr an! Tel: 040/5361123 (fragt nach John)

Suche Software

AMIGA

Suche Tauschpartner für Amiga! Habe immer die neuesten Spiele, aber auch Anwenderprgs. Schickt Liste oder Disk an Mike Blank, Borgfelder Str. 16, 2000 Hamburg 26. See ya...

Suche Bard's Tale 1 + 2 für Amiga! Nur Originale! Zahle für beide je 20 DM! Tel: 09187/8335, Harald.

PC

Suche für PC Personal Nightmare. Zahle für 100% Original 60 DM. Tel: 04269/1738

PC Hilfe PC Suche Phantasy 1 + II auch ohne Anleitung. Angebote an: Guido Geiss, Hinterhofstr. 39, D-W-6528 Eich, 06246/7402

Suche für PC Personal Nightmare. Zahle für 100% Original 60 DM. Tel: 04269/1738

KONSOLE

Suche Neo Geo + Spiele / Game Boy + Sp. / Mega Drive + Sp. / SNES + Sp. / NES + Sp. / SM + SP. / GG + Sp. / .. und Modulsammlungen .. Tel: 04521/71497 ab 19 Uhr.

Kaufe Game-Boy-Spiele (auch US- und Japanware) sowie größere Posten und ganze Sammlungen. Angebote bitte an: Tel: 02309/75995

Kaufe Neo Geo Module Tel: 08020/633 (Beni)

Suche Konsole + Module für folgende Systeme: Super Nintendo, Nintendo, Sega Mega Drive, Sega Master System + PC Engine! 0431-641670 0431-641670 0431-641670

ANDERE

Suche Swotl, Hline, Falcon 3.0, Aces, Monkey 2, X-Wing, F15 3, Lemmi 2, Comanche, VW 2, Wizardry 7, KQ 1-6, WC 2, GS 2000 + Scen., Strike Com., Tel: 0228/666036.

Biete Hardware

AMIGA

Amiga 2000 mit 2. Laufwerk, Profex CM 14s plus Stereo Farbmonitor und Star 24-10 Drucker. Florian Kroeger, Dorfstr. 77, 3101 Eicklingen, Tel: 05149/343.

TOP ANGEBOT! Amiga 500, 1 MB m. Uhr, Mon. 10845, Action Replay MK 3, TV-Modulator, Ext. Laufwerk, 50 Disks, (NP 1700,-), VB 1100,-. Alles < 1 J., Tel: 0211/747074.

Verk. 1 Jahr alten Amiga 500, 1 MB, TV-Modul, Org. Spiel, 3 Joys, Maus, 80 Disks, Bücher, VB 650,- DM. Matthias Trier, Gartenstr. 9, O-6213 Stadtlangsfeld, Tel: 036965/281 (Fr. Trier)

A500, Speichererw., Farbmon. 1084 S, TV Tuner, Maus, 2 Joys, 9-N. Druck., Bücher, 2 Diskbox., 140 Leerdiskets, Originalsoftware, Haube, NW 2533,-, VB 1700,-; 0561/68040 (Christoph).

Verkaufe kaputten Amiga 500 mit Farbmonitor, 2 Joysticks, 1 Mouse, 1 Mousepad, Spiele, Bücher u. Computer-Zeitschriften für ca. 300-350-400 DM. Tel: 0228/250671, Stephan Detrouis, Merler Allee 42 a, 5300 Bonn 1

Verk. Amiga 500 mit 2,5 MB + Farbmonitor + externem LW + 2 Mäuse + 3 Diskettenboxen + Joystick + zahlr. Spielen + 300 Leerdisketten + folgende Bücher: Amiga-Spiele '92 + Das Adventurebuch + Reflections-Animator usw. 1300 DM. Thomas Bergen, Schillerstr. 39, O-5082 Erfurt, Fax + Tel: 28532

Amiga

Amiga 500, 1 MB + Ext. Drive + Action Replay 2 + Monitor 1084 S + TV-Tuner + LDG (Pioneer CLD-1500 + Dragons Lair) + 2 BTN-Stick + Mouse + 9 Bücher + 800 Disks + 21 Originale. 02368/55373.

Amiga 500, Monitor 1084 S, 1 MB RAM, Maus, Joystick, Bücher + Zeitschriften. Alles 100% ok. Zusammen nur DM 780 + Porto. Tel: 0431/549409

Verk. Amiga 500+ mit Monitor, 20 MB-HD, 2 MB-Speicher, 2. Laufwerk, 10 Top-Spiele + Gratis-Paket mit Hard- + Software für: 1800 DM !!! Tel: 0721/679066, Alex.

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2. LW (3.5), Video Adapter, 2 Joys, ca. 60 Disks, 1 Diskettenbox, Maus + Mauspad, Original "Civilization" nur 650 DM! Tel: 0201/581696 ab 18.00 Uhr.

Verk. wegen Systemwechsel A 500 + Monitor + Drucker + Software + Literatur und vielem Zubehör!!! Anfragen an: N.Frischmuth, Straße 73, Nummer 4, O-1123 Berlin.

Amiga 2000 mit 2. Laufwerk, Profex CM 14s plus Stereo Farbmonitor und Star 24-10 Drucker. Florian Kroeger, Dorfstr. 77, 3101 Eicklingen, Tel: 05149/343.

ST

Verkaufe Atari Mega 4 Komplettanlage mit megaviel Zubehör für 2500 DM (NP: ca. 4000 DM). Schreibt an: Sven Buchberger, Ernst-Ludwig-Str. 2, W-6101 Rossdorf!! SCHNELL

PC

Verk. VGA-Mono-Monitor und einen 64-Graustufen-Scanner! Preis: VB. Fragt nach Dirk! Tel: 0211/504300.

Verkaufe 8086, 10 MHz, 0.64 MBRAM, 20 MB, 2 Laufwerke (5,25/3,5), VGA-Karte, VGA Monitor, Tastatur, Maus, Joystick, Spiele. VP 1200 DM. Tel: 07131/403634 ab 17 Uhr.

Farbmonitor, S/W-Monitor, Atari ST zu verkaufen. Auch viele Originalspiele. Tel: 08386/4050.

Verkaufe Grafikkarte ATI EGA-Wonder, Treiber, Handbuch, 20 DM; XT-Klick-Tastatur, 10 DM; 286 XT-Board (HD-Cache on board), 8 MHz, 1 MB RAM, 50 DM; Citizen Swift 24 Nadeldrucker mit auto. Einzelblatteinzug, 430 DM; M. Pfeiffer, Tel: 07531/32243.

286-16 MHz Vobis AT fabrikneu! 3,5 + 5,25" LW, 42 MB Wechselplatte, VGA mit Monitor, Software und Drucker STAR LC 24-10 neu! komplett statt 3200 nur VB 2200 DM. Tel: 09659/780 z. Herr Chris Pröls.

C-64

Verkaufe C64 + 1541 II + 3 Joy. + Maus + diverse Software sowie Literatur! Preis nach VB! Zuschriften an Daniel Schmidt, Köledaer Str. 66 a, O-5231 Ollersleben.

KONSOLE

Nw. Game Boy zu verk. Mit 9 Spiel., z.B. Hunt for Red October, Track + Field, Probotector, Surer RC Proam usw. Mit Netzteil + 4 P. Adapter für 350 DM. Tel: 07272/8015.

Verkaufe Super NES (deutsch, 8 Monate alt) mit Mario, Zelda 3 und 2 Joypads für 339 DM. Anfragen (Mit Tel.Nr.) an: Tobias Fischer, Fichtenweg 7, 5469 Windhagen!

Verkaufe - Verkaufe - Verkaufe Amerik. Super NES + 3 Joypads + 10 Module (S.F. II, S.M.Kart, Pilotwings, Contra III ...) + Action Replay Pro nur kompl.!!! Preis: 1100.-, Tel: ab 19.00 089/568545

Game Gear + Shinobi + AV Adapter VB 150,- Tel: 05605/6668 (ab 18.00)

ANDERE

Verk. Commodore PC-10 II, zwei 5 1/4 LW, Joystick + Joystickkarte, Grün-Monitor und Disketten zu verkaufen. Tel: 090911361.

Verkaufe Drucker STAR LC-10, 2 Jahre alt, 120 DM. Tel: 0209/379565 ab 18 Uhr. Notfalls auf Anrufbeantworter sprechen. Rufe zurück.

Suche Hardware

AMIGA

Suche Amiga mit Zubehör preiswert. Tel: 0221/544162. Suche auch C64 + Zubehör, Tel: 0221/544162. Nur faire Angebote!

Verschiedenes

In eigener Sache

Minderjährige (also alle unter 18 Jahren) sollten unbedingt vor einem geschäftlichen Abschluß auf eine Kleinanzeige hin mit Ihren Eltern darüber sprechen.

Fast 10.000,- DM warten auf Euch! Super Nebenverdienst für jeden und völlig legal und risikolos. Info gegen 1 DM RP bei Jörg Gräber, Aschrottstr. 15, 3500 Kassel.

KUEPPENSHRECK SYSTEMS, die Linzer Mailbox für den Großraum Europa! Schwerpunkte: Esoterik, Magie, Science Fiction und Musik! Call now: 0043-732-52628.

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert.

Tausche mein SNES + 1 Sp. oder Mega Drive + 1 Sp. gegen 1 Game Boy + 25 Spiele. Tel: 04521/71497 ab 19 Uhr.

Biete Hilfe bei englischen Beschreibungen bzw. Fachtexten. E.Görsch, Weingarten 6, O-3600 Halberstadt.

Es gibt halt immer noch Infos über verschiedene Briefspiele bei mir: Andrea Viehl, Hardweg 16, 6301 Reiskirchen/Ettingshsn.

Du willst ein neues Spiel? Du hast kein Geld? Null Problemo!!! 100 DM pro Tag. Information für 1 DM Porto bei: Alexander Niewels, Arminiusstr. 3 a, 4792 Bad Lippspringe, 09292/50161

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Für Sie sofort durchführbare Tätigkeit von Zuhause aus. Info gegen frank. Rückumschlag: Chiffre-Nr. 510

Soccer Professional - Fußballclubs selbst zum Erfolg managen! Infos für 1 DM bei Rainer Grundl, Elm-schenhagener Allee 13, 2300 Kiel 14

KS Postspiele! Boys and girls, einfach mal testen: GRATIS-Info bei Volker Jankowski, Am Steingarten 14/102, 6800 Mannheim 1. Immer noch keins...?

Suche ASM-Special Nr. 1, 2, 3, 4, 5, 10, 11. Zahle Neupreis. Markus Nussbaumer, Bauernstr. 9, A-4052 Ansfelden, 07229/89884.

Markt

Hoher Heim-Nebenverdienst !!! 24 verschiedene Nebenjobs + Extras. Freie Zeiteinteilung von zu Hause. Unterlagen geg. DM 2,- Briefm. bei: M.Serter, Mittelstr. 31, 4019 Monheim.

Tausch

Amiga + Super NES Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es, (auch Demos, Sekas etc.) evtl. auch Anfänger. Dial fast: 0424/422040.

AMIGA: Tausche PD's & Demos für den A500 & A 1200. Schickt Eure Tausch/Verkaufsangebote an: Bülent Ünlen, Richardplatz 21, 1000 Berlin 44, Tel: 030/6843218 ab 18.00 Uhr.

Amiga + Super NES Suche Tauschpartner. Habe das neueste und suche es, (auch Demos, Sekas etc.) evtl. auch Anfänger. Dial fast: 0424/422040.

AMIGA: Tausche PD's & Demos für den A500 & A 1200. Schickt Eure Tausch/Verkaufsangebote an: Bülent Ünlen, Richardplatz 21, 1000 Berlin 44, Tel: 030/6843218 ab 18.00 Uhr.

Clubs

1. Super-Nintendo-Club mit Zeitung - Infos - Tests - Gebrauchtmart - Videos - Streetfighter CD's - T-Shirts - Japan - Infos ... Infos: Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis.

1. Super-Nintendo-Club mit Zeitung - Infos - Tests - Gebrauchtmart - Videos - Streetfighter CD's - T-Shirts - Japan - Infos ... Infos: Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis.

Kontakte

Neu! APC-Amiga, der Club für den Amiga. Jeder ist willkommen - Neulinge oder Profis! Gratis-Info bei: APC-Amiga, Postfach 18, CH-9445 Rebstein ... See you!

DOUBLE TROUBLE - Deutschlands größter und ältester Videospieleclub bietet Clubzeitung, Tips etc.! Über 600 Mitglieder können nicht irren: Jeder sichere Weg führt zu uns! Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, W-1000 Berlin 47.

Suchen Kontakt zu Computerclubs, Computershops zwecks Gestaltung eines Schülerzeitungsworkshops. Zuschriften an Björn Rosen, Hufenweg 28, O-1260 Strausberg.

Der Tronic-Verlag informiert:

WICHTIG - WICHTIG

Ab der Ausgabe 8/93 gibt es die Rubrik "Gewerbliche Kleinanzeigen" in der bisherigen Form nicht mehr.

IHRE CHANCE!

Verwandeln Sie Ihre bei uns gebuchte gewerbliche Kleinanzeige gegen einen geringen Aufpreis in einen professionellen Blickfänger im Rahmen unserer neu eröffneten Rubrik:

"Marktplatz"

Ihr Vorteil:

- gute Sichtbarkeit durch klare Anordnung (Formate einheitlich*)
- hoher Beachtungswert und leicht auffindbar durch die Anordnung nach Postleitzahlen
- freie grafische Gestaltung

Anzeigen unter dieser Rubrik (bei Zusendung eines Filmes bzw. einer reprofähigen Vorlage) kosten:

nur DM 350,- (+MwSt.) - Rabatte nach Malstaffel

***(Format: 60x80mm, s/w)**

Weiterhin gibt es als Niedrigpreis-Möglichkeit noch die gewerblichen Kleinanzeigen, die aus einem Fließtext bestehen und keine freie Gestaltung bieten. Diese werden mit "G" gekennzeichnet und zusammen mit privaten Kleinanzeigen unter der Rubrik "Kleinanzeigen" veröffentlicht. Veröffentlichung nur gegen Vorkasse (Scheck oder Einzug) - siehe auch Kleinanzeigenkarte im Heft.

Haben Sie noch Fragen?

Auskünfte:

**0 56 51/ 929-115
o. 117**

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele- verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

CRAZY GAMES

2x in

2300 Kiel 14

Kirchenweg 10a

Tel.: 0431/73 67 23

und

Holtenauerstr. 237

Tel.: 33 73 63

Telefax: 33 57 17

Auch Verkauf: Zu super Preisen!

ENTERTAINMENT

Alert
Lynx
Konsole inkl. Blue
Lightning Demo 199,-
Power Pakete je 249,-

Batman Returns 79,-
Casino 79,-
Checkered Flag 69,-
Hockey 79,-
Hydra 79,-
Klax 79,-
Kung Food 79,-
Olix 79,-
Rampart 79,-
Shadow o. L. Beast 79,-
Slime World 69,-
Steel Talons 79,-
Super Skweek 79,-
Told 79,-
Xenophobe 79,-
Zarlor Mercenary 69,-

Cleaning Kit 49,-
Comlynx Kabel 19,-

Versandkosten
Nachnahme DM 9,-
Vorkasse (Scheck) DM 6,-

Gratisinfo
anfordern!

micro Robert, Kernerstraße 5, W-6924 Neckarbischofsheim
☎ (0 72 63) 6 45 52 ☎ FAX 6 02 26

PD/SHAREWARE für MS-DOS

Super Preise

je 5,25" - 2,80 DM

je 3,50" - 3,20 DM

Katalogdiskette GRATIS!

EDV-Zubehör

Disketten, Farbbänder,

Programm Vollversion

USW.

Preisliste anfordern bei

WSC-Computersysteme

Wolfgang Sauer

Wernerstraße 2

W-4200 Oberhausen 1

Tel. 02 08/85 54 30

Fax. 02 08/85 58 13

Umsonst...

haben wir leider nichts
Aber günstig sind unsere Angebote trotzdem.

	PC	Amiga
Comanche	105,-	---
Der Patrizier	99,-	79,-
F 15 III	108,-	---
History Line 1914-18	97,-	97,-
Populous 2	89,-	75,-
Sim Earth	---	79,-

Die ganze Welt der Computerspiele für
PC & Amiga gibts bei

Thomas Strobel Softwarevertrieb

Friedrich-Ebert Str. 26
8580 Bayreuth

Fordern Sie noch heute unseren Gratskatalog an!

Jetzt NEU in Essen

GAME BOY
AMIGA
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
ATARI ST
IBM PC

GAMESTORE

Computer - & Videospiele

Rüttenscheider Straße 181
4300 Essen
Tel.: 0201/77 72 25

Achtung ! Achtung ! Neu in Stuttgart ! Computerspiele- Verleih

Für PC - Amiga - MEGADRIVE

Software - Paradies

Mario Caruso & Felice Tufano GbR
Charlottenstr. 40 Tel.: 0711/2369964
7000 Stuttgart 1 Fax: 0711/2621979

Außerdem bieten wir an :

- Verkauf von Hard und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software
- Besorgung aller Arten von Hard- und Software
- Reparaturen und Umrüstungen von PC's

Wer möchte auf Provisionsbasis Geld verdienen?

Schriftliche Anfragen an:

**ZHO Versand, Rotkreuzstr. 5,
8050 Freising**

! Einer für Alles !

Software, Hardware, NES,
GameBoy, SNES, MegaDrive,
GameGear, * MUSIK *
Ihr Partner für Musik &
Software:

**ZHO Versand, Rotkreuzstr. 5,
8050 Freising**

**Sofort kostenlosen
Katalog anfordern!**

AMIGA- SUPERLIGA V1.4

Ligaverwaltung für
Bundesliga, eigene Ligen,
mit Spieltagen,
Kastentabellen uvm. DM

59,- + Versand

Gratisinfo von:

Rolf Morlock

Bahnhofstr. 42

**W-6729 Jockgrim,
Tel.: 0 72 71/5 13 44
Fax: 0 72 71/5 16 83**

STAR TREK FAN CLUB CENTRAL EUROPE

Bei uns gibt es alles über STAR TREK!!
Raumschiff Enterprise



- Die alte Serie (STAR TREK CLASSIC)
- Die neue Serie (DIE NÄCHSTE GENERATION)
- Die Zeichentrick Serie (STAR TREK ANIMATED)
- Die ganz neue Serie (DEEP SPACE NINE)
- Die 7 STAR TREK Kinofilme

Bei uns bekommt Ihr:

TREKWORLD
Das Mega-Magazin für alle Star
Trek Fans, 150 Seiten,
Vierfarbcover!!

CONVENTIONS
Große Treffen mit Stars aus STAR
TREK und jeder Menge Spaß

RIESEN SHOPSERVICE
Über 300 Artikel erhältlich
(Bausätze, T-Shirts, Bücher, Poster,
Fotos, Videos, Kalender u.v.a.m.)

Eine Shopliste, Clubinfo und 1
Aufkleber bekommt Ihr gegen 2 DM
Rückporto bei:

Michael Eberhardt
Biberkopfstr. 4
8900 Augsburg

**Anzeigenkunden
aufgepaßt!
Der Tronic-Verlag
informiert:
Siehe Seite 116**

Computer-Individuell

alles für den PC z.B. 15" Monitor
1280x1024 N.I., 0,28mm,
80 MHz, MPR II DM 999,-
Als 17" 0,26mm DM 1899,- oder
Motherboard 80386DX/40,
64K Cache DM 369,-

Tel.+Fax 069/5076810

Gewerbliche Kleinanzeigen

TOPSOFT GbR
IHR SOFTWARE PARTNER
 für folgende Rechner
 und Videosysteme
 AMIGA-C64/128-ATARI ST
 MS-DOS-SCHNEIDER CPC
 SEGA MASTER SYSTEM II-NES-
 SEGA MEGA DRIVE-ATARI LYNX
 GAME GEAR-CDTV-GAMEBOY
 SUPER NINTENDO-CD-ROM
 SUPER PUBLIC DOMAIN
 für AMIGA-MS-DOS-C64/128
 Leerdisketten 3,5" & 5,25"
 Lösungshilfen in deutsch
GRATISLISTE SOFORT
ANFORDERN
 Bitte Computertyp angeben!
 Firma TOPSOFT GbR
 POSTFACH 4
 8133 FELDAFING
 Telefon 0 81 57-34 28-Fax 44 08

GUARANA
 Morgens müde, alles ist so
 anstrengend, der Streß,
 Kaffeejunkie, keine Zeit...
 GUARANA hilft! Kostenlose
 Infos anfordern bei:
 WOLTER-Versand,
 Am Buchenwald 12,
 5067 Kürten,
 Tel. 02268/3270

**SCHNELL-REPARATUR
 DIENST**
 für Amiga, C-64 und PC
ANKAUF/VERKAUF von
 - gebrauchten Computern
 - Computerzubehör, Software
Computervertrieb
Kurt Fischer
 Kaufbeurer Str. 28
 8948 Mindelheim
 Tel.: 0 82 61 / 96 23
 FAX: 0 82 61 / 68 05

Mighty PC
 Software-Hardware-Konsolen
 Audio-Video-Zubehör
 Spiele u. Zubehör für
 » PC «
 » Amiga «
 » GameBoy «
 » SuperNintendo «
 » Sega MegaDrive «
 TEL.: 0241/527010
 FAX: 0241/563902
5100 Aachen

GAMES
 Martin Luther str.33
 7140 Ludwigsburg
 Tel:07141/903404
 Fax:07141/903409

MEGA DRIVE	
Road Rash 2	109,90
Powermonger	109,90
Sonic 2	94,90
Streets of Rage 2	94,90
Thunderforce 4	109,90
Tiny Toons	99,90
Turtles	109,90
SUPER NES	
Powermonger	129,-
Starfox	139,-
Mechwarrior	139,-
Gods	129,-

Ständig Neuigkeiten
 Preisliste anfordern

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC
 Computervertrieb Kurt Fischer
 Kaufbeurer Str. 28
 8948 Mindelheim
 Tel.: 08261/9623
 Versand & Ladenverkauf

**Public Domain &
 Shareware für MS-DOS**
 Fordern Sie unsere
 kostenlose Katalogdisk
 schriftlich an:
PD & SW Versand
Stroot & Deniz
 Kirchdorferstr. 164
 2102 Hamburg 93
 Tel./Fax 0 40 / 7 54 43 52

STAR TREK
 FAN CLUB CENTRAL EUROPE
 Bei uns gibt es alles über STAR TREK!!!
Raumschiff Enterprise

- Die alte Serie (STAR TREK CLASSIC)
- Die neue Serie (DIE NÄCHSTE GENERATION)
- Die Zeichentrick Serie (STAR TREK ANIMATED)
- Die ganz neue Serie (DEEP SPACE NINE)
- Die 7 STAR TREK Kinofilme

Bei uns bekommt Ihr:
TREK WORLD
 Das Mega-Magazin für alle Star
 Trek Fans, 150 Seiten,
 Vierfarbcover!!
CONVENTIONS
 Große Treffen mit Stars aus STAR
 TREK und jeder Menge Spaß
RIESEN SHOPSERVICE
 über 300 Artikel erhältlich
 (Bausätze, T-Shirts, Bücher, Poster,
 Fotos, Videos, Kalender u.v.a.m.)
 Eine Shopliste, Clubinfo und 1
 Aufkleber bekommt Ihr gegen 2 DM
 Rückporto bei:
Michael Eberhardt
 Biberkopfstr. 4
 8900 Augsburg

STOP!
 PREISE: ✓
 SERVICE: ✓
 AUSWAHL: ✓
 Fordern Sie noch heute
 unsere Softwareliste an
FANTASY
 Softwareversand
 04221/82225
 2870 Delmenhorst Haarlemer Str. 1

**Brandheiß
 in Marzahn**
 Crazy-Games
 Computerspiele
 Verleih - Verkauf für
 IBM, Amiga, C64, NES,
 Sega Master, Sega
 Megadrive, Game-Boy
 Geschäftszeiten
 Mo. - Fr. 13.00 - 19.30,
 Sa. 10.00 - 19.30
 Pöhlbergstraße 18
 O-Berlin 1140

**Secondhand-
 Soft-
 World** 
"Ihr Amiga-Spezialist"
 An- u. Verkauf von Hard- und Software
 ca. 1200 gängige Titel auf Lager
 Supersoftware zu Superpreisen
 Preisliste gegen 1.- DM Rückporto
 Wir freuen uns auf Ihren Anruf
W. Kraus & R. Geier GdB R
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 08458 / 2733
 Btx : secondhand soft-world#

PC
GAMES
 Shareware & PD
**Wirtschafts-
 simulationen**
ADVENTURE
Denkspiele
EROTIC
SPORT-Manager
 INFO kostenlos. Oder bestellen Sie unser
 Einstiegspaket - 5 Disks mit Spitzenprogr.
 unserer Wahl - 20 DM (einzeln viel teurer!!!).
ProSys Nachnahme: + DM 8
 Vorkasse (bar/Scheck): + DM 4
 5 1/4 oder 3 1/2 Zoll (angeben)
 Tel. 05732/74401 (24 Std.) Fax 05732/74401
 ProSysSystem - Postfach 4117 - 4972 Löhne

Programmierer
 die ihre Programme in Zukunft auf CD-
 ROM herausbringen möchten, aufgepaßt!
Originalkompositionen für Ihr Spiel
 + High-End Computermusikstudio
 in CD-Qualität
 + GEMA-FREIE!!! Originalkompositionen
 + Programmieraufwand
 für Musiksequenzen entfällt
 + Digitaler Supersound
 ohne Beanspruchung der CPU
 + günstiger als Sie denken
 + Spielfilmartige Vertonung
 passend zur Spielsituation
 + Geräusche und Sprachverfremdung
 + Verschiedene Stilrichtungen (Jazz,
 Techno, Pop, Rock, Volksmusik u.s.w.)
DIGITAL
 studio
 Studio für Computergestützte Nachvertonung
 z. Hd. A. Kühne
 Knud-Rasmussen-Straße 76 · 2400 Lübeck 1
 oder 23566 Lübeck · Telefon 0451/62 21 03
 Hot-Line Montag - Freitag 16 - 18 Uhr
 Demo-MC gegen DM 10,- telefonisch anfordern!!!

Gewerbliche Kleinanzeigen

GAMES

Martin Luther str.33
7140 Ludwigsburg
Tel:07141/903404
Fax:07141/903409

Titel	PC	AMIGA
X-Wing	106,90	
Ultima 7 II	84,90	
Strike Commander	106,90	
Lemmings 2	76,90	69,90
Chaos Engine	AA	54,90
Lionheart		61,90
Jonathan		91,90
Kick off 3		54,90
Streetfighter 2	61,90	61,90
Elite 2		AA
Space Quest 5	84,90	

Ständig Neuigkeiten
Preisliste anfordern

CD-ROMS ZU SUPERPREISEN

CICA Windows	39,--DM
Share.w.Bonanza(3CD's)	149,--DM
MEGA ROM 1	69,--DM
MEGA ROM 2	89,--DM
PEGASUS 1.2	89,--DM
Game Archiv 1	69,--DM
Fußb.Bundesliga 92/93	69,--DM
Danger Hot Stuff 2	39,--DM
Battle Chess	139,--DM
CAVEMAN Ninja	129,--DM
Conan	129,--DM
Kings Quest V	119,--DM
Spirit of Excalibur	149,--DM
Ultima 1 bis 6	129,--DM
CDV Game Power	89,--DM
Gif Galaxy (2CD's)	99,--DM

CD-ROM-Katalog kostenlos
CD-ROM Führer '93 80s. 5,--DM
Versandkosten 4,50DM

STARSOFT

JÜRGEN FISCHER
WEHBERGER STR.5
3253 HÖLDOENDORF

C-64

43-Spiele-Pack für 10,-

Wir bieten auf 6 Diskseiten
43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele
(aus allen Bereichen: Action, Arcade,
Strategie, Wirtschaftssimulation) für
nur **10,-DM** (Vorkasse: keine Ver-
sandkosten!; Nachnahme: + 7,50)
»Desweiteren bieten wir ein
Anwenderpack u. ein Lernpack
für je **10,-DM** ...
Fordern Sie auch unseren **kosten-**
losen PD-Gesamt-Katalog '93 an.
Er umfaßt 1.150 Disknr.
(>11.000 Programme!) für C-64 und
teilw. C-128 – ein Muß für jeden
Computerfan! » Eine Disknr. kostet
bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM
und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
-08333/1275-



"Ihre PC Profis"

An- u. Verkauf von neuer u. gebrauchter
Original Hard- u. Software
Wir können (fast) alles besorgen
Brandaktuell zu vernünftigen Preisen
Wir freuen uns auf Ihren Anruf
Preisliste gratis (1DM Rückporto)

C. Glöckl & H. Schmidl GdB
Ganghoferstr. 21
W-8071 Hepberg
Tel.: 08456 / 2199

Sie suchen Software zum Superpreis?

Wir haben sie. PD-Software für
den C64, C128 + CPM.
Gut, schnell, preiswert!
Gleich den Gesamtkatalog anfordern!
Bei CVS, PF 44
O-1240 Fürstenwalde

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR

... immer etwas preiswerter!
Schnell – Superauswahl – Topaktuell

**C64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV
SEGA NINTENDO LYNX C64/128 PD**

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles
KUNDENMAGAZIN kostenlos und
unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61 / 82 51 10
oder 82 48 46



NEWS SOFTWARE

Wir führen Spiele und Zubehör für

- **AMIGA**
- **PC**
- **Atari ST**
- **C64**
- **Macintosh**
- **CD-ROM**

News Software GmbH
Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

Software-Center-Kiel

Traumpreise für Top-Spiele

Immer die neuesten Programme
aller namhaften Hersteller
unbedingt Gratiskatalog
anfordern!

KSK, Mittelstr. 17
2300 Kiel 1
Tel. 04 31 – 55 56 03
Fax 04 31 – 55 56 04

auch führend in PD + Shareware
Fordern Sie die Gratisdiskette an.

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme
für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga
36-seitiger schriftlicher Katalog
(PC) oder Katalog-Disk (Amiga)
gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 08261/9623
Versand & Ladenverkauf

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

MAGIC

COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 · 8540 Schwabach 7
Tel.: 0911/640241 · Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.
Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.
Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!
Sofort kostenlose Preisliste
anfordern.
Bitte Computertyp angeben.
P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei
uns immer!!!

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-,
Grammatiktrainer (deutsch,
engl., franz., span., ital., lat.)
ab 6 DM
Gratisinfo von:
I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel. 07181/21709

** AMIGA **

The best of PD

Infodisk GRATIS!
Kai Lipphardt
Goethestr. 13
3507 Baunatal 1

The Best for SUPER NES

Alien 3 (dt.)	129,00 DM
NHLPA Hockey (dt.)	129,00 DM
Parodius (dt.)	119,95 DM
Super Star Wars (dt.)	139,00 DM

Tel. + Fax:
02307/61532 (24 h)

ATARI ST

Public Domain Soft

Riesenauswahl, Minipreise.
PD-Paket günstiger,
als die Konkurrenz erlaubt!
KATALOG GRATIS.
Ollis PD-Versand
Goethestr. 6, 6702 Bad Dürkheim

CD ROM

Immer die neuesten
Scheiben
aus Europa und USA zu
Superpreisen lieferbar.
Sofort kostenlose Preisliste
A93 anfordern.
Datentechnik Noest
Pf. 5824 - 4400 Münster

C-L-U-B-S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

ASM, CLUBS, Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: Double Trouble
Anschrift: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten: für Berliner DM 25,-, für Nichtberliner DM 30,-
Anzahl der Mitglieder: über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: kostenl. dreimtl. Mag mit kostenl. Kleinanz., Hotline, Wettbewerbe, gute Bez. zu Versandhändlern

Name: Amiga Softy Club
Anschrift: Florian Nuxoll, Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: halbjährl. DM 6,- in Briefmarken als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name: Internationaler LYNX-Club
Anschriften: (Deutschland) Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmittens 3; (Niederlande) Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmlen, Apeldorn; (Österreich) Christian Lenikus, Obertraun 27, A-4831 Obertraun; (Schweiz) Eugen Rodel, Sängelweg 45, CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten: (Deutschland) Anmeldung DM 5,- (Grundinfos), DM 3,- mtl. (für Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen: internationaler Infoaustausch, Mag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Kontakte, Treffen

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr, Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 15,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softproblemen, Lösungen zu Spielen, kostenl. Kleinanz., Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softkauf

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, kostenl. PD-Bibliothek, mtl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift: Wolfram Sparka, Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen, Tel.: 0751/62918 (Mo, Mi, Frab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten: DM 36,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen: Mag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

Name: Amiga-Ankh-Club
Anschrift: Marc Fischer, Buchenstr. 9a, 8311 Altfraunhofen
System/e: Amiga 500/2000/3000
Bedingungen/Kosten: DM 6,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubzeitung, An- und Verkauf v. Soft, Hotline, Anfängerhilfen, Tests & Programmierung

Name: Club No. 1
Anschrift: Michael Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 22
Aktionen/Leistungen: Tauschbörse für Hard- & Soft, PD-Soft für Amiga u. ST, Erfahrungsaustausch, Hotline, Rabatte beim Einkauf v. Hard- u. Soft

Name: Zefa Club
Anschrift: Alexander Fabian, Carl-Benz-Str. 6c, 6140 Bensheim 1
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Besitz v. C-64 mit Floppy; DM 4,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 150
Aktionen/Leistungen: mtl. 2 Clubdisks, Clubtreffen

Name: ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
Anschrift: Wolfgang Burger, Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 81
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

Name: Amiga Club Österreich
Anschrift: Marcello Isidori, Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 65 120,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 1300
Aktionen/Leistungen: Hotline tägl. v. 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift: Andre Lorenz, Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: Alter zwischen 15 u. 20 Jahre
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag

Name: AmigaPowerClub
Anschrift: Michael Reiserer, Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e: alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen: Selbstkosten-PD-Pool, Diskmag, eigene PD-Serie, Beratung etc.

Name: Future All e.V.
Anschrift: Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei: Ralf Kalkowsky, Eichendorffstr. 30, 4047 Dormagen 5, Tel. & BTX: 02106/45835
System/e: Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten: DM 7,50 mtl.
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen: PD-Pool für fast alle Rechner, Mag alle 6 Wochen (kostenl. Kleinanz.), Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

Name: DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift: DRAGI, z.Hd. Herrn Müller, Brühler Str. 42, 5353 Mechernich-Firmenich
System/e: STs
Bedingungen/Kosten: DM 6,- mtl., Studenten & Schüler DM 4,-
Anzahl der Mitglieder: k.A.
Aktionen/Leistungen: Softevermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

Name: 64'er Spiele Club
Anschrift: Wolfgang Weitzdörfer, Fürstenstr. 15, 8969 Dietmannsried bei Kempten, Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 5,-, DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Vorstellung privater Programme, Soft- und Hard-Flohmarkt

Name: The ultimate ComputerClub
Anschrift: Alexander Carbin, Birkengangstr. 26, W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine (Abd. Mags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen: PD-Pool, Mag (2 Disks) zweimtl.

Name: Magic Power
Anschrift: An'1 Pumpwerk 7, 2942 Jever oder Herrngarten 11, 2942 Jever, Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 5,-, DM 2,-
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

Name: Warrior-Club
Anschrift: Alois Latzelsberger, Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33, Tel.: 030/8262888
System/e: Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: DM 25,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: z.Zt. 30
Aktionen/Leistungen: kostenl. dreimtl. Mag, Hotline, Trödelmarkt

Name: The Strike Force 2000 Soft
Anschrift: Stefan Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck, Tel.: 02043/33696
System/e: C-64 (Disk)
Bedingungen/Kosten: DM 10,- vierteljährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 80
Aktionen/Leistungen: mtl. Diskmag (gratis), Wettbewerbe, PD-Soft

Name: VASC - Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha, Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e: ST, Schneider CPC 464
Bedingungen/Kosten: DM 18,- (65 120,-) jährl., bzw. DM 10,- (65 70,-)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Mag, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper, Residenza Andromeda 10, I-20080 Basiglio/Milano 3, Tel. u. Fax: 0039-2-90785338
System/e: Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: DM 5,- (sFr 5,-, 65 35,-, alles inkl.)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen: Mag alle 4 Monate, Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC, Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27, Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: kein Mitgliedsbeitrag, jedigl. Erstattung der Versandkosten für das mtl. erscheinende Mag 'Joypad' und sonstige Post (ca. DM 25,- jährl.)
Anzahl der Mitglieder: über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen: Mag, Hotline, Clubrabatte

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift: Wilhelm van Beek, Schmelendeide 30, 4194 Bedburg-Hau, Tel.: 02821/69917
System/e: Atari ST, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 5,-, DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener ST, Kontakt-, Info- und Erfahrungsaustausch, Beratung auch für Nichtmitglieder

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück, Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven oder Harry Rink, Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 10,- zweimtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Grafik- und Animationswettbewerb mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift: Christian Lohmann, Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten: DM 3,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, mtl. Preisausschreiben

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli, Schwedstr. 46, 1000 Berlin 49, Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

Name: A.U.C.H. (Amiga User Club Herten)
Anschrift: Timo Gertenbach, Blitzkuhlenstr. 22, 4350 Recklinghausen
System/e: alle Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitz eines Amigas, DM 4,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Clubtreffen, Grafik- und Musikerstellung, Problemlilfe, Fetten, eigene PD-Serie, PD-Tauschtage, Rabatte für Mitglieder, Kontaktherstellung

Name: Blue System
Anschrift: Frank Willeke, Turmstr. 71, 4220 Dinslaken
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: DM 8,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 74
Aktionen/Leistungen: kostenl. dreimtl. Mag, Wettbewerbe

Name: The Real Computer Club
Anschrift: Oliver Tretbar, Nordstraße 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 3,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, dreimtl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift: Jürgen Kühn, Sommergasse 105, 6940 Weinheim, Tel.: 06201/56585
System/e: PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten: Jugendl. DM 20,- jährl., Volljährige DM 40,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: zweimal mtl. Clubabend, Projektarbeiten, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

Name: Amiga-Club (BTX)
Anschrift: *4136192#
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: k.A.
Aktionen/Leistungen: TSW, Forum, GBG, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

Name: Powergames
Anschrift: Wolfgang Graßhof, Augsburgstr. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: DM 3,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift: Am Södnernmoos 20, 8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: unter 18 Jahre DM 36,- jährl., über 18 DM 60,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen: Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hard-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/93747 u. 93748)

Name: Multi Atari User Club
Anschrift: Tobias Geuther, A.-Reinhardt-Str. 73a, O-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: Teilnahme an Treffen DM 1,-, sonst kostenlos
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubtreffen

Name: UFO-PC-Club
Anschrift: Andreas Sticksel, Dreifingerbach 49, 7972 Isny
System/e: PC, Game Boy
Bedingungen/Kosten: DM 18,- halbjährl.
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Hilfe bei Problemen, Sammelbestellungen, An- und Verkauf, PD

Name: Amiga-Star-Club
Anschrift: Marco Schnellbacher, Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
System/e: Amiga 500, 1000, 2000
Bedingungen/Kosten: Schüler DM 6,50 mtl., Erwachsene DM 8,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: PD-Versand (mtl. eine Disk), Clubtreffen, Mag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift: Marco Kreuzpaintner, Teisenhamerstr. 5, 8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 5,-, DM 3,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, Hotline, Verleih, Tausch

Name: CDTV-Profi-Center
Anschrift: Sykosoft, Bokelfenner Str. 2a, 4815 Schloß Holte-Stukenbrock, Tel.: 05207/5589, Fax: 05207/50151
System/e: CDTV, Amiga u. CD-ROM
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf von CDTV-Soft, Wettbewerbe, technischer Service

Name: Computer Club 2000
Anschrift: Im Mühlenfeld 16, 2852 Bederkesa, Tel.: 04745/1332 oder 7687
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Porto
Anzahl der Mitglieder: 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Diskmag, Flohmarkt, PD-Versand etc.

Name: Console-Club-No.1
Anschrift: Wolfgang Schäde, Postfach 322, 8938 Buchloe, Tel.: 08241/2951
System/e: Sega Mega, Super Famicom, NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, Game Boy
Bedingungen/Kosten: DM 16,- dreimtl., Info gegen adressierten und frankierten Rückumschlag
Anzahl der Mitglieder: 260
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, Hotline Mo-Fr 18-20h

Name: The best Amiga
Anschrift: Oliver Weiner, Mühlenstraße 146a, 4800 Bielefeld, Tel.: 0521/296440
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 15,- einmalige Anmeldung
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Soft-Tauschbörse, Infos gegen Rückporto

Name: Extrem
Anschrift: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/42766, Fax: 02872/6900
System/e: Amiga, C-64/128, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega & Sega Master
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 623 EG-weit
Aktionen/Leistungen: Hotline (tägl. 19-21h), Sammeleinkauf, Wettbewerbe, Mag, Tips, Programmierhilfen, PD-Soft, Softentwicklung, Clubtreffen

Name: Power-World-Club
Anschrift: J. D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/185115
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten: DM 5,- bis DM 20,- je nach Leistungen
Anzahl der Mitglieder: 66
Aktionen/Leistungen: Amiga/C-64-PD-Pool, Copy-Parties, Digi-Service, Wettbewerbe, Tauschbörsen, monatliche Softlieferung

Name: Alien's Revenge
Anschrift: Marcus Rude, Blankenburger Str. 28, O-3300 Schönebeck 1, Tel./Fax: (0037) 938-5101
System/e: PC, auch C-64, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: keine Systemkriege, keine Viren, Aufnahmegebühr DM 5,-, DM 10,- mtl., Infos gegen Rückporto
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammeleinkäufe etc.

Name: The three Superfreaks
Anschrift: Jörg Küßner, Hauptstr. 44, 2251 Arlewatt, Tel.: 04846/1614
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 12,-, DM 5,- mtl. plus Porto
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubzeitschrift, Infos gegen Rückporto

Name: Powergames
Anschrift: Wolfgang Graßhof, Augsburg Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: DM 3,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, Wettbewerbe etc.

Name: Sonic Club
Anschrift: Ralf Altmann, Alemannenstr. 51, 7700 Singen, Tel.: 07731/49592
System/e: Sega Mega, Sega Master, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: DM 15,- dreimtl.
Anzahl der Mitglieder: 46
Aktionen/Leistungen: Sofilverleih, Sammelbestellungen, dreimtl. Mag, Treffen, Clubkarte etc.

Name: Amiga-Tigers
Anschrift: Nico Pothmann, Mont-Cenis-Str. 121, 4690 Herne 1, Tel.: 02323/10507
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 2,50 mtl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, sechsmtl. Clubdisk, sechsmtl. Kick Off-Turnier

Name: Amiga-Club
Anschrift: Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 4290 Bocholt
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 170
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, billige Hard- & Soft, PD-Pool, Mailbox, Info gratis

Name: Amiga Monsters
Anschrift: Marcel Gateau, Hintermark 3, 5400 Koblenz
System/e: Amiga 500, Sega Game Gear
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 10,-, DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Preisausschreiben, Clubkarte, Geburtstagsgeschenk

Name: Amiga Computerclub Essen
Anschrift: c/o Gerhard Rally, Keplerstr. 5, 4300 Essen 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Schüler & Azubis DM 3,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: kostenl. Kleinanz. in Mag & Diskmag etc.

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: DM 5,- zweimtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Clubdisk zweimtl., Infodisk gegen DM 3,-

Name: Pee Sea Sunshine Club
Anschrift: Stephan Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1
System/e: PC, Amiga, GameBoy
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 40,-, DM 20,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: 157
Aktionen/Leistungen: Tausch, Mitgliedskarte, Hotline (nur Mitglieder, Fr & Sa 19-21.30h, Tel.: 0421/237835)

Name: RTS Programmierer Club
Anschrift: Roland Stief, Feuchter Str. 26, 8508 Wendelstein 2, Tel.: 09129/3280 o. 09129/7369 ab 17h
System/e: ST, Mega ST
Bedingungen/Kosten: kein Beitrag, nach Möglichkeit Programmiererfahrung
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag, Programmierung

Name: Bochumer PC-Club
Anschrift: Postfach 101149, 4630 Bochum
System/e: PCs jeder Art
Bedingungen/Kosten: einmalig DM 10,-
Anzahl der Mitglieder: z. Za 73
Aktionen/Leistungen: jährl. Clubfete, zweimtl. Clubdisk

Name: Europ-Computer-Club
Anschrift: Roger Züger, Bettbau, CH-8854 Siebnen
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: DM 50,- jährl. (sFr 40,-)
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Mailbox (Sept.)

Name: The Advanced Amiga User
Anschrift: c/o Andreas Kunz, Postfach 101103, 4330 Mülheim a.d. Ruhr
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: kein Beitrag
Anzahl der Mitglieder: 90
Aktionen/Leistungen: Diskmag, Demo-Pool, Membercard

Name: Amiga Club England
Anschrift: Bastian Kuepper, 55 Derby Rd., Croydon, Surrey CR0 3SF, England
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 5,- (sFr 5,-, 68 35,-)
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: viermtl. Mag, Beratung, Bez. zu Händlern

Name: Förderverein für kreative Computeranwendung e.V. Saar
Anschrift: FkC, Grühlingshöhe 4, 6602 Dudweiler, Tel.: 06897/768111 bzw. 768101, Fax: 0681/584273
System/e: PCs
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: k.A.
Aktionen/Leistungen: Infos, Beratung, Messe für Privatanwender

Name: Atari Demo Club
Anschrift: Niederberger Höhe 44, W-5400 Koblenz-Niederberg
System/e: ST, STE, Falcon
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Club-Disk, kostenl. Kleinanz., Hotline, ausschließlich Demos und Tracker-Module

Name: The Personal-Computer Club
Anschrift: Björn Gerteis, Lessingstr. 17d oder Frank Zervos, Lessingstr. 19b, 6550 Bad Kreuznach
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, dreimtl. Disk, Sammelbest. Wettbewerbe, etc.

Name: TGP
Anschrift: Dorfstr. 17, 8212 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20h), Mailbox: 08641/2055
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 290
Aktionen/Leistungen: Mag, PD, Low Cost, Karte, Parties

Name: Amiga-Club Oberösterreich
Anschrift: Franz Pichler, Bahnhofstr. 207, A-4822 Bad Goisern
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 6S 20,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Programmierung, Adventure, Strategie

Name: Pro Atari Computerclub
Anschrift: PRO-ATARI, Ralf Rüdiger, Postfach 1453, 6908 Wiesloch, MausNet: Ralf Roecker @LU
System/e: ST/TT
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 150+
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Hotlines, Messen, Infodisk bei: PAC-NRW, Moritz Kralemann, Coesfelder Str. 43, 4650 Gelsenkirchen, Tel.: 0209/770877

Name: ACC - Aktueller Computer Club
Anschrift: Martin Fuchs, ACC, Reintal 120, 8153 Weyarn
System/e: STs
Bedingungen/Kosten: Infos gegen DM 5,- (Schein)
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: Mag, Verleih, auch ausl. User

Name: 5-Star
Anschrift: Dr. Robert Reischmann, Hardtheimer Weg 19, 7042 Aildingen 2
System/e: Game Gear, Neo Geo, Mega Drive, SNES, andere a.A.
Bedingungen/Kosten: Aufnahme durch Abo v. Mag
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: Tests, Tips, Second Hand, Treffs, Kontakte zum Handel

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: DM 5,- zweimtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Disk, kostenl. Kleinanz., Demos

Name: Nintendo-User-Club
Anschrift: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1
System/e: Game Boy, NES, SNES
Bedingungen/Kosten: DM 4,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 197
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Tausch, Hotline

Name: Interessengemeinschaft A1000
Anschrift: IGA1000, Jörg Herz, Nordstr. 13, 5432 Würges, Tel.: 02602/6390
System/e: nur (!) Amiga 1000
Bedingungen/Kosten: je nach Leistung
Anzahl der Mitglieder: ca. 120
Aktionen/Leistungen: mtl. Diskmag, eig. PD-Serie, Mailboxen, etc.

Name: GCC - German Computer Club
Anschrift: GCC, Hildegundisstr. 13, 4052 Korschenbroich 4
System/e: PC (ab 286)
Bedingungen/Kosten: einmalig DM 9,-
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag & Disk, PD, Shareware

Name: Amiga Club Baden
Anschrift: ACB, Andreas Rindt, Ortenaustr. 15, 7570 Baden-Baden, Tel.: 07221/54971 oder Oliver Lederle, Sebastianstr. 5, 7554 Kuppenheim, Tel.: 07222/47645
System/e: alle (hauptsächlich Amiga)
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 5,-, DM 2,- mtl., DM 20,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: 11
Aktionen/Leistungen: Clubtreff, mtl. Infoblatt, dreimtl. Disk, Clubkontakt etc.

Name: The Nintendo-Club
Anschrift: Majer Günter, Kaserstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis
System/e: SNES
Bedingungen/Kosten: DM 50,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 150
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, Mitgliedskarte, Verlostung, Aufkleber, Video

Name: H.A.C.
Anschrift: F. Bicini, Via Cometa 4, 06123 Perugia, Italien, Tel.: +39-75-5728028
System/e: Atari ST/E/TT/Falcon
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Kontaktpflege

Name: New Masters Club
Anschrift: NMC, Am Rheinauer See 45, 6800 Mannheim 81, Tel. 0621/891450
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 400+
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubzeitung, PD-Pool, Superrabatte bei Hard/Soft, Wettbewerbe, Tips u. Tricks-Disk mtl.

Name: The Lighthorsemen
Anschrift: Oliver Knagge, Visebekerstr. 2, W-4593 Schneiderkrug
System/e: Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: mind. 13 Jahre alt, DM 20,- jährl.
Anzahl der Mitglieder: z.Z. 13
Aktionen/Leistungen: Mag, Geburtstagüberraschung, wöchentl. Treffen, Tips, Feten, Flohmarkt

Name: AMIGA MEGAWORLD CLUB
Anschrift: Rainer Nawratil jun., Muttenthalerstr. 4, 8884 Hoehstaedt (Donau)
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl., alle Altersstufen
Anzahl der Mitglieder: 78
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubdisks, Hilfe für Anfänger, So- und-Rubrik, Programmiererkursus, Soft- und Hardwaretests, Wettbewerbe, PD-Serien, Tips und Tricks, Kleinanzeigenmarkt, Berichte von Messen und Herstellern, Grafik-Rubriken, Lösungswege und vieles mehr

Name: TEAMCOACH-Postspielgruppe
Anschrift: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt
System/e: Amiga und andere (Computer nicht nötig)
Bedingungen/Kosten: Startgebühr, DM 4,- bis DM 6,- mtl., Katalog DM 2,- Rückporto, Katalogdisk (Amiga) DM 5,-
Anzahl der Mitglieder: 30 - aber steigend
Aktionen/Leistungen: Postspielteilnahme, Magazin, Infodisks mit PD-Software, Katalog, Hotline, zweimal im Monat dicke Infos/Auswertungen, Kleinanzeigen...

Name: APC (Amiga PC)
Anschrift: Alexander Niewels, APC, Arminiusstr. 3a, 4792 Bad Lippspringe
System/e: Amiga 500, PC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 3,-, DM 5,- mtl.
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubzeitung je nach System, Jahrestreffen, Geburtstagüberraschung, hohe Prämien, Hard- und Software-Service

Name: Black Devils
Anschrift: Claus Beerta, Brinksweg 9a, 2944 Wittmund 1, Tel.: 04462/6480
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: Aufnahme DM 10,-, DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: PD-Ware, Magazin, Bestellungen, Tips u. Tricks, Tests, etc.

Name: Adventure Fans
Anschrift: Heiko Häusler, Postfach 45, 7591 Sasbach, Tel.: 07841/5061
System/e: PC, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: DM 1,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen: Adventure u. Rollenspiel, Pläne u. Lösungen (über 300 Stück)

Name: PC-Superclub
Anschrift: Alexander Hübner, Breite Str. 6, 7980 Ravensburg 1
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 126
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Clubzeitschrift mit Clubdisk (nur 3,5 Zoll DD oder HD), Share- und Freewarevertrieb, Anfänger- und Einsteigerhilfen

Name: Videocom
Anschrift: Thomas Vitali, Reiterweg 3, 8022 Grünwald
System/e: Super Nintendo, Mega Drive, Master System, Game Gear, NES
Bedingungen/Kosten: DM 6,- mtl., DM 3,- (Post)
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Club-Mag, Hotline zu Spielen, Komplettlösung eines Spieles vierteljährl., Preisausschreiben, Clubcard, Modulverleih

Name: Sega Club
Anschrift: Thomas Vitali, Reiterweg 3, 8022 Grünwald
System/e: Mega Drive, Master System, Game Gear
Bedingungen/Kosten: Anmeldung DM 1,-, DM 5,- mtl., DM 3,- (Post)
Anzahl der Mitglieder: 13
Aktionen/Leistungen: zweieinhalbmtl. Club-Mag, Preisausschreiben, Hotline zu Segaspielen, halbjährige Sonderausgabe, Clubcard, Game Gear Modulverleih, dreimtl. Komplettlösung eines Spieles

Name: SHARK-BYTE ENTERTAINMENT SOFTWARE
Anschrift: c/o Jörg Benne, Krekelerweg 13, 4300 Essen 14, Tel.: 0201/502990 (Do ab 16h)
System/e: PC, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: Man muß Programmierer sein (!), keine Beiträge
Anzahl der Mitglieder: 11
Aktionen/Leistungen: Erstellung von Computerspielen und deren Verkauf an professionelle Firmen

Name: TOP SECRET
Anschrift: Tobias Kahler, Waldweg 2, 3551 Gossfelden
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: DM 1,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Sammelbestellungen, Tips&Tricks, Hotline, Kleinanzeigen, Verleih, Preisausschreiben, Beratung u.s.w.

Name: Blackout 64
Anschrift: Rolf Hofmann, Bahnhofstr. 72, 6475 Glauburg 1, Tel.: 06041/50880
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: DM 10,- mtl., Info gegen DM 1,- Rückporto
Anzahl der Mitglieder: 23
Aktionen/Leistungen: mtl. 3 Disketten und Clubzeitung, PD-Soft, Programmierkurse, Tips&Tricks, Kontakte, neueste Demos, Mailbox, Hotline, Preisausschreiben

Name: Mastercuts
Anschrift: Tobias Speckin, Woerderrmoorweg 45, 2000 Hamburg 62
System/e: Amiga 500, Amiga 2000, CDTV
Bedingungen/Kosten: DM 5,- mtl.
Anzahl der Mitglieder: 19
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, Clubtreffs, kostenl. Kleinanzeigen, Clubdisk, Sampletausch, suche noch aktive people, die den Club mit schmeißen

Name: Meininger PC-Fan Club
Anschrift: R. Pfeifer, Weingartental 12, O-6100 Meinigen
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: unterschiedlich
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Club-Disk, -Mag, Hilfe bei Soft- u. Hardwareproblemen, Kleinanzeigen, Sofilverleih, Scanservice u. einiges mehr, Info geg. DM 2,- in Briefmarken

Name: NINTENDO-USER-CLUB
Anschrift: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1
System/e: Super NES, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: DM 2,30 für Clubmag u. Porto
Anzahl der Mitglieder: 74
Aktionen/Leistungen: mtl. Club-Mag, Hotline, Modulverleih, Clubmarkt

Name: Videospiele-Club
Anschrift: T. Krempa, Postfach 103922, 2800 Bremen, Tel.: 0421/3379738
System/e: SNES, Mega Drive, Game Boy, NES, Master System, Game Gear, LYNX
Bedingungen/Kosten: k.A.
Anzahl der Mitglieder: ca. 300
Aktionen/Leistungen: Modulverleih, Vermittlung gebrauchter Module, Hotline, Club-Mag

Eine letzte Chance ...

...liebe Vereinsmeier, geben wir Euch, um uns innerhalb der nächsten Tage mitzuteilen, wie die neue fünfstellige Postleitzahl Eurer Clubadresse lautet. Bei der Gelegenheit könnt Ihr natürlich gleich dazuschreiben, ob sich bei Euch sonst etwas geändert hat. Der Lohn der Mühe wird ein topaktuelles Clubverzeichnis im nächsten Heft sein. Übrigens sollten uns auch die Clubs im Ausland ein Lebenszeichen geben: Hart aber gerecht, wie wir nun einmal sind, werden wir nämlich alle nicht aktualisierten Adressen aussortieren und damit ein romantisches Lagerfeuer für die nächste Redaktionsfete entfachen.

SPACE QUEST IV – ROGER WILCO AND THE TIME RIPPER

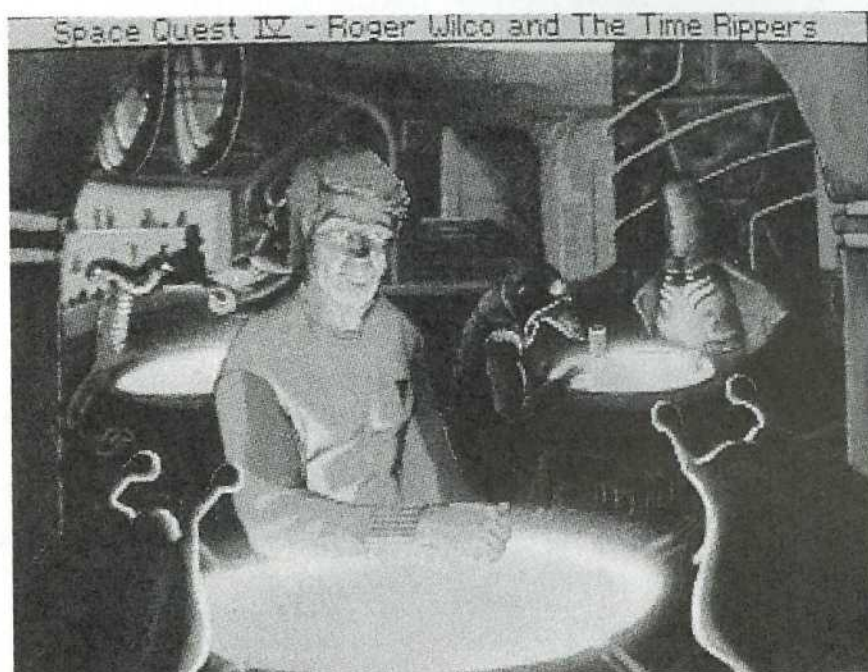
System: **PC-CD-ROM** (mind. 386SX, Festplatte, 2 MB RAM, VGA, unterst. Pro Audio Spectrum, SoundBlaster, Thunderboard, Sound Source, Maus), VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Sierra On-Line, USA**, Muster von: **Hersteller**.

Ganze 6 MB belegt Roger Wilcos Fettnäpfchenorgie nach bemerkenswert kurzer Installationszeit auf der Festplatte. Diese paar MB MUSS man SQ IV zwar nicht gönnen (das Spiel läuft auch mit einer Minimal-Installation auf Harddisk), SOLLTE man aber, da alles, von den Animationen bis zu den Ladezeiten, auf diese Weise sehr viel schneller und vor allen Dingen flüssiger abläuft. Wer den Platz nicht hat oder ihn nicht opfern will, muß eben mit einigen Verzögerungen und gebremsten Animationen während des Spiels rechnen. Im Gegensatz zur Floppy-Version glänzt das

Diplomhausmeister Roger Wilco darf jetzt auch auf CD zeigen, was für tolle Putzvarianten in ihm stecken. Sierra On-Line hat die Abenteuer des berühmtesten Besenschwingers der Galaxis zeitgemäß auf CD gebannt.

Programm auf der silbernen Scheibe zum einen mit etwas verbesserter Grafik, zum anderen und besonderen mit witziger Sprachausgabe. Hier muß den Produzenten doch mal gedankt werden, daß sie das Spiel nicht einfach 1:1 von Floppy auf CD 'rübergezogen haben, sondern es

Vom Himmel hoch, da komm' ich her



wenigstens ein bißchen CD-mäßig aufgepeppt haben.

Schwerstens verbesserungswürdig ist allerdings die Install-Routine, die den Spieler ganz schön im Regen stehen läßt, wenn er nicht ganz zufälligerweise über die absolut korrekte Hard- und Software-Konfiguration für dieses Sierra-Spiel verfügt. Da es nun mal eine leidige Tatsache ist, daß es auf dem CD-ROM-Sektor noch keinen einheitlichen Standard gibt, wäre es doch wirklich nicht zuviel verlangt, bei der Install-Routine zumindestens ein paar Files für möglicherweise nötig werdende Boot-Disketten mit draufzupacken. (Vollmundig angekündigt wurde diese Option zwar, aber offensichtlich später einfach vergessen oder sehr gut versteckt...)

Wer nämlich glaubt, daß es mit dem Kauf eines CD-ROM-Laufwerks getan sei, um schnellstens in völlig neue Spieldimensionen vorzustoßen, der hat die Rechnung ohne die Programmierer gemacht. Was da alles an oftmals wunderlichsten Fehlermeldungen fies grinsend vom Bildschirm lacht, ist (besonders bei diesem Programm) einfach phänomenal.

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SUPREMACY

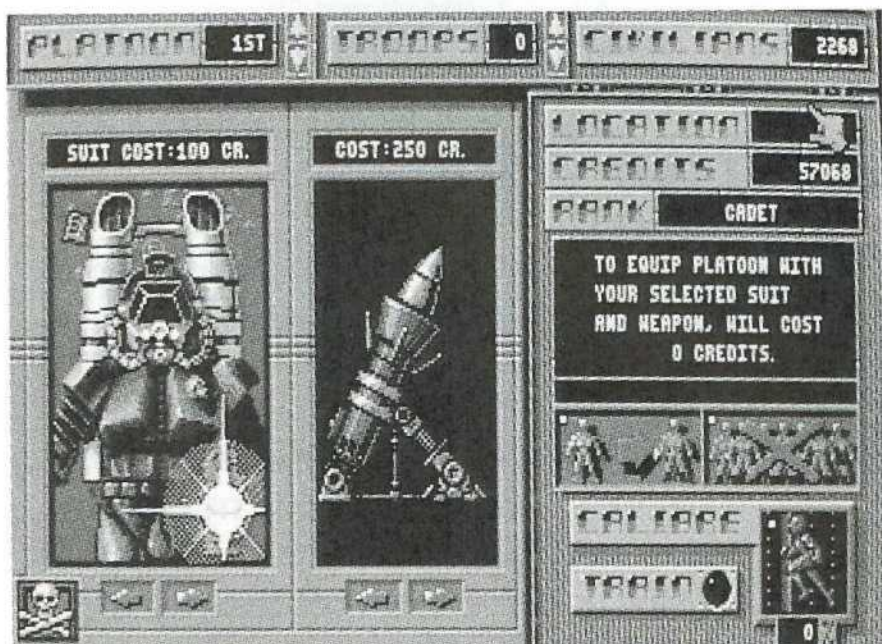
System: **PC-CD-ROM** (286/12, 512 KB, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Maus), VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Virgin Games, England**, Muster von: **Hersteller**.

Ein echter Oldie wurde fürs CD-ROM von Virgin Games versilbert: SUPREMACY. Die Mischung aus Strategiespiel und Wirtschafts-Simulation läßt die Herzen von Liebhabern dieses Genres auch heute noch höher schlagen.

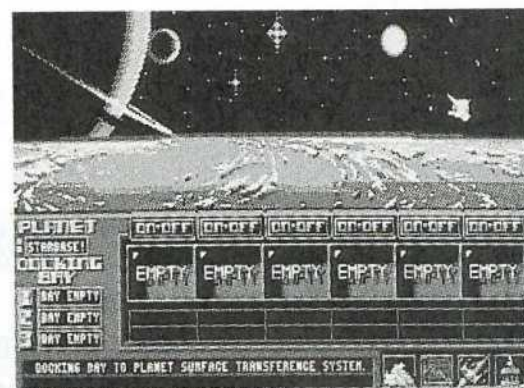
gen. Genauso wie es 1990 zum ersten Mal auf der Bühne der Computerspiele erschien, wurde es auch auf dieses neue Medium gebannt, was eigentlich etwas zur Trauer Anlaß gibt, da auf diese Weise eine Menge netter Verbesserungsmöglichkeiten verschenkt wurden.

Wie in alten Zeiten müssen nach wie vor Bodenschätze abgebaut, Soldatenheere ausgehoben und fremde Planeten via Terraforming mit atembarer Atmosphäre versehen werden, während sich Heere von Wissenschaftlern mit der Erfindung möglichst fieser Waffen die Zeit vertreiben. Bekannte Fakten also. Trotzdem macht das Spiel auch heute noch Spaß, sollte aber auf jeden Fall vor einem Kauf probegespielt werden, da es auf diesem Sektor inzwischen reichlich Konkurrenz bekommen hat (*wenn auch noch nicht unbedingt auf CD-ROM*). Eine knappe, aber immerhin ins Deutsche übersetzte Anleitung macht den Einstieg relativ leicht. Und Leute, deren Festplatte ohnehin ständig überlastet ist, wird es freuen, daß man Supremacy ohne jede Harddisk-Installation spielen kann.

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Armeen werden bewaffnet



▲ Was summt denn da im Orbit rum?

Das im Weltraum angesiedelte und mit exotischen Rassen nicht geizende Eroberungs- und Planetenbesiedlungs-Epos wurde allerdings für seine Hochzeit mit der kleinen Scheibe keiner Schönheitsoperation unterzo-

**Absolut
cooler
Sonderpreis!**

..... Bitte Bestellkarte benutzen



DAS MEGA-PHICK- DER ASSAULT- JAHRGANG

91 ★ nur 66,- DM*
90 ★ nur 60,- DM*
89 nur 60,- DM*

* nur solange
der Vorrat
reicht!!!

**inkl.
1 Sammelordner**

..... Bitte Bestellkarte benutzen



Spiele ohne

Geschafft. Endlich. Nach Wochen der Spannung und der langen Nächte ist das Adventure endlich geknackt. Mann, das war 'ne Aufgabe. Jetzt also mal verdienstermaßen halblang und einen lockeren Spieleabend inszeniert. Die Freunde für die Spielerunde zu finden, dürfte kaum ein Problem sein, die Anrufe sind schnell getätigt. Von meinen Freunden weiß ich, daß sie Spielen ohne Bildschirm sehr skeptisch gegenüberstehen... – aber auf die Mischung kommt es an, wie bei einem guten Menü!



▲ Vielseitige Unterhaltung bietet der Bausack

BAUSACK

von: **Klaus Zach**, für **2 - 8 Spieler ab 8 Jahren**, Preis: **ca. 80 DM**, Muster von: **Zoch Verlag**, 8000 München 40.

Der Bausack kommt als erster auf den Tisch. Ausgeschüttet sieht es aus, als ob ein Kleinkind einmal wieder seine Bauklötze nicht weggeräumt hat. Bei genauerem Hinsehen könnt Ihr aber schnell feststellen, daß sich eben nicht nur einfache Bauklötze in dem Beutel verborgen halten. Welch ein Formenreichtum: Da gibt es quadratische und rechteckige Holzteile, Kugeln, Kegel und Zylinder. Keine mathematische Form, die hier nicht dokumentiert wäre. Auch ein Tannenbaum und ein Osterei liegen auf dem Tisch: ein Alljahresspiel! Aus einem kleinen Säckchen werden Bohnen verteilt, die Währung im Spiel.

Der Bausack ist eigentlich eine Spielsammlung, die sich bereits mit Kindern ab 5 Jahren spielen läßt. Wir greifen natürlich in die Vollen und entscheiden uns für die Spielvariante, die "Knock Out" heißt. Hier wird in die Höhe gebaut, und es gewinnt der, dessen Turm am Ende noch steht.

Ein Spieler eröffnet die Runde, greift in das große Sortiment in der Mitte des Tisches, wählt ein Teil aus und sagt "Ich versteigere es höchstbietend!" Natürlich hat er ein sehr reizvolles Teil ausgesucht, etwa die große rechteckige Platte, auf der sich viele weitere Steine gut stapeln lassen. Ein begehrtes und deshalb auch teures Stück. Aber Vorsicht, viele Bohnen hat man nicht im Vorrat, deshalb sollte man gut haushalten. Der Spieler am Zug darf hier auch selbst mitbieten. Sind die ersten kleinen Turmbauten entstanden, wird das Spiel plötzlich verschärft. "Zum Ablehnen", sagt mein Nachbar, und reicht mir eine große geräumige Kugel, die sich auf meinen Holzwürfel nicht eben gut machen würde. Kaum die Chance, noch weitere Teile zu verbauen. Ich lehne also ab und muß dafür eine Bohne bezahlen. Der nächste Spieler müßte jetzt schon zwei Bohnen bezahlen, wenn er die Annahme verweigert. Vielleicht also doch nicht gezögert und mutig gebaut. Hier paßt nämlich viel mehr auf- und ineinander, als dies von den Formen zunächst zu erwarten ist. Großartige skurrile Gebilde entstehen, zwar wackelig, aber doch geschafft: wieder ein Teil verbaut.

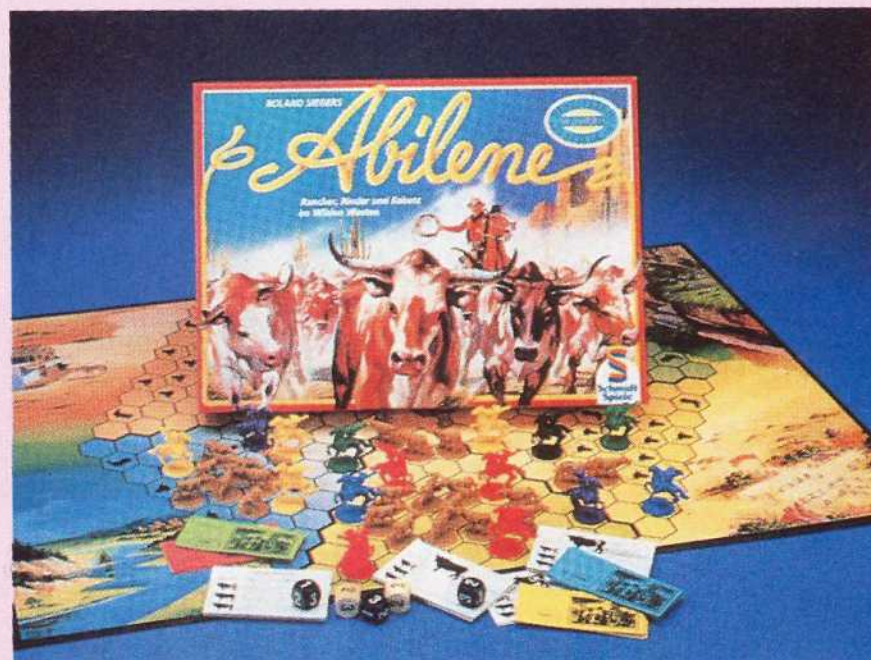
Je größer die Runde, desto mehr Spaß bietet der Bausack. Einfach genial, was an Spielspaß aus dem Sack gelassen wird! Doch immer kreativ kann man nicht sein, deshalb kommt anschließend ein gutes Würfelspiel auf den Tisch.

D

er Wilde Westen. Unendliche Weiten. Riesige Rinderherden. Ab und zu eine Stadt wie Abilene. Hier werden die Rinder zu klingender Münze gemacht. Abilene ist ein spannendes, taktisches Würfelspiel, in dem jeder "Rancher" versucht, seine Rinder nach Abilene zu treiben, wo sie zu einem möglichst hohen Preis verkauft werden sollen. Aber es werden nicht nur eigene Rinder angeboten, manches Brandzeichen kommt einem hier schon mal befremdlich vor. Doch wer aufmerksam verfolgt, was mit geklauten Rindern geschieht, wo sie in ihrer "neuen" Herde Unterschlupf zu finden hoffen, der wird in Abilene kein blaues Wunder erleben, sondern ein großer Rinderbaron werden.

ABILENE

von: **Roland Siegers**, für **3 - 6 Spieler ab 10 Jahren**, Preis: **ca. 60 DM**, Muster von: **Schmidt Spiel+Freizeit GmbH**, Erding.



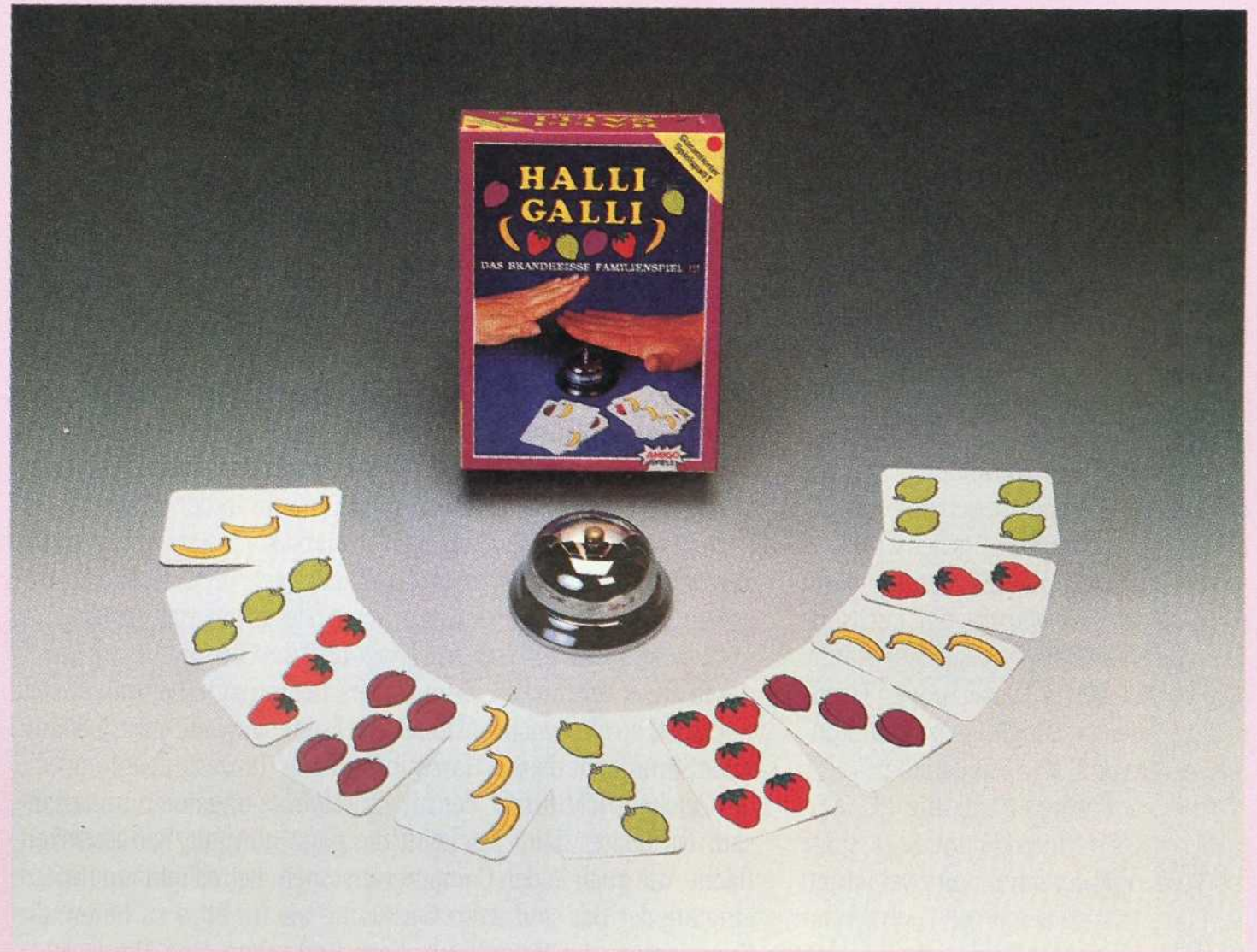
▲ Abilene: Wer hat das Zeug zum Rinderbaron?

Bildschirm

Abilene ist eine äußerst gelungenes Familienspiel, nur mit fünf Personen spielt es sich nicht so gut (wegen der Planeinteilung). Zwar bestimmen die Würfel das Schicksal, doch von der Atmosphäre und der gelungenen Aufmachung des Spieles ist jeder schnell gefangen, und man glaubt fast, tatsächlich das Getrampel und Gepolter der Rinderhufe zu hören. Eigentlich steht also einer Stampede im Wohnzimmer nichts mehr im Wege...oder?

HALLI GALLI

Für 2 - 6 Spieler ab 10 Jahren, Preis: ca. 22 DM, Muster von: Amigo, Rödermark.



▲ Halli Galli: Der Aufmerksamste gewinnt

Die Staubwolken der Rinderherde haben sich verzogen. Die Helden sind müde und ausgedörrt.

Neue Getränke stehen bereit... Und zum Schluß? Na klar, ein fetziger Rauschmeißer, so richtig Halli Galli. Wobei wir auch schon beim Thema wären. Die 56 Karten sind schnell verteilt, die Glocke wird, für jeden gut erreichbar, in die Mitte des Tisches gestellt. Jeder hat seine Karten in Form eines verdeckten Stapels vor sich liegen. Wer am Zug ist, deckt eine Karte auf und legt sie vor sich auf seinen Ablagestapel. Und nun gilt es, die Ablagestapel im Auge zu behalten! Auf den Karten sind verschiedene Früchte abgebildet. Sind irgendwo auf dem Tisch insgesamt fünf gleiche Früchte zu sehen (dies kann auch nur auf einer einzigen Karte der Fall sein), muß man sofort auf die Glocke schlagen. Richtig oder falsch? In Ruhe wird jetzt kontrolliert, ob zu Recht geläutet wurde. Ist dies der Fall, darf der "Glöckner" alle Ablagestapel der anderen Spieler einsammeln, denn Spielziel ist es, alle 56 Karten zu bekommen. Umgekehrt heißt das natürlich auch: Wer keine verdeckte Karten mehr hat, ist raus.

”

Freunde, Tisch und was zu knabbern – schon geht die Post ab! Heiße Brettspiele für lange Nächte!

”

Am Schluß gibt es also immer ein spannendes Duell mit High Noon-Stimmung. Aber Achtung, Wer auf die Glocke schlägt, und es ist ein Fehlalarm, der muß Karten an seine Mitspieler abgeben.

Ein schneller Blick und Reaktionsschnelligkeit sind bei Halli Galli gefragt. Ein richtig fetziges Spiel, das jedem Spieleabend seine ganz besondere (Klang-) Note gibt.

Rainer Scheer

Anzeige

LIFETIMES PRÄSENTIERT: ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. – Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!



Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Hercules-Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 KB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel; unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON: 0 23 61 / 3 62 67

TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44

BTX: 02361373214

MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

Vom Punk zum Tentakel

Anlaß für das Statement von Jack Sorensen war der Besuch des neuen Managing Directors der Firma bei deren deutschem Distributor *Softgold*. In Europa habe der Amiga sicher einen gewissen Stellenwert, in den USA allerdings sei vor allem die Konsole (*und hier Nintendo 8-bit*) bei den Kids und der PC bei den Erwachsenen angesagt.

Pessimismus hinsichtlich der technischen Möglichkeiten des 16-bit-Rechners spielen auch eine Rolle bei dieser Entscheidung: So sehe man am Beispiel von *Indy 4* und *Wing Commander*, daß sich nicht jedes Game auch auf dem Amiga spielen läßt. Entsprechend hob Sorensen hervor, daß es – zumindest von Seiten **LucasArts** – keine Umsetzung von *X-Wing* auf die "Freundin" geben wird.

"Die meisten Käufer werden dann nämlich fragen: Warum hat LucasArts das nicht besser hinbekommen? Natürlich werden wir für Umsetzungen Lizenzen vergeben – allerdings ist eine Konvertierung von *X-Wing* undenkbar."

Produziert werden soll für PC, CD-ROM sowie für Nintendo und Sega, sagte der 31jährige, der schon seit zwei Jahren bei LucasArts ist. Seinerzeit suchte man einen Business-Manager, und dieser Job war für ihn nichts neues, denn er hatte denselben Beruf bereits bei einer Bank

Die schlechte Nachricht zuerst: LUCASARTS wird keine Spiele für den Amiga mehr in eigenen Produktionsstätten herstellen. Vielmehr wolle man marktorientiert produzieren, heißt es; und der Markt sieht in den USA nun mal anders aus als hierzulande.

ausgeübt. Danach zog es ihn als Börsenmakler an die Wall Street, und schließlich landete er bei den Computerspielen. Er selbst bevorzugt Simulationen wie z.B. *Wing Commander* oder das hauseigene *X-Wing*.

Interessant ist, daß Jack vor seinem Manager-Dasein professioneller Musiker war. Bereits in der Schule spielte er in einer Punk-Rock-Band Gitarre und unterstützte später 30 Bands mit seinem Können.

Wen wundert es also, daß er gerade vom musikliebenden Tentakel so gut zu sprechen weiß, das Anfang Juni sowohl in der PC-Version als auch in der CD-ROM-Fassung auf den Markt kommen soll: *Day of the Tentacle* wird es nämlich auch als "Talkie" geben. Bei letzterem steht es dem Spieler frei, die Texte nur zu hören oder zu lesen oder beides.

Gleiches wurde mit *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* getan, das in dieser Version bereits im Mai erscheinen soll. Hier wandte sich LucasArts an ein Synchronstudio und fand sogar eine ziemlich ähnliche Stimme wie die von Harrison Ford. Das Ganze läuft anfangs wie ein Zeichentrickfilm ab, der nichtsdestotrotz ungemein unterhaltsam ist. Später dann erscheint die ganz normale Benutzeroberfläche, wie auch in den Computerversionen. Beim Fight am Hintereingang der Bar sind dann Geräusche wie im Film zu hören; die Kommentare der Hauptfigur allein sind schon eine Mordsgaudi. Natürlich darf auch das berühmte "oh-oh" nicht fehlen, wenn einmal etwas Unerwartetes eintritt.

Softgold denkt darüber nach, das Ganze in Deutsch zu übersetzen und will prüfen, inwieweit dies mit dem Original-Synchron-Sprecher von "Indy" möglich ist. Auch eine deutsche Version von D.o.t.T. als "Talkie" ist nicht ausgeschlossen (*Kleiner Tip: Man stelle sich die deutsche Sprecherin von Sophia aus den "Golden Girls" als Edna vor!*).

Steve Dauterman und Kalani Streicher, die Jack begleitet hatten, brachten noch ein weiteres Bonbon mit: Ende des Jahres wird es eine weitere *Star Wars*-Episode für PC und CD-ROM geben: *Rebel Assault*. *X-Wing*-Fans dürfen sich schon jetzt auf eine der nächsten Ausgaben freuen, wo wir ein ausführliches Preview bringen werden.

Für 1994 sind zwei neue Grafik-Adventures geplant, zu denen sich Jack Sorensen aber noch nicht äußern wollte – außer, daß das eine ein Comedy-Adventure und das andere mehr im Science-Fiction-Bereich angesiedelt sein wird. Er ließ offen, ob es *Monkey Island III* geben wird. Ebenso seien einige Projekte für Sega in der Arbeit.

Jack versprach, im Juni in Chicago mehr Infos zu liefern. Wie wir LucasArts kennen, dürfte es die eine oder andere Überraschung sein, die uns dort erwartet.

kate



▲ V. l. n. r.: Steve Dauterman, Kalani Streicher, Jack Sorensen

Schont uns nicht: Malt uns einen!

Wir — das sind Psygnosis, Alliance Division und die ASM — suchen die witzigsten, buntesten, originellsten oder verrücktesten Lemmings, die Ihr zu Papier bringen könnt. Monster-Lemmings, Harley-Lemmings oder Gruffie-Lemmings, egal! Wir nehmen alles! Bewaffnet Euch mit Buntstiften, Malkasten, Spraydose oder was auch immer, und gebt es uns!

Und das gibt es zu gewinnen!

- 1. Preis:** Ein Wochenende für zwei Personen in Liverpool, mit Flug, Hotelübernachtung von 500 Mark und Lemmings-Märchern **inklusive Frühstück, einem Taschengeld (best of all) einem Besuch bei den Psygnosis.**
- 2.-4. Preis:** Je ein handsigniertes Exemplar von Lemmings 2 für PC, Amiga oder ST plus ein Jahresabo der ASM für 1994.
- 5.-12. Preis:** Je ein handsigniertes Exemplar von Lemmings 2 für PC, Amiga oder ST.
- 13.-100. Preis:** Je eine Lemmings-Anstecknadel vom Edelsten.

So wird's gemacht:

Bringt Eure(n) Spezial-Lemming(s) am besten auf ein weißes Blatt Zeichenkarton. Rechts unten sollten unbedingt Ever Name und Ever-Aliker stehen. Gut verpacken, die Adresse nicht vergessen und bis zum **30. Juni 1993** (Einsendeschluß; es gilt das Datum des Poststempels) abschicken an:

**ASM,
Lemmings-Malwettbewerb, Postfach 870,
3440 Eschwege**

Pro Teilnehmer darf nur ein Gemälde eingesandt werden! Rechte von aller Art sind ausgeschlossen. Mitarbeiter und Angehörige von Psygnosis, Alliance Division und ASM dürfen natürlich nicht teilnehmen.



Fast geschenkt

Amiga-Besitzer können sich freuen, denn für sie heißt es nun viermal: Für schlappe 30 DM direkt in Eure Floppy. Dieser Preis kann natürlich von Händler zu Händler differieren, in jedem Fall könnt Ihr bei den folgenden Produkten ganz gehörig den Geldbeutel schonen.



Die vier Games werden von Global Software re-released. Carcharodon – White Sharks dürfte eigentlich noch bekannt sein, zumal es noch das aktuellste ist. In diesem Shoot'em Up werden ein oder zwei Spieler in eine futuristische Welt entführt, wo es mit etlichen Extrawaffen zur Sache geht. Hersteller Demonware verspricht bis zu 37 Millionen Kombinationsmöglichkeiten innerhalb des Waffensammelsuriums, was wir natürlich nicht überprüft haben (nach Adam Riese und Eva Zwerg würden wir hierfür 35 Jahre, sechs Monate, zwei Tage und 2:37 Stunden benötigen. Da wir aber so ganz nebenbei noch andere Dinge zu tun haben...). Unsere Begeisterung im Frühsommer '91 hielt sich jedenfalls in Grenzen, aber gutes Mittelmaß ist ja auch schon was.

Mit Battle Squadron landete Innerprise im Januar 1990 einen ASM-Hit. Nach heutigen Maßstäben gäbe es dafür allenfalls ein gutes "Zufriedenstellend", denn sowohl Technik als auch Spielablauf des klassischen Ballergames sind längst überholt. Das wird die Fans dieses Genres aber sicher nicht stören, und ich denke auch, daß man nicht immer nur nach Perfektion schauen sollte.

Die eigentliche Motivation kommt nämlich dann, wenn der Joystick locker in der Hand liegt, der Feuerknopf gedrückt wird und die Sprite-Vernichtung auf dem Monitor seinen Lauf nimmt. Und zwar so, wie der Spieler möchte! Das nennt man dann "Action pur", und genau das bekommt Ihr auch mit diesem Programm.

Zufriedenstellend anno 1990 (!) waren The Plague und Lost Dutchman Mine. Beginnen wir mit letzterem: Ein alter Goldsucher fand im Jahre 1942 die Hauptader, doch er starb, bevor er irgendwelche öffentlichen Ansprüche stellen konnte. Nun ist es an Euch, den genauen Lageort festzustellen. Das klingt wie ein Adventu-

re, doch so ganz einordnen läßt es sich denn doch nicht. Es ist eine bunte Mischung aus allen möglichen Genres, vorrangig aber Strategie. Der Zahn der Zeit hat aber tüchtig genagt; ich persönlich fand es beim (erstmaligen) Anspielen so interessant wie das Warten darauf, daß der Schiefe Turm von Pisa sich aufrichtet. Kaufen, wandern, buddeln, schießen, trinken, schlafen... SCHLAFEN!!

The Plague ist wiederum ein Ballerspiel, bei dem ein Krieger, der wie Barbarium (Name geändert) aussieht und diesem auch alle Ehre macht. Gegen Riesenmonster und andere Wesen geht es mit der Superwumme im Anschlag, die bei längerem Knopfdruck alle Gegner zunichte macht. Wertung damals: 8. Heute: Na ja, für drei Zehner...

kate



▲ Battle Squadron



▲ The Plague

Vermietung und Verkauf
von Computerspielen

An- und Verkauf von
Gebraucht-Spielen

Amiga-Zubehör
Reparatur-Service

SofThek

Wielandstraße 25
6000 Frankfurt/M 1
Tel.: 0 69/59 01 80

Holzhofallee 1a
im Hause "Video-Time"
6100 Darmstadt
Tel.: 0 61 51/36 72 72

Kirschgarten 6
6500 Mainz
Tel.: 0 61 31/23 76 65

Sie möchten sich
selbständig machen?
Wir haben ein professionelles Konzept!

VDS GmbH
Wielandstr. 25
W-6000 Frankfurt/M 1
Tel.: 0 69/5 97 60 41

PEROKA SOFT VERSANDHANDEL

Amiga	
Battle Team (dt. Version)	71,00 DM
B 17	* 68,00 DM
Body Blows	49,50 DM
Chaos Engine	52,00 DM
Creepers	* 66,00 DM
Dark Seed 1.5	68,00 DM
Desert Strike	* 66,00 DM
Grand Prix	82,00 DM
Golf	82,00 DM
Gunship 2000	* 68,00 DM
Game of Life (dt. Version)	* 67,50 DM
History Line (dt. Version)	87,00 DM
Indiana Jones IV (dt. Version)	89,00 DM
Jonathan (dt. Version)	86,50 DM
KGB (dt. Version)	56,00 DM
Lionheart	61,00 DM
Lotus 1-3 Compilation	61,00 DM
Lemmings II	65,50 DM
Rome AD	66,00 DM
Reach for the Sky	* a. Anfr.
Space Hull	* a. Anfr.
Super Cauldron	* a. Anfr.
Tomato Games	65,50 DM
Tornado	* a. Anfr.
Transarctica	52,00 DM
Whales Voyages	65,50 DM
Wing Commander	89,00 DM

MS-DOS	
B 17	96,50 DM
Battle Team	78,00 DM
Birds of Prey	VGA * 94,00 DM
Chess Genius	149,00 DM
Chaos Engine	52,00 DM
Creepers	* 66,00 DM
Daughter of Serpents	81,00 DM
Dune II	65,50 DM
Eye of the Beholder III	* a. Anfr.
Flashback	* a. Anfr.
Incredible Machine	72,00 DM
Lemmings II	89,00 DM
Michael Jordan in Flight	80,50 DM
Mercenaries	80,50 DM
Pinball Dreams	* a. Anfr.
Sensible Soccer	* a. Anfr.
Strike Commander	94,00 DM
7 the Guest	* a. Anfr.
Street Fighter	68,00 DM
Sherlock Holmes	89,00 DM
Terminator 2029	* a. Anfr.
Transarctica	52,00 DM
Tristan Pinball	72,00 DM
Ultima VII Teil 2	94,00 DM
Ultima Underworld II	82,00 DM
Wordtris	68,00 DM
X-Wing	96,50 DM

ATARI - Spiele auf Anfrage
* Vorankündigung VORBESTELLUNG MÖGLICH!!!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bitte fordern Sie unsere KOSTENLOSE PREISLISTE an! (Bitte Computertyp angeben!!!) Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.

Vork. DM 6,- Postnachn. DM 9,- Ausland Vork. DM 25,-

PEROKA SOFT

Ruth Langebartels

Tel.: 02161/179018, Fax: 179019
Eickener Str. 136, 4050 Mönchengladbach 1

Mach's Dir selbst

Jahrelang hat die Goldbox-Serie von SSI den AD&D-Fans reichlich Material für nächtelange Computersessions geliefert. Jetzt wird mit Dark Sun eine neue Adventure Engine eingeführt, und, um allen Goldbox-Fans einen krönenden Abschluß der Serie zu liefern, vermarkten die Rollenspiel-spezialisten nun auch das Entwicklungssystem, mit dem solche Klassiker wie Eye of the Beholder entstanden.

UNLIMITED ADVENTURES

System: **PC**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **100 DM**, Hersteller: **SSI**, Muster von: **Softgold**, 4044 Kaarst.

Rollenspielfans können sich freuen. Wer schon immer mit abgetippten Leveleditoren an seinen AD&D-Adventures herumgedoktert und sich dabei gewünscht hat, die Editiermöglichkeiten sollten doch ein wenig weiter reichen, hat jetzt die Möglichkeit, unbegrenzt Einfluß auf das Spielgeschehen zu nehmen und ganz neue Stories selbst zu generieren. Das Unlimited Adventure Construction Kit ermöglicht es, Dungeons zu basteln, diese danach mit Texturen zu versehen, Ereignisse festzulegen, Dialoge zu gestalten und Rätsel auszuknobeln. Dabei ist in keiner Phase besonderes Fachwissen in irgendeiner Programmiersprache erforderlich. Alle Funktionen können über recht einfach zu handhabende Menüs angesprochen werden. Ein gewaltiger Grundvorrat an Monstern, NPCs und Grafiken wird gleich mitgeliefert. Größenbegrenzungen für die neuen Dungeons werden nur durch die Phantasie des jeweiligen Autors und die Aufnahmekapazität der Festplatte gesetzt.

Dungeon im Eigenbau

Der ambitionierte Weltenbauer fängt zunächst einmal an, sich die verschiedensten Karten für Dungeons und Burgen zu überlegen. Diese können danach mit dem Karteneditor erfaßt werden. Danach werden die Wände und Durchgänge der so entstandenen Labyrinth mit Grafiken versehen und können anschließend auch gleich

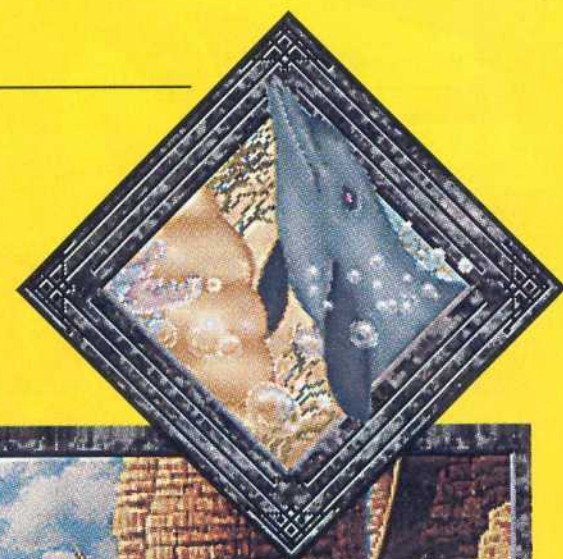


▲ Er kommt direkt auf mich zu!

einem Testlauf in 3D unterzogen werden. Anschließend verbindet man die einzelnen Karten untereinander mittels der üblichen Teleporter, Falltüren oder mit simplen Treppen. Um nicht den Überblick zu verlieren, kann der jeweilige Entwicklungsstand auf dem Drucker ausgegeben werden.

Ist die "Welt" nach den Wünschen des Designers wohl geraten, werden die verschiedenen Charaktere plaziert, die so ein Adventure üblicherweise bevölkern. Der Anwender kann zu diesem Zweck Rückgriff auf eine Datenbank mit über 100 vordefinierten Monstern nehmen. Jedes einzelne kann im Monster-Editor noch individuell verändert werden. So ist es zum Beispiel möglich, in einem Raum jede Menge Mini-Beholders zu plazieren, die der Held dann mit einem nassen Taschentuch erledigen kann.

Um die Monster auch visuell ansprechend darzustellen, wird auf einen großen Vorrat fertiger, teilweise animierter Grafiken zurückgegriffen. Dabei trifft man viele alte Bekannte aus älteren AD&D-Titeln wieder. Alternativ dazu können die Grafiken auch als D-Paint-Dateien importiert werden. Auf die gleiche Art und Weise werden Non-Player-Characters im Spiel untergebracht. Die NPCs haben die Aufgabe, dem Spieler an den hakeligen Stellen des Adventures weiterzuhelfen, indem sie Tips geben, Aufträge verteilen oder einfach nur den Schlüssel mit sich herumtragen, mit dem Tür X im Raum Y geöffnet werden kann. Man spricht in diesem Fall von Events. Auch für Events gibt es einen Editor und jede Menge vordefinierte Ereignisse. Nach den wenigen beschriebenen Schritten, die aber bei einem größeren Umfang des geplanten Games trotzdem eine Menge Arbeit bedeuten können, ist man theoretisch fertig. Wurden alle Grafiken und Events an der richtigen Stelle plaziert, kann man das neue AD&D-Adventure sofort spielen. Eine Herausforderung bleibt es aber, aus der Grundidee ein wirklich ansprechendes Spiel



▲ Zwischengrafiken sind das Salz in der Suppe

herauszuarbeiten, mit dem man auch alle Freunde schwer beeindrucken kann.

Immerhin werden die Kampfsequenzen schon mal in 3D-Schräg-Ober-Draufsicht dargestellt, und Steuerung und Fenstertechnik sehen ultraprofessionell aus. Zum besseren Verständnis des Entwicklungssystems ist weiterhin ein vorgefertigtes Demo-Adventure mit dem klangvollen Namen "The Heirs of Skull Crag" beigelegt. Dieses Demo allein dürfte für die meisten Fans schon Grund genug sein, sich das System zuzulegen. Anders als bei herkömmlichen Beipackspielen ist das Adventure nämlich richtig komplex und stellt eine würdige Fortsetzung der Erfolgsserie dar.

Angefertigte Adventures selbst zu lösen, ist natürlich recht langweilig, da man ja bereits alle Geheimnisse kennt. Damit es ein wenig spannender wird, können die Games an Freunde weitergegeben werden. Wünschenswert wäre dafür auch eine Run-Time-Version des Adventure Engine gewesen. Leider muß man jedoch im Besitz des kompletten Entwicklungssystems sein, wenn man Unlimited Adventures spielen möchte.

Erfreulicherweise hat Softgold eine deutsche Version des Programms bereits in Aussicht gestellt, über deren Erscheinen wir selbstverständlich in den News berichten werden.

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Steuerung.....	9
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Fast schon wie im Jet

Ein völlig neues Fluggefühl vermittelt der Reality-Joystick Virtual Pilot von CH Products. Zwar ist er auf den ersten Blick sehr wuchtig, aber seine ergonomische Formgebung bringt eine Menge Flugspaß. Doch Licht und Schatten liegen hier dicht zusammen. Die ersten Schwierigkeiten hatte ich bei der Montage auf meinem Schreibtisch. Die Befestigungsclammern sind für eine 55 mm dicke Tischplatte eindeutig zu kurz. Eine ausgediente Spanplatte mußte aushelfen. Dann war es aber soweit. Der Virtual Pilot ist optimal für den Microsoft-Flugsimulator in der Version 4.0 abgestimmt. Hier kann er seine Vorteile richtig entfalten. Im Gegensatz zu den meisten anderen Flugsimulatoren wird zum Beispiel beim Microsoft-Flugsimulator auch die Power-Funktion automatisch unterstützt und kann im Benutzermenü definiert werden. Dadurch wird es erst richtig realistisch.

Jetzt geht's los

Es erinnerte mich ein wenig an meinen ersten Alleinflug, als ich die Cessna von Chicago Meigsfield abheben ließ. Trimmung und Ruderausschläge sind ansprechend proportioniert. Trotzdem kommt es gerade am Anfang öfter vor, das man die Maschine übersteuert. Einige Flugsimulatoren reagieren bei verschiedenen Geschwindigkeiten unterschiedlich auf die Ruder. Das ist zwar realitätsnah, aber am Computer wirkt es erschwerend. Schwierigkeiten gibt's auch bei schnellen Ballerspielen. Durch die Form und sein relativ großes Gewicht von insgesamt 1560 Gramm ist der Virtual Pilot einem "normalen" Joystick in puncto Geschwindigkeit eindeutig unterlegen. Diese Schwäche macht er aber durch sein Design, seine präzise Analogabfrage und extreme Rückstellgenauigkeit wieder wett.

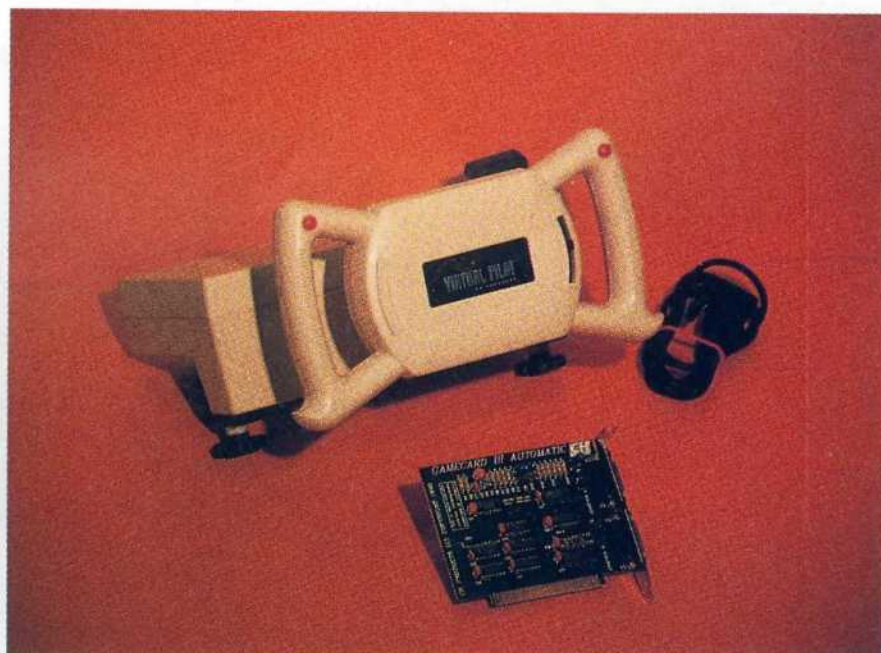
Für eine optimale Ausnutzung aller Möglichkeiten benötigt man zusätzlich noch die passende Hardware. CH Products bietet hier gleich die entsprechende GAMECARD III-AUTOMATIC mit an. In Verbindung mit diesem Zubehör arbeitet der Schubregler auch bei Spielen wie X-Wing einwandfrei mit. Wer für einen guten Flugsimulator ein optimales Bedienungsgerät haben will, oder wem es auf Präzision und Realismus ankommt, der sollte sich den Virtual Pilot, der zum Preis von ca. 179 DM erhältlich ist, ruhig einmal ansehen.

rob

Einsteiger anschnallen und das Rauchen einstellen! Langsam rollt der Jet über den Runway, wird schneller, hebt ab und fliegt. Mit einer neuen Joystickgeneration für Flugsimulatoren läutet CH Products das 21. Jahrhundert ein.

VIRTUAL PILOT

System: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 179 DM**, Hersteller: **CH Products**, Muster von: **Rushware**, 4044 Kaarst.



▲ **Liegt gut in der Hand**

Anzeige

FANDANGO FÜR EUCH MACHEN WIR UNS
NEUGABLONZERSTR.62 8950 KAUFBEUREN
NEUE GAMES IMMER VERSAND & LADEN
AUF LAGER

UMBAU MEGA CD JP/US UMSCHALTBAR

TURBO DUO
 MEGA DRIVE
 PC-ENGINE
 GAMEBOY
 NEO-GEO
 LYNX
 GAME GEAR
 SUPER-NINTENDO

MARIO KART DEUTSCH **89,-**

T-SHIRTS VON EUREN STARS
 STREET FIGHTER 2, STAR WARS
 SONIC, MARIO, U.S.W.
 AUCH AUF BASEBALLMÜTZEN,
 AUFKLEBER, PUZZLES, U.S.W.

24,-

TEL:08341/14053
 FAX:08341/14127

VIDEO MAGAZIN
 VHS VIDEOKASSETTE MIT DEN NEUESTEN
 GAMES ERST ANSCHAUEN DANN KAUFEN
 ES WERDEN ALLE NEUEN SPIELE VORGESTELLT
 VIDEOMAGAZIN ERSCHEINT MONATLICH
 FÜR NUR 15,- PRO AUSGABE

WIR SIND VON 9-18 UHR TELEFONISCH ERREICHBAR

Anzeige

Offizieller deutscher
APOGEE
 Distributor *SUPER!*

CDV
 Software

Neu!

COMMANDER KEEN
 Der Klassiker - jetzt mit neuen Folgen

COSMO
 Witzige Unterhaltung für die ganze Familie

DUKE NUKUM
 Ein JUMP&RUN-Spiel, wie es sein sollte.

CRYSTAL CAVES
 Überlegung und Action mit Super-Grafik

MAJOR STRYKER SECRET AGENT

Jedes Spiel nur **59,- DM**
 Shareware-Version nur 5,- DM

CDV Software
 Postfach 2749
 7500 Karlsruhe 1
 Tel 0721-97224-0
 Fax 0721-21314

Kangaroo-Box - Tel. 0721-757034 - Apogee-Support-Box

Wo Flipper-Träume wahr werden

Was waren das noch für Zeiten, als ein Heiermann nach dem anderen in irgendwelchen Flipper-Automaten verschwand, nur damit man mehr oder weniger lang im Banne der silbernen Kugel war. 21st CENTURY ENTERTAINMENT sorgte für dafür, daß dieses Vergnügen zum erschwinglichen Preis auch in die eigenen vier Wände Einzug halten konnte und brachte zunächst PINBALL DREAMS, dann PINBALL FANTASIES auf den Markt. Erst gab es das Ganze für den Amiga, die Dreams bald auch auf dem PC. Und das ist längst nicht alles, wie ich vor Ort in Abindon/England erfuhr.

Unser Besuch bei 21st Century Entertainment fiel mitten in die Umzugsphase der Firma, die mittlerweile ihre Zelte im rund zehn Kilometer entfernten Blewbury aufgeschlagen hat. Dort leben auch zwei der maßgeblichen und am Umsatz gleichermaßen beteiligten Direktoren Peter Howard und Andrew Hewson.

Für letzteren sind Computerspiele nichts Neues, und die Älteren unter Euch werden sich vielleicht noch das Spielabel gleichen Namens erinnern. Klassiker wie *Uridium* oder *Zynaps* kamen unter dem Hewson-Label heraus.

Im April '91 taten sich Andrew und Gattin Janet mit Peter Howard zusam-

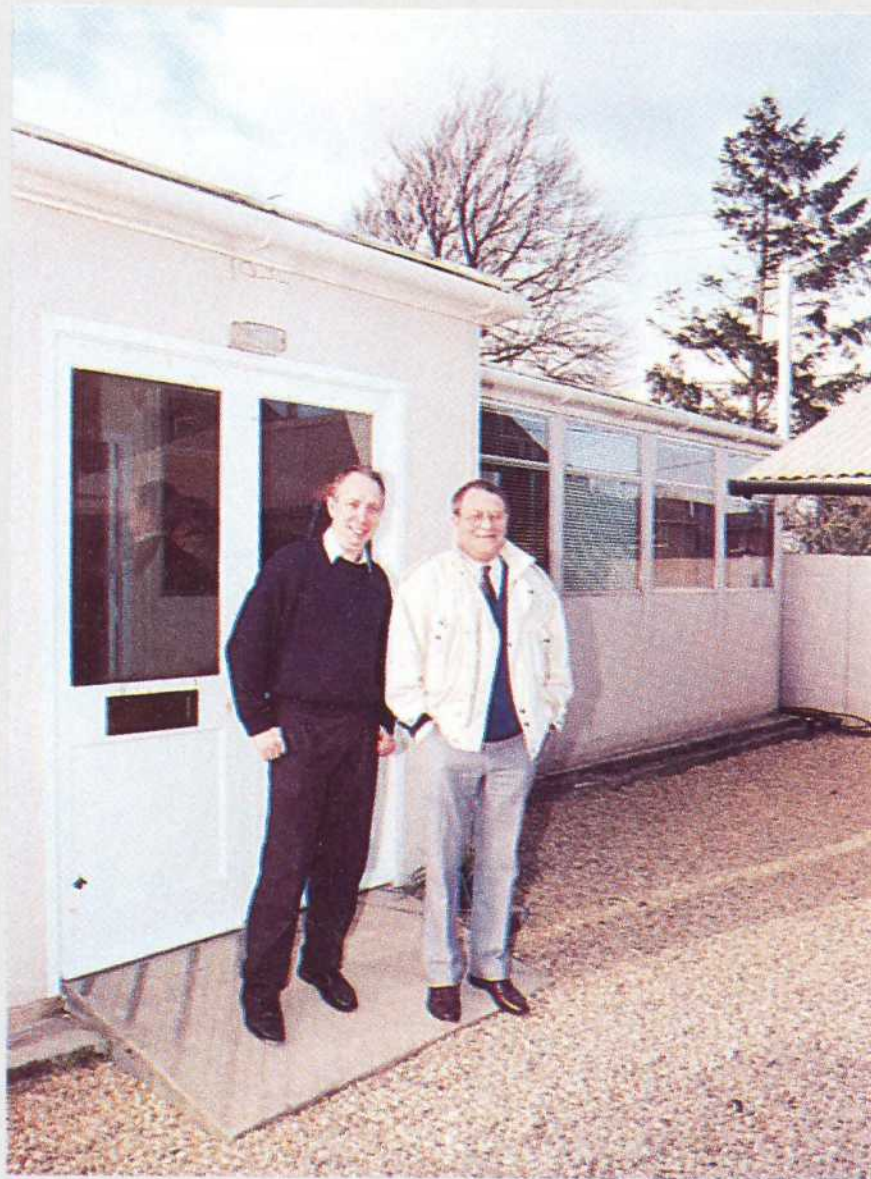


Digital Illusions v.l.n.r.: Markus Nystrom, Frederik Liliegren, Andreas Axelssen, Olof Gusafsson, Ulf Mandorff

men, nahmen sich Eric Griffin, Bill Hewson und Les Ward hinzu und gründeten – jeder in Funktion eines Direktors – 21st Century. Die Hewson-Produkte wurden fortan unter diesem Label weiter vertrieben. So erschien im September 1991 *Nebulus 2* und im November *Moonfall*.

Es hätte endlos so weitergehen können, wenn – ja, wenn nicht fünf Jungs aus Schweden ihr Demo verschickt hätten. Die Programmiergruppe, die sich *Digital Illusions* nennt, hatte sich 1988 hingesetzt und nur so zum Spaß mit der Arbeit an einer Flipper-Simulation begonnen. Als diese im Sommer 1991 fertig war, schickte man sie an 15 verschiedene Softwarehäuser, dachte aber nicht im entferntesten daran, daß die Sache unter Umständen ein Hit werden könnte.

Nur fünf Firmen antworteten, eine davon war 21st Century. Und als sich Programmierer und Direktoren dann in London trafen, wurde unter anderem darüber gesprochen, was man bei dem Flipper-Spiel noch alles machen könnte. Die Reaktion auf die Vorschläge der Entwickler: "Do it! Do it!"



Die fünf Schweden taten es, produzierten *Pinball Dreams*, und es WURDE ein Hit, so daß eine Fortsetzung keine Frage war – *Pinball Fantasies* entstand. Am Telefon berichtete Fredrik Liliegren von *Digital Illusions*, daß über eine mögliche dritte Flippersimulation mit dem Titel *Pinball Illusions* zwar schon gesprochen wurde, konkrete Pläne habe man aber noch nicht ins Auge gefaßt.

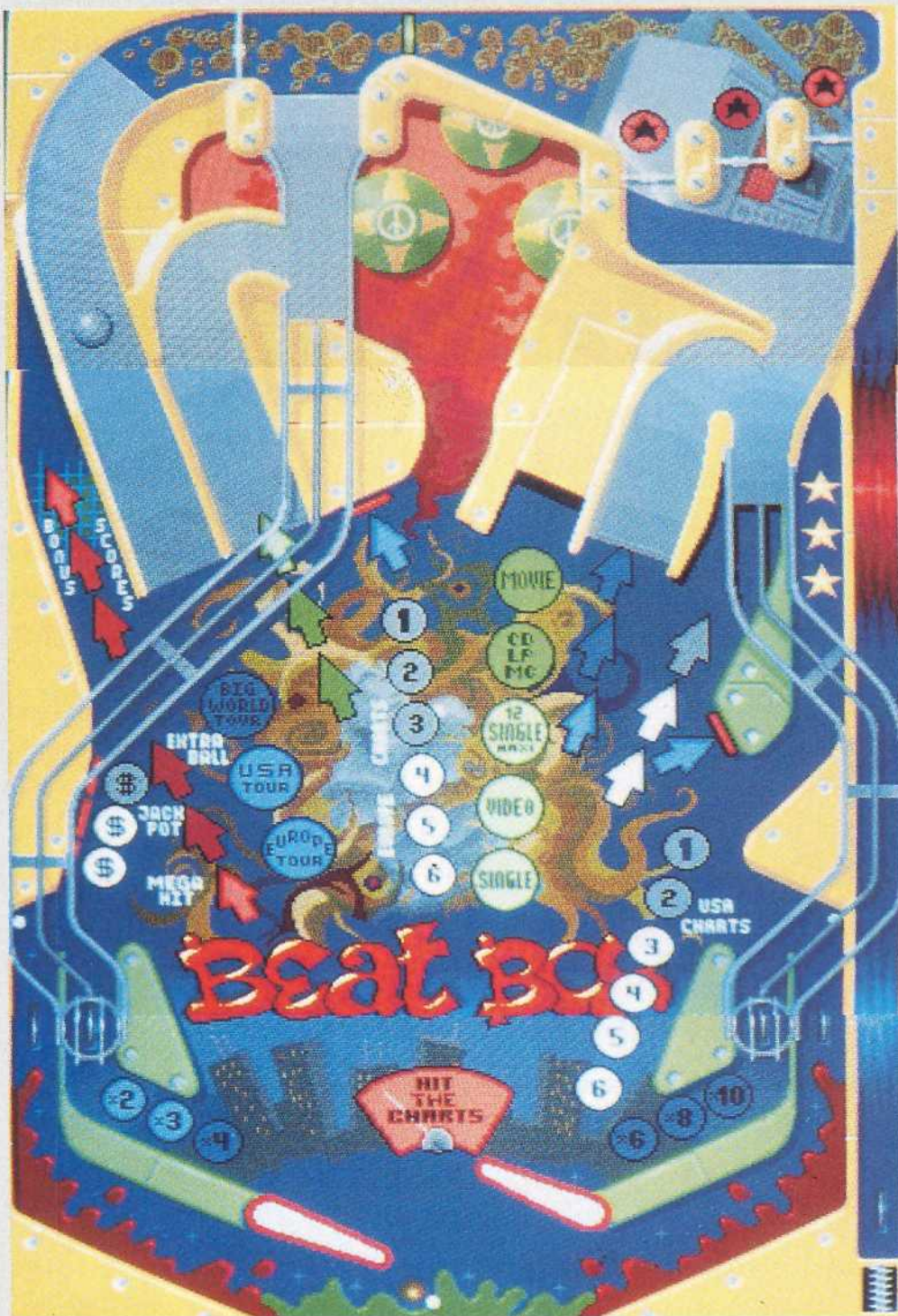
"Wir haben jetzt fünf Jahre lang nichts anderes als Flipper produziert und wollen auch mal was anderes machen. Aber wenn es *Pinball Illusions* geben sollte, wird es auch eine Multiball-Funktion beinhalten." (*Genau das war das einzige, was man bei beiden bisherigen Flippern schmerzlich vermifste.*)

Die Umsetzung auf andere Computersysteme wird nicht von den "Illusionisten" selbst übernommen, sondern von einer Programmiergruppe in England namens *Spidersoft*. Steve Marsden, Managing Director von *Spidersoft*, und

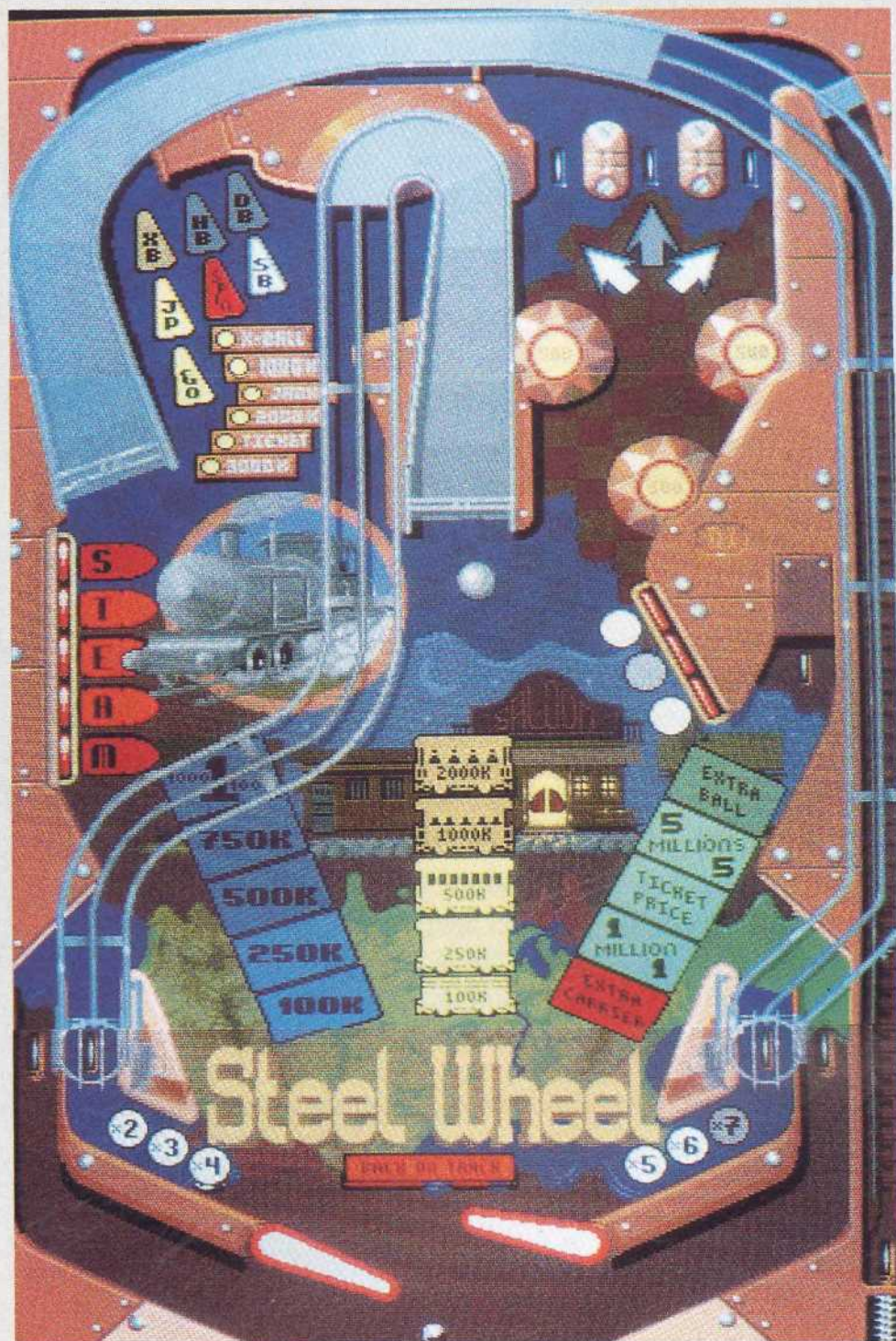
◀ **Andrew Hewson (links) und Peter Howand**

Anzeige

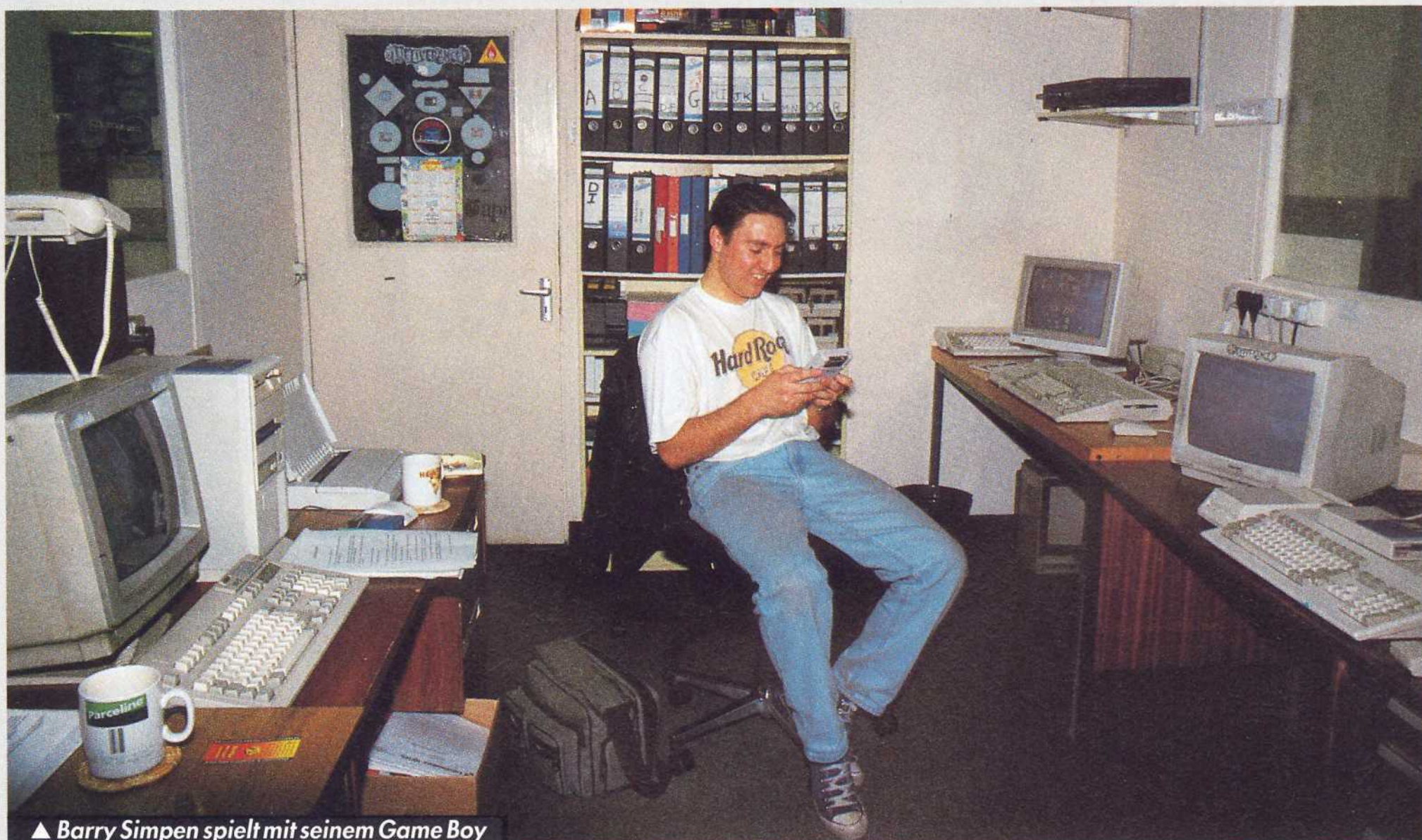




▲ Pinball Dreams PC-Boat Box



▲ Pinball Dreams für PC – das Steel Wheel



▲ Barry Simpen spielt mit seinem Game Boy

Höhenflug der Silberlinge



▲ Präsentation von "Tornado"

Zweimal im Jahr treffen sich fast alle Spielehersteller in London zur ECTS. Für uns also keine Frage, ob wir dabei sind oder nicht. Im Trio haben wir uns für Euch vom 4. bis 6. April im Business Design Centre umgehört, neue Trends aufgespürt und vielversprechende Newcomer aufgetan.



Eindeutige Trends auf der diesjährigen Frühlings-ECTS: Die Gewinner sind CD-ROM und die Konsolen. Der PC hält sich wacker, Atari und der gute alte C-64 haben nur noch einen dezenten Ehrenplatz. Um die Zukunft der Amiga-Spieleszene streiten sich die Eingeweihten und diejenigen, die sich gern dafür halten lassen. Jedenfalls hat das erste Dutzend Spiele speziell für die neue 1200er-Serie gerade eben den Markt betreten. Recht vielversprechend, und im Herbst soll denn ja auch das ganz neue CD-Spielesystem von Commo kommen. Fragt sich bloß mal wieder, im Herbst welchen Jahres...



▲ **Strike Commander**
Programmierer:
Chris Roberts

Und sonst? Ach ja: Auf dem Mac läßt es sich, oh Wunder, mittlerweile ordentlich spielen.

Dichtumlagerte Stände gab es aber nur sehr wenige. Origin/Electronic Arts hatte mit Strike Commander auf jeden Fall einen Publikumsmagneten. Mehr zu diesem lang erwarteten Superhit könnt Ihr übrigens in der nächsten ASM lesen. Ansonsten gab es als Anziehungspunkte CD-I und Virtual Reality zum "Einsteigen". Meistens blieb man in der Branche jedoch rein geschäftsmäßig. Kleine Stände ohne viel Firlefanz bestimmten das Bild dieser Frühjahrs-ECTS.

MicroProse

Bei MicroProse tut sich momentan einiges. Nicht nur, daß man mit Super Strike Eagle auf dem Super NES antritt und mit F-15 Strike Eagle II auf dem Mega Drive für Furore sorgt (ebenfalls nicht unwesentlich dürfte die Erwähnung vom F-15 Strike Eagle für den Gameboy sein), sondern die Jungs lassen es sich auch nicht nehmen und kündigen Pirate's Gold für den Sommer an. In der Adventure-Ecke zeigen sie



▲ Buntres Treiben im Business Design Centre



▲ **Strike Commander**

sich mit Return of the Phantom präsent, das sich an die Geschichte vom Phantom der Oper anlehnt. Im Juni soll es erscheinen. Schon bald soll Chess Maniac 5 Billion and 1 die Herzen der Schachspieler höher schlagen lassen. Digitalisierte Videoanimationen geben dann das Schlagen eines Bauern wieder. Ein Tritt von einer leichtbekleideten Dame in die Weichteile dürfte da wohl nur die Spitze der Animationen sein.



▲ **Strike Commander**

Während sich die Luft-Enthusiasten bereits mit Comanche vergnügen können, müssen die Landkämpfer noch ein bißchen warten. Armored Fist heißt die Panzersimulation von Nova Logic. Sieht ehrlich gesagt super aus. Zudem soll Super Kick Off demnächst auf dem Mega Drive erscheinen und bei RoboCod II gilt die Umsetzung für das Master System und das Game Gear als gesichert.

U.S. Gold

Gleich mit sechs Neuigkeiten kam US Gold auf die Messe. Für die Konsolisten dürfte vor allem Strider II von Wert sein. Strider ist ein Sternenkämpfer der besonderen Sorte. Mit seinem Plasma-Schwert und seinen Shuriken zeigt er im herrlichen Arcade-Stil den Feinden, was 'ne ordentliche Harke ist. In einer Mischung aus Adventure und Action-Game präsentiert sich Flashback. Die Grafik sah auf jeden Fall schon ordentlich aus, und was bisher in Sachen Story zu hören war, geht voll in Ordnung.

Coktel Vision

Beim Stand von Coktel Vision zeigte man sich in Sachen Inca präsent und ließ die erste spielbare Version von Lost in Time sehen. Nie dagewesene Zoomroutinen und eine optimale Steuerung verkleinern den Unterschied zwischen Film und Spiel immens. Rätselknacker dürfen sich jetzt schon auf den Herbst freuen, dann soll nämlich Goblins III auf dem Markt sein. Diesmal im Solo, gilt es wieder, reichlich knifflige Rätsel zu lösen.



▲ **Total Carnage: Üble Retortengegner**



▲ **Alone in the Dark: Infogrames sahnte Preise ab**

Sierra

Bei Sierra ließ man es sich nicht nehmen, die Journalisten mit Neuheiten zu bombardieren. Da dürfte die Ankündigung von *Laura Bow II* und *Larry I* für das CD-ROM wohl eher zweitrangig sein. Spielmäßig setzte man vor allem auf *Aces over Europe* – dem Nachfolger von *Aces of the Pacific* mit edler Grafik und tollem Sound – und auf *Betrayal at Krondor*, das alle bisher dagewesenen Rollenspiele in den Schatten stellen kann. Insgesamt 224.000.000 Quadratfuß umfaßt das erforschbare Gelände (zum Vergleich: *Ultima VII* hatte gerade 5.290 000 Quadratfuß). Animationen vom Feinsten und digitalisierte Charaktere machen ein rundes Spiel aus dem Ganzen. In Sachen Nachwuchs zeigt Sierra ebenfalls Präsenz. Larry-Vater Rob Lowe konzipierte *Freddy Pharkas – The Frontier Pharmacist* als gagreiches Erst-Adventure für Kinder. Weitere Titel in Planung sind *Pepper's Adventures in Time*, *Mojo's Monster Math*, *Mixed Up Mother Goose*, *Selling Demons*, *Turbo Science* und *Computer Literacy* für den PC.

Mindscape

Auch bei Mindscape zeigte man sich universell. *Battleloads* und *Alfred Chicken* standen für *Jump'n'Run*, *Liberation* für *Adventure*, *Sim Farm* für *Simulation* und



▲ **Desert Strike: Jetzt der Nachfolger**



▲ **International Rugby**

World Atlas 4.0 für Education. In puncto Systeme bot man ebenfalls Produktbreite. Der Mac ist zu einem Schwerpunkt bei Mindscape geworden. Der *World Atlas*, *Sherlock Holmes III* und die *Guinness Disk of Records* bieten ordentliche Unterhaltung. Die dritte Nummer von *Sherlock Holmes* und die *Guinness-Geschichte* laufen ebenfalls demnächst auf CD-ROM für den PC. Das Hauptaugenmerk lag aber auf *El-Fish*, einem Programm, das von 15 russischen Programmierern entwickelt wurde. Endlich kann man sich einmal mit Genmanipulationen auseinandersetzen. Zahlreiche Fischarten können gekreuzt und noch mal gekreuzt werden. Klingt trocken, ist trocken, bietet aber eine völlig neue Dimension von "Jugend forscht".

Psygnosis

Die *Jump'n'Runs* waren die Highlights am Psygnosis-Stand. *Wiz'n'Liz* und *Puggsy* dürften wohl auf den Konsolen für ordentlich Spielspaß sorgen. Die Demos sprachen auf jeden Fall an. Klar, daß wir da am Ball bleiben. Freunde des indizierten Wolfenstein-3D können sich schon mal auf *Spear of Destiny* freuen, denn die Macher des Shareware-Spiels sind nun ins Profiflager übergewechselt und bringen ein Alien-Killer-Spiel. *Combat Air Patrol* wurde überarbeitet und bietet nette Flug-Baller-Action auf dem Amiga. Auch die CDs von *Microcosm* und *Dracula* sind im Werden. Doch vor Herbst ist mit einer Umsetzung wohl nicht zu rechnen.

Digital Integration

Nur ein Produkt des kleinen Labels aus England war vorführbereit. Nach einem Jahr Wartezeit soll *Tornado* endlich auf den Markt kommen. Die *Royal Air Force* soll sich von diesem Programm so begeistert gezeigt haben, daß es zu Schulungszwecken verwendet werden soll, ließ man verlauten. Wir meinen: Ein starker Flugi mit guter Grafik für den PC.

Millennium

Als nächstes Produkt soll *Metamorphosis* in die Läden kommen. Ein Denk-*Jump'n'Run* für Amiga und PC um einen Gummiball, der verschiedene Aggregatzustände annehmen kann. *Diggers* ist ein Strategiespiel im Stile von *Lemmings*. Fünf Digger, die sich unter der Erde mit einer anderen Goldgräbergruppe herumärgern müssen, sollen Edelsteine und Gold abbauen. Für September ist *James Pond – Operation Starfish* angekündigt. Der Held, ein sympathischer, orangefarbener Frosch mit echt englischen Geheimagentenflair. Eine Mischung aus *Speedball* und *Kick Off* mit



▲ **Dizzy ist wieder da!**

Brutalo-Touch soll im November auf die User losgelassen werden; Arbeitstitel zur Zeit: *Beastball*.

Gremlin

Der Knüller bei Gremlin dürfte wohl *Lilil Divil* sein. Ein Cartoon-Arcade-Adventure mit absolut witzigen Animationen. Fünf Levels muß ein kleiner Dämon auf dem PC durchlaufen. Fallen und heftige Gegner erschweren ihm das Leben. Gleich hinten dran kommt ein Ska-Revival. *Nutz, Madness – House of Fun* heißt das Plattform-Game und ist mit sehr guten Soundtracks von Madness hinterlegt. *Nigel Mansell's World Championship* und *Premier Football Manager* sollen für den PC erscheinen.

System 3

Das Mini-Label, das mit *Silly Putty* für Furore gesorgt hat, hat jetzt einen Nachfolger aufgelegt: *Super Putty* soll im Juli erhältlich sein. Zukunftssport gibt es in *Space Football* für das Super NES. Auch der Klassiker *Q-Bert* bekommt einen dritten Teil verpaßt – wir bleiben am Ball.

Infogrames

Die Franzosen setzen zur Zeit auf bekannte Helden. Die *Schöne* und das *Biest* geht in Richtung Denkspiel für Kinder. Mehrere Gegenstände müssen in verschie-



▲ **International Rugby in Formation**



▲ **Mig 29: Jetzt auf dem Mega Drive**



denen Stages mit unterschiedlichen Aufgaben für das große Fest besorgt werden. Für alle Altersklassen ist Asterix als Jump'n'Run angelegt. Spielwitz und Action sind dabei natürlich Ehrensache.

Loriciel

PR-Managerin Catrin Jaymond hatte zu ihrem Geburtstag (Happy Birthday!) auf der ECTS außer ein paar Konvertierungen noch zwei Neuheiten anzubieten. International Tennis Tour dürfte den Filzballkloppern ein paar unterhaltsame Stunden auf dem Super NES bieten. Wer mehr auf Action steht, der kann sich mit Buck Rogers und Arcus auf Plattformen und mit Monstern haufenweise vergnügen.

Philips

Wer hätte das gedacht: Die Verkaufszahlen des CD-I schlagen alle Erwartungen um Längen. Kein Wunder also, daß Philips sich nun im Schulterschuß mit den großen Spiele-labeln übt. Von Lital Divil (siehe Gremlin) bis hin zu Seventh Guest (Virgin) gibt es zahlreiche Neuerungen. Highlight der Show war aber mit Sicherheit Voyeur, eine interaktive Krimistory im Stile vom Hitchcocks 'Fenster zum Hof'. Die Video-Animationen sind filmreif, wenn auch streckenweise schlüpfrig. Auf jeden Fall ein echter Knüller, der bisher nichts Vergleichbares neben sich hat, aber nicht vor Herbst erhältlich sein soll.

Sony

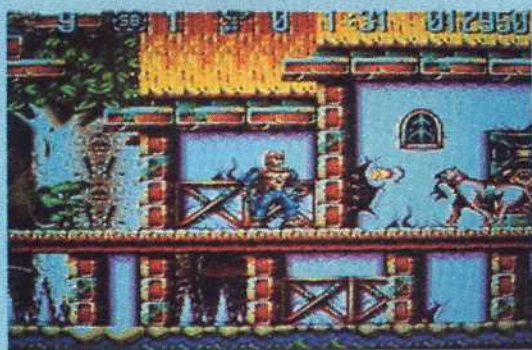
Auch bei Sony hat man die Zeichen der Zeit erkannt. CD-ROM und noch mal CD-ROM. Mega-CD und noch mal Mega-CD. Von den Video-Clip-Gestaltern Kriss Kross und C+C Music Factory über Dracula, Sewer Shark bis hin zu Chuck Rock und Hook ist man voll auf den neuen Trend eingestellt. Ein echtes Highlight am Sony-Stand war das Mayo Clinic Family Health-Book, ein animiertes Nachschlagewerk für alle, die mehr über ihren Körper erfahren wollen.

Beeshu

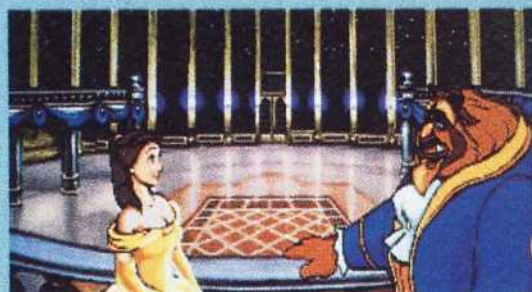
Der Hardwarevertreiber macht sich vor allem durch Handheld-Zubehör und Joysticks in der Branche bekannt. Ansetzbare Lupen für das Game-Gear, Radio-Aufsätze für den Game Boy und Joy-Pads für Mega Drive und Super NES sind ganz auf der Linie der Konsolisten.

DMI

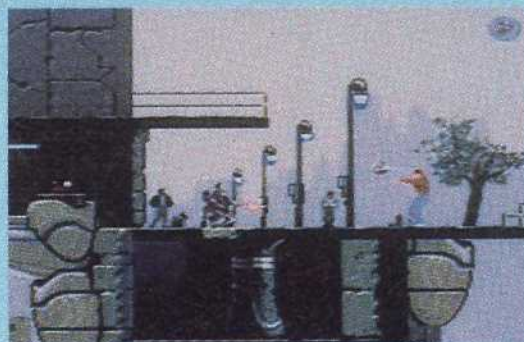
Das kleine Label geht mit Donk, einem Jump'n'Run um eine scharfe Ente, ins Rennen um die nächsten Charts. Aliens und Rätsel können im Solo oder im Duo gelöst werden. Zudem haben sich die Jungs von DMI die Rechte an Nippon Safes Inc. gesichert, ei-



▲ Buck Rogers: Monsterprügelei



▲ Infogrames: Schön biestig



▲ Flashback: Action...



▲ ... und Story



▲ Strider II legt los

nem Adventure aus Italien, das sich zwar an die Lucas Arts Hits anlehnt, aber mit einer Super-Krimi-Story aufwartet.

Manga Video

Wem die "japanische Art" des Zeichentrick-Films gefällt, der konnte bei Manga Video harten und gemäßigten Stoff finden. Dominion, Akira, Venus Wars, Odin, First of the North Star, Projekt A-KO und der Härtefall Urotsukidoji-Legend of the Overfiend sind zur Zeit die Renner auf dem englischen und japanischen Markt.

Electronic Arts

Ganz im Zeichen von Strike Commander präsentierte sich der Origin/Electronic Arts-Stand. Im stimmigen Szenario (hübsch modellierte Mini-Jetkanzel für den PC-Piloten, militärische Requisiten à la Fliegerhorst-Hangar) gab es eine Präsentation auf Großbildleinwand. Kein geringerer als Strike-Commander-Erfinder Chris Roberts saß im Cockpit. Tolle Grafik, super Sound, irre Action und ordentliche Story: ein Muß für jeden PC-Besitzer. Mit fast 100prozentiger Sicherheit ist Strike Commander für einen Platz in der Liste der Spiele des Monats vorgemerkt...

Europress

Nur selten findet man ein angelsächsisches Programm für die jüngere Generation, das auch unter den Gegebenheiten des deutschen Markts zu gebrauchen ist. Die einzige erwähnenswerte Ausnahme in Sachen Lernsoftware gab es auf dem Europress-Stand zu sehen. Paint and Create ist ein Mal- und Spielprogramm für Amiga und PC, das ohne viele englische Worte den Kleinen etwas zu tun gibt.

Wesentlich ergiebiger ist der Support für die Amiga-Programmiersprache AMOS. Ein Update für AMOS Professional, das diesem BASIC-Dialekt die Features des Amiga 1200 zugänglich macht, ist bereits erhältlich. Noch viel interessanter ist der bereits sehnsüchtig erwartete AMOS Professional Compiler, der sich ab Juni '93 auf dem Markt befinden soll.



▲ Madness-House of Fun: Hüpf und Renn mit Super-Sound

Codemasters

Ein etwas außergewöhnliches Autorennspiel gab es bei Codemasters zu sehen. Die Wagen, Boote und Panzer bei **Micro Machines** fahren nicht auf einer der üblichen Rennstrecken herum, sondern auf Schreibtischen, in Sandkästen, auf Billardtischen oder in der Badewanne. Erhältlich ist **Micro Machines** für NES und Mega Drive. Ebenfalls für NES und Mega Drive gibt es **The Fantastic Adventures of Dizzy**, ein Jump'n'Run-Game mit den witzigen Comic-Figuren aus **Fantasy World Dizzy**. Für Freunde des Knallab-Genres ist **Firehawk** zu empfehlen. Im klassischen Automatenstil darf hier auf Amiga und Atari ST mal wieder auf alles geschossen werden, was sich bewegt.

Software 2000

Deutschsprachige Software kommt mit dem **Eishockey Manager** aus dem Hause Software 2000 zu uns. Grafisch aufwendig könnte diese Wirtschaftssimulation zur Konkurrenz für den **Bundesliga Manager** aus dem gleichen Hause werden. Erhältlich wird dieses Game für Amiga und PC sein. **Pizza Connection** versetzt den Spieler in die Rolle eines kleinen Pizza-Bäckers, der es mit viel Planung bis zur Pizza-Restaurantkette schaffen soll. Mit Aufschwung Ost darf sich der Computerbesitzer an etwas versuchen, was in der Realität noch nicht ganz so gut hingehauen hat. Diese beiden Games sind für PC und den Amiga geplant.



▲ **Litil Devil...**



▲ **... hat in den Dungeons...**



▲ **... einiges zu tun**



▲ **Trolls: Viel Farbe auf dem A1200**



▲ **Trolls: Massig Jump'n'Run**

Grandslam

Eins der niedlichsten Games präsentiert **Grandslam** für PC und Amiga mit **Beavers**. Biber Jethro macht sich Jump'n'Run-mäßig auf den Weg, um durch 18 verschiedene Level zu watscheln und sich mit lustigen und schrillen Feinden herumzuschlagen. Ein Hüpf-Renn-Prügel-Spiel mit etwas ernsterem Touch ist **Tensai**. In einer Welt nach dem nuklearen Holocaust muß sich der Hero auf die Socken machen, um den bösen Obermutanten den Garaus zumachen. Kommt auf PC, Amiga und Atari ST.



▲ **Loriciel: Tennis im Doppel...**

Prism Leisure

Eine Riesenauswahl an Compilations und Budget-Games hat sich **Prism Leisure** für die kommende Saison zugelegt; zu viele, um sie alle zu erwähnen. Besonders erwähnenswert ist der **Football Manager 3**, der in einer deutschen Version für PC, Amiga und Atari ST erscheinen wird.



▲ **...oder als Einzel**

Renegade

Das lang erwartete und fast fertige Meisterballerspiel **Uridium 2** hat **Renegade** für den September angekündigt. Dieses neueste Werk von Andrew Braybrook verspricht viel Ballerspaß auf dem Amiga. In Zukunft wird **Sensible Soccer** auch den Fußballfreunden auf dem PC, den gängigen Konsolen und den Handhelds Spaß bereiten.

Mirage

Wer sich über **Humans** amüsiert hat, dem gibt **Mirage** mit **Human Race – The Jurassic Levels** ein neues Betätigungsfeld. Diese Erweiterungsdiskette für den Hit **Humans** bietet weitere 80 Level, viele witzige Animationen und die Benutzung von Objekten auf verschiedene Weise für PC und Amiga. Etwas weniger witzig, aber keinesfalls weniger unterhaltsam ist **Rise of the Robots**, ein Game, das mit wirklich realistischen und faszinierenden Raytracing-Animationen einen neuen Standard setzen dürfte. Die Bewegungen und Fights der Roboter in diesem Game muß man einfach gesehen haben. Wegen des Umfangs wird das Spiel auf CD-ROM erhältlich sein. Ähnliches gilt für **Return to the Lost World**, das sich dem zur Zeit herrschenden Dinosaurier-Boom anschließt. Auch hier Animation vom Feinsten von der CD-ROM. Diese beiden Games werden voraussichtlich im Herbst erhältlich sein.

Domark

Den Maschinen aus dem Hause Sega hat sich **Domark** diesmal besonders gewidmet. Soeben erschienen: **James Bond – The Duel**. Baller-, Hüpf- und Springaction für Megadrive, Mastersystem und Game Gear werden die Besitzer dieser Geräte für einige Zeit voll auf beschäftigen. Die etwas kriegerischen Fans des Mega Drive dürfen sich auf den **MIG 29**-Flugsimulator freuen. Mit nicht so viel Technik-Flair, aber genauso actionreich präsentiert sich **Desert Strike** für Mastersystem und Game Gear, bei dem sich die Spieler durch die Wüste ballern dürfen. Weniger Krieg und mehr Sport verspricht **International Rugby** für das Mega Drive, bei dem sich der Sportfan als Rugbymanager zusätzlich auch noch auf dem Spielfeld betätigen darf. Sport soll aber auch für PC, Amiga und Atari ST nicht fehlen. Mit **International Rugby Challenge** dürfen sich auch die Besitzer dieser Maschinen in der typisch britischen Sportart versuchen. Etwas weniger

Sport, aber wesentlich mehr Football-Management bietet der Championship Manager '93 für PC, Amiga und Atari ST.

Centresoft

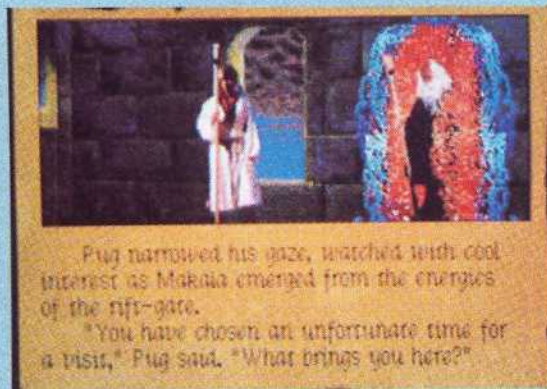
Richtig lachen konnte der ECTS-Besucher am Stand von Centresoft. Hier gab es die ersten Szenen des Adventures *Simon the Sorcerer* zu sehen. Dieses Spiel könnte mit seiner aufwendigen Grafik, der witzigen Story und dem leichten Gameplay zu einer echten Konkurrenz für *Monkey Island* werden. Biertrinkende Zwergenkumpel, Drachen mit Schnupfen und ihres Jobs überdrüssige Brückentrolle machen es Simon dabei nicht leicht. Besitzer aller Amiga-Modelle (und ganz besonders bunt beim Amiga 1200) und PCs kommen in den Genuß dieser Adventure-Perle, die im September diesen Jahres in einer komplett deutschen Version erscheinen soll.

Microvalue

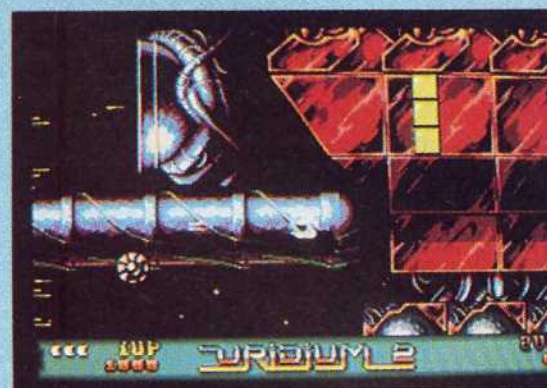
Schön bunt und heftig wird es für die Jump'n'Run-Fans bei Microvalue. Wer das Spiel *Trolls* für den Amiga bereits kennt, darf sich demnächst mit knallbunten fliegenden Schweinen (echt sinnig: "Pigasus"), roten Elefanten und coolen Hasen mit Sonnenbrillen auf dem Amiga 1200 abzappeln. Wem das immer noch nicht reicht, der kann sich auf *Trolls 2* für Amiga und PC freuen, das in den nächsten Monaten erscheinen wird und noch mehr Level und verschiedenen Welten bietet.



▲ *Betrayal at Krondor: Super Grafiken...*



▲ *...versüßen das Rollenspieler-Leben*



▲ *Uridium 2: Balleraction handfest*



▲ *Uridium 2: Da fliegen die Fetzen*

Elite

Wüstem Geballere darf sich der Spieler des neuen Elite-Reißers *Total Carnage* hingeben: Unmengen an Gegnern, die allesamt aussehen, als stammten sie aus dem Labor eines Genetikers mit heftigen Kopfschmerzen und entsprechend wirrer Phantasie.

Mindestens genauso phantasievoll sind die Waffen, mit denen hier herumgefeuert wird. *Piracy of the High Seas* sieht weniger mutiert aus, auch sind die Waffen etwas konventioneller, aber dafür bietet es eine gelungene Mischung aus Adventure und Action. Viele Dungeons, böse Monster, Magie und die unvermeidlichen Seeschlachten erwarten den Spieler dieses Games. Die Bilder von Hieronymus Bosch, Georges Seurat und Nicolas Poussin mußten für *Fatal Strokes* erhalten. Der Held des Spiels wird durch magische Farbe in diese Welten der surrealistischen Malerei gesogen, und genauso abgedreht sind auch die Aufgaben und Hindernisse. Gute solide Arcade-Action bietet *Gnome Alone*.

Konami

Die Väter von "Turtles" und "Tiny Toons" auf Sega- und Nintendo-Systemen zeigten ihre vier neuen Games fürs Mega Drive, die sie bereits im Februar in Nürnberg vorgestellt hatten. Ab Juni gibt's in England *Kid Dracula* – Geschicklichkeit und Action mit viiiiiel Humor. Weiterhin: Kampfgetümmel bei *Lethal Enforces*, *Cypermator* fürs Super NES sowie Sportvergnügen mit neuartiger Grafikprogrammierung auf dem NES bei *Records And Rivals*.



▲ *Aces over Europe: Flugi der Spitzenklasse*

Virgin

Im Inneren der Virgin-"Suite" ging's hoch her: Die allererste vollständige Version des CD-Gruseladventures *The Seventh Guest* für PC war zu bewundern. Eine reviewbare Endversion konnten wir immer noch nicht bekommen. Augen- und Ohrenschauspiel bot uns die Testversion der opulenten CD-Umsetzung von *Dune*. Traumhaft phantastische Flugszenen, Soundtrack (by Virgin Records) direkt von der CD und digitalisierte Sprache kristallklarster Sorte. Weiterhin: das abgedrehte Historien-Machtspiel *Mega-Lo-Mania* für Mega Drive, und dazu den Techno-Tonträger. Sollte sich diese Art von Kombi-Produkten durchsetzen, ist künftig Vollbeschäftigung für Synthi-Stampfmeister zu erwarten. Darüber hinaus bringen die "Jungfrauen" den *Terminator* für Segas Mega-CD mit zusätzlichem Dampf heraus.

PCs kriegen ebenfalls weiteres Futter: *Lands O'Lore* auf dem PC verspricht ab Herbst Fantasy-Zauber vom Feinsten, und *Dune II* erobert den Amiga.



▲ *Aces over Europe: Tolle Aussichten*

Goodbye, London!

Die nächste ECTS wird im Herbst dieses Jahres stattfinden. Natürlich werden wir auch dann wieder dabei sein und Euch Bericht erstatten. Bis dahin werden sicher einige der angekündigten Neuheiten bei uns in der Redaktion eintrudeln. Ihr dürft Euch also für die nächsten Monate auf jede Menge Klassensoftware freuen!

(cus/tmb/sz)

AND THE ECTS AWARD GOES TO...

Es ist entschieden: Wie bei einer Oscar-Verleihung ging es bei den ECTS-Awards zu, und hier sind die Preisträger:

Bester Sound

Monkey Island 2

Bestes Education-Programm

Where in the World is Carmen Sandiego?

Bestes Adventure

Monkey Island 2

Beste Simulation

Formula One Grand Prix

Bestes Action-Spiel

Streetfighter II

Spiel des Jahres in Italien:

Streetfighter II

Spiel des Jahres in Spanien:

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Spiel des Jahres in Frankreich:

Alone in the Dark

Spiel des Jahres in Deutschland:

Monkey Island 2

Compute! Award:

Links 386 Pro

Going Live! Viewers Award:

Sonic the Hedgehog 2

Log in Award:

Alone in the Dark

Originalität:

Alone in the Dark

Bestes Computer-Spiel:

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Bestes Video-Spiel:

Streetfighter II

Beste Hardware:

Super Nintendo

Bestes Spiel des Jahres:

Streetfighter II

Software-Firma des Jahres:

Electronic Arts

AB 4. JUNI AM KIOSK...

DAS ST

ARK

TU

SPECIAL

Mit:
SPACE QUEST V
ERIC THE UNREADY
PROPHECY OF THE
SHADOWS
MIGHT & MAGIC IV
ECO QUEST II
VEIL OF DARKNESS
FLASHBACK
...



... und ULTIMA UNDERWORLD II

... AUCH IM ABO ERHÄLTlich!

ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

Checkpoint

Einem hartnäckigen Gerücht zufolge fertigt eine kleine Firma im friesischen Bergland große zwölfseitige Würfel – speziell für die ASM. Mit Hilfe dieses hochprofessionellen Equipments, so das Gerücht weiter, würden dann in der Eschweger Redaktion zuverlässig und unbestechlich die Spielbewertungen ermittelt. Wir sagen dazu: GUTE IDEE, aber eben leider nur ein Gerücht und GAAAAR NICHT WAHR! Wie unsere Spielbewertungen wirklich zustandekommen, lest Ihr hier.



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik Sound Spielablauf Motivation Gesamtnote	
------------------------------------------------------------	--

»ACTION«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik Steuerung Handlung Atmosphäre Gesamtnote	
-------------------------------------------------------------	--

»ADVENTURE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation Sound Realitätsnähe Motivation Gesamtnote	
------------------------------------------------------------------------	--

»SPORT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik Anleitung Spielablauf Motivation Gesamtnote	
----------------------------------------------------------------	--

»STRATEGIE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik Sound Realitätsnähe Motivation Gesamtnote	
--------------------------------------------------------------	--

»SIMULATION«

Bei "Grafik" interessiert es uns, wie weit das Spiel die grafischen Möglichkeiten des jeweiligen Rechnersystems ausnutzt. Auch ästhetische Kriterien spielen hier natürlich eine Rolle. Animation wünschen wir uns so fließend, Scrolling so ruckelfrei, Vektorgrafik so flott wie möglich.

Die "Sound"-Note bewertet den Einfallreichtum von Geräusch- und Musikbegleitung, die technische Ausführung und gegebenenfalls die musikalische Ästhetik.

Unter dem Thema "Spielablauf" versammeln sich die Fragen nach Abwechslungsreichtum, Originalität, Spielbarkeit, Fairness, Logik der Spielhandlung, Handhabung, Komplexität und Benutzerfreundlichkeit sowie alle nahen Anverwandten.

Wenn es um die "Motivation" geht, fragen wir danach, was einen Spieler am betreffenden Spiel festhält. Das kann die grandiose Spielidee sein, eine verheißungsvolle Level-Gestaltung, fesselnde Atmosphäre oder auch einfach das Versprechen der Spieldesigner, daß jeder, der den Endgegner besiegt, sich bei der Entwicklerfirma achtausend Deutsche Marker abholen kann.

Bei der "Steuerung" wollen wir wissen, wie reibungslos der Spieler mit dem Programm kommunizieren kann. Das betrifft etwa Anzahl und Anordnung von Menüs oder Icon-Leisten, Kommandoeingaben oder Mausbedienung.

Unter dem Thema "Handlung" wird die Story eines Spiels nach Originalität und Stimmigkeit bewertet.

"Atmosphäre" sagt etwas über den Illusionswert eines Spiels aus. Hier geht es um "Feeling", Stimmung und milieutreue Gestaltung.

Die Wertung zum Punkt "Anleitung" betrifft zwar nicht das eigentliche Spiel selbst, wir halten sie aber dennoch für wichtig. Liegt das Spiel-Manual in deutscher Sprache vor? Ist es sinnvoll strukturiert? Verwendet es keine Fachvokabeln ohne Erklärung? Sind Informationen leicht auffindbar? Die Frage nach der "Realitätsnähe" ist für uns die Gretchenfrage bei Simulationen. Sie entscheidet über die Brauchbarkeit eines Spiels, das reale Vorgänge glaubwürdig nachahmen und einen Eindruck von Einzelaspekten des realen Vorbilds vermitteln will.

Klarer Fall: Wir sind nicht die Stiftung Vasentest, und wir haben auch kein Crash-Testlabor. Wenn bei uns "getestet" wird, dann heißt das einfach: Hier sitzen erfahrene Spieler vor einem neuen Produkt, probieren es aus und geben das an Euch weiter, was ihnen – positiv und negativ – daran aufgefallen ist. Wir wollen Euch dabei natürlich auch **Kaufberatung** für die Auswahl neuer Spielprogramme geben. Darum lest Ihr bei uns in der Regel erst dann einen Test über ein Programm, wenn man es auch kaufen kann. Vorab-Berichte über Software, die sich in der Entwicklung befindet, werden bei uns glasklar als **Previews** gekennzeichnet und haben (*natürlich*) keinen Bewertungs-Kasten. Wir halten "Tests" von unfertigen Programm-Embryonen für – Entschuldigung: Beschiß an Leserschaft und Herstellerfirmen.

Bewertungen

Jeder unserer Testberichte hat am Schluß einen kurzen Wertungskasten. Die **Wertungsskala** reicht von 0 ("obermies") bis 12 ("einfach megawahnsinns-gut"). In jedem **Spielgenre** sind unterschiedliche Gesichtspunkte wichtig. In jedem Fall steht am Schluß des Kastens eine **Endnote**, die den Gesamteindruck des Testers vom jeweiligen Spiel widerspiegelt.

Abgesehen von den Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Da ist zum einen der **ASM-HIT**. Einen Hit-Stern verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsetzend") halten und die außerdem eine Gesamtnote von mindestens 10 einheimen konnten. Seltener vergeben wir das Prädikat **MEGA-HIT**, das absolut genialen Programmen mit einwandfreier Gestaltung und einer innovativen Spielidee

vorbehalten ist.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in zähem Ringen und harten Meinungs-Fights der Redakteure ermittelt.

Die Endnote

Ein Spiel, das auch verwöhnte Kenner der Branche noch vom Sockel haut, nennen wir **SEHR GUT**: eine uneingeschränkte Empfehlung.

GUT sind Spiele, die sich positiv aus der Masse der Programme abheben.

Games von akzeptablem Charakter, vielleicht mit einer guten Spielidee, aber nicht konsequent realisiert, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**.

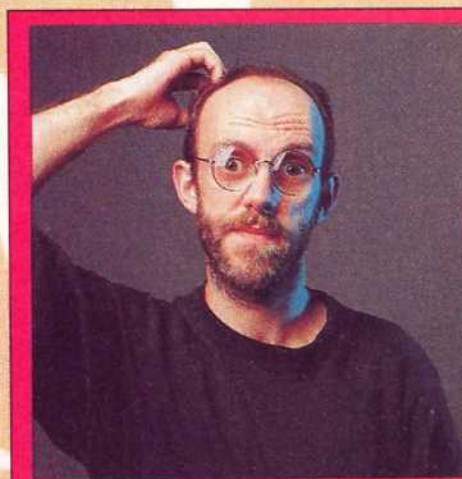
Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und lassen die Bewertung eines Programms unter den Durchschnitt rutschen: **MANGELHAFT**.

Programme schließlich, die unserer Meinung nach nichts auf dem heutigen Spielmarkt zu suchen haben, bekommen von uns das Urteil **SEHR MANGELHAFT**.

Hin und wieder sind wir uns dann sogar mal einig darüber, daß wir Euch vor dem Kauf bestimmter Programme regelrecht warnen sollten. In solchen Fällen ist dann ein **FLOP DES MONATS** fällig.

Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann können wir die Sache mit dem zwölfseitigen Würfel ja im Orkus der Weltgeschichte runterspülen, oder? – Mensch, Stefan, pack das Ding weg, bevor es einer sieht!... ■

52



▲ Baums Montagsmiene

THOMAS' TOP 5

1. Pinball Dreams (Amiga)
2. Sim Earth (Amiga)
3. X-Wing (PC)
4. Zool (PC)
5. Alone in the Dark (PC)

★ ★ ★ **ASM 6/93** ★ ★ ★

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
A Line in the Sand (PC)	5/93	107	Strategie
Adi 2 Anglais (PC)	5/93	124	Education
Alien 3 (GB)	4/93	134	Konv.
Aliens vs. Predator (SNES)	4/93	130	Action
Amazon (PC)	2/93	52	Adventure
Ambermoon (AM)	5/93	94	Preview
Another World (MD)	4/93	135	Konv.
Arabian Nights (AM)	3/93	41	Preview
Archer MacLeans Pool... (AM)	1/93	90	Sport
Ariel the little Mermaid (MD)	4/93	131	Action
Armour Geddon (PC)	4/93	99	Konv.
Art of Fighting (NG)	2/93	133	Action
Assassin (AM)	1/93	24	Action
AV-8B Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
AV-8B Harrier Assault (PC)	2/93	110	Simulation
Barbie (GB)	5/93	40	Action
Batman Returns (GG)	4/93	16	Action
Batman Returns (MD)	4/93	17	Action
Batman Returns (PC)	4/93	15	Adventure
Battlechess 4000 (PC)	3/93	128	Simulation
BC Kid (GB)	4/93	134	Konv.
Best of the Best (SNES)	3/93	137	Konv.
Best of the Best-Champ. (GB)	4/93	134	Konv.
Bible Builder (PC)	5/93	125	Education
Bill's Tomato Game (AM)	1/93	18	Action
Bio Hazard Battle (MD)	2/93	134	Action
Blackjack für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
Bomber Man '93 (EN)	3/93	132	Action
Bunny Bricks (AM)	1/93	38	Action
Campaign (PC)	1/93	106	Simulation
Campaign (AM)	2/93	106	Konv.
Campaign (ST)	3/93	127	Konv.
Captive (PC)	2/93	51	Konv.
Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
Chakan (MD)	4/93	127	Action
Chester Cheetah (SNES)	4/93	129	Action
Chuck Rock (SNES)	3/93	138	Konv.
Civilization (MAC)	5/93	107	Konv.
Cobra Mission (PC)	2/93	58	Adventure
Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
Conquered Kingdom (PC)	2/93	103	Strategie
Contraptions (PC)	3/93	25	Action
Coolworld (AM/C64)	3/93	40	Action
Crazy Cars III (PC)	3/93	39	Konv.
Creatures (AM)	2/93	40	Action
Creepers (PC)	5/93	102	Strategie
Curse of Enchantia (AM)	2/93	58	Konv.
CyberSpace (PC)	4/93	50	Adventure
CyberSpace (PC)	4/93	41	Preview
Cytron (AM)	1/93	40	Action
D-Day (PC)	1/93	100	Strategie
Dalek Attack (AM)	5/93	46	Action
Darksseed (AM)	5/93	57	Konv.
Das Imperium schl. zurtick (GB)	4/93	132	Preview
Daughter of Serpents (PC)	2/93	46	Adventure
Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
Death Duel (MD)	1/93	130	Action
Deluxe Trivial Pursuit (PC)	3/93	106	Strategie
Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
Diggers (AM)	3/93	105	Preview
Dogfight (PC)	5/93	24	Preview
Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
Dracula (AM)	5/93	96	Preview
Dragon's Lair III (AM)	4/93	25	Action
Dune II (PC)	1/93	96	Preview
Dune II (PC)	3/93	102	Strategie
Dusk of the Gods (PC)	2/93	48	Adventure

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Dynatech (PC)	3/93	104	Strategie
Ecco the Dolphin (MD)	3/93	133	Action
Elf (PC)	3/93	39	Konv.
Elvira II (C64)	2/93	57	Konv.
Elysium (PC)	2/93	111	Simulation
ENTITY (AM)	2/93	22	Preview
Entity (AM)	5/93	43	Action
Eriens des Throns (AM)	4/93	102	Konv.
Eric the Unready (PC)	4/93	46	Adventure
Euro Soccer (PC)	4/93	93	Sport
F15 Strike Eagle III (PC)	2/93	104	Simulation
Fatal Strokes (AM)	4/93	22	Action
Final Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
Fire Force (AM)	2/93	39	Action
First Samurai (PC)	1/93	39	Konv.
Flies - Attack on Earth (PC)	3/93	44	Preview
Fly Harder (AM)	1/93	22	Preview
Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
Formula One Grand Prix (PC)	2/93	92	Konv.
Frankenstein (AM)	1/93	22	Preview
Freddy Pharkas (PC)	4/93	55	Preview
Front Page Sports (PC)	2/93	90	Sport
Giana Sisters (C64)	4/93	91	Oldie
Goblins 2 (PC)	1/93	46	Adventure
Gods (SNES)	4/93	135	Konv.
Gravis Ultrasound (PC)	2/93	88	Hardware
Gunship 2000 (AM)	1/93	110	Simulation
Hannibal (PC)	4/93	98	Strategie
Harrier Jump Jet (PC)	1/93	104	Simulation
Hexuma (AM)	2/93	51	Konv.
Hired Guns (AM)	4/93	52	Preview
History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Strategie
Home Alone 2 (GB)	2/93	135	Action
Humans (PC)	2/93	43	Konv.
INCA (PC)	2/93	6	Action
Indiana Jones IV (AM)	4/93	54	Konv.
Indiana Jones IV (MAC)	4/93	54	Konv.
Indy 4 - Action Game (AM)	2/93	42	Konv.
Indy 4 - Action Game (PC)	2/93	42	Action
Indy 4 - The Action Game (ST)	3/93	39	Konv.
Ishar II (PC)	5/93	93	Preview
Jaki Crush (SNES)	4/93	128	Action
James Bond (MD)	5/93	23	Preview
James Pond 3 (AM)	4/93	23	Preview
Jennifer Capriati (MD)	2/93	132	Sport
Jimmy Connors (SNES)	2/93	132	Sport
John Madden Football '93 (MD)	3/93	134	Sport
John Madden Football '93 (SNES)	3/93	138	Konv.
Jonathan (AM)	5/93	55	Adventure
KGB (AM)	4/93	54	Konv.
Kid Pix (PC)	4/93	114	Education
Landstalker (MD)	3/93	131	Adventure
Leeds United (AM)	3/93	106	Strategie
Legend of Kyandia (AM)	2/93	58	Konv.
Lemmings (GB)	5/93	110	Konv.
Lemmings 2 (AM)	4/93	104	Strategie
Lethal Weapon (AM)	3/93	24	Action
Lethal Weapon (PC)	5/93	45	Konv.
Lethal Weapon (ST)	3/93	24	Konv.
Links Course Disk (PC)	3/93	101	Sport
Lionheart (AM)	3/93	22	Action
Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
Lords of Time (AM)	2/93	54	Adventure
Lost Secret o.t. Rainf. (PC)	4/93	48	Adventure
Lotus Turbo Challenge (MD)	2/93	137	Konv.
M.U.L.E. (C64/Atari 800)	5/93	106	Oldie
Magical Quest (SNES)	2/93	126	Action
Maniac Mansion (AM)	1/93	60	Oldie
Mario Is Missing (PC)	3/93	116	Education
Mega Lo Mania (MD)	4/93	135	Konv.

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Michael Jordan in Flight (PC)	4/93	92	Preview
Mick and Mack (MD)	4/93	126	Action
Might and Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
Motörhead (AM)	2/93	24	Action
Motörhead (ST)	2/93	43	Konv.
Muhammad Ali (MD)	4/93	131	Action
Murder o.t. Mississippi (C64)	3/93	97	Oldie
NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
NHLPA Hockey '93 (SNES)	2/93	137	Konv.
Nick Faldo's Gh. Golf (AM)	3/93	100	Sport
Nick Faldo's Golf (C64)	4/93	93	Konv.
Nicky Boom (ST)			
Nigel Mansell World... (AM)	1/93	88	Sport
No Greater Glory (AM)	4/93	102	Konv.
Out of this World (SNES)	3/93	138	Konv.
Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
Piracy on L. High Seas (AM)	2/93	56	Adventure
Populous II (PC)	3/93	105	Konv.
Premier Manager (AM)	1/93	89	Preview
Putt-Putt Joins... (PC)	5/93	91	Adventure
Ragnarok (AM)	4/93	99	Konv.
Ragnarok (PC)	4/93	99	Strategie
Rampart (AM)	2/93	103	Konv.
Rampart (ST)	2/93	103	Konv.
Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
Ringworld (PC)	4/93	18	Preview
Ringworld: Revenge of... (PC)	5/93	8	Adventure
Risky Woods (PC)	4/93	40	Konv.
Road Runner's (SNES)	2/93	127	Action
Robin Hood (GB)	4/93	133	Action
Robocop 3 (PC)	4/93	40	Konv.
Rolo to the Rescue (MD)	4/93	128	Action
Sabre Team (AM)	1/93	93	Strategie
Sensible Soccer V. 1.1 (AM)	1/93	88	Sport
Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
Shadow of the Comet (PC)	4/93	6	Adventure
Shadow President (PC)	4/93	105	Strategie
Shadowlands (AM)	3/93	46	Adventure
Shinobi 2 - The Silent... (GG)	3/93	133	Action
Sim Earth (PC)	2/93	106	Konv.
Sink or Swim (AM)	1/93	38	Preview
Sleepwalker (AM)	5/93	48	Action
Snapdragon (PC)	5/93	124	Education
Soccer Kid (AM)	3/93	41	Preview
Sonic 2 The Hedgehog (SM)	2/93	125	Action
Space Hulk (PC)	2/93	98	Preview
Space Quest V (PC)	5/93	52	Adventure
Spaceword Hol (PC)	4/93	103	Strategie
Spider Man & X-Men (SNES)	4/93	130	Action
Star Control II (PC)	3/93	42	Adventure
Star Wars (GB)	3/93	16	Action
Streets of Rage (GG)	4/93	135	Konv.
Streets of Rage 2 (MD)	3/93	136	Action
Stunt Island (PC)	3/93	126	Simulation
Subtrade (AM)	5/93	132	Strategie
Super Buster Bros. (SNES)	3/93	138	Konv.
Super Cauldron (PC)	4/93	24	Action
Super Mario Land 2 (GB)	2/93	136	Action
Super Star Wars (SNES)	4/93	125	Action
Super Swiv (SNES)	2/93	127	Action
Super Turrican (NES)	2/93	137	Konv.
T2 - The Arcade Game (MD)	3/93	132	Action
Tale Spin (MD)	4/93	127	Action
Task Force 1942 (PC)	1/93	105	Simulation
Tearaway Thomas (AM)	5/93	47	Action
Tegel's Mercenaries (PC)	5/93	100	Strategie
The Ancient Art of War (PC)	1/93	99	Strategie
The Chaos Engine (AM)	3/93	20	Action
The Complete Chess System (PC)	4/93	106	Simulation

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
The Cool Croc Twins (C64)	1/93	39	Konv.
The Cool Croc Twins (C64)	4/93	40	Konv.
The Game of Life (PC)	4/93	108	Simulation
The Greatest (AM)	5/93	113	Strategie
The Hunt for Red October (SNES)	5/93	110	Strategie
The Incredible Machine (PC)	3/93	107	Strategie
The Legacy (PC)	1/93	50	Adventure
The Legend of Myra (PC)	2/93	102	Preview
The Lost Kingdoms (PC)	5/93	95	Preview
The Magic Candle III (PC)	3/93	47	Adventure
The Terminator 2029 (PC)	1/93	15	Action
Tiny Toon Adventures (MD)	5/93	42	Action
Tiny Toon Adventures (NES)	1/93	134	Action
Tiny Toon Adventures (SNES)	3/93	135	Action
TMHT - The Hyperstone... (MD)	5/93	45	Konv.
Transarctica (PC)	4/93	96	Strategie
Tristan Pinball (PC)	5/93	114	Simulation
Trivial Pursuit (SM)	2/93	137	Konv.
Troddlers (AM)	1/93	20	Action
Trolls (AM)	3/93	22	Konv.
Trolls (PC)	3/93	23	Action
Ultima Underworld 2 (PC)	3/93	6	Adventure
Uncharted Waters (MD)	3/93	134	Action
Valhalla (PC)	3/93	51	Adventure
Veil of Darkness (PC)	3/93	50	Preview
Video Master (AM)	2/93	89	Hardware
Video Poker für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
Wacky Funsters (PC)	4/93	20	Action
Waxworks (AM)	3/93	48	Konv.
Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)	1/93	86	Sport
Ween (AM)	3/93	48	Konv.
Ween (ST)	4/93	54	Konv.
Whale's Voyage (PC)	1/93	48	Adventure
Whale's Voyage (AM)	4/93	44	Preview
Wing Commander (AM)	4/93	108	Konv.
Wing Commander (SNES)	2/93	134	Simulation
Wolfen (AM)	5/93	123	Adventure
Wordtris (PC)	4/93	102	Strategie
World of Illusion (MD)	1/93	131	Action
WWF Super Wrestlemania (MD)	3/93	137	Konv.
X-Wing (PC)	3/93	18	Preview
X-Wing (PC)	5/93	20	Action
Xenobots (PC)	5/93	112	Simulation
Xenon II (GB)	1/93	134	Action
Zak McKracken	2/93	60	Oldie
Zyconix (AM)	1/93	24	Action
Zyconix (PC)	3/93	39	Konv.

Legende:

- AL = Atari Lynx
- AM = Amiga
- Archi = Archimedes
- EN = PC Engine
- GB = Game Boy
- GG = Game Gear
- Konv. = Konvertierung
- MD = Mega Drive
- NG = Neo Geo
- SF = Super Famicom/Super NES
- SM = Sega Master System
- SNES = Super Famicom/Super NES
- ST = Atari ST

★ ★ ★ **GEWINNER** ★ ★ ★

Sonic (Sega, ASM 2/93)

1.-3. Preis: Je ein Plüsch-Sonic

Doris Wilden, 3255 Lauenden
 Daniel Blaser, 8901 Gablingen
 Sven Moderow, 6385 Bad Vilbel 3

Die Gewinner der übrigen 42 Preise werden per Post benachrichtigt.

Mario (Rough Trade Records, ASM 2/93)

Die Gewinner der 20 Mario-CDs werden per Post benachrichtigt.

Star Wars (Ubi Soft, ASM 3/93)

1. Preis: Sony EV-DT1 Video-Walkman
 Michael Kopleck, 3593 Edertal 9

2. Preis: SuperNES
 Mark Newiger, 6306 Langgöns 5

3. Preis: GameBoy
 Patrick Plohe, 2120 Lüneburg

Die Gewinner der sieben "Star Wars"-Module für den GameBoy werden per Post benachrichtigt.

Harrier (Microprose, ASM 3/93)

Lösung:
a) Senkrechtstarter
b) Jump Jet

1. Preis: Die Fliegerjacke hat gewonnen:
 Friedrich Müller, 8229 Laufen

Die Gewinner der neun "Harrier"-Games werden per Post benachrichtigt.



Generalkarte

Sicherlich wird es Ihnen nicht entgangen sein, daß ab 01.07.1993 die neuen Postleitzahlen gelten. Wir bitten Sie daher, uns bis spätestens 17.05.1993 Ihre neuen Postleitzahlen mitzuteilen, damit auch Sie in unserer Generalkarte mit Ihrer aktuellen Adresse zu finden sind.

Die geänderte Anschrift mit der neuen Postleitzahl schicken Sie bitte an folgende Adresse:

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG **neu ab 01.07.1993**
z. H. Frau Schwanz Postanschrift:
Postfach 8 70 Postfach 18 70
W-3440 Eschwege 37258 Eschwege

1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.

DIE NEUESTEN HEFTE...

SA SM aktueller software markt 7/93
...AB 14. JUNI!

SA SM aktueller software markt NR. 20
SPECIAL ...AB 4. Juni...

...AN EUREM KIOSK!!!

Inserentenverzeichnis

ARBIROSOFT	71	FANDANGO	131	LIFETIMES	125	SOFTSALE	23
BACHLER	35	FUNNY-SOFTWARE	33	MICROPROSE	49	SOFT & SOUND	29
B.A.T.	15	FUNTASTIC	21	NEW ERA	95	SOFTWARE DISCOUNT	83
BOMICO	148	GERATZ	25	PEROKA-SOFT	129	TRONIC-VERLAG	37-39,
CDV	131	GNADENLOS	47	PFISTER	12759,68,81,85,123,133,	
COMMODORE	45	GROSS ELECTRONIC	113	PHILIPP MORRIS	2135,141,146,147	
CRAZY GAMES	109	HEIDAK	77	QUICKSOFT	56/57	T.S. DATENSYSTEME	31
EASY-SOFT	79	INTERSOFT	61	SCHAFFT-FLEISCHWERKE ..	9	VDS	129
EXPERT SOFTWARE	125	KAROSOFT	99	SKYLINE	67	WIAL	40/41

HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahn-Weg 49-53, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 229 38-0 (Info-service: (040) 2 27 09 61).
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 3110 Uelzen, Tel.: (0581/5006).

4000
ASCAN, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837.
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCON SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOF, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544.
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680494.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.

BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Etlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

36.7
in
der
7.93

BYE & BUY

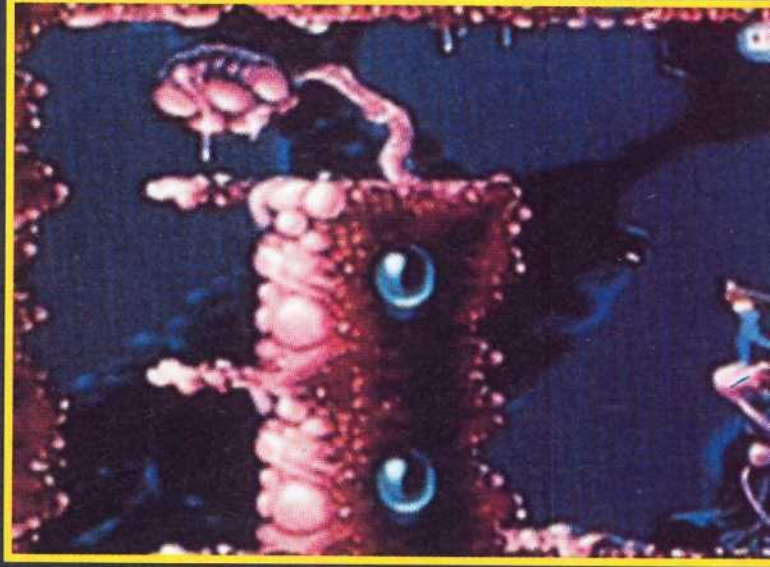
▶ THE NEXT ...

Ende der 6/93...

...aber wir kommen wieder. Mit einer geballten Ladung Action, spannenden Adventures, faszinierenden Simulationen, kniffligen Strategiespielen und vielem mehr. So werdet ihr endlich den STRIKE COMMANDER zu Gesicht bekommen und Euch auch bei REACH FOR SKY in luftigen Höhen bewegen können. NATIONAL LAMPOONS CHESS MEISTER 5 BILLION AND 1 ist mehr als ein Schachprogramm. Dafür bürgt allein schon der Name. Ge-spannt sind wir auch darauf, wie sich A-TRAIN auf dem Amiga ma-chen wird. FLASHBACK, PREHISTORIC 2, EISHOCKEY MANAGER und schieß-lich INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE sind weitere Games, die wir unter die Lupe

nehmen werden. Wir berichten ferner ausführlich über die VIRTUAL REALITY SHOW, werfen einen Blick auf den Spiele-markt für den MACINTOSH und werden... HALTI! Mehr wird nicht verraten, sagt gerade unsere innere Stimme, denn sonst gäbe es ja keine Überraschung mehr. Daß die belieb-ten Rubriken wie das FEEDBACK, SECRET SERVICE, NEWS

▶ Bart Simpson als Titelthema im Juli



▶ Virtual Reality



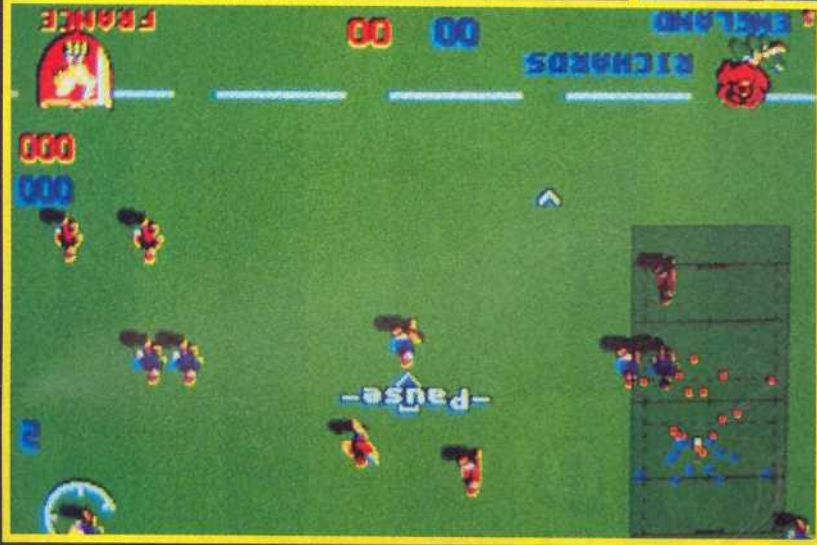
VR93

3rd Annual
Virtual Reality International 93
Exhibition

Olympia Conference Centre,
London, England
6 - 7 April 1993

usw. mit von der Partie sein wer-den, ist Ehrensache. Am besten, ihr überzeugt Euch selbst. Am 14. Juni 1993 an Eurem Ki-osk oder schon ein paar Tage vorher im Briefka-sten. Holt Sie Euch, die ASM7/93.

▶ International Rugby Challenge



7.93

ASM

FÜR 6,60 DM?

DAS ASM KURZ ABO

6x ASM für ein halbes Jahr!

KLARO



Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

nur für abonnenten! jeden Monat eine Lösung GRATIS

(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per ASM-Abo erhältlich

100% PREISWERT

100% SCHNELL

100% KOMPLETT



DESHALB

ASM - 6x für ein halbes, 12 x für ein Jahr!

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin - früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

ABO



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Freundschafswerbung (Achtung! Der Geworbene darf für eine Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein Abo bezogen haben!)

Datum, Unterschrift des Werbenden _____ (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»BESTELLKARTE«

Hiermit bestelle ich die untenstich ausgewählten Produkte:

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
 Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum _____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG

Abo-Service

Postfach 870

D-3440 Eschwege

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG

Versand-Service

Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Telefon (Vorwahl/Nummer) _____



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG

Kleinanzeigen-Service

Postfach 870

D-3440 Eschwege

Ausverkauf

Wir ziehen um und räumen unser Lager

1 MB (Amiga 500) 119,-
 Speichererweiterung
Virgin-Pack



Für Einsteiger unentbehrlich,
 für alte Hasen ein Super-An-
 gebot!
 PC: Realms (3,5") &
 Supremacy (5,25")

nur **35,95**

Lord of the Rings



Der Rollenspiel-
 Klassiker (PC)

nur **37,95**

Spaceball (Amiga) 5,-

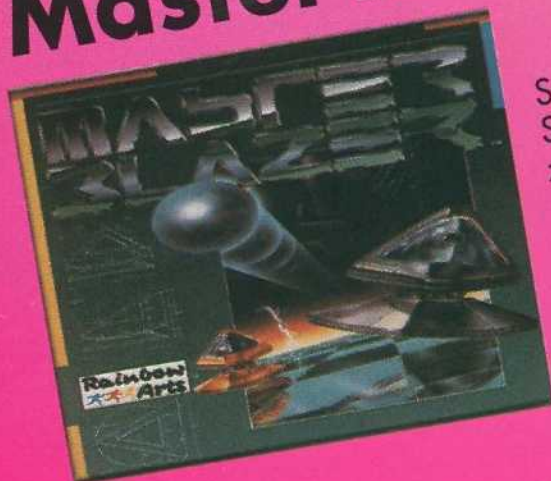
Maverick Joystick (Amiga, Atari, C64) 29,95

M.U.D.S. (PC, Amiga, ST) 17,95

Turrican (C64) 14,95

Lucasfilm-Koffer (PC, ST) 89,95

Master Blazer



Sport der Zukunft für alle
 Systeme (Amiga, PC, ST)
 zum Superpreis

nur **16,95**

Ultima V (C64) 39,95

Freddy (Amiga) 5,-

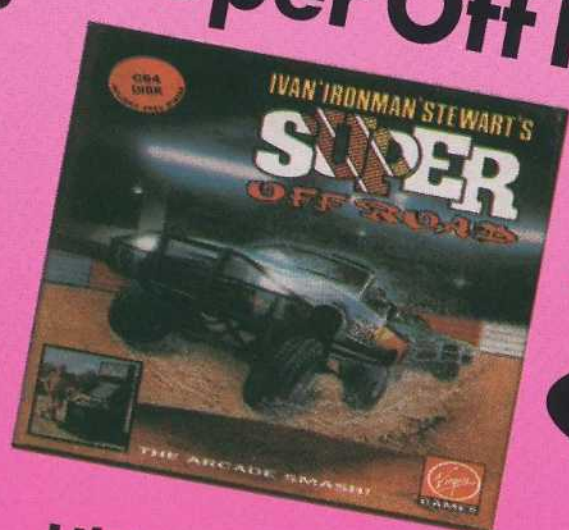
Ishido (PC) 24,95

Great Courts (PC) 35,95

Ultima 1-3 Pack (C64) 27,95

Block Out (Amiga, Atari, PC) 39,95

Super Off Road



64er-Software zum
 Anbeißen

nur **39,95**

Ultima VI (C64) 17,95

Altered Destiny (PC) 19,95

Damocles Set (Amiga) 39,95

Winter Super Sports (PC) 34,95

Risk It (Amiga) 5,-

Alle Artikel sind **Restposten**. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte bestellen Sie nur **telefonisch!**

Telefonische Bestellannahme

(05651) 929-103

HAVE YOU SEEN



THE LOST VIKINGS™?

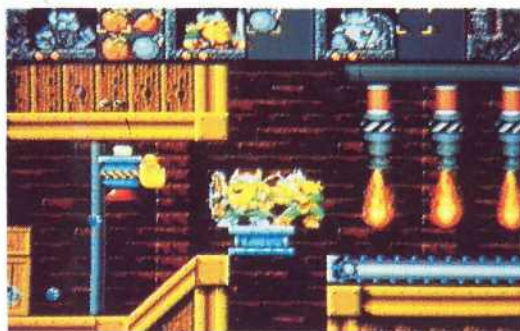
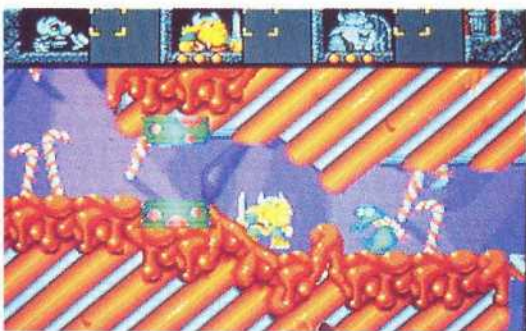


Gesucht : Spaß, Spannung, Witz und Originalität!

Gefunden : "THE LOST VIKINGS"

Führen Sie die drei verlorengegangenen Wikinger durch unbekannte Welten. Level voller Fallen, Rätsel und Monster erwarten die drei unbarmherzigen Spaßvögel. Kombinieren Sie die verschiedenen Fähigkeiten jedes VIKINGS geschickt, und geleiten Sie sie so zurück in ihre geliebte Heimat. Ein Spiel voller Klasse und Rasse, bei dem der schmale Grat zwischen Spielbarkeit und Qualität gekonnt gemeistert wird.

**Komplett in
Deutsch für:**



AMIGA



PC

Exklusivvertrieb Deutschland für PC und AMIGA

BOMICO