

Die Computer-Software-Fachzeitschrift **aktueller software markt** Tests und Vorstellungen Nr. 10 OKTOBER 1989 ÖS 65 / Sfr 7,50 / DM 7,50

AS aktueller software markt

& VIDEOSPIELE

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

NR. 10 OKTOBER 1989
4. JAHRGANG
ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50

ISSN 0933-1867

AKTUELL

MOONWALKER

**SUPER:
MICHAEL JACKSON
ALS SOFTWARE-STAR**

ORIGINELL

RAINBOW WARRIOR

**DIE SOFTWARE-IDEE
IN ZUSAMMENARBEIT
MIT GREENPEACE**

UNGLAUBLICH

BEAST - AUS DER HEXENKÜCHE VON PSYGNOSIS

**DIESES GAME STÖSST
AN DIE GRENZE DER
TECHNISCHEN
PERFEKTION**

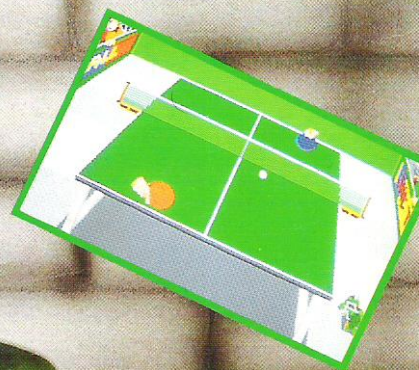
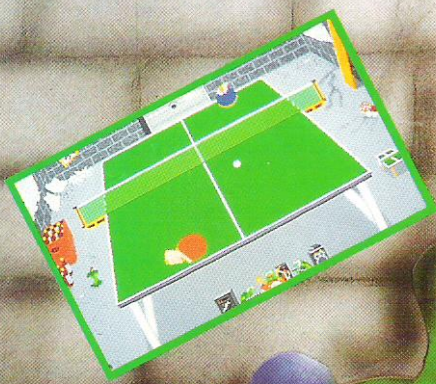
**AB JETZT:
164 SEITEN!**



TABLE TENNIS

S · I · M · U · L · A · T · I · O · N

... oder haben Sie
was gegen
Spaß?



Vertrieb:
BOMICO
Eibinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90

Amiga / Atari ST

BOMICO Serviceline Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 069/778025



STARBYTE

Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: 02 34/68 04 60, Fax: 02 34/68 04 95

Auf dem Weg zu neuen Ufern

Sicher werden Sie schon bemerkt haben, lieber Leser: Ab der heutigen ASM-Ausgabe werden wir auf nunmehr 164 Seiten noch mehr ausführliche Tests pro Monat anbieten können. Die ASM ist – auch das ist neu – durchweg farbig. Keine langweiligen Schwarz-Weiß-Seiten mehr! Ein kleiner Wermuthstropfen – auch dies ist neu: die ASM wird ab jetzt 7,50 Mark kosten. Die Druckkosten, andere Herstellungskosten sowie das Gehalt des Chefredakteurs (hey, schmeißt letztere Bemerkung raus, Ihr Idioten! Gez. Manfred) sind derart gestiegen, daß ASM keine andere Wahl blieb, als den Verkaufspreis um eine Deutsche Mark zu erhöhen. Dafür aber bleiben wir konstant in unseren Leistungen und wollen der Fülle von Software-Angeboten gebührend Rechnung tragen.

Monat für Monat, Jahr für Jahr gibt's immer diese bescheuerten VORWORTE oder „Editorials“ (blödes Wort) in den verschiedensten Zeitschriften. Keiner hat sich bisher mal der Mühe unterzogen, was zur Geschichte des Spiels selbst zu blabbern. Wir tun dies hiermit – in aller Kürze! Obwohl die ASM-Redaktion der Meinung ist, das (Computer-)Spiel wäre von Ottis Eltern erfunden worden, um das Kind davon abzuhalten, mit der Rassel wertvolles Geschirr zu zerbrechen, ist dies doch nur Theorie. Tatsächlich fing man schon früh an, Spiele und Spielzeuge zu erfinden. In der Antike sollen die Ly-

der, sagt Sophokles, das Spiel als ein Mittel gegen den Hunger eingeführt haben. Der berühmte Palmedes habe, behauptet wiederum Sophokles, den Würfel nur deshalb erfunden, damit er etwas hätte, was anstelle eines Mahles herhalten könne. Wir gehen bei dieser Aussage davon aus, daß der gute Mann mit dem Ding gespielt und denselben nicht geschluckt hat. Soweit zur Antike. Heutzutage beschäftigen wir uns alle irgendwie und irgendwann mit Spielen. Das letzte Glied in der Reihe ist die Software, über die wir uns hier monatlich auslassen. Apropos Software: Diesmal haben wir es nach langer



Chefredakteur Manfred Kleimann „bei der Arbeit“!!

Zeit einmal wieder geschafft, einen MEGA-HIT zu küren. Es handelt sich dabei allerdings nicht um ein Programm für die gängigen Computersysteme wie Amiga, Atari ST, C-64 usw., sondern um eines für die PC-Engine. Aber halt, eine andere Neuerung hätte ich fast vergessen – unsere neue Postspielseite. Wir widmen von nun an in jeder ASM eine Seite diesem Thema und würden uns über zahlreiche Reaktionen sehr freuen, nicht zuletzt, da der Wunsch nach einer solchen Einrichtung in der Leserpost

vielfach aufgetreten ist. So, jetzt darf ich nicht mehr viel schreiben, da sonst mein Foto am Ende nicht mehr auf die Seite paßt. Wie würde vielleicht der alte Sophokles als Schlußwort philosophieren:

Namen sind wie Schall und Rauch, Titel kommen und gehen. Eins aber bleibt bestehen: Manfred, Bernd, Martina, Mats, Michael, Uli, Peter, Torsten O., Torsten B., ... als Team! Viel Spaß mit der „neuen“ ASM.

EUREASM-REDAKTION

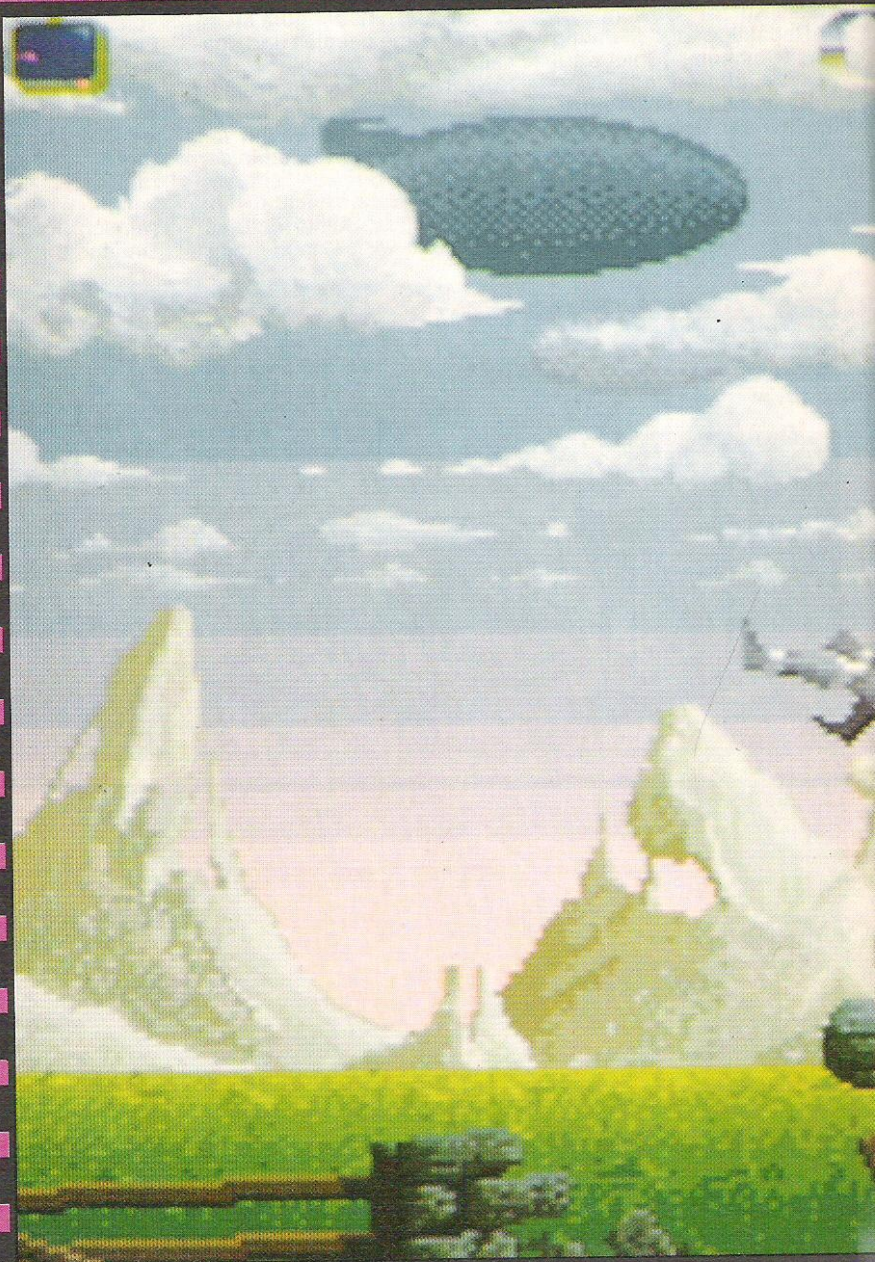


4



INHA

- 6 Action Games
- 6 ASM-Megahit
- 8 Competition: Gunhed
- 19 Feedback – die Leserseiten
- 28 Special Interest: Postspiele
- 30 Im Blickpunkt: It came from the Desert
- 30 Im Blickpunkt: Knightforce
- 37 Competition: Strider
- 56 ASM Playing Tips: Wrestling
- 60 Konsolen
- 68 Konvertierungen
- 84 Denk- und Strategiespiele
- 94 News
- 100 Sport-Kaleidoskop
- 106 Kopfnuß: Personal Nightmare
- 108 Oldie: Pitfall 2
- 109 Secret Service – das Heft im Heft

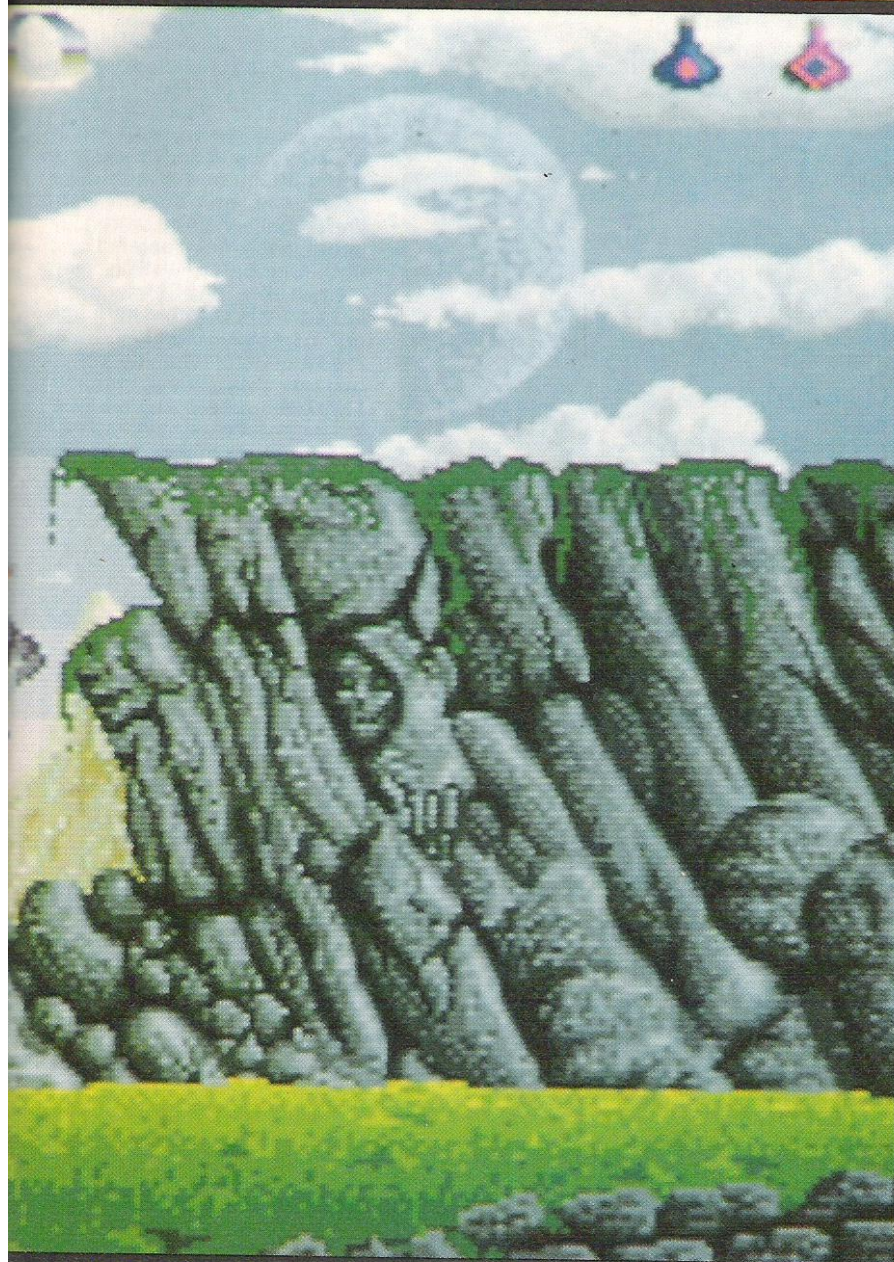


asm 10/89

BEAST ist das phantastische neue G

WALD

5



Kleinanzeigen	119
Anwender-Software	131
Adventure-Corner	134
Atari-Messe Düsseldorf	142
Spielhallen-News	144
Blickpunkt: Fast Lane/Moonwalker	148
Blickpunkt: Beast	150
IFA-Highlight: Game Boy	150
Flop des Monats: Apache Strike	151
Microwelle: Die Chance für Newcomer	152
Die Software-Hitparade	154
ASM-Service	
Gesammelte Werke	156
Gewinner aus ASM 7/89	157
Impressum	160
ASM-Generalkarte	162
Inserentenverzeichnis	162

von PSYGNOSIS. Bericht auf Seite 150

asm 10/89

Action Games

GALACTICA live auf der PC-Engine: GUNHED: Über die Grenze der Perfektion

Es ist soweit – endlich haben wir wieder ein Megahit-würdiges Game vorzuweisen. Es nennt sich GUNHED, stammt aus dem Land der aufgehenden Sonne und ist zur Zeit nur für die PC-Engine erhältlich. Dieses ultimative Ballerspiel fesselte nicht nur mich (Torsten O.), sondern auch Baller-Otti, Nemesis-Uli, Nightmare-Manni und Licence-to-kill-Peter für Stunden an den Bildschirm. Wunde Finger und viereckige Augen sind die besonderen Markenzeichen dieses Shoot-em-Up's, das sich durch hypersoftes Scrolling, Spitzen-Stereosound und massig Sprites auszeichnet. GUNHED begeisterte uns sogar so sehr, daß wir (Torsten, Otti, Uli, Manfred und Peter) beschlossen haben, alle etwas zu diesem MEGAHIT zu schreiben.

Programm: Gunhed, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 110 DM, **Hersteller:** Hudson Soft & Toho/Sunrise, Japan, **Muster von:** Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel. 02301/4134.

Die Hintergrundstory von GUNHED kann man sich getrost sparen (wie bei allen Ballerspielen). Interessant ist vielleicht, daß GUNHED die Versoffung einer erfolgreichen japanischen Fernsehserie à la KAMPFSTERN GALACTICA ist. Programmiert wurde GUNHED von TOHO/SUNRISE. Die „Alleskönner“ von HUDSONSOFT verpaßten diesem Game dann noch den letzten Schliff. Wie bei allen Shoot-em-Up's, müßt Ihr Euch auch bei GUNHED durch die verschiedenen Level (mindestens neun) kämpfen. Zu Anfang fightet man mit einem sehr schlecht ausgestatteten Spaceship, doch die „Zusatzwaffen“, welche man durch Einsammeln von bestimmten Symbolen erhält, haben's wirklich in sich. Da wird dann z.B. plötzlich aus 'nem stinknormalen Schuß ein Hyperlaser mit automatischer Zielerkennung usw. Insgesamt stehen vier Grundwaffen zur Verfügung; diese sind mittels Missiles, Dronen und Schilden erweiterbar. Durch die Aufnahme der rosaroten „Kugeln“ wird die Schußkraft der Grundwaffe noch zusätzlich verstärkt.

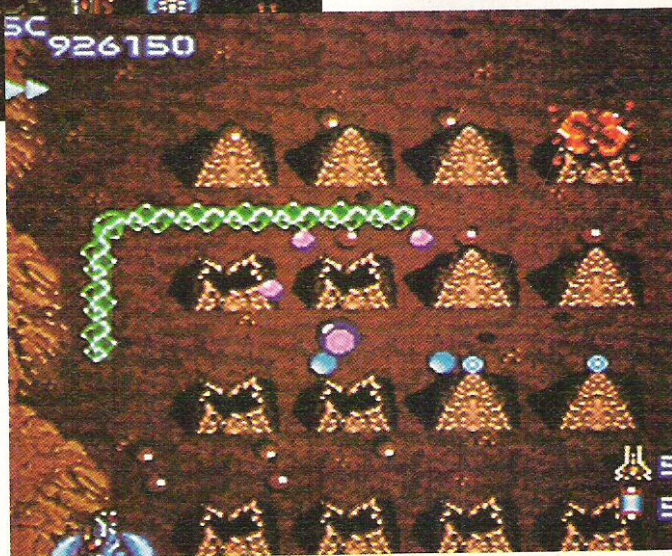
An Waffenauswahl herrscht also wahrlich kein Mangel. Derlei „Extrawaffen“ hat man aber auch bitter nötig, denn bei GUNHED tummeln sich die Angreifer nur so auf dem Screen, und das nicht nur so zum Spaß. Besonders haarig wird's, wenn die Obermotze zeigen wollen, wer der Herr im Hause ist. Am Ende eines jeden Levels wird man von solch einem fiesen Typen erwartet. Doch GUNHED



Vier phantastische Fotos von Gunhed

wäre nicht GUNHED, wenn da nicht noch die Zwischengegner wären, die ab und an auftauchen, um Euch plättzumachen. Zum Glück legen die Aliens im ersten Level noch nicht so richtig los. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich nämlich recht langsam, so daß auch ein ungeübter Spieler (Manni, ha ha) zumindest Level 2 erreicht. Doch spätestens ab Level 4 (Peter, oho) weiß man, was Sache ist! Die Programmierer haben zur Freude aller „nur-Joy-pad“-Besitzer eine Dauerfeuerfunktion implementiert. Es genügt also ein ständiges Drücken der Taste II, um den Feinden zu zeigen, was 'ne Härke ist. In besonders engen Situationen sollte man auch ruhig mal zur Smartbomb greifen (Taste I; am Anfang gibt's deren drei, maximal können 16 Stück eingesammelt und eingesetzt werden). Doch aufgepaßt, man

sehen hat, der weiß, wofür das Wort SCHWIERIG steht. Denn da geht's erst richtig ab. Nicht nur, daß sich alle End- und Zwischengegner wiederholen – nein, es kommen auch noch unendlich viele „Normalgegner“ auf einen zu. Doch ganz unter uns: Wenn es keine Continue-Funktion gäbe, wären wir heute noch im siebten Level (Ihr! – Uli): Bei GUNHED stimmt einfach alles: das Scrolling, die Grafik, der Sound und natürlich das Gameplay. GUNHED kann meines Erachtens durchaus mit fast allen Spielautomaten-Versionen dieses Genres konkurrieren! Es ist einfach un-



muß dafür sorgen, daß man das Arsenal möglichst rasch wieder auffrischt.

Was soll ich sonst noch zu diesem furiosen Shoot-em-Up sagen? Der vergangene Montagabend ging beim Zocken von GUNHED drauf. Zur Belohnung haben's Uli und ich aber bis zum neunten Level gebracht. Und wer den neunten Level ge-

glaublich, was die Programmierer alles aus der Engine raus holen. Da kann momentan weder der Amiga, noch der ST oder irgendein anderer Compi (ir dieser Hinsicht) mithalten. Allen „Nicht-Engine-Besitzern“ wird es sicherlich kein Trost sein, wenn ich zu bemerken habe, daß GUNHED in allernächster Zukunft **sicherlich nicht** au-



den handelsüblichen Rechnern erscheinen wird.
 Fazit: Wer eine PC-Engine sein Eigen nennt, der kann und wird an GUNHED nicht vorbeikommen!
 Torsten Oppermann

Und das ist Ulis Meinung:
 Selbst ich als Kritiker und Pedant, was kleine Schnitzer bei Programmen angeht, konnte bei GUNHED keine Schwachstelle finden. Das Spiel ist einfach der helle Wahnsinn. Die Grafik ist hervorragend, genau wie der Sound. Die einzelnen Levels sind einfalls- und abwechslungsreich gestaltet – das weiß man spätestens, wenn man den Blasenlevel (müßte

»Geballte Action in technisch brillanter Ausführung, was will man mehr: GUNHED ist unser MEGA-Hit des Monats Oktober.«

ca. Level 7 oder so sein) gesehen hat. Etwas konventioneller, aber nicht minder einfallsreich, geht es in den anderen Levels zu. Es ist wirklich alles drin, was man braucht. Anfangs wundert man sich zwar ein wenig über das Extrawaffensystem, mit zunehmender Spieldauer erkennt man hier aber immer mehr Zusammenhänge, und man kann sein Spiel besser planen. GUNHED ist ein würdiger ASM-MEGA-HIT, daran gibt es für mich nichts zu rütteln, denn es ist eines der ganz wenigen Spiele, für die ich selbst mein geliebtes Nemesis liegenlasse – und das ist ein Argument!



Das meint Otti:
 Ich hab' ja schon viele Ballerspiele gesehen, sowohl gute als auch schlechte. GUNHED



aber ist etwas Besonderes. Sicher, das Spiel erinnert stark an *Aleste* auf dem SEGA, es ist jedoch technisch um Längen besser. Was hier an Grafik, Sound und Action geboten wird, ist kaum noch zu übertreffen. Selbst einige Ballerspiele aus der Spielhalle sehen dagegen etwas blaß aus. Auch wenn in den höheren Levels doch mal ab und zu ein Sprite leicht flackert, kann man das bei der Menge an animierten Objekten auf dem Bildschirm ohne schlechtes Gewissen entschuldigen. GUNHED ist schwierig, aber nicht unspielbar. Mich hat es jedenfalls auf Anhieb und noch nach Stunden begeistert.

Und was sagt der Mani dazu?
 Nachdem ich mich von *Personal Nightmare* loseiste (ich brauchte etwas Erholung nach vielen „Get alls“ und „Attack Vampires“), richtete ich mein Augenmerk auf den neuen Stoff auf der Engine. GUNHED lief gerade, „ganz zufällig“... Um's kurz zu machen: Es handelt sich um ein Game, bei dem sogar ich völlig auszurasten drohte. Es hat Rasan, eine unglaublich präzise Steuerung, furchterregende Angreifer und noch furchterregendere Bordwaffen, die meinen Hahn zur Höllenmaschine werden ließen. Klasse Spiel. Dies ist ein Prädikat, das oft vergeben wird. Bei GUNHED hat dieses jedoch ein wirkliches Gewicht. Dat Ding muß in de Charts!!!



Peters Kommentar fällt so aus:
 Auch ich konnte mich der Faszination dieses Ballerspieles nicht entziehen. Wüßte ich nicht, daß es „nur“ eine PC-Engine ist, so würde ich dauernd versuchen, Marktstücke fürs nächste Spiel nachzuwerfen. Das ist nicht übertrieben, denn mit GUNHED kommt die Spielhalle ins eigene Heim. Die Standards eines Automaten-spieles wurden nicht nur gehalten, sondern noch übertroffen! Zwar geht es bei diesem Spiel nur ums Ballern, aber das wiederum in der allerfeinsten Art. Sämtliche Zusatzwaffen, die

man erhaschen kann, bringen tolle Variationen in den Spielablauf. Dazu kommt noch eine perfekte Programmierung. Die supergute Grafik wird durch ein wahnsinniges Scrolling vollendet. Da ruckelt und flackert fast nichts! Die Animation der zahlreichen Sprites ist ebenso flüssig wie das vertikale und horizontale Scrolling, das bei GUNHED einmal sinnvoll miteinander verknüpft wurde. Hier hätten sich beispielsweise die ST-Programmierer von *Phobia* eine mächtig dicke Scheibe abschneiden können. So wird's gemacht! Die Hintergrundgrafik, das butterweiche und flüssige Scrolling, die Sprites und deren softige Animation, all das ist eine wahre Lehrstunde in Sachen Programmierung.

Die abschließende Bewertung haben wir uns gemeinsam überlegt. Selten herrschte solche Einigkeit, was die Vergabe der Noten sowie des Hitsterne betrifft. Zwar tendiere ich bei der Soundnote eher zu einer 11 (die PC-Engine-Musik wird in Zukunft bestimmt noch besser!), doch das ändert nichts daran, daß GUNHED einfach in allen Punkten voll überzeugt. GUNHED ist ein echter Glücksgriff!

Grafik/Animation	11
Sound	12
Spielablauf	11
Motivation	12
Preis/Leistung	11



DYNATEX

LET'S WORK TOGETHER

PROUDLY PRESENTS:
1 PC-ENGINE INCL. GUNHED
2 CARTRIDGES GUNHED
1 CARTRIDGE SIDEARMS
1 CARTRIDGE FINAL LAP

(Alle rechtzeitig eingegangenen Karten
nehmen an der Verlosung teil,
der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

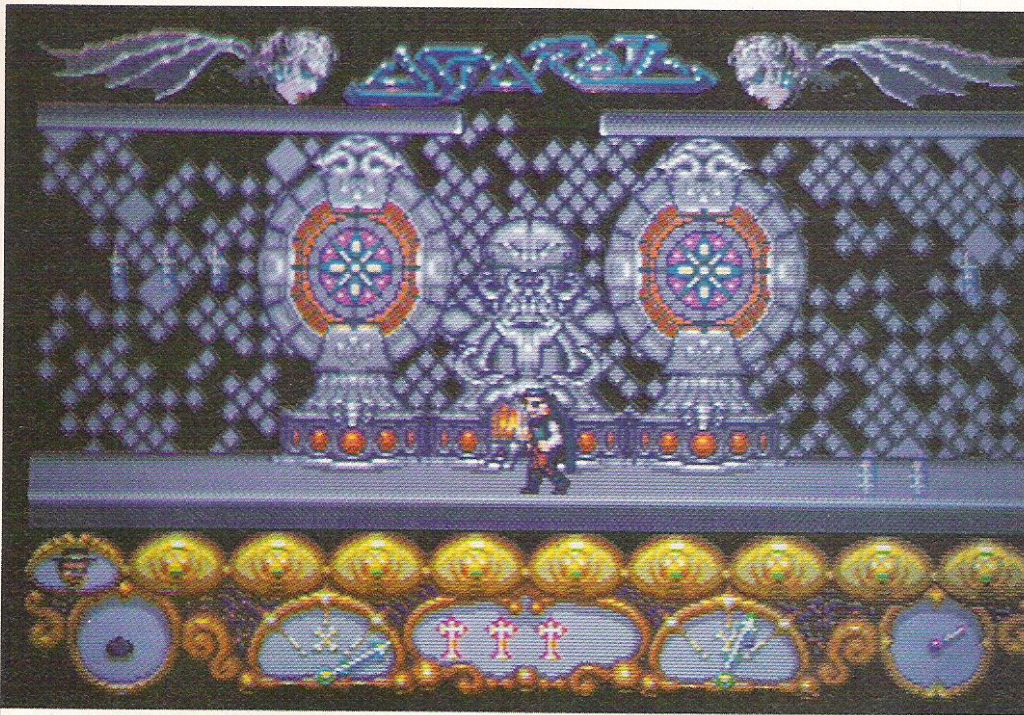
**SCHICKT EINFACH EINE
POSTKARTE MIT DEM
KENNSATZ:
„DYNATEX HAT'S VOLL DRAUF“**

**AN: TRONIC VERLAG
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE**

EINSENDESCHLUSS: 20.10.89



KATAKOMBEN-RALLYE



Auf dem Weg zu Astaroth, dem Engel des Todes...

Programm: Astaroth and the Angel of Death, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson Consultants.

Was geht in unserem Kopf vor; wie lernt das Gehirn, und wann läßt es uns im Stich? Diese Frage habe ich mir gestellt und bin ihr nachgegangen, als ich mich an **ASTAROTH – The Angel of Death** von **HEWSON CONSULTANTS** ransetzte. Der Grund: **ASTAROTH** ist ein äußerst komplexes und kompliziertes Spiel, das mich anfangs vor immense „Intellekt-Probleme“ stellte. Trotz der ausführlichen Anleitung, die mir alles über „Mind Power“, Steuerung und „Feindbilder“ erzählte, war es sehr hart, den richtigen Einstieg zu finden. Ein **HEWSON**-Titel von besonderer Qualität also? Oder nur eine leichte Abweichung von den „gewöhnlichen“ Produkten? Nun, wir werden sehen. Entscheiden muß der User selbst. **Die Story:** Der Held der Games heißt Ozymandais (für englische Zungen bei weitem schwieriger auszusprechen als bei uns). Dieser begibt sich in

ein unterirdisches System, um die verschiedenen Gewölbe nach magischen und wertvollen Gegenständen abzugrasen. Schließlich kommt es – nach der Begegnung mit den dritten Arten (Monster) – zum Final Showdown mit der „Angel des Todes“ höchst persönlich – Astaroth, die schöne, aber gefährliche Tante...

Der Macher: Marc Dawson. Dieser arbeitete frühe für **IMAGINE** in alten Liverpooler Zeiten; später dann entwickelte Marc für **ODIN Games** wie *Hypaball*, *Nodes of Yesod* oder *Robin of the Wood*. Assiiert wurde er von Pete Lyon.

Die Aufgabe: Bei diesem Action-Adventure alten Stils geht es darum, mit Hilfe der „Mind Powers“ (findet man in den einzelnen Räumen des Labyrinths) die Schergen und Wächter der Astaroth auszuschalten. Einige von ihnen bewachen die „Seele“ der Lady. Die insgesamt neun Mind Powers sind sehr schwer zu finden. Hat man diese eingefangen, werden sie mittels Leertaste plus Auswahl durch den Stick aktiviert. Sie erscheinen in kleinen Souffleurkasten-ähnlichen Gebilden in einer Leiste unterhalb der Spiel-

fläche. Die neun aufzuspürenden Powers sind: Telekinese (Objekt-Transport ohne die eigenen Griffel); Pyrokinese (Feuerstrahl mittels Hirn-Energie); Telepathie; Metamorphose (Verwandlung in andere Lebewesen; man denke beispielsweise an den Froschkönig!); Levitation (Überwindung der Schwerkraft); Transmigration (ohne zu latschen zu einem anderen Ort gelangen); Cryokinese (Objekte einfrieren mit Geisteskraft); Sehen im Dunkeln (gegen Nachtblindheit) und Meditation (hilft, uns wieder zu regenerieren).

Im Anzeigenfeld erkennen wir neben den Schaukästen für die Mind Powers zwei Kompass, die uns anzeigen, wie weit wir uns von den Haupt-Katakomben befinden, eine Uhr und die Anzeige der verbleibenden Leben (kurioserweise als Kreuzfische dargestellt!).

Bereits von der ersten Minute an müssen wir uns auf die zahlreichen „Nasties“ konzentrieren, die uns die Leben rauben wollen. Herabfallende Steine, Stalagtiten oder Tropfen müssen ohne Berührungängste passiert werden. So manch' ein Totenschädel, der als Hindernis gedacht ist, entpuppt sich bis-

weilen auch mal als Heilsbringer; nämlich dann, wenn er auf eine Fledermaus, einen Lindwurm oder Skorpion prallt. Ansonsten verneigen wir uns höflich (Ducken = Hofknicks), um den Viechern zu entgehen oder nutzen unsere Mind Powers als Waffe.

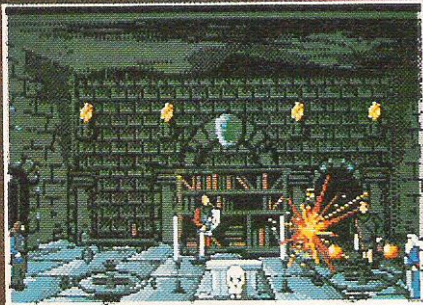
Die verschiedenen Räume kann man, ohne ein Leben dabei zu verlieren, auch durch einen gewagten Sprung in die Tiefe erreichen. Praktischer ist dann später natürlich unser „Levitation“; man benutzt die „Wolke“ als Fahrstuhl. Die Steuerung ist zwar präzise, das gesamte Spielgeschehen wiederholt sich aber leider im Laufe der Action-Adventure-Zeit doch zu oft; die einzelnen Räume haben keine grafisch überwältigenden Unterschiede aufzuweisen. So muß man sich entweder schrecklich langweilen oder – was vielleicht sinnvoller ist – sich einen Plan zeichnen. Markante Punkte sind nicht auszumachen. Lediglich das Schlafgemach der Unholdin Astaroth hebt sich gegen Ende des Games etwas von den übrigen Räumen ab. Hier einmal angelangt (vorher müssen alle neun Mind Powers im Sack sein), kommt es zum entscheidenden Duell, dem Schluß-Zwist von Ossi und Assi...

ASTAROTH ist ein, wie ich bereits andeutete, **HEWSON**-untypisches Game, das komplex aussieht, schwierig zu lösen und mit der Dauer etwas eintönig wird. Vielleicht muß man sich noch etwas länger mit der Materie auseinandersetzen. Doch: Das können andere tun. Mehr als vier Stunden pro Spiel sind im Schnitt einfach für 'nen Reviewer nicht drin. Für mich-jedenfalls wurde **ASTAROTH** sehr schnell zu einer „Angel des Todes“. P.S.: Der Sound von Jochen Hippel ist hervorragend und paßt sich ausgezeichnet der mittelalterlichen, fantasymäßigen Stimmung des Spiels an! So bleibt für mich nur ein Fazit: **ASTAROTH** – ein Programm, das nicht unbedingt für jedermann erquicklich sein wird.

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHID



**ATARI ST
AMIGA 500/1000/2 000
PC & COMPATIBLES**

BOMICO
Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt am Main 90

BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 069 77 80 25

DRAKKHEN



Du startest des nachts. Die Sterne begleiten Dich auf Schritt und Tritt. Der Zauber wird bald erloschen sein. Gesichter und Körper verwandeln sich.

Das Böse ergreift für immer Besitz über die Insel.

Bald, sehr bald wird es die alte Welt nicht mehr geben.

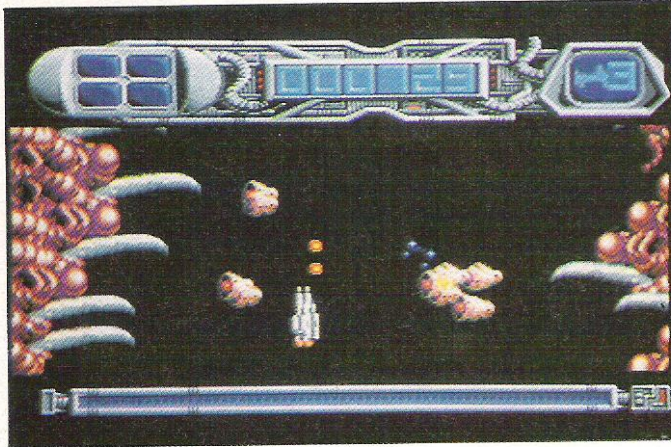
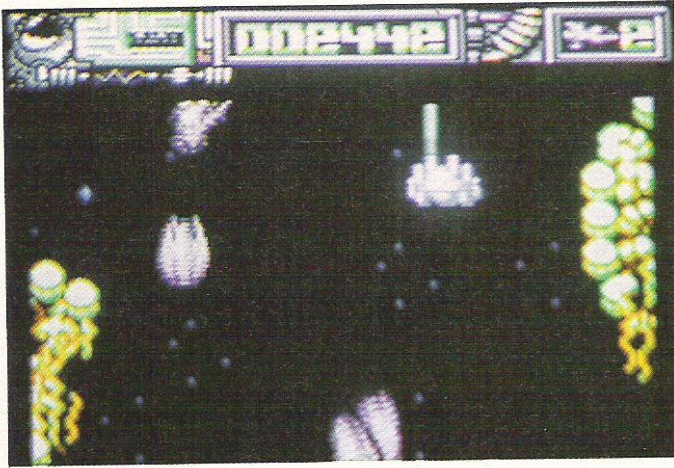
Du mußt die Prophezeiung verhindern, bevor sie sich erfüllt.

Der Zauber - er ist das Leben in unserer Welt.

Der Imperator hat Dich gewarnt: "Falls Du versagst, darfst Du nie wieder zurückkommen!"

INFOGRAMES





Schön, aber langsam: Amiga bzw. ST



Auch schön, aber schnell: C-64 (auch oben)

Programm: Dominator, **System:** Atari ST, Amiga, C-64, Amstrad CPC, (alle getestet), Spectrum, **Preis:** Ca. 32 DM (Cass.) bis 45 DM (Disk.), 16-Bit ca. 65 DM, **Hersteller:** System 3, **Muster von:** Activision, England

Vom englischen Softwarehaus **SYSTEM 3** ist man bisher schon einige feine Sachen gewöhnt, wenn man beispielsweise an *International Karate*, oder *Last Ninja* denkt. Daher erscheint es umso fraglicher, warum sich SYSTEM 3 seinen guten Ruf durch ein Spielchen wie **DOMINATOR** ruinieren will. Bis auf die C-64-Fassung kann man nämlich alle anderen Versionen als mißlungen bis flopverdächtig betrachten. Warum eigentlich? Beim Commodore ist das Spiel wirklich gut gelungen.

Da die Antwort auf diese Frage nur der jeweilige Programmierer beantworten kann, beschränke ich mich nun darauf, hier die 64er-Version zu beschreiben. Der Spielablauf ist bei allen Versionen der gleiche, bis auf eine Ausnahme: bei den Spectrum- und Amstrad-Spielen hat man fünf Leben, während C-64, Atari ST und Amiga nur vier Leben zur Verfügung stellen. Die Frage nach dem Warum spart man sich am besten.

Ohne lange Vorrede ist es bei **DOMINATOR** möglich, gleich drauf los zu spielen. Es geht ja eigentlich nur ums Ballern, aber das wieder einmal auf eine recht abwechslungsreiche Art. Das Spielprinzip ist simpel: Durchfliegen Sie eine Landschaft, und knallen Sie alles ab, was Ihnen entgegenkommt oder Sie auf eine andere Weise angreift. Wenn Sie gut genug sind, treffen Sie hier und dort mal auf einen Endgegner, der Ihnen das Leben besonders schwer macht. Das Leben, oder besser das Spiel, ist aber schon schwierig genug, auch ohne Endgegner. Im zweiten Level beispielsweise wird es teilweise so wüst, eng, wild, knapp und haarsträubend, daß man als geplagter Spieler kurz vorm Herzinfarkt oder Nervenzusammenbruch steht. Doch bevor es soweit kommt, erfreut man sich erst einmal am Spiel und seiner hervorragenden Programmierung.

Im ersten Level hat man es noch mit einem vertikalen Scrolling zu tun. Die Weltraumlandschaft scrollt dabei von oben nach unten. Jede Menge Gegner kommen dann plötzlich von oben oder unten in den Screen geflogen. Es wird hektisch, aber nie

unmöglich – wenn man sich auch manchmal viel Mühe geben muß, um weiterzukommen. Im zweiten Level erwartet den Spieler eine Überraschung: Statt vertikal wird nun horizontal gescrollt, von recht nach links. Das Raumschiff ist jetzt eine ganze Ecke kleiner, dafür können aber Extras, wie Speed-Up oder Laserwumme aufgesammelt werden. Trotzdem bleibt auch das zweite Level anspruchsvoll. Da ich mit einem Ballerspieltest keinen 8-Stunden-Arbeitstag verbringen kann, muß ich mich an dem orientieren, was ich bis hierher gesehen habe. Aber auch das Vordringen ins zweite Level gibt schon genügend Eindrücke.

DOMINATOR hat das Zeug zu einem Ballerspiel mit langanhaltender Motivation. Das kommt einmal daher, daß der Schwierigkeitsgrad genau richtig ist. Zum anderen wurde hier bei der Grafik eine echt anständige Programmierleistung hingelegt. Die Objekte sind ausreichend groß, gut coloriert und ruckelfrei animiert. Was will man mehr? Auch das Hintergrundscrolling ist einwandfrei.

Sieht man einmal davon ab, daß **DOMINATOR** „nur“ ein Ballerspiel ist, dann kann es wirklich Spaß machen, auch auf längere Zeit. Doch dieses Urteil möchte ich nur für die C-64-Version gelten lassen. Beim Atari ST und beim Amiga ist der Spielablauf dermaßen langsam, daß das Spiel zum Alptraum wird.

Man traut seinen Augen kaum, wenn man dann die Commodore-Fassung sieht. Dem Wahnsinn nahe ist man bei der Amstrad-Version. Sieht man sich an, was man soeben für sein Geld erstanden hat, kann man unter Umständen einen Tobsuchtanfall bekommen. Die Grafik ist das Langsamste, was ich je gesehen habe. Auch der Sound ist eine Folter. Die Programmierer dieser drei Versionen würde ich glatt wegen Unfähigkeit entlassen. Mehr als den Gegenwert einer Leerdiskette darf man hierfür nicht verlangen. Die Commodore-Version hingegen hat sich ihr Lob wirklich verdient. Hier macht **DOMINATOR** einfach Spaß.

Peter Braun

	(C-64/andere)
Grafik	9/2-6
Sound	6/0-6
Spielablauf	7/0-2
Motivation	9/0-3
Preis/Leistung	9/0-3



Programm: Phobia, **System:** C-64 (getestet), Amiga, Atari ST (getestet), **Preis:** Ca. 35 bis 80 DM, **Hersteller:** Image Works, London, **Muster von:** [18], Fun-tastic, München.

Hausinternen Gerüchten zufolge soll es doch tatsächlich jetzt ein Ballerspiel geben, an dem selbst Baller-Otti noch seine Probleme hat. Die Rede ist von **PHOBIA** vom britischen Softwarehaus **IMAGE WORKS**. Jene Firma hat wieder solch ein Spiel programmiert, das Baller-Enthusiasten stundenlang an den Monitor fesseln kann, wie es auch mir passiert ist.

Doch hören wir uns vorher noch eine der so idiotischen Hintergrundstories an, die solchen Spielen beigelegt werden. Der ziemlich gemeine Lord Phobos hat die Tochter des galaktischen Präsidenten entführt und auf eine Sonne verschleppt. Nun kommen Sie als intergalaktischer Held, um das Mädels zu befreien. Doch der Lord hat einige Horrorwelten erschaffen, die Sie daran hindern sollen, mit heller Haut zu der (jungfräulichen?) Schönheit zu gelangen. Diese Horrorwelten müssen Sie zum Glück nicht alle durchfliegen, ein paar Stück reichen schon aus. Aber diese Welten, die ich besser als Level bezeichne, haben es echt in sich! Doch laden wir zuerst das Spiel.

Schon nach kurzer Zeit erscheint eine Titelgrafik, die mich an mein Spiegelbild Montag morgen erinnert. Nicht besonders hübsch, aber der Sound, der dazu abläuft ... hmmm! Vom Feinsten! Erst ganz leise und zum Schluß mächtig laut. Wirklich gelungen. Bloß schade, daß das eigentliche Spiel nicht gerade mit der Akustik protzt. Nachdem das Spiel „drin“ ist, versetzt uns ein Druck auf die Feuertaste ins Geschehen. Nun wählt man den Planeten an, den man befliegen möchte. Zuerst muß man aber den ersten Planeten ansteuern bzw. den nächsten Mond, wenn dieser aufblinkt. Auf dem Mond kann man durch geschicktes Herumfliegen und -ballern einige Extrawaffen aufsammeln, ohne die man im eigentlichen Spiel, dem Planetenflug, ziemlich alt aussieht. Also, auf zum Mond. Dort wird's zunächst ein wenig öde. Ein paar Raumschiffe kommen von recht nach links scrollend in den Screen und wollen abgeballert werden. Nach Aufsammeln der Extra-Wummen fliegt man den Planeten an und erlebt eine kleine Überraschung. Endlich tut sich etwas mehr auf dem Bildschirm. Eine Hintergrundlandschaft mit sauberem 7-Wege-Scrolling ist die erste

Keine Angst vor Phobia

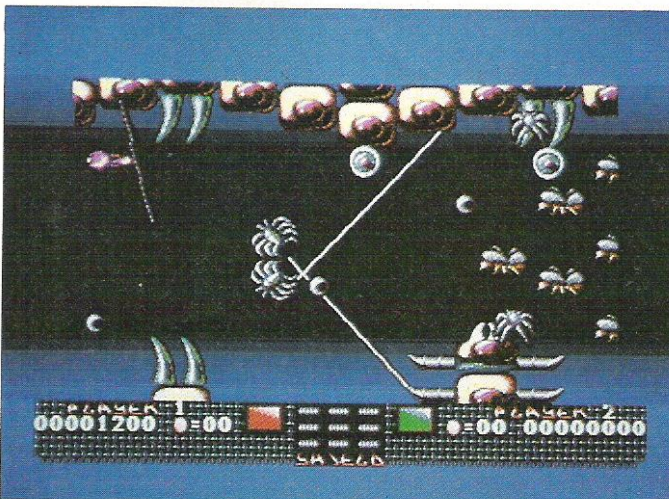


Überraschung, die von einer ganzen Reihe von farbenfrohen Objekten – den Gegnern – ergänzt wird. Alles, was sich da tummelt, entzückt das Spielrauge. Die Grafik ist für 64er-Verhältnisse wirklich sehr gut gelungen und wird später noch

»Supergrafik und jede Menge Action: PHOBIA auf dem C-64«

abwechslungs- und einfallsreicher. Doch nun weiter im Geschehen. Schon bald gerät der Spielablauf schon zum hektischen Gekrampfe: jede Art von Gegner muß abgeschossen werden. Weiterhin sind in jedem Level eine Anzahl von Reaktoren verteilt, die ebenfalls abgeballert werden müssen. Ansonsten kommt man nicht zum Endgegner, der den Wei-

terflug ins nächste Level ermöglicht. Doch bis dahin muß man sich erst einmal vorkämpfen. Schon nach wenigen Sekunden kommen dermaßen viele Gegner und Hindernisse (die Reaktoren liegen manchmal sehr schwierig erreichbar), daß man nur noch drauf losballern kann. Dabei muß man natürlich aufpassen, daß man nirgendwo anstößt.



Grafik gut, Spiel mies: hier der ST... oben der Hit: C-64

Besonderheit bei Phobia: Ein zweiter Spieler kann zwar mitspielen, aber bei Bedarf nur auf Tastendruck. Dann kommt das zweite Raumschiff plötzlich dazu und die Feuerkraft (oh, Wunder der Technik) verdoppelt sich! Sind schwierige Passagen zu durchfliegen, fährt man das zweite Raumschiff wieder ein. Natürlich kann auch durchgehend mit zwei Spielern gespielt werden.

Am Ende eines jeden Level wartet der schon angekündigte Endgegner. Hier gilt das gleiche wie für den Rest des Spieles: je mehr Waffen man hat, desto einfacher ist es. Hat man den Endgegner ins Reich der Träume geschickt, kommt man noch einmal in ein extrafeines Level. Mehr soll hier nicht darüber verraten werden. Nach erfolgreichem Durchflug wird der gerade passierte Planet zerstört, und man kann zum nächsten jeten. Auf dem Weg dahin kommen natürlich auch wieder einige Gegner. Aber weil man das gewohnt ist, nimmt man es kaum noch zur Kenntnis und ballert einfach, was das Zeug hält.

Nun darf man nicht annehmen, daß die Ballerei auf die Dauer öde wird. Im Gegenteil: Die Grafiken werden von Level zu Level schöner, die Level selbst schwieriger. Am Ende fühlt man sich so geschafft, als hätte man gerade Muttis Garten umgeackert. Schließlich fängt man aber doch noch einmal an („Das letzte Spielchen, ehrlich“), um das nächste Level zu sehen. Die Motivation ist bei PHOBIA wirklich hoch, sofern man von solchen Spielen noch nicht den Rüssel voll hat. Ich konnte jedenfalls einen ganzen Nachmittag mit PHOBIA verbringen. Es hat mich einfach begeistert, zumindest auf dem C-64. Die Atari-Version ist dagegen eine Enttäuschung. Nicht nur, daß programmiertechnisch nicht alles aus dem ST herausgeholt wurde – zu allem Überfluß ist PHOBIA hier noch schwieriger als auf dem 64er, um nicht zu sagen „unspielbar“. Hier wird nämlich zusätzlich zum horizontalen Scrolling auch noch vertikal gescrollt. Damit geht die Übersichtlichkeit schnell flöten.

Schade drum. Wenigstens ist für den C-64 ein Spitzenballerspiel entstanden, daß zu Recht den Hitstern verdient hat.

Peter Braun

	C-64/ST
Grafik	11/8
Sound	9/6
Spielablauf	9/8
Motivation	10/6
Preis/Leistung	10/7

Programm: Indiana Jones and the last Crusade (Action), **System:** Amiga (angeschaut), ST, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 75 Mark (16bit) und etwa 32 Mark (8bit-Bänder); ca. 42 Mark (8bit-Disks), **Hersteller:** Lucasfilms/Tiertex/US GOLD, **Muster von:** U.S. Gold, Birmingham, England.

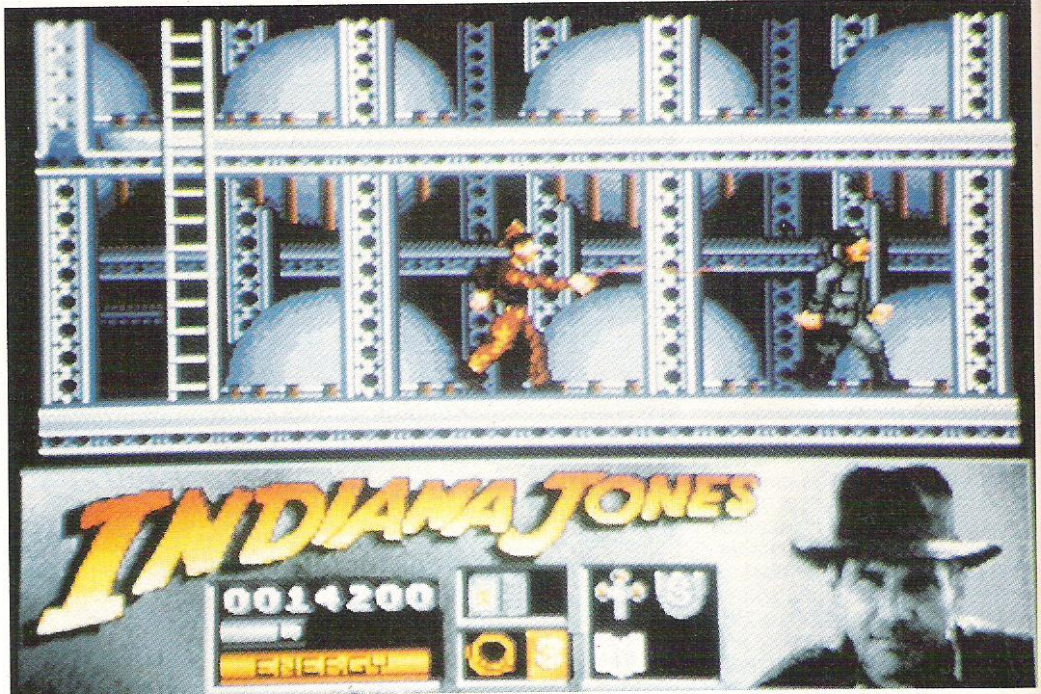


er dritte Teil des Movies ist gleichzeitig der zweite in der Soft-Branche. **US GOLD** versucht mit einem leicht aufgemotzten, typischen Plattform-Spielchen die Charts zu erklimmen. Hoffentlich geht ihnen nicht, wie im Spiel selbst, das Licht bald aus. **INDIANA JONES and the last Crusade** heißt folgerichtig die Versoffung des Streifens, in dem Harrison

Ford und Sean Connery brillierten. Das Game folgt im wesentlichen der Film-Vorlage. Die Rede ist hier von der Action-Fassung; ein Adventure gleichen Titels wird von **RAINBOW ARTS** für **LUCASFILMS** produziert. Ich habe mir die Amiga-Version reingezogen...

Insgesamt gilt es, vier Lebel mit nur fünf Leben zu überstehen („v“ und „b“ bitte austauschen!); Bonus-Leben gibt es hier nicht! So ist es auf jeden Fall ein schwieriges Unterfangen, den Gral zu finden und das Game zu lösen. Noch schwieriger ist es, die Motivation zu halten, da doch einige technische Mängel und die teilweise zu komplizierten Aufgaben den Spieler auf die Dauer nerven könnten. Mit ein wenig mehr „Mühe“ hätte man einen guten *Pitfall*-Nachfolger herstellen können. So aber ist es nur ein mittelmäßiges Game, das darüberhinaus sogar die „Indy“-Freunde enttäuschen könnte. Nun zu den einzelnen Levels (oder Lebel?)

Im ersten Bild erkennen wir Indy im Dress eines Pfadfinders – noch ist er nicht Harrison Ford, der Mann, der den Gral finden will. In dieser Runde muß er sich erst einmal qualifizieren. Dies tut er, indem er ein Höhlensystem nach dem **Cross of Coronado** absucht. Dieses blinkende Etwas findet er erst nach einem gewaltigen Stück Höhlenkilometern. Zuvorderst bemüht er sich um Fackeln (bringen wieder Licht ins Bild) und Peitschen (bis zu fünfmal kann er damit fürchterlich zuhauen). Diese Objekte erhält er durch einfaches Berühren. A propos „berühren“: Den Feinden (schießen mit Kugeln oder werfen mit Messern) darf er nicht zu nahe ans Fell – das kostet ein Leben. Kollisionen also vermeiden! Fällt er mal zu tief, wird ihm



WAHNWITZIG:

MEHR WAHN ALS WITZ

Energie abgezogen. Man sollte auch auf die herabfallenden Stalagmiten achten! Im Display sieht man, wie's um ihn steht; Balken für Energie und Leben; Symbolanzeige für abbrennende Fackel und Peitschenhiebe. Haben wir Level eins beendet und das CROSS gefunden, nehmen wir es automatisch mit ins Inventar und wenden uns dem zweiten Bild zu, nicht ohne eine kleines Interludium zu spielen: Hier geht's darum, auf einen fahrenden Zug aufzuspringen. Die Waggon sind vom „Zirkus Romkilli“ gemietet. Die ständig durchs Abteil gleitenden Nashorn-Hörner und Giraffen-Schädel sind zu umgehen. Schließlich und endlich muß unser Indy sich erneut mit Bad Guys herumschlagen – dann geht er, zum Manne gereift, als Harrison Ford ins zweite Level.

Ein weiteres digitalisiertes Bild zeigt mir an, welche Aufgabe ich nun zu lösen habe: Ich muß mich durch die **Castle of Brunwald** durchschlagen und einen **Schild** finden, in dem eine Inschrift gekratzt wurde, die mir einiges mehr zum Heiligen Gral vermeldet. Ich treibe mich in einem ähnlichen Ambiente herum wie im ersten Level. Nur zuvor muß ich, wenn ich den Schild eingesammelt habe, durch eine von sechs Türen. Gehe ich durch die falsche, ist der Schild weg. Den brauch' ich aber. Also muß ich quasi von vorn beginnen...

Mehr durch Zufall betrete ich die richtige Tür (ich glaub', es war die erste von rechts...), die mich wiederum – wie gesagt – durch ein Höhlen-System führt. Auch hier müssen Fackeln und Peitschen eingesammelt und feindliche Lebewesen gekillt oder umgangen werden. Im zweiten-Level-Falle sind es normale und brennende Ratten. Wichtig: Die Peitschen können hier auch zu einem anderen Zweck mißbraucht werden: Man benutzt sie – zusammen mit den entsprechenden Löchern in den Wänden – als eine Art „Lianen“, womit sich Indy von Plattform zu Plattform bewegt. Die Fackeln verwandeln sich bisweilen in Blitze, welche man zum Sprengen ganzer Bauteile verwenden kann.

Das dritte Level erlebt Indy in einem deutschen Zeppelin, der von Soldaten patrouilliert wird. Diese schießen auf mich, falls ich nicht schleunigst Pässe aufspüre (einen gibt's gleich zu Beginn; einen anderen finde ich beispielsweise im Radio-Raum). Nun bin ich sicher und gehe auf die Suche nach dem **Grail Diary**, jenes Tagebuch, das die Geheimnisse um den Heiligen Gral enthüllt. Irgendwann finde ich das Ding, steige in einen alten Doppeldecker und fliege ins letzte Level (oder Lebel?).

„**Find the Holy Grail**“, so lautet mein Auftrag. Hier entscheidet sich im Wettlauf mit der Zeit, ob ich den sagenumwobenen

Kelch nun kriege oder nicht. Dies bewerkstellige ich in der Art von *Metrocross*. Ich hüpfte gegen die Uhr über Bodenspalten und „herausragenden“, rotierenden Sägeblättern, bis ich mich (mehrmals) auf Buchstabenfeldern wiederfinde. Man beachte, daß alles sehr schnell gehen muß! Im Display zeigt sich ein Herz, das meinen Zustand beschreibt. Je nach verschwendeter Zeit wird es härter und härter. Ist es erstmal aus Stein, zerbröselst es, und ich bin draufgegegangen.

Nun richte meinen Blick auch auf die merkwürdigen Buchstabenfelder. Dort angelangt, muß ich die richtige Kombination erhüpfen. Diese ist „Jehova“ (I.E. H.O.V.A.). Ja, der Weg zum Gral ist äußerst beschwerlich...

INDIANA JONES (CRUSADE-ACTION) ist ein Aufguß aus *Pitfall*, *Terramex* und *Black Lamp*. Zudem handelt es sich nicht gerade um ein Game, das vor Originalität nur so sprüht – nein, das beileibe nicht. Mit **INDIANA JONES** schlage ich ein weiteres Kapitel zu, das da lautet: „Vertane Chancen“.

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Amiga Pro Sampler Studio + Datal Jammer

- Ein Sound-Sampling-System in Top-Qualität zu einem realistischen Preis.
- 100 % Maschinensprache-Software für Echtzeit-Funktionen
- HIRES Sample Edition
- Echtzeit-Frequenz-Display
- Echtzeit-Levelmeter
- Files sind im IFF-Format abspeicherbar
- Einstellbarer manuell/automatik Trigger Level
- Veränderbares Sample und Playback-Tempo
- Separate Fenster mit Scroll - Linien in Wellenform und Zoom-Funktion mit Fenster zum genauen Editieren.
- 3D-Anzeige für Sound-Wellenform. Welleneditor zum Erstellen eigener Wellenformen oder zum Bearbeiten vorhandener.
- Mikrofon und Line-Eingänge mit DIN oder Klinkestecker
- Software-Files können mit den meisten Musikprogrammen zusammenarbeiten.

Zur Ergänzung von Sample Studio gibt es "DATEL JAMMER". DATEL JAMMER gibt Ihnen die Möglichkeit, mit einem Keyboard von 5 Oktaven Ihre gesampelten Sounds zu spielen oder aufzunehmen.

- 4 Track Sequenzer mit bis zu 9999 Möglichkeiten
- Kontrolle für Tempo und Beat
- Instrumentenanzeige für Mixer Kontrolle
- Lade- und Abspeichermöglichkeit
- Arbeitet mit Standard IFF Sound Files

Preis: **169,- DM**
zuzüglich Versandkosten.
(Bitte Computertyp angeben).



Geniscan GS 4500 Amiga

- Der einfach einzusetzende Handy-Scanner mit 105 mm Scanbreite und 100-400 DPI Auflösung (einstellbar) ermöglicht die Reproduktion von Grafik und Text auf dem Schirm.
- Ein leistungsfähiger Partner für Desktop Publishing-Anwendungen.
- Zum Lieferumfang gehört der GS 4000-Scanner sowie das Interface m. der dazugeh. Software.
- Mit Geniscan können Sie auf einfache Weise Bilder, Texte u. Grafiken in d. Amiga einlesen.
- Helligkeit und Kontrast sind einstellbar (16 Graustufen).
- Die leistungsfähige Software erlaubt Kopieren und Einfügen von Darstellungen.
- Speichert Darstellungen in Formaten ab, die sich für De Luxe Paint, Superbase, Pagesetter usw. eignen.
- Ausdrücke mit allen Epson-kompatiblen Druckern möglich.
- Unerreichte Möglichkeiten beim Einlesen und Editieren zu einem unschlagbaren Preis.

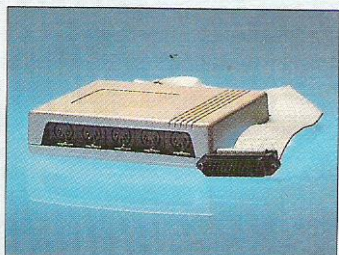
Preis: **569,- DM**
zuzüglich Versandkosten



Flachbett-Scanner

- Mit unserem Flachbett-Scanner übertragen Sie sekundenschnell ein ganzes DIN A4 auf ihren Bildschirm. 200 DPI. Editiermöglichkeiten wie Invertieren, Spiegeln, Kopieren, Vergrößern u.s.w. sind vorhanden.
- Abspeichermöglichkeit für die meist gängigen Grafik-Programme.
- Der Flachbett-Scanner ist auch direkt als Fotokopiergerät einsetzbar!
- Ihr eingescanntes Werk drucken Sie jetzt auch sekundenschnell über den Flachbett-Scanner aus.
- Wartungsfrei. Kein Verbrauchsmaterial (Toner, Entwickler, Trommel usw.).
- Technische Daten: CCD Sensor, 200 DPI, 16 Graustufen.

Einführungspreis: nur **948,- DM**
zzgl. Versandkosten.



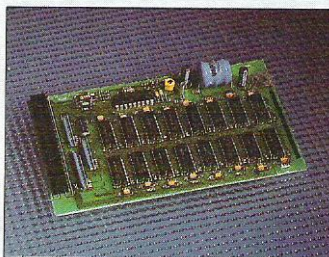
Midi Master

- Komplettes Midi Interface für den Amiga 500/1000/2000 (bitte bei Bestellung Typ angeben)
- Kompatibel mit den meist gängigen Midi-Paketen (z.B. D/Music).
- Midi in - Midi out (3 x) - Midi thru
- Abgesichert durch optische Isolation
- Voller Midi Standard

Preis: **99,- DM**
zuzüglich Versandkosten
(Bitte Computertyp angeben)

- Midimaster und Midi Music Manager zusammen:

Preis: **120,- DM**
zuzüglich Versandkosten



512 K RAM-Erweiterung

- Erhältlich mit oder ohne Kalender/Uhr-Funktion
- Einfache Installation in den Amiga 500 Expansionsport (kein Eingriff in die Hardware)
- Ein- und Ausschaltmöglichkeit durch extra Schalter
- Vorbereitet für 41256 DRAMS
- Kalender/Uhr-Option wird automatisch gebootet, wenn vorhanden.
- Batterie für Zeit/Datum-Installation

Preis: **69,- DM**
(ohne RAMs) zuzüglich Versandkosten

Preis: **109,- DM**
(inkl. Uhr und Kalender/ohne RAMs)
zuzüglich Versandkosten

Preis: **RAMs auf Anfrage**



Megatronik-Laufwerke

- Marken-Laufwerke der Firmen NEC (3,5"-Drives) und TEAC (5,25"-Drives) mit deutschen Seriennummern.
- Komplett anschlussfertig.
- Durchgeführter Bus zum Anschluss eines weiteren Laufwerks.
- Voll abgeschirmt durch Metallgehäuse.
- Amiga-farbene Frontblende und Lackierung.
- Abschaltbar.
- 3-ms-Steprate.
- 5,25"-Drives umschaltbar 40/80 Tracks
- Kapazität 720 KB, 2 x 80 Spuren.
- Mit Bedienungsanleitung und 1 Jahr Garantie.

Preis: 5,25"-Drives: **299,- DM**
zuzügl. Versandkosten

Preis: 3,5"-Drives: **265,- DM**
zuzüglich Versandkosten
Aufpreis Digitale Trackanzeige: 50,- DM pro Stück

Amiga Burstnibbler Hardware-Version

- Eines der besten Kopierprogramme der Welt
- Kopiert die meist gängige protected Software
- Für Amiga 500, 1000, 2000
- Für ein bis drei Laufwerke
- Erstellt bis zu drei Kopien gleichzeitig
- Kopiert auch Atari-, IBM- und Archimedes-Format
- Voll Menügesteuert, dadurch sehr einfach in der Handhabung
- Start und End Track einstellbar
- Sichert Ihre Daten zuverlässig
- Mit Update Service (nur 29,- DM)

Preis: **89,- DM**
(Preis inkl. Versandkosten)

- Burstnibbler + Hardwareerweiterung:

Preis: **149,- DM**
(Preis inkl. Versandkosten)



Die Maus-Alternative

- Voll Amiga-kompatibel
- Gummibeschichtete Kugel
- Optische Maus

Preis: **79,50 DM**
zuzüglich Versandkosten

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

EUROSYSYSTEMS

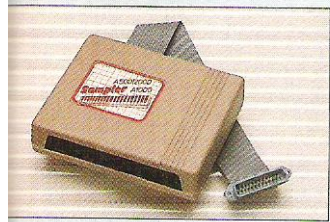
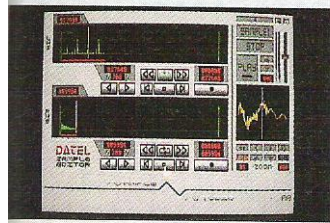
Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel.: 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146,
Tag- & Nacht-Bestellservice

Auslandsbestellungen nur gegen Vorauskasse

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,-, NACHNAHME DM 10,-
Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

für die Schweiz

Swiss Soft AG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833
Hupra, Hommelstraße 73-79, 6828 AJ Arnhem, Tel. 085/426716



Midi Music Manager
ein professionelles MIDI Paket zu einem realistischen Preis

Spielt gesampelte Sounds auf dem Amiga von jedem MIDI-Track

Full Dubbing (einen Track anhören, während ein anderer aufgenommen wird)

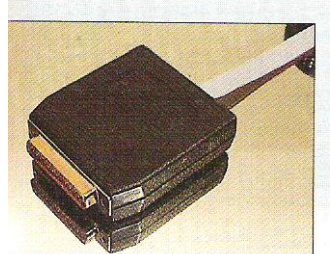
Arbeitet mit vielen Midi Interfaces (z.B. Datal Midi Master)

Arbeitet mit Standard IFF Files.

8 Echtzeit-Midi-Spuren für Aufnahme und Playback

Einstellbare Tracklänge (nur vom Arbeitsspeicher abhängig)

Preis: **49,- DM**
zuzüglich Versandkosten



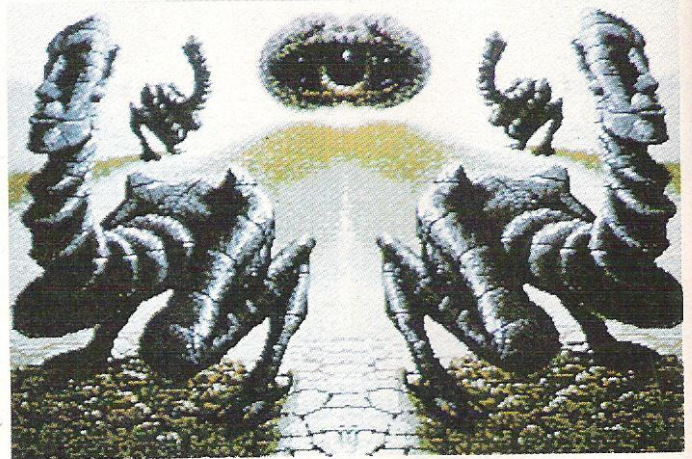
WENN EIN ALP-TRAUM

Programm: Weird Dreams, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Rainbird, **Muster von:** Micro-Prose, Tetbury, England.

Anfangs schien es nur ein weiteres unter den vielen Programmen zu sein, die Tag für Tag in der ASM-Redaktion eintreffen. So war es mehr zufällig, daß ich gerade **WEIRD DREAMS** von **RAINBIRD** aus unserer großen Software-Sammelkiste zum Testen herausnahm. Da ich ein etwas umfangreicheres Programm vermutete, nahm ich mir mehrere Stunden Zeit. Am Ende ging doch wieder der ganze Freitag dafür drauf. Nach so intensivem Spiel kann man wenigstens ein paar Aussagen darüber machen, ob WEIRD DREAMS gut oder schlecht ist. Eine möglichst objektive Kritik fällt hier jedenfalls schwer. Die Antwort auf das „Warum“ steht in den nächsten paar Zeilen. WEIRD DREAMS besitzt eine außergewöhnliche und sehr interessante Spielidee, die auch teilweise hervorragend umgesetzt wurde. Man muß sich bloß in die Lage des Hauptdarstellers von WEIRD DREAMS hineinversetzen. Dieser liegt nämlich im Krankenhaus und ringt mit dem Tod. In der Narkose fällt er in einen schweren Alptraum und erlebt die haarsträubendsten Dinge und Abenteuer. Er spielt in seinem eigenen Traum mit und muß die ihm hier gestellten Aufgaben bestehen. Mit jedem Hindernis, daß er überwunden hat, steigt sein Puls ein bißchen. Hat er den ganzen Alptraum überlebt, so bleibt er am Leben und erwacht nach der Operation schließlich wieder aus der Narkose. Die interessante Hintergrundstory unterlegt den Spielablauf auf recht ansprechende Weise. Nach dem Laden und Starten des Spieles findet man sich auf

einem Operationstisch liegend wieder. Man starrt auf die OP-Beleuchtung und in die Gesichter des umstehenden Personals. Alles ist dabei in einem dunklen Grünton gehalten. Ein Oszillograph zeigt ihren Herzschlag an. Die deutsche Fassung wurde jedoch der englischen Version gegenüber „entschärft“. Dort zuckt in diesem Bild eine Krankenschwester plötzlich ein Messer und sticht auf den Patienten ein. Macht nichts, das Spiel wird noch gruselig genug. Nach wenigen Sekunden wechselt das Bild, und man sieht sich gerade-wegs wild drehend in ein helles Licht stürzen, wie es sich für einen richtigen Alptraum gehört. Der Vorspann ist damit beendet, und das eigentliche Spiel beginnt.

Tief in den Schlaf verfallen, beginnt man zu träumen. Man findet sich im Schlafanzug stehend in einer Zuckerwatte-Trommel wieder. Verdammst groß, das Ding! Dort fliegen die Zuckerstückchen herum, die man besser aufsammeln sollte. Kurz darauf kommt auch schon der Holzstock, an dem sich der Zucker verfängt, ins Bild. An diesen Stock muß man nun vorsichtig aufspringen, ohne sich den Kopf anzuschlagen. Der bislang positive Eindruck und die sorgfältig aufgebaute Atmosphäre werden jetzt plötzlich getrübt. Das liegt einzig allein an der indirekten Steuerung. Der Träumer läßt sich nur sehr ungenau steuern und bewegt sich dazu noch etwas träge. Das führt nicht nur in diesem Bild (in allen anderen auch) zu häufigen Kollisionen. Ungeduldige Naturen sollten sich dabei immer wieder vor Augen führen, daß WEIRD DREAMS nur ein Spiel ist, bevor sie wutentbrannt auf den Computer einschlagen. Doch weiter im Programm. Hat man es nach einiger Zeit geschafft, die Zuckerwatte-Trommel zu verlassen, ohne alle fünf Leben aufzubauchen, wird man gleich mit der nächsten Gefahr konfrontiert. Dabei muß ich anmerken, daß man in fast jedem Bild vor eine schwierige Aufgabe gestellt wird. Man braucht folglich viel Zeit und viel Übung, um die ersten zehn Bilder einmal zu durchwandern und noch vielmehr von beidem, um sie auch zu bestehen. Ein



Weird [wuierdh (Bitte schnell aussprechen!)]

- | | |
|----------|----------------------|
| I. adj. | 1. unheimlich; |
| | 2. ulkig, sonderbar; |
| II. sub. | 3. Schicksal. |

Vorgeschmack, auf das, was im Laufe des Spieles noch alles kommt, bieten die nächsten drei Bilder. Hier kommt man, sofern man nichts riskiert, mit heiler Haut durch. Gleich nach der Trommel befindet man sich auf einem Jahrmarkt. Eine übergroße Wespe kommt langsam ins Bild und versucht, den armen Kerl zu erstechen. Im nächsten Bild findet man zwar eine Fliegenpatsche, doch ist es mir noch nicht gelungen, die Wespe damit unschädlich zu machen. Es folgt ein Spiegelkabinett. Der linke Ausgang ist der harmlosere, da landet man in der Wüste. Man muß nun einen der vielen durchs Bild fliegenden Fische fangen und später die riesigen Ameisen-Mutationen erschlagen. Dank der ungenauen Steuerung gelingt das aber auch nicht immer. Geht man rechts aus dem Spiegelkabinett, landet man in einem Englischen Garten. Der hat's aber in sich. Denn dort steht ein Beet mit Rosen, die um sich beißen. Man nehme einen der herumliegenden Stöcke und schlage nun auf die Rosen ein. Sind alle Rosen niedergeknüpelt, geht auch das Beet ein. Doch die Rosen können sich manchmal länger machen, als es recht ist. Wird man gebissen (oder kommt irgendwie anderes ums Leben), bläht sich der Kopf des Alpträumers auf, die Augen verdrehen sich und

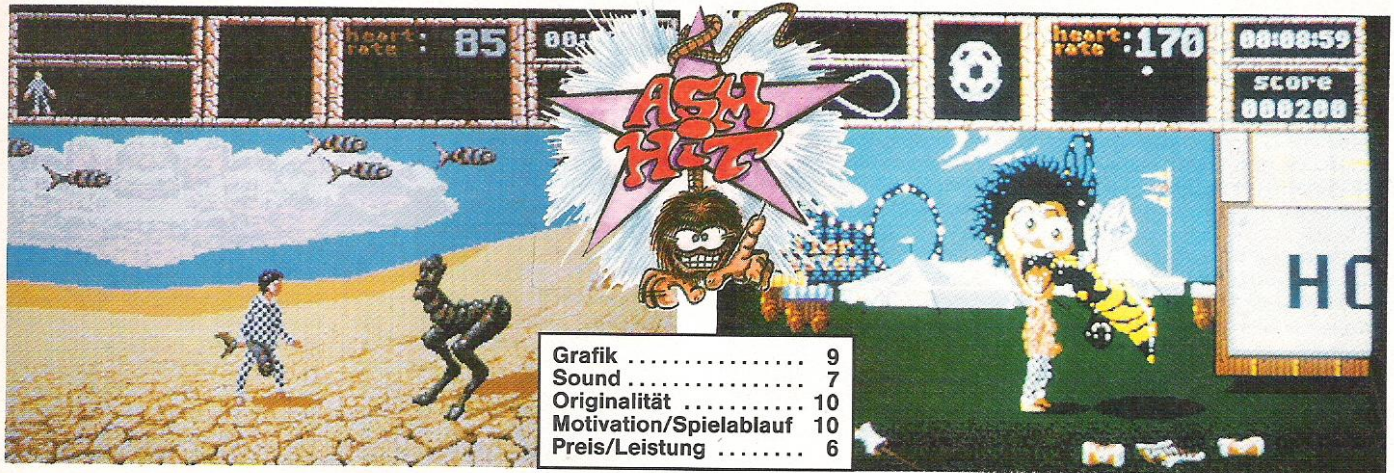
treten aus den Höhlen hervor. Dazu gibt's einen markanten Schrei. Na ja, man erlebt's oft genug im Spiel. Bislang habe ich aber auch zwei besondere Arten des Sterbens gesehen. Hält man sich im Garten zu lange auf, kommt ein Rasenmäher ins Bild gefahren, der unseren Darsteller überfährt und dessen Einzelteile zusammen mit den flüssigen Überresten hinten wieder hinauswirft. Im Bild rechts daneben wirft ein kleines Mädel einen Fußball herüber, der uns auffrißt und seinen kulinarischen Genuß mit einem Aufstoßen bekundet. Geschmackvoll, nicht? Bei meinem Test habe ich es geschafft, sage und schreibe zehn Prozent des Spieles zu erreichen (wer weiterkommt, bitte sofort anrufen und erzählen. Ich kann als Gegenleistung gutes Beruhigungsmittel empfehlen). Und auch dazu habe ich schon viel Zeit gebraucht, da ich das Programm nicht wegen seiner Steuerung verreißen wollte. Gut gefallen hat mir die Idee von der Hauptrolle im eigenen Alptraum und die Umsetzung in Bildern. Das hieraus entstandene Spiel glänzt somit durch Originalität und einen witzigen und teilweise makraben Spielablauf. Wer dies genauso wichtig schätzt wie ich, wird sich an der Steuerung nicht mehr großartig stören.

Peter Braun



Dare You Fall Asleep?

WIRKLICHKEIT WIRD



dream [driehm (wieder langsam sprechen)]

- I. sub. 1. Traum;
2. Träumerei;
II. uli. 3. träumen

Weird Dreams [wuierdh driehms]:
Ein ASM-Hit, der den Alptraum
als Comicstrip präsentiert.

Fotos (4): ST

In letzter Minute:

- Phobia.....C64 C29.90 D39.90
- Citadella.....C64 C29.90 D39.90
- New Zealand Story Spectr.29.90, CPC C29.90 D39.90
- C-64 C29.90 D39.90, AMIGA 69.90, S769.90
- Buffalo Bill Rodeo, Spectr.29.90, C64 C29.90 D39.90,
- ATARI ST 69.90, PC 69.90, AMIGA 69.90
- Space Quest III.....ATARI ST 79.90
- F15 Strike Eagle 2.....PC 99.90
- Quartz.....ATARI ST 59.90
- Weird Dreams.....ATARI ST 69.90

Warum sollten Sie für diese AMIGA-Titel mehr als 29.90 ausgeben?

- AMIGA
- Armageddon Man.....29.90
- Black Jack Academy.....29.90
- Black Shadow.....29.90
- Bombuzal.....29.90
- Craze Academy.....29.90
- Dark Castle.....29.90
- Goldrunner.....29.90
- Incr. Shrink Sphere.....29.90
- Incr. Shrink Sphere.....29.90
- Nigel Mansell's Gr.Prix.....29.90
- Quantox.....29.90
- Strike Force Harrier.....29.90
- Tetra Quest.....29.90

Bei uns zahlen Sie für diese ATARI ST Programme nur 29.90

- ATARI ST
- Bermuda Project.....29.90
- Bombuzal.....29.90
- Catch 23.....29.90
- Dark Castle.....29.90
- Déjà Vu.....29.90
- Hacker 2.....29.90
- Incr. Shrink Sphere.....29.90
- Mind Shadow.....29.90
- Nigel Mansell's Gr.Prix.....29.90
- Shadowgate.....29.90
- Spitfire 40.....29.90
- Strike Force Harrier.....29.90
- ST Wars.....29.90
- Sundog.....29.90
- Mindshadow.....29.90

Die Spielsammlungen für den 64-er!!!

- Sports World 88.....Bei uns ; Cass 35.90 Disk 45.90
- Power Play Classics: Bei uns; Cass 35.90 Disk 45.90
- Arcade Power.....Cass 35.90 Disk 45.90
- Giants.....Cass 35.90 Disk 45.90
- Leaderboard Collection.....Cass 39.90 Disk 49.90

Die Cassetten-Hits für C-64

Wir haben Programme zu Preisen, bei denen Ihnen ganz schön heiß wird:

- 19 Boot Camp.....C 19.90
- Big Four Vol.2.....C 9.90
- Dark Castle.....C 9.90
- Defender of the Crown.....C 14.90
- 1 Alien.....C 9.90
- Incr. Shrink Sphere.....C 14.90
- Lifeforce.....C 9.90
- Rygar.....C 19.90
- Sixpack Vol. 2.....C 19.90
- Starglider.....C 9.90
- Tetris.....C 9.90
- Thundercats.....C 9.90
- Traxxon.....C 9.90

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON

09 11 / 28 82 86

DONKEY KONG

Wir haben Sie lieferbar!!! Die original Spielhallenversion des legendären Automatenhits von Nintendo für jeden C-64. DONKEY-KONG ROM-Modul, d.h. einfach anstecken und los geht's. Bei dem Preis rufen Sie am besten gleich an. **DM 19.90**

PROGRAMME!

- Je zwei DISKETTEN für Ihren C-64 aus diesem Kästchen nur 29.90**
- Alien Syndrome
 - Adv. Tact. Fighter
 - Discovery
 - Garfield
 - Pasmatron
 - Sokolob
 - Hercules & Gods Heroes
 - Space Warrior & Venewr
 - Raid 2000
 - Super Sprint (HITI)

- Ninja Hammer
- Power Struggle
- Dark Castle
- BC's Quest & Zip
- Wolfman
- Zig Zag
- Stratton 64
- Life Force
- Jei Boys
- Madness
- Nukeart Embargo
- Fight Night & Ozrillon
- Thundercross
- Andy Capp
- Timefighter
- I Alien
- Vengeance
- Ogre
- Mission Elevator

WIR LIEFERN AUSSCHLIEßLICH ORIGINAL-PROGRAMME DER HERSTELLER-ZU NIEDRIGEN PREISEN!

Der Flight-Simulator-Action Hit für C-64. **RED ARROWS** Cass.: Spitzenprogramm zu einem heißen Preis: **9,90**

WIR HABEN IHN!!! Commodore Music Maker 128
Für jeden Musikfan mit einem 128er geeignet. Richtige Klaviatur-Auflage mit Synthi-Tasten. Natürlich mit Diskette und ausführlicher Anleitung. Endlich können Sie wie auf einem richtigen Synthi spielen. **Hitverdächtiger Preis bei uns nur DM 29,90**

COMMODORE MUSIC MAKER
Music-Keybord für den C-64 (sorry nur "alte" 64-er) mit Musik-Software auf Cassette; Synthi-Effekte einstellbar; Sequencer, Poly Play u.v.m. natürlich mit User-Guide & Songbook bei uns jetzt nur **DM 19.90**

COMMODORE SOUND-STUDIO
Diese Super-Software auf Cassette macht aus Ihrem 64-er einen programmierbaren Synthi oder ein 3 Track oder 6 Track Sound-Studio; natürlich mit On-Screen Controls, 60 fertigen Sounds und alles MIDI-kompatibel!!!
und das ganze für läppische **DM 14.90**

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

Hiermit bestelle ich für den Computer _____

Nachnahme (+ Kosten 5,90) _____

Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50) _____

Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.

Bitte Anschrift nicht vergessen _____

Unterschrift _____

T.S. Datensysteme • Denisstraße 45 • 8500 Nürnberg 80

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten; bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11 / 28 82 86

GLITSCHIGER GILBERT GLIBBERT

Programm: Gilbert (Escape from Drill), **System:** Amiga, Atari ST (getestet), Spectrum, 128, +3, C-64/128, Amstrad, MSX, **Preis:** Ca. 32 DM (8-Bit-Cass.), ca. 47 DM (8-Bit-Disk), ca. 65 DM (16 Bit), **Hersteller:** Again Again, **Muster von:** [16].

Entweder man mag ihn oder man verabscheut ihn. Auf jeden Fall ist er so ekelerregend wie der kleine Bruder mit der Rotznase und genauso abschreckend wie die Schwiegermutter. Sein Äußeres erinnert den Betrachter stark an eine mutierte Schleimkugel. Die Rede ist von GILBERT, dem TV-Star, der nun dank AGAIN AGAIN sein Computer-Debüt feiert. Wer den Anblick eines Schleimmonsters, das mit grünen Schleimkugeln „schneuzt“, nicht verträgt, sollte vielleicht die Finger von diesem Spiel lassen. Alle anderen mit härterem Magen können hier ein unterhaltsames Spiel bekommen, das oft zum Schmunzeln anregt. Immerhin gefiel mir die getestete ST-Version so gut, daß ich einen ganzen Vormittag damit verbrachte, das Spiel zu lösen. Bei GILBERT handelt es sich um eine Art Action-Adventure der klassischen Sorte. Man steuert Gilbert, den fernseh-süchtigen Helden vom Planeten Drill, durch eine Menge Screens und muß dabei ein paar wichtige Gegenstände finden. Das kommt daher, weil Gilbert eine eigene Fernseh-sendung auf der Erde angeboten wird. Die Drillier von seinem Heimatplaneten wollen das aber verhindern und haben ihm gemeinerweise ein paar wichtige Teile seines Raumschiffes geklaut. Gilbert, dem der Name „Glibbert“ viel besser zu Gesicht stehen würde, muß nun in allen Ecken des Planeten herumirren, um diese Teile zu finden. Dabei tut Eile Not, denn in spätestens 24 Stunden muß er seinen Vertrag auf der Erde unterschrieben haben. Mit diesem Ziel vor Augen und einer mächtigen Ladung Schleim am bzw. im Körper steuern Sie also Gilbert durch seine schmierige Welt. Gilbert kann seine oft langen Wege per Pedes, in der Luft oder im Wasser zurücklegen, je nachdem, wo er sich gerade befindet. Da-

bei wird er unterwegs von allen möglichen Wesen belästigt, die ihm alle ein kleines Stück seiner kostbaren Zeit rauben. Glücklicherweise kann Gilbert sich durch ein kurzes und kräftiges Anschneuzen vor den Wesen, die angefliegen oder angekrochen kommen, schützen. Hat er genug „weggeschneuzt“, so kommt eine geleeartige Masse herbeigeflogen. Durch Anschneuzen wirft diese Masse gelegentlich Lebensmittel ab, die aufgesammelt werden können. Leider ist die gebotene Vielfalt nicht sehr groß: es gibt entweder Bohnen in Dosen oder Kuchen. Bis zu vier Stück können gleichzeitig aufgesammelt und getragen werden. Bei Bedarf kann Gilbert sie sich einverleiben. Die Bohnen sorgen allerdings für mächtige Blähungen (Gilbert wird kugelförmig), was aber den Vorteil hat, daß Gilbert nun eine Zeit lang fliegen kann. Durch den Kuchen kann die Wirkung wieder aufgehoben werden. Das sind aber eigentlich nur Nebensächlichkeiten. Es geht vielmehr darum, den Planeten abzumarschieren, um die Teile für das Raumschiff zu finden. Weil das aber sehr mühselig ist, sollte sich Gilbert ein paar Tips

über die Aufbewahrungsorte holen. Diese bekommt er, wenn er in einer der Milchbars in der City ein Automaten-spiel gewonnen hat. Dann gibt's sozusagen ein Spiel im Spiel. Sobald Sie Gilbert zum Automaten gesteuert haben, wechselt das Bild, und Sie sehen den Automaten-screens mit der Aufforderung, Geld einzuwerfen. Nachdem das Markstück in der persönlichen Sparsbüchse gelandet ist, werden Sie vor einem der fünf verschiedenen Spiele gestellt. Diese Spiele sind allesamt wahre Klassiker, z.B. Space Invaders, Memory, Greed u.a. Sie machen viel Spaß und sind auch nicht ganz so einfach, wie sie scheinen. Hat man es trotzdem geschafft, so bekommt man endlich den Hinweis, aber gemeinerweise in einer englischen Redewendung, deren Bedeutung man erst erschließen muß. Netter Einfall. Bei einer Niederlage im Spiel ertönt eine Ätschie-Bätsch-Melodie à la Jack the Nipper. Weiterhin muß Gilbert auf seiner Suche immer mal wieder seinen Schneuzvorrat in einer Milchbar auffüllen, damit er sich die lästigen Viecher vom Leibe halten kann. Hier wurde bei der Programmierung aber

ein kleiner Fehler gemacht. Die Gegner kommen in so einer großen Anzahl, daß man kaum alle wegschneuzen kann. Diejenigen, die übrigbleiben, kosten bei der Berührung dann wieder Zeit. Aber eigentlich kann man darüber hinwegsehen. Das Spiel macht trotzdem genug Spaß. Obwohl GILBERT von der Programmierung her keine Meisterleistung ist, kann man das Programm als gelungen bezeichnen. Die Grafik hätte eine Spur detaillierter sein können, aber sie reicht völlig aus. Dafür ist sie eben witzig gemacht, mit einem Schuß „Comic“ dazu. Auch die Automaten-spiele sind gut gelungen, was Grafik und Geschwindigkeit angeht. Gilberts Animation hätte aber noch ein wenig besser werden können. Ebenso ist die Steuerung noch nicht ganz perfekt. Ich hätte sie mir jedenfalls ein bißchen schneller und direkter gewünscht. Beim Sound gibt's hingegen nichts auszusetzen. Man kann schon vor dem Spiel einstellen, ob man Musik oder nur FX hört. Auf jeden Fall klingt beides gut und passend. Das ist aber alles gar nicht so wichtig. Hauptsache ist, daß das Spiel Spaß macht und lange motiviert. Die Unterhaltung kommt hier nicht zu kurz, und das macht GILBERT (ESCAPE FROM DRILL) so empfehlenswert. Man kann ja mal 'n Auge zudrücken. Peter Braun

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Gilbert auf der Suche nach neuen Schleimkugeln.

Foto: ST



back FEED

Briefe an die Redaktion

„Feedback“

Hallo, ich habe ein paar Fragen zum Feedback. Wie lange dauert es durchschnittlich, bis man ins Feedback kommt? Nehmt ihr nur die Fragen ins Feedback, von denen ihr glaubt, daß sie auch andere Leser interessieren?...

Dr. Frankenstein

(Anm. d. Red.: Wie lange dauert es durchschnittlich?...ähem...wir haben eigentlich noch nie einen Durchschnitt ausgerechnet...und wie lange? Ehrlich! Wir haben nicht die Spur einer Ahnung! Wir nehmen alle möglichen Fragen ins Feedback, weil nach dem Gesetz der großen Zahl jede einzelne Frage garantiert mehrere Leser interessieren könnte. Schließlich gibt es ja einige Leser...und Fragen.)

„Kritik“

Ich lese Eure Zeitschrift nun schon seit der ersten (!) Ausgabe, und man muß zugeben, daß sich Eure Zeitschrift stark gebessert hat! Doch da sie nun mal nicht jedem 100% gefallen kann (oder doch??), möchte auch ich mal meinen Senf dazugeben! 1. M. A. Bromley – Titelbilder: Nein!!! Zwar gut gemalt, aber a) unpassend, b) viel zu bunt, c) kindisch. 2. Inhalt – Seite: Unübersichtlich wegen der Farbwahl und der Größe der Buchstaben. Malt doch das Inhalt-Zeichen direkt auf 2 Seiten und die Rubriknamen so klein, daß sie selbst mit der Lupe nicht mehr zu sehen sind! (Laßt sie lieber, wie sie früher war!) 3. Feedback: unbedingt kürzen oder Leserbriefe zu verschiedenen (!!) Themen abdrucken, sonst wird's zu langweilig! Bitte nehmt meinen aber noch mit rein!! 4. Konvertierungsseiten + News: Sind Euch echt 1A gelungen!! 5. Secret Service: Super, aber vermeidet es, Pläne/Tips so riesengroß abzudrucken (macht Platz für neue!). Vorschlag: Siedelt diese Rubrik doch in der Mitte an (zum Rausnehmen)!! 6. Spieletest: a) manchmal zu lang (max. 1 Seite), b) die Überschriften sind oft überflüssig und niveaulos (z. Bsp.: „Schmeiß weg“, „Super“, „Mässig“) Dazu gibt's doch das Bewertungskästchen, oder ???...Bitte laßt doch solche wirklich kindischen (und oft viel zu großen!) Überschriften lieber ganz weg! c) Der Sprachstil Eurer Tester ist wahrlich auch nicht immer von Niveau geprägt. Besonders bei Spielen, die (beinahe) Flops sind, geht Ihr mit Eurer Kritik zu weit und zieht das Spiel zu sehr in den Dreck (oder schmeißt das Spiel gleich, wie so oft, in Euren eh schon über-

füllten Mülleimer oder kriegt Kotzkrämpfe (sorry)! Z. Bsp.: Zany „Hanswurst“ Golf/ Ausg. 4/89/s. 50). Auch wenn das Spiel noch so schlecht ist: Solche Tests mögen zwar lustig sein, aber reicht die schlechte Bewertung des Spiels nicht aus??? Wie findet Ihr es denn, wenn jemand mit ähnlichen Sprüchen über Eure Zeitschrift herzieht?? ...

Ein treuer ASM-Leser aus Kaarst 2

(Anm. d. Red.: Zunächst mal „thank“ für Deine Kritik. Über die Titelmotive kann man sich streiten (nur zu!). Gleiches gilt für die Inhaltsseiten. Feedback: Komisch! Die meisten wollen eigentlich am liebsten ein noch größeres Feedback. Spieletests: Also, die Überschriften bleiben! Ohne Überschriften würde diese Ansammlung von Softwaretests, die sich ASM nennt, nämlich noch unübersichtlicher, und außerdem gibt die Überschrift auf „den ersten Blick“ preis, um was es geht. Das ist

natürlich relativ „flach“ im Gegensatz zum Bewertungskästchen, das die Bewertung ja differenziert. Warum übrigens, sollten wir nicht „witzig“ begründen, warum ein Programm „Schrott“ ist (wer über die ASM herziehen will, soll sich hiermit aufgefordert fühlen. Wir wollen auch was zu unserer Unterhaltung haben! Jawoll!).)

„Shareware“

Zunächst das Lob! Eure Zeitschrift ist hyperultraaffenturbogeil. Erstmal was zur Microwelle. Ich finde die Spiele „Twilight World“ und „Illusion“ super! Aber die gibt's ja nur für den ST. Da haben die Amigas das Nachsehen. Ist es möglich, oder besser, wird es möglich sein, daß diese Spiele für den Amiga umgesetzt werden? Ich bin sicher, daß es auch andere User gibt, die das gutheißen würden. An alle Amiganer: Ihr solltet Euch was schämen. Noch nicht ein einziges gutes Programm ist in der Microwelle für Euer System zu kaufen. Ach ja, noch et-

was. Ich bin es langsam leid, im Feedback immer die Briefe zum Thema „Raubkopien“ zu lesen. In diesen Briefen (gäh) steht immer wieder dasselbe drin. Schreiben Euch Eure Leser nichts anderes? Der Brief von S. BUDDE (ASM 9/89) brachte mich auf eine Idee, die überdenkenswert ist. In dem Brief geht es um Eure 8-Punkt-Schrift. Wie wär's, wenn ihr das Feedback und den Secret Service in 7-Punkt-Schrift drucken würdet? Ist das technisch machbar? Antwortet ja nicht wieder mit „nein“... In der Zeitschrift „Esquire“ las ich einen Bericht über „Shareware“. Wo kann man diese beziehen? Laßt doch das Secret-Service-Titelbild weg. Nutzt diesen Platz besser!! Wie sieht es übrigens mit einer Stelle als Redakteur in Eurer Redaktion aus?...

The infamous TRSE

(Anm. d. Red.: Duster! Duster sieht's aus mit einer Stelle als Redakteur in unserer Redaktion – momentan zumindest. Deine Idee mit der 7-Punkt-Schrift ist bereits seit einigen Jahren für das Feedback verwirklicht. Durch einen 7-Punkt-Secret-Service würde man sich aber wohl kaum durchfinden. Ehrlich: 7 Punkt ist schon verdammt klein und sollte nur für's Feedback vorbehalten bleiben (wenn's denn schon unbedingt sein muß) Shareware kriegt man überall da, wo's Shareware gibt. Das ist jetzt zwar eine unglaublich intelligente Antwort, aber – guck doch mal die Anzeigen durch. Zum Teil bieten Softwareversandhändler Shareware an. Wenn Du's genau wissen willst (je nach System), dann schau doch mal in die Zeitschrift „Public Domain“, die sich mit PD, Shareware und Freeware beschäftigt.)



REAKTIONEN

**Liebe Leser,
Feedback: reichlich, lang, ausführlich, heiß, unendlich, unmöglich, astrein, informativ, bescheuert, bedenklich, erquicklich, gemein, grausam, schwarzweiß, beliebt, ehrlich, zensurlos, schamlos, engagiert, unerreich, zum Kotzen ... aber wie Ihr wollt!**

**Tronic Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege**

„Anleitung“

Ich erhielt kürzlich das „Microwellenspiel“ Imperium – Der Auftrag... In Ihrem Test in der ASM 11/88, den ich bei der Auswahl zu Rate zog, war von einer zwanzigseitigen (20!) Anleitung die Rede. Ich erhielt jedoch nur vier (4) Seiten...Ist das ein Lieferfehler oder eine Kürzung?...

**Thomas Schulte,
Brilon-Messinghausen**

(Anm. d. Red.: Weder noch! Wenn uns Autoren ihre Spiele für die Microwelle zuschicken, dann legen sie ihre Anleitung in handschriftlicher oder getippter Form bei. Wir haben diese Anleitung nun setzen lassen, was die 20 Seiten auf nur noch vier zusammenschumpfen läßt. Der Inhalt ist gleich geblieben.)

„Kriegspiel“

Betrifft Stellungnahme zum Brief von Klaus Breuer, Amberg. Im Punkt 6 Ihres Briefes äußern Sie sich zur BPS und schreiben, daß Sie keinen kennen, „der nicht Wirklichkeit von ein paar bunten Punkten auf einem Computermonitor unterscheiden kann“, und somit ist die Arbeit der BPS „eine Frechheit“. Diese Personen kannte ich – ebenfalls volljährig – bis zu meinem Urlaub ebenfalls nicht, und ich dachte, daß es nirgendwo auch nur einen geben kann, der so etwas verwechseln könnte. Doch auf der Fahrstrecke Hamburg – Harwich steht auf dem

Schiff ein Spielautomat, wo der Spieler einen bis an die Zähne bewaffneten Brutalo-Kämpfer steuert, der über ein Soldatenlager herfällt und sich, gegen Panzer, Flugzeuge und andere Soldaten durchsetzen muß“ (O-Ton Automaten-Anleitung). Die dargestellte Metzelerie ist verabscheuungswürdig, denn das Blut spritzt und Gedärme fliegen. Dieser Automat wurde die ganze Überfahrt von 20 9-14-(!)jährigen Kindern umlagert und vor allem durchgehend bespielt. Sie gaben während ihres Spielens Kommentare ab, wie: „Niet ihn um!“, „Mach ihn platt!“, „Fetz den Russen weg!“ etc. und begleiteten den Sound-

chip des Automaten mit eigenen MP-Geräuschen („Ra-ta-ta“) und Schreien!!! Lieber Klaus Breuer, diese Kinder verwechseln das Computer-Szenario mit der Realität und halten KRIEG für ein HARMLOSES SPIEL, ganz abgesehen vom Feindbild, das aufgebaut wird. ...Hoffentlich wird sich die BPS in Zukunft stärker um Computerspiele und Spielautomaten kümmern!

Thomas Meyer, Oldenburg

„Blick in die Zukunft“

Betrifft: Brief von Michael Schmidt aus Wedemark (ASM 9/89 S. 19), oder: Die ältere Generation/Blick in die Zukunft.

Zugegeben, das Schreiben von Herrn Schmidt ist doch recht provokativ. Ich gehöre ebenfalls der etwas älteren Computergeneration an. Allerdings zu behaupten, das permanente Geheule der Jugendlichen aufgrund des fehlenden Geldes sei ein Hinweis für eine echte „Sucht“, die später dazu führt, daß fast das gesamte Geld für Software herausgeschleudert wird, ist einfach schwachsinnig.

„Computerspielen“ gehört in die Jugendzeit wie die Pubertät. Als Schüler hat man doch sehr, sehr viel Freizeit, der man später noch nachtrauern wird (verlaßt Euch darauf!). Nach diversen Hausaufgaben, welche man oft im „Husch-Husch-Verfahren“ erledigt, steht bei vielen nur noch eines auf dem Programm: Spielen-Spielen-Spielen. Entweder man sitzt allein im Zimmer und entspannt sich bei einem kleinen Game, während man Mama vorher erzählt hat, was man noch alles für die Schule tun müsse (klappt auch – solange die Zensuren stimmen), oder hetzt schnell zu Freunden, um den neuesten „Stoff“ auszuprobieren. Rückblickend glaube ich manchmal, es muß irgendwie ein spezielles Hormon geben, das vor allem Jungen irgendwie „spielgeil“ macht.

Schließlich verläßt das Bübchen oder Mädelein die Schule und stellt spätestens dann fest, daß es in der Freizeit noch ganz andere tolle Sachen zu erleben gilt: Führerschein, Auto, Arbeitsplatzsuche. Nebenbei gibt es ja noch das andere Geschlecht (Waaaahnsinn, äh, wieviel Speicherplatz?), das einen sicherlich nicht gerne dauernd vor dem Computer sitzen sieht... Und plötzlich liegt man(n) im Dienst des Vaterlandes im Schlamm. Natürlich wird auch in der Kaserne gerne gespielt. Dort kann man die vielen Dinge live miterleben, die man am Abend zuvor mit den Kameraden auf der Stube noch gespielt hat (WOW...?). Spätestens hier schleichen sich vom schlechten Gewissen getrieben die ersten Originale in die Spielbox ein (Abt.: Wohin mit dem Wehrsold?). Und dann? Ja, dann liegt irgendwann viel, viel Geld auf dem Konto, das man für noch mehr Games verpulvern könnte. Aber was ist das? Dafür muß man auch etwas tun, nämlich arbeiten!!!! Wenn man abends zwischen 18 und 19 Uhr nach Hause kommt, warten andere Sachen auf jemanden. Familie, Freunde, Zukunftsplanung oder einfach nur Ausruhen bestimmen den Abend. Hat man schließlich Lust auf ein

Spielchen, kauft man sich welche, die anspruchsvoll sind und langfristige Motivation bieten, auch für andere Familienmitglieder (Wintergames, Adventures etc.). In diesem Punkt stimme ich Herrn Schmidt zu. Da steht nun der fast verwaiste Computer, der schon so vieles erlebt hat, wie ein Zeuge aus einer vergangenen Zeit, die man manchmal zurückerufen möchte. Aber er wird nicht lange allein sein, denn die nächste Generation naht schon! Noch liegt sie im Kinderwagen oder macht die ersten Gehübungen, aber in 8-10 Jahren wird sie wissen, wie ein Computer funktioniert. Zwar könnte es sich dann um ein etwas älteres Modell handeln, was ich beim AMIGA oder ST allerdings nicht glaube, aber da liegt ja noch Papas Original-Software! Und wenn es auf dem Markt neue, interessante Spiele gibt, muß man halt Vati überzeugen – er besitzt ja das Geld.

Für die jetzige Elterngeneration der 10 bis 18jährigen ist der Computer fast immer ein unbekanntes Wesen, das man lieber den „Kleinen“ überläßt. Aber die ersten dieser „Spielkinder“ haben bereits selbst Nachwuchs, deren Computerwelt sie bald sehr gut verstehen werden. Und Raubkopien? Das Problem stirbt wohl selbst dann nicht aus. Aber mit Eltern, die wissen, was ihre Teenies dort fabrizieren, sind wir der Lösung des Problems schon einen Schritt näher gekommen. Sicher, Ausnahmen bestätigen die Regel, aber vielleicht regt mein Brief, wenn Sie ihn veröffentlichen würden, so manchen Leser zum Nachdenken über seine eigene Zukunft an. Jugendliche, die immer nur in den Tag hineinleben, ohne mal nachzudenken, was morgen kommen könnte – davon haben wir schon genug Erwachsene.

Lars Walther, Bad Nenndorf

„Moralischer Nussknacker“

Betrifft: Brief von Wolfgang Strobel, „Originale angenehm“. Lieber Wolf, wenn Du Bundesfinanzminister werden würdest, wäre unsere Bundesrepublik schnell den Hang runter. Als ich Deinen Brief las, sind mir die Tränen gekommen...vor lauter Lachen, wohlgermerkt. Aha, „Craker“ ist er also, wie interessant. Nachdem er Herrn von und zu, auf und ab Gravenreuth so richtig gelobt hat, schnappt er über. Also, erstmal weg mit den Drei-Mark-Beilagen, dann rein mit den Spielen in jede Aldi-Filiale und ein Preisschild mit dem Aufdruck DM 20,-- an jedes, wömoglich auch an die 16-Bitter (hört, hört!). Natürlich ist das ein Erfolg, aber nicht für die Software-Firmen. Abgesehen davon, daß ich den Preis gar nicht so schlecht finde, halte ich Deinen Vorschlag für fiktive, pubertäre Träumerei, die wohl kaum zu wirklichen ist. Und wie oft Du Deine Originale spielst, ist mir völlig schnuppe. Und ein Raubkopierer hat seine Spiele nicht „nur zum Tauschen“, wie Du behauptest, sondern in unserer schnelllebigen Zeit spielt man nicht nur immer ein Spiel im Monat, das wäre fad. Kurz: Traum weiter...

...„Kiddy Carson of the Scrapers“: Gar nicht mal so schlecht, Alter... Die Anmerkung des Briefes hat

Sehr geehrter Herr Kleimann,

wir beziehen uns auf den Leserbrief Seite 20 oben, Ausgabe 9/89. Die darin enthaltene Behauptung über einen Erpresserbrief ist unwarh. Ebenso wurde der Brief nicht von den BEASTIE BOYS aus K81n abgeschrieben, sondern von uns, zwei Schülern, AMIGA-Usern und Originalfanatikern, die unter der Crackerzene im Allgemeinen und den BEASTIE BOYS im besonderen zu leiden haben. Unser Motiv dieser Aktion war einzig und allein, die Aktivitäten der BEASTIE BOYS zu unterbinden, da wir uns nicht alle 2 Jahre ein neues Computersystem leisten können, für welches auch gute und neue Software erscheint. Wir sind ein Beweis dafür, daß man mit einem durchschnittlichen Taschengeld und ohne Raubkopien nicht an Softwaremangel zugrunde gehen muß. Wir haben die Hauptschüler nur herabgesetzt, um den BEASTIE BOYS zu schaden, rechneten aber nicht damit, daß diese diskriminierenden Aussagen abgedruckt würden. Die einzige wahre Kritik dieses Briefes bezieht sich auf den Menace-Test.

Nachdem wir jedoch die Stellungnahme gelesen hatten, bekamen wir doch kalte Füße, da wir niemals gedacht hätten, daß der Text dermaßen harte Reaktionen hervorrufen könnte. Ebenso entschuldigen wir uns hiermit förmlich für die entgleisende Wortwahl.

Wir bitten um die Nachsicht von Herrn Kleimann, obwohl dies nach den vorhandenen Tatsachen nicht zu erwarten stünde.

Wir würden uns öffentlich dazu bekennen, fürchten jedoch Regressalien von Seiten der BEASTIE BOYS.

Zwei AMIGA-User

(Anm. d. Red.: Daß dem obengenannten Brief genau das zugrunde liegt, was die beiden „Amiga-User“ jetzt als Motiv angeben, haben wir uns schon gedacht. Dies war auch der Grund dafür, daß einige bei uns in der Redaktion diesen Brief damals überhaupt nicht abdrucken wollten. Allerdings war die Mehrheit dafür. Euch sollten die vielen erbosten Reaktionen, die auf Euren Brief hier eingegangen sind, WER IMMER IHR AUCH SEID, eigentlich nicht wundern. Wie kurzichtig aber von Euch, zu denken, mit einem Brief an die ASM-Redaktion, der NICHT abgedruckt würde, den BeastyBoys oder irgendwem außer Euch selbst schaden zu können. Was soll das??? Glaubt Ihr eigentlich, daß wir uns so einfach vor Euren Karren spannen lassen??? Erst denken!)

Hallo Leute !

Als wir – BEASTIE BOYS (die echten !!!) in der letzten Ausgabe der ASM (9/89) den angeblich von uns geschriebenen Brief vorfanden, haben wir uns alle sehr „gefremt“! Einige Idioten fanden es anscheinend lustig, einen solchen Brief unter unseren Namen zu schreiben. Wir wissen nicht, was sie mit diesem Brief bezwecken wollten, denn wir haben mit diesem arroganten Schwachsinn nichts zu tun.

Wir hoffen, daß Ihr diesen kurzen Brief in der nächsten Ausgabe abdruckt, da durch den anderen Brief unserem Ruf zweifelsohne geschadet wurde! Zum Schluß möchten wir noch sagen, daß man derartige Briefe nicht abdrucken sollte, da Ihr nicht feststellen könnt, ob er von den Leuten kommt, von denen er unterschrieben ist!

Best regards from

BEASTIE BOYS (the real) !

(Anm. d. Red: Diesen Brief drucken wir nur der Vollständigkeit halber ab, und um die Sache abzuschließen. Da wir allen Lesern die Möglichkeit geben wollen, auch solche Stellungnahmen zu lesen, die nicht namentlich unterzeichnet sind bzw. Meinungsäußerungen auch ohne Veröffentlichung des Namens unserer Meinung nach im Feedback erscheinen sollen, ist es klar, daß derartige gewollte oder ungewollte „Verwechslungen“ vorkommen können. Was wir nicht wollen: Daß Privatfehden irgendwelcher Leute das ASM-Feedback föhlen.)



mich zu Tränen gerührt. Die Redaktion, Dein moralischer Nussknacker. Der Brief des „Bloehde Onkel'z Furz-Club“ war sehr aufschlußreich. Jaaaaaahaaaaa, solche Briefe sind etwas Besonderes...

Terminator

„Für dumm verkauft?“

Ich finde, daß Ihr die beste Zeitschrift seit, die es überhaupt gibt. Ihr solltet aber nicht versuchen, Eure Leser für dumm zu verkaufen. So macht Ihr groß Werbung, daß Ihr jetzt mehr Seiten habt, doch habe ich festgestellt, daß Ihr das Feedback um einige Seiten verlängert habt. Genauso den Kleinanzeigen- und die Werbeseiten. Insgesamt wurden die Informationsseiten (Spieletests...) um zwei Seiten verkürzt. Ich glaube nicht, daß Ihr mehr informiert als in den letzten Ausgaben (oder ist Werbung gleich Information, die neutral ist ???). Trotzdem seit Ihr, bleibt es auch hoffentlich noch viele Jahre, das Beste, was es auf dem DEUTSCHEN Software-Computerzeitschriftenmarkt gibt. Euer Sprachstil ist super. Ich habe ASM meinem Deutschlehrer vorgelegt, seitdem liest er nur noch ASM (sogar wenn wir Klassenarbeiten schreiben!). Das beweist eindeutig, daß Euer Sprachstil voll in Ordnung ist. Mein Zeichenlehrer ist von den tollen Postern und dem Titelcover begeistert. Er meint immer, daß wir auch so toll zeichnen sollen, wie Euer Chefgrafiker. Bei mir in der Klasse lesen 85% ASM. Dies spricht eindeutig für die Beliebtheit von ASM...

Robert Schneider, Ravensburg

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Deinen Brief. Uns freut's natürlich immer zu hören, daß ASM beliebt und vielgelesen ist. Wir versuchen nicht, unsere Leser für dumm zu verkaufen. Die Länge der einzelnen Rubriken (auch Feedback) schwankt von Ausgabe zu Ausgabe. Da jedoch viele ein längeres Feedback verlangt haben, haben wir die zusätzlichen Seiten nicht für Blickpunkte, sondern eben für Feedback verwendet. Bei den Kleinanzeigen kommt es natürlich auch immer darauf an, wieviele uns vorliegen (wenn's mehr ist, müssen wir hier eben ein paar Seiten „opfern“). Werbung ist auch Information, aber es liegt in der Natur der Sache, daß sie nicht neutral ist. Daß Euer Deutschlehrer ASM liest,

ist kein BEWEIS dafür, daß unser Sprachstil „voll in Ordnung“ ist. Wir hegen da ganz andere Befürchtungen... Herzliche Grüße unbekannterweise sowohl an den Deutsch-als auch an den Kunstlehrer!)

„Auffallen um jeden Preis“

Betr. Leserbrief der „Beasty Boys“, Ausgabe 9/89 S. 20. Auffallen um jeden Preis, anscheinend ist dies Euer oberstes Ziel, anders kann ich mir Euren ...Brief nicht erklären. Vielleicht seit ihr ja einige von den Leuten, die alles, was gut und erfolgreich ist, in den Schmutz ziehen müssen, nur um (mehr oder minder) aufzufallen... Und nun noch etwas zu dem Leserbrief von Stefan Jahnelt (Ausgabe 6+7/89): Hey Stefan. Da sich ja bereits die Neo-Nazis unter den Programmierern an die Arbeit gemacht haben und Machwerke wie XXXXXXXXXXXX (leider) dabei herauskamen und Du diese Programme verteidigst, möchte ich gerne wissen, wie Du reagieren würdest, wenn einige Anarchos in der Szene einen „Anti-Nazi-Test“ programmieren würden. Dann wäre wahrscheinlich bei Dir und deinesgleichen das Geschrei groß, in diesem oh so grausamen Staate würden immer mehr Menschen wegen ihrer politischen Meinung verachtet (so wie Ihr Ausländer in Euren faschistischen Parolen und Eurer Nazi-Ware verachtet). Ich bin zwar kein notorischer Nörgler, der Leser- und Beschwerdebriefe aus Langeweile verschickt..., aber diese „Leserbriefe“ waren meiner Meinung nach für (fast?) jeden User oder Leser der ASM ein Schlag ins Gesicht. Ich denke, daß mit allen Mitteln versucht werden sollte, jegliche Politik (vor allem rechtsradikale) aus den Diskettenboxen fernzuhalten. Werft braune Programme (nebst Autor) in jenes „stille Örtchen“, das sich für so etwas am besten eignet! Ich hoffe, daß mit diesem Brief (falls er veröffentlicht wird) die Diskussion über „braune Software“ etwas mehr in Gang gesetzt wird und vielleicht einige Kids, User usw. in Zukunft genauer darauf achten, was auf ihre Disketten gerät.

Durin the Dwarf from Xevious

„Videospielclub“

Ich möchte auf diesem Weg alle Konsolen-Freaks vor dem Videospielclub COBRA warnen: Ihr erhaltet für Euren Beitrag von 60 DM

Betr.: Leserbrief von S. Jahnelt aus Ausgabe 7/8 '89

Lieber Stefan!

Du hast Recht, es ist schon ein herausragendes Merkmal unseres angeblich freisten Rechtsstaates, daß man noch nicht mal die Spiele spielen darf, die man will. OK, außer Dir hat das noch niemand behauptet aber was tut das schon zur Sache. Schließlich geht es Dir ja darum, die Grundrechte eines jeden zu verteidigen. Außer natürlich er hetzt gegen Kriegsspiele, Spiele also, die die gegenseitige Tötung von Menschen im Namen von übergeordneten Interessen rechtfertigen (hier scheint die Bezeichnung „Spiel“ besonders angebracht). Du mußt aber auch verstehen, daß es an „Nazi-Software“ sowenig zu kritisieren gibt, daß die Redaktionen einfach darauf angewiesen sind, voneinander abzuschreiben. Ich schließe mich Deiner Meinung an, ich finde es auch total bewundernswert, daß es noch Leute gibt, die anstatt mit Ihrem Können Geld zu verdienen (wie Du ja schreibst), einfach nur aus ideellen Gründen Software schreiben und verbreiten. Software, die nur versucht eine Ideologie zu verbreiten, in deren Namen einmal Millionen von Menschen (auch Du hättest durch Zufall einer von Ihnen sein können, wärs Du älter) ermordet worden sind. Auch ich fordere ordentliche Testberichte, schließlich muß man ja auf dem laufenden bleiben, wo am realistischsten gemordet wird, wo am deutlichsten Minderheiten diskriminiert werden und besonders wichtig: der Sound, die Schmerzensschreie müssen richtig rüberkommen... Dadurch ist es ja endlich für User wie Dich möglich an Spitzenspielen zu kommen ohne Geld zu bezahlen (auch das schreibst Du selbst). Und das ist ja das allerwichtigste...

Marc Weißenborn

keine Gegenleistung. Ich habe im Juni 89 den Jahresbeitrag geleistet und trotz zweimaliger Aufforderung meinerseits keine Antwort bekommen (11.8.89)...

Fritz Hien, Neu-Esting

(Anm. d. Red.: Wir haben bisher noch keine Beschwerden über den COBRA-Club gehört, können also nicht beurteilen, ob die „Warnung“ gerechtfertigt ist. Wer weiß mehr oder kann uns von seinen Erfahrungen berichten?)

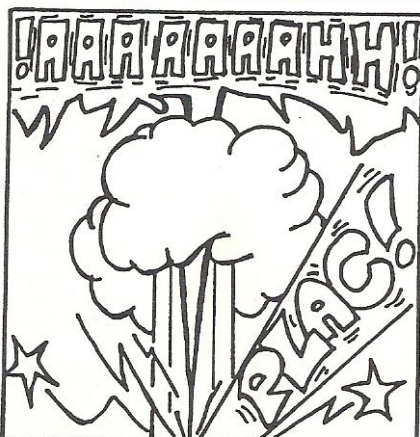
„Problem“

Ich als eifriger Amiga-User habe ein Problem: Kann man ein Autoradio an den Amiga anschließen, um damit Satellitenfernsehen zu empfangen? Noch eine Frage: Der Aufkleber, der sich auf der Frontscheibe meines Monitors befindet, geht mit Wasser und Seife nicht runter (ich habe es übrigens auch schon mit einem Spachtel probiert, doch umsonst). Wie kann ich ihn entfernen? Ich bitte um Veröffentlichung dieses Briefes, den ich sicher auch im Interesse vieler anderer Amiga-

User geschrieben habe, die ähnliche Probleme haben.

Sepperi

(Anm. d. Red.: Unser Expertenteam hat für derart schwierige Probleme immer ein offenes Ohr, lieber Sepperi, und sich deshalb einen halben Tag lang ausgiebig mit den Recherchen zu Deinen, zugeben fast überlebenswichtigen Fragen beschäftigt. Zu Deiner ersten Frage: Im Prinzip ja. Allerdings kann man die automatische Antenne des Autoradios dann nur mit einer Turbo-Maus ansteuern, und man braucht mindestens ein Autoradio mit einer 20 MB-Festplatte, um die Satellitensendefrequenzen speichern zu können. Leider kommen Leute mit Kickstart 1.0 und 1.2 nicht in den Genuß ruckelfreier Satellitenübertragungen. Schade! Zweitens: Es mit einer Spachtel zu probieren ist zwar umsonst, aber nicht vergebens. Wir empfehlen den zusätzlichen Einsatz a) einer Heißluftpistole, b) eines Bügeleisens, c) eines Glasschneiders. Merke: Schneider sind auch Leute, und was für welche!)



NICHTS ZU TUN MIT POLITIK

Als ich im Feedback der ASM 9/89 den Brief von den/der/das "HAWKS" gelesen hatte, dachte ich, meine Augen würden versagen. So etwas habe ich in meinem ganzen Leben noch nicht gelesen. Ich finde es ist schon fast ein Verbrechen, zu behaupten, daß ein 14-jähriger nichts mit Politik zu tun hat. Ich bin selber 14 Jahre alt, beschäftige mich aber doch mit Politik. Klar, ich interessiere mich auch für Spiele, Demos und ähnliches am Computer, aber muß das bedeuten, daß ich alles andere an mir vorbeigehen lassen muß? Wenn ich auf meinem Computer sehe, wie Türken und Juden brutal "abgeschlachtet" (Entschuldigung) werden, dann kann ich nicht ruhig bleiben. Ich beschäftige mich schon seit einiger Zeit mit diesem Thema und kenne auch noch viele andere Leute, die das auch tun. Warum auch nicht? Wenn ich mich jetzt nicht damit auseinandersetze, wann sonst? Warum soll sich ein 14-jähriger nicht genau so mit Politik beschäftigen wie 20-jährige?! Denn wenn sie es nicht tun, laufen sie doch Gefahr, genau so gleichgültig zu denken, wie die Mitglieder der "Nationalen-Front". Genau, zu dem Brief dieser Vereinigung wollte ich auch noch etwas sagen. Wie kann man nur die Verbreitung solcher Software unterstützen? Das wird mir ein ewiges Rätsel bleiben. Habt Ihr denn wirklich gar nichts gelernt. Ich kann mir vorstellen, daß sich in diesen Spielen und Programmen Eure Traumwelt spiegelt, die Ihr, Gott sie Dank, nur auf dem Computer erleben könnt.

So, das war alles. Ich hoffe, daß dieser Brief abgedruckt wird und daß gewisse Leute dazu Stellung nehmen.

„Tschüb ASM“

Tschüb ASM. Ach, die Redakteure geruhen doch weiterzulesen? Merkwürdig, ich gehöre doch eigentlich nicht zu den Leuten, die:

1. Eure Postfachnummer für BBs (besonders bevorzugt) kennen.
2. Manfred alljährlich 50 Mark zu Weihnachten schicken.
3. veränderten Zeichensatz oder Desktop-Publishing-Programme für ihre Briefe verwenden und/oder Zeichnungen (mehr oder weniger gut gelungen) beifügen.
4. ein ASM-Abo besitzen, das wahrscheinlich eh später als normal ankommt.
5. zu der Computer-Besitzer-Minderheit der Frauen gehören.
6. sich die Mühe machen, einen Reim zu dichten (Hänschen klein, ging...)
7. ihren 16. Brief schreiben.
8. die vulgäre Beleidigung (entnommen dem Buch: 1001 Beleidigungen, um in die ASM zu kommen) verwenden; beginnend bei A wie Ars... über S wie Sch... zu Z wie Zitrone.
9. mit einer Sensation aufwarten und so in Euer Feedback kommen. Ich kann ja die Leute verstehen, die keine Lust haben, für Euren Abfallimer oder Eure Briefmarkensammler in der Redaktion zu schreiben. Da wundert es mich nicht mehr, daß nicht mein Brief, sondern der von Gabi Herzog in 9/89 abgedruckt wurde. Obwohl ich meinen schon kurz nach Erscheinen von ASM 4/89 abgeschickt hatte und er das gleiche Thema anschnitt, wobei er meiner Meinung nach noch ein bißchen informativer war. „Anfang der 70er“ – so genau wollte ich es ja nun auch nicht wissen. Also – D&D-1974, Traveller (SF-Rollenspiel)-1977. Ich bin ehrlich gesagt nicht dafür, eine Rollenspielecke einzurichten (zur

Buch-oder Strickecke ist es dann nicht mehr weit), da die Fachzeitschriften informativer und meistens aktueller sind, da deren Herausgeber in der Regel einem Verlag, der Rollenspiele produziert, angehören. Gegen eine Extra-Abteilung für Computer-Rollenspiele wäre ich natürlich nicht. Mit der sicheren Gewißheit, daß mein Brief eh nicht abgedruckt wird, hör'ich doch lieber auf. Wenig Grüße.

Peter Seifert, Hannover

(Anm. d. Red.: Tja, Peter, Du gehörst nach eigenen Angaben zu keiner der von Dir aufgezählten Gruppen, hast aber wohlweislich die aufzählen vergessen (?), in die Du Dich mit Deinem Brief nahtlos einreihst. Na? – Wenn man Deinen Brief genauer betrachtet, sind's sogar zwei. Die zweite Gruppe, auf die wir hier anspielen, sind die der „beleidigten Leberwürste“, die sauer sind, weil nicht ihr Brief, sondern der von wem-auch-immer abgedruckt wurde. Dieses Motiv wird dann meist noch mit mindestens einem dervon Dir ebenso scharfsinnig wie nett dargestellten BBs garniert, und schwupps, schon ist der Brief im Feedback. Einen netten Gruß von der Leserbriefante, in der „sicheren Gewißheit“, daß auch diese Anmerkung der Redaktion wieder falsch aufgefaßt werden wird.)

„Diskussion über extremistische Software“

Da ich regelmäßiger Leser Ihrer Zeitung bin, verfolge ich auch die Feedbacks und möchte hiermit einen Beitrag zu dieser Diskussion liefern. Zunächst einmal muß ich mich über die verbalen Entgleisungen einiger Schreiber wundern. Diese Tatsache ist eigentlich sehr

traurig, da sich eine faire Diskussion über dieses Thema entwickeln sollte. Anscheinend scheint es aber immer mehr in Mode zu kommen, mangelnde Diskussionsfähigkeit durch Beleidigungen jeder Art zu tarnen. (Ich nehme Bezug auf die Verfasser des Briefes, der Hauptschüler zum Ziel über Beleidigungen macht. Ein Gruß an die Verfasser: Eure „bescheidene“ Wortwahl läßt darauf schließen, daß Euch jeder Vorschüler schwindelig reden kann. Ein größeres Armutszeugnis konntet Ihr Euch wirklich nicht ausstellen.) Nun aber zum eigentlichen Thema: Auf meinem 1. Computer, einem C64, habe ich ein extremistisches Spiel kennengelernt. Inzwischen besitze ich einen Amiga, und obwohl ich den Computer mehr für Anwendungen als für Spiele benutze, möchte ich mich als „Kenner der Spiele-Szene“ bezeichnen. Trotz allem ist mir für den Amiga noch kein extremistisches Programm bekannt. Bei dem mir bekannten Spiel XXXXXXXXXX (oder dem identischen XXXXXXXXXX) könnte man dem Programmierer unter Umständen den Tatbestand der Volksverhetzung zur Last legen. Hier drängt sich aber die Frage auf, ob mit einem solchen Programm tatsächlich „verhetzt“ werden kann. Es muß erörtert werden, wie weit diese Programme oder ob sie überhaupt zur Meinungsbildung beitragen. Ich habe diese Spiele nur zweimal durchgespielt, da sie sowieso nicht ansprechend programmiert sind, aber seither keine Antipathie gegen Juden oder Christen verspürt, noch einen vergast oder gekreuzigt. Man tötet auch keine Russen oder erschießt mutmaßliche Drogenhändler, weil es Games mit solchen Inhalten gibt. Um ins Extrem zu gehen: Ich verspüre genauso wenig den Drang, eine Reederei zu gründen, wie jeder andere, obwohl ich „Ports of Call“ spiele. Die Vermutung, daß sich ein halbwegs normaler Mensch in seinem Denken oder Handeln durch ein Computerspiel beeinflussen läßt, halte ich für abwegig. In diesem Fall müßte man auch Witze verbieten, deren Inhalt die Meinung eines Höres über eine bestimmte Personengruppe negativ beeinflussen könnte (Kohl-Witze, Ostfriesenwitze,...). Das soll keineswegs andeuten, daß ich extremistische Software befürworte. Um extremistische Software aber generell abzulehnen, müßte ich mehrere Programme dieser Art kennen; ebenso geht es bestimmt vielen anderen Lesern Ihres Magazins. Ich möchte mir aufgrund meiner Rechte in diesem Land meine Meinung über dieses Thema selbst bilden, was nur möglich ist, wenn man aus-

reichend informiert ist. Ich akzeptiere zwar Ihren Standpunkt, extremistische Software im ASM nicht anzupreisen, oder für diese Spiele einen Ihrer (übrigens guten) Spieltests herzugeben, aber eine objektive Untersuchung dieser Programme würde zweifellos dazu beitragen, sich selbst seine Meinung darüber zu bilden. Es wäre hinfällig, den Hersteller des Programms anzugeben, da sich der bestimmt nicht dazu bekennen würde und da die Spiele nicht zum Verkauf angeboten werden. Sollte ASM sich tatsächlich durch Tests mit diesem Thema befassen, so würde das sicherlich mehr zu einer ernsthaften Diskussion über das Thema und zur persönlichen Meinungsbildung beitragen als eine generelle Verteilung dieser Programme. Auch für den Fall, daß Tests für die Redaktion der ASM nicht in Frage kommen, freue ich mich auf Stellungnahmen zu meinem Brief im Feedback, da ich einer anständig geführten Diskussion bestimmt nicht aus dem Weg gehe.

Dr.F.J.

(Anm. d. Red.: Weder die Wortwahl noch die technische Qualität eines Programmes ändern etwas an den „Inhalten“. Dies gilt sowohl für Ihren Brief (Dr. ?) wie auch für extremistische Software. Sie fordern mehr oder weniger unverhohlen den Test von extremistischer Software in der ASM. Darüber kann auch Ihr Schreibstil und Ihre Argumentation nicht hinwegtäuschen. Unserer Weigerung, extremistische Software zu testen, liegt die Achtung der Menschenwürde zugrunde, nicht die Absicht „objektive Meinungsbildung“ (gibt es das denn?) zu verhindern. Übrigens gibt es auch tatsächlich Witze, in denen die Menschenwürde mit Füßen getreten wird. Das Beispiel der Kohl-Witze und Ostfriesenwitze soll hier wohl der Verharmlosung dienen. Was die Beeinflussung einer „persönlichen Meinung“ angeht, so wird diese wohl durch alles beeinflusst, was man aufnimmt. Welche Inhalte dabei zum Tragen kommen, hängt nicht wenig vom bereits vorhandenen Bezugs- und Wertesystem ab. Beispiel: „Selektives Lesen“. Man neigt dazu, nur das Gelesene zu behalten, was sich in das eigene Wertesystem gut einpassen läßt und dieses bestätigt. Ein weiterer Mechanismus ist der, daß die Glaubwürdigkeit einer Botschaft mit der Anzahl der Wiederholungen steigt (denken Sie mal an die Werbung!). Eine derartige Beeinflussung ist sehr subtil und wird von den Betroffenen oftmals noch nicht einmal bewußt wahrgenommen. Glauben Sie, daß jemand frei davon ist?)

Tronic-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort "Feedback"

Die Titelbilder sind Mist. Die Comics sind Mist. Die Leserbriefe sind Mist. Die Fotos sind Mist. Der Text ist Mist. Das Papier ist Mist. Der Bruck ist Mist. Aber sonst finde ich ASM ganz ausgezeichnet.

(Anm.d.R.: Wir sind ganz hin und weg ... bei dieser differenzierten Kritik...)

Delta Dart



R. Schuster Computer

Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5 1/4

	Amiga	AtariST	PC5 1/4		Amiga	AtariST	PC5 1/4
688 Attack Submarine			88.90	Out Run*	28.90	28.90	69.90
A.P.B.	53.90	53.90		Police Quest*	76.90	58.90	58.90
African Raiders 89*	53.90	53.90	53.90	Police Quest 2*		76.90	76.90
American Icehockey	69.90	69.90	69.90	Populus Data Disk	39.90	39.90	
American Indoor Soccer*			69.90	Populous	69.90	69.90	
Archipelagos	73.90	73.90	87.90	Precious Metal	77.90	62.90	
Baal	54.90	34.90		Psion Chess		73.90	73.90
Balance of Power*	76.90	82.90	76.90	Purple Saturn Day*	43.90	43.90	65.90
Balance of Power 1990	69.90	76.90	69.90	Quest For Time Bird	73.90	73.90	73.90
Ballistix	54.90	54.90		R-Type	76.90	58.90	
Bard's Tale 1*	77.90	77.90	77.90	Red Heat	77.90	63.90	
Bard's Tale 2	69.90		69.90	Red Lightning		87.90	87.90
Battlehawks 1942*	59.90	59.90	59.90	Red Storm Rising*			107.90
Battletech*	76.90	77.90	87.90	Rick Dangerous	72.90	72.90	
Beam	73.90	58.90		Run The Gauntlet	77.90	58.90	
Billiard Sim. DT.	43.90		65.90	Running Man	73.90	73.90	77.90
Bio Challenge	65.90	65.90		RVF Honda	73.90	72.90	
Bismarck	76.90	73.90		Savage	73.90	73.90	73.90
Börsenfieber			77.90	Sentinel Worlds			69.90
Buffalo Bills W.W.				Silkworm	57.90	57.90	
Rodeo Games	76.90	76.90	76.90	Silpheed*			87.90
Captain Blood*	43.90	61.90	61.90	Skweek*	51.90	51.90	51.90
Chessmaster 2000*	77.90		77.90	Sleeping Gods Lie	72.90	72.90	
Chessmaster 2100			73.90	Sommer Olympiade 88	58.90	58.90	77.90
Chuck Yeagers Adv.			88.90	Space Quest 1*	76.90	58.90	58.90
Fl. T. 2.0*				Space Quest 2*	76.90	58.90	58.90
Corruption	77.90	72.90	72.90	Space Quest 3*		87.90	77.90
Cosmic Pirate	76.90	58.90		Spherical	59.90	59.90	
Crazy Cars 2*	69.90	54.90	73.90	Star Trek EGA+AT			77.90
D.T. Olympic Challenge	77.90	58.90	59.90	Starflight*			69.90
Dakar 89		43.90	58.90	Super Quintett	61.90	61.90	
Dark Castle	69.90	66.90	72.90	Tank Attack (CDS)	73.90	73.90	
Demons Winter		69.90	69.90	Teenage Queen*	43.90	43.90	53.90
Double Dragon	58.90	43.90	58.90	Test Drive*	77.90	77.90	
Dragon Ninja	77.90	58.90		Test Drive 2	77.90	77.90	
Dungeon Master	76.90	76.90		Test Drive SC. California	35.90	42.90	
Dungeon Master Editor	29.90	29.90		Test Drive SC. Super Car	35.90	42.90	
Elite	73.90	73.90	76.90	Thunderblade	66.90	51.90	
Emmanuelle*	53.90	43.90	53.90	Titan*	69.90	54.90	69.90
Espionage	58.90	58.90	58.90	Universal Military			
Expansion Kit f.				Simulator	73.90	73.90	77.90
Footb. Man. 2	39.90	39.90	39.90	Wall Street Wizard*	61.90	61.90	66.90
F-16 Combat Pilot*	69.90	69.90	69.90	War in Middle Earth	58.90	58.90	73.90
F-16 Combat Pilot EGA*			69.90	Waterloo	76.90	76.90	76.90
F-16 Falcon*	87.90	76.90	96.90	Wec Le Mans	77.90	58.90	
F-16 Falcon AT/EGA				Winter Edition*	51.90	51.90	59.90
Version			109.90	Winter Olympiad 88		58.90	76.90
F-16 Falcon Mission Disk	63.90	63.90		World Games*	61.90		73.90
F-19 Stealth Fighter*			129.90	Xybots	62.90	62.90	
F.O.F.T.	87.90	89.90		Yuppies Revenge	77.90	63.90	77.90
Firebrigade	82.90		82.90	Zak MacKracken*	69.90	69.90	69.90
Fish	73.90	77.90	73.90				
Flight Simulator 2	101.90	101.90					
Flight Simulator 3*	129.90						
Football Manager 2	57.90	57.90	57.90				
Forgotten Worlds	54.90	54.90					
Fugger	53.90	53.90					
Galactic Conqueror	69.90	54.90	69.90				
Galdregions Domain	54.90	54.90					
Goldrush*	76.90	76.90	87.90				
Grand Prix Circuit*	77.90		69.90				
Hanse	72.90		77.90				
Heroes of the Lance	69.90	69.90	69.90				
Hillsfar*			76.90				
Hostages*	65.90	65.90	65.90				
Indiana Jones T.							
Last Crusade	57.90	57.90					
International Karate Plus	76.90	58.90	76.90				
Iron Tracker	53.90	53.90					
Jagd auf Roter Oktober	77.90	77.90	77.90				
Jeanne D'Arc	51.90	51.90	51.90				
Jet*		101.90	122.90				
Jug	54.90	54.90					
Kennedy Approach	73.90	73.90					
Kick Off	44.90	41.90					
Kings Quest 3er Pack*	76.90	76.90	76.90				
Kings Quest 4*		89.90	107.90				
Kult*	58.90	58.90	58.90				
Legend Of Djel*	53.90	53.90	53.90				
Legend Of The Sword	77.90	72.90	77.90				
Leisure Suit Larry*	58.90	58.90	58.90				
Leisure Suit Larry 2*		87.90	87.90				
Leonardo	53.90	53.90					
Lizens zum Töten*	53.90	53.90	69.90				
Lombard Rac Rallye*	73.90	73.90	73.90				
Lords Of The Rising Sun	87.90						
Manhunter Ny*	87.90	87.90	87.90				
Marble Madness	59.90	77.90	69.90				
Microprose Soccer	73.90	73.90					
Millenium 2.2	76.90	76.90	77.90				
Motor Massacre	58.90	58.90					
Murder in Venice*	69.90	69.90	58.90				
Night Raider		58.90	59.90				
Off Shore Warrior	66.90	51.90	51.90				
Oil Imperium*	59.90	59.90	59.90				
Operation Neptun	65.90	43.90	58.90				

DMP 2160
Epson-kompatible
160 Z/Sec. nur **298,-**

Spiele für CPC

	Cass.	Disk.
Arcade-Power	39.90	54.90
Chuck Yeagers Advanced Flight		42.90
Crazy Cars 2	26.90	41.90
Emlyn Hughes Soccer	29.90	41.90
Epyx	28.90	51.90
Expansion Kit f.		
Football Manager 2	22.90	29.90
Flight ACE	45.90	57.90
Football Manager 2	28.90	43.90
Forgotten Worlds	26.90	41.90
Galactic Conqueror	26.90	41.90
Game, Set & Match II	39.90	54.90
Giants	35.90	
Karate ACE	39.90	43.90
Last Duell	29.90	45.90
Microprose Soccer	43.90	59.90
Night Raider	29.90	44.90
Par 3	41.90	51.90
Purple Saturn Day	28.90	39.90
R-Type	29.90	44.90
Raffles	28.90	39.90
Silkworm	29.90	45.90
Six-Pack 3	28.90	42.90
Skweek	29.90	41.90
Space ACE	39.90	43.90
Supreme Challenge	39.90	49.90
Ten Great Games III	39.90	43.90
Ten Mega Games	39.90	43.90
Titan	26.90	41.90
Top Ten Collection	31.90	47.90
Vigilante	26.90	41.90
Wec Le Mans	31.90	47.90
Xybots	28.90	39.90

Hardware auf Anfrage.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.

R. Schuster Computer
Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (0 23 05) 3770 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.
Geschäftszeiten: Montag - Freitag 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr.
Versand nur per NN zuzügl. 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Postgiro-Kto.-Nr. 69422-460
Postgiroamt Dortmund zuzügl. 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM.
Neueste kompl. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag.

*Eine Idee,
ein gutes Konzept,
ein gelungener Start!*



Deutschlands erstes Magazin, das die umfangreichen Neuheiten auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt vorstellt.
Ab sofort mit noch mehr Seiten.
Schauen Sie doch mal rein!

Hey ASM-Redaktion !

Dieser Brief richtet sich an die Leserschaft der ASM.

Wie immer folge ich der manchmal recht spannenden sowie amüsanten Diskussionen im Feedback. Jedoch fallen mir gewisse Leute immer mehr auf den Wecker. Zum einen diejenigen, welche ständig irgendwelche Dinge zu bemäkeln haben z.B. das Cover (dabei ist Mark Bromley ein begnadeter Künstler), irgendwelche angeblich auszufüllende Seiten, den Schreibstil etc. Malt doch selbst mal solche Bilder oder macht das Layout oder schreibt Euch eure Testberichte einfach selbst, dann habt Ihr sie so, wie Ihr sie haben wollt.

Dennoch frage ich mich, warum zum Teufel kauft Ihr Euch eine Zeitschrift, die Euch nicht gefällt. Also so etwas würde mir nie in den Sinn kommen. Geistig unnachtet oder so? Wie dem auch sei, die REFS (Rechts Extremistischen Pflaumen), die Urheber (wahnsinnig schwer, die Uhr)

für die sogenannte Nazi-Software, tun mir irgendwie leid, da Ihnen anscheinend schon so viel fehlt, daß sie gar nicht mehr merken, was Ihnen fehlt. Schon der letzte Brief in der Ausgabe Nr.7 mit der Überschrift "Durchaus politisch" läßt sehen, welch Geistes Kind diese Leute sind.

Zum Thema Raubkopien möchte ich auch noch etwas sagen, da es immer noch ein heikles Thema ist. Meiner einer besitzt derzeit ca. 400 Disketten für den AMIGA. Ausgestattet mit den ältesten und den neuesten Sachen die es für den AMIGA gibt, fühle ich mich immer noch recht wohl in meiner Rolle als Raubkopierer. Dennoch tendiere ich immer mehr zur Original-Software, auch wenn ich mit den neusten Sachen beliefert werde (Kontakte in die USA, England). Allgemein bin ich der Meinung, daß, wäre Software billiger, mehr gekauft werden würde. Ich besitze einige Originale, natürliche nur das beste, Populous, Elite, Carrier Command, The Bards Tale I+II etc. Diese Spiele zeichnet das Besondere aus. Sie besitzen lange Motivationsfähigkeit, ausgezeichnete Handbücher (Elite liest sich fast wie ein SF-Roman), und sind hervorragend programmiert. Diese guten Einzelstücke aus dem großen Softwaremarkt gilt es herauszusuchen. Denn wer einmal hundert Mark für ein Spiel ausgegeben hat, das absoluter Müll war, ärgert sich und lernt. Was man für hundert Mark alles kaufen kann. Viele kleine 3.5" Disketten, ca 30-40 Stück, auf die etwa die gleiche Anzahl Spiele passt, zum Beispiel. Oder man läßt gleich den Kauf von drei Spielen und kauft sich ein zweites Laufwerk zum schnelleren Kopieren. So oder so, das Geld will unter die Leute und wenn die Software-Firmen der Meinung sind, sie müssen für ein Spiel, das ich nach einer halben Stunde in die Ecke stelle oder schlimmstenfalls in den Mülleimer werfe, noch lockere 85 DM verlangen, dann wird sich zeigen, wer am längeren Hebel sitzt. Preise zwischen 30-50 DM auch für den AMIGA halte ich für angemessen. Teurer auf keinen Fall. Oft stehe ich vor den Regalen, gefüllt mit der neuesten und der tollsten Software. So, jetzt habe ich noch exakt 100 DM in der Tasche. Ich entdeckte ein tolles Game, was soeben in die Läden gekommen ist. Es wurde in einer Software-Zeitschrift mit einem kosmischen Stern ausgezeichnet, das Thema dieses Games interessiert mich soundso, also möchte ich dieses Spiel nun unbedingt haben. Aber verdammt, 50 DM brauche ich auch noch zum Leben bis zum nächsten ersten. Also wird das Game nicht gekauft. Traurig ziehe ich von dannen, hab vielleicht noch ne Packung Disketten für 30 DM mitgenommen, in der Hoffnung, der Freund hat dieses Spiel schon als Raubkopie. Dabei war ich drauf und dran ein paar Tage zu fasten. Aber der Hunger ist größer als die Sucht nach neuen Spielen. Und tatsächlich, der Freund hat das besagte Spiel. Wie gesagt Leute, dies ist Realität, macht die Games billiger. Eure Argumente, z.B. die lange Entwicklungszeit usw. nimmt Euch keiner mehr ab. Wie stehts denn mit den Musikern, dessen CDs Ihr Euch auf eure vergleichsweise billigen Cassetten aufnehmt. Nagt es Euch nicht nicht an Eurem Gewissen, wenn Ihr die Musiker um Ihren Lebensunterhalt bringt? Nein, mir auch nicht wenn es um die Software-Firmen geht.

Gewiss, gewiss, ganz anderes Marketing, andere Bedingungen, aber stellt euch mal vor, eine Million (1000.000) verkaufte AMIGAS, dann ein Spiel wie Populous oder Elite oder Z. Mck. für schlaffe 30 Eier. Glaubts Ihr nicht, daß das der Hammer schlechthin wäre? Ich glaube schon.

Ein Wort zum Brief von Michael Schmidt:

Mag sein, das Du MonoGAMIE bevorzugst, doch viele andere denken so wie ich und sind deshalb noch lange nicht süchtig. Oder hörst Du tagtäglich ein und die selbe CD? Herrgott, wie langweilig. Und ich sage, die Spiele sind doch zu teuer. PUNKT.AUS.BASTA.

An Manfred Kleimann: Bei mir schleicht sich der Verdacht ein, daß Du der heimliche Bruder von OTTO bist. Bist Du es?

So long Leute, ASM möge so bleiben wie sie ist und nicht so werden wie XXX oder YYY, gelle?

Mit freundlichen Grüßen aus Münster, die Stadt der BWLer und Studies

von SIGN-T-FIX, Triple Tee und Stabojay dem unverbesserlichen (Diese elenden Anonymen, was?)

„Arme Schüler“

Mich regt es langsam auf, in jedem FEEDBACK eine Reihe von Briefen zu finden, in denen „arme Schüler“ behaupten, mit 50 DM Taschengeld im Monat ihren Spielehunger nicht bändigen zu können. Nun, jeder weiß, daß das Taschengeld ja nicht die einzige Geldquelle ist: Man bekommt hier was, von der Tante etwas zum Geburtstag, manchmal auch für eine Besorgung etc. Außerdem ist es nicht sonderlich schwierig, einen Job zu finden – und wenn es nur in den Ferien ist. Bevor jetzt jemand anfängt, zu sagen, ich hätte keine Ahnung davon, möchte ich einfügen, daß ich aus eigener Erfahrung spreche. 1 – 2 Originale (!) im Monat waren immer drin (manchmal gab es allerdings keine lohnenswerten Kaufobjekte). Da ist dann immer noch Spielraum für Low-Budget-Spiele. Natürlich bekommt man auf diese Weise keine 1000 Spiele zusammen... aber wer will die denn auch alle spielen? Die Programme, die man gut findet, kann man sich immer leisten. Wenn eines am Anfang zu teuer ist, wartet man eben ein paar Monate. Wertet also das Risiko eingehen, sich aus irgendwelchen dunklen Quellen Raubkopien zu besorgen? Ich sehe es jedenfalls nicht ein!

Außerdem ist es keineswegs so, daß die Softwarehersteller das größte Geschäft machen (fiel mir jetzt gerade noch ein, weil sich die Preisbeschwerden gegen die Hersteller richten – ich habe übrigens keinen Job bei einer Softwarefirma oder einem gewissen Anwalt, falls das irgendjemand denken sollte). Den größten Anteil am Gewinn haben die Verkaufshäuser. Ich hatte mal Gelegenheit, eine Liste mit Softwaretiteln und deren EK (Einkaufspreis) in einem Kaufhaus zu sehen. Der Verkaufspreis war ca. 2–3 mal so hoch! Also, wenn sich jemand über hohe Preise beklagt, muß er das bei den Händlern machen.

So, wenn ich schon mal schreiben kann, ich ja gleich noch etwas zur ASM sagen:

- Donald Bug war gut, aber Spacemat finde ich noch besser!

- Ich finde die Titellbilder mit Science-Fiction- oder Fantasy-Motiven sehr gut (Nr. 3 war nicht so toll).

- Was haltet Ihr von einem Special nur mit Microwelle?

- Eine Ecke für Fantasy-Rollenspiele fände ich toll. Ich befürchte nur, daß dafür nicht genug Material da ist. Brettspiele haben meines Erachtens nichts in der ASM verloren – sie ist eine Software-Zeitschrift. Magazine für „echte“ Rollenspiele gibt es ja genug.

- Die neue Aufmachung der Konvertierungsecke ist sehr gut. Und dann noch etwas zu den Indizierungen: Ich halte es für Bevormundung, wenn Spiele indiziert werden. Besser wäre eine Altersfreigabe ab 18 für diese Spiele. Jeder kann dann für sich entscheiden, ob er ein solches Spiel haben will oder nicht. Man sollte von einem Erwachsenen zwar erwarten, daß er sich von extremistischer Software nicht beeinflussen läßt, aber die Übernahme der Spielinhalte geschieht wohl eher unbewußt. Daher (und natürlich wegen der Diskriminierung von Ausländern und An-



dersdenkenden) sollte die Indizierung für politisch extreme Spiele weiter möglich sein (aber nur für solche!).

So, das war alles, was mir eingefallen ist. Macht weiter so mit der ASM wie bisher!

Jürgen Hartelt, St. Augusti

„Farbe ist doch so öde!“

Hallo, oh du vertraute ASM!!! Mit wenig Verständnis las ich bisher Dein Feedback, denn nie konnte ich mich darin finden! Welch traurigen Zustände in einer doch so beliebten Zeitschrift mit einer Fan-Gemeinschaft von Millionen treuen Lesern. Zwecks des erneuten zweifelhaften Versuchs, doch noch mal in Dich hineinzukommen, packte ich mir ein Herz und nahm meine Leber, um der Leidenschaft des Schreibens zu verfallen. Neben mir die vollgesabberte und verschleimte Kaffeetasse und einige Kekse, machte ich mich ans Werk; um meine Leiden und Anliegen Dir preiszugeben:

1. Warum immer dieser schreckliche Streit zwischen Amiga- und ST-Usern? Ich habe die ideale und völlig umweltfreundliche Lösung! Verschrötet sollen die beiden 16-Knitter werden und stattdessen völlig ein neuer Computer konstruiert werden! Einen 4-Knitter (oder nennt sich das Bitter?)!!! Warum 8 Bit, warum 16 Bit, 4 Bit ist doch die ideale Lösung!

2. Macht die ASM schwarz-weiß, denn Farbe ist doch so öde.

3. Zum Thema Raubkopierer nun auch mein Beitrag: Die einfachste Lösung dieses kotzigen Themas besteht darin, auf die Originale ein Codewort zu legen, das nicht einmal mehr in der Anleitung steht! Das würde die Freude am Game gleich verdoppeln!!! Erst muß man einmal das gesuchte Wort finden, und wenn man es dann nach einigen Monaten gefunden hat, geht die Freude mit dem Programm selbst erst richtig los!

Nach diesen drei doch sehr brisanten Themen muß ich erst einmal verschnauften, denn ich bin ja auch nur ein Computer und kein Mensch (oder wie war das?). So, dann gehe ich eben etwas vor die Glotze und spiele dort etwas mit meiner PC-Engine, das Tennis sein könnte und bei euch ein Mega-Hit war (kotz)... So, nun bin ich wieder da, weiter geht's. Wenn Ihr demnächst auf

dem Amiga ein 5 Disketten langes Super-Grafik-Action-Abenteuer mit massig Sprachausgabe bekommt, und es sogar noch besser ist als Larry auf dem PC, dann ist dieses Super-Super-Spiel nicht von mir (nur zur Information).

Zum Glück habt Ihr die Schachecke endlich rausgenommen, aber wenn Ihr gerade so dabei seid, schmeißt bitte folgendes auch noch raus: Die Spielhallen-News, die ASM-Beziehungskiste, den Oldie des Monats (man bedenke, in der DDR ist das kein Oldie), die Testberichte, das Feedback und den Secret Service (Uli möge mir Sünder verzeihen). So, bis hierher habt Ihr diesen Schmarrn gelesen? Jetzt glaube ich auch, daß Ihr alle Leserbriefe lest, wie Ihr einmal geschrieben habt. Dieser Brief muß natürlich nicht ins Feedback, es genügt, wenn Ihr ihn als Cover für die nächste Ausgabe verwendet. Vielen Dank schon einmal im voraus: Dank, dank, dank... Also dann bis zum nächsten Versuch ins Feedback zu kommen, das Ihr besser doch nicht rausschubst!

Ein verirrter Fan.

(Anm. d. Red.: urps!...?!?!...höm!)

„S(ch)lamm-Schlacht“

...Wie sind die Regeln von Grand Monster Slam, und wie ist die Größe und das Gewicht der Beloms. Wir wollen nämlich auch mal „slammen“.

Blitz

(Anm. d. Red.: Das Grand-Monster-Slam-Turnier (siehe ASM Sonderausgabe) gegen die Mannschaft von Golden Goblins haben wir nach folgenden Regeln gespielt: Es spielen jeweils 5 Leute auf einem Fußballfeld zweimal 15 Minuten. Fouls (also alles, was weh tut), sind verboten. Alles, was nicht verboten ist, ist erlaubt. Spieler dürfen beliebig ausgewechselt werden. Der „Anstoß“ erfolgt, indem der Belom in die Luft geworfen wird. Entsteht ein Knäuel aus Spielern und dem darunter begrabenen Belom, erfolgt ein „Anstoß“ an der Stelle, an der sich das Knäuel befunden hat. Der Belom ist zu Beginn des Spiels 3 kg schwer bei einem Durchmesser von etwa 60 cm und hat eine Zunge. Der Belom ist am Ende des Spiels 3 kg schwer und hat weder Durchmesser noch Zunge. Das Ganze sieht dann dem

Da sich viele Leser der ASM ein Lexikon über die ganzen Computer-Fachwörter wünschen, habe ich Ihnen ein nicht ganz ernstgemeintes zusammengestellt. Hier also mein (anonymes, Anm. d. Red.):

Computer-Lexikon

1 Bit = bekanntes Pils aus der Eifel

1 Byte = 8 Bits

1 Kilobyte = ca. 16,4 Hektoliter Bit

BILDschirm = Regenschutz mit Springer-Reklame

Bus = Öffentliches Verkehrsmittel

Commodore = Offizier der Luftwaffe

Chip Zahlungsmittel im Spielcasino, frittierte Kartoffelscheibe

CPM = Christlich parlamentarische Minderheit

CPU = Christlich parteiische Union

Datei = Ei mit Legedatum

EDV = Ende der Vernunft

File = Gegenteil von wenige

Hardware = Granit, Diamant, Acht-Minuten-Ei

Software = Gummibärchen, Softeis, Drei-Minuten-Ei

Monitor = politisches Fernsehmagazin

Schnittstelle = Wurst- oder Käsetheke, Friseur

Mikroprozessor = sehr kleiner Staatsanwalt

ROM = europäische Hauptstadt

Lichtstift = Elektrolehrling

Interface = Fahndungsfoto von Interpol

Festplatten = gibt's beim Partyservice

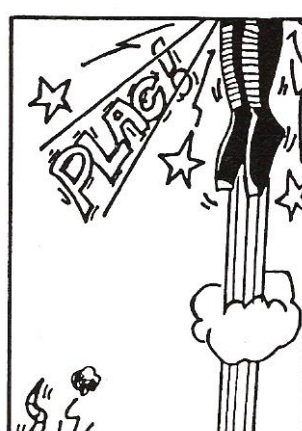
American Football zum Verwecheln ähnlich, aber ihr könnt Euch ja Eure eigenen Regeln machen.)

„Microwelle: Unterlagen“

Da ich zur Zeit ein Computerspiel für den Commodore 64 in Bearbeitung habe, und ich dieses nach Fertigstellung an Ihre Rubrik „Microwelle“ einsenden möchte, würde ich mich gerne zuerst unverbindlich über die Vertragsbedingungen bei Einsendung und eventuellem Vertrieb durch Ihren Verlag informieren. Es wäre daher sehr nett, wenn Sie mir Informationsmaterial, eventuell sogar Vertragsunterlagen und -Formulare zusenden könnten.

Stephan Heimberger, Adelsdorf

(Anm. d. Red.: Vertrag und Vertrieb verlaufen nach Absprache. Die Einsendung eines Programmes ist generell unverbindlich, da wir mit der „Microwelle“ Programmierern ein Sprungbrett schaffen wollen. Das heißt, daß so manches Programm aus der „Microwelle“ auch schon den Sprung in „konventionelle“ Vertriebsfirmen gefunden hat. Was ein Programmierer nach der Veröffentlichung eines Microwellen-Tests mit seinem Programm macht, bleibt also ihm überlassen. Wenn er ein Interesse hat, das Programm über uns zu vertreiben, so können die entsprechenden Vertragsbedingungen mit uns ausgehandelt werden. Bei Nichtveröffentlichung eines Tests werden die uns zugesandten Programme zurückgeschickt. Der Programmierer geht also keinerlei Verpflichtung ein.)



SMIR GEEHRTE ASM REDAKTION!

Hier meldet sich ein bisher sehr stiller Fan Eurer Zeitschrift, die ich für außerordentlich gelungen halte. Meist war ich einfach zu faul mal meinen Kuli in die Hand zu nehmen und mich mal zu Wort zu melden, aber als ich in der ASM 9/89 das Feedback las, war ich schockiert und zugleich wütend. Und zwar wegen des Briefes, den Euch dieser verrückte Skinhead von dieser noch verrückteren "Anti-Alten Front" geschickt hat. Ich habe selbst einen C 64 im Hause und bin schon des öfteren mit Nazi-Software konfrontiert worden, und jedesmal wurde sie von mir GELÜSCHT! Ganz einfach aus einem Grund: Ich kann es mit meiner Überzeugung einfach nicht verzeihen, mir solch ein saumüßiges, von regelrechten Perversen produziertes "PRIMITIV-BASIC-PROGRAMM" (Niveau: Erstes Handbuch/Erste Schritte) reinzuziehen. Ich begreife einfach nicht, daß sich jemand am Völkermord von beispielsweise MILLIONEN Juden an seinem Computer sozusagen nachträglich noch erfreuen kann, indem er solche superhirnlosen Programme spielt und programmiert. Eigentlich müßte doch jeder normalbegabte Mensch verstehen, daß dieses schlicht und einfach verdammt abartig ist, und jugendgefährdend sowieso. Jeder, der eine filmische Dokumentation über den Einfall der Alliierten in Deutschland kennt, und deren Entdeckung der deutschen KZs gesehen hat, dem müßte doch wahrhaftig speißel werden. Hinter diesen 7 Programmen stecken ja nicht nur "Ungebildete" oder "assoziiale Skins", sondern ich kann mir nur zu gut vorstellen, daß auch mal ein "intellektueller" Ausländer-Wasser Lust hat, solche Abartigkeiten auf Diskette zu speichern, um sie so an Gleichgesinnte zu bringen, ohne auf die Gefahr zu achten, daß solche SCHLEIBDINGER auch mal in ein Kinderzimmer gelangen können. Wenn solche Subjekte, wie dieser Skin, auch noch politische Ziele zu erreichen versuchen, dann kann ich nur darum trauern, wie tief einige Menschen Intelligenz- bzw. verhaltensmäßig gefallen sind! Es ist schade um das eigentlich interessante Medium Computer, daß es von solchen Leuten zu solchen Propagandamitteln mißbraucht wird! Diesen Leuten sollte eigentlich Übel vor sich selbst sein! Das ist meine, und auch die Meinung vieler mit mir befreundeter User, wir wollen das arme C64 endlich rein bleiben, und zwar von der Schweinerete, die aus der deutschen Geschichte (DRITTES REICH) nichts dazugelernt haben, oder ganz einfach den Unterricht in der Schule vernachlässigen haben.

Herzlichst,

Car Stanton

P. SaLob an Manni & Redaktion, da ihr die Hauptschüler gegen diese arroganten Schmeißel von Beastie (Heul)Boys verteidigt habt, ich gehe auf ein Gymnasium, bin aber mit vielen Hauptschülern befreundet, die das Gegenteil von MINDERBEMITTELT sind!

„Software billiger“

...Ich darf es mir wohl erlauben, zur Sprache zu bringen, daß der größte Teil der Spiele-Software-Konsumenten aus 12 - 16jährigen Knaben und Mädchen besteht. (So klingt das doch gleich viel klüger und niveauvoller - grüezi, Herr Groeben-, aber seine Durchlaucht mögen bitte verzeihen, daß mir für das ordinäre (West-)deutsch-germanische Wort „Spiele“ keine gehobeneren und niveauvollere Wortwendung einfiel!) Nun denn, im Durchschnitt bekommen diese ein Taschengeld (tut mir leid, aber jetzt schreibe ich lieber wieder niveaulos, das ist einfacher und verständlicher - sorry) von ca. 40 - 50 DM. Für den Amiga (und ST) kostet ein einigermaßen brauchbares Game meistens um die 70 DM. Wenn man nun 40 DM im Monat bekommt, hat man nach 2 Monaten schon ganze 80 (!) DM (ich bin halt ein Mathe-Genie). Für die (Lob, Lob und nochmals Lob an die) ASM muß man davon 13 DM opfern, es bleiben also noch wahnwitzige 67 DM. Mit Porto + Verpackung für ein Spiel kann man sich folglich nach zwei Monaten gerade ein Game holen - und die meisten haben auch noch anderes mit dem Geld vor. Für ein Anwenderprogramm (kostet ca. 300 bis 400 DM) muß man also schon mindestens ein Jahr lang sparen. Nur ganz selten gibt es Spiele, die einen 2 Monate fesseln können, und das sind dann meistens Strategiespiele wie Carrier-Command oder Populous, die auch nicht je-

dermanns Sache sind. Die Hersteller behaupten immer, die Verpackung, die Werbung, das Handbuch und ggf. Poster u.ä. seien so teuer. Da ich annehme, daß viele Software-Hersteller, -Vertreiber und -Verkäufer die ASM lesen (nehme ich zumindest an) und das dann lesen, habe ich zwei Vorschläge: (mekern kann jeder, aber man soll sich ja auch mal was einfallen lassen - keine An-gabe, sondern An-regung!) 1. Macht einen Fragebogen und fragt (wen denn auch sonst) die Leser, worauf sie beim Kaufwert legen (ASM-Tests; Werbung; Aussehen der Verpackung; Preis; etc...). Die (angeblich ach so teure) Verpackung landet bei den meisten in der Ecke oder sogar in der Mülltonne (bei den Umweltbewußten im Altpapiercontainer - hahaha). Bis auf die, die das Spiel im Kaufhaus kaufen (sind wohl nicht sehr viele) und/oder keine Zeitschrift (jaja, ich weiß, die ASM ist keine Zeitung) wie die ASM lesen, werden nur wenige Wert auf die Verpackung legen. Denn meist läuft es ja so ab: ASM-Test lesen, Preisliste(n) ansehen, bestellen, bekommen, auspacken, spielen. Also, wer braucht unbedingt die Verpackung. Die Poster braucht man wohl auch nicht, denn in der ASM gibt es mehr als genug (was ja auch gut ist), und wer großen Wert auf das Aussehen der Verpackung legt, findet das Titelbild des öfteren als Poster, Deckblatt oder Karteikarte in der ASM. Dadurch könnte man sicher den Preis etwas senken. In der Mikrowelle wurde mal FUGGER vorge-

stellt, das von Bomico vertrieben wird und über 50 DM kostet (Amiga, C-64 billiger). Die, die Ihr vertreibt (Zitat: „Da wir auf großartige (meiner Meinung nach unnötige) Verpackung verzichten...“) sind alle billiger.

Ich weiß, viel zu lang, aber es geht (oh Gottogott!) noch weiter... Mein 2. Vorschlag: Überall wird für allen möglichen Krams, Werbung gemacht. Warum nicht auch bei Software? Ein kurzer Werbespot, ein kleines Bild, würden keinen umbringen, und die Sponsoren (mit dem SPOT) hätten die Garantie, daß die User die Werbung öfter sehen müßten... Wenn man hört, was manche Zeitschriften so für eine Seite Werbung kassieren, könnte man damit locker die Entwicklung eines Games finanzieren. Eines der teuersten Spiele (Entwicklungspreis-mäßig) war der Simulator „F-16 Falcon“ mit knapp 1 Mio. US\$ - laut Programmierer Gilman Louie. Darin inbegriffen der offizielle Air-Force-Simulator A.S.A.T. und sämtliche Übersetzungen. Damit ist es wohl eines der teuersten Produkte. In den USA wurden in der 1. Verkaufswoche 40 000 Versionen für MS-DOS, 30 000 für Mac, 10 000 für Amiga und (nur) 30 000 für den ST verkauft. Mit denen und den (kaum so zahlreichen) Spätkäufern müssen erstmal die 1 Mio. und die Spiele selbst finanziert werden. Und dann wollen Hersteller, Distributeure, Endverkäufer und weißer-Kuckuck-der-noch-alles-auch-was-verdienen. Ich glaube, wenn man durch Werbung Zuschüsse bekommt, dann kann dies die Preise z.T. enorm senken. Es müßten halt nur ein paar anfangen - der Rest zieht dann nach. Versuchen kann man's ja, denn die sauteuren Spiele müssen billiger werden, da stimmen mir (außer den Verkäufern) wohl alle (?) zu....

anonym

(Anm. d. Red.: Ganz so, wie Du es beschreiben hast, funktioniert der hiesige Softwaremarkt nicht. Die meisten Games werden nämlich über die Kaufhäuser abgesetzt, und die wollen eine bestimmte Verpackung haben, die ordentlich in ihre Regale paßt. Dummerweise ist das mit der Werbung im Spiel bzw. vorweg auch schon ausprobiert worden, nämlich von Gremlin bei dem Spiel „The Muncher“. Und ausge-

rechnet dieses Game ist auch noch teurer als der „Durchschnittspreis“ gewesen. Daß die Games billiger werden müssen, darin stimmen wir Dir zu!

„Auswahlverfahren“

...Also, macht doch mal einen Wettbewerb. Wer rausbekommt, WIE Ihr die Feedback-Briefe auswertet, kann was gewinnen. Erst interessante Briefe mit ebenso interessanten Themen suchen, wie Ihr immer behauptet, dann Augen zu und in die Luft werfen. Was Martina und Co. in den Händen halten, wird genommen, was zu lang ist, gekürzt, wenn das zu wichtig ist, Unwichtiges weggeworfen, ansonsten als Lückenfüller ein kurzes Briefchen (wie meins) rausgekratzt, und wenn ich recht habe, gewinne ich ein Jahres-Abo der A ES AM - otär nichd?...
anonym

(Anm. d. Red: Also, neee! Nix machen die mehr ohne Wettbewerb! Nur Grapschen im Kopf! Ist es denn nicht Belohnung genug, daß Dein Brief hier abgedruckt ist? Und mal so generell: Natürlich hast Du einen der Wege gefunden, WIE man ins Feedback kommt, auch wenn Deine Begründung für das WARUM irgendetwas soooo daneben... - also kein ASM-Abo.)

„Spielhallenübersetzung“

Echt toll, Euer ASM! Ich habe es jetzt zum zweiten Mal gekauft und werde ihm weiterhin treu bleiben. Da mich vor allem Spielhallenübersetzungen auf den Amiga interessieren, hätte ich eine Frage dazu: In der Spielhalle habe ich ein Shoot'em up Game namens TY-PHOON gesehen. Es wurde von Konami im Jahre 1987 programmiert. Nun frage ich Sie, gibt es dieses Spiel auf dem Amiga? Wenn nicht, dann wäre es höchste Zeit! Nun noch eine Frage zu den Spielbewertungen im ASM: Welches sind die Höchstnoten bei „Grafik“, „Sound“ usw.?
Ein Amigafreak

(Anm. d. Red.: Typhoon gibt's als Umsetzung von der Softwarefirma Ocean, jedoch noch nicht für den Amiga. Die Höchstnote bei unserem Bewertungskästchen ist 12.)

Nach den vielen heißen (manchmal zu heissen ???) Diskussionen über das Thema Raubkopien möchte ich nun gerne eine Alternative zu diesem Thema vorstellen. Bei uns in Mönchengladbach Rheydt gibt es nun schon relativ lange einen Laden, der außer CD- und Schallplattenverleih auch gebrauchte Computer-Software verkauft. Diese Programme werden meist zu einem sehr günstigen Preis angeboten, der um ein vielfaches niedriger ist als der Neupreis. Damit wird auch den finanziell Schwächeren der Erwerb guter Software zu preisgünstigen Preisen ermöglicht. Ich bin der Meinung, daß dieses Beispiel Schule machen sollte, da so das Raubkopieren aus der finanziellen Sicht nicht mehr gerechtfertigt ist.

Patrick Exner, Rheydt

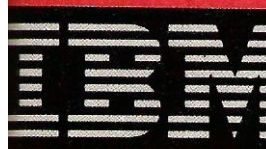


ENDLICH ... !!

PAPERBOY

ERHÄLTlich
ab 2 Oktober

für



© 1989, Elite Systems Ltd.
© Tengen Inc. All rights reserved.
® Atari Games Corporation

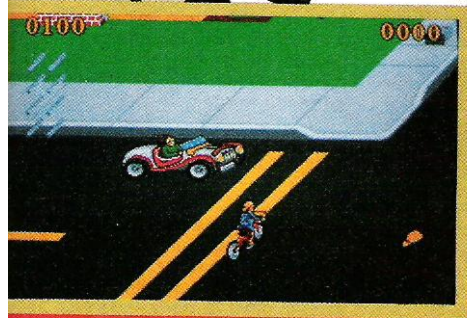
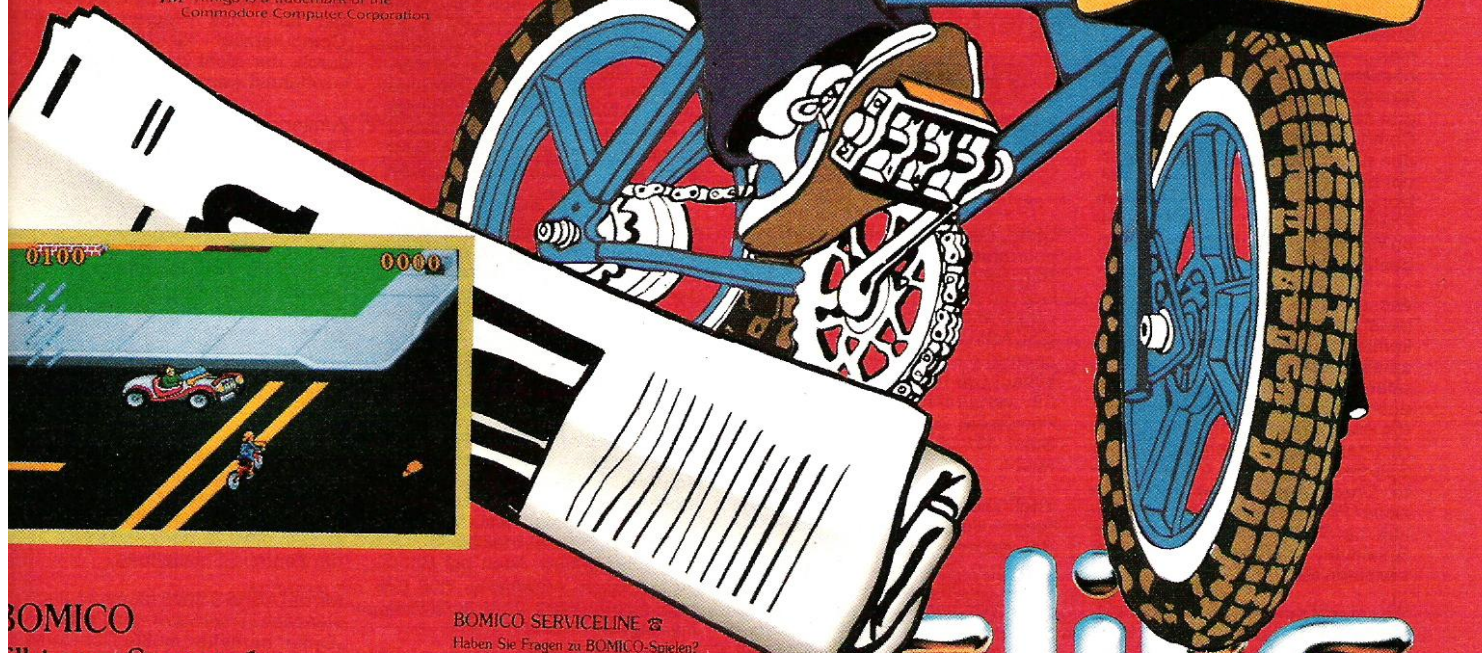
© Copyright International Business
Machines Corporation 1981, 1987

ATARI ST

© 1987, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94066. All rights
reserved

AMIGA

TM Amiga is a trademark of the
Commodore Computer Corporation



BOMICO
Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt am Main 90

BOMICO SERVICELINE ☎
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tipps zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 069 77 80 25

ELITE

Ein Computer, 100 Mitspieler: Wie geht das?

Zugegeben, es klingt zunächst ein bißchen verrückt, wenn man sich vorstellen soll, daß 100 Mitspieler in einem Computerspiel agieren. Natürlich kann man da sofort an Online-Mo-dem-Spiele wie MUD denken, eine Spielform, die immense Summen verschluckt und den Inhalt der Telefonrechnung in die Nähe eines Krimis rückt. Daß es auch billiger geht, zeigt eine Spielform, die auch hierzulande immer mehr Beachtung findet: Postspiele.

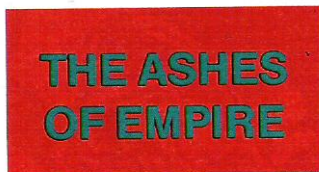
Postspiele sind strategisch orientierte Wargames, Fantasy-, Fußballmanager- oder Weltraumeroberungsspiele, bei denen Mitspieler, die in der ganzen Bundesrepublik verstreut wohnen, ihre Spielentscheidungen auf dem Postwege einem Spielleiter mitteilen. Dieser erstellt dann mit Hilfe eines Computerprogramms die Auswertung und schickt den neuen Spielstand wieder an die Mitspieler. Es gibt sehr unterschiedliche Postspiele (nicht zu verwechseln mit „Kettenbriefen“!), die allerdings alle eines gemeinsam haben: Sie machen süchtig!

Die Mitspieler brauchen nichts weiter als das Regelheft, während der Spielleiter über den Computer verfügt. Wer bei einem Postspiel mitmachen will, der meldet sich bei einem Spielleiter an und bestellt das Regelheft. Außerdem überweist man einen gewissen Betrag (ca. 20 – 50 DM) auf das Konto des Spielleiters. Von diesem Betrag werden Portogebühren usw. abgezogen. Ist die Warteliste für eine Spielrunde voll, erhält der Mitspieler einen Computerausdruck mit den Daten für den Spielstart. Anhand des Regelheftes kann man nun seine Spielentscheidungen treffen, die man dem Spielleiter bis zu einem bestimmten Termin (Zugabgabetermin/ZAT) zusenden muß. Nun gibt der Spielleiter die Daten in den Computer ein, dieser berechnet den neuen Spielstand, der wiederum den Mitspielern mitgeteilt wird. Übrigens kann man aus einem Postspiel jederzeit aussteigen. Eine Verpflichtung zum Weiterspielen besteht nicht.

Wie teuer so ein Spiel ist, hängt meist davon ab, ob der Spielleiter kommerziell arbeitet, also mit Postspielen seine Brötchen verdient, oder ob er das Ganze privat macht aus Spaß an der Freude. Spielleiter, die Postspiele als Hobby leiten, berechnen sich für jeden Zug nur die Selbstkosten, d. h. ca. 2 DM für Porto, Druckerpapier usw. „Kommerzielle“ Postspiele kosten pro Spielzug ca. 7 DM, weil sich hier der Spielleiter auch seine Arbeitszeit bezahlen läßt.

Was macht nun den Reiz eines Postspiels aus? Nicht in jedem Postspiel spielen 100 Mitspieler gleichzeitig, manchmal sind es 10, 30 oder aber auch eine unbegrenzte(!) Anzahl. Die meisten Postspiele verlangen eine „Besprechung“ der Mitspieler untereinander. Z. B.,

wenn es in einem Postspiel darum geht, Herrscher eines ganzen Landes zu werden, dessen Provinzen von Mitspielern besetzt sind und die man zu erobern gedenkt, nun, dann sucht man sich möglichst einen Verbündeten, mit dem man gemeinsam gegen unliebsame Konkurrenten vorgeht. Den „Verbündeten“ kann man ja später „überfallen“, wenn's dann richtig um die Wurst geht. Da die Mitspieler sich meist ein Pseudonym zulegen (ähnlich wie in der „Cracker-Szene“), schreibt man eine kurze Nachricht an den „Verbündeten seiner Wahl“, schickt diese zusammen mit den Spielbefehlen an den Spielleiter, der die Nachricht dann an den entsprechenden Mitspieler zusammen mit der Auswertung weiterleitet. Auf diese Weise werden dann Telefonnummern und auch Adressen ausgetauscht, und man kann sich zwischen den Spielzügen in Ruhe mit dem „Verbündeten“ beraten. Zusätzlich gibt der Spielleiter oft ein Nachrichtenblatt heraus, auf dem die Mitspieler Nachrichten, Drohungen, Intrigen und alle Arten von „Anmache“ veröffentlichen können. Ein Heidenspaß!



Leute, die gern strategische Computerspiele spielen, begeistern sich auch für Postspiele, wobei es hier natürlich auch „einfache“ bzw. sehr komplexe strategische Spiele gibt. ASM hat sich für Euch ein bißchen in der Postspielszene umgesehen (wir hatten ja in der ASM 1/89 versprochen, über einzelne Postspiele zu berichten) und ein Spiel für „Einsteiger“ herausgesucht.

Titel: The Ashes of Empire, **Auswertung:** Computerausgewertet (C-64), ein bis zwei DIN A4-Seiten, **Kosten:** pro Spielzug ca. 2 DM, **Regelheft:** 7,50 DM, **Zugzeitraum:** ca. alle 2 – 3 Wochen, **Zeitaufwand für einen Spielzug:** ca. 15 Min. – 1 Stunde, **Anbieter:** Harald Topf, Alfred-Bucherer-Str. 63, 5300 Bonn 1, Tel.: 0228/621392 (19.00 bis 20.00 Uhr), (zentrale Spielleitung). Das Spiel wird von mehreren Spielleitern durchgeführt.

Bei THE ASHES OF EMPIRE spielen acht Mitspieler gegeneinander. Es handelt sich um ein Weltraumeroberungsspiel mit 40 Planeten (in einer älteren Version wird mit nur 36 Planeten gespielt), von denen jeweils zwei Planeten jedem Spieler gehören. Einer ist der „Heimatplanet“, der zweite die Kolonie. Das Spiel gewinnt man, wenn man 13 Planeten eine Spielrunde lang halten kann. Dazu muß man natürlich zunächst mal Planeten, die am Anfang noch „neutral“ sind, erobern. Auf den Planeten baut man mit Hilfe der vorhandenen Bevölkerung Fabriken, mit denen Rohstoffe für den Raumschiffbau produziert werden.

Es gibt zwei Typen von Raumschiffen: Fighter und Transporter. Fighter sind reine Jäger, die im Kampf gegen andere Fighter im Orbit eines Planeten gebraucht werden. Transporter haben zwei Funktionen: Man kann mit ihnen Rohstoffe, Fabriken, Arbeiter oder auch Truppen zwischen den eigenen Planeten hin und her transportieren und sie werden zur Eroberung eines fremden Planeten benötigt.

Auf jedem Planeten befinden sich Bodentruppen, die man ausbauen kann. Wenn in einer Schlacht im Orbit eines Planeten der Angreifer alle Fighter des Verteidigers zerstört hat, versuchen die Transporter eine Landung auf dem Planeten, um ihn zu erobern. Jetzt kommt es darauf an, wer stärker ist: Die Transporter (truppen) oder die Bodentruppen auf dem Planeten.

Natürlich ist dies eine stark vereinfachte Darstellung, denn viele Faktoren spielen sowohl beim Ausbau der Wirtschaft auf eigenen Planeten wie auch beim Erobern fremder Planeten eine Rolle, wie z. B. die Besetzungsdauer eines Planeten, die Produktivität der Bevölkerung, die Anzahl der Arbeitskräfte usw.

Bündnisse und Kriegserklärungen laufen nach einem einfachen Schema ab: Ein Spieler legt sein „politisches Verhältnis“ zu jedem anderen Mitspieler fest, indem er „0“ (Krieg), „1“ (Neutralität) oder „2“ (Bündnis) erklärt. Auch bei Bündnissen ist es notwendig, sich mit den Verbündeten über gemeinsame Angriffe abzusprechen.

Bei meiner Partie von THE ASHES OF EMPIRE hat's mich relativ früh zerlegt. Nach der Aufbauphase versucht man, die Wirtschaft auf den eigenen Planeten möglichst opti-

mal zu gestalten und so viele neutrale Planeten wie möglich zu erobern, um sich eine Grundlage für den Bau von Fightern und Transportern zu schaffen. Danach geht das Gemetzel los. Meist kommen zwei Spieler, die sich mit ihren Imperien links und rechts vom „Opfer“ befinden überein, gemeinsam loszuschlagen, so daß man sich plötzlich in einem Zwei-Fronten-Gefecht befindet. Ist das derart angegriffene Imperium nicht gerade das größte, wird's ganz schön haarig. Im Augenblick, wo ich diesen Bericht schreibe, bin ich praktisch schon weg vom Fenster, denn mein lieber Nachbar, der übrigens Position eins in der Rangliste innehat, hat sich bequem, mir mal eben innerhalb zweier Spielzüge meine sämtlichen Planeten wegzuschnappen. Das ist ihm vor allem deshalb so gut gelungen, weil ich große Teile meiner Raumflotte gerade ausgeschickt hatte, um mich an einem anderen Mitspieler gütlich zu tun. So befinde ich mich in der desolaten Lage, nur noch über eine herumirrende Flotte von Raumschiffen zu verfügen, was gleichbedeutend mit dem Untergang ist. Keine Planeten, keine Raumschiffe. Keine neuen Raumschiffe, keine Chance! So einfach ist das.

Daß mein Imperium nicht eines der größten ist, liegt daran, daß ich zu Beginn des Spiels einige Fehler gemacht und außerdem zweimal den Zugabgabetermin verpaßt habe. Beim verpassten Zugabgabetermin führt das Programm einen „Computerzug“ für den Spieler durch, der nicht gerade als ideal bezeichnet werden kann.

Zumindest lernt man aus Fehlern und meine nächste Partie „ASHES“ fange ich bestimmt anders an! Übrigens gibt es eine regelrechte Fan-Gemeinde von ASHES und inzwischen wurde auch eine Art Geschichtsschreibung der einzelnen ASHES-Partien durchgeführt. Außerdem gibt's eine „Hall of Fame“, in die die besten ASHES-Spieler eingetragen werden.

Wer sich mal als Meister der Weltraum-Eroberung versuchen will, der kann die kompletten Regeln für DM 7,50 entweder bei der Zentralen Spielleitung (siehe Anbieter) oder bei MegaZine, Kurze Str. 5, 2161 Ahlerstedt, bestellen. Wer sich anmelden oder mehr über ASHES wissen möchte, der wende sich an die Zentrale Spielleitung.

Mir hat ASHES Spaß gemacht, auch wenn ich in meiner ersten Partie als „Opfer“ erhalten mußte. Das Game ist enorm spannend und trickreicher als man zunächst vermuten mag! Probiert's! Laßt Euch vom Postspiel-Virus anstecken!

Martina Strack



Computer Shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON:

PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlussfertig an Fernseher.

PC Engine - RGB + 1 Spiel Achtung neuer Preis! 449,-
PC Engine - PAL + 1 Spiel 499,-

Neu: RGB-Colour Booster 79,-

Joyboard 199,-
CD-ROM 900,-
Fighting Street 139,-
Varis II* 139,-
5-Player-Adapter 59,-
Hori Commander Joypad 59,-

Break In* 99,-
Chan & Chan 69,-
Cybercross** 119,-
Dragon Spirit** 99,-
Dungeon Explorer*** 119,-
F1-Dream 119,-
Final Lap Twin*** 109,-
Galaga 88* 89,-
Gunhed** 109,-
Moto Racer*** 119,-
Nectaris** 119,-
Ninja Warriors** 119,-
P-47* 109,-
Pac Land 99,-
Power Golf 99,-
R-Type I*** 89,-
R-Type II*** 99,-
Rock On 119,-
Son Son II*** 119,-
Side Arms** 109,-
Tale of a Monsterpath 69,-
Tiger Hell*** 119,-
Wrestling* 109,-
World Court Tennis*** 99,-
Yaksa* 119,-

Curse of the Azure Bonds***
Heatwave** 75,-
Indiana Jones (Action)
Kick Off** 59,-
Leonardo 45,-
Licence to Kill 45,-
New Zealand Story* 49,-
Omniplay Basketball** 49,-
Powerplay Classics 49,-
Rodeo Games 45,-
Soccer Squad 49,-
Storm Across Europe 69,-
Xybots 45,-
Zapp Sizzler Comp.** 49,-
First Strike 45,-
Passing Shot 45,-

Microprose Soccer** 75,-
Murder in Venice 75,-
Oil Imperium 59,-
Police Quest II** 75,-
Red Lightning 79,-
Silkworm 59,-
Space Quest III** 89,-
Spherical 59,-
Ultima IV 69,-
Vulcan 59,-

IBM

688 Attack Sub** 79,-
Ancient Land of Y's** 99,-
Balance of Power 1990 79,-
Chessmaster 2100 89,-
Crazy Cars II 75,-
Curse of the Azure Bonds*** 79,-
Grand Prix Circuit*** 69,-
Hills Far** 75,-
Jet Fighter* 119,-
Kult* 49,-
Leisure Suit Larry II** 59,-
Legend of Djel 79,-
Licence to Kill 59,-
Life and Death 69,-
Manhunter San Francisco 89,-
Murder in Venice 75,-
Murder Club 89,-
Oil Imperium 59,-
Police Quest II** 79,-
Purple Saturn Day 69,-
Red Lightning 79,-
Red Storm Rising 109,-
Rick Dangerous** 69,-
Rodeo Games 69,-
Space Quest III** 85,-
Strike Eagle II** 99,-
Sword of Aragon 79,-
Virus** 69,-
Waterloo 75,-
Sierra Lösungsbuch je 19,-

C64 Disc-Bestseller-Classics

Bards Tale III** 59,-
Football Manager Exp.Kit 29,-
Curse of the Azure Bonds*** 75,-
Grand Prix Circuit*** 49,-
Hostages 49,-
Kick Off** 45,-
Projekt Firestart** 49,-
Pool of Radiance*** 69,-
Silkworm 45,-
Star Trek 49,-
Steel Thunder* 49,-
Ultima V*** 69,-
Wasteland** 49,-

C64 Disc

Gunship** 49,-
Kennedy Approach 49,-
Microprose Soccer** 49,-
Pirates** 49,-
Red Storm Rising 49,-
Silent Service* 49,-
Stealth Fighter* 49,-
Bards Tale I 29,-
Bards Tale II 29,-
Death Lord 49,-
Demon Winter 59,-
Hills Far** 49,-
Legacy of the Ancients 29,-
Ultima IV 59,-
Battles of Napoleon 69,-
Fugger 42,-
Over Ron 69,-
Panzer Strike 69,-
Hintbooks:
Bards Tale I/II/III je 29,-
Ultima V 39,-
Zak Mc Kraken 19,-

SEGA MEGA DRIVE

Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Konsole + 1 Spiel 449,-
Alex Kid in Miracle World 139,-
Altered Beast 139,-
Baseball 139,-
Ghouls and Ghosts*** 139,-
North Ken 139,-
Space Harrier II 139,-
Super Thunderblade 139,-
Thunder Force II** 139,-
World Cup Soccer** 139,-

Ankündigungen für September/Oktober bei Anzeigenschluß

Beach Volley Amiga
Bomber Atari ST/Amiga
Black Tiger Atari ST/Amiga
Bloodwych 75- Atari ST/Amiga
Cabal Atari ST/Amiga
Chaos Strikes Back Atari ST/Amiga/C64
Ferrari Formula One Atari ST/IBM/C64
Fiendish Freddie Amiga
Great Courts Amiga
Hawk Atari ST/Amiga
Kaiser Amiga
Indiana Jones (Adventure) Atari ST/Amiga/IBM
It Came From the Desert Amiga
Last Ninja II Atari ST/Amiga
Manic Mansion Atari ST/Amiga
Mr. Hell Atari ST/Amiga/C64
Passing Shot Atari ST/Amiga/C64
Rainbow Island Atari ST/Amiga
Soccer Manager Plus Atari ST/Amiga/C64
Star Command Atari ST/IBM
Stunt Car Atari ST/Amiga
Slinder Atari ST/Amiga
Tusker C64
TV Sports Basketball Amiga
Wonderboy in Monsterland Atari ST/Amiga/C64
Xenon II - Megablast Atari ST/Amiga

C64 Disc-Neuheiten

A.P.B. 45,-
Chessmaster 2100 49,-

Atari ST Bestseller-Classics

Dungeon Master*** 69,-
F-16 Falcon*** 75,-
F-16 Falcon Mission Disk*** 59,-
F-16 Combat Pilot** 75,-
Kult*** 59,-
New Zealand Story** 59,-
Pirates*** 75,-
Populous*** 69,-
Populous Data Disc prom. Land*** 29,-
RVF*** 75,-
Rick Dangerous*** 69,-
Bloodwych** 75,-
Passing Shot 59,-

Atari ST

Balance of Power 1990 1MB** 69,-
Bards Tale I 39,-
Blood Money* 69,-
California Games* 59,-
Castle Warrior 75,-
Conflict Europe 69,-
Hard'n Heavy 59,-
Kaiser 99,-
Legend of Djel 59,-
Licence to Kill 59,-
Weird Dreams* 75,-
STOS 79,-
STOS Compiler 59,-
STOS Maestro Plus 229,-
STOS Sprites 39,-
Talespin Adventure Creator 79,-

Amiga Bestseller Classics

Dungeon Master 1MB*** 79,-
F-16 Falcon*** 79,-
F-16 Mission Disc*** 59,-
F-16 Combat Pilot** 69,-
Fire Brigade 1 MB*** 69,-
Grand Prix Circuit** 79,-
Kick Off*** 49,-
Kult*** 59,-
Lords of the Rising Sun*** 89,-
New Zealand Story** 69,-
Populous*** 69,-
Populous Data Disc prom. Land*** 29,-
Rick Dangerous*** 69,-
RVX*** 75,-
Silkworm*** 59,-
Sim City 1MB*** 89,-
TV Sports Football*** 89,-
Testdrive II** 79,-
Wayne Gretzky Icehockey*** 69,-

Amiga

Balance of Power 1990** 79,-
Bundesligamanager* 59,-
Castle Warrior 69,-
Conflict Europe 69,-
Elite** 69,-
Fast Break 69,-
Forgotten Worlds 59,-
Fugger 59,-
Genius 69,-
Gunship** 79,-
Hard'n Heavy 59,-
Journey 89,-
Kingdom of England 69,-
Legend of Djel 59,-
Licence to Kill 59,-
Microprose Soccer** 75,-
Oil Imperium 69,-
Omniplay Basketball** 59,-
Powerdrome* 69,-
Rodeo Games 69,-
Soccer Manager Plus 49,-
Spherical 59,-
Talespin Adventure Creator 79,-
Ultima IV 69,-
Vulcan 59,-
Waterloo 75,-
Zork Zero 89,-

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1 - 3 Sterne.

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

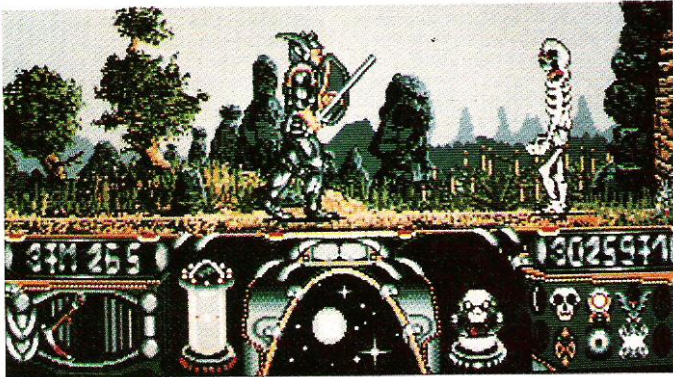
0 89 / 5 02 24 63

Im Blickpunkt

Titus und das Mittelalter

„Knightforce“ im Blickpunkt

Wenn ENTERTAINMENT INTERNATIONAL uns ein Demo eines neuen Programmes schickt, ist das nichts Besonderes, selbst wenn es sich um ein Spiel für den PC handelt. Interessant wird es aber, wenn wie heute einmal ein Actiongame für den PC eintrifft, das aufgrund seiner guten Grafik und eines flotten Spielablaufes durchaus begeistern kann. Insofern soll dieses Programm, das sich KNIGHTFORCE nennt, schon mal vor seiner Veröffentlichung vorgestellt werden. (Abbildung zeigt VGA-Version)



TITUS hat da ein durchaus überzeugendes Spiel programmiert. Man übernimmt hier die Rolle eines Ritters (so sieht die Gestalt jedenfalls aus), der die entführte Prinzessin Tanya finden und befreien muß. Diesem Vorhaben stellt sich „Red Sabbath“ in den Weg. Er hat das Mädel schließlich abgegriffen und will es natürlich behalten. Ausgestattet mit dem mächtigen Schwert „Stahlkiller“ muß man sich nun auf den Weg machen. Unterwegs kommt man durch fünf Zeitzonen mit insgesamt 25 Leveln.

Klingt nicht gerade originell, wurde aber ganz gut in die Tat bzw. in Bilder umgesetzt. Besonders die PC-Version findet hier Beachtung. Bei der EGA-Karte sind die Farben etwas unglücklich gewählt, leider. Mit einer VGA- oder MCGA-Ausrüstung gibt's hier aber Grafik vom Allerfeinsten. Schon das Titelbild sorgt dann für feuchte Augen. Im eigentlichen Spiel wird's noch besser. Das untere Drittel des Screens ist verschiedenen Anzeigen gewidmet, im oberen Teil spielt die Handlung. Hier sieht man nebst hübscher, farbenfroher und gut detaillierter Hintergrundgrafik auch anständig große Sprites. Die Schauplätze der jeweiligen Zeitepochen wurden ebenfalls gut gezeichnet. Mal was anderes, einen Ritter im Großstadthafen zu sehen.

Da die heutigen PCs meist schon mit 8 MHz getaktet sind, wird man auch im Spielablauf seine Freude finden. Die großen Sprites sehen gut aus und sind auch ebenso animiert. Unser Ritter kennt selbstverständlich auch mehrere Bewegungsabläufe, die bei 4,77 MHz allerdings eher wie eine Zeitlupenwiederholung aussehen. Auch die anderen Gestalten, sprich: die Gegner, sind ganz anständig animiert. Über den Sound beim PC schweigt man sich besser aus, es gibt ihn entweder gar nicht, oder er muß hingenommen werden. Etwas besonders Gutes hört man jedenfalls selten.

Soviel zu dem neuen Actiongame von TITUS. In der oben angesprochenen Konfiguration stellt KNIGHTFORCE für den PC ein hervorragend programmiertes Actiongame dar, was in seiner Erscheinung für dieses System nicht alltäglich ist. Man kann sich schon wirklich auf die fertige Version freuen, über die wir dann auch noch einmal kürzer oder länger berichten. KNIGHTFORCE erscheint etwa im September/Oktober und ist dann auch für Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, C-64 (beide Cass. u. Disk) sowie für den Spectrum erhältlich. Dann werden wir die anderen Versionen natürlich auch vorstellen. Bis dahin: abwarten und vorfreuen!

PETER BRAUN

Cinemaware und die 50er

„It Came From The Desert“ im Blickpunkt



Tja, Pech gehabt...

Ein Demo des kommenden CINEMWARE-Produkts IT CAME FROM THE DESERT ist kürzlich auf unseren Tisch geflattert. Die Company ist nach ihren großen Erfolgen auch diesmal ihrem üblichen Spielschema, der Mischung von Strategie- und Actionelementen, treugeblieben und hat dieses Konzept brillant mit Grafik und Sound aufgearbeitet.

Das Spiel dürfte übrigens nach einer Filmvorlage aus den 50er Jahren entstanden sein. Wem der Name 'Jack Arnold' ein Begriff ist, der weiß also schon ungefähr, welches Flair einen erwartet.

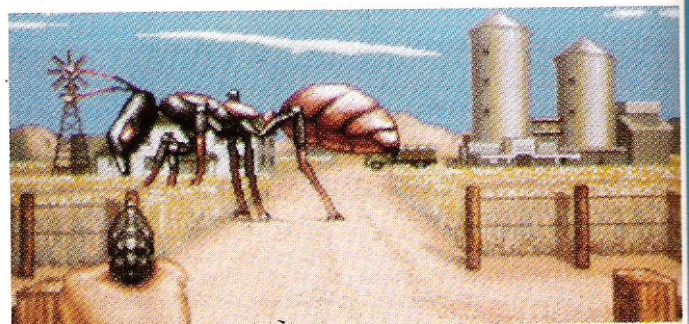
Die Handlung spielt in einem Landstrich einer Wüste in den Staaten, in der Nähe eines Vulkans, und setzt im Juni des Jahres 1951 an. Man sieht eine herrliche Wüstenlandschaft und, abgestimmt auf die Einführung (amerikanisch und sonor gesprochen), den Einschlag eines Kometen in einen erloschenen Vulkan. Natürlich, und um der ganzen Geschichte einen abgehobenen Touch zu geben, hängt dies irgendwie mit einer Prophezelung zusammen.

Vor und auch nach diesem herrlichen Filmvorspann muß man allerdings die von CINEMWARE bereits gewohnten Ladezeiten in Kauf nehmen.

Vom Vorspann wird man zur Übersichtskarte der Spielfläche transferiert, von wo aus man seine Aktionen wohl am besten planen kann. Auf der Karte findet man einige nützliche Dinge, wie z.B. das Haus einer Wahrsagerin, einen Stützpunkt der Nationalgarde, das Pressebüro, den Vulkan, eine Farm, etc. Es gibt insgesamt 37 solcher 'Locations', 25 Personen, mit denen man sich entsprechend auseinandersetzen kann. Acht verschiedene Actionsequenzen sorgen für den zusätzlichen Ausbau dieses Rahmens, ebenso wie das sogenannte 'Double Feature', hinter dem sich angeblich eine weitere Spielmöglichkeit verbergen soll...

Man darf also wieder einmal gespannt sein, was die Jungs von CINEMWARE sich haben einfallen lassen, um einen ordentlich ins Schwitzen zu bringen. Grafik und Sound sind, wie eigentlich immer, überzeugend und werden sich ihre Noten sicherlich verdienen. Das Gameplay nehmen wir und für Euch unter die Lupe, sobald wir die fertige Version vorliegen haben. Dann werden wir auch mal so richtig sehen, was denn nun aus der Wüste kommt...

ULRICH MÜHL



RAINBOW WARRIOR

Die weltweit erste "umweltfreundliche" Software!

Ein Action Game, das den Widerstand der Greenpeace – Organisation gegen Umweltverschmutzung und –zerstörung zum Thema hat.

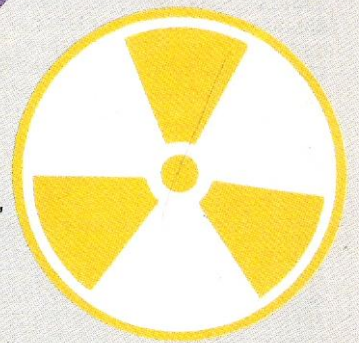
Rainbow Warriors ist ein Spiel mit realistischem Bezug. Es simuliert sieben Aktionen von Greenpeace-Mitgliedern, die im Laufe der letzten Jahre durchgeführt worden sind.



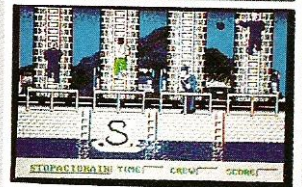
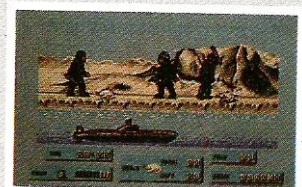
Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
0 21 01 / 63 75 75
Mo. + Do. 15.00-19.00 h



Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG



Micro
Style



SPIELE FÜR ERWACHSENE

Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

Mit dem Kettenmuli unterwegs

Programm: Steel Thunder, **System:** C-64/128, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** [10].

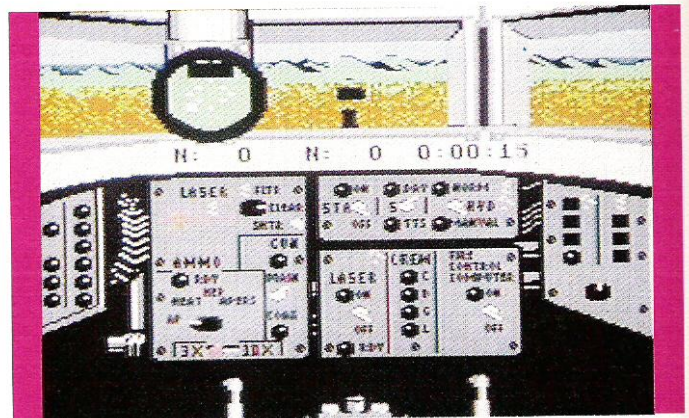
Es ist schon merkwürdig: in Zeiten anhaltender Abrüstungsverhandlungen und Friedensbemühungen erleben Kriegssimulationen auf dem Computer geradezu einen wahren Boom. Welche Motivation steht, sei hier einmal außer Acht gelassen. Tatsache ist immerhin, daß jene Spiele, die einen kriegerischen und dazu realitätsbezogenen Hintergrund haben, technisch immer besser programmiert werden. Dazu kommt, daß solche Spiele zunehmend komplexer und anspruchsvoller werden, wie schon *Abrams Battle Tank* seinerzeit bewies. Mit der Panzersimulation **STEELTHUNDER** versucht nun **ACCOLADE**, auf dieser Welle mitzuschwimmen. Dabei weist das Programm mehr oder weniger zufällig starke Ähnlichkeiten mit dem oben erwähnten Hit von Electronic Arts auf. Da das ein gutes Omen ist, soll der geneigte Leser hier erfahren, welch ausgereiftes, umfangreiches und spannendes Produkt ihn erwartet.

Natürlich trifft dies nur zu, wenn man sich nicht daran stört, daß der Krieg wieder einmal auf deutschem Boden ausgetragen wird. So ist sie eben, die Fantasie der amerikanischen oder englischen Storywriter. Hier sind es einmal mehr die bösen Russen, die über die Grenze ins westdeutsche Gebiet eingedrungen sind. Dort richten sie mit ihren Waffen viel Unheil an, und das sollen Sie mit Ihrem Panzer verhindern. Weiterhin müssen Sie die feindlichen Stützpunkte der nuklearbestückten Mittelstreckenraketen zerstören, bevor diese zum Einsatz kommen. Weitere Missionen stehen Ihnen in Kuba oder Syrien bevor. Da Sie solche Einsätze im Rahmen eines Manövers schon oft geprobt haben, werden Sie und Ihre Besatzung sicher vor keinerlei Probleme gestellt. Oder

gehört zum Panzerfahren doch etwas mehr, als den Zündschlüssel zu drehen und loszufahren?

Dank eines recht ausführlichen Manuals können Sie sich vor dem heimischen Bildschirm in aller Ruhe mit dem schweren Gefährt vertraut machen. Mit Hilfe einer Tastaturschablone finden Sie schon bald die richtigen Funktionen, um den Panzer zu steuern. Außerdem finden Sie im Handbuch eine kleine Einführung, die Sie ohne Umschweife den Panzer in Betrieb nehmen läßt. Doch vorher müssen Sie sich noch die Instruktionen Ihres Vorgesetzten anhören (Battle Tank läßt schön grüßen). Dann können Sie Ihren Panzer entsprechend Ihrem persönlichen Bedarf an Waffen ausrüsten, bevor Sie in den Kampf ziehen. Dort haben Sie erst einmal alle Hände voll mit der Steuerung zu tun, denn Tausend Instrumente verlangen ihren Einsatz. Abwechselnd müssen Sie vom Fahrer zum Commander und zum Bordschützen umschalten. Dabei dürfen Sie natürlich nicht in Hektik verfallen und die Übersicht verlieren. So gesehen ist also alles beim alten geblieben. Durch drei kleine Sichtfenster haben Sie stets den Überblick über das Geschehen „draußen“. Je nachdem, wie Sie den Panzer drehen, ändert sich die Hintergrundlandschaft.

Das Scrolling ist hier genauso gut wie beim Geradeausfahren. Selbst überfahrene Bodenwellen oder Unebenheiten machen sich im Auf- und Abschaukeln des Panzers bemerkbar. Neben dem Motorinstrumenten muß gelegentlich ein Auge auf eine Unzahl von Kontrolllampen ge-



Alles im Griff?

worfen werden. In der Hitze des Gefechts fängt hier eine wahre Lichtshow an. Doch nicht nur der Fahrer hat die Arbeit. Auch der Commander darf seine Instrumente nicht außer Acht lassen. Er muß nicht nur den Feind ausmachen, sondern wie der Bordschütze auch die Bewaffnung auswählen. Die Aufgabe des Kanoniers ist ja weitgehend klar. Er muß im Falle des Falles ballern, was die Rohre hergeben. Mit dem guten Zielsuchsystem ist dies einfach zu bewältigen. Es bleibt anzumerken, daß bei jedem Panzer die Instrumentierung verschieden ist und eine gewisse Eingewöhnungszeit verlangt.

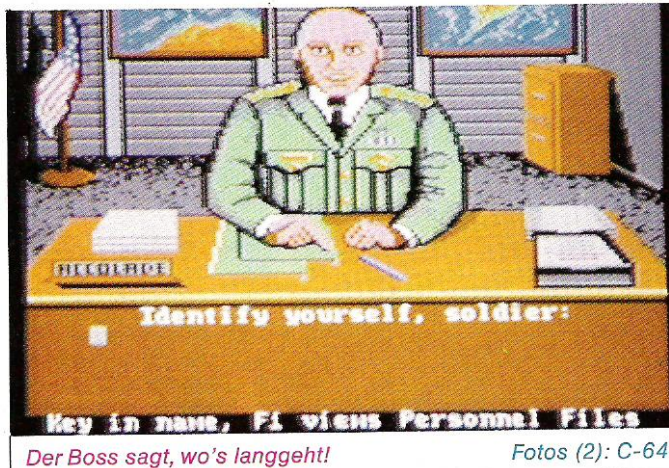
Doch hier gilt das gleiche wie für Flugsimulatoren: Hat man einmal den Dreh raus, bekommt man so ein Ding immer in Gang.

Mit der Zeit lernen Sie den Panzer, Waffensysteme und Munition immer besser kennen. Dann können Sie sich auch endlich an die einzelnen Mis-

sionen heranwagen. Obwohl sie alle einen anderen Background haben, bleiben sie doch im Prinzip gleich: Sie rüsten Ihren Panzer aus, verschaffen sich auf einer Karte den Überblick über Ihr Ziel und Ihre Gegner und fahren dann los. Damit es nicht langweilig wird, hat man das Programm eben sehr komplex gestaltet. Die jeweilige Technik von Panzer und Bewaffnung wurde dabei natürlich berücksichtigt. Insgesamt ist auch die Programmierung gut gelungen. Die Grafik hält sich zwar in Grenzen, aber sie ist ausreichend und ergänzt den Spielablauf genügend. Der Sound dagegen hält sich im eigentlichen Spiel eher im Hintergrund und erscheint bis auf die Effekte (Schuß, Treffer etc.) gar nicht. Im Intro aber legt er los, wie es patriotischer kaum noch geht. Schade, daß er später verschwindet. Dafür behält das Programm aber eine gute Geschwindigkeit bei, die sich ebenso gut mit dem Spielverlauf deckt.

Für Freunde strategischer Actionprogramme ist **STEEL THUNDER** genau die richtige Mischung aus beiden Spielgenres. Dieses Spiel verbindet, wenn auch nicht auf neue oder innovative Art, die Hektik eines Actionspieles mit der Vorgehensweise bei Strategieprogrammen. **STEELTHUNDER** ist nichts Aufregendes, aber immerhin doch ein nett gemachtes Spiel, das den passionierten Computersoldaten einige Stunden unterhalten kann.

Peter Braun



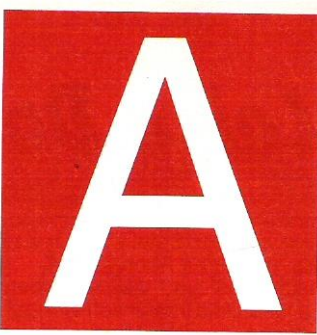
Der Boss sagt, wo's langgeht!

Fotos (2): C-64

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Programm: Quartz, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** Microprose.



LLES QUARKS

In die geheimnisvolle Welt der subatomaren Teilchen entführt uns **FIREBIRD** mit **QUARTZ**. Kein Wunder, daß die gesamte Spielhandlung somit Platz in dem Molekulargitter eines einzigen Kristalls hat. Wer schon mal *Die Reise ins Ich* oder ähnliche Filme gesehen hat, dürfte wissen, was ihn bei Quartz erwartet: Action in Kleinformat. Als Spieler mußt Du nämlich ein kleines Miniaturraumschiff steuern, das in dem Kristall allerlei Probleme zu beseitigen hat – mit einer Knarre, versteht sich.

Das Ganze beginnt in einer Kristallschicht, in der sich einige der wichtigsten Bausteine der Materie tummeln. Aber keine Angst, um das Spiel zu verstehen, sind keine Kenntnisse der Quantenmechanik notwendig. Auf dem Screen erkennen wir rote, blaue und gelbe Kugeln, die sogenannten Hadronen (das sind die „schweren“ Atomteilchen). Wird nun auf die Hadronen geballert, teilen diese sich ebenfalls in verschiedene Quarks auf, die man als kleinere Kügelchen erkennt. Wenn Ihr

Waffenkapseln. Der Clou dabei: Jede Zusatzwaffe wird in eine der drei vorhandenen Waffenkapseln abgelegt. Mit Space + Joystick können diese Waffen nun ausgewählt und benutzt werden, bis die Energie der Kapsel verbraucht ist. Sollte gar jener traurige Moment gekommen sein, in dem Ihr Euer letztes Schiffchen „anbrechen“ müßt, so werden die vorhandenen Extras automatisch zur Auffüllung der Schiffsenergie verwendet!!!

Ein nettes Feature, wie ich finde, denn QUARTZ bietet dermaßen viel Action, so daß Hilfestellungen dieser Art nur zu gern gesehen sind. Die vorhin schon erwähnte Teilchenballerei ist ja schließlich nur der Auftakt zu einem Bildschirmgemetzel besonderer Güte – und daß ohne Brutalitäten gegen irgendwelche Aliens oder Menschen. Alle Objekte sind äußerst abstrakt und gefährlich! So solltet Ihr beim Warm up im „Lattice Layer“ (der Kristallschicht mit den Hadronen) versuchen, möglichst dort schon eins bis zwei Extrawaffen für die Hauptrunde zu ergattern, denn diese relativ harmlose Ballerei mit Acht-Wege-Scrolling im besten *Asteroids*-Stil ist zeitlich begrenzt. Danach geht's nämlich erst richtig ab! Ob Vertikal- oder Horizontalscrolling, ob schwingende Ketten oder merkwürdige Angrei-

fermationen aus dem Teilchenzoo: QUARTZ hat alles. Mit der Story hat das freilich wenig zu tun, oder wie soll man sich z.B. den Meteoritensturm im zweiten Level erklären? Ist ja eigentlich auch egal, denn QUARTZ ist schließlich ein Shoot 'em up, und da soll's krachen, bis die Schwarte kracht. Witzig sind auch die Endgegner: So gibt's am Ende von Level eins einen Atomkern, um den ein paar fiese Elektronen herumschwirren. Wird der Atomkern beschossen, dreht er sich immer schneller, bis schließlich ein Proton zerplatzt. Aber Vorsicht: Die Trümmer sind tödlich!

Wer die Extrawaffen auch nach dem Verlust eines Rauschiffes gern behalten möchte, wird von QUARTZ ebenfalls nicht enttäuscht: Bis auf die Schußdrohnen sind alle Extras auch beim nächsten Schiff verfügbar. Wer selbst damit noch nicht zufrieden ist, kann sich sogar nochmal in die Aufwärmrunde versetzen lassen und weitere Power up's einsammeln!

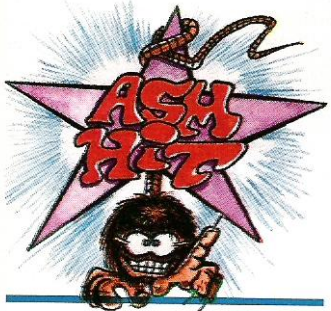
Trotz dieser vielen spielerfreundlichen Features bleibt QUARTZ jedoch ein sehr, sehr schwieriges Shoot 'em up für Vollprofis, die sich an solchen Games gern die Zähne ausbeißen. Viele intelligente Gegner wurden in das Programm eingebaut, die das Überleben im Spiel zum schweißtreibenden

Akt machen, ohne daß die Motivation baden geht. Das Programm läßt dem Spieler immer eine Chance, heil aus der Bedrängnis zu kommen. Wer die Angriffstaktiken der Gegner lernt, die richtigen Extrawaffen einsammelt (im „Lattice Layer“ und durch komplettes Abschießen von Feindformationen) und flinke Finger hat, wird mit QUARTZ sein pures Vergnügen haben. Zudem ist das Spiel technisch blitzsauber programmiert und bietet einiges an leckeren Grafiken. Alle Sprites sind erstklassig animiert, und dazu gibt's noch flüssiges Horizontal- und Vertikalscrolling der Backgrounds, und das teilweise noch in zwei Ebenen! Und das Heranzoomen beim Meteoritensturm muß man einfach gesehen haben! Die ST-Fans wird's freuen, wird doch ihr Rechner neben dem guten Scrolling auch noch mit einem guten Sound bedient. Wer die gut komponierte (nicht gesampled!) Melodie nicht mehr hören mag, kann auf die Soundeffekte umschalten, um sich den großen „Bumm“ liebhafte reinzuziehen.

QUARTZ ist eindeutig ein reines Actionspiel mit all den Zutaten, die Spiele dieser Art in die Charts schießen: Tolle Technik, tolle Grafik und viel, viel Action in allen Variationen. Neben *Xenon* ist QUARTZ derzeit das wohl anspruchsvollste Ballerspiel auf 16-Bit!

Michael Suck

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



»Tolles Design und gute Technik: QUARTZ bringt Action satt!

nun nochmals die Quarks zerschießt, entstehen Neutrinos, und die müssen aufgesammelt werden. Für jedes aufgesammelte Neutrino in den Farben blau, gelb oder rot wird eine Sammelröhre mit der entsprechenden Farbe aufgefüllt. Sind alle Röhren voll, könnt Ihr Euch eine von insgesamt 11 Zusatzausrüstungen aussuchen. Da gibt es einen Speed up für höhere Beweglichkeit, Schußdrohnen, Flammenwerfer, Granaten, Schutzschilde, Acht-Wege-Kanonen, Smart-Bombs, Auffüllung der Schiffsenergie, eine Record-Funktion zum Abspeichern des Spielstandes im RAM, einen Amplifier, der ein paar Neutrinos in den Röhren beläßt, wenn diese gegen eine Zusatzwaffe eingetauscht werden, und zuguterletzt beschert uns QUARTZ noch zusätzliche



Here we go: Der Endgegner Level 2 – ein riesiger Flammenwerfer!

Foto: Atari ST

Leise Donnervögel



Foto: CPC

Programm: Thunderbirds, **System:** Amstrad CPC (getestet), C64, MSX, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC, **Preis:** ca. 40-70 DM Disk, ca. 35 DM Kass, **Hersteller:** Grandslam, England, **Muster von:** Grandslam, England.

So vor etwa 20 Jahren, da lief im Fernsehen eine Serie, namens THUNDERBIRDS. Doch mangels Interesse wurde diese Serie alsbald wieder abgesetzt. Vielleicht lag dies daran, daß es sich um Puppenfilme handelte. Die Story drehte sich um einen reichen, snobistisch veranlagten Mann, der mit seinen Söhnen und einigen Wissenschaftlern auf einer Südseeinsel lebte und im allgemeinen als Nichtstuer galt. In Wirklichkeit jedoch entwarf er fünf Fahrzeuge, die der normalen irdischen Technik um Jahre

voraus waren. Diese Fahrzeuge hießen alle Thunderbirds und waren durchnummeriert. Sie wurden im Rahmen einer Rettungsfirma eingesetzt. Wo immer ein Hilferuf im Äther zu vernehmen war, die Thunderbirds waren zur Stelle, um zu helfen und Leben zu retten. Doch leider hatten sie auch einen erbitterten Feind: Doktor Hood. Der trachtete nur danach, den Thunderbirds ihre technischen Geheimnisse abzujagen, um sie dann an den Meistbietenden zu verschachern. So, nun kennen Sie also den Hintergrund des Spiels THUNDERBIRDS. Es handelt sich um ein Action-Adventure. Übrigens wurde es von den Programmierern, die auch *Terramex* schufen, umgesetzt. Leider war zum Zeitpunkt des Tests nur die Am-

strad-Version fertig. Angekündigt wird das Spiel aber für fast alle gängigen Rechner. Insgesamt sind vier Aufgaben zu lösen, die immer schwieriger werden. In allen Missionen ist eines gleich: immer steuert man zwei Personen abwechselnd. Die erste Mission trägt den Namen „MINE MENACE“. In einem Bergwerk wurden durch eine Explosion die Aufzüge zerstört. Außerdem wurde die Pumpe lahmgelegt, die verhindert, daß der gesamte Stollen nach und nach voll Wasser läuft. Ein weiteres Problem: Zwei Bergleute sind verschollen. Die Aufgabenstellung ist damit klar: Die Pumpe ist, ebenso wie die Aufzüge, zu reparieren, und die Bergleute müssen gerettet werden. Die zwei Personen, die man steuert, heißen Alan und Brains und befinden sich zu Beginn an unterschiedlichen Orten im Bergwerk. Brains muß die Reparaturarbeiten übernehmen, Alan soll die Bergleute retten. Diese eigentlich interessante Story leidet etwas unter der Amstrad-Grafik, die, weil der Mode 1 (320*200 Punkte in vier Farben) benutzt wurde, nicht gerade farbenfroh ist. Auch das Spieltempo und die Animation lassen zu wünschen übrig. Zwar haben die Programmierer versucht, einige grafische Gags zu verwirklichen, bei dieser Farbauflösung bringt das aber auch nicht viel. Da bleibt eigentlich nur auf die 16-Bit-Versionen zu hoffen. Die Steuerung ist auch reichlich unexakt. Beim Versuch, verschiedene Gegenstände aufzunehmen

oder zu benutzen, kann dies schon mal zu einem Geduldsspiel ausarten. Zusätzlich ist es auch ziemlich langweilig, dauernd durch irgendwelche Gänge zu schlendern, Leitern rauf und runter zu klettern und ab und zu einen Gegenstand zu finden. Erschwerend kommt hinzu, daß sich der Spieler ständig unter Zeitdruck befindet, da die Zeitspanne zur Lösung sehr knapp bemessen ist. Jede der beiden steuerbaren Personen kann maximal zwei Gegenstände mit sich führen – zur Lösung der Aufgabe sind aber viel mehr erforderlich. So muß man ständig Gegenstände ablegen, um den gerade benötigten mitnehmen zu können. Hat man dann endlich das getan, zu dem der betreffende Gegenstand benötigt wurde, so kann man den ganzen Weg wieder zurückklatschen, um den anderen Gegenstand wieder aufzunehmen. Dies fördert nicht gerade die Motivation. Weder das Spiel selbst, noch die Idee bietet irgendetwas Neues. Ähnliche Spiele gibt es bereits wie Sand am Meer, so daß man auf THUNDERBIRDS von GRANDSLAM ruhig verzichten kann. Auch wenn es nicht wirklich schlecht ist, so ist es doch einfach zu alt in der Aufmachung, um heutzutage noch Erfolg haben zu können.

Ottfried Schmidt

Grafik	6
Sound	5
Motivation	6
Spielablauf	5
Preis/Leistung	6

Programm: First Strike, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 Mark (Band) & etwa 42 Mark (Disk.), **Hersteller:** Elite Software, Walsall, England, **Muster von:** Elite.

Bei ELITE nennt man es zwar **FIRST STRIKE** („Erstschlag“), dennoch ist das vorliegende Produkt an den Spielhallen-Renner *Afterburner* angelehnt und müßte als „Zweitschlag“ in die Annalen der Softwaregeschichte eingehen. ELITE hat es m.E. geschafft, das alte Thema wesentlich besser bearbeitet dem User feilzubieten, obwohl sehr viele Merkmale des *Afterburner* übernommen wurden. Es geht in FIRST STRIKE darum, allein gegen eine schier übermächtige Luft- und Seeflotte anzukämpfen, ohne den Überblick und die Maschine zu verlieren. So erheben wir uns *aftermäßig* in die Lüfte, nachdem wir aus dem Anfangs-Menü die gewünschte Mission und danach das „geeignete“ Waffenarsenal

Es »burnert« weiter

ausgewählt haben. Noch schnell volltanken lassen, und schon geht's zur Feindaufklärung... Beim Aufstieg durchbrechen wir die erste Wolkendecke, sehen unseren Feind vor uns. Bevor dieser das Feuer eröffnet,

müssen wir aufs Schärfste reagieren. Den Hahn rumreißen und den „Erstschlag“ zur Ausführung bringen. Man setze nun eine gezielte Salve, und das erste Problem ist gelöst... Bei unserer Mission kommt es besonders darauf an, daß wir



Nicht neu, aber gut gemacht: First Strike

uns nach jedem Landeanflug aus der Waffenkammer die richtige Schützenhilfe für unseren Hahn aussuchen. Dabei sind Backfire-Raketen nicht zu verachten: Diese garantieren das Rückenfreihalten bei direkt geflogenen Aktionen, ob nun gegen Luft-, Schiffs- oder Bodenziele... FIRST STRIKE von ELITE erweist sich als eine stark verbesserte Neuauflage von *Afterburner*. Aber: Das Spielprinzip bleibt dasselbe. Da die Missionen von Level zu Level immer schwieriger werden, bleibt eine gewisse Motivation hängen. Dennoch gilt auch für FIRST STRIKE: Durchschnittliche Grafik, angenehme Animation, gute Steuerung, aber keine Originalität.

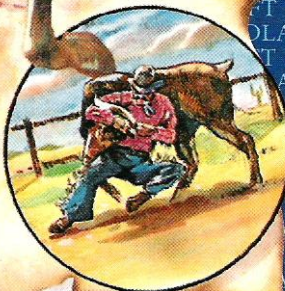
Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8


Hals- und Beinbruch

BUFFALO BILL'S

RODEO GAMES



Wer kennt Sie nicht, die tollen Geschichten vom Wilden Westen mit ihren Helden und Bösewichten. Und wer wollte nicht schon immer mal ein Cowboy sein? Tynesoft macht's möglich und bietet mit RODEO GAMES gleich 6 actiongeladene sportliche Disziplinen an. Die neue Simulation bringt flotte und amüsante Unterhaltung für die ganze Familie. Machen Sie mit bei den wilden Spielen, nicht nur für harte Männer. Alles was Sie brauchen ist ein bißchen Mut und entweder einen AMIGA, ATARI ST, COMMODORE C 64 oder PC.

Informationen? 
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 10/89

ASM-Hit Ausgabe 8 u. 9/89



SCHMEISS' MICH AUF DIE HALDE, BABE

Programm: Skate of the Art, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Linel, Schweiz, **Muster von:** 3



Skate or Die!

Nachdem man eine ganze Zeit lang nichts oder nur seltsame Dinge von LINEL gehört hat, erscheint nun **SKATE OF THE ART**, ein von der Ex-Crackergruppe '1001' kreierte Geschicklichkeitsspiel, beim dem es, wie der Titel schon ver-rät, ums Skateboarden geht. Das darf man sich natürlich nicht so vorstellen wie mich, wenn ich mich aus Ermangelung meines Wagens, der mal wieder in der Werkstatt steht, auf mein Skateboard schwinge und zur Arbeit rolle, den Koffer in der Hand, sondern viel sportlicher, abenteuerlicher und amerikanischer.

Und so steht es dann auch in der mehrsprachigen Anleitung: 'Stelle Dein Koennen, in einem der populaersten Sportarten auf diesem Planeten, unter Beweis.' Dadurch motiviert schiebe ich die Disk in den seitlichen Schlitz unseres 500ers und warte, was passiert. Nach kurzer Zeit habe ich die Möglichkeit, mir einen Programmteil anzusehen, in dem ich über die Steuerung belehrt werde, oder direkt in das Programm vorzu-stoßen. Ich tue zuerst das eine, dann das andere, aber weder hier noch dort reißt mich etwas vom Hocker.

Es geht darum, ein schwach aussehendes Männlein auf seinem Skateboard durch verschiedene Seitenansichtlevels zu bugsieren. Diese scrollen von rechts nach links und sind sehr kurz – wenn man weiß, wie's geht, schafft man einen

Level in ungefähr 15 Sekunden. Das läuft so ab, daß auf der Wegstrecke immer wieder Kombinationen von Hindernissen hereingescrollt kommen, denen man mittels verschiedenen Sprüngen und geschicktem Taktieren mit der Geschwindigkeit ausweichen muß. Im ersten Level, der Londonder U-Bahn, sind dies Gepäckstücke, die man erst beim zweiten Hinsehen als solche erkennt, Rampen, sowie eine Baustelle. Steuerung und Kollisionsabfrage sind hierbei für meinen Geschmack unzureichend gelöst und heben so nicht gerade die Motivation des Spielers. Die Grafik ist im ersten Level noch gut, schon im zweiten Level geht's dann bergab – wenn man das Skateboard auf der 'Holland-Strecke' fährt, fragt man sich, wieso, und wenn es erst in die Staaten geht, ist man am Aufgeben. Als Abwechslung gibt's zwar nach jedem 'Land' eine Bonusrunde, die zieht einem aber auch nicht die Wurst vom Brot, und so komme ich, auch aufgrund des schwachen Sounds, nur zu einem sehr mäßigen Ergebnis.

Ach, bevor ich's vergesse: Auf der Diskette befindet sich neben dem Programm auch der 'System Z Virus Protector'. Ob diese Maßnahme gut und inwiefern sie überhaupt beachtlich ist, bleibt sicher strittig. Wir halten nicht viel davon! Ganz nebenbei bemerkt ist auch die Sortieroutine für die Einträge in der Highscoreliste fehlerhaft – es wird immer der erste Platz ersetzt.

Zweites 'ganz nebenbei': Auch die irdische Physik hat man schamlos außer Kraft gesetzt: Rollt man mit dem Skateboard eine der Mickerrampen herunter, wird man schneller, rollt man aber eine andere hinauf, wird man nicht wieder langsamer! Eine schwache Vorstellung!

uli

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	3
Preis/Leistung	4

SALTO JENSEITS

Programm: Strider, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (getestet), **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Capcom/U.S. Gold, England, **Muster von:** U.S. Gold, England.

Und wieder werden wir beglückt mit einer Automatenumsetzung, diesmal von **CAPCOM** gepaart mit **U.S. GOLD**. Das Teamwork zwischen Japanern und Engländern hat ja bis jetzt ganz gut geklappt, von einigen Ausrutschern mal abgesehen. CAPCOM liefert halt das Original und U.S. GOLD die mehr oder minder gelungene Umsetzung für die Heimcomputer. Die neueste überseeische Coproduktion nennt sich **STRIDER** und schließt sich nahtlos an die lange Ahnenreihe der vielen, vielen anderen Ballerspiele an. Man schreibt, wie so oft, das Jahr 2048, überall gibt's Trouble. Warum, ist eigentlich egal, wichtig ist lediglich, daß sich unser Held gut bewaffnet ins Gefecht gegen außerirdische Roboter und Monster stürzen kann. In dieser Fassung des endlosen Metzelepos ist der Held ausnahmsweise mal zu Fuß unterwegs und besitzt statt einer Knarre ein langläufiges Schwert oder sowas, mit dem er ganz gut ausholen kann. Ziel des Spiels ist es, den bösen Obermotz zu vernichten, der zwischen den Levels immer mal auftaucht und dumm ruberlabet, von wegen „unbesiegbar“ und blabla – man kennt das ja...

Wichtiger erscheint mir da schon der Spielablauf zu sein, in dem einige nette Details versteckt sind, die der Erhöhung wert sind – und die Motivation nach oben oder unten treiben. Das beginnt bei der komplexen Anordnung der Levels, die eben nicht in einer Ebene stur vor sich hinscrollen, sondern mehr in eine abwechslungsreiche Berg- und Talfahrt ausarten. Über die Hügel läuft der Schwertschwinger von ganz allein, nur bei Hindernissen, die 90 Grad in die Höhe ragen, muß geklettert werden. Gemeinerweise sind viele der Roboter fest in den Bergen oder an hohen Säulen installiert, so daß man sie teilweise erst recht spät sieht, da der Bildschirm erstmal entsprechend gescrollt werden muß. Überhaupt wurde an miesen Gegnern wenig gespart. Neben dem obligatorischen Endgegner (im ersten Level eine Laserstation mit Spiegeln – nette Idee!) gibt es eine ganze Reihe hartnäckiger

Zwischengegner, die mit ganz speziellen Taktiken auf den Helden losgehen. Gerade wegen diesen variantenreichen Angriffstaktiken hätte ich mir eine hohe Beweglichkeit des Heldensprites gewünscht, doch da besitzt das Programm ein paar Schwächen. Zwar ist das Sprite in vielen Zwischenschritten animiert, doch das Ausführen einer Bewegung dauert viel zu lange. Wird z.B. ein Sprung ausgeführt, springt der Typ erst hoch in die Luft und macht erstmal einen hübsch anzusehenden Salto, bevor er wieder landet. Währenddessen hat ihn die feindliche Gewehr-salve natürlich schon erreicht... Glücklicherweise besitzt der Typ eine recht hartnäckige Energieleiste und kann schon mal ein paar Treffer ab, außerdem gibt's Zusatzwaffen wie z.B. ein längeres Schwert oder eine Drohne, die herumschwirrt und ein wenig Ärger abhält. Mit etwas Übung kann man sogar die Dauer der einzelnen Bewegungen zeitlich gut einschätzen. Aber manchmal wird's eben doch frustig. Das ist bedauerlich, denn STRIDER kann mit guten Grafiken und einem recht schicken Sound (speziell auf dem Amiga) aufwarten. Zwar ist das Scrolling auf beiden Rechnern leicht ruckelig (keiner weiß, warum), doch ansonsten spielt sich STRIDER rasant und bietet abwechslungsreiche, knackige Action für ausgeschlafene Ballerfreaks. Ohne die Fehler bei der Animation hätte mich STRIDER sicherlich noch länger an den Bildschirm gefesselt, so aber gönne ich mir jetzt erstmal 'ne Ruhepause – meinem Blutdruck zullebe.

Michael Suck

(Amiga/Atari ST9)	
Grafik	9 9
Sound	8 8
Spielablauf	8 8
Motivation	8 8
Preis/Leistung	8 8



Strider gegen Supersprite





Es ist nicht alles Gold, was glänzt!

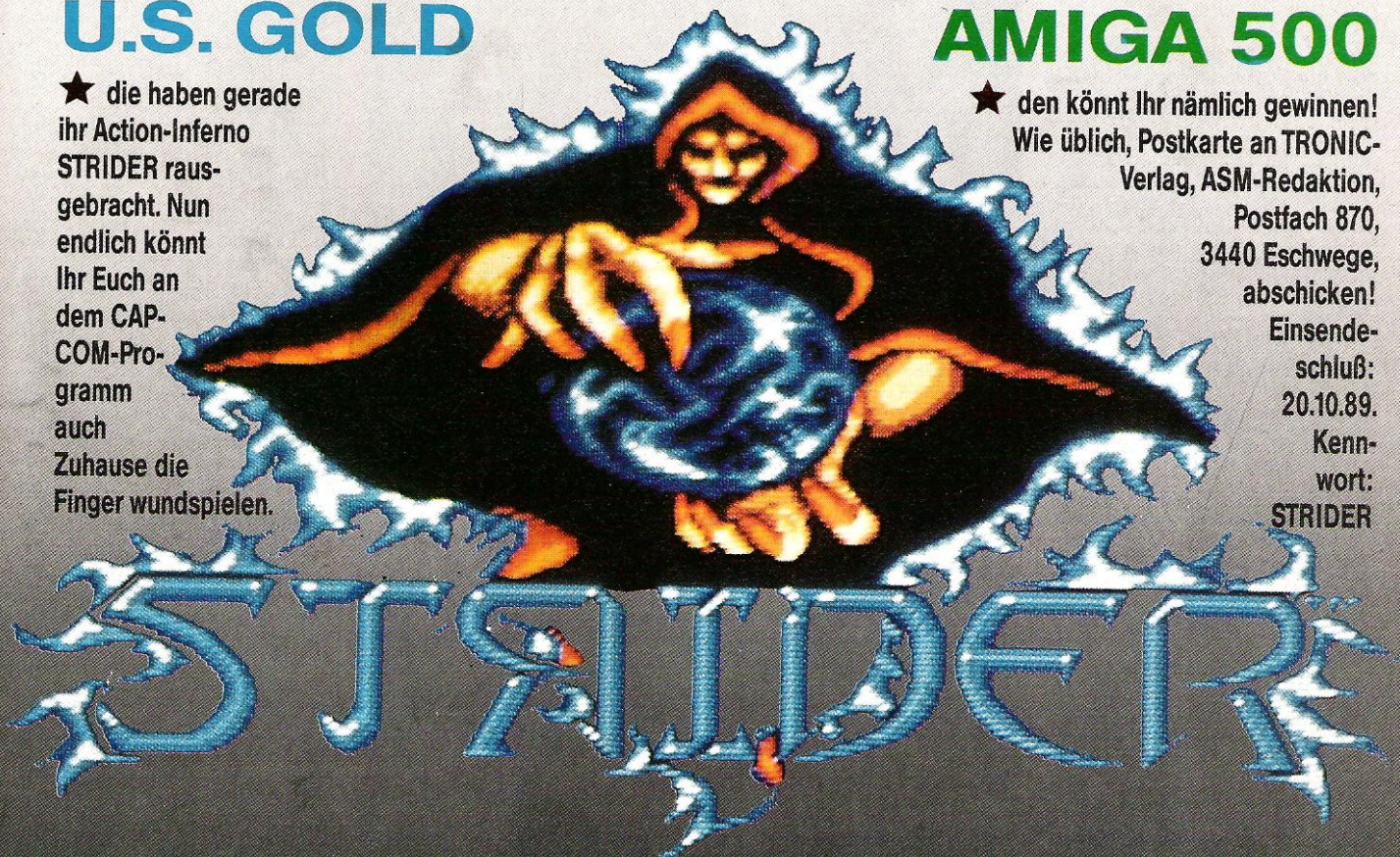
Doch diese beiden Sterne strahlen:

U.S. GOLD

★ die haben gerade ihr Action-Inferno STRIDER rausgebracht. Nun endlich könnt Ihr Euch an dem CAPCOM-Programm auch Zuhause die Finger wundspielen.

AMIGA 500

★ den könnt Ihr nämlich gewinnen!
Wie üblich, Postkarte an TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege, abschicken!
Einsendeschluß:
20.10.89.
Kennwort:
STRIDER



CAPCOM

U.S. GOLD®

Umweltschutz ist teuer . . .

... diese Phrase hört man oft von Politikern, die sich gegen das Aufbegehren von Naturschützern und umweltbewußten Bürgern zu stemmen suchen, was leider immer wieder gelingt. Diese Phrase hat man sich wahrscheinlich auch bei MICRO STYLE zu Eigen gemacht, als es um die Festsetzung des Preises für dieses Image-Produkt ging. Letzterer ergab sich hoffentlich zum größten Teil aus dem Geld, das GREENPEACE aus dem Verkauf des Programmes erhält; und auch MicroProse wird schätzungsweise bei dem Deal nicht leer ausgehen. Aber das braucht nicht unsere Sorge zu sein. Kümmern wir uns lieber um die gebotene Software!

Programm: Rainbow Warrior, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, **Preis:** ca. 85 Mark (16 Bit), ca. 40 Mark für C-64 Kass. und ca. 55 Mark für Disk, **Hersteller:** Micro Style, **Muster von:** Microprose, England

Geliefert wird das Programm unter dem Label, unter welchem es nur sogenannte „Spiele für Erwachsene“ geben soll. Dem zum Trotz halte ich **RAINBOW WARRIOR** auf jeden Fall auch für ein „Kinderspiel“, zumindest, was den spielerischen Inhalt des Games angeht. Hier hat man in mehreren Quasi-Disziplinen einige der Hauptaktionsfelder von GREENPEACE erfaßt und zu Spielen verarbeitet. In sieben verschiedenen Spielen muß man gegen die Umweltverschmutzung und für den Artenschutz eintreten, teilweise leider etwas abstrakt. Dabei stehen dem Spieler nur friedliche Mittel zur Verfügung; schließlich sind die Anderen die Bösen. Zur Auswahl stehen einem dabei anfangs nur sechs der sieben Spiele. Das siebte Spiel kann man erst nach der Komplettierung aller anderen sechs Programmteile auswählen. Ich nehm' mir eins nach dem anderen vor:

Im ersten Spiel (Reihenfolge nach Anleitung) muß man sich um die Einleitung radioaktiver Abfälle ins Meer (irgendwo bei Irland) mittels unterseischer Rohre kümmern. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, einen Taucher mittels eines Delphins zu den vier Einleitungsröhren zu bringen. Dort angekommen verschließt der Taucher das Rohr à la *Super Pipeline*, und die Sache ist gegessen. Unterwegs muß man immer wieder auftauchen, um den Delphin Luft schnappen zu lassen, auf Haie und andere Meerestiere achten und auch ein Auge für den Energievorrat des Tauchers haben. Kein schlechtes Spiel, nur leider etwas schnell zu schaffen. Der zweite Teil befaßt sich mit dem Versenken radioaktiven Materials in der Tiefsee. Der Spieler muß die drei Kräne eines Schiffes mit GREENPEACE-Aktivisten besetzen, da diese Fässer mit radioaktivem Material ins Meer laden. Man fährt also, mit seinem Dinghy herabfallenden Gegenständen und

mit Wasserkanonen bewaffneten Matrosen ausweichend, bis zu einer der Leitern, mit deren Hilfe man auf das Schiff gelangt. Nun muß man eben noch ein- zweimal einem Matrosen ausweichen, den Kran erklimmen, dies schließlich noch zweimal wiederholen, und fertig ist die Kiste! Ebenfalls nicht schlecht, aber leider auch zu einfach!

Die Kampagne zur Rettung der Wale ließ mich dann allerdings etwas stutzig werden. In der Anleitung steht, daß man ein GREENPEACE-„Rettet die Wale“-Bild aufbauen muß, um die Waljagd publik zu machen.



Rainbow Warrior: alter Ablauf, neue Ideen

Realisiert hat man das in einer *Breakout*-Variante mit ein paar Features, und das war's. Irgendwo ebenfalls recht unterhaltsam, bloß etwas einfalllos! Im vierten der sieben Spiele tut man etwas gegen den Säureregen: Man behängt die vier qualmenden Schloten einer Fabrik mit der Parole 'STOP ACID RAIN'. Umständlicherweise muß man jeden Buchstaben einzeln und am richtigen Schlot anbringen, nachdem man ihn von einem der vorbeifahrenden Dinghies aufgenommen hat. Erschwert wird das Ganze von den Jungs vom Werkschutz, und die sind auf Zack, bewerfen sie die Spielfigur doch mit Schraubenschlüsseln und versuchen, sie mit Lastwagen niederzufahren. Macht man z.B. auf einem Turm einen Fehler, so sieht man den Aktivisten die ganze Länge des Turms stürzen und unten aufschlagen; vom Lastwagen wird man erfaßt, weggeschleudert

und letztendlich überrollt – hart aber herzlich! Ein nicht zuletzt wegen der lustigen Musik hübscher Teil des Programmes. Teil Nr.5 bringt einem bei, was man gegen die Zerstörung der Ozonschicht tun kann. Man kauft sich ein Ticket, fliegt in die Antarktis und bewirft Spraydosen und Imbiß-Verpackungen mit Schneebällen. Erwischt man mal eine Spraydose nicht, so sprüht diese an der Ozonschicht herum, die dadurch merklich dünner wird. Irgendwann einmal ist die Schicht an dieser Stelle durchbrochen, und die aggressive UV-B-Strahlung trifft auf die Erde. Wird die

Spielfigur von der Strahlung getroffen, steigt ihr Strahlungsniveau; ist es zu hoch, stirbt die Spielfigur. Wird einer der herumwatschelnden Pinguine von der Strahlung getroffen, verwandelt er sich in einen Killer-Pinguin, der durch die Gegend hüpfpt (doing, doing) und den Greenpeace angreift. Hier kann man glücklicherweise, wie auch bei den umhergehenden Basisarbeitern, mit einem Schneeball abhelfen. Mir scheint, daß dieser Level, wohl als Ausgleich für die anderen, etwas schwieriger gemacht worden ist, denn nur selten kam ich hier auf einen grünen Zweig. Im sechsten Teil schließlich geht es um das Abschlagen der Heuler in der Arktis, d.h. es geht darum, dies zu verhindern. Dazu muß man das Fell der armen Tiere mit Farbe besprühen und so für die Jäger wertlos machen. Natürlich ist das nicht ganz einfach, da sich unser Mann zuerst einmal Far-

be besorgen muß, um sich schließlich springenderweise von Eisscholle zu Eisscholle zu den Heulern bewegen zu können. Erschwerend kommt hinzu, daß a) sich die Eisschollen bewegen, b) Jäger unterwegs sind, die die Heuler erschlagen, wenn man nicht schnell genug ist, c) im fortgeschrittenen Spiel ein Hubschrauber sowie ein Atom-U-Boot aufkreuzen und einen aufs Korn nehmen.

Der letzte Teil schließlich erinnert stark an 'Rettet den Wal' und bietet spielerisch wenig Änderung.

Nun obliegt mir die schwierige Aufgabe, dieses Programm richtig zu bewerten. Grafik und besonders Sound sind durchweg recht gelungen und lassen an sich nur wenige Wünsche erbarmungslos offen. Die Kollisionsabfragen sind in allen Teilen bis auf das Robbenschlachten gut. Die siebzig beigelegten Seiten machen die konkurrenzlos beste (!) Anleitung aus, die ich jemals gesehen habe. Neben den zu den Spielen nötigen Daten bekommt man hier noch Hintergrundinformationen über die betreffenden Umweltprobleme und von GREENPEACE durchgeführten Aktionen. Ganz riesiges Lob hierfür! Auch die sehr schwierige Aufgabe der Umsetzung dieser Themen in Spiele hat man eigentlich gut gelöst. Geht man vom Spielgedanken aus, halte ich **RAINBOW WARRIOR** für die beste Software, die jemals erschienen ist, und es mutet mir etwas seltsam an, daß dieses Spiel gerade von dem Kriegssimulationenproduzenten MICROPROSE, unter dem Label MICRO STYLE veröffentlicht wird, zumal zu einem derart stolzen Preis.

Mein Tip: Besorgt Euch das GREENPEACE-Buch, aus dem auch alle in der Anleitung enthaltenen Hintergrundinformationen stammen und spendet ein bißchen was für diesen guten Zweck!

Ulrich Mühl

Grafik	6-8
Sound	9
Spielablauf	4-8
Motivation	6-8
Idee (Konzept)	12
Preis/Leistung	7-8



Otti wieder auf der Piste

ODER:

Wie man sein Auto kaputtfährt

Programm: Stunt Car Racer, **System:** Atari ST (gedoubled), Amiga (demnächst), **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** MicroProse, England, **Mustervon:** MicroProse.

STUNT CAR RACER nennt sich das neuste **MICROPROSE**-Produkt. Es handelt sich um eine Simulation des in den USA recht populären Stunt-Car-Rennens, bei dem die Fahrer à la Colt Sievers Kopf und Kragen riskieren, um an den heißgeliebten Pokal zu gelangen. Die Strecken bei diesem Race sind absolut radikal gestaltet, da wird mir schon fast beim Hinschauen übel. Riesen-Sprungschancen und Grand-Canyon-mäßige Gefälle dürfen da natürlich genauso wenig fehlen wie Zugbrücken und fiese Steilkurven.

Nach dem Programmstart erscheint ein Auswahlménú, in dem ich die Wahl zwischen drei verschiedenen Spielmodi habe (Single Player League, Multiplayer, Computer Link). Beginnen wir doch mit der Single Player League (Ein-Spieler-Liga). Hier beginnt Ihr in der vierten Division und müßt Euch bis zur ersten hochkämpfen. Um in die nächste Division vorzudringen, müßt Ihr eine Rennsaison besser bewältigen als Eure Gegner (zwei an der Zahl), die vom Compi gesteuert werden. Pro Rennsaison gilt es, auf den vorgegebenen Kursen (zwei pro Division) besser, schneller und deshalb auch radikaler zu heizen als Eure Mitstreiter. Am Ende eines jeden Races werden Wertungen vergeben, und dies geschieht nach folgendem System: Es gibt zwei Punkte für ein gewonnenes Rennen und einen Punkt für die „Best Lap“. Derjenige, der am Ende einer Saison die meisten Punkte auf seinem Konto zu verzeichnen hat, wird in die nächsthöhere Division befördert. Die Strecken werden aber von Division zu Division zunehmend schwieriger. Hat man es in der vierten Division noch mit relativ einfachen Strecken zu tun (Stepping Stones = sehr unebene Fahrbahn, Little Ramp = kleine Sprungschanze), geht's in der ersten Division umso mehr ab (Ski Jump = supersteile Abfahrt mit skiprungmäßiger Schanze, Draw Bridge = Zugbrücke(!)).



Ab in die Kurve



»Technisch ausgefeilt, konzeptionell originell – das sind die Markenzeichen von STUNT CAR RACER«

Beginnen wir jetzt einfach mal mit dem Race: Zu Beginn gebe ich erst einmal meinen Namen ein, wähle dann die Funktion „Start Racing Season“ und sehe sogleich meine 15 Gegner grafisch hübsch dargestellt vor mir (auf dem Monitor/Fernseher). Durch einen nochmaligen Druck aufs rote Knöpfchen gelange ich in einen Screen, auf

dem die Strecke übersichtlich angezeigt wird. Hier kann ich durch Joystickbewegungen den Kurs von verschiedenen Blickwinkeln aus betrachten. Eine letzte Betätigung des Feuerknöpfes – und auf geht's. Mein Fahrzeug wird nun mit Hilfe eines großen Krans auf die Strecke gehievt, das Startzeichen ertönt – jetzt heißt's Gas

geben, und zwar ohne Ende. Die Geschwindigkeit steigert sich ganz von allein, gebremst wird per Stick nach hinten (das Fahrzeug besitzt übrigens auch die Fähigkeit, sich rückwärts fortzubewegen?!). Der Turbo-Boost wird durch den Feuerknopf eingeschaltet (setzt man den Turbo-Lader ein, so sprüht Feuer aus den Auspuffrohren!). Also, Feuerknopf gedrückt, und los geht die Hezerei, Steilkurve nach rechts (bravourös gemeistert), langegezogene Gerade (Speed geben bis zum Verrecken), kleine Sprungschanze (meisterhaft übersprungen), Steilkurve links (oohh, ich bin zu schneeeeell . . . , krach, wumm, peng). Aus der Kurve geflogen! Auf dem Screen erscheint „Wreck“, was soviel wie Wrack bedeutet, und meine Kiste ist Schrott. Tja, das war's dann wohl! Nach einigen Stunden Spielzeit eignete ich mir dann aber doch noch die nötige Technik an, so daß ich nun auch die schwierigeren Strecken (Lob, Lob, Lob!!!) ohne größere Probleme bewältigte.

Grafikmäßig (ausgefüllte Vektorgrafik, schnell!) kann der STUNT CAR RACER wirklich voll überzeugen. Der 3D-Effekt ist echt gut rübergekommen – ein Lob an die Programmierer.

Neben der Single Player League existieren, wie oben erwähnt, noch zwei andere Gameoptionen. Am Multiplayer Mode können bis zu acht Spieler, an einem Compi sitzend, teilnehmen. Es wird hierbei je ein Rennen auf den Strecken Hump Back (= hügelig) und Little Ramp gefahren. Am Ende eines jeden Rennens werden die Ergebnisse tabellarisch aufgelistet. Der Link Mode setzt eine Verbindung zu anderen Atari ST voraus. Hier können bis zu 16 Spieler an dem Rennen teilnehmen. STUNT CAR RACER ist ein technisch ausgefeiltes Produkt, das den vollen Spielspaß bringt!

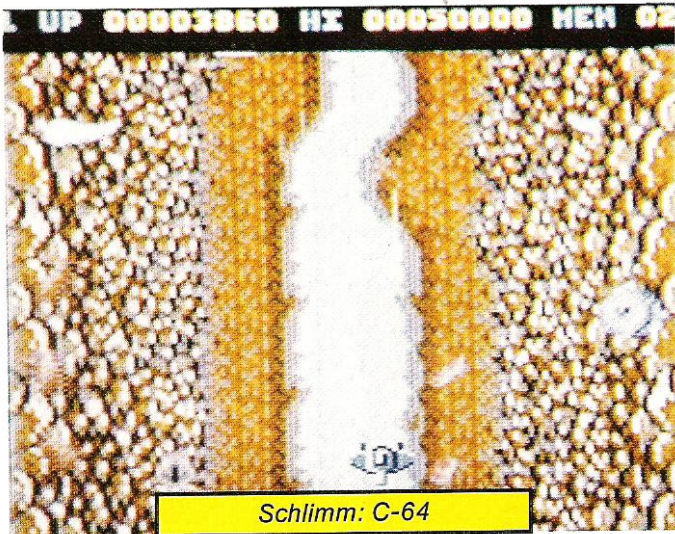
Torsten Oppermann

Division I	Division II	Division III	Division IV
Hot Rod	The Dodger	Dare Devil	Jumpin' Jack
Whizz Kid	Big Ed	High Flyer	Road Hog
Bad Guy	Max Boost	Bully Boy	Torsten
Drawbridge	Roller Coaster	Big Ramp	Stepping Stones
Ski Jump	High Jump	Hump Back	Little Ramp

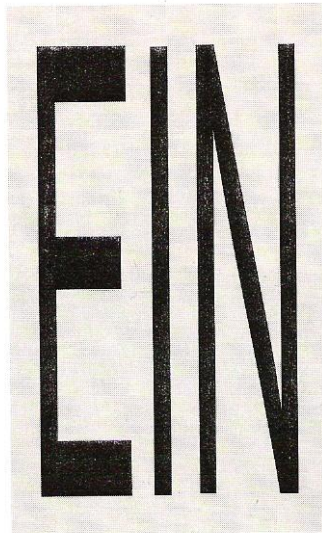
Die neue ASM-Redaktion?

Fotos(2): ST

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9



Schlimm: C-64



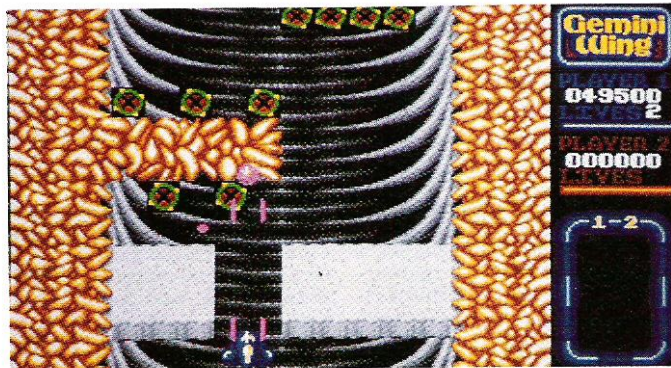
Programm: Gemini Wing, **System:** Amiga, C-64, Amstrad CPC, Atari ST (alle getestet), **Spectrum, Preis:** Ca. 40 DM (8 Bit), ca. 60 DM (16 Bit), **Hersteller:** Virgin Mastertronic Ltd., **Muster von:** Virgin Games GmbH, Hamburg.

(un)gesundes Mittelmaß ?

Was zeichnet eigentlich ein Durchschnittsspiel aus? Erbringt es in jedem Bereich nur „durchschnittliche“ Leistung? Grafik naja, Soundmäßig? Spielablauf bei irgendeinem Konkurrenzprodukt abgekupfert? Oder gibt es hier sowohl überdurchschnittliche als auch unterdurchschnittliche Leistungen? Hängt die Qualität des Programmes stark

vom jeweiligen System ab? Nun, bei **GEMINI WING** von **VIRGIN MASTERTRONIC** bekommt man von allem etwas. Die getesteten Versionen zeigen allesamt ein breites Spectrum an technischen Möglichkeiten und menschlichen Fähigkeiten. Je nach System gibt es Gutes und Schlechtes zu vermeiden, dabei ist aber keine Version ohne Mängel. Die 16-Bit-Fassungen sind noch die besten bzw. die „besseren“, deshalb soll bei ihnen begonnen werden.

GEMINI WING ist laut Herstellerangabe die Umsetzung eines „brillanten Arcade Games“. In einem solchen wollen die schieß- und ballerbegeisterten Freaks natürlich die Action an erster Stelle sehen. Ohne viel Umschweife soll's da zur Sache gehen, am besten mit guter Grafik und anständigem Sound. Viele Sprites, flüssiges Scrolling und gute Animation



16 Bit: mäßig bis gut

werden zur Selbstverständlichkeit, auch bei der Homecomputer-Umsetzung. Die Amiga- und ST-Versionen erfüllen wenigstens ein paar der Ansprüche, die man an ein solches Game stellt. Die Story schenkt man sich, es geht ja eh' nur ums Ballern. Viele Level, viele Feinde, Endgegner, um den Spielablauf in Kurzform darzustellen. Die Hintergrundlandschaft scrollt von oben nach unten, einigermaßen flüssig sogar. Nach kurzer Zeit kommen massig Gegner hinzu, die nun mit Nähmaschinenartig rotierendem Daumen weggefeuert werden müssen. Manche Gegner schießen auch zurück. In bestimmten Zonen eines Levels wird soviel geballert, daß man stark gegen den Verlust der Übersicht kämpfen muß. Doch als kleine Hilfe gibt's ja Extrawaffen. Diese werden durch

Überfliegen aufgesammelt und mit längerem Feuerknopfdruck ausgelöst. Auf diese Weise sollte man auch Ausschau nach Speed-Ups und Extraleben halten. Interessant wird das Spiel, sobald sich ein zweiter Spieler mit ins Geschehen mischt. Dann fliegen zwei Raumschiffe (oder Flugzeuge?) durch den Screen und ballern unabhängig voneinander alles ab, was kommt.

Beim Probezocken mit Baller-Otti fluchte dieser allerdings ständig darüber, daß sein Raumschiff gelegentlich aus unerklärlichen Gründen explodierte. Weiterhin fiel jedem Gelegenheitstester auf, daß bei den 16-Bit-Versionen bei der Kollisionsabfrage mächtig geschlumpt wurde. „Was soll's,“

wird sich mancher sagen, „da muß man durch!“ Richtig so, deswegen habe ich's auch mal bis zum fünften Level weitergespielt. Neben den erwähnten Features fielen mir noch weitere Dinge auf:

Der Continue-Mode, der eingebaut ist, geht bei 16 Bit nur dreimal, dann ist Sense. Das Raumschiff ruckelt ein wenig beim Richtungswechsel, was aber nur geringfügig stört. Der Sound verdient besondere Beachtung. Zwar sind die ST- und Amiga-Kompositionen gleich, doch gibt's bei der „Freundin“ den eindeutig besseren Klang, und das gleich in Stereo! Die Qualität der Kompositionen (den Klang inbegriffen) reicht von „gut“ beim ST bis hin zum „entzückend“ auf dem Amiga. Da sieht man auch mal über die anderen kleinen Mängel hinweg.

Tja, kommen wir nun zum dunklen Kapital in der Geschichte von **GEMINI WING**: die 8-Bit-Versionen. Beim 64er fällt zunächst einmal die miserable Farbwahl negativ auf. Die Übersicht geht flöten. Der Sound taugt auch nichts, bloß der Spielablauf ist eine Spur flüssiger und schneller geworden. Die Grafik ist insgesamt enttäuschend und langweilig. Ein Spiel, das keinen Spaß macht, genauso wie beim CPC. Diese Umsetzung kann man getrost als Flop und Reifall bezeichnen. Will **VIRGIN** die User hier für dumm verkaufen?

Die Grafik ist eine einzige Katastrophe. Alles ruckelt wie zu Großmutterns Zeiten und ist genauso langsam wie die Oma selbst. Wer das längere Zeit ertragen kann, sollte mal seinen Arzt konsultieren. Der Sound ist (natürlich?) genauso mies, so daß ich mich hier damit begnüge, das Spiel abschließend als kompletten Abflug mit Hülle zu bezeichnen.

Es bleibt schließlich festzustellen, daß **GEMINI WING** auf 8 Bit nichts taugt, und daß die 16-Bit-Versionen auch nur Durchschnitt sind. Grafik gut, Sound „gut“ bis „sehr gut“, Spielablauf altbekannt bis langatmig.

Dem einen oder anderen mag es noch gefallen, ich dagegen erwarte für mein Geld etwas Interessanteres.

Peter Braun

	ST/Amiga/C-64/CPC
Grafik	8/8/5/2
Sound	7/9/5/1
Spielablauf	6/6/5/0
Motivation	7/7/4/0
Preis/Leistung ...	7/7/5/0



NIEDRIG FLIEGEN-HART TREFFEN

JETZT FÜR DEN
AMIGA
LIEFERBAR



'Eine gelungene Mischung aus Simulation und Action'
- ACE-Bewertung 952 - Advanced Computer Entertainment

'Der F-16 Combat Pilot gewinnt "spielend"'
- 5-Sterne-Spiel - New Computer Express

'Der F-16 Combat Pilot geht aufs Ganze'
- Spiel des Monats - The Games Machine

- Viele Missionen
- neun verschiedene Gebiete
- Tag- und Nachtflugbedingungen

F-16 COMBAT PILOT

- 2-Spieler-Option (2 Computer erforderlich)
- Ausführliche deutsche Bedienungsanleitung mit vielen Hilfestellungen
- Atari ST, Amiga, C 64-Disk, IBM CGA/Hercules, IBM EGA



**BLACK
BOX**
SIMULATION

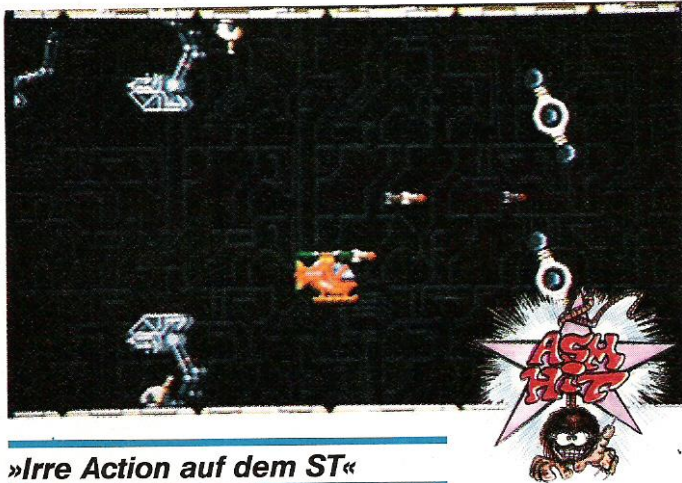

Digital Integration
The Real World of Simulation

RUSHWARE
Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Telefon 02101/6070
Distribution in Österreich:
Karasoft, Darius
Schweiz: Thell AG

In letzter Sekunde!

Programm: Blood Money, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Psygnosis, England, **Muster von:** Psygnosis.

Uff! Das war echt knapp! Quasi in letzter Sekunde erreichte uns noch ein kleines Eilpäckchen mit der Atari-ST-Fassung von **BLOOD MONEY** und verhinderte damit eine standesgemäße Besprechung in den Konvertierungsseiten. Damit eröffnet sich für uns natürlich die Möglichkeit, mal fix eine neue Rubrik aus der Taufe zu heben, die sich allen Zusatzelementen widmet – **PSYGNOSIS** und der Bundespost sei Dank.



»Irre Action auf dem ST«

BLOOD MONEY ist ein Ballerspiel allererster Güte und Härte. Vier barbarische Levels mit einem Megabyte an Grafiken müssen vom Spieler bezwungen werden. Gegner gibt es natürlich in allen Formen und Farben, begierig darauf wartend, das eigene Raumschiff vom Screen zu blasen. Leider ist das Schiffchen, im Gegensatz zu den meisten Backgrounds und Sprites, echt häßlich geraten, aber immerhin kann das Ding mit einigen Zusatzwummen gut aufgerüstet werden. Aber, wie das Leben so ist, nix gibt's umsonst, und deshalb müssen diese Waffen in Shops eingekauft werden. Das Bare dafür erhält man, indem die Geldstücke aufgesammelt werden, die die abgeschossenen Feinde herunterplumpsen lassen. Schade nur, daß die mühsam erkaufte Extras nach dem Verlust eines Schiffes gleich wieder futsch sind, denn **BLOOD**

MONEY ist hammerhart und mit der Standardbewaffnung nur schwer zu lösen.

Im Vergleich zur Amiga-Fassung kommt das Spiel auf dem Atari ST nicht schlecht weg. Die Grafiken und Animationen (bis zu 18 Stufen) sind identisch, lediglich das Scrolling und der Sound haben ein klein wenig gelitten, doch für die Verhältnisse des ST-Soundchips läßt sich das Ganze gut anhören. Erfreulich auch die deutsche Anleitung, und zwar hauptsächlich deshalb, weil sie so viel Fehler hat – für Unterhaltung schon vor dem Spiel ist also gesorgt. **BLOOD MONEY** ist vielleicht nicht „das ultimative Baller-

spiel“, wie **PSYGNOSIS** meint, doch es bietet sicherlich satte Unterhaltung für Baller-Enthusiasten. Um **BLOOD MONEY** zum besten Ballerspiel aller Zeiten zu küren, hätte das Spiel um einiges rasanter und abwechslungsreicher sein müssen, denn die Gegner sind teilweise doch recht stupide und lahm, die Backgrounds an manchen Stellen kärglich hingeklatscht, an anderen wieder toll gestylt. Doch wir dürfen noch auf das ultimative Shoot 'em up hoffen: David Jones, der Programmierer von **BLOOD MONEY** und dessen Vorläufer *Menace*, plant bereits sein nächstes Spiel.

Michael Suck

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Zündstoff oder Rohrkrepiere?

Programm: Dynamite Dux, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, Spectrum, Amstrad, C-64, **Preis:** Atari ST ca. 65 Mark; Amiga ca. 75 Mark; Spectrum ca. 30 Mark; Amstrad/C-64 ca. 35 Mark (Kass.), ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Activision, Reading, England, **Muster von:** Mediagenic.

Zündstoff verspricht der Titel des neuen **ACTIVISION**-Games: **DYNAMITE DUX**, eifrigen Spielhallengängern sicher bekannt, wurde nun von der SEGA-Platine auf die Homecomputer konvertiert. Wenn man die Zeit um ein rundes Jahr zurückdreht, wird man sich daran erinnern, daß der Automat damals nur mit mäßigem Erfolg in den Spielhallen lief. Nichtsdestotrotz unternimmt nun also **ACTIVISION** den Versuch, das Programm zumindest auf den Heimcomputern groß rauszubringen. Denn dafür, daß man sich von dem Game einiges verspricht, spricht allein schon die Tatsache, daß es zeitgleich für fünf verschiedene Systeme erscheint. Was aus den **ACTIVISION**schen Anstrengungen geworden ist, werdet Ihr im folgenden erfahren.

Je nachdem, ob man sich für Ein- oder Zwei-Player-Mode entscheidet, kommen nur Bin oder Bin und Pin, die beiden Helden des Geschehens, zum Einsatz. Sie sind auf der Suche nach ihrer Freundin Lucy, die vom bösen Achacha gekidnappt worden ist und nunmehr ein armseliges Dasein in Gefangenschaft fristet. An Namen wie Achacha darf man sich nicht stören; ebenso wenig wie an der Tatsache, daß unsere Protagonisten waschechte Enten sind und daß neben anderen Gegnern Fuchsköpfe ohne Rumpf und Gliedmaßen Jagd auf sie machen. Angesichts der vielen, vielen Angreifer sind die anfänglich drei Leben und vier Credits nicht zu hoch ange-

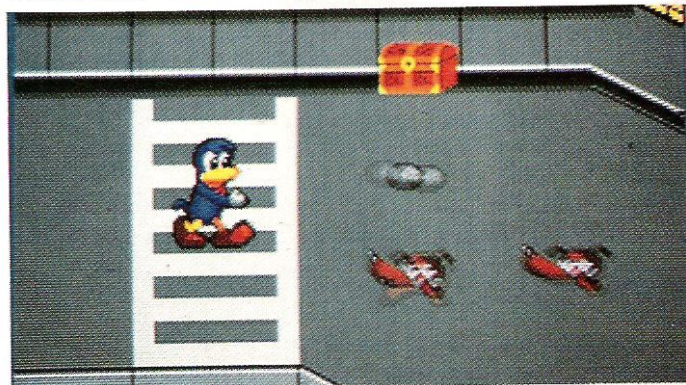
setzt, und auch die Continue-Option wird vom Spieler dankbar angenommen werden. Denn die Leben sind schnell ausgehaucht, wozu auch die nicht ganz exakte Steuerung das Ihrige beiträgt.

Man steuert Bin (bzw. Bin und Pin) von links nach rechts über den nur gut zur Hälfte mit Grafik ausgefüllten Monitor, immer auf der Hut vor Gegnern und auf der Suche nach Zusatzwaffen und energieauffrischenden Objekten. Ist man nicht im Besitz von Waffen, so bleibt nur der nicht immer effektive Boxschlag oder aber das Ausweichen nach oben und unten beziehungsweise der Sprung (mit SPACE-Taste). Die Energiereserve wird am unteren Bildschirmrand angezeigt, oben erkennt man die noch bevorstehende Strecke bis zum Ende des Levels. Für jeden zurückgelegten „Meter“ erhält man Punkte; Bonuspunkte gibt es für das Aufsammeln verschiedenster Gegenstände, für das Öffnen von Schatztruhen und natürlich für die Beseitigung von Angreifern. Zum Abschluß eines jeden Levels wartet ein Endgegner auf den Spieler, den zu besiegen nicht immer einfach ist. Es bleibt nämlich sehr wenig Raum zum Ausweichen, so daß man so manchen Treffer wird einstecken müssen.

Faßt man zusammen, so muß man leider feststellen, daß **DYNAMITE DUX** – verglichen mit dem Spielhallen-Original – in puncto Spielspaß nicht viel zulegen konnte. Ein Programm mit Kanten und Ecken, dem es – wohl wesentlichster Nachteil – an Atmosphäre und Ausstrahlung mangelt.

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	7



Der absolute Megablaster!

Programm: Xenon 2 – Megablaster, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Image Works.

„Ja, so spielt das Leben,“ möchte man oft meinen. Gerade einmal wieder hat „Action-Otto Ballerschmidt“ das schon etwas angestaubte Spielchen *Xenon* hervorge-

denen Evolutionphasen spielen, gilt es, heil zu durchqueren, nebenbei noch von den Bomben und daraus entstandenen Mutationen zu säubern. Kanone frei!

Ihr beginnt dieses Game mit schlappen drei Leben. Natürlich soll die kleine Continue-Option nicht verschwiegen werden, die dem Spieler gewis-

men, Minen und anderen Gemeinheiten auf Lager hat, für das entsprechende Geld bzw. Score versteht sich. In diesen Läden lassen sich ebenfalls nicht mehr benötigte Waffen für gutes Geld verschauern, um so den eigenen Kontostand etwas aufzufrischen.

In spielerischer Hinsicht ergeben sich wohl nur wenige Unterschiede zu schon bekannten Spielen. Dagegen darf man XENON 2 auf dem Atari ST im technischen Bereich den Vorrang gegenüber mehr oder minder mißlungenen Amiga-Clones, bei denen es an allen Ecken und Enden haperte, gewähren. Allein der grafisch schön gestaltete Vorspann, begleitet mit fetziger Digi-Musik von *Bomb the Bass*, scheint das Geld schon wert zu sein. **David Whittaker** zeichnete übrigens für die Umsetzung des **MEGABLAST**-Themas von der Tim-Simonon-Band verantwortlich. Jedoch wird dieser erste Vorgeschmack von der eigentlichen Spielgrafik bei weitem übertroffen. Die Hintergrundgrafiken wurden allesamt exzellent gezeichnet. Bemerkenswert ist hierbei sicherlich die farbenfrohe, variantenreiche wie auch detaillierte Darstellung, so daß man ruhig schon von dem „gewissen Flair“ sprechen kann. Dazu gesellen sich nahezu perfekt animierte Sprites (eigenes Raumschiff und Gegner), die zudem noch von einer bisher selten gesehenen Qualität in puncto Grafik zeugen. Ebenfalls hervorragend und vor allem sauber wurde das Horizon-

talscrolling in Szene gesetzt, wenn es sich auch auf die Zeit als etwas zu langsam erweist. Dafür kann man sich aber mit seinem Raumschiff ein kleines Stück zurück bewegen, was sich in mancher Extremsituation als äußerst nützlich erweist. Ein kleiner Bug hat sich zu allem Übel in das Programm eingeschlichen. So ist die Tatsache, daß Kollisionen mit dem festen „Hintergrund“ keinen schnellen Bildschirmtod zur Folge haben, durchaus lobenswert, jedoch führt dies in manchen Labyrinthsystemen am Ende der Gängen zu einem wahren Todesgrab, denn das eigene Raumschiff wird einfach nicht zerstört, verharrt stattdessen für immer und ewig in jener miblichen Situation.

Mir persönlich hat XENON 2 – MEGABLAST wirklich super gefallen, denn IMAGE WORKS hat mit diesem Game wohl eines der edelsten Ballerspiele hingezaubert, das der Atari ST bislang zu Gesicht bekommen hat. Eine rassige Grafik kombiniert mit einem wahren Soundorgie von BOMB THE BASS zeichnen einerseits diesen Tothit aus, wie auf der anderen Seite die vielen haarigen Level mit zahllosen Aliens, sprich Action pur. Fazit: Für Otti brechen jedenfalls schwere Zeiten an.

Torsten Blum

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10



kramt und ruhe und Ordnung auf dem Screen sorgt, sprich allerlei „zerschossenen“ Spritemüll zurückgelassen. Für unseren Mann am Joystick, Otfried Schmidt, stellt dieser Zeitvertreib oder kleine Nervenkitzel, wie Besagter oft zu scherzen pflegt, keinerlei Probleme dar. Doch in dieser Hochphase Ottis wagt es der Hersteller **IMAGE WORKS**, ganz locker und flockig einen Nachfolger des legendären Programmes nachzuschieben, nämlich **XENON 2 – MEGABLAST**. Vorbei die Zeiten „pfauhaften Prahlens“, vorbei die Zeiten verächtlicher Kommentare, mit denen weniger Begabte bedacht wurden, schlichtweg nach dem Motto: „Uns' Otti“ hat wieder etwas zu spielen, und wehe, jemand stört ihn dabei.

In dieser Episode erweisen sich die Aliens als wahrhaft schlechte Verlierer, denn lange nach der schmachvollen Niederlage planen sie erneut einen Komplott gegen das friedliche Universum. Fünf Zeitbomben wurden von jenen Xeniten innerhalb des Universums platziert, mit anderen Worten: Fünf Level, die allesamt in verschie-

sermaßen zwei Freispiele verschafft, wonach aber auch schon endgültig Schluß ist. Der erste der fünf Level erweist sich bald als das nötige Stretching für den in späteren Runden so strapazierten „Feuerdaumen“. Sieht man von einigen Unwegsamkeiten in Form von lästigen Würmern oder einer kleinen Labyrinthpassage ab, so dürfte in diesem Level nur wenig Shield-Energie draufgehen. Zum Abschluß der „Eingewöhnungsphase“ wartet noch ein zwar großer aber dafür ebenso schlapper Endgegner, der nach einigen Trefferserien das Zeitliche segnet. Von ganz anderem Format erweisen sich die „Big Boys“ in den folgenden Level, die nicht gegen Ende sondern auch vermehrt während des heißen Kampfes auftreten. Ebenso durften natürlich auch nicht eine Reihe von Sonderwaffen und Zusatzausstattungen fehlen, wodurch der am Anfang extrem schwache Fighter erst so richtig in Wallung kommt. Zum einen lassen sich die Teile im gewohnten Shoot-and-Pick-up-Prinzip aufnehmen. Desweiteren gelangt man in der Mitte und nach Beendigung eines Level in eine Art intergalaktischen Waffenshop, der eine breite Palette an Wum-



»Ein neuer Ballerhit für den ST«

DAS FLIEWATÜT



Ballerspiel der Mittelklasse.

Foto: ST

Programm: Mr. Heli, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, PC, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 70 DM für 16-Bit, ca. 50 DM für 8-Bit-Disc. und ca. 35 DM für 8-Bit-Kass., **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** MicroProse.

Mein Gott, ist der süß! So klein und knubbelig – man muß ihn einfach lieben! Nein, die Rede ist nicht von einem kleinen Hund oder dergleichen, sondern von einem

Hubschrauber! Im neuesten Coin op Abenteuer aus dem Hause FIREBIRD, dem ein IREM-Automat aus dem Jahre '87 zugrundeliegt, ist es eben dieser MR. HELI, der im Brennpunkt des Geschehens steht. Das Ziel des Spieles ist dabei recht einfach erklärt: Überleben! Was soll man bei einem Ballerspiel auch sonst machen?

Natürlich hat Mr. Heli noch eine ganz besondere Aufgabe zu erfüllen. Der Planet, auf dem

er herumfliegt, ist nämlich von einem verrückten Wissenschaftler ziemlich kaputt gemacht worden. Mr. Heli muß diesen Typen Schachmatt setzen und das Gleichgewicht der Natur wieder in Ordnung bringen. Und wie tut er das? Durch kräftiges ballern natürlich! Das Spiel ist dabei (natürlich) in verschiedene Levels aufgeteilt, die mal horizontal, mal vertikal scrollen und unser Fliewatüt langsam, aber sicher Richtung Endgegner bugsieren, denn den gibt's am Ende jedes Levels (natürlich) auch. Ebenfalls klar dürfte die Art der Fortbewegung sein, denn was sollte ein Hubschrauber anderes tun als fliegen?

So fliegt Mr. Heli also durch die Gegend und kommt im Laufe der Zeit immer tiefer in die Höhlengänge des Planeten hinein. Dort wird er sowohl von vorn, von oben, von unten und von hinten angegriffen, während die Höhlendurchlässe immer enger werden. Glücklicherweise führt eine Kollision mit den Hintergrundgrafiken nicht zum Absturz, denn sonst wären die Überlebenschancen gleich Null. Um den Hubschrauber in seiner Ausrüstung zu verbessern, müssen Kristalle eingesammelt werden, die netterweise gleich in Dollars umgerechnet werden. Die Kristalle und die dazugehörigen Einkaufsläden sind dummerweise unter meterdickem Felsgestein versteckt. Da hilft nur Draufballern und Schauen, ob sich was Lohnenswertes verbirgt. Mit ausreichend Kohle kann man den Energievorrat wieder auffüllen, Raketen, Bomben oder einen Schutzschild kaufen. Leider bleibt nie allzuviel Zeit, um wirklich alle Gesteinsbrocken abzuballern, denn die Gegner

fliegen nicht lange um den heißen Brei herum, sondern versuchen gleich, kurzen Prozeß zu machen. Das gelingt ihnen auch meistens, denn die Steuerung des Helikopters ist etwas hakelig und die Animation der Sprites und Schüsse ruckelig (für das Scrolling gilt gleiches).

An kniffligen Stellen verliert man da ganz leicht die Übersicht und fliegt schließlich gottergeben und mit brennenden Augen in irgendeine Salve hinein. Nicht, daß MR. HELI keinen Spaß machen würde, aber ein bißchen weniger Action wäre in diesem (technisch bedingten) Falle mehr gewesen. Zur besonderen Aufheiterung kann der Sound auch nicht beitragen: Die Titelmelodie und die FX sind arg durchschnittlich und damit keiner weiteren Erwähnung wert.

Übrig bleibt ein mittelklassiges Shoot 'em up mit einem gut sortierten Spielaufbau, guten Grafiken und der nötigen Abwechslung, die das Spiel spannend machen könnte – wenn die technischen Mängel und die überzogene Aggressivität und Feuerkraft der feindlichen Sprites nicht wäre. Ich habe eigentlich überhaupt nichts gegen ultraschwere Shoot 'em up's, im Gegenteil, aber wenn dem Spieler nicht die kleinste Chance gelassen wird, sich mit eigenem Können zu retten, wird's schnell nervig – und spätestens dann hört der Spaß auf.

Michael Suck

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

BREAKOUT oder nicht

Programm: Gotcha, **System:** C64 (getestet), C16, Amiga, PC u. Atari ST sind geplant, **Preis:** ca. 20-30 DM Kass., ca. 25-50 DM Disk, **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** Kingsoft.

Daß in einer alten Spielidee durchaus noch ein brauchbares Konzept stecken kann, beweist die Firma KINGSOFT mit dem neuen Spiel GOTCHA!. Eigentlich ist GOTCHA! ja eine Breakout-Variante; durch etliche neue Features wurde dieses Spielprinzip aber kräftig aufgebohrt. Es gibt nämlich z.B. keinen Schläger, wie er bei Breakout sonst üblich ist. Dafür

kann der Ball aber in begrenztem Umfang gesteuert werden. Er fliegt zwar immer von selbst auf und ab, läßt sich aber nach links und rechts lenken. Das Spielziel ist weitestgehend gleich geblieben; noch immer müssen alle Blöcke eines Bildes abgeräumt werden (jedenfalls die, die sich abräumen lassen), zusätzlich ist danach aber noch eine „Base“ zu treffen. Auch sind zwei unterschiedliche „Zwei-Spieler-Modes“ vorhanden. Ein „Seitenaus“ wie bei Breakout gibt es ebenfalls nicht. Dafür gibt es aber Totenköpfe, die der Ball auf gar keinen Fall berühren darf. Das klingt ja alles noch nicht so neu,

die wirklichen Neuigkeiten kommen ja auch erst noch. So sind die farbigen Steine nur dann zu zerstören, wenn der Ball die gleiche Farbe hat. Um dem Ball diese Farbe zu geben, sind entsprechende Farbtöpfe zu treffen. Dann gibt es Steine, die verschoben werden können, teilweise sogar müssen. Dabei ist ein Fehler schon zu viel; ein Level ist dann unlösbar. Die Farbe des Balls hat in manchen Bildern auch Einfluß darauf, ob er bei einer Berührung mit den Totenköpfen „flöten“ geht oder nicht. Es sind immer nur die Totenköpfe tödlich, die die gleiche Farbe haben. Das größte Problem sind aber die Gegner, die manchmal auftauchen. Sie haben die unangenehme Angewohnheit, den Ball zu verfolgen.

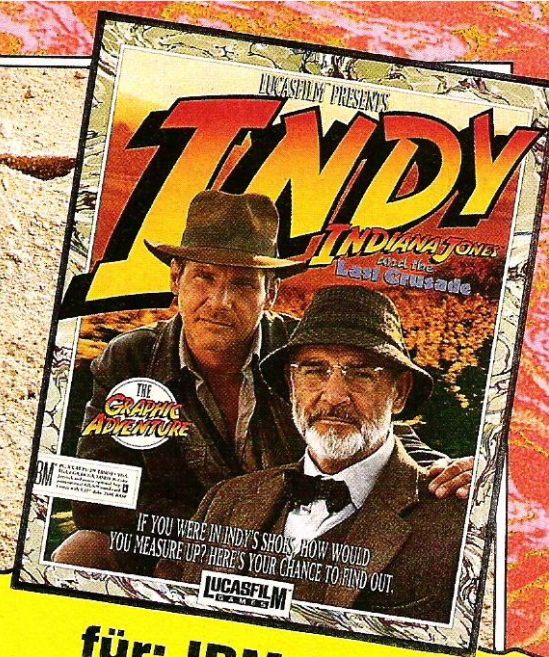
Sicher, irgendetwas Überrasgendes bietet GOTCHA! nicht, trotzdem macht es doch einigen Spaß, vor allem, wenn zu zweit gespielt wird. Langweilig wird es erst dann, wenn alle Level (es gibt 20) geschafft sind. Doch dann gibt's ja immer noch den Editor, mit dem neue Bilder geschaffen werden können.

Weder die Grafik noch der Sound konnten voll überzeugen, so daß als einziges Kaufargument der Preis bleibt. Ich kann nur hoffen, daß die 16-Bit-Versionen da etwas mehr bieten. *Ottfried Schmidt*

Grafik	4
Sound	4
Motivation	7
Spielablauf	7
Preis/Leistung	7



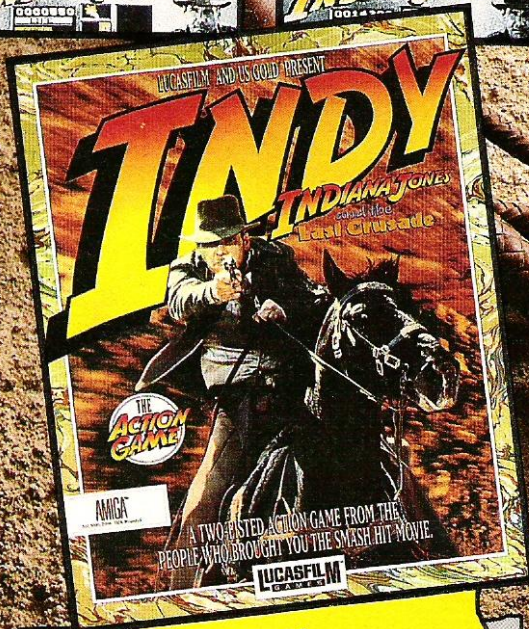
für: IBM PC
Amiga
ST
C 64



für: IBM PC
Amiga
ST

INDY

INDIANA JONES
and the
Last Crusade



Das Spiel zum Film.

Vertrieb:
Rushware GmbH, Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst 2, Tel. 02101/6070

SOFTGOLD GmbH



In Kürze in deutscher
Fassung lieferbar.

Mitvertrieb:
Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG

Totale Hektik

Programm: Datastorm, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Visionary Design, Kanada, **Muster von:** [7]

Das Spiel **DATASTORM** ist ein gutes Beispiel dafür, wie man mit einer uralten Spielidee Erfolg haben kann. Oder vielmehr, daß man versuchen kann, mit einer uralten Idee Erfolg zu haben. Zumindest einige Leser dürften das Spielhallenspiel **DEFENDER** kennen: Nichts anderes ist **DATASTORM**. Allerdings wurde das Spiel technisch enorm aufgemotzt.

Ein hektischeres Ballerspiel habe ich bislang noch nicht erlebt. Wer das Spiel zum ersten Mal sieht, wird vielleicht denken: „Sind die Sprites aber winzig!“ Das stimmt schon, winzig sind sie wirklich, dafür sind es aber unheimlich viele. Außerdem muß man unbedingt mal die höheren Level gesehen haben, da sind dann die Gegner-Sprites alles andere als klein! Im Gegenteil! Die sind dann sogar riesig! Jedenfalls manche. Dafür kann es aber auch mal kurzzeitig geschehen, daß einige Sprites flackern und das Scrolling ruckt – es sei den Programmierern (übrigens die gleichen die ein xxx(indi)-Spiel geschrieben haben) in diesem Fall verziehen. Das Scrolling ruckt zwar dauernd, ist aber zu viel auf dem Bildschirm los, dann wird's noch schlimmer.

Im Spiel geht es darum, mit einem Raumjäger kleine laufende Kugeln aufzusammeln und bei einem Gysir/Transmitter (oder was das auch immer sein soll) abzuliefern. Hat man genügend Kugeln gerettet, so entsteht ein Männchen, das man ebenfalls auf sammeln muß. Trifft man aber beim Schießen ein Mänchen, so verwandelt es sich in einen Zombie. Trifft man eine der Kugeln, na ja, Pech gehabt, dann gibt's eben weniger Punkte, weil nicht vorhandene Kugeln nun mal die Eigenart haben, nicht eingesammelt werden zu können. Überhaupt sollte man aufpassen, worauf man schießt. Viele Gegner verwandeln sich nach einem Treffer in etwas anderes, was meistens auch nicht gerade ungefährlich ist. Manche der Gegner versuchen, die Kugeln zu entfernen. Gelingt es Ihnen, mit einer Kugel den oberen Bildrand zu erreichen, dann wird die Kugel in einen Mutanten verwandelt, der das Schiffchen des Spielers bei Berührung ver-

nichtet. Um dies zu verhindern, muß der Entführer getroffen werden, woraufhin die Kugel wieder zu Boden fällt.

Zum Teil bevölkern derartig viele Objekte den Bildschirm, daß man total den Überblick verliert. Nur gut, daß die Schußfrequenz sehr hoch ist. Vor allem wenn man ein Sondersymbol für Dauerfeuer einsammelt. Womit wir bei den Extrawaffen wären. Dazu ist nicht viel zu sagen, eben die üblichen Sachen wie: Schild, Dauerfeuer, Smart-Bomb usw. Die hat man meist auch bitter nötig. Leider hält die Wirkung der Extrawaffen immer nur für eine kleine Zeitspanne an.

Die Grafiken sind zwar im allgemeinen nicht schlecht, trotzdem, da habe ich auf dem Amiga schon Besseres gesehen. Wirklich gut sind eigentlich nur die übergroßen Sprites, die sich in den höheren Leveln tummeln. Als kleine Zugabe gibt es bei **DATASTORM** noch den Zwei-Spieler-Mode, in dem beide Spieler simultan antreten können. Die Punkte sowie die Anzahl der Leben werden dann zwischen den Spielern aufgeteilt. In diesem Mode macht das Spiel trotz des etwas angegrauten Themas eine Menge Spaß. Besonders erwähnenswert sind noch die Titel- und Endsequenzen, die grafisch echt gut sind. Auch die Musik zu Beginn eines Spiels kann sich hören lassen, obwohl man da besser auf die Kriegsgerausche verzichtet hätte. Dadurch erhöhen sich allerdings die Ladezeiten. Die fallen sowieso schon negativ auf. Während ein Spiel läuft, wird zwar nicht nachgeladen, dafür zieht sich der Rechner nach einem Spiel den kompletten Anfang wieder rein. Deshalb ist die Wartezeit zwischen zwei Spielen unangenehm hoch. Das wird vor allem am Anfang ziemlich stören, da dort ein Spiel ruck zuck vorbei ist.

Alles in allem ist **DATASTORM** sicher kein schlechtes Spiel, die alte Spielidee und der doch ziemlich hohe Preis könnten aber eventuell etliche potentielle Käufer abschrecken.

Ottfried Schmidt

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Bunt gemixt im Pharaonenlook

Programm: Eye of Horus, **System:** Atari ST (nur Farbe), andere Systeme sollen folgen, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller und Muster von:** Logotron, London, England.

Der englische Hersteller **LOGOTRON**, bekannt für qualitativ hochwertige Software, versetzt den Spieler bei seinem neuesten Release **EYE OF HORUS** in die alte, mystische Sagenwelt der Ägypter. Vor vielen

Wandmalereien hauchen, so daß die Geschichte erneut geschrieben werden konnte. Und hiervon soll in **EYE OF HORUS** die Rede sein.

Horus, den der Spieler steuert, verkörpert den Kopf eines Falken mit einem menschlichen Körper, der jedoch im Kampf und im Flug Vogelform annimmt. In seinem zweiten Rachefeldzug gilt es neben der Zerstörung Sets, auch noch die



Horus um Labyrinth: Ballerei + Strategie

Äonen blühte unter dem Gott Osiris die Götterdynastie. Doch Set, seinem neidischen Halbbruder, gelang es eines Tages, Osiris in die Fluten des Nil zu werfen. Obwohl Osiris' Gemahlin, Isis, von der Tat erfuhr, konnte sie ihren Gatten nur noch kurz vor dem Sterben aus den Wellen fischen. In letzter Sekunde zeugten sie ein Kind. Set entdeckte zwar den Leichnam Osiris, welchen er zugleich in sieben Teile zerstückelte und so über das ganze Land verstreute, aber gegen die Geburt vermochte er nichts zu tun. Horus, der Sohn von Isis und Osiris, ward geboren, der bald umfassende Rache an dem Mörder seines Vaters üben sollte. Zu einer späteren Zeit, als schon Menschen das geheiligte Land bevölkerten, tobte dieser Zweikampf erneut auf, weil nämlich in einer Königspyramide bei der Darstellung dieser Sage wichtige Passagen vergessen wurden. Osiris mußte in seiner Hilflosigkeit Leben in die

sieben Teile von Osiris' Leichnam, die in der ganzen Pyramide verstreut sind, in einer Kammer zusammenzutragen. Eine wichtige Hilfe stellen insgesamt 19 gut verborgene Amulette dar, die Horus mit besonderen Eigenschaften ausstatten oder gar seine Mutter Iris und Anubius, den Führer zum Totenreich, herbeirufen, eine nützliche Hilfe für den sonst auf sich allein gestellten Streiter. Zu jenen kurzzeitigen Eigenschaften zählen Unverwundbarkeit oder eine bessere Bewaffnung im Vergleich zu seinen Papyruspfeilen am Boden und den Kugeln, die er im Fluge ausspuckt. Ein Reiz von **HORUS** liegt darin, erst einmal die verschiedenen Möglichkeiten herauszufinden, die sich mit den zahlreichen Amuletten ergeben. Ferner ist das Finden von Schlüsseln zum Lösen des Spieles unablässig, denn erst diese geben zum Teil versperrte Aufzüge in dem Labyrinth in-



Ähnlichkeiten zufällig?

nerhalb der Pyramide frei. Aber auch so hat die Pyramide einiges an Gemeinsamkeiten zu bieten, wie man schon nach wenigen Sekunden feststellen wird. Harmlose Wandmalereien entpuppen sich urplötzlich als tödliche Gegner, die es auf des Spielers Energie abgesehen haben. Auch sonst macht „einiges“ Ungetier dem Spieler das Leben verdammt schwer. Bemerkenswert sind die ständig variierenden Angriffsmuster, einmal ganz abgesehen von den zahllosen Gegnern. Trotz der stärksten Bewaffnung ist man deswegen noch lange nicht vor Energieverlusten gewappnet.

Während der ersten Spielereien konnte ich mich meist nur wenige Minuten halten. Bald nämlich waren alle drei Leben verbraucht. Am besten erschien es mir später, die Gegner von hoher Warte, sprich als Vogel anzugreifen, was aber wiederum den Nachteil hat, daß man so keine lebensnotwendigen Gegenstände aufnehmen kann. Mein Zwischenfazit: EYE OF HORUS ist nur etwas für den wahren Profi, der echte Kunststücke am Joystick vollbringen kann, sonst droht der baldige Bildschirmtod.

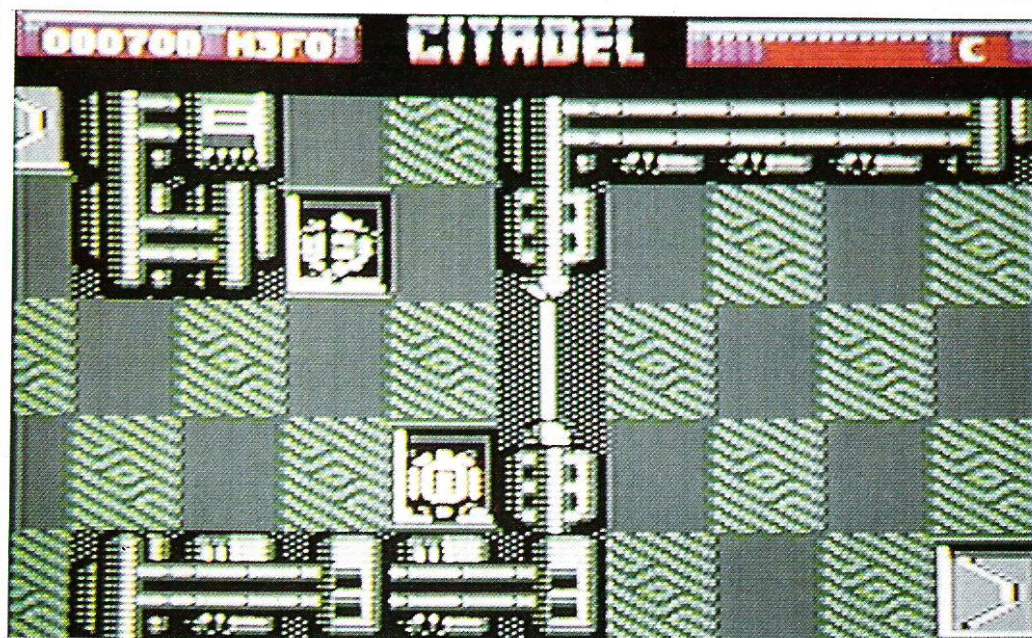
Aber auch grafisch trumpft EYE OF HORUS regelrecht auf. Zwar fiel das Scrolling aufgrund des ständigen „Nachziehens“ etwas dürftig aus, was aber von der übrigen Grafik vollauf wettgemacht wird. Bildhübsche Wandmalereien gepaart mit einer fast perfekten Animation der eigenen Spielfiguren und Gegner – was wollt Ihr mehr?

Die vier verschiedenen Level in der Pyramide wurden allesamt nett in Szene gesetzt. Dazu ertönt noch ein Sound à la Sindbad & Konsorten wie auch fetzige Soundeffekte. Die Highscore-Tabelle läßt sich übrigens abspeichern.

EYE OF HORUS ist wieder einmal ein Beweis für LOGOTRON's hochwertige Software. Ein ASM-Hit ist (leider) nicht daraus geworden, spielbar erweist sich jedoch das Game allemal. Besonders die hammerharten Gegner lassen nur Profis zum Zuge kommen. Aber ohne Strategie läuft auch wenig, denn nur mit Ballern durchforstet man kein Labyrinth. Alles in allem, durchaus lohnenswert.

Torsten Blum

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	8



Programm: Citadel, **System:** C64, **Preis:** ca. 45 DM, Disk, ca. 35 DM Kass., **Hersteller:** Electric Dreams, England, **Muster von:** Activision

Gut gemischt = Besser als Standard

Auf irgendeinem fernen Planeten wurden verlassene Städte entdeckt – erbaut von einer längst ausgestorbenen Rasse. Neugierig, wie die Menschen nun mal sind, wurde eine Forschungssonde dorthin entsandt. Doch die wurde, kaum, daß sie die ersten Bilder lieferte, zerstört. Immerhin wußte man nun, daß die uralten Verteidigungsanlagen noch immer funktionieren. In aller Eile wurde eine ferngesteuerte Spezialsonde entwickelt. Der Spieler steuert diese Sonde mit dem Auftrag, die Verteidigungsstellungen zu vernichten und die Stadt zu erforschen. Die Stadt ist in neun Stockwerke eingeteilt, die alle der Reihe nach aufgesucht werden müssen. Innerhalb einer jeder Etage existieren Transmitter, die die Sonde in andere Bereiche der Ebene beamten, und Aufzüge, die zum Aufsuchen der nächsten Ebene dienen. Ein Level (eine Ebene) gilt als geschafft, wenn der Aufzug gefunden und benutzt wurde. Vom Grafikaufbau und auch dem Spielgeschehen her ähnelt es sehr stark den Spielen *Paradroid* und *Shadow Skimmer*. Die eigene Sonde läßt sich in vier Richtungen steuern und kann in acht Richtungen schie-

Ben. Überall in einer Ebene sind Klappen zu sehen. Diese öffnen sich, wenn die Sonde in ihre Nähe kommt. Darunter verbergen sich entweder Droiden, Geschütze, Schalter oder aber Bonus-Gegenstände, welche die Schußkraft erhöhen oder den Energie-Vorrat auffüllen. Die Schalter dienen dazu, Lasersperren auszuschalten. Die Droiden und Geschütze haben alle besondere Eigenheiten: Manche schießen in vier, andere in acht Richtungen. Die einen schießen schnell hintereinander, die anderen langsam. Einer der Droiden-Typen schießt z.B. gar nicht, er versucht, die Sonde zu rammen.

Für jede Art von Gegner kann eine eigene Strategie festgelegt werden, z.B. ob man sie vertikal, horizontal oder diagonal angreift, eben je nach der Richtung, in die der Gegner feuern kann.

Die Sonde hat aber noch eine weitere Fähigkeit: Sie kann einen Fangstrahl aussenden, der die Geschütze so manipuliert, daß sie für eine Weile nicht auf die Sonde schießen. Der Strahl kann aber noch mehr: Er dient auch dazu, die Schalter für die Lasersperren zu betätigen. Wendet man ihn auf einen feindlichen Droiden an, so kann dieser als Drohne benutzt werden. Er folgt dann der Sonde und wendet sich immer in die

Richtung, in die man schießt. Auf diese Weise läßt er sich prima als Schutzschild verwenden. Leider kann immer nur ein Droide zur gleichen Zeit eingefangen werden.

Das Spielgeschehen ist aus der Vogel-Perspektive zu verfolgen. Die einzelnen Ebenen – sie werden als Plattform dargestellt – scrollen sehr flüssig. Dabei sind die Ebenen zum Teil so groß, daß man sich glatt „verlaufen“ kann. Das Anlegen von Karten ist also, vor allem in den höheren Leveln, sehr zu empfehlen. **Martin Walker**, der Programmierer von **CITADEL**, hat sich echt Mühe gegeben und eine gute Symbiose aus Baller-, Aktion-, Geschicklichkeits- und Labyrinthspiel geschaffen.

Der Sound ist recht gut; während des Spiels sind die üblichen Geräusche, ansonsten aber technisch einwandfreie Melodien zu hören. Die Grafiken liegen in ihrer Qualität etwas über dem Standard, sind also ebenfalls gut. **CITADEL** ist zwar kein Hit, gut ist es aber allemal!

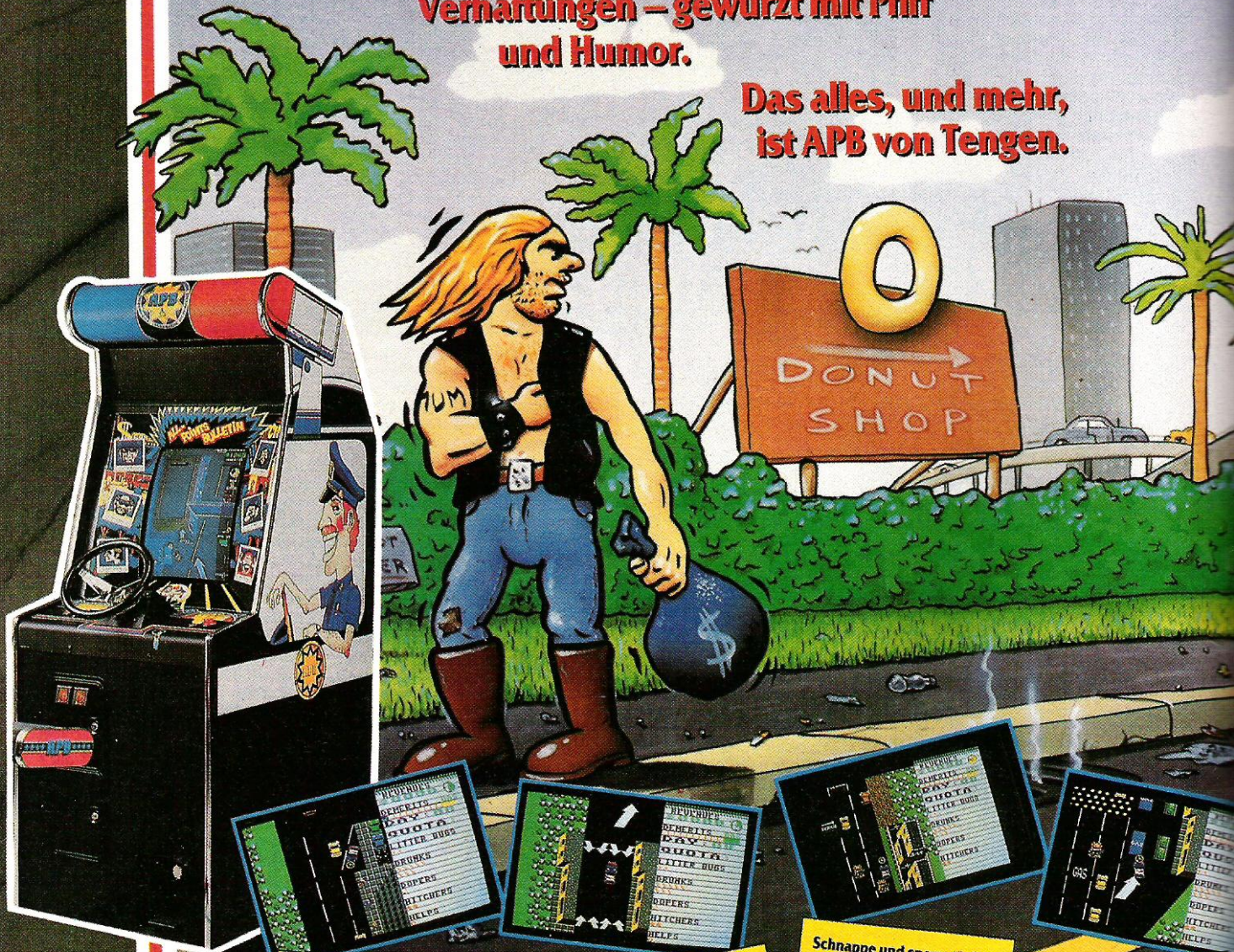
Ottfried Schmidt

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

RIESENSPAß MIT APB: RÄUBER UND GENDARM SPIELEN, WIE NOCH NIE!

Gangster, Gauner und Ganoven gegen Police-Officer Bob... Du bist Officer Bob, der im harten 7-Tage-Streß Gesetzesbrecher und ausgebuffte Kriminelle verfolgt: Geschwindigkeits – Rennen auf den Highways, Verfolgungsjagden mit Schußwechseln und knallharten Verhaftungen – gewürzt mit Pfiff und Humor.

Das alles, und mehr, ist APB von Tengen.



Anhalter mitnehmen und Extra-Geld kassieren!

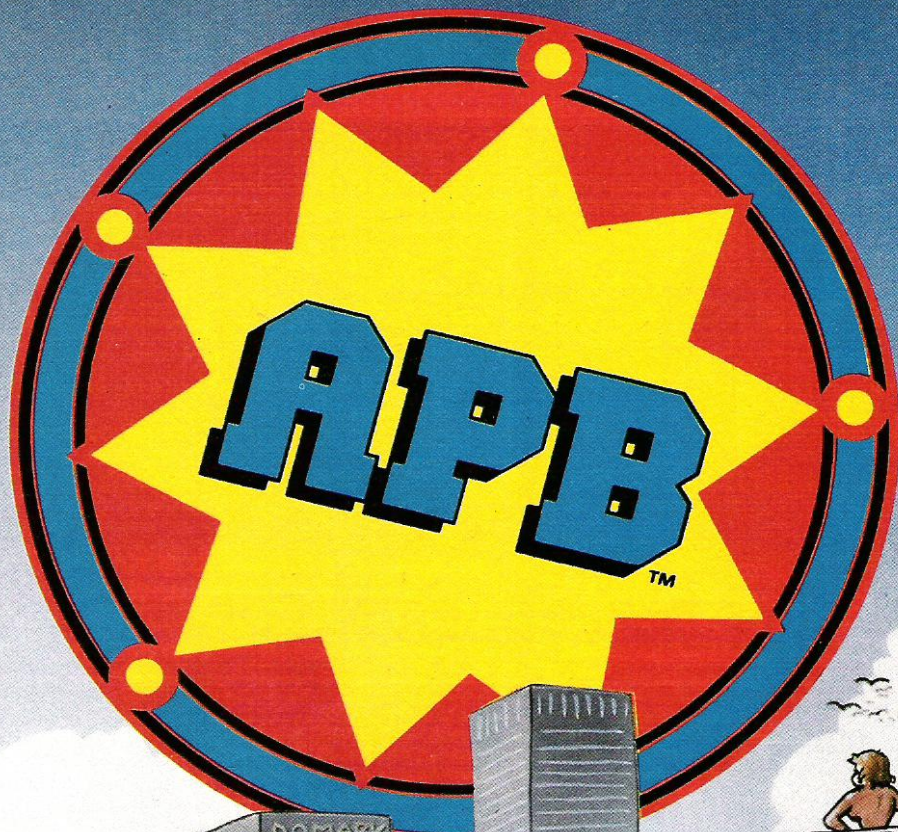
Wähle die Topausrüstung!

Schnappe und sperre täglich Kriminelle ein!

Tankstelle: Anfahren zum Extra-Tanken!

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions.



Hamburg Shop:
Durchfahren und dabei Extra-
Zeit gewinnen!

Polizwache:
Zum Dienstscluß
wieder anfahren!

Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse,
6000 Frankfurt M/90,
Tel: (069) 706050

Deutsche Übersetzung ©BOMICO GmbH

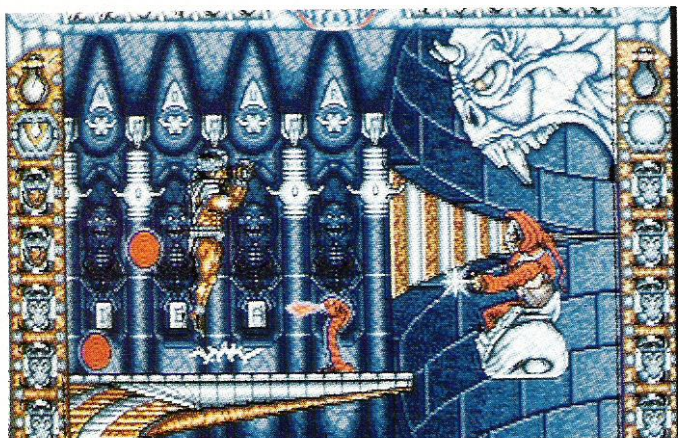
Erhältlich für Systeme: IBM PC, Atari ST, Amiga,
Commodore 64 cassette/disk, Amstrad cassette/disk,
Spectrum +3, Spectrum 48/128

Distributed by

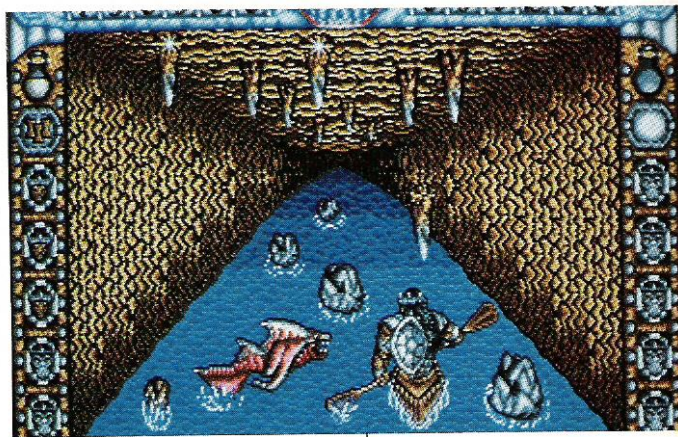
DOMARK

Ferry House, Lacy Road, London SW15 1PR 01-780-2224.

Programmed by Walking Circles.
© 1989, 1987 Tengen Inc. All rights reserved.
Atari Games Corporation



Zauberer brodelt...



... Held bootelt (ST)

Programm: Castle Warrior, **System:** Atari ST, Amiga (beide reingezogen), **Preis:** Ca. 65 DM (ST), ca. 85 DM (Amiga). **Hersteller:** Delphin Software, Paris, **Muster von:** [23].

CASTLE WARRIOR nennt sich das neuste Produkt der französischen Programmiertruppe aus dem Hause DELPHIN SOFTWARE, das in Deutschland von BOMICO vertrieben wird. In diesem Spiel verkörpert Ihr EDELRED den Mutigen und müßt ZANDOR, den bösen Zauberer, der die Mahlzeit des Königs vergiftet hat, finden, um von ihm das Gegenmittel zu erzwingen. Bevor Ihr jedoch die Möglichkeit bekommt, Zandor das Gegenmittel zu entreißen, müssen vier hammerharte Level durchkämpft werden. Der erste Level führt Euch in dunkle Dungeons. In diesen dunklen Verließen geht's richtig heiß her. Schleimige Schlangen und fiese grüne Riesen wollen Euch die Tour vermässeln. Doch da Ihr, als tapferer Krieger, natürlich mit

SOFTcocktail aus Paris

dem Schwertkampf vertraut seit und rein zufällig auch eines dieser Kampfwerkzeuge dabei habt, stellen diese übergroß dargestellten Gegner so gut wie kein Problem dar. Und siehe da - ehe Ihr Euch verseht, seid Ihr schon beim unterirdischen Fluß gelandet (Level zwei). Jetzt kommt der Drache OLISOS mit seinen riesigen Fangarmen, um Euch den Weg zum Fluß zu versperren. An dieser Stelle geriet ich so manchesmal in Verzweiflung, denn der Drache schießt nicht nur Feuerbälle, sondern greift auch mit seinen krakenmäßigen Fangarmen um sich. Um das „Vieh“ zu erledigen, müßt Ihr fünf Treffer landen und, ab geht's in den dritten Level. Hier geht's verdammt Dragons-Lairmäßig ab: Ihr durchquert mit 'nem „Paddelboot“ den Fluß und müßt mit einem Schild bewaffnet, gegen Eure Angreifer vorgehen. Habt Ihr auch diese

Hürde erfolgreich überwunden, so „begrüßt“ Euch JIBBA (Level vier). Dieser Obermotz fliegt in dreidimensionaler Space-Harrier-Manier auf Euch zu, und Ihr müßt, auf'nem Drachen sitzend, versuchen, dieses Teil niederzumachen, um anschließend gegen den ultramiesen Zandor anzutreten. Zandor hat's aber ganz schön drauf und schleudert Euch die Zaubersprüche nur so entgegen. Doch geschickt wie Ihr seid, trifft Euch natürlich kein einziger dieser magischen Schüsse. Falls es Euch nun noch gelingen sollte, Zandor fertigzumachen, kommt eine triumphale Rückkehr auf Euch zu.

CASTLE WARRIOR ist eine Mischung aus diversen anderen Spielen, die es bereits seit längerer Zeit für die meisten Compis gibt (Dragons Lair, Space Harrier, Dungeon Master), doch leider ist die ansonsten gute Animation sehr müde, d.h. man

könnte dem Helden während des Laufens theoretisch die Schuhe besohlen, so lahm bewegt er sich. Zeichnerisch wurde dieses Game ganz gut in Szene gesetzt, auch der Sound ist guter Durchschnitt. Amigamäßig klingt die Musi natürlich etwas voller, doch auch auf dem ST kommt die musikmäßige Untermalung ganz gut rüber.

Trotz des besseren Sounds halte ich die Amiga-Version für überteuert, denn sie kostet 20 (!) Steine mehr als die ST-Fassung! CASTLEWARRIOR ist ein SOFTCocktail, der aber noch lange nicht zum Longdrink wird. Schade eigentlich, denn von den Bio-Challenge-Leuten hätte ich mehr erwartet.

Torsten Oppermann

	(Amiga/ST)
Grafik	7/7
Sound	8/6
Spielablauf	7/7
Motivation	5/5
Preis/Leistung	5/7

5 AUF EINEN STREICH



»THE STORY SO FAR - gute Zusammenstellung zu einem Superpreis!«

Programm: The Story so far - Vol 2, **System:** C-64 (angeschaut), Amstrad, Spectrum, **Preis:** Ca. 35 Mark (Kass.) & etwa 50 Mark (Disc.), **Hersteller:** Elite, Walsall, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

„Elefanten werden immer kleiner und Flöhe immer größer gezeichnet, als sie in Wirklichkeit sind.“, so lautet einer meiner Knüddelverse. Bei THE STORY SO FAR - VOL 2 von ELITE trifft der Vergleich mit dem Elefanten zu: Unscheinbare Verpackung, keine Screenshots, aber ein gewaltiger Inhalt - halt „elefantös“! Insgesamt fünf Titel befinden sich auf den zwei Disketten, die

ich aus ihrem Schlafhole und in das Laufwerk schiebe. Fünf Programme, die einst - und das ist gar nicht mal so lange her - in den Charts auf den obersten Plätzen zu finden waren. ELITE hat gut daran getan, diese Zusammenstellung auf den Markt zu werfen!

HOPPING MAD ist wohl der schwächste Titel dieser Compilation, obwohl das Hüpfen mit dem Bällchen schon ein kleiner Leckerbissen ist. OVERLANDER folgt auf dem Fuße. Hier betätigen wir uns als Freeway-Driver, der nicht nur die Straße, sondern auch die Feinde im Auge behalten muß. Stark. BEYOND THE ICE PALACE führt uns ins Action-Reich der Fantasy. Mit Pfeilen und Bögen unterwegs im Eispalast erleben wir ein echt ansprechendes Action-Adventure, das auch ein bisschen schwierig ist. Mit LIVE AND LET DIE finden wir ein relativ junges Produkt in der Sammlung. Bond düst auf dem

Wasser herum wie der Teufel. Feindliche Minen, Boote und Helicopter werden zerstört; Felsbrocken umfahren...

Last but not least hätten wir den starken Titel SPACE HARRIER. Es ist immer noch einer der besten Programme im 8bit-Bereich. Der einsame Kampf des Mannes mit dem Rucksack-Antrieb und der Super-Wumme hält uns in Atem.

So bleibt mir nichts weiter zu sagen. Man kennt diese Programme ja schon. Wer sich diese Kompilation entgehen läßt, muß weiter suchen, bis er ein geeignetes Geschenk für Weihnachten, Geburtstag, Namenstag, Hochzeit, Taufe... gefunden hat. Manfred Kleimann

Gesamteindruck:	
Grafiken	7 - 11
Sounds	8 - 11
Spielabläufe	8 - 11
Motivation	8 - 11
Preis/Leistung	11

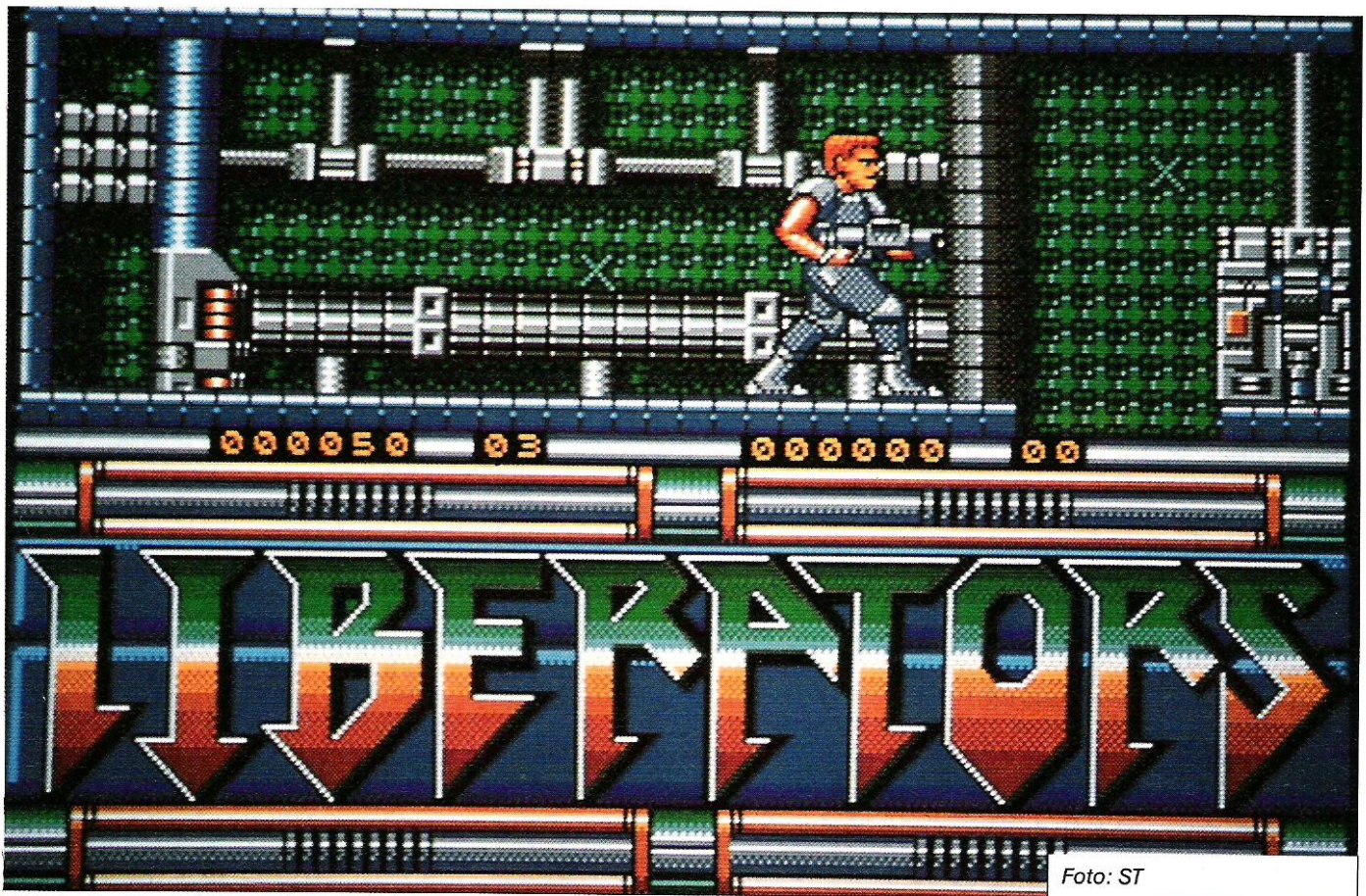


Foto: ST

»HÖLLEN-RASIERER«

Programm: Hell Raiser, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 Mark., **Hersteller:** Exocet Software, London, England, **Muster von:** Exocet, England.

Zwei Disketten, drei Action-Level, drei Plattform/Labyrinth-Stages und Ein- oder Zwei-Spieler-Option – das ist **HELL RAISER**, das neue Stumpfsinn-Baller-Game von **EXOCET**. Nachdem die Company mit *Foundations Waste*, *Phantasm* und *Hyperdome* produkt- und qualitätsmäßig startete, wurde erstmalig eine schöpferische Kunstpause eingelegt. EXOCET-ade, dachte man schon; doch nun ist der Software-Produzent wieder von den Toten zurückgekehrt. Das Ergebnis: EXOCET London...

Wiedereinmal hat man sich aufs Kopieren von altbekannten Shoot-em-Up-Elementen verlegt, die aneinandergereiht genau das ergeben, was wir hier vorliegen haben: Eine Art von „Compilation“ innerhalb eines Titels. Gleich vorweg: „Rai-

serisch“ ist die Story und das Dargebotene nun wirklich nicht. Die „Hölle“, in die man sich begibt, äußert sich im sogenannten „Pseudo-Spielismus“, ein Krankheitssyndrom, dessen Angriffspunkt das Labyrinth (Innenohr) ist und der gesamte Verlauf des 8. Hirnnervs (Statoacusticus). Auswirkungen auf das leibliche Unwohl des Testers: Ich (Manfred) klagte einige Zeit über anhaltende Schwindelanfälle, anfallartiges Kopfweh, Brechreiz, schwere Gleichgewichtsstörungen, Verdauungsbeschwerden (ha, ha), Hämorrhoiden und Taubheit des linken Ohrs.

Wie selbstverständlich wird nun das große Werk, HELL RAISER zu beschreiben, nach diesen Voraussetzungen?

Nun, wie böse Redakteur-Zungen behaupten, hätte ich meine besten Ideen normalerweise (nachweislich) auf der Toilette, in stabiler Sitzhaltung und Ohrhörer rechts (Zappa – mono!). Vom Örtchen – immer noch benommen – zurückge-

kehrt, verfaßte ich diese Short-Story:

Der HELL RAISER beginnt mit der *Exolon*-artigen Einführung, wo man als Soldier mit Wumme im Anschlag aus einer Station zunächst den Weg ins Freie finden muß. Man beachte, nicht allzuviel Leben in der Anfangssequenz zu verlieren. Um dies zu verhindern, läuft man nach rechts, läßt sich durch ein Loch fallen, geht nun nach links zum Teleporter (Stück nach oben – man wird nun gebeamt), latscht dann wieder nach rechts, erneut durch 'n Loch in der Decke nach unten, um schließlich nach links marschierend, den Weg zum zweiten Level zu finden. Die angreifenden Gegner müssen vernichtet werden, bevor sie den Helden selbst erreichen. Dies ist relativ einfach.

Im zweiten Teil dann geht's zum „gewöhnlichen“ Ballerspiel à la *R-Type*: Komplette Angriffswellen und -formationen müssen abgeschossen werden, um Zusatz-Waffen, in Form von Symbolen deutlich gemacht, zu er-

halten. So kämpft man sich halt durch, wie man es schon von anderen Games dieser Gattung gewohnt ist. Und dies geht immer so weiter...

Der „Höllens-Rasierer“, wie wir das EXOCET-Produkt genannt haben, ist eine reine Mischung aus verschiedenen Ideen, die schon des öfteren über unseren Screen flimmerten. Dabei ist das Game technisch nicht mal schlecht; es ruckelt kaum, und die Grafiken sind durchaus ansprechend. Den Sound halte ich für das Beste an diesem Gamelein, das aufgrund des relativ günstigen Preises vermutlich einige Freunde finden wird. Trotzdem, es wird nichts Neues, Originelles geboten. Es ist halt herkömmliche Ballerei pur – eine Art Genre, dem ich persönlich fast nichts mehr abgewinnen kann.

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	5
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Marios Kollegen in Neuseeland

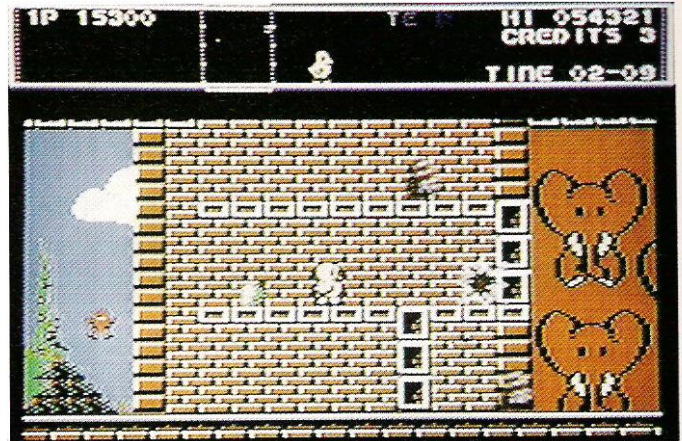
Programm: The Newzealand Story, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (getestet), C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, Preis: ca. 85 DM 16-Bit-Disk., ca. 50 DM 8-Bit-Disk., ca. 40 DM Kass., **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** [18], [7], [1]

Seit den Tagen jener denkwürdigen *Super Mario Bros.* gab und gibt es immer wieder Versuche, neue Varianten dieses Hüpf- und Plattformspiels zu kreieren. Mit Erfolg, wie es scheint, denn mittlerweile gibt es eine eigenständige Gattung der sogenannten „Jump-and-Run-Games“, bei denen gehüpft, gelaufen und geflogen werden muß. Auch TAITO ließ es sich nicht nehmen, einen eigenen Beitrag zu diesem Genre zu liefern, ging dabei aber ganz eigene Wege. So wurde die Spielhandlung anstatt in mystische Welten ins real existierende Neuseeland verlegt, mit einem Kiwi (gemeint ist der Vogel, nicht die Frucht!) als Hauptdarsteller. Unser Held lebte glücklich im Zoo von Auckland, bis eines Tages ein psychotisches Walroß auftauchte (keine Ahnung, was das sein soll, aber in der Musikszene gab's auch schon diverse Songs mit dieser Bezeichnung) und alle Artgenossen von unserem Kiwi zwecks Auffüllung seiner Speisekammer mitnahm. Klar, daß das Leben in totaler Einsamkeit nicht jedem Freude macht, und so kommt es, daß der letzte verbliebene Kiwi sich aufmacht, ganz Neuseeland nach seinen Freunden

zu durchforsten; die **NEWZEALAND STORY** beginnt.

OCEAN hat nun den Versuch unternommen, erstmals ein Jump-and-Run für die 16-Bitter umzusetzen und hat sich von TAITO die Lizenzen besorgt. Aufgeteilt ist das Spiel, wie so viele andere, in verschiedene Levels, wobei jedes Level vier Runden besitzt. Und, wie könnte es anders sein, in der letzten Runde eines jeden Levels wartet ein Endgegner. Um nun die Artgenossen des Kiwis zu befreien, müßt Ihr lediglich in jeder Runde den Käfig finden, in dem einer der Kiwis gefangen gehalten wird. Der Weg dorthin ist gespickt mit den verschiedenen Gegnern, von denen sich die meisten in luftigen Höhen aufhalten und mit Speeren und Pfeilen auf den Helden schießen. Dieser kann natürlich ebenfalls mit Pfeilen um sich werfen und an einigen Stellen zusätzliche Waffen oder Fluggefährte ergattern. Da die Feinde ebenfalls mit seltsamen Fluguntersätzen ausgerüstet sind, kann der Kiwi ihnen die Dinger ganz einfach klauen, indem er draufspringt. Da die Berührung mit Feinden sowieso nicht zum Tode führt, werden die bösen Kreaturen ganz einfach runtergeschubst. Der Kiwi kann jedoch noch mehr: Gerät er ins Wasser, setzt er sofort einen Schnorchel auf und beginnt zu schwimmen; eine Sauerstoffanzeige sorgt dafür, daß er nicht zu lange unter Wasser bleibt.

OCEAN muß man in diesem Zusammenhang das Lob machen, alle Features des Automaten-



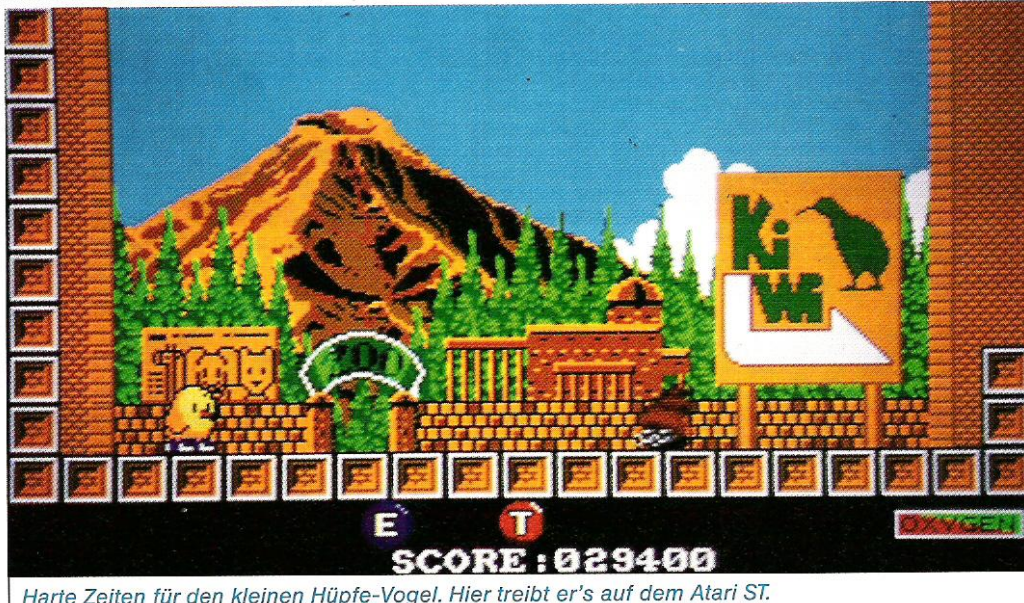
„Kiwi“ auf dem 64er

spiels gut konvertiert zu haben. Die Sprites sehen witzig aus und sind ordentlich animiert, die einzelnen Runden sind verzwickelt geschickt angelegt und bieten genügend Irrwege und Fallen. Ideenreich ist auch das Auftauchen der Gegner: Unvermittelt erscheint eine Tür auf dem Screen und spuckt einige der schweren Jungs aus. Solltet Ihr gar den Endgegner des ersten Levels erreichen (was ja passieren kann), könnt Ihr von ihm (einem Walroß) verschluckt werden und müßt dann im Inneren des Magens weiterkämpfen, während Magensäure von oben herabtröpft...

THE NEWZEALAND STORY ist ein sehr hektisches Hüpfspiel und actionbetont. Die einzelnen Runden sind wahrlich kein Zuckerschlecken und machen exaktes, geschicktes Steuern und eine gute Ballertechnik nö-

tig. Trotzdem bewahrt das Spiel seine Originalität und zeigt einiges an neuen Ideen, die zu meist im Detail stecken. Anfangs war ich ein wenig skeptisch, ob es OCEAN schaffen würde, die Umsetzung vom Automaten auf den Heimcomputer gut hinzubekommen, denn schließlich hat diese Firma seit *Wizball* eigentlich nichts Berauschendes mehr geleistet. Doch ich wurde positiv überrascht: Technisch gibt es bei den 16-Bit-Fassungen wenig auszusetzen. Die Animation ist okay, der Sound durchschnittlich, aber nicht unbedingt schlecht. Nur das Vier-Wege-Scrolling ruckt (unverständlicherweise) mal wieder auf **beiden** Rechnern, aber in einem erträglichen Maß. Ein wenig seltsam mutet hingegen das Spiel auf dem C-64 an: Die Grafik ist recht spröde und haut einen nicht gerade vom Hocker, der Sound ist gut bis sehr gut. Dafür ist der Schwierigkeitsgrad in dieser Fassung ungefähr doppelt so hoch wie bei den 16-Bittern. Dem Spielspaß ist das nicht gerade zuträglich, denn auch auf dem Amiga und ST wird's haarig genug. Das einzig Störende bei diesen beiden Fassungen ist eigentlich nur der Preis von ca. 85 DM, den ich für ein Spiel dieser Art für überzogen halte. Einzige Erklärung für diese Preispolitik scheint mir die Lizenzgebühr zu sein, die sicherlich recht happig ausgefallen ist. Schade drum, denn zu einem günstigeren Preis wäre NEWZEALAND STORY eines Hitsterne würdig.

Michael Suck



Harte Zeiten für den kleinen Hüpf-Vogel. Hier treibt er's auf dem Atari ST.

(Amiga/Atari ST/C-64)	
Grafik	8 8 6
Sound	8 8 9
Spielablauf	9 9 7
Motivation	10 10 8
Preis/Leistung	8 8 7



KORONA SOFT



C 64	Kass / Disk
BÖRSENFIEBER	--,- / 53,-
CURSE OF THE AZURE BONDS	--,- / 69,-
FORGOTTEN WORLDS	33,- / 43,-
HEATWAVE	33,- / 43,-
HIGHLIGHTS	--,- / 43,-
HILLSFAR	--,- / 61,-
HOSTAGES	33,- / 49,-
KICK OFF	29,- / 33,-
LEONARDO	33,- / 43,-
LIZENZ ZUM TÖTEN	33,- / 43,-
NAVY MOVES	--,- / 43,-
OIL IMPERIUM	--,- / 43,-
RED HEAT	33,- / 53,-
RICK DANGEROUS	33,- / 43,-
RODEO GAMES	33,- / 43,-
ROGER RABBIT	--,- / 43,-
SILKWORM	33,- / 43,-
SOCCER SQUAD	33,- / 43,-
SPECIAL ACTION	43,- / 53,-
SPITTING IMAGE	33,- / 43,-
STAR TREK	29,- / 49,-
TEST DRIVE 2	--,- / 53,-
TEST DRIVE 2 / CAR DISK	--,- / 29,-
THE NEW ZEALAND STORY	33,- / 43,-
U.S. NAVY SEALS	--,- / 43,-
ULTIMA TRILOGY (1-3)	--,- / 53,-
ULTIMA V	--,- / 79,-
VOKABELTRAINER LATEIN	--,- / 53,-
XYBOTS	33,- / 43,-
YUPPIE'S REVENGE	33,- / 49,-

CPC	Kass / Disk
CRAZY CARS 2	33,- / 43,-
EMLYN HUGHES SOCCER	29,- / 43,-
HEATWAVE	33,- / 53,-
LIZENZ ZUM TÖTEN	33,- / 43,-
RED HEAT	33,- / 53,-
SOCCER SQUAD	33,- / 43,-
TIMES OF LORE	33,- / 43,-

Atari ST	
ASTAROTH	79,-
BIO CHALLENGE	69,-
CASTLE WARRIOR	59,-
CHARIOTS OF WRATH	59,-
DARK FUSION	59,-
EMMANUELLE	59,-
F-16 FALCON	79,-
F-16 FALCON MISSION DISK	61,-
FORGOTTEN WORLDS	61,-
KICK OFF	43,-
KULT	59,-
LIZENZ ZUM TÖTEN	59,-
OIL IMPERIUM	61,-
PERSONAL NIGHTMARE	89,-
POLICE QUEST II	79,-
RED HEAT	61,-
RICK DANGEROUS	79,-
RODEO GAMES	79,-
RVF HONDA	79,-
SILKWORM	61,-
TANKATTACK	79,-
THE NEW ZEALAND STORY	59,-
WATERLOO	79,-

IBM	
BARBARIAN	79,-
CURSE OF THE AZURE BONDS	89,-
FINAL FRONTIER	79,-
HILLSFAR	79,-
INSTANT FACILITIES	43,-
OIL IMPERIUM	61,-
PROPHECY	79,-
RODEO GAMES	79,-
SAVAGE	79,-
SPACE QUEST III	89,-
TAKE DOWN	79,-
ULTIMA TRILOGY (1-3)	69,-
WATERLOO	79,-

Sega	
ALEX KIDD III: IN HIGHTECH LAND	79,-
ALTERED BEAST	89,-
CALIFORNIA GAMES	89,-
GOLVELLIUS	89,-
RAMPAGE	89,-
RASTAN	89,-
THE BASEBALL	89,-
TIME SOLDIERS	89,-
VIGILANTE	89,-

Amiga	
BIO CHALLENGE	69,-
CASTLE WARRIOR	79,-
CHARIOTS OF WRATH	59,-
EMMANUELLE	59,-
F-16 FALCON	89,-
F-16 FALCON MISSION DISK	61,-
FORGOTTEN WORLDS	61,-
GRAND PRIX CIRCUIT	79,-
GUNSHIP	79,-
HANSE	69,-
KICK OFF	43,-
KULT	59,-
LIZENZ ZUM TÖTEN	59,-
LORDS OF THE RISING SUN	89,-
MURDER IN VENICE	79,-
OIL IMPERIUM	61,-
PERSONAL NIGHTMARE	89,-
RED HEAT	79,-
RICK DANGEROUS	79,-
RODEO GAMES	79,-
RVF HONDA	69,-
SHOOT'M UP CONSTRUCTION KIT	89,-
SIM CITY	89,-
SPITTING IMAGE	59,-
VERMEER	79,-
WATERLOO	79,-
WAYNE GRETZKY	79,-

Nintendo	
ALPHA MISSION	79,-
ANTICIPATION	89,-
DOUBLE DRIBBLE	89,-
TOP GUN	89,-

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versandkosten:

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + 8,- DM.
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Name:	Disk	Cass.
_____ Straße:		
_____ PLZ/Ort:		
_____ Telefon:		
_____ Alter:		
_____ Computersystem:		

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Programm: Wicked, **System:** Amiga, Atari ST (beide getestet), **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Electric Dreams, England, **Muster von:** Activision, England.

Gut gegen Böse, Schwarz gegen Weiß, das Yin und das Yang, dies ist das Karma. Keine Angst, ich bin nicht unter die Gurus gegangen (mein Amiga aber schon des öfteren). Dieser ewige Kampf, der die Menschheit schon seit Urzeiten beschäftigt hat, wurde von **ELECTRIC DREAMS** modernisiert und in den Computer verlegt. Der Spieler verkörpert dabei das Gute, der Computer das Böse. Vom Prinzip her kann man **WICKED** als Ballerspiel bezeichnen, doch das wäre viel zu einfach. Um dieses Spiel zu bestehen, ist auch einiges an strategischem Geschick notwendig. Nachdem man die guten Titelfeffekte hinter sich gebracht hat, darf man unter den zwölf Tierkreiszeichen eines aussuchen, in dem man die Sterne dieses Sternbildes vom Wachstum des Bösen befreien muß. Vom Startpunkt aus kann im-

mer eines von drei möglichen Systemen ausgewählt werden. Im Uhrzeigersinn (die Auswahl-scheibe ist rund) werden die Level immer schwieriger. Nach der Beendigung eines Levels gelangt man immer wieder in dieses Menü. Auf dem Bildschirm erscheint eine sechsstrahlige, brennende Sonne – sie wird vom Spieler gesteuert. In der Mitte ist ein großes Symbol zu sehen. Entweder eine Sonne, das gute Symbol, oder ein dunkler Mond, der für das Böse steht. Dann rast noch ein Dämon durch die Gegend, der auf den Spieler

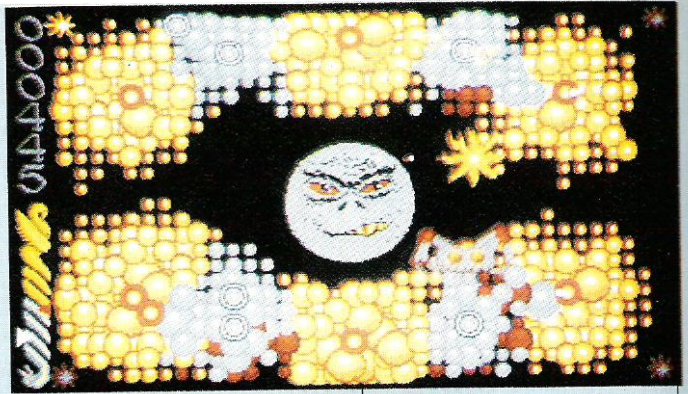


Foto: Amiga

Der ewige Kampf

schießt, und es geht um die Pforten des Guten und des Bösen. Den Dämon kann man durch Beschuß bekämpfen, wobei es aber das Problem gibt, daß man ihn nur dann verwunden kann, wenn es Tag ist.

Nachts, in den Stunden, in denen das Böse regiert, ist er unverwundbar. Aus den Pforten heraus breitet sich das gute

und das böse Wachstum aus. Ziel des Spiels ist es, das gute Wachstum so zu steuern, daß die Pforten des Bösen davon überwuchert werden. Natürlich versucht der Gegner das gleiche. Er ist sogar im Vorteil, denn während das böse Wachstum alles überwuchern kann, muß für das gute erst ein Weg freigekämpft werden. Ab und zu bilden sich an den Pforten beider

Seiten Sporen, aus denen neue Pforten entstehen können. Auch dabei gibt es einiges zu beachten. Die bösen Sporen bleiben für kurze Zeit dort, wo sie entstanden sind und fliegen dann umher, um sich irgendwo niederzulassen. Die Sporen des Guten müssen aber vom Spieler aufgesammelt und an den Ort gebracht werden, wo sie sich vermehren sollen. Dabei können die Sporen aber nur dort abgesetzt werden, wo sich schon gutes Wachstum befin-

Schlicht, aber nicht schlecht

Programm: Two to One, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, C-64, **Preis:** Amiga/ST/PC ca. 50 Mark; C-64 ca. 40 Mark (Disk.), ca. 30 Mark (Kass.), **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** Kingsoft.

Das einfachste Spielprinzip kann oft den meisten Spaß bringen. Dies zeigt sich wieder einmal an **KINGSOFT's** neuem Programm **TWO TO ONE**. Die Idee des Games ist simpel:

Zwei miteinander verbundene Kugeln müssen durch ein Labyrinth bewegt werden, ohne daß Hindernisse und äußere

Begrenzung berührt werden. Die beiden Kugeln sind grün und orange eingefärbt; auf dem Bildschirm erscheinen nun Kreise – ebenfalls grün oder orange –, die von der Kugel entsprechender Farbe berührt werden müssen. Im Ein-Spieler-Modus sind die beiden Kugeln durch eine starre Linie miteinander verbunden; spielt man zu zweit, so befindet sich zwischen den Kugeln eine lose, schwankende Schnur. Aufgabe ist es also, wie gesagt, immer die Kugel der entsprechenden Farbe als erstes zum Zielpunkt zu bewegen und diesen zu berühren. Hierzu kann das Gebil-

de mit dem Joystick horizontal und vertikal bewegt werden, durch Feuerknopfdruck und gleichzeitiges Betätigen des Joysticks kann es gedreht werden. So ist es möglich, die Kugeln an den Hindernissen vorbei zu den Kreisen zu steuern. Berührt man die Hindernisse trotzdem, so muß man wieder vom Ausgangspunkt an beginnen und verliert eines der Leben. Ein Zeitlimit (angezeigt durch die abnehmende Farbe in den Kreisen) sorgt für einen spannenden, mitunter hektischen Ablauf des Geschehens. Besonderen Spaß aber macht **TWO TO ONE** im Zwei-Spieler-Modus. Hier ist echte Teamarbeit gefragt; zum Koordinieren der Aktionen bleibt wenig Zeit, Feeling ist da schon eher vonnöten. Wäre das Spiel ein wenig preiswerter, so hätte ich bei der Frage nach der Vergabe eines Hitsterns keinen Moment gezögert. Bei einem Preis von rund 50 Mark muß aber schon berücksichtigt werden, daß Grafik wie auch Sound ziemlich bescheiden ausgefallen sind. Dennoch ist mit **TWO TO ONE** ein Spiel weit über dem Durchschnitt entstanden, das getrost empfohlen werden kann.

Bernd Zimmermann

Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Programm: Black Magic, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 60Mark, **Hersteller:** EAS/Procovision, Herne, **Muster von:** EAS.

BLAKE MAGIC heißt das neue **EAS**-Produkt, erschienen unter dem Label **PROCOVISION**. Bei diesem Game handelt es sich um ein Kletter-, Hüpf-, Sammel- und Schießspiel im *Mario-Bros*-Stil, das mit einem rasanten Handlungsablauf durchaus zu gefallen weiß.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines kleinen Zauberers, Venzius mit Namen, der Level für Level Diamanten aufsammeln und die hierfür vorgesehenen Körbe damit füllen muß. Allerdings kann man immer nur vier Diamanten auf einmal tragen, dann wird es Zeit zum Abladen. Hat man alle Körbe gefüllt, so ist jeweils ein Level überstanden.

Ein Zeitlimit sorgt dafür, daß das Geschehen recht hektisch wird und daß man immer auch versuchen sollte, planvoll vorzugehen. Denn: Zeitersparnis spielt eine große, wenn nicht die entscheidende Rolle bei **BLACK MAGIC**. Hat man es nämlich geschafft, alle Körbe zu füllen (was optisch durch eine Verfärbung der Spielfigur von Blau in Grün angezeigt wird), so muß man sich schleunigst zum Ausgang des Levels begeben, der erst jetzt passierbar ist. Natürlich hat man auch



Ein paar Farbtupfer...



det. Es ist also eine ganze Menge zu beachten. Die bösen Sporen können z.B. vernichtet werden, solange sie sich am Entstehungsort befinden. Dies kann durch Darüberfahren oder Beschießen geschehen. In unregelmäßigen Abständen erscheint statt der Sonne oder des Mondes eine Tarot-Karte, woraufhin ein Kristall durch die Gegend fliegt. Eine Raupe versucht alsdann, diesen Kristall vom Bildschirm zu schieben. Sammelt der Spieler diesen Kristall ein, so können die verschiedensten Dinge geschehen – gute und böse. So kann zum Beispiel dadurch die Ausbreitung des Wachstums beschleunigt werden, aber leider eben das Wachstum beider Seiten. Der Spieler kann aber auch Sonderwaffen und Energie erhalten. Anhand der Tarot-Karte kann abgelesen werden, ob der Kristall etwas Positives oder etwas Negatives bewirkt, die entsprechenden Bedeutungen muß man aber selbst herausfinden.

Die Grafik des Spiels ist eigentlich nur Mittelmaß, die Effekte aber, die haben es zum Teil in sich. Das Aufrollen der Ster-

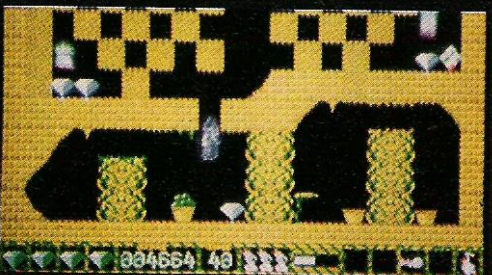
nenkarte zum Beispiel. Oder die Anfangs- und Endsequenzen. Bei beiden Rechnerversionen ist die Grafik absolut identisch. Auch im Spielablauf gibt es keinerlei Unterschiede. Die gibt es beim Sound. In beiden Versionen werden Digi-Sounds benutzt. Etwas merkwürdig ist, daß beim Amiga einige Sounds vorkommen, die es beim ST nicht gibt und umgekehrt. Auch die Begleitmusiken zum Spiel sind total verschieden. Beide sind gut, doch während beim Amiga eine düstere, getragene Melodie erklingt, ist das Ganze beim ST etwas rokkiger. Ich persönlich finde zwar, daß die Amiga-Musik besser zum Spiel paßt, bin aber der Meinung, daß dies eine reine Geschmacksache ist. Beide Spiel-Versionen sind auf alle Fälle ihr Geld wert. Vor allem, weil hier mal eine etwas ungewöhnliche Idee gut umgesetzt wurde.

Ottfried Schmidt

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Diamantenfieber

auf zahlreiche Gegner nicht verzichtet, die Venzius das Leben zusätzlich erschweren. Gegen sie gibt es andererseits auch Waffen, die aber erst einmal gefunden und aufgenommen werden müssen. Erdbeeren lassen die Energiereserven wieder ansteigen, die durch das Ablegen der Diamanten (Venzius neben die Körbe stellen und Feuer drücken) wie auch durch andere Aktionen abnehmen.



Der rasende Bernd in der Hitze des Gefechts.

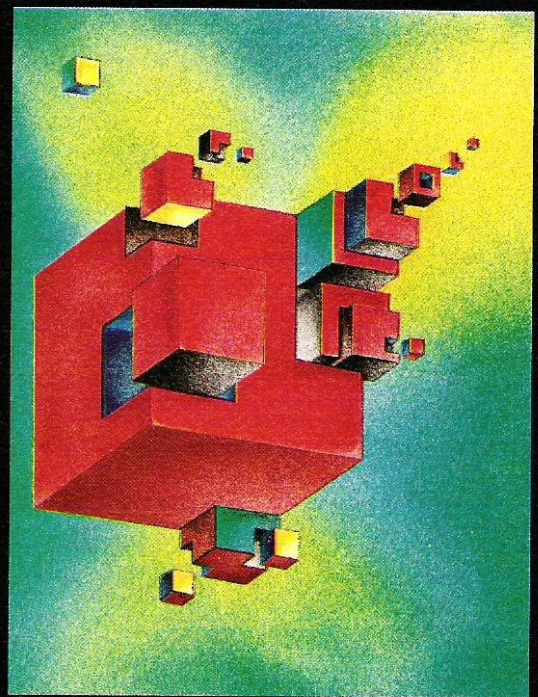
Der Screen ist in zwei Bereiche aufgeteilt: Die Oberwelt (wolkenähnliche Plattformen mit Leitern und Trampolinen) und die labyrinthartige Unterwelt. Hat man die Schaufel an sich genommen, so kann man sich hier unten auch einen Weg durch Sand und Geröll bahnen. Alles in allem ist BLACK MAGIC ein Programm, das nicht unbedingt durch Originalität besticht, sich insgesamt aber gut spielen läßt. Gravierndster Nachteil ist wohl die fehlende Pausenfunktion oder – falls sie doch vorhanden sein sollte – die Tatsache, daß sich die Anleitung über ihre Existenz aus-

schweigt. Angesichts des Mankos, daß die zur Verfügung stehende Zeit schon ziemlich knapp bemessen wird, ist dies schon ein kleines Hindernis. Und so wird man es nicht leicht haben, die Bonusrunden zu erleben, die alle paar Level gespielt werden können. Insgesamt aber ein Spiel, das Spaß machen kann. Noch mehr Spaß allerdings würde es sicherlich machen, wenn es zu einem etwas angemesseneren Preis an den Mann gebracht würde.

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Genius



Erhältlich für Amiga 500, 1000 und 2000 (komplett in deutsch)

logisch kombinieren und gewinnen ...

Genius ist ein neues Kombinationsspiel im dreidimensionalen Raum. Sie als Spieler haben die Aufgabe, Ihren ganzen Verstand einzusetzen, um die farblichen Flächen der Würfel in maximal 29 Versuchen pro Spiel herauszufinden. Bei Genius kommt durch die unendlich vielen Farbkombinationen keine Langeweile auf.

- 50 Level im Wettkampfmodus
- High-Score-Liste
- voll mausgesteuert
- Spielstand speicherbar



SOFTWARE 2000

Die neue Art von Computerunterhaltung ...

Informationen? Coupon ausfüllen, 2,- DM in Briefmarken beifügen und abschicken.

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Software 2000 • Lübecker Str. 10 • 2320 Plön

Besuchen Sie uns auf der AMIGA 89 Stand 215

PC-Engine-Catch: Mit Hängen und Würgen

Endlich wieder neue Sportsoftware für die Nobelkonsole, möchte man als sportbegeisterter **PC-Engine-Fan** meinen, denn nach Hits wie *WORLD COURTTENNIS* und *POWER LEAGUE BASEBALL* kann ich zumindest den Hals nicht mehr vollkriegen. Zu gut, zu atemberaubend war das bisherige „Angebot“. **WRESTLING** vom japanischen Hersteller **HUMAN CREATIVE** gliedert sich nahtlos in die Reihe „friedlicher“ Sportspiele, wenn auch das von Show geprägte Wrestling-Geschäft etwas härter gesotten scheint. Diesem Testbericht schließt sich noch ein kurzer Erfahrungsteil an, der eventuelle Verständnisschwierigkeiten beim Studium der Anleitung von vorne herein ausräumen soll (für zusätzliche Auskünfte: Tel. 0081-5634723-891).

Programm: Wrestling, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Human Creative, Japan, **Muster von:** [28].

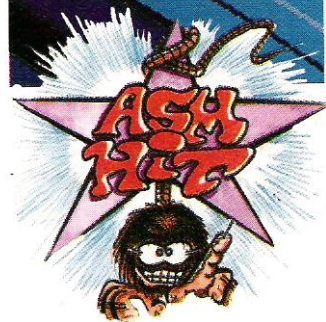
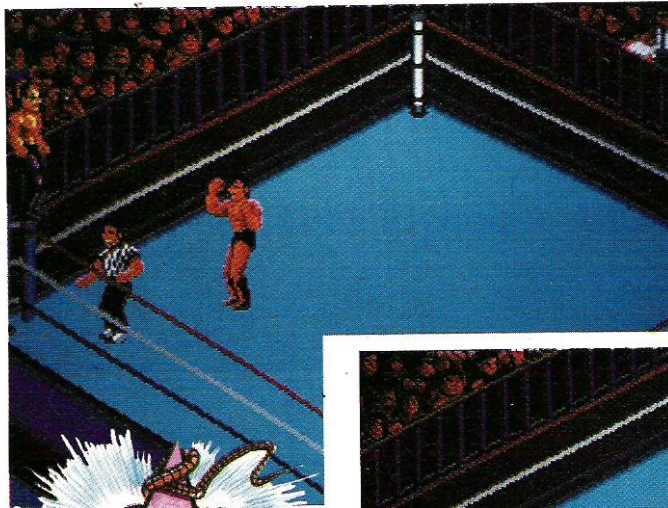
Vom Aufbau her ähnelt **WRESTLING** ein wenig dem schon genannten **WORLD COURT TENNIS**. So wird der Spieler schon im Anfangsmenü auf verschiedene „Austragungsmodi“ stoßen. Neben dem stinknormalen Kampf Mann gegen Mann und dervon anderen Catch-Spielen bekanntem Tagteam-Action (bis zu vier Spieler gleichzeitig!) steht noch ein besonderer Leckerbissen auf dem Programm, ein 5 vs 5 Elimination-Match, in dem zwei Mannschaften zu je fünf Recken gegeneinander antreten. Der Spieler hat die Wahl zwischen 16 Athleten, die allesamt ihre Vor- und Nachteile besitzen. Da ist es natürlich besonders schwierig, einen absoluten Topstar zu nennen, denn mit den richtigen Mitteln kann jeder jeden schlagen. Gerade der Computer erweist sich in der Anfangsphase als nahezu unbesiegbar, wie man oft leidvoll am „eigenen“ Leib spüren wird. Ohne ein ausgiebiges Training und somit besseres Beherrschen der Steuerung liegt der eigene Spieler öfter am Boden, segelt eher aus dem Ring oder wird glattweg vermöbelt, als daß er auch nur einen Griff landen wird. Die Möglichkeiten, wenn man sie denn einmal „erlernt“ hat, sind aber ungeahnt. Im und außerhalb des Ringes geht deshalb auch voll die Post ab. Vom Schwitzkasten und der kräftezehrenden Beinschere über allerlei Dropkicks sowie Sprünge von den Seilen auf den wehrlosen Gegner steht einem eine riesige Palette zur Verfügung. Vor allem die Show gehört zum Big Business. Realistisch geht's also allemal zu. Lediglich bei Grafik und Animation wurde etwas gespart. Dennoch hebt sich **WRESTLING**

von allen anderen Produkten dieses Genres ab. Der Bildschirm zeigt immer nur einen kleinen Ausschnitt des Geschehens, so daß meines Erachtens alles wesentlich lebendiger und actiongeladener abläuft. Über das Scrolling gibt es zum Glück nichts zu meckern. Die Animation der Spielfi-

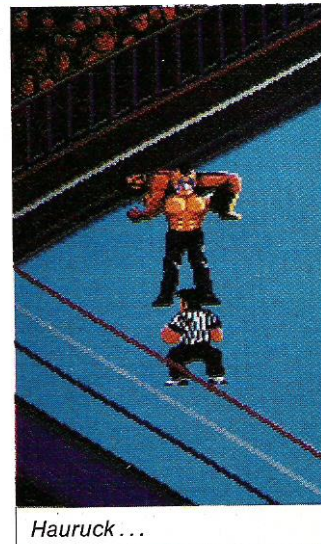
wirklich nett in Szene gesetzt wurde. Auch die übrige Ringgrafik macht sich eigentlich ganz gut. Nett wurde auch das Auswahlmü gestaltet, in dem die 16 Catcher vor dem Match präsentiert werden. Die Soundausgabe zeugt von üblicher PC-Engine-Qualität, obwohl die Sprachausgabe des

spielt die ungeahnte Realitätsnähe auch bei **WRESTLING** eine große Rolle, läßt dieses Spiel zu einem echten Hit werden. Beenden wir nun aber den eigentlichen Test

Grafik/Animation	7
Sound	7
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	9



guren geht gerade noch in Ordnung, wenn ich mir bei den einzelnen Kampfsequenzen doch mehr Animationsphasen gewünscht hätte. So wirkt das Ganze etwas ruppig, was aber bei der hohen Geschwindigkeit nicht allzusehr ins Gewicht fällt. Die einzelnen Kämpfer gleichen zum Glück im Ring nicht wie ein Ei dem anderen, ein Manko, das viele andere Games „auszeichnete“. Besonders gut wußte das lebhaft Publikum zu gefallen, das



Hauruck ...

Schiedsrichters ähnlich wie bei **POWER LEAGUE BASEBALL** voll in die Hose ging. Aber gerade die Spielfreude schafft wieder einmal den gewohnten Flair, der den Erfolg bisheriger Sportspiele auf der PC-Engine ausmachte. Zudem

... und wenden uns dem Erfahrungsteil (**ASM-PLAYING-TIPS**) zu, der einige Tips und Tricks zu Steuerung und den Eigenschaften der jeweiligen Recken liefern soll. Zunächst jedoch noch kurz etwas über die Regeln von **WRESTLING**. Bei den einzelnen Matches gilt der Modus „Best of Three“, d.h. Sieger ist derjenige, der von drei Kämpfen zwei für sich entscheiden kann. Der gängige Weg zum Sieg führt über das Schultern des Gegners für drei Sekunden. Daneben bringt auch die Aufgabe eines Catchers die Entscheidung. Gerade bei einer großen Erschöpfung eines Athleten kann dieser sich schlecht aus schmerzhaften Griffen des Gegners befreien, was bald zu einer Aufgabe führt. Zu guter Letzt entscheidet noch die Disqualifikation den Ausgang eines Kampfes, nämlich wenn man 20 Sekunden außerhalb des Ringes oder fünf auf den Seilen verbleibt. Nun aber zur Handhabung: Zum Steuern des eigenen Kämpfers sind „lediglich“ die beiden Buttons, die RUN-Taste sowie das Steuerkreuz notwendig; die SELECT-Taste verschafft einem die nötige Pause während eines Kampfes. Bei dem Ansetzen eines Griffes, Wurfes etc. kommt es immer auf die Stellung des eigenen Wrestlers zum Gegner an. Per Steuerkreuz läßt sich der Catcher durch den Ring bewegen. Befindet er sich in gehöriger Entfernung zum Gegner, so ver-

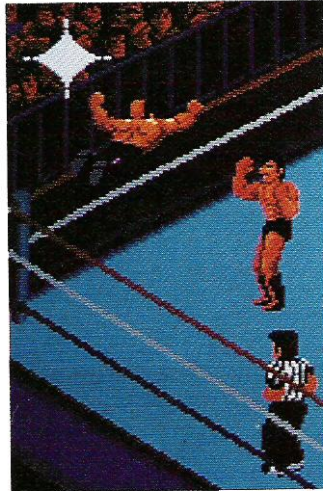
Wrestler	Größe/Gewicht	Steuerung im Nahbereich: I/II/RUN (Gegner liegt)/RUN (Gegner steht)	Steuerung bei Griffhaltung: II/RUN/I + up/I + down/I + right/I + left (letzten beiden Optionen nur bei Wrestler 15)	Hochklettern an Seilen
	186 cm/105 kg	Kick/Tritt/Armverrenker/Sprungkick	Slam/thailändischer Schwitzkasten/Suplex/Armbrecher	ja
	193 cm/113 kg	Kick/Boxhieb/Beinschere/Sprungkick	Suplex/Schwitzkasten/Suplex/Piledriver	ja
	185 cm/110 kg	Kick/Boxhieb/"Rückensitz"/Sprungkick	Slam/thai. Schwitzkasten/Suplex/Piledriver	ja
	190 cm/120 kg	Kick/Boxhieb/Sleeperhold/Sprungkick	Slam/thai. Schwitzkasten/Suplex/"Schraubenzieher-Kloppe"	nein
	200 cm/150 kg	Tritt/Boxhieb/Sleeperhold/Sprungkick	Slam/Rückenbrecher/Suplex/Piledriver	nein
	180 cm/100 kg	Drehung + Sprungkick/Kick/Beinschere/Sprungkick	Superslam/thai. Schwitzkasten/Suplex/Armbrecher	nein
	192 cm/120 kg	Tritt/Boxhieb/Armverrenker/Kick	Slam/Suplex/Kopfstoß/"Schraubenzieher-Kloppe"	ja
	190 cm/120 kg	Tritt/Boxhieb/Sleeperhold/Sprungkick	Slam/Stemmen des Gegners/Suplex/Piledriver	nein
	192 cm/110 kg	Tritt/Kick/Beinschere/"Kampfroлле"	Suplex/thai. Schwitzkasten/Suplex/Piledriver	ja
	185 cm/105 kg	Kick/Schlag mit flacher Hand/Beinschere/Sprungkick	Slam/thai. Schwitzkasten/Suplex/Piledriver	nein
	190 cm/115 kg	Kick/Boxhieb/"Rückensitz"/Sprungkick	Slam/thai. Schwitzkasten/Suplex/Piledriver	nein
	192 cm/122 kg	Kick/Boxhieb/Sleeperhold/Sprungkick	Slam/thai. Schwitzkasten/Suplex/"Schraubenzieher-Kloppe"	nein
	201 cm/145 kg	Kick/Boxhieb/Sleeperhold/Sprungkick	Slam/Rückenbrecher/Suplex/Piledriver	ja
	180 cm/102 kg	Drehung + Sprungkick/Kick/Beinschere/Sprungkick	Superslam/Schwitzkasten/Suplex/Armbrecher	nein
	190 cm/115 kg	Kick/Boxhieb/Würgen am Hals/Kick	Slam/Rückenbr./Würge/"Schraubenzieher-Kloppe"/Würgen am Hals_2/"Super-Würgegriff"	nein
	203 cm/152 kg	Kick/Boxhieb/Sleeperhold/Sprungkick	Superslam/Stemmen des Gegners/Suplex/Piledriver	nein

anlaßt ihn ein Druck auf die RUN-Taste, von Seil zu Seil zu laufen, was sich durch Drücken in irgendeine Richtung beenden läßt. In ziemlich naher Entfernung zum Gegner bewirkt die Betätigung der RUN-Taste einen Sprung oder dergleichen (siehe Tabelle). Ebenfalls können Boxhiebe, Kicks etc. verteilt werden, und zwar per Button I und II (siehe Tabelle). Von der richtigen Position aus läßt sich meist ein wirkungsvoller Treffer anbringen.

Die eigentlichen Aktionen könnt Ihr nur in der Griffhaltung (beide Konkurrenten Arm in Arm) realisieren, was näher in der Tabelle aufgeschlüsselt wurde. Lediglich beim Drücken des Buttons II mit gleichzeitiger Richtungsangabe agieren alle gleich, indem sie nämlich ihren Gegner in die angegebene Richtung schleudern. Im Gegensatz zu den vier Ecken, wo der Geschleuderte beim Aufprall zusammenbricht, schleudern die Seile den Recken zurück, was neue Gemeinheiten eröffnet. So kann der andere Spieler nun per Druck auf Button I (Kick oder Tritt), Button II (Boxhieb oder Chop) sowie der RUN-Taste (Hechtsprung in Richtung Gegner) den „zurückfedernden“ Wrestler umnieten (Timing!).

Wenn der Gegner irgendwann am Boden liegt, so läßt er sich

jederzeit mittels Knopf II an den Haaren hochziehen oder via Knopf I schultern. Beim Hochziehen bleibt es natürlich nicht aus, daß der Gegner für kurze



„Plattgemacht!“

Zeit erschöpft. Diese Situation (der Gegner hechelt) erlaubt eine Umklammerung des Gegners von hinten. Aus dieser Haltung könnt Ihr nun per RUN-Taste je nach Kämpfer verschiedene Würge- und Verrenkungsgriffe ansetzen sowie durch Betätigen einer der beiden Buttons zum gefährdeten Brückenwurf ansetzen, was

manchmal auch zu einem Schultern des Gegners führt. Ebenfalls kann der Wrestler zu jedem Zeitpunkt, wenn der Gegner am Boden liegt (auch außerhalb des Ringes), an einer der vier Ecken auf die Seile klettern und von dort auf den Zusammengebrochenen „segeln“. Einfach in die Ecke bewegen und irgendeinen der zwei Buttons drücken, schon klettert man die Seile hoch. Sollte sich der andere mittlerweile erholt haben, nur das Steuerkreuz in Richtung Ringmitte bewegen und so wieder herunterklettern. Auf Bottonndruck (auf jeden Fall vordem fünf Sekunden!) springt der Athlet los, gegebenenfalls vorher nach außen lenken, um aus dem Ring herauszuspringen. Leider können aber nicht alle Catcher an den Seilen hochklettern.

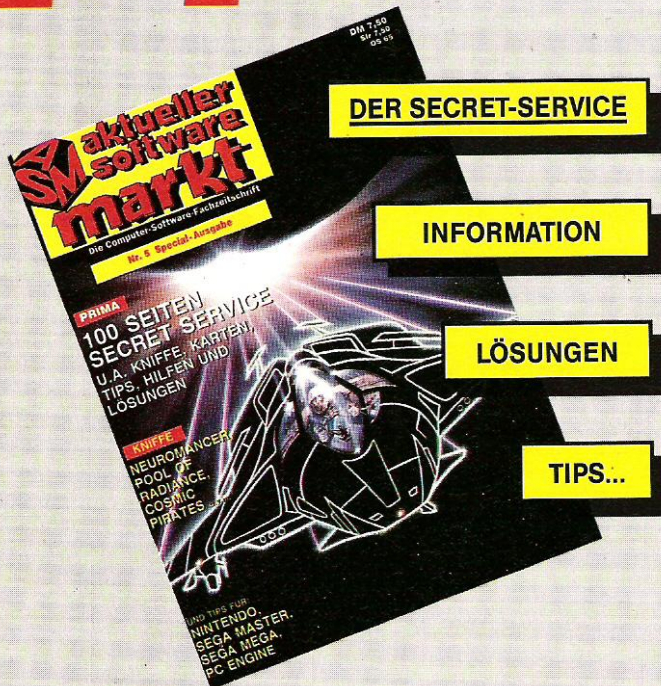
Zu Beginn eines Matches sollte man den Gegner erst einmal kräftig aufmöbeln, um ihn so richtig „fertig“ zu machen. Im Anschluß daran könnt ihr Euch nun an gewagtere Griffe wagen, da sie vorher kaum Wirkung zeigen würden. Auch sollte man immer ein Auge auf die Maße des Herausforderers werfen, denn ein 3-Zentner-Bulle läßt sich zu Beginn nur ungern mit einem Überkopfwurf (Suplex) auf die Matte schmeißen, wogegen leichte Hüpfen einen solchen Wurf in der Anfangsphase

gekonnt abfangen. Aus Würgegriffen und anderen Verrenkungen sowie Schulterungen befreit man sich am besten durch vehementen Tastendruck. Bei der Tagteam-Konkurrenz erfolgt der Wechsel, indem man direkt in die eigene Ecke geht und einen der zwei Buttons sowie das Steuerkreuz in Richtung Seile betätigt. Jetzt sollte man möglichst noch den Gegner festhalten, während der eigene Mann mit einem netten Magentritt den Kampf fortführt (ungeahnte Möglichkeiten!). Ebenso kann man als Außenstehender in brenzligen Situationen (Klammergriffe, Schulterungen) kurzzeitig in den Ring steigen (einer der Buttons genügt) und den Mitstreiter durch einen Kick befreien. Auch außerhalb des Ringes läßt sich kräftig mitmischen (die 20 Sekunden-Regel aber nicht vergessen). Der Ring wird am besten in der Mitte zwischen zwei Eckpfosten betreten (durch Betätigung eines Buttons). Damit wäre eigentlich auch schon alles gesagt. Es bleibt mir nur noch, Euch auf die folgende Tabelle zu verweisen, in der Ihr Informationen zu den 16 Catchern findet. Viel Spaß bei diesem schweißtreibenden Game. Oder, um im Metier zu bleiben: Hals- und Beinbruch!

TORSTEN BLUM

Zwei Extras, die es in sich haben ...

Anzeige



DER SECRET-SERVICE

INFORMATION

LÖSUNGEN

TIPS...

BEREITS IM HANDEL



DIE SZENE

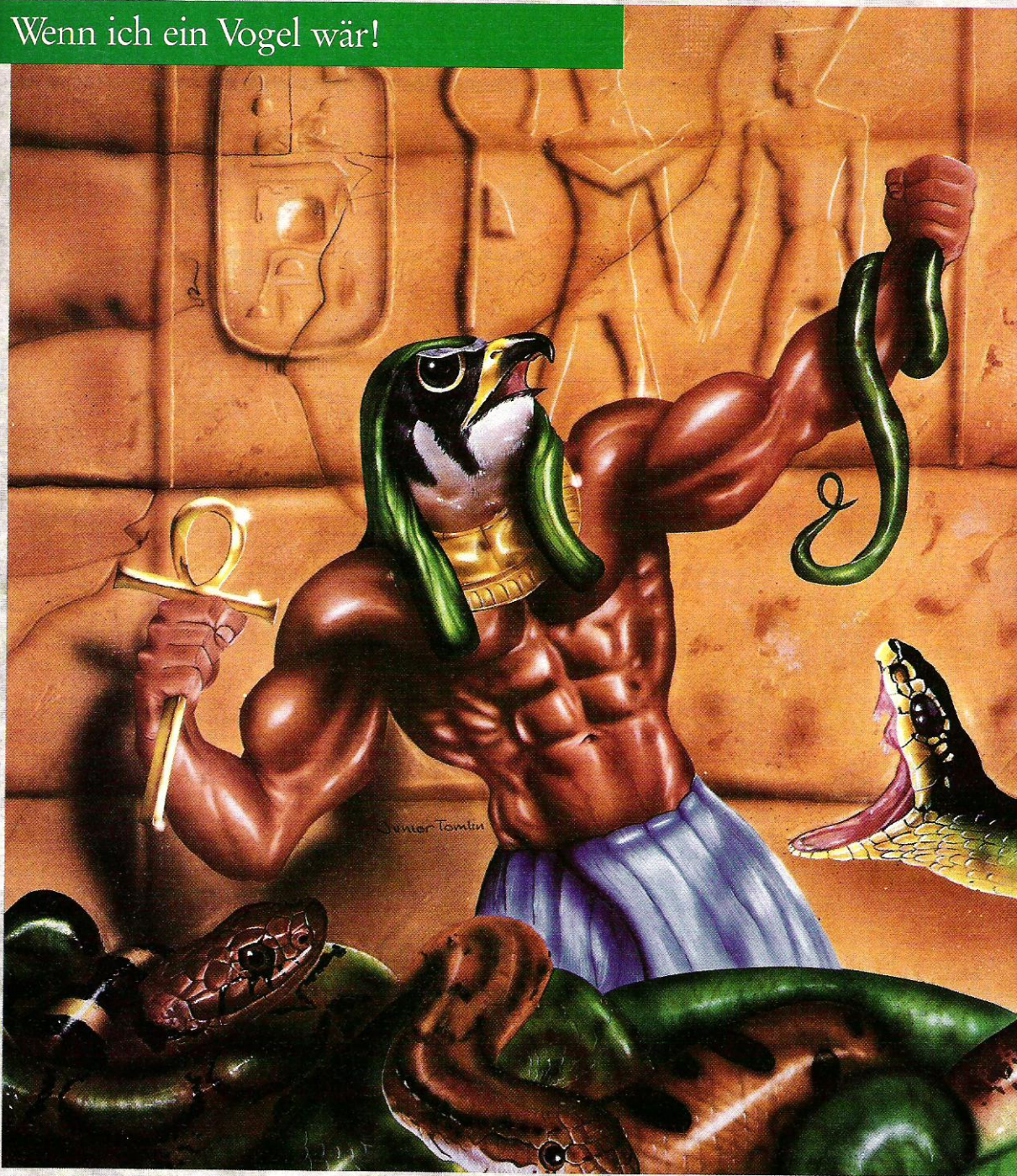
BACKGROUNDS

INTERVIEWS

NEWS...


SEIT 28. AUGUST AM KIOSK

Wenn ich ein Vogel wär!



LOGOTRON versetzt uns mit EYE OF HORUS in das alte Ägypten. Ort des Geschehens ist eine Pyramide, in der sich ein ruhender Pharo in 7 Einzelteile aufgelöst hat. 44 Räume bestimmen den Ablauf der Handlung, wobei der Held die Aufgabe hat, die Mumie wieder instandzusetzen. Schlüpfen Sie in die Gestalt eines ägyptischen Kriegers oder verwandeln Sie sich, wenn nötig, in einen Vogel. Das Auge von Horus gibt's für alle Abenteurer, die einen AMIGA, ATARI ST, COMMODORE C 64 oder PC ihr eigen nennen.

Ein phantastisches Arcade-Adventure — natürlich von LOGOTRON.

Informationen? 
Coupon ausfüllen und abschicken

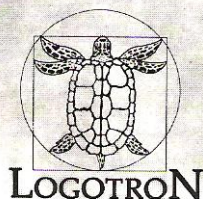
Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 10/89



Ariola Soft

Das Programm

DAIMAKAIMURA:

»On the road again«

Daß die Mega-Drive-User nicht gerade mit Modulen für ihr System überhäuft werden, dürfte wohl eine allgemein bekannte Tatsache sein. Alle Jubeljahre erscheint nun aber doch ein Modul für die „dicke Kiste“ von Sega, wie just mit „Daimakaimura“ geschehen. Dies ist der japanische Titel des Ghosts 'n' Goblins-Nachfolgers, der bei uns wohl Ghouls 'n' Ghosts heißt und teilweise recht eindrucksvoll die Fähigkeiten der 16-Bit-Maschine zeigt. In Sachen Grafik und Sound steht dieses Spiel anderen Sega-Produkten sicherlich nicht nach, und ich tendiere sogar dazu, es als das beste bisher erschienen Game fürs Mega Drive zu nominieren. Wenn auch für teures Geld zu erstehen, Daimakaimura könnte sich lohnen. Lest selbst..

Programm: Ghouls 'n' Ghosts,
System: Sega Mega Drive,
Preis: ca. 140 Mark, **Hersteller:** Sega/Capcom, **Muster von:** [28]

Den ersten Teil dieser Jump-and-Run-„Kleinserie“ dürfte eigentlich fast jeder Heimcomputeruser zumindest vom Namen her kennen. Ghosts 'n' Goblins war nun einmal (zumindest auf dem C-64) eine der besten Automatenumsetzungen überhaupt. CAPCOM hat seit einiger Zeit den Folgeautomaten in den Spielhallen, und der erfreut sich ähnlicher Beliebtheit, ist **GHOULS 'N' GHOSTS** doch eine sinnvolle und mit einigen neuen Features versehene Fortsetzung des alten Spiels. Die Umsetzung fürs Mega Drive hat man bei **SEGA** vorgenommen.

Wie auch im ersten Teil geht es höchstwahrscheinlich um die ritterliche Errettung einer hübschen, jungen, schwarzhaarigen usw. Prinzessin oder etwas in der Art. Ich hätte das zwar gerne genauer in der Anleitung nachgeschlagen, aber leider habe ich im Japanisch-Unterricht in der Grundschule nicht richtig aufgepaßt. Ich weiß nämlich nicht mehr, was das Zeichen mit dem horizontalen Balken, den beiden eingesetzten tangentialen Seitenarmen, den drei sich überschneidenden Winkeln und den hübschen Füßchen unten und links bedeutet – Pech gehabt!

Zum Trotze all dieser Hindernisse haben wir herausgefunden, wie die Steuerung funktioniert, was mit kleinen Bildern erklärt wird, und konnten somit die nähere Untersuchung einzelner Levels vornehmen.

Natürlich steuert man wieder den alten Recken, der laufen, springen, sich ducken und seine Waffen einsetzen kann. Wieder findet sich der Held in seinem 2D-Szenario, in dem er sich auch diesmal wieder bevorzugt nach rechts und oben bewegt, um in seinem Zeitlimit das Levelende zu erreichen. Diesmal scrollt im Hintergrund eine zweite Ebene parallax mit – die hat zwar keinen Einfluß auf den Spielverlauf, sieht aber



hübsch aus und gibt der hervorragenden Grafik mehr Tiefe. Besonders hier hat man viel geleistet. Fast alle Sprites sind gut und einfallsreich gezeichnet, sowie hübsch animiert.

»Ghouls 'n' Ghosts: Ich kenne nichts Besseres für diese Konsole!«

An Grafik sieht man z.B. im ersten Level Galgen (mit und ohne Behang), Kreuze, Pranger, (animierte!) Guilloutinen, etc. Als Besonderheit kommt in diesem Level ein Regenguß mit ordentlichem Sturm vor, gegen

den unser Held ankämpfen muß. An Gegnern trifft man hier auf Sensenmänner, Geier, später im Level auf totenkopfschleudernde Pflanzen, die wie Lagerfeuer aussehen, aus dem Boden wachsende Ranken,



Hier ein Beispiel für hübsche Hintergrundgrafik

wirbelnde Bibermutanten oder so und Schweine, die einem manchmal auf die Rüstung kot... (ehrllich!), was den Verlust derselbigen bedeutet.

Im zweiten Level springen Schildkröten umher, geht man durch eine Sandgrube, an einem Gebirge von Totenschädeln vorbei, durch ein Erdbebengebiet. An Ideen mangelt es den Herstellern also nicht. Natürlich ist am Ende eines jeden Levels ein Endgegner zu finden, den zu besiegen nicht ganz einfach ist – klar.

Aber auch nun hat es kein Ende. Von Zeit zu Zeit tauchen im Spiel Schatzkisten auf. Diese enthalten entweder vorteilhafte Gegenstände, wie z.B. die goldene Power-Rüstung, die ich im Anschluß noch erklären werde. oder es kommt ein Zauberer aus ihr heraus, der einen, erlegt man ihn nicht vorher, entweder zeitweilig in einen Greis mit Stock oder eine Ente Quak verwandelt – beides sieht einfach genial aus!

Nun aber zu der Rüstung, der goldenen. Wer sie hat, hat's gut, denn mit ihr kann man, je nach der derzeit benutzten Waffe, eine Superwaffe aktivieren, einfach indem man die Taste B so lange hält, bis eine Kraftanzeige, welche erscheint, wenn man die Rüstung 'aufsammelt', mit gelber Farbe gefüllt ist, und das Symbol, das die jeweilige Waffe anzeigt, blinkt. Nun läßt man die Taste B los und betrachtet das Feuerwerk. Glücklicherweise kann man dieses Superwaffe nicht sehr oft einsetzen. Das 'Aufladen' dauert doch etwas lang, und so wird das – schwierige – Spiel nicht zu leicht. Um den Sound nicht zu kurz kommen zu lassen: Er ist toll und paßt super zum Spiel. Erstklassig gruselig und extragut polyphon. Wer ein Mega Drive sein Eigen nennt, der sollte auch GHOULS 'N' GHOSTS besitzen. Ich kenne nichts Besseres für diese Konsole! Ulrich Mühl

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	6

PUBERTÄT AUF JAPANISCH

DER SPACE- BURNER



Schwupp ... wieder auf den Hintern gefallen:

Programm: Wondermomo, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** Leisuresoft, Gamesworld, Dynatex.

Wie ein japanisches Mädchen zur ausgereiften und schlagkräftigen Dame wird, erzählt uns die Geschichte des Bühnenstückes **WONDERMOMO** von **NAMCOT**. Die PC-Engine-Produktion wird allerdings ins ferne Hollywood verlegt, wo der MGM-Löwe höchstpersönlich von der jungen Momo gemimt wird. Nach dieser kleinen Einführung beginnt dann die Vorstellung: Der Vorhang geht auf, Zuschauer blicken und Fotografen blitzen voller Erwartung auf MOMO...

Es ist ein Live-Schauspiel in diversen Akten, in dem der Spieler selbst zum Hauptdarsteller wird. Er steuert nämlich das junge Mädchen, das sich gegen allerlei Monster („Grobis“) und höchst merkwürdige Nebendarsteller durchsetzen muß. MOMO verfügt über einen guten, beherzten Tritt (Knopf 1), ein gewaltiges Springvermögen (Knopf 2) und eine ballettartige Sprungeinlage (Knopf 2), bei dessen Karate-Spagat sogar die letzten Zweifler kapitulieren müssen: Dieses Mädchen wird sich durchsetzen...

Diese etwas merkwürdige Art der „Pubertät“ tritt nämlich nach dem vierten Akt zum ersten Mal zum Vorschein. Im Zwischenbild sehen wir nicht mehr das kleine verträumte Mädels, sondern einen jungen, knackigen Teenie, der uns gar

seine „Maße“ verrät (die „82 57 84“ hatte ich zuerst als Passwort, später als Telefonnummer gedeutet, wie dumm von mir!). Ab „Act 5“ geht's dann auch schon etwas mehr zur Sache. Die Monster und die sogenannten „Hüter des Levels“ (man könnte sie auch Endgegner nennen!) setzen all ihre Macht ein, um Momo vor den Augen der Zuschauer und Journalisten zum Heulen zu bringen. Dies ist stets das untrügliche Zeichen dafür, daß die Energie und somit das Game zuende ist. Doch: Wer nicht nur auf Punktejagd gehen, sondern das Schauspiel weiter verfolgen möchte, der drücke schnellstens den Continue-Knopf, und dann darf's an der Stelle weitergehen, wo man zuletzt hängenblieb. Aufregend interessant ist **WONDERMOMO** sicherlich nicht. Es bietet aber einen gewissen Spielspaß, der eigentlich typisch für diese Konsole ist. Schöne Features sind die großen Sprites, der gute Sound und die „Sonderbewaffnung“ unserer Schönen: Der Nebel der Verwandlung und die Super-Kugel, die alles wegfegt, was dort auf der Bühne auftaucht. Ein gelungener Titel. Applaus für die werdende junge Dame, die sich nun gemeinsam mit dem Tester von den Zuschauern verabschiedet!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Programm: Galaxy Force, **System:** Sega Master System, **Preis:** Ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** Virgin Games GmbH, Hamburg.

Konnte ich vor einigen Jahren *Space Harrier* noch Gefallen finden, so hängt es mir heute doch schon ein wenig zum Halse heraus. Schlimmer aber ist, wenn ich eine ziemlich mißlungene *Space-Harrier/Afterburner*-Kopie testen soll. Das Kind beim Namen genannt, handelt es sich um **GALAXY FORCE** von **SEGA**.

Man hätte sich diese Neuveröffentlichung besser sparen sollen, denn viel wird hier nicht geboten. Doch der Reihe nach: Nach dem erwartungsvollen Starten des Moduls kommt man in ein Auswahlmenü. Dort kann man einen von vier möglichen Planeten auswählen, den man später anfliegt. Noch ist die (Grafik-)Welt ja in Ordnung...

Probleme voranzukommen. Bei der miesen Grafik bekommt man einfach eine Sternenlandschaft als Hintergrund präsentiert. Hier fliegt man nicht nach vorne, sondern nur nach oben/unten/rechts/links. Auffallend ist dabei, daß es beim Richtungswechsel ordentlich ruckelt und wackelt. Gelegentlich verschwinden auch mal ein paar Sprites (oder Teile von ihnen) auf unerklärliche Weise. Neben der Ruckelei fällt aber auch die mißlungene Farbwahl auf, die das letzte bißchen Vergnügen vertreibt. Der Sound ist genauso lasch (jetzt hab' ich ihn noch gelobt), also verliere ich keine Zeit damit.

Noch schlimmer bis ätzend wird es im zweiten Teil des Spieles. Hier fliegt man mit dem Raumschiff durch ein Labyrinth. Dabei muß man auf die Wände rechts und links aufpassen. Um diesen Teil genauso mies zu machen, wird einfach ruckelig und viel zu



Als Standbild sieht's ja noch ganz gut aus ...

Spätestens jetzt wird's ernst, das Spiel geht los. Je nachdem, welchen Planeten man ausgewählt hat, sieht die Grafik nun schlecht oder mies aus. Im Falle der schlechten Grafik fliegt man mit seinem Raumschiff über eine flott aber nicht ruckelfrei scrollende Landschaft hinweg. Ganz wie beim Vorgänger (?) *Space Harrier* kommen dabei allerlei mäßig aussehende und schlecht animierte Gegner angefliegen. Man drückt auf eine der beiden Feuertasten (entweder Ballern oder Bomben) und entledigt sich dieses Problems. Eigentlich hat man in diesem Teil des Spieles keine

schnell gescrollt. Zwar bekommt man noch die nächste Kurve angezeigt, aber das verhindert auch keine Kollision mehr. So entsteht Frust!

Übrig bleibt ein Spiel, daß a) zu schlecht ist, b) zu teuer ist oder c) etwa drei Jahre zu spät auf den Markt kommt. Das war ein Schuß in den Ofen!

Peter Braun

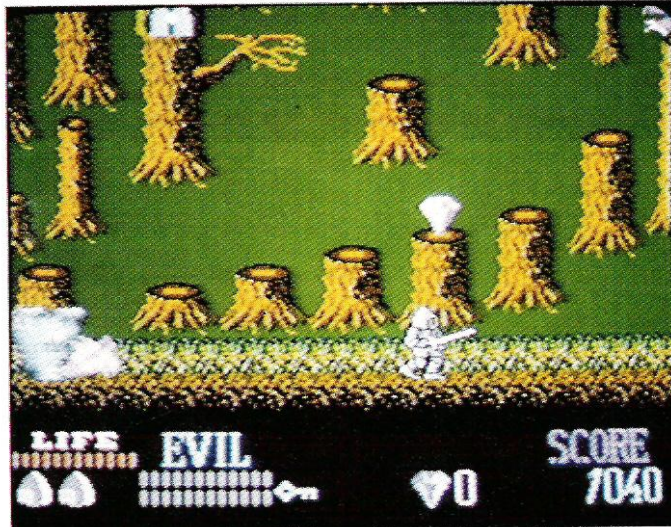
Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	3



Springen von Baum zu Baum...

Programm: Wizards & Warriors, **System:** NES, **Preis:** ca. 99 Mark, **Hersteller:** Akklaim Entertainment Inc., **Mustervon:**

3 Gegen Ende dieses wunderbaren Jahres wird auf dem deutschen Markte das NES-Modul **WIZARDS & WARRIORS** erscheinen. Bei dem Programm handelt es sich um eines der Spiele mit unwichtiger Hintergrundgeschichte, die aber sonst schön zu spielen sind. Aber was soll's. Diesmal muß der Über-Ritter Kuros gegen den Über-Zauberer Malkil und die von ihm beeinflussten Tierchen antreten, denn es gilt, mehrere entführte Mägde zu erretten, um letztendlich auch einer Prinzessin diesen Gefallen tun zu können. Umgesetzt hat man dies wieder einmal in Form eines *Jump-and-Run*-Games. Die Spielfigur, dargestellt als Ritter in voller Rüstung, treibt ihr Unwesen



Jede Menge Baumstümpfe – ob der saure Regen schuld ist?

anfangs im Wald, danach in Höhlen und so, und letztendlich im Schloß des bösen Zaubers. Der Weg bis zu diesem Schloß ist allerdings lang und beschwerlich, wird doch alles daran gesetzt, einen aufzuhalten. Bienen, Bären, Fledermäu-

se, Adler und auch der restliche Zoo zusammen mit eine paar Endgegnern schwirren gruftbringend über den Screen und verkürzen die Zeit bis zur Kiste teilweise erheblich. Glücklicherweise gibt es überall sammelbare Bonusgegenstände

und Extraausstattungen, sowie drei Arten Schlüssel, welche für das Spiel von Bedeutung sind. Mit ihnen öffnet man nämlich umherstehende Schatzkisten und Türen, ohne die das Spiel nicht zu lösen ist. So muß man z.B. im ersten Level 100 'Gems' zur Bestechung des Wächters zum nächsten Level sammeln. Um die zu bekommen, muß man fleißig von Baum zu Baum springen, da sich das Geschehen hier bis in die Baumwipfel ausgeweitet hat. Als wäre es dessen nicht genug, kann man sogar in manche Bäume hinein, und muß sich dort nach den diversen Boni umsehen.

Der nächste Level geht dann mehr höhlenmäßig ab; wie im ersten Level geht's hier aber auch sehr viel auf und ab. **WIZARDS & WARRIORS** ist ein schnelles, spielbares Game; die Grafik ist ordentlich, der Sound auf Dauer leider etwas nervig, da ziemlich eintönig. Trotzdem bekommt man für sein Geld genug geboten.

uli

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Programm: Stinger, **System:** Nintendo (NTSC), **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** **3**.

Jetzt ballert **KONAMI** auch auf dem Nintendo-Entertainment-System. Mit **STINGER** bringt die in KOBE ansässige Company nämlich ein weiteres Game aus dem Genre der Extrawaffensammel-Gegner-Schieß-ab-Spiele auf die heimischen Bildschirme, das ausnahmsweise mal nicht im Welt-raum spielt, sondern auf einem Planeten mit Pyramiden, Kirchen und Häusern. Bei **STINGER** müßt Ihr Euch durch diverse, sowohl vertikal als auch horizontal scrollende, Level kämpfen. Am Ende eines jeden Levels werdet Ihr dann freundlich von einem Endgegner begrüßt. Damit Ihr Euch gegen Eure Feinde besser zur Wehr setzen könnt, wurde natürlich auch an ein Extrawaffensystem gedacht. Dieses ist meines Erachtens aber ziemlich nervig, denn um an eine bessere Ausstattung zu gelangen, müßt Ihr die aus den Wolken fallenden Glöckchen so lange anschießen, bis dieselben sich verfärben. Zuallererst färbt sich das Glöckchen blau (Speedup), als zweites weiß (Doppelschuß), dann rosa (Laser) und schließlich verwandelt sich unser

Da lacht keiner mehr!

goldbraunes Glöckchen in ein rosablinkendes. Wenn Ihr das rosablinkende Glöckchen aufnimmt, erhält Euer Fighter sogleich eine Art doppelten Schatten, der natürlich auch kräftig Schüsse von sich gibt. Im zweiten, dem vertikal scrollenden Level, stehen Euch noch

weitere Extras zur Verfügung (Schuß nach rechts, Schuß nach unten), doch die dauernde Anschließerei der Glöckchen bringt Euch mit Sicherheit so aus dem Konzept, daß Ihr die Aliens kaum noch wahrnehmen und deshalb eines schnellen Heldentods sterben werdet. Die

gegnerischen Sprites sind übrigens recht niedlich animiert. Fliegende „Eis am Stiel“, Sägeblätter und ähnliches versuchen, Euch das Leben schwer zu machen. Bonusobjekte wie Dollarsäckchen, Fragezeichen usw. erhöhen Euer Punktekonto natürlich auch noch. Leider wurden die Fähigkeiten des NES nicht hundertprozentig ausgenutzt. Aus diesem Grund flackert die Grafik während des ganzen Spiels sehr stark, und auch das Scrolling ruckt teilweise. Selbst die mickrigen Endgegner flackern wie wild! Grafikmäßig erinnert das Game sehr stark an die Anfangszeiten des C-64: Wenig Farben, grob gezeichneter Hintergrund. Der Sound klingt sehr monoton und reißt Euch bestimmt nicht vom Hocker. **STINGER** stellt sicherlich keine Bereicherung Eurer Modulsammlung dar, denn erstens ist es technisch unausgereift, zweitens ist es viel zu schwierig und drittens ist die Steuerung ungenau. Kurzum: Ein total mißlungenes Game!

Torsten Oppermann



Ganz schön mies ...

Grafik	3
Sound	1
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	1



Außer Spesen nichts gewesen

Programm: Casino Games, **System:** Sega Master, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises, Japan, **Muster von:** Virgin-Mastertronic, Hamburg.

CASINO GAMES von **SEGA** ist ein weiterer Versuch, uns das supergute Las-Vegas-Feeling ins heimische Wohnzimmer zu bringen. Power on – und wir haben das Auswahlmenü vor Augen, das uns die Möglichkeit eröffnet, zwischen Slot- und Kartenspielen sowie dem weniger ins Casino passenden Flippern zu entscheiden. Ich starte, weil ich mir mit wenig Einsatz einen hohen Gewinn verspreche, zunächst mit dem

gestellt, zwei Frauen (Nancy und Janet) und zwei männliche Zocker (Dick und Charley). Ich versuche mein Glück mit Nancy, weil diese den unerfahrensten Eindruck auf mich macht. Anfangen mit 500 Dollar verließ ich die Pokerhalle dann mit einer stattlichen Summe von 1268 Dollar, doch irgendwie fehlte die Faszination eines Casinos. Die anderen beiden „Card Games“, waren ebenso öde. Als letzte Hoffnung blieb dann nur noch der Flipper (Pinball) übrig. Dieser trumpfte zu seinem Glück noch mit einer relativ guten Grafik auf. Leider leidet der Flipper etwas unter Ge-



Der einarmige Bandit der CASINO GAMES

einarmigen Banditen (Slot Machine): Zuallerst habe ich die Möglichkeit, die Einsatzhöhe zu bestimmen. Ich entscheide mich schließlich für 100 Dollar pro „Coin“, da ich möglichst schnell möglichst viel gewinnen will.

Es können höchstens neun Coins pro Game gesetzt werden. Der maximale Gewinn beträgt das Fünzigfache des Einsatzes. Doch leider sind meine 500 Dollar Anfangskapital schnell verspielt, und die Slot-Machine bringt das Casino-Feeling nicht so richtig rüber. Vor allen Dingen der Sound ging mir auf die Nerven. Übrig bleibt anstatt Lust dann nur noch Frust! Also, Reset gedrückt – und nochmal gestartet. Diesmal versuche ich's mit den „Card Games“. Hierbei stehen drei Kartenspiele zur Auswahl (Poker, Blackjack und Baccarat). Ich beginne mit dem Pokern. Als Gegner haben sich vier „Pokerfaces“ zur Verfügung

geschwindigkeitsmangel, so daß auch bei dieser „Disziplin“ kein richtiger Spielspaß aufkommt. CASINO GAMES von SEGA ist ein von vielen Versuchen, den Fun eines Casinos auf die heimischen Screens zu bringen. Doch auch diese Version bietet weder in technischer noch in konzeptioneller Hinsicht das, was man von einem 90-Mark-Spiel erwartet. Die mangelhafte grafische Ausführung und der nervtötende Sound sind eines Sega-Master-Systems absolut unwürdig. Für diese 90 Märker solltet Ihr Euch lieber 45 Hamburger oder 90 Eis oder 100 Tafeln Ritter Sport oder weiß-der-Geier was zulegen. Nur eins nicht: CASINO GAMES!

Torsten Oppermann

Grafik	7
Handhabung	5
Technik/Strategie	3
Spielwert	3
Preis/Leistung	3

SOFTPOWER

3 x in Berlin !!!

AMIGA C-64 ATARI ST IBM

Immer die neueste Software !

z.B. SimCity	85,-
Populous Promised Lands	35,-
Wayne Gretzky Icehockey	75,-
Bloodwych	75,-
RVF Honda 750	75,-
F-16 Combat Pilot	75,-

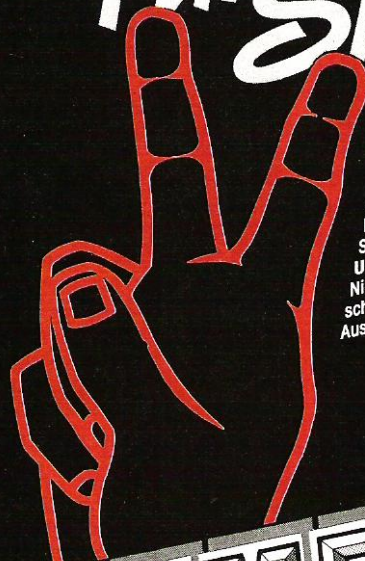
Daily News! Täglich Neuheiten!

Softpower **Wedding** Softpower **Spandau**
Schweddenstraße 18c Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 65 1000 Berlin 20

Softstation **Neukölln**
Lahnstr. 94 – 1000 Berlin 44

HOTLINE: 030/492 20 56

Für Sieger



Mit GAME ON kann man nur gewinnen. Denn GAME ON bringt die besten Spielepokes und Powergames. Jeden Monat neu. Startbereit auf Diskette. Und das Ganze für nur 7,50 DM! Nichts wie hin zum nächsten Zeitschriftenhändler und die aktuelle Ausgabe besorgen.

GAME ON
Das C 64-Spielmagazin auf Diskette



Auf Eis gelegt

Programm: Psycho Fox, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin/Mastertronic, Hamburg.

Wie ich diese Joypads hasse! Da würgt man sich mit dem Daumen einen ab auf diesem blöden Steuerkreuz und muß zusehen, wie die Spielfigur ein Leben nach dem anderen aushaucht! Also weg mit dem Ding und dann einen gescheiterten Joystick dran. Doch seltsam: Der Effekt ist immer noch derselbe! Irgendwie liegt das an der Animation der Spielfigur bei **PSYCHO FOX**, einem Hüpfspiel, wie es im Buche steht. Natürlich ist es verständlich, daß man solchen Spielen eine Trägheitssteuerung verpaßt, doch wenn der Held dermaßen langsam in Schwung kommt wie bei **PSYCHO FOX**, wird's



Fuchsi auf dem Weg zum Schwachsinn.

(Foto: Sega)

haarig. Hinzu kommt, daß jeder der über zwanzig Level sehr verschachtelt aufgebaut ist und manche Orientierungsschwierigkeiten bereitet. Diverse intelligente Gegner mit süßem Knubbel-Styling und ideenreiche Hindernisse mit ganz be-

sonderen Fallen tun ihr übriges, um den Fuchs abzuservieren. Dieser kann sich anfangs nur mit Faustschlägen seiner Haut wehren, doch durch das Knacken von Eiern wird ihm zumeist ein kleiner Vogel zur Hand gegeben, den er wie einen Bume-

rang wegschlaudern kann. Klaro, auf seinem Rundflug macht der kleine Kerl alles platt, was ihm in den Weg kommt! Findet der Fuchs gar den „magischen Stick“, kann er sich, man höre und staune, in einen Affen, Tiger oder ein Nilpferd verwandeln. Damit ändern sich die Sprung- und Laufeigenschaften des Helden, doch leider bekommt man nicht so oft die Gelegenheit, dieses Extra auszunutzen. Was letztendlich bleibt, ist ein durchschnittliches Jump-and-Run-Spiel, das nicht den Reiz seiner berühmten Vorgänger besitzt. **PSYCHO FOX** fehlt etwas der geradlinige Spielablauf und eine Steuerung, mit der exakter auf Gefahren reagiert werden kann. Sound gibt's zwar auch noch, aber die paar Effekte und die recht simple Titelmelodie sind nicht sonderlich anregend. Nun ja, wer Spiele dieses Genres mag und sich gern durchbeißt, wird bei **PSYCHO FOX** gar nicht so schlecht bedient.

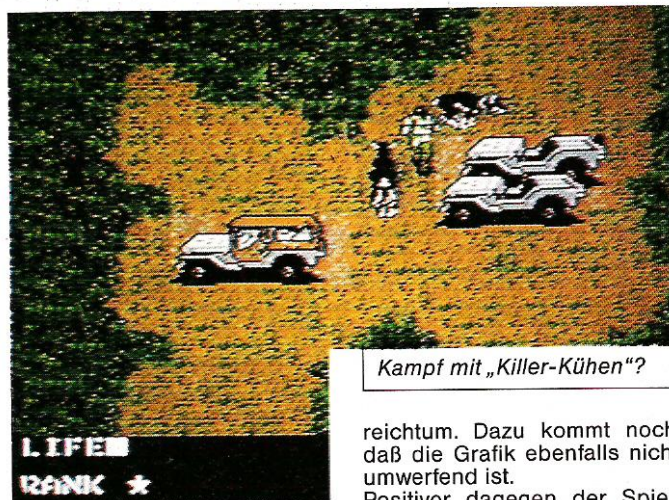
Michael Suck

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Programm: Metal Gear, **System:** NES (NTSC-Standard), **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller:** Ultra Games, **Muster von:** [3].

Auch die Besitzer einer Nintendo-Konsole müssen nicht länger auf Baller- und Kampfspiele à la *Rambo* verzichten. **ULTRA GAMES** hat diesen Notstand erkannt und versucht nun, ihn mit **METAL GEAR** zu beheben. Also, nichts wie rein in den Kampfanzug und... das Begleitheft aufgeschlagen! Dort erfährt man von einem bösen Terroristen namens **CATAFFY** (woher kenn ich den bloß?), der die Welt mit seiner selbstgebastelten Bombe **Metal Gear** bedroht. Ziel des Spielers ist es, das Versteck der Bombe ausfindig zu machen und sie zu zerstören. Die bekannte Weltretter-Geschichte eben. Per Fallschirmsprung aus dem Flugzeug landet man im dichten Dschungel. Von hier aus muß man sich seinen Weg bis zur Bombe vorkämpfen. Unterwegs geht es dabei durch viele Bilder. Ist man durch ein Bild hindurch, wird nächstes gescrollt, sondern aufs nächste Bild umgeschaltet. In den zahlreichen Bildern versuchen natürlich jede Menge Gegner wie gewohnt, den einsamen Fighter zu behindern oder ihn gar plattzuma-

Der Konsolen-Krieger



Kampf mit „Killer-Kühen“?

chen. Doch sooo wüst geht's nun auch wieder nicht zu. Erstens tauchen pro Bild zwar verschiedene Gegner (wie z.B. Wachmänner, Söldner und sogar Kampfhunde) auf, doch sind diese nur in geringer Stückzahl vertreten. Außerdem ist es kaum ein Problem, sie „kaltzustellen“. Zweitens sind die Örtlichkeiten meistens sehr simpel gestaltet. Das so aufgebaute Labyrinth ist zwar recht groß, glänzt aber nicht gerade durch Originalität und Einfalls-

reichtum. Dazu kommt noch, daß die Grafik ebenfalls nicht umwerfend ist. Positiver dagegen der Spielablauf. Im Vordergrund steht logischerweise die Suche nach der Bombe und das Ausschalten der Gegner. Um dies etwas umfangreicher zu gestalten, hat man noch einen Waffen- und einen Ausrüstungs-Modus eingebaut. Hat man irgendwo Waffen erbeutet, kann man hier auf das jeweilige System umschalten, was sich verbessernd auf die Feuerkraft auswirken kann. Im Ausrüstungs-Modus kann man entsprechend gesammelte Gegenstände anwenden,

was beispielsweise der eigenen Sicherheit sehr zugute kommt. Weiterhin hat man einen Transceiver, eine Art Übermittlungsgerät, bei sich.

Zu guter Letzt sei noch auf zwei weitere angenehme Dinge hingewiesen. Der Continue-Mode ist beim Umfang des Spielfeldes sehr hilfreich. Man wird kaum alles im ersten Versuch an einem einzigen Tag schaffen. Insofern kommt diese Möglichkeit recht gut. Auch die Karte, die dem Spiel beiliegt, macht den Spielablauf noch eine Spur interessanter. Immerhin ist sie sehr detailliert und gibt Aufschluß über mögliche Gefahrenzonen und Überraschungen. Doch muß man nun das Programm insgesamt betrachten. Viel Neues und Interessantes tut sich dort nicht. Es wurde vielmehr auf bewährte Spielmuster zurückgegriffen. Ein Fehlgriff ist es nicht unbedingt, aber vor zu hohen Erwartungen muß man ebenfalls warnen. Gute Durchschnittsware, vielleicht eine Spur besser. Nur der Preis erscheint mir zu hoch.

Peter Braun

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	6



PC-



Engine-unwürdig

Programm: Wataru, **System:** PC Engine, **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** [28].

Einem Vergleich mit dem EASM-Hit *Son Son II* würde **WATARU** von **HUDSON SOFT** wohl nicht ganz standhalten, denn in diesem Jump 'n' Run-Spiel hapert es an allen Ecken und Enden. Allein schon die Story klingt schön japanisch, unverständlich, was aber so-wieso nicht ins Gewicht fällt. Einziges Ziel ist es schließlich nur, die zahllosen Level unbeschadet von den Attacken zahlloser Gegner zu überstehen. Anzumerken wäre nur noch, daß unser japanischer Hero eine Art Dr. Jekyll & Mr. Hyde-Komplex mit sich herumschleppt. So untergliedert sich jeder Level in zwei völlig unterschiedliche Teile. Im ersten glaubt man, lediglich in einem mittelprächtigen, weil total langsamen Spiel zu agieren. Den einzigen Lichtblick stellt die etwas futuristisch gestylte Spielfigur dar, die zudem nett animiert wurde. Dagegen geht im zweiten Abschnitt „voll“ die Post ab. Aus dem kleinen Abenteuer wird mit einmal ein schlagkräftiger Kampfbote, dem Unmassen von Gegnern gegenüberstehen. Zu guter Letzt warten noch recht gemeine Endgegner auf den schizophoren Helden, die nach ihrem Tode den Weg in den nächsten Level bahnen.

Etwas verwunderlich erscheint es mir dennoch, daß sich beide Teile so stark unterscheiden. Natürliche Hindernisse wie tödliche Abgründe, oder Fahrstühle finden sich zwar in jedem Fall, ansonsten aber gibt es kaum Gemeinsamkeiten. Dies heißt natürlich nicht, daß beide Teile unverbunden in der Weltgeschichte herumhängen. Vielmehr gilt es in dem einfacheren ersten Teil, möglichst viel Knete zu ergattern, die à *Wonderboy* als letzter Rest eines vermeintlichen Gegners zurückbleibt. Mit dem nötigen Geld ausgestattet lassen sich

nun in diversen Geschäften Sonderwaffen kaufen, die für den hektischen zweiten Teil vonnöten sind. Bei der Grafik gibt es nicht viel zu kritisieren. Ein schönes Scrolling, gut animierte Sprites wie auch eine nette Hintergrundgrafik zeichnen **WATARU** aus. Der Sound erinnert jedoch sehr an alte nervige PC-Engine-Produktionen. Bei der Steuerung (Bewegungen ganz normal, Sprung per Button I, normale Waffe per Button II und Sonderwaffe per Button II + Hoch) zeigen sich ebenfalls keine Probleme.

Alles in allem bin ich jedoch von **WATARU** sehr enttäuscht, denn den Spieler erwartet nur ein eher durchschnittliches, wenn auch technisch gutes Hüpf- und Kletterspiel, was vor allem an der Einfaltlosigkeit der Programmierung liegt. Zu wenig „eigene“ Ideen, zu wenig Action machen **WATARU** bald zu einem Trauerspiel, einem billigen Abklatsch von Hits wie *Son Son II*.
Torsten Blum

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	5



Da geht er: **WATARU**

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller



AMIGA	ATARI ST	MS-DOS	5,25" 3,5"
Archipelagos dt. 69,90	Archipelagos dt. 64,90	688 Attack Sub 64,90	64,90
Airbone Ranger dt. 64,90	A.P.B. 45,90	Battle Chess dt. 64,90	64,90
Bloodwych dt. 69,90	Battle Tech dt. 69,90	Curse of the Azure Bond 74,90	74,90
Battle Chess dt. 64,90	Bal. of Power 1990 Ed. 69,90	Crazy Cars II 69,90	69,90
Battle Hawks 1942 54,90	Bloodwych dt. 69,90	F-16 Falcon EGA/AT dt. 89,90	89,90
Bundesliga Manager dt. 54,90	Conflict Europe dt. 64,90	F-19 Stealth Fighter 94,90	94,90
Dungeon Master kompl. dt. 69,90	Castle Warrior dt. 54,90	F-15 Strike Eagle 84,90	84,90
Elite dt. 69,90	F-16 Falcon Mission. dt. 54,90	Jet Fighter 95,90	
F-16 Combat Pilot dt. 69,90	Grand Monster Slam dt. 54,90	Hillsfar 64,90	64,90
F-16 Falcon dt. 79,90	Goldrush 74,90	Kult dt. 54,90	54,90
Missionsdiskette F-16 dt. 54,90	Kult dt. 54,90	Legend of Djel dt. 54,90	54,90
F.O.F.T. dt. 79,90	Kick off dt. 39,90	Leisure Suit Larry II 74,90	74,90
Fugger dt. lieferbar! 53,90	Lizenz zum Töten dt. 54,90	Ultima V 69,90	69,90
Gunship dt. 69,90	Legend of Djel dt. 54,90	Populous dt.* 64,90	64,90
Grand Prix Circuit dt. 69,90	Oil Imperium dt. 54,90	Police Quest II 69,90	69,90
Hanse dt.* 64,90	Populous dt. 64,90	Psion Chess 69,90	
Hard'n heavy dt. 49,90	Populous the pr. Lands 34,90	Rodeo Games dt. 69,90	69,90
Indiana Jones Action dt. 54,90	Pool of Radiance* 64,90	Sword of Aragon 75,90	
Kult dt. 54,90	Police Quest II 69,90	Space Quest III 79,90	
Kick off dt. 39,90	Pirates lieferbar! 64,90	Wallstreet Wizard dt. 59,90	
Kingdom of England dt. 69,90	RVF Honda dt. 64,90	Zombi 69,90	
Lords of the Rising Sun dt. 79,90	Space Quest III 79,90	Zak Mc Kracken dt. 64,90	64,90
Lizenz zum Töten dt. 54,90	Spherical dt. 54,90		
Öl Imperium dt. 54,90	Silk Worm 54,90		
Pool of Radiance 37 KW* 64,90	Testdrive II* 69,90		
Populous dt. 64,90	Wallstreet Wizard dt. 59,90		
Populous the prom. Lands 34,90	Xybots 53,90		
Rick Dangerous dt. 54,90	Zak Mc Kracken dt. 64,90		
RVF Honda dt. 64,90			
Rodeo Games dt. 69,90			
Sim City dt. 79,90			
Spherical dt. 54,90			
Vermeer dt. 69,90			
Vindex dt. 54,90			
Wallstreet Wizzard dt. 59,90			
Wayne Gretzky Hockey dt. 69,90			
Zak Mc Kracken dt. 64,90			

* Versand per NN 8,00 DM
* Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen 80 Pfg. in Briefmarken (Computertyp angeben)
24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
* Preisänderungen vorbehalten.

PC-ENGINE

Grundger. mit einem Spiel	489,90
Dragons Spirit	110,90
Dungeon Explorer	110,90
Zyber Cross	119,90
Naxat Open	110,90

SEGA

Viele SEGA Spiele im Angebot ab 40,-
Nur solange Vorrat reicht!

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Mo.-Fr. 10.00 - 12.00 Uhr / 14.00 - 19.00 Uhr,
Tel.: 02 21 / 60 44 93, 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03

- ⇨ NEU
- ⇨ NEU
- ⇨ NEU

AUSTRIA DYNAMIC SYSTEMS NEC Fachhändler

Wir sind Ihr zuverlässiger Softwarepartner in Österreich!
Jetzt **NEU:PC ENGINE + SOFTWARE** anschlussfertig an jeden Fernseher!!

Titel	Amiga / ST	Titel	C 64 Disk
Archipelagos	\$ 649,00	American Clubsports dt.	\$ 399,00
Dungeon Master dt. 1 MB	\$ 549,00	Battle of Napoleon	\$ 549,00
Dungeon Master Edit.	\$ 399,00	CURSE OF THE AZURE BOMBS	\$ 649,00
Falcon F 16 dt.	\$ 579,00	Forgotten Worlds dt.	\$ 399,00
Falcon F 16 Mission	\$ 499,00	Grand Prix Circuit dt.	\$ 399,00
Fast Break	\$ 599,00	Hard'n Heavy dt.	\$ 399,00
Forgotten Worlds dt.	\$ 549,00	HEATWEAVE	\$ 599,00
FOFT	\$ 699,00	HEROES OF THE LANCE	\$ 399,00
Galaxy 89	\$ 399,00	HIGHLIGHTS	\$ 399,00
Gunship dt.	\$ 599,00	Kick Off dt.	\$ 399,00
Grand Prix Circuit	\$ 699,00	LICENCE TO KILL	\$ 449,00
HAWKEYE	\$ 449,00	NEW ZEALAND STORY	\$ 449,00
HIGHLIGHTS	\$ 599,00	PROJEKT FIRESTART	\$ 549,00
IND. JONES THE LAST CR.	\$ 549,00	RODEO GAMES	\$ 399,00
JACK NICLAS GOLF	\$ 599,00	Silkworm	\$ 399,00
Kick off	\$ 499,00	SPEEDBALL	\$ 399,00
KINGDOMS OF ENGLAND	\$ 699,00	STEELTHUNDER	\$ 499,00
KING ATHUR	\$ 649,00	Testdrive II	\$ 499,00
Kult dt.	\$ 649,00	TANK ATTACK	\$ 399,00
Leisure Suit Larry II	\$ 699,00	Ultima Trilogy	\$ 599,00
LEGEND OF DJEL	\$ 599,00	Ultima V	\$ 599,00
LICENCE TO KILL	\$ 599,00	Zak McKracken dt.	\$ 449,00
Lords o. t. Rising SUN	\$ 699,00		
Micropose Soccer	\$ 599,00		
Millenium 2.2	\$ 649,00		
NEW ZEALAND STORY	\$ 599,00		
OIL IMPERIUM	\$ 599,00		
Personal Nightmare	\$ 699,00		
Populous dt.	\$ 699,00		
POWERDROME dt.	\$ 649,00		
RVF	\$ 549,00		
Silkworm	\$ 549,00		
Spherical dt.	\$ 549,00		
Tank Attack	\$ 649,00		
TV Sports Football	\$ 579,00		
Test Drive II	\$ 599,00		
Wall Street Wizard dt.	\$ 579,00		
Waterloo dt.	\$ 499,00		
WEC LE MANS	\$ 649,00		
YUPIES REVENGE dt.	\$ 699,00		
Zak McKracken dt.	\$ 649,00		
Zork Zero	\$ 699,00		

WIR FÜHREN AUSSERDEM SOFTWARE FÜR FOLGENDE SYSTEME:

Sega Schneider CPC* PC-ENGINE
Spectrum Atari XL C 16

Alle Preisang. inkl. MWST. in OeS. Versand per NN plus ca. \$ 35,- Versandsp. o. im Voraus plus \$ 25,-.

IBM-PC

688 ATTACK SUBMARINE	\$ 799,00
CURSE OF THE AZURE BOMBS	\$ 649,00
Falcon F-16 EGA-AT-Verion dt.	1.099,00
Grand Prix Circuit dt.	\$ 649,00
Hillsfar	\$ 649,00
JET FIGHTER EGA/VGA	\$ 899,00
Journey	\$ 549,00
Kult dt.	\$ 699,00
Leisure Suit Larry 2	\$ 699,00
OIL IMPERIUM	\$ 599,00
Police Quest 2	\$ 699,00
Red Storm Rising	\$ 699,00
Wall Street Wizard dt.	\$ 649,00
Wasteland	\$ 599,00
Thunder Scopper	\$ 699,00
Ultima Trilogy (I,II,III)	\$ 799,00
Ultima V	\$ 749,00

Haben Sie Interesse an unserer kostenlosen Gesamtpreisliste bekommen? Anfragen und Bestellungen (Computertyp und Datenträger nicht vergessen!) richten Sie bitte an:

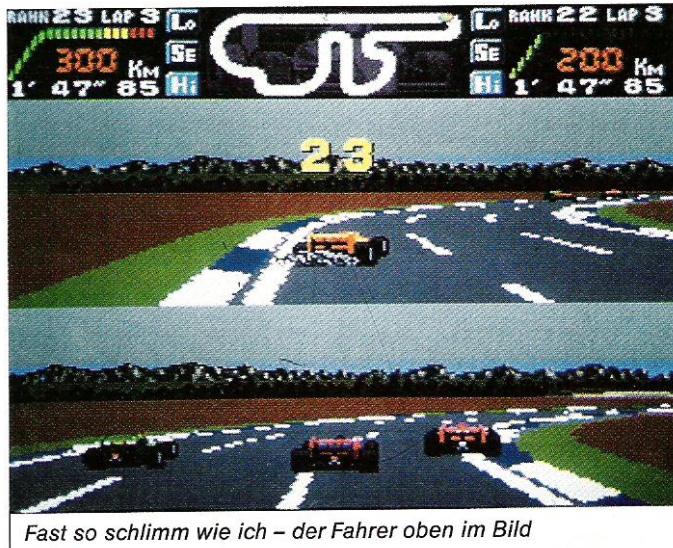
DYNAMIC SYSTEMS - HAUPTSTRASSE 104
- 8784 TRIEBEN - AUSTRIA -
TEL.: 0 36 15 / 27 36 (Mo.-Fr. 15 - 19 Uhr)

AUTOMATENQUARK

Marke Magerstufe

Programm: Final Lap Twin, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** Dynatex, Holzwickede.

Wer kennt ihn nicht, den Arcade-Automaten von **ATARI**, namens **FINAL LAP**. Die japanische Company **NAMCOT** alias **NAMCO** hat diesen Automaten nun für die in Deutschland immer populärer werdende **PC-Engine** umgesetzt. Bei **FINAL LAP** handelt es sich um ein Autorennspiel im Pole-Position-Stil, bei dem man auf diversen Strecken möglichst viel riskieren sollte, um die höchste Punktzahl zu erreichen. Der Automat bietet als besonderes Feature den Zwei-Spieler-Mode. In jenem treten zwei „Heizer“ gegeneinander an. Allerdings hat jeder Fahrer seinen eigenen Monitor vor sich. Gerade diese Option brachte **FINAL LAP** den riesigen Erfolg. Die **NAMCO**-Leute standen da natürlich vor 'nem recht schwerwiegenden Problem: Entweder



Fast so schlimm wie ich – der Fahrer oben im Bild

zu jeder Hucard 'nen Monitor ausliefern, oder das Ganze auf nur einem Screen ablaufen lassen. Man entschloß sich im Land der aufgehenden Sonne aus Kostengründen schließlich

für die zuletztgenannte Methode. Der Screen ist bei **FINAL LAP TWIN** also in zwei Hälften aufgeteilt. Oben spielt Spieler 1, und unten versucht der zweite

Spieler sein Glück. Doch aufgrund der Bildschirmgröße (pro Fahrer eine horizontale Hälfte) konnte die Hintergrundgrafik nicht allzu detailreich übergebracht werden. Auch die Hintergrundgrafik ruckelt merkwürdigerweise ziemlich stark, was man ja ansonsten von den PC-Engine-Games nicht gewohnt ist. Da wurde bei **NAMCO** wohl 'n bissl geschluppt. Schade, denn aus diesem hervorragenden Automatenspiel hätt' man 'ne ganze Menge machen können. Besonders im Ein-Spieler-Mode, denn selbst hier ist der Screen zweigeteilt!? Am interessantesten ist wohl die eingebaute Quest, die der Tennisquest recht ähnlich sieht. Leider sind meine Japanischkenntnisse noch nicht weit genug fortgeschritten, so daß ich hier absolut null gerafft habe. Falls sich einer von Euch mit dem **Final-Lap-Quest** auskennt, so soll er sich bitte bei mir melden! So, viel Spaß noch – aber lieber ohne **FINAL LAP**, denn mehr als ein schlechtes Durchschnitts-game ist es auf keinen Fall!

Torsten Oppermann

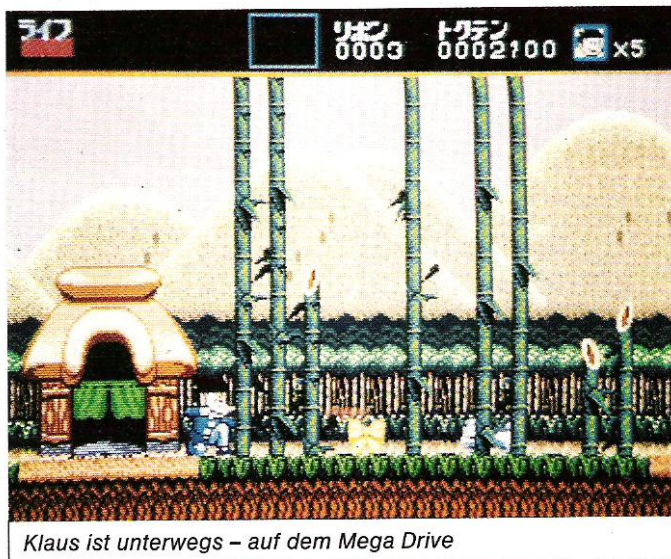
Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Programm: Otsumatsukun, oder was weiß ich, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** [28]

Aus dem Land der Comicfiguren mit den großen Augen und den kleinen Gehirnen kommt auch dieses Modul fürs Sega Mega Drive. Sein Name ist **OTSUMATSUKUN** (oder so ähnlich), und hergestellt worden ist es von **SEGA** unter irgendeiner Lizenz, welche garantiert auf der Verpackung vermerkt ist. Aber auch hier wieder machten uns unsere mangelnden Japanischkenntnisse einen Strich durch die Rechnung.

Bei **OTSUMATSUKUN** handelt es sich um die recht gewöhnliche Umsetzung eines Comics – ein **Jump-and-Run-Game**. Bewaffnet nur mit seiner Schleuder, mehreren blöden Gesichtsausdrücken, dem Sprungvermögen und der Möglichkeit, Extrawaffen einzusetzen, zieht der Held (ich nenn' ihn mal Klaus) ins Feld. Klaus, dargestellt in blau, treibt seltsame Dinge. Er schießt mit seiner Schleuder (mit unbegrenzter Munition) auf kleine, sich zeitweise überschlagende Kinder, mutierte Schmetterlinge, die

WAS IST DAS?



Klaus ist unterwegs – auf dem Mega Drive

mit Knochen werfen, seltsame graue Männlein, riesige Krabben, kleine Hundchen, fliegende Katzen und lauter seltsame Dinge, die sich durch die Gegend bewegen. Zuallererst ver-

steht man überhaupt nicht, worum es wohl gehen könnte. Hier und da findet man ein Haus, aber das ist dann meist nur der Durchgang zu einer anderen Ebene, in der man wieder nichts

abraft. Mit der Zeit kommt allerdings der Durchblick, und man schafft z.B. auch einen Teil der ersten Welt, trifft hier und dort auf Endgegner und kauft sich in immer wieder auftretenden Shops von seinen eingesammelten Haarschleifen (erscheinen, wenn man gerade mal wieder etwas mit der Flitsche gekillt hat) Extrawaffen. So spielt man sich durch die Gegend, und das Spiel wird immer schwieriger, wie das halt so ist.

Von Zeit zu Zeit verbessern sich auch die Eigenschaften des Helden, was selbstverständlich vonnöten ist, da auch die Gegner immer härter werden. Die Grafik ist gut, der Sound ist sogar noch besser. Technische Mängel waren am Game nicht festzustellen. **OTSUMATSUKUN** ist ein durchschnittlich gutes Spiel mit ein paar lustigen Grafiken. Wer das mag, der kann es sich besorgen. 140 Märker kann man allerdings besser anlegen.

uli

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8-9
Preis/Leistung	5

RALLY CROSS

Challenge

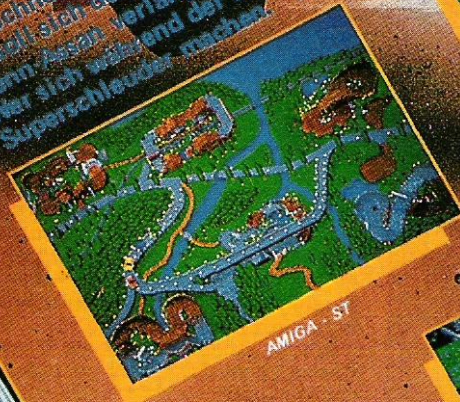
A FUN TO
PLAY
SIMULATION



Ein schnelles und rasantes Auto sucht einen kühnsten Fahrer, der das Abenteuer liebt. Er schließt der Herausforderung an, die von hochtalentierten und erfahrenen Rann-Asen verlangt wird, und das auf 8 verschiedenen, tückischen Rallye-Routen. Wer sich während der Rallye als Fahrer bewähren darf aus seinem Wagen eine Superschleife machen. Maximal 4 Fahrer können mitspielen.



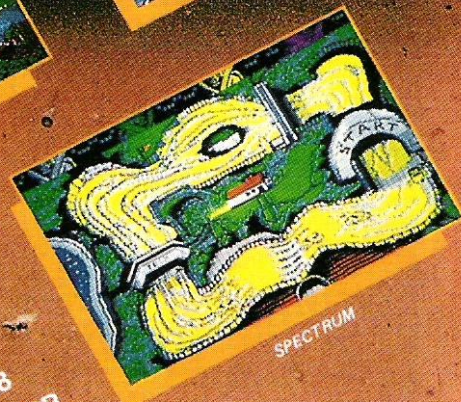
AMIGA - ST



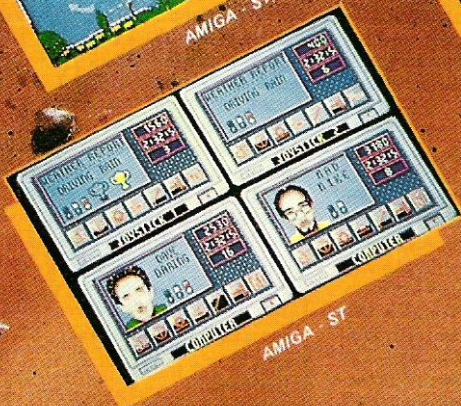
AMIGA - ST



CBM 64



SPECTRUM



AMIGA - ST

Erhältlich für:
AMIGA
ATARI ST
IBM (XT-AT)
CBM 64/128
SCHNEIDER

ANCO

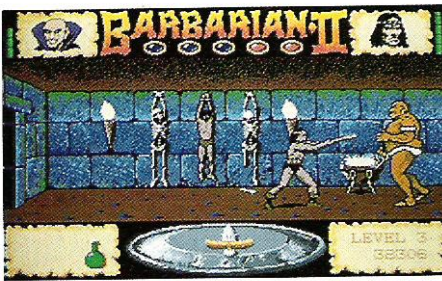
ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE, LAWSON ROAD, DARTFORD, KENT.
Vertrieb: BRD Rushware GmbH.
Mitvertrieb: Micro-Handler GmbH. Österreich: Karasoft und Darius. Schweiz: Thali AG.

KONVERTIERUNGEN

Konvertierungen auf einen Blick

Hallo Leute!

Den Superlativen sind in der ASM keine Grenzen gesetzt! Nachdem wir schon in der letzten Ausgabe ganze elf Seiten den Konvertierungen widmeten, kann ich's Euch diesmal gar auf 13 (in Worten: dreizehn) Seiten besorgen! Exakt 50 Konvertierungen warten darauf, von Euch durchgeackert zu werden, eine Menge, mit der manch andere Zeitschrift ein ganzes Heft füllt! Bedient werden: Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, PC, PC-Engine und das Sega Master System. Noch Fragen?
Michael Suck



Programm: Barbarian II – The Dungeons of Drax, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Palace Software, London, England, **Muster von:** Ariolasoft.

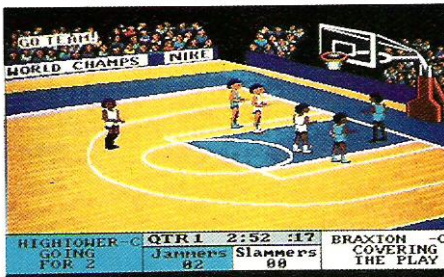
Mister Hackebeil schlägt wieder zu! Nach schier endlosem Warten dürfen

wir uns nun endlich auf dem Amiga an der Metzelerie namens **BARBARIAN II** erfreuen. **PALACE** hat es allerdings immer noch nicht geschafft, dem schlagkräftigen Barbaren eine annehmbare Steuerung zu verpassen. Zwar darf in vier Levels fleißig getreten und geköpft werden, um den bösen Drax aus seiner Höhle zu locken, doch die umständliche, langsame Animation und die besagte Steuerung lassen wenig Spielspaß aufkommen. Die Sprites sind recht groß und die Backgrounds hübsch, doch das haben wir alles schon mal auf dem ST gesehen. Als einzige Neuerung (neben der etwas deutlicheren Sprachausgabe) wird vor dem Diskettenwechsel ein Totenkopf eingeschwenkt, doch ein Gag allein macht noch kein Superspiel. Irgendwie ist die Luft raus bei diesem Game, denn die Zeiten der großen Hick-Hack-Spiele sind meines Erachtens sowieso vorbei. Ist der Gegner ei-

nes Screens besiegt, läuft man halt ins nächste Bild und metzelt den nächsten Gegner nieder. Abwechslung gibt's nur beim Aussehen des Gegners, alles andere gehört zu der Endlosserie „Schon mal gesehen“. Der erste Teil dieses Spieles bot eine nette Zwei-Spieler-Option und wurde übrigens indiziert, obwohl doch der Nachfolger kaum weniger brutal ist. Vielleicht liegt's ja daran, daß **BARBARIAN II** nicht der rechte Erfolg vergönnt war und die BPS deshalb noch nix unternommen hat?

Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7



Programm: Fast Break, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Accolade, San Jose, USA, **Muster von:** [7] / [15] / [21].

Um es vorweg zu nehmen: Wer sich auf seinem **AMIGA** „sportlich“ betätigen will, der hat dazu soviel Möglichkeiten, daß er auf **ACCOLADE's** Basketball-Programm **FAST BREAK** ruhigen Gewissens verzichten kann.

Allzu verwöhnt sind die Amiga-User durch wirklich gute Sport-Software, als daß sie sich die nun erschienene Umsetzung antun sollten.

Als wir vor einigen Monaten das Originalprodukt für den IBM PC besprachen, hatten wir natürlich schon ein wenig auf die zu erwartende Konvertierung geschickt. Denn: Was auf dem PC rüberkam, war gar nicht mal schlecht, machte Appetit auf Amiga- und ST-Fassungen. Nun haben wir sie da, und nun haben wir auch den Salat. Die Animation der Spieler nämlich ist alles andere als flüssig, das Spielgeschehen insgesamt viel zu langsam; alles in allem also besteht kein Grund zur (Spiel-)Freude. Schade umso mehr, als zahlreiche taktische und strategische Möglichkeiten gegeben sind. So kann man verschiedene Spieler unter Berücksichtigung ihrer individuellen Stärken aufstellen und einiges mehr. Doch die Gewichtung bei diesem Programm ist eindeutig:

Die Spielszenen wurden in den Vordergrund gerückt, das Management der Mannschaft ist eher als Beiwerk anzusehen.

So werden Basketball-Fans sich wohl noch weiter gedulden müssen, wenn sie auf der Suche nach einer wirklich guten Korbball-Simulation sind. Von einem überhasteten und zudem tiefen Griff in die Tasche würde ich daher abraten. Und wer weiß? Vielleicht wird uns ja mit *Magic Johnson's Fast Break Basketball*, das demnächst von *Virgin/Mastertronic* erscheinen soll, bessere Kosten geboten.

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Animation	7
Realitätsnähe	6
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	6





Programm: Sidearms, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 110 DM, **Hersteller:** Capcom, Japan, **Muster von:** Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: 02301/4134.

fen natürlich Dauerlaser genauso wenig fehlen wie Speedups oder Schutzschilde. Am witzigsten und bestimmt einmalig ist die Kuh. Ja richtig gelesen: Eine Kuh! Nach Aufnahme dieses Bonusobjektes erhält man 10.000 Points.

CAPCOM hat sich dazu hinreißen lassen, eine Umsetzung ihres Arcade-Smash-hits **SIDEARMS** für die **PC-ENGINE** rauszubringen. Die Achtbit-Fassungen dieses Games waren ja unter aller Würde, da ruckelte und zuckelte es nur so auf dem Screen, während die ST- und Amiga-Versionen gerade noch zu dulden waren. Bei diesem Game muß man sich, wie bei vielen Ballerspielen, durch diverse horizontal und auch vertikal scrollende Level fighten. Am Ende eines jeden Levels erwartet den Spieler dann ein Endgegner. Diese Bösewichte haben's bei **SIDEARMS** aber ganz schön in sich. Doch zum Glück hat sich **CAPCOM** einiges einfallen lassen und bietet dem Spieler 'ne ganze Reihe von Extrawaffen. Da dür-

Technisch ist die PC-Engine-Version mit Sicherheit am ausgereiftesten. Hier wird nämlich im Gegensatz zu den anderen Fassungen flüssig gescrollt, und die Sprites bewegen sich auch nicht so ruckartig. Auch die Grafik wurde um einiges verbessert, so daß ich zwischen der PC-Engine- und der Automatenfassung kaum Unterschiede feststellen konnte. Soundmäßig klingt das Ganze wie gewohnt, technisch ganz gut, doch die Melodie ist ziemlich eintönig. Für mich war und ist **SIDEARMS** nie mehr als ein Durchschnitts-Shoot-em-Up mit Einschlafeffekt gewesen.

Torsten Oppermann



Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7



Programm: Rick Dangerous, **System:** Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, **Preis:** Ca. 65 DM (16 Bit), ca. 45 DM (8 Bit), **Hersteller:** Firebird, **Muster von:** Microprose.

um fleißig Punkte zu sammeln. Daran wollen ihn natürlich die in den Höhlen lebenden Eingeborenen hindern. Jeglicher Kontakt mit ihnen erweist sich als tödlich. Doch Rick ist mit einer Wumme ausgerüstet, die ihn sechsmal gegen die Eingeborenen schützt. Ansonsten kann er sie nur durch einen Hieb mit seinem Stock für kurze Zeit kampfunfähig machen. Kommt Rick irgendwann einmal nicht mehr weiter, kann er sich seinen Weg freisprengen. Dazu hat er sechs Ladungen Dynamit dabei.

So, nach der furchtbar langweiligen C-64-Version von **RICK DANGEROUS** hat sich **FIREBIRD** wahrscheinlich bemüht, die Indy-Kopie wenigstens auf dem **AMIGA** und dem **ATARI ST** in ein besseres Licht zu stellen. Gleichzeitig mit den 16 Bit-Fassungen erschien auch die **CPC**-Version. Irgendwie war es schon vorauszusehen: ST und Amiga spielten in den Punkten Grafik und Sound ihre Vorteile noch einmal aus. Der CPC bietet eine Trauervorstellung, die ihr Geld nicht wert ist.

Trotzdem macht sich Abwechslung während des Spieles rar. Wie schon beim C-64 sind die Höhlen immer noch so plump und simpel gestaltet, daß sie meistens nur *einen* Eingang und *einen* Ausgang besitzen. So wird das Spiel schnell langweilig. Zwar tragen Sound und die gute Grafik bei den 16 Bit-Versionen zur Motivation bei (kann sogar auf S/W umgeschaltet werden), aber das hält nicht lange an. Beim CPC „fehlen“ Sound und Grafik gänzlich.

Peter Braun



Foto: ST-Version

	ST/Amiga/CPC
Grafik	8/8/3
Sound	8/8/2
Spielablauf	4/4/3
Motivation	5/5/2
Preis/Leistung	5/5/2

Zurück zum Abenteuer und Höhlengrufti Rick. Er muß sich immer noch durch jede Menge Höhlen kämpfen, ohne dabei einzuschlafen. Unterwegs muß er viele schöne und wertvolle Gegenstände einsammeln,



Programm: Caveman Ugh-lympics, **System:** PC (mind. DOS 2.11; Hercules-, CGA- und VGA-Karten; Joystick empfehlenswert), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** E.A.

„Dino-Hochsprung“; „Keulenkampf“ und „Feuermachen“. Jede einzelne dieser Aufgaben sind hervorragend auf den PC übergebracht worden. Hätte man einen Stick (wohlgemacht, der einen solchen angestöpselt hat!), so gäbe es **faktisch keinen Unterschied** zur Spielfreude auf dem 64er. Somit komme ich also zum einzigen Negativum bei **CAVEMAN-PC**: Man muß sich zu mehreren an die Tastatur begeben, was schlicht und einfach Quatsch ist. Aber: Was soll man machen? So turnt Spieler eins auf der Zehertastatur plus Enter-Key und Spieler zwei versucht sein Glück mit „Q“, „A“, „Y“, „X“, „D“, „E“, „W“ und der Leertaste. Wie bei fast allen PC-Games kann man hier nur konstatieren: Obwohl das Spiel grafisch und animationsmäßig in Ordnung ist, hapert's mit der „Steuerung“ Man muß halt vorsorglich 'ne Extra-Tastatur bereitlegen (bei mir hat's die „END“-Taste zerrissen). Kurzum: **CAVEMAN UGH-LYMPICS** ist ein Klasse-Game, das man mit dem Stick „bearbeiten“ sollte!

Manfred Kleimann

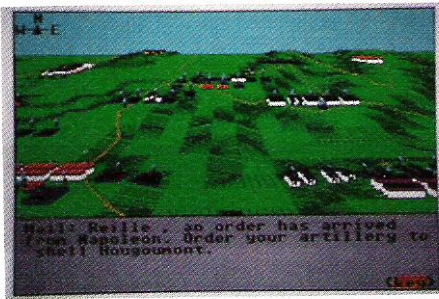
Vor ziemlich genau einem Jahr konnten wir uns köstlich bei einem Steinzeitabenteuer ganz besonderer Art amüsieren – die „Ugh-lympischen Spiele“ der Höhlenmänner. Schon damals, als wir die 64er-Version „durchgespielt“ hatten, fragten wir uns, wann es **CAVEMAN UGH-LYMPICS** auch für 16bit geben wird. **ELECTRONIC ARTS** hat nun den Anfang gemacht und das Game für den **PC** herausgebracht.

Zum Erstaunen alljener ungläubiger Thomase ist diese Version ebenfalls grafisch ausgezeichnet, animatorisch äußerst gut und sehr, sehr spritzig. Die einzelnen Disziplinen (bis zu sechs Spieler können bei diesen Olympischen Spielen der „Prä-Antike“ teilnehmen) sind: „Hausfrauen-Weitwurf“; „Säbelzahntiger-Rennen“; „Dino-Reiten“;



Grafik/Animation	11
Sound	2
„Realitätsnähe“	(lustig)
Spaß/Spannung	Stick: 11
Tasten:	7
Preis/Leistung	9





Programm: Waterloo, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** Ca. 85 DM, **Hersteller:** PSS, Coventry, England, **Muster von:** [18].

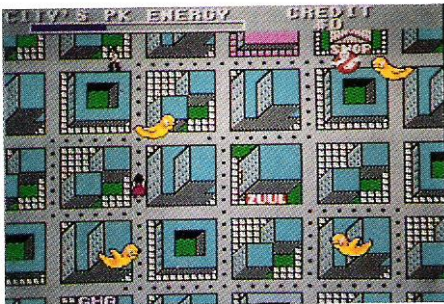
Auf dem Monitor tobt die Schlacht vom Sonntag. Nicht vom letzten Sonntag, sondern ein paar Jahre früher, besser gesagt: am 18. Juni 1815. Da bekämpften sich Napoleon und Wellington mit ihren Armeen bei WATERLOO. Nun können sich die AMI-

GA- und ST-Besitzer ebenfalls in das Geschehen der Schlacht zurückversetzen. Die Strategen von PSS machen's möglich. Die Leute vom englischen Softwarehersteller scheinen ihr Handwerk wirklich gut zu verstehen. Auf beiden 16 Bit-Rechnern machte WATERLOO einen sehr guten Eindruck. Wie schon anzunehmen ist, spielt man hier die historische Schlacht des 19. Jahrhunderts nach. Wahlweise übernimmt man die Rolle von Napoleon oder Wellington, die beide natürlich versuchen müssen, die Schlacht zu gewinnen. Um den Spieler ein bißchen mit der Atmosphäre von einem heldenhaften und geschichtsträchtigen Krieg zu umhüllen, wird das Schlachtfeld mit seinen riesigen Ausmaßen perspektivisch eingeblendet. Dort findet man dann die Lager sowie die Truppen, die verschoben bzw. eingesetzt werden wollen. Verschiedene Grafiksequenzen zeigen die eigenen Züge und die des Gegners an, wobei man auch gleich über den Erfolg oder Mißerfolg der

Aktionen unterrichtet wird. Mit einem „militärischen Parser“ erteilt man die Order an die Truppen, die vom Computer als Gegner meist schnell beantwortet werden. Man kann aber auch gegen einen zweiten Mitspieler spielen, was das Spiel noch interessanter macht. Dank des umfangreichen deutschen (!) Manuals kommt man relativ schnell „rein“ ins Programm. Eine beigelegte Karte des Kampfgebietes dient noch einmal der besseren Übersicht. Insgesamt kommen geschichtsinteressierte Strategie-Fans mit WATERLOO voll auf ihre Kosten.

Peter Braun

Grafik	8
Handhabung	8
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	8



Programm: Ghostbusters, **System:** Sega Master System, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd. **Muster von:** Virgin Games GmbH, Hamburg.

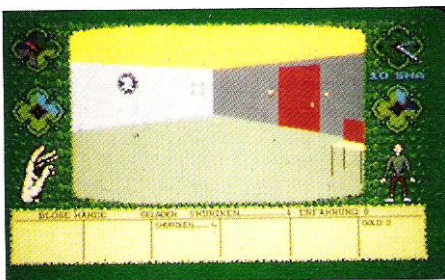
Die flinken Programmierer von SEGA haben sich ja wirklich viel Zeit gelassen, bis sie endlich GHOSTBUSTERS für das beliebte Konsolensystem umgesetzt ha-

ben. Doch was ist aus dem einst so lustigen und unterhaltsamen Spielchen geworden? Ein Programm mit vielen Eigenarten, die ich als GHOSTBUSTERS-Fan gar nicht so lustig finde. Neben der seltsamen Programmierung hat sich auch das Gameplay ein wenig zum Negativen hin verändert. Zumindest geht es immer noch darum, die Stadt von der Geisterplage zu befreien. Um dieser Aufgabe nachzukommen, müssen die Geisterjäger erst einmal ihre Ausrüstung zusammenkaufen. Diese ist hier gegenüber den HC-Versionen erheblich gewachsen. Nach dem Großeinkauf darf man gleich die Geister jagen, die anfangs noch vereinzelt in der Stadt auftauchen. Aber was ist das? Plötzlich hat man es mit mehreren Geistern vor einem Haus zu tun! Da bleibt ein Mißerfolg nicht lange aus, weil man alle Geister mit einem Male fangen muß. Schafft man es nicht, wird man zwar vollgeschleimt, aber eine entsprechende Sprachausgabe

(sogar der Speccy hatte eine) fehlt hier völlig! Der Sound wurde sogar noch weiter vermiest. Die GHOSTBUSTERS-Melodie läuft zwar während des gesamten Spieles mit, doch sie ist total schief und klingt so, als pfeift der Monitor auf dem letzten Loch. Das ist wirklich schade, denn hier hätte man mehr herausholen können. Gute Grafik alleine macht noch kein vollwertiges Spiel aus. Gerade der Sound hätte besser werden müssen, mal vom Gameplay abgesehen, das hier total verheizt wurde. Man hätte sich besser an den Originalen von Commodore und Spectrum orientieren sollen.

Peter Braun

Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	5



Programm: Sleeping Gods Lie, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Empire, Basildon, England, **Muster von:** [18].

EMPIRE hat sich wieder einmal kräftig ins Zeug gelegt, denn schon kurz nach der ursprünglichen Atari ST-Fassung von SLEEPING GODS LIE kann man das Erscheinen der AMIGA-Umsetzung vermelden. Den eingefleischten Actionadventurefreak wird's gewiß freuen, schließlich bietet sich ihm gerade im grafischen Bereich einiges. Im direkten Vergleich hat meines Er-

achtens keiner der beiden Computer die Nase vorn. Zwar erweist sich die Objektdarstellung auf dem Amiga „schlechter“, wogegen aber die Landschaftsgrafik einen Touch besser abschnitt.

Alles in allem dürfte man aber auf keine größeren Unterschiede innerhalb der hervorragenden 3-D-Grafik stoßen. Ein relativ sauberes Scrolling verfeinert zusätzlich noch die durchdachte perspektivische Darstellung. Lediglich bei dem „von Effekten nur so gespickten“ Vorspann weiß der Amiga seine ganze Klasse auszuspielen, was sich besonders in der etwas träumerischen Titelmelodie (durchaus passend!) äußert. In Bezug auf den Spielablauf wie auch auf die Steuerung gleichen beide Fassungen wie ein Ei dem anderen.

Freunde dieses Genres ist zur Amiga-Fassung auf jeden Fall anzuraten, wenn sich auch einige Leerläufe während des Spieles ergeben können. Aber dieses „Phänomen“ konnte man bekanntermaßen schon auf dem Atari ST bestaunen. In puncto Vielfalt

und Spielwitz kränkt es nämlich, wie man nach einigen Stunden entnervt feststellen wird. Etwas salopp ausgedrückt: Es fehlt ein wenig die Abwechslung. Dies äußert sich vor allem darin, daß die Anzahl der vom Computer gesteuerten Charaktere doch stark begrenzt ist. Zwar trifft man von Zeit zu Zeit auf „räuberisches Gesindel“, die eigentlichen „Hauptdarsteller“ treten dagegen nur begrenzt in Erscheinung.

Trotz alledem braucht der Adventure-Freund keine Angst vor diesem Spiel zu haben, denn SLEEPING GODS LIE bietet einiges: knifflige Rätsel, eine exzellente Grafik und tagelangen Abenteuer Spaß (Leerläufe inbegriffen). Durchaus Lohnenswert!

Torsten Blum

Grafik	9
Story	8
Vokabular	9
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8





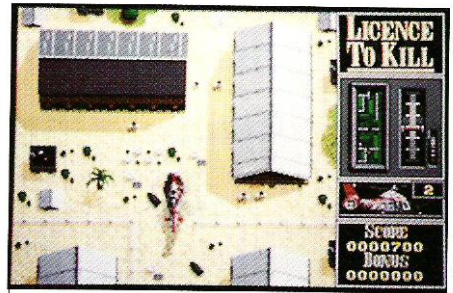
Programm: Lizenz zum Töten, **System:** Atari ST (getestet), C-64 (getestet), **Preis:** Ca. 65 DM (ST), ca. 50 DM (C-64 Disk), **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** [23].

zweite Level zu laufen. Dafür kann man aber nichts gegen die Programmierung sagen. Grafik und Animation stellen zufrieden, der Sound ist nicht ganz so überragend. Man bekommt aber genug fürs Geld.

James Bond ist nicht aufzuhalten. Nachdem er schon auf dem Amiga Jagd auf Bösewichte aller Klassen gemacht hat, wurde er nun von **DOMARK** mit einer **LIZENZ ZUM TÖTEN** ausgestattet und zum Einsatz auf dem **ST** und **C-64** geschickt. Bond, der den Gangster Sanchez in sechs Level jagen und zur Strecke bringen muß, verrichtet seine Arbeit auf dem ST genauso wie auf dem Amiga. Bis auf eine veränderte Titelgrafik und den Anfangssound ist alles beim alten geblieben. Vom bloßen Spiel her könnte man kaum unterscheiden, auf welchem 16-Bitter man gerade spielt. Der Spielablauf ist daher immer noch so schwierig, daß man als Bond-Akteur seine Probleme hat, die Level zu bestehen. Zumindest kostet es schon einige Anstrengung, bloß durchs

Beim C-64 sieht's etwas anders aus. Die Grafik ist nicht ganz so doll, der Sound leider auch nicht. Na ja, die üblichen Abstriche eben. Auch das Gameplay hat sich ein wenig verändert. Das erste Level zieht sich ein wenig länger hin, und das zweite Level ist noch schwieriger zu durchspielen, um nicht zu sagen „unmöglich“. Das liegt zum Teil an der Steuerung, die gegenüber den 16-Bit-Versionen noch komplizierter gemacht wurde. Da verliert man nicht nur dauernd seine Leben, sondern irgendwann auch die Motivation. Ist LIZENZ ZUM TÖTEN auf den 16-Bit-Rechnern in Ordnung, so hat es doch auf dem 64er deutlich an Wert verloren.

Peter Braun



007 auf dem ST

	ST/C-64
Grafik	9/7
Sound	6/5
Spielablauf	9/6
Motivation	8/6
Preis/Leistung	9/6



Programm: Leonardo, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk), **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum.

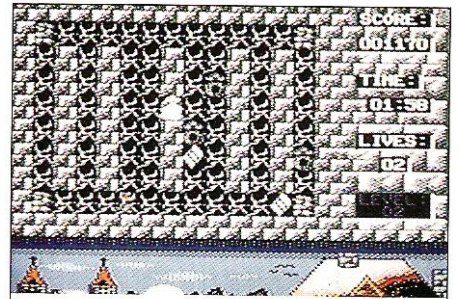
Das Leben ist hart, und das bekommt nun auch die Bochumer Company **STARBYTE SOFTWARE** zu spüren. Denn bei ihrer **LEONARDO**-Umsetzung auf den **C-64** kann ich einfach nicht umhin, mit einem dreifach donnernden „Pfui, Teufel!“ das Prädikat **KONVERTIERUNGSFLOP DES MONATS** zu verleihen.

Was ist geschehen, warum diese Empörung? Nun, bevor ich Euch diese Frage beantworte, will ich Euch mal kurz den Spielablauf erklären. Das Programm ist angelehnt an den Spielhallen-Klassiker *Pengo*. Ziel des Spielers ist es, Level für Level drei Gegenstände in eine Reihe nebeneinander anzuordnen. Dabei muß man Gegnern ausweichen und Hindernisse aus dem Weg räumen. Alle verschiebbaren Gegenstände kommen jedoch erst dann zum Stehen, wenn sie auf

ein Hindernis treffen. Gelingt es, die drei Objekte bei Einhaltung des Zeitlimits in eine Reihe zu bringen, so geht es weiter im nächsten Level bei gestiegenem Schwierigkeitsgrad.

Das Spielgeschehen setzt eine exakte Steuerung voraus, will man zum Erfolg kommen. Damit kommen wir zu „Störenfried Nummer eins,“: Die Joystickkontrolle läßt dem Spieler die Haare zu Berge stehen; sie ist ungenau und hakt an allen Ecken und Enden. Punkt Nummer zwei: Die Grafik. Ich bin nicht der Meinung, daß ein Spiel, bei dem strategische Elemente eindeutig im Vordergrund stehen, über eine Spitzengrafik verfügen muß. Beim C-64-LEONARDO jedoch ist die grafische Darstellung jedoch so mies geraten, daß man Geister von Diamanten, Polizisten von Geldnoten, mit anderen Worten: Gut von Böse kaum noch unterscheiden kann. Was das für den Spielablauf bedeutet, könnt Ihr Euch denken: Wirrwarr, Chaos und ganz schnell Resignation.

Bernd Zimmermann



Leonardo: unser Konvertierungsflop

Grafik	1
Sound	6
Spielablauf	3
Motivation	0
Preis/Leistung	1

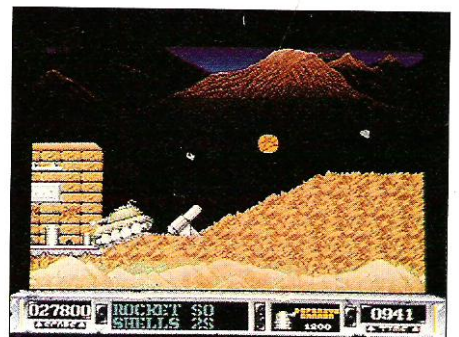


Programm: Battle Valley, **System:** Amiga, ST, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson Consultants.

Was einst unter dem *Rack 'it Label* für ganze 10 Deutsche Mark angeboten wurde (für 8bit), wird nun zum Fullpreis für **Amiga** und **ST** auf den Markt gebracht. Nicht nur ich, sondern auch die Kollegen aus dem Ausland schütteln nun den Kopf, versteinen **HEWSON's** Intension nicht so ganz. Und: Die Qualität der mir vorliegenden Fassungen (besonders Amiga) ist wahrlich nicht das Gelbe vom Ei. **BATTLEVALLEY**, einst ein Budget-Hit – z.B. für den 64er – hat nun eine Umsetzung erfahren, die zwar farbenprächtig, aber insgesamt keine Meisterleistung darstellt. Die Idee des Games ist recht einfach: Zwischen Ost und West gibt's keine Missile-Bedrohung mehr; lediglich zwei davon wurden von Terroristen geklaut, und die „Vereinten Forces“ müssen nun mit Pan-

zer und/oder Helikopter dafür Sorge tragen, daß die Gang und die Missiles zerstreut bzw. zerstört werden. Man startet vom Hauptquartier aus, um alle Bodenziele des Feindes dem Erdboden gleichzumachen. Bei bereits brüchigen Brücken empfiehlt es sich, statt des Panzers den Hubschrauber einzusetzen. Etwas kompliziert ist die Steuerung, die per Stick erfolgt und über die Tasten „F1“ (Speed), „F4“ (Abbremsen) sowie der Leertaste (Gefährt oder Geflügel wenden). Insgesamt gesehen, ein nettes Spielchen, das aber – wie erwähnt – ein paar Mark zu teuer angeboten wird. Zwei Anmerkungen zur HEWSON-Budget-Konvertierungsgeschichte: Man darf gespannt sein, wie die Verbraucher die „Endpreise“ aufnehmen und hoffen, daß HEWSON in bald ein Einsehen hat, auf die User hört, die da vielleicht meinen könnten: „Niemand nimmt einen guten Rat, aber jeder nimmt Geld an. Darum ist Geld besser als guter Rat!“

Manfred Kleimann



Zu teuer? Battle Valley auf 16-Bit

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	siehe oben!





Programm: Slayer, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson Consultants.

Unter der Headline „Lust auf Laserhagel“ und dem abschließenden Kommentar „Ohne Zweifel – ein gefundenes Fressen für

Space-Baller-Freunde mit schmalem Geldbeutel!“ berichteten wir in ASM 1/89 über die 64er-Version des guten HEWSON-Produktes SLAYER. Nun liegen die 16bit-Fassungen vor, die nicht zum Taschengeldpreis über die Theke gehen. Etwa 60 Mark ist für ein „stinknormales“ Ballerspiel wie SLAYER zwar nicht allzuviel Kohle, aber wer das „Original“ bereits auf dem 64er hat, muß nicht unbedingt wegen der drei Bonus-Level (hört sich wie 'ne Zugabe à la CD an) dieses Game kaufen. Ich habe mir die ST- und die Amiga-Fassung reingezogen.

Bei SLAYER handelt es sich um ein Shoot-em-Up, das aus mehreren Elementen dieses Genres zusammengesetzt ist: Der einschlägige „Manta“ steht hier im Mittelpunkt des Geschehens, dessen „Spielplatz“ sehr an den von R-Type oder Salamander erinnert. Das Ziel des Ganzen: Irgendwen oder irgendetwas abschließen, ohne vorher getroffen zu werden oder mit Objekten oder

Geländeteilen der genauen Kollisionsabfrage zum Opfer zu fallen. Die jeweiligen Wächter des nächsten Levels dürfen auch hier nicht fehlen: Diese werden unter Zuhilfenahme von Zusatzwaffen (lila Teilchen aufsammeln!) weggeputzt.

Unterm Strich bleibt anzumerken, daß sich HEWSON keinen Gefallen tat, die ehemaligen RACK'IT-Sachen hewsonmäßig teuer für ST und Amiga rauszubringen. Die Grafiken sind zwar – naturgemäß – besser; was aber den Spielablauf und das „übrige Geschehen“ anbelangt, ist keine wesentliche Verbesserung festzustellen. Zurück in die Werkstatt – und als Budget-Game wieder unter die Leute!
Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Programm: Pacland, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** [7].

Was lange wird, wird endlich – schlecht. Ganze fünf Jahre hat es gedauert, bis NAMCO unter seinem Modul-Label NAMCOT den Uraut-Pacman-Epos PACLAND



endlich für die PC-Engine umgesetzt hat. Schon die Heimcomputerfassungen dieses Genres zusammengesetzt ist: Der einschlägige „Manta“ steht hier im Mittelpunkt des Geschehens, dessen „Spielplatz“ sehr an den von R-Type oder Salamander erinnert. Das Ziel des Ganzen: Irgendwen oder irgendetwas abschließen, ohne vorher getroffen zu werden oder mit Objekten oder

puterspielen hat sich jedoch erheblich weiterentwickelt, so daß ich es unsinnig finde, Spiele dieser Art heute noch auf den Markt zu werfen. Besondere Magenschmerzen wird jedem Käufer der Preis bereiten, wenn er PACLAND das erste Mal eingeschoben hat. Für über 100 Mark bekommt man da doch schon erheblich Besseres, gerade auf der PC-Engine, für die schon so tolle Umsetzungen wie Galaga '88 erschienen sind. Wenn das mit den Oldies aber so weiter geht, müssen wir uns demnächst vielleicht noch auf Games wie Asteroids einstellen. Wollen wir hoffen, daß uns die Hersteller damit verschonen...
Michael Suck

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	3



Programm: RVF Honda, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Microstyle, England, **Muster von:** Microprose, England.

Den Helm auf, drauf auf den Bock, den Gashahn aufdrehen – und dann wird's

abgefahren. Eine Motorrad-Simulation, fast wie das richtige Leben, was uns MICROSTYLE da beschert. Außer einer gehörigen Portion Schleichwerbung besitzt RVF HONDA einen enormen Spielwitz und reichlich Details, die das Game ohne Zweifel an die Spitze der Rennsimulationen katapultieren.

So gibt es umfangreiche Informationen zu jedem Fahrer des großen Motorradcircuit, alle originalgetreuen Rennstrecken der Welt, eine abspeichernde Weltrangliste samt Punkteverwaltung, usw. usw. Klaro, daß alle technischen Punkte in Bezug auf das Motorrad ebenfalls erstklassig gelöst wurden: Die Steuerung der Kiste mit ihren sechs Gängen ist äußerst feinfühlig, zudem reagiert das Motorrad ziemlich empfindlich auf Stürze, denn dann können schon mal ein paar wichtige Teile kaputt gehen. Herrlich auch die Szene nach dem Sturz, wenn der Fahrer die RVF erstmal probelaufen läßt

und sich dann wieder auf den Sattel schwingt. Echt sehenswert!

All diese Features gab's „damals“ auf dem ST in einer programmtechnisch perfekten Ausführung. Und siehe da: Der Amiga besitzt identische Grafiken, die gleiche Technik und ebenfalls die gelungenene Zoomroutine, die für den richtigen Geschwindigkeitsrausch sorgt. Sogar der Sound ist fast identisch zum ST, wenn auch die Samples verständlicherweise etwas sauberer klingen. Ein Hitstern scheint mir da unumgänglich!
Michael Suck

Grafik	10
Sound	10
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	9

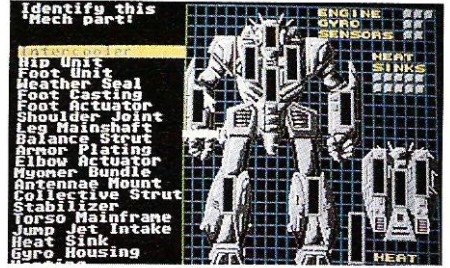




Programm: Battletech, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 Mark, **Muster von:** Activision, Reading, England

BATTLETECH von **INFOCOM** ist nun auch für **Atari's ST** erhältlich. Glücklicherweise hat man bei der Umsetzung für den 16-Bitter nicht so sehr geschlampt wie bei der 8-Bit-Fassung, die man mit dem Aufdruck 'C-64' verkauft hat. Zugute kommen dem User bei der ST-Fassung die relativ kurzen Ladezeiten sowie das Fehlen der mißbräutlichen Titelmusik. Die Grafik ist für den Rechner durchaus angemessen, so daß man hier keine böse Überraschung erlebt, wenn man das erste Mal bootet. Die Story und das Gameplay sind mit den anderen Fassungen natürlich identisch, so daß man hier keine Abstriche machen muß. Man marschier als Jason Youngblood zuerst durch verschiedene Trainingsabschnitte zur 'Mech-Bedie-

nung und später durch die ganze wilde Prärie. Natürlich geht auch diese Geschichte nicht ohne ihre Komplikationen ab, muß man sich doch desöfteren Duellen mit anderen 'Mechs stellen. Nun kommt es darauf an, wie gut der eigene 'Mech mit funktionierenden Waffen etc. bestückt ist. Glücklicherweise kann der Held, einmal entsprechend ausgebildet, auch Roboterschrott verwerten und seine Kampfmaschine so einigermaßen in Schuß halten. Unterwegs trifft man natürlich noch auf mehrere andere Charaktere, die für das Spiel von großer Bedeutung sind, da man es ohne sie nicht lösen kann. An die PC-Fassung (mit guter Grafikkarte) kommt die ST-Fassung vom Spielfluß her allerdings nicht heran, da man hier das Scrolling etwas vernachlässigt zu haben scheint – auf dem PC war's besser! Trotzdem kann man allerdings sagen, daß die ST-User (Farbe vorausgesetzt) mit dem Proramm gut bedient sind. Eine durchaus



lohnende Anschaffung für alle ST-Rollenspielfans mit leichter Technikfaszination oder so. *uli*

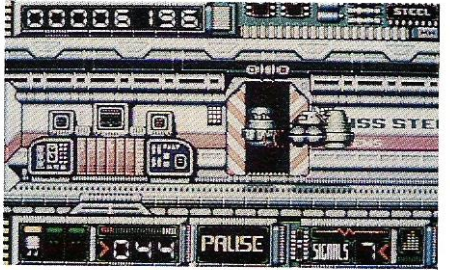
Grafik	8-9
Vokabular	(menügesteuert)
Story	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8



Programm: Steel, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** Hewson.

Aus alt macht neu – und teuer. Neben *Slayer* und *Battle Valley* ist **STEEL** nunmehr schon das dritte Programm, das **HEWSON** in der Konvertierung für 16-Bit nicht nur grafisch kräftig aufgewertet hat. Dabei ist die Handlung des Spiels doch so altbekannt: In einem großen Labyrinth muß ein Roboter acht verschiedene Cartridges einsammeln und sie in die passenden Schlitze stecken. Maximal drei Stück kann er dabei auf einmal mit sich führen. Vor dem Einstecken der Cartridges in die Slots müssen jedoch noch acht Terminals ausgeschaltet werden, damit man als Spieler in das Subgame kommt, bei dem eine Wand beschossen werden muß, die ihrerseits zurückschießt.

Na ja, großartig ist dieses Spielkonzept keinesfalls, aber dafür gibt's auf dem **Amiga** jetzt erstklassig schattierte, fein abgestufte Sprites (die zudem noch gut animiert sind) und Grafiken, die wahrlich eine Augenweide sind. Leider werden die einzelnen Screens immer noch umgeblendet und nicht gescrollt, was den Spielfluß sicherlich erhöht hätte. Außerdem gibt's statt Ohrenschmaus nur Ohrenschmalz, denn sowohl die Titel- wie auch die Highscoremelodie sind doch arg simpel und poppig geraten; lange anhören kann man sie nicht. Alles in allem frage ich mich, warum **STEEL** nun das Sechsfache von dem kosten soll, was noch vor einem halben Jahr für dieses Spiel zu löhnen war, denn schließlich und endlich taugt das Spielkonzept nach wie vor nicht für diesen Preis. Ich glaube kaum, daß die User diese Preisinflation logisch nachvollziehen können; der Hersteller auch? *Michael Suck*



Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6



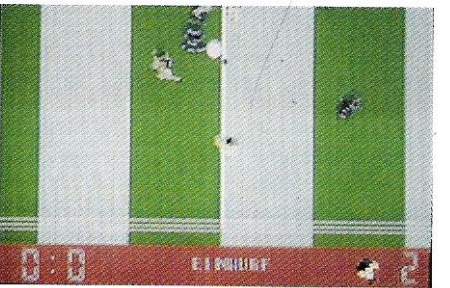
Programm: Kick Off, **System:** C-64, **Preis:** Disk. ca. 35 Mark, Kass. ca. 30 Mark, **Hersteller:** Anco Software, England, **Muster von:** [7] / [15].

Nachdem sich die Amiga-Version gegenüber der ST-Fassung noch einmal deutlich gesteigerte hatte, geht es nun auf dem **C-64** rapide bergab. War **ANCO's** Super-Fußballspiel **KICK OFF** auf Amiga und ST noch ein Soccer Game mit allen technischen Raffinessen, so wird es unter den Commodore-Usern wohl kaum Freunde finden können.

Das Dilemma beginnt damit, daß entgegen den ersten Versionen das Spielfeld nun nicht mehr senkrecht, sondern waagrecht dargestellt ist. Dies ist zwar verschmerzbar, der Grund für diese Änderung will mir aber doch nicht recht einleuchten. Wesentlich schlimmer ist aber die Tatsache, daß die

grafischen Details derart schlecht geraten sind, daß die Unterscheidung der Spieler zu einer reinen Glückssache geworden ist. Mit der Steuerung wurde die schlechte Grafik aber noch übertroffen. Unpräzise und schwierig zu handhaben, macht sie dem Spieler das Leben nicht gerade leicht.

Klar, daß dies in erster Linie zu Lasten des Spielflusses und der Spielbarkeit insgesamt geht. Pässe exakt zu schlagen, ein Kombinationsspiel aufzuziehen, ist nun kaum noch möglich. Hinzu kommt, daß das Spieltempo, auch auf der schnellsten Stufe, merklich abgenommen hat. Auch dies ist für die Spielfreude nicht eben förderlich. Der krächzende Sound trägt ein weiteres zum 64er-Reinfall bei. So bleibt alles in allem nur festzustellen, daß man auf **KICK OFF** etwas mehr Mühe hätte verwenden sollen, und dies in fast allen programmiertechnischen Belangen. Einziger Umstand, der das Programm vor dem „Konvertierungsflop des Monats“ bewahrt, ist die Tatsache, daß

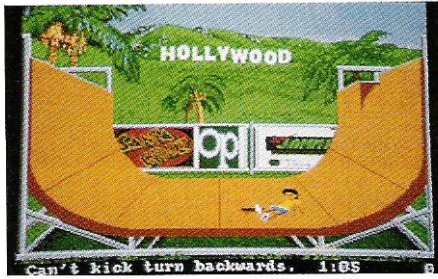


Starbyte's C-64-Leonardo-Umsetzung noch gründlicher in die Hose gegangen ist.

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	5
Sound	2
Realitätsnähe	4
Spaß/Spannung	1
Preis/Leistung	1





Programm: California Games, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Epyx/U.S Gold, **Muster von:** U.S Gold Ltd., Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Knapp zwei Jahre nach dem Erscheinen von **CALIFORNIA GAMES** für den C-64

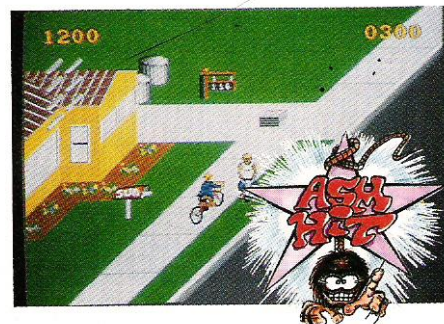
hat man sich bei **EPYX/U.S. GOLD** dazu durchgerungen, eine **Atari-ST**-Version dieses „Alltime-Klassikers“ zu veröffentlichen. Die Amiga-Version dieses Sportspiels konnte ja nicht gerade überzeugen.

Die ST-Fassung wurde von dem englischen Programmerteam **CHOICE** konvertiert. Grafisch wurde diese gegenüber der Amiga-Version ein wenig verbessert, so daß man jetzt eher das Gefühl hat, vor einer 16-Bit-Maschine zu sitzen. Der Sound hingegen klingt nicht mehr ganz so toll wie bei den beiden Vorgängern. Da hat man schon Besseres von Ben Daglish gehört. Die einzelnen Disziplinen sind recht gut umgesetzt worden. Allerdings „wollte“ man bei **CHOICE** anscheinend nicht auf die Ruckelei verzichten. Dieses macht sich besonders bei den scrollenden Disziplinen bemerkbar. Beim „BMXen“ kommt dann die mangelhaf-

te technische Ausführung erst so richtig zum Vorschein. Wer diesen Wettbewerb länger als fünf Minuten spielt, sollte mal den Augenarzt aufsuchen. Die restlichen Sportarten sind eigentlich ganz gut von den Programmierern rund um **CHOICE** konvertiert worden. Die präzise Joysticksteuerung und die niedliche Animation der Sprites wurden ebenso beibehalten wie die „Epyx-typischen“ Scherze. **CALIFORNIA GAMES** ist zwar nicht das Gelbe vom Ei, doch für absolute Sportfreaks vielleicht noch zu empfehlen.

Torsten Oppermann

Animation	8
Sound	7
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7



Programm: Paperboy, **Systeme:** Amiga (Foto!), ST & PC, **Preise:** Amiga & ST ca. 55 Mark; PC etwa 70 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, England, **Muster von:** Elite, England.

Lang hat's gedauert, endlich sind sie da, die **PAPERBOYS** für die 16bit-Maschinen. **ELITE** hat sich sehr viel Zeit genom-

men, um den freundlichen, aber bisweilen sehr hektisch agierenden Zeitungsjungen auf den „Großrechnern“ herumradeln lassen zu können. Die Story ist noch immer dieselbe: Paperboy muß früh am Morgen raus, um die ASMs bei den Abonnenten abzuliefern. In diesem Falle handelt es sich um Tageszeitungen, die im Bündel aufgenommen und per Stick-Feuer in die (amerikanischen) offenen Briefkästen geworfen werden müssen. Dafür gibt's Punkte. Deftige Punktabzüge erhält unser morgendlicher Radler, wenn er „aus Versehen“ einen Passanten mit 'ner geschleuderten Zeitung umhaut oder Fensterstreiben mit der „Eliter Morgenpost“ zerdeppert. Nur zu oft hat er es mit einigen harten Brocken (Hindernissen, die bei Kollision einen Crash verursachen – und ein „Leben“ kosten) zu tun: Rücksichtslose Autofahrer, Einrad-Akrobaten, umherstreunende Hunde, ferngesteuerte Autoräder oder Spielzeugautos sowie von Geisterhand in Bewegung gesetzte Rasenmäher.

Die Version für den **ST** ist sehr ordentlich; die **PC**-Fassung mittelmäßig. **PAPERBOY** für **Amiga** jedoch hat mich fasziniert, weil a.) alle Features von der Coin-op-Version enthalten sind (u.a. auch der Dieb, der Bankräuber oder die Preßlufthammer-Boys), b.) der Sound hervorragend zum Game „passend“ gemacht wurde und c.) der ganze Screen als „Spielplatz“ zur Verfügung steht. Zu Beginn eines jeden Arbeitstages hat man die Wahl zwischen den drei Residenzstraßen „Easy Street“, „Middle Road“ und „Hardway“ (entspricht den jeweiligen Schwierigkeitsstufen). Für mich ist **PAPERBOY** (Amiga) ein wunderbarer Zeitvertreib, wenn ich's gern mal „sanft“ mag!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Programm: Time Scanner, **System:** Amstrad, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Activision, **Muster von:** 1

Eine Pinballsimulation mit ganz besonderen Features bietet **ACTIVISION** mit dem **TIME SCANNER**, einer Umsetzung des

gleichnamigen **SEGA**-Automaten. Vier verschiedene Flipper mit gut durchdachten, zwei Bildschirme hohen Spiellayouts können durch bestimmte Kombinationsschüsse bespielt werden. Allerdings gab es bei den bisherigen Fassungen einige Schönheitsfehler, die das Spielen wahrhaft nicht zum Vergügen machten, denn die kleinen Stahlkugeln rollten einfach viel zu unrealistisch über den Screen. Erstaunlicherweise hat sich dies bei der jetzt vorliegenden **Amstrad**-Version erheblich verbessert! Der Ball läßt sich mit den Flipperschaufeln gut kontrollieren und gezielt abschießen – und das tut der Spielmotivation gut! Gute Soundeffekte untermalen die Flipperkünste noch mit dem passenden Bimmeln, und schon fühlt man sich fast wie am richtigen Flipper. Leider nur **fast**, denn **ACTIVISION** hat es versäumt, den Ball ordentlich zu animieren. Ist er allein auf dem Screen, flackert er nur leicht, doch wenn noch zwei Brü-

der beim Multiballspiel auf dem Screen erscheinen, wird in Slow Motion umgeschaltet. Unverständlich ist auch das Ruckel-scrolling, wenn die Flipperhälfte gewechselt oder der Flipper mit einer Taste „gestoßen“ wird. Letztes Manko: Der hochauflösende Vier-Farben-Mode, der teilweise ernste Unterscheidungsschwierigkeiten zwischen Ball und Hintergrund hervorruft. Da diese Nachteile jedoch die Spielbarkeit selten erheblich mindern, dürfte **TIME SCANNER** auf dem Amstrad die beste Umsetzung darstellen, und das umso mehr, wenn man sich die miesen 16-Bit-Fassungen dieses Games anschaut. *Michael Suck*

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7



Grenzenlos – Erlebnisstark

ATARI ST Computer –

da steckt Wahnsinns-Power drin



Das sind Computer der Spitzenklasse.
Super stark – dabei echt schnell.

Ob spannende Action, Animation,
Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik,
Programmieren oder Musik. Alles
geht! Mit Superfarben. Oder, so wie's
Profis mögen, Schwarz auf Weiß.
Mit dem hochauflösenden ATARI
Monitor SM 124.

ATARI ST Computer –
Höchstleistung auf allen Gebieten.
2 x „Computer des Jahres“.

Superprogramme Signum, Calamus, STAD, Lavadraw, PGraph, Imagic, Creator,

Cubase, Twenty Four und viele andere gibts nur für ATARI ST Computer.

 **ATARI**[®]

... wir machen Spitzentechnologie preiswert.



Programm: Hard'n'Heavy, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Reline, Hannover, **Muster von:** Reline.

Sie hüpfen und springen und finden kein Ende: Die beiden Roboterpärchen in **RELINES** Jump-and-run-Organie **HARD'N'HEAVY**. Auf den Mars befördert, um dort für die Menschen Lithium in den verzweigten Stollen zu fördern, machen sie sich selbst

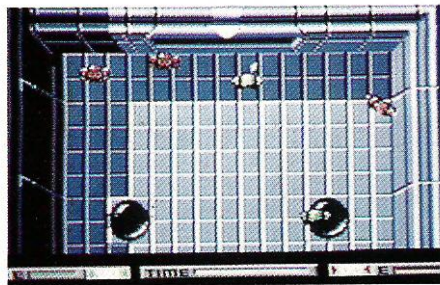
ständig und gehen auf Abenteuersuche. Die Stollen bestehen aus verwinkelten Plattformen, Vertiefungen, Fallen und Gegnern, die es dem Spieler schwer machen, sich durch die 25 Level zu kämpfen. Wehren kann sich der Roboter, indem er mit seiner Standardwaffe schießt oder eine von sieben Zusatzwaffen findet. Diese (und ein paar punktebringende Kristalle) sind in den Gesteinsbrocken versteckt und müssen freigeschossen werden. Schade, daß man diese Extrawaffen nicht mehr durch Draufhüpfen rausholen kann, wie das z.B. noch bei *Giana Sisters* der Fall war, denn **HARD'N'HEAVY** ist leider nur ein müder Aufguß und bietet nicht die rechte Abwechslung. Für die 16-Bit-Fassungen sind zwar die Grafiken leicht aufwertet worden, aber die Backgrounds sind nach wie vor ein bißel zu leer und die Angriffstaktiken der Gegner viel zu stupide, um die rechte Spannung aufkommen zu lassen. Beglückt werden der

Amiga und **Atari ST** jedoch mit hörenswerthen Titelmelodien, der Amiga bringt's sogar noch auf ein paar nette Sounds während des Spiels. Ein böser Schnitzer ist jedoch das fehlende, weil machbare Scrolling auf dem ST. Stattdessen werden die Screens lediglich umgeblendet, und dies manchesmal genau dann, wenn ein Feind anrückt.

Bevor die verrirrten Augen wissen, wo der Held nun rumgammelt, macht's brösel-pengschepper...

Michael Suck

	(Amiga/Atari ST)
Grafik	6 6
Sound	9 8
Spielablauf	6 5
Motivation	5 5
Preis/Leistung	6 5



Programm: Speedball, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 DM (Disk.), ca. 35 DM (Kass.), **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Ariolasoft.

Endlich mal wieder ein gelungener **C-64**-Sound von Altmeister Dave Whittaker! Schon bei den 16-Bit-Fassungen hat mir

der Sound von **SPEEDBALL** recht gut gefallen, doch auf dem C-64 zieht Dave im wahrsten Sinne des Wortes alle Register seines Könnens. Die Titelmelodie ist hervorragend übergekommen, und gelungene Effekte runden das Ganze noch ab. Das Spiel selbst sollte natürlich ebenfalls nicht vergessen werden: **SPEEDBALL** ist ein futuristisches Ballspiel in einer Betonarena. Der Spieler kann entweder gegen den Rechner um die Meisterschaft oder gegen einen zweiten Spieler um einen Pokal spielen. Gesteuert wird dabei immer derjenige der vier Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Die Spielzüge gestalten sich dabei sehr variabel, kann der Ball doch über die Bande und Hindernisse im Feld gepaßt oder sogar andere Spieler (legal!) gefoult werden. Zusätzlich wird jede Mannschaft durch bestimmte Eigenschaften charakterisiert, die man durch die Aufnahme von Extras verbessern kann.

SPEEDBALL ist ein hektisches, schnelles Sportspiel und hat auf dem C-64 kaum von seinem Reiz eingebüßt. Zu zweit macht das Spiel eh am meisten Spaß, so daß man die leicht verminderte Spielstärke des Computergegners durchaus vernachlässigen kann. Na ja, der Interrupt flackert manchesmal auch ganz leicht, und die Sprites sind nicht besonders hübsch, aber ansonsten zählt **SPEEDBALL** für mich immer noch zu den besseren Spielen seiner Art, denn es macht längerfristig Spaß und läßt sich sehr gut spielen.

Michael Suck

Grafik	7
Sound	10
Animation	8
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8



Programm: Jack Nicklaus' Golf, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Accolade, San Jose, USA, **Muster von:** [7]/[21] / [26], Accolade, England.

Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf - Ihr werdet verstehen, daß ich im folgenden auf die Nennung des kompletten Titels verzichte und mich auf **JACK NICKLAUS'** beschränke. Nachdem das Game zunächst für den PC veröf-

fentlicht wurde, hat **ACCOLADE** nun auch die **Amiga**-Version hinterhergeschoben. Zwei Dinge haben mich besonders auf das Programm neugierig gemacht: Einmal die Tatsache, daß die PC-Fassung durchaus ihre Stärken hatte; außerdem der Umstand, daß ich mir als alter Golf-Fan jedes Simulation dieser Sportart sofort unter den Nagel reiße, die ihren Weg in die ASM-Redaktion findet.

Hat man die Ladeprozedur - will heißen: die Diskettenwechselei - überstanden, so kann man noch längst nicht loslegen. Nun nämlich folgen noch zahlreiche Vorentscheidungen über die Zahl der Spieler, die Spielart, die Auswahl des zu spielenden Kurses und so weiter. Dann irgendwann erscheint Jack Nicklaus in persona auf der Mattscheibe, übrigens digitalisiert, und fordert endlich zum Spielen auf. Nun wird's bitter, denn jetzt muß man entsetzt zuschauen, wie langsam sich die Grafiken des Spielfeldes aufbauen. Auf dem PC habe ich mir das

noch gefallen lassen, die Fähigkeiten des Amiga wurden hier jedoch nicht mal annähernd ausgenutzt. Allerdings kann man auch feststellen, daß das Spiel über dieselben Feinheiten verfügt, wie sie auch schon auf den PC und Kompatiblen vorhanden waren.

Zusammenfassend kann man somit sagen, daß sich auf dem Amiga gegenüber dem Originalprogramm nichts geändert hat; und das bedeutet, daß in der Bewertung Abstriche gemacht werden müssen, denn hier wäre zweifelsohne mehr drin gewesen.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Animation	7
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7





Programm: Aargh!, **System:** Atari ST, C-64, **Preis:** ca. 65 DM für Amiga-Disk., ca. 45 DM für C-64-Disk. und ca. 35 DM für C-64-Kass., **Hersteller:** Melbourne House, England, **Muster von:** Virgin/Mastertronic, England.

Feuerspeien plattmachen – die Bewohner inbegriffen, denn die können schmatzend verspeist werden. Selbst den Programmierern scheint das Konzept zu dünn gewesen zu sein, so daß sie bei der ST-Konvertierung noch 'ne Karte aller erreichbarer Dörfer eingefügt haben. Klasse Idee, echt, muß man doch jetzt noch warten, bis die Karte eingeladen wurde, um dann beim Spiel festzustellen, daß alles beim alten geblieben ist.



sowas Geld ausgeben. Wo war doch gleich der nächste Mülleimer...? *Michael Suck*

Aaargh! Wer hat denn das verbochen? Tatsächlich **MELBOURNE HOUSE**? Vielleicht als Lückenfüller für den Sommer? Kann eigentlich nicht sein, denn AAARGH (ehrlich, das Spiel heißt so!) war doch schon der Lückenfüller im letzten Sommer! Was keiner mehr hoffen wollte, hat sich dennoch bewährt: AAARGH gibt's jetzt für den Atari ST und Commodore Volksrechner C-64! Dabei ist die Spielhandlung so dermaßen beschränkt, daß man kaum glauben mag, daß sowas anno '89 noch verkauft werden darf: Ein Zyklop und ein Drache müssen ihre verlorengegangenen Eier suchen und dabei jedes Dorf per Faust oder

Immerhin, die Grafiken und sogar der Sound sind auf dem ST annähernd identisch zur Amigafassung, wenn die Sprites auch etwas ruckeln. Haarsträubend dagegen das C-64-AAARGH!: Unkenntliche, häßliche Sprites aus der Klamottenkiste, hingeklatschte Backgrounds, die aus meinen Kindertagen stammen könnten, eine Animation, die in Basic schneller wäre und ein Horrorsound Marke Soundchiptest sind ein Schlag ins Gesicht all jener, die für

(Atari ST/C64)	
Grafik	8 3
Sound	8 4
Spielablauf	3 1
Motivation	2 1
Preis/Leistung	3 1



Programm: Space Quest III, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** Ariolasoft.

Emulator verwendet. Die Grafiken sind identisch zu den EGA-PC-Grafiken, gleiches gilt für den Piepsound und die Animation der Sprites. Zur Ehrenrettung sei noch gesagt, daß die EGA-Bilder wahrlich nicht von schlechten Eltern sind, aber der ST hat halt bessere Möglichkeiten, und die sollte man meines Erachtens auch nutzen.



Michael Suck

Satire pur erlebt jeder Wagemutige, der sich von **SIERRA ON-LINE** in die Rolle des intergalaktischen Loosers Roger Wilco versetzen läßt. Bei **SPACE QUEST III** erwartet den ehemaligen Müllmann wieder ein haarsträubendes Abenteuer nach dem anderen, während er auf der Suche nach gekidnappten Programmierern ist, die von Piraten gefangegehalten werden. Der bissige Humor wurde in dieser Folge noch weiter verfeinert und auf viele Klischees ausgedehnt, die wir aus unzähligen SF-Fernsehserien und Büchern liebgewonnen haben.

SPACE QUEST III ist jedoch eindeutig ein phantastisches Adventure, das seinen Preis wert ist und dem User humorigen Spaß ohne Ende bietet. Man könnte zwar meinen, daß das Entwicklungssystem von SIERRA schon ein wenig abgenutzt wird, doch sofern der Einfallsreichtum der Stories in dieser Form erhalten bleibt, sehe ich für SIERRA eine goldene Zukunft – mit SPACE QUEST LXIII und *Kings Quest LXIV*. Wohl dem, der bis dahin immer noch auf den Spuren von Roger Wilco wandelt!

Grafik	8
Vokabular	6
Story	11
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

Zähneknirschend mußte ich jedoch feststellen, daß SIERRA den Atari ST für ihre Umsetzungen nach wie vor lediglich als PC-



Programm: Powerdrome, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 Märker, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Games ist übrigens absolut identisch mit der ST-„Urversion“. Zur Freude aller Amiga-Freaks hat Electronic Arts sogar noch 'ne Bonusstrecke eingebaut. Einziges Manko der Amiga-Fassung ist die Geschwindigkeit der Vektorgrafik. Diese nämlich ist mindestens 25% langsamer als bei der ST-Version. Einen kleinen Geschwindigkeitsunterschied ist man bei Vektorgrafikgames ja gewohnt. Doch bei Powerdrome hat man sich wohl nicht so richtig ins Zeug gelegt, oder? Vorteilhaft ist wiederum der Digi-sound (Geräusche) und das deutsche Handbuch. Besonders interessant ist in jenem der hintere Teil, welcher die Datalink-Option beschreibt. Denn hier wird erwähnt, daß sich beide Amiga-User ein Original zulegen müssen; wenn sie Powerdrome zu zweit spielen wollen. Das kommt daher, weil die Amiga-Fassung mit einem Kopierschutz versehen wurde, während die ST-Version nur eine Anleitungsabfrage beinhaltet. Was sich E.A. wohl dabei gedacht hat?



Torsten Oppermann

Lang hat's gedauert, bis die Programmierer von **ELECTRONIC ARTS** die **AMIGA**-Fassung von **POWERDROME** fertiggestellt haben. Es wurde ja auch Zeit, denn dieses Superspiel faszinierte die ST-User ja ohne Ende... Das lag nicht zuletzt daran, daß die superschnelle ausgefüllte Vektorgrafik und das ansprechende Gameplay bisher unerreicht blieben. Bei Amiga-Powerdrome hat sich ELECTRONIC ARTS die Leserzuschriften zu Herz genommen und die Steuerung (O.k., o.k., ich geb' ja zu, daß sie ein „wenig“ kompliziert war) „anwenderfreundlicher“ gestaltet. In der mir vorliegenden Version können nun auch ungeübte Spieler gleich ins totale Powerdrome-Feeling einsteigen, ohne durch dauernde Manövrierfehler Frust zu bekommen und deshalb den Reset-Taster zu betätigen. Die Grafik dieses

Grafik	10
Sound (Geräusche)	8
Motivation	10
Spielablauf	10
Preis/Leistung	10



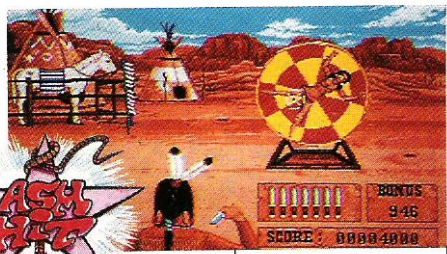


Foto: Amiga

Programm: Buffalo Bill's Wild West Rodeo Games, **Systeme:** Amiga, C-64, PC, **Preise:** je nach System und Datenträger zwischen 30 und 65 Mark, **Hersteller:** Tynesoft, Newcastle, England, **Muster von:** Tynesoft.

Hier sind sie nun, die Konvertierungen zur ST-Fassung von **BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO GAMES** von **TYNE-**

SOFT! Die sechs Disziplinen sind dieselben geblieben: Messerwerfen, Kunstschießen, Wildpferd-Reiten, Postkutschen-Verfolgung, Kälberfang und Ringen mit dem Stier. Die Ausführungen weisen jedoch einige Diskrepanzen auf.

1.) AMIGA: In allen Belangen der ST-Fassung (ASM berichtete!) gleichwertig; bei den verschiedenen Sounds klar überlegen. Die Steuerung ist ebenso flüssig wie präzise. Mit anderen Worten: Einen weiteren Hitstern für dieses Produkt!

2.) C-64: „Besonderheiten“: Lange Wartezeiten, beim Kunstschießen „entfällt“ ersatzlos der zweite Teil: Das Zielschießen auf die Flaschen. Desweiteren ist kein Auswahl-Menü vorhanden. Die Steuerung beim Kunstschießen (Teil 1) über den Stick ist sehr gut gelöst. Bravo! Auch die Sounds sind qualitativmäßig von allererster Güte! Nur die Grafiken hätte man besser auf den Screen bringen müssen.

3.) PC (EGA): Auswahlmenü und Kunst-

schießen – Teil zwei – sind vorhanden! Exzellente Grafiken und verhältnismäßig duftende Sounds. Leider erweist es sich wieder einmal als äußerst problematisch, über die Zehner-Tastatur plus Leertaste das Spiel zu kontrollieren. Interessant wird's, wenn man den „Turbo“ ausschaltet: Die Bewegung verlangsamt sich in gleichem Maße wie der Sound!!!

Fazit: Alle drei Versionen haben eins gemeinsam: Sie heißen **BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO GAMES**. Ansonsten gibt's gewaltige Unterschiede. Die Amiga-Version ist für mich hitverdächtig!

Manfred Kleimann

	PC / C-64 / Amiga
Grafik	9 / 8 / 10
Sounds	8 / 9 / 11
Spielablauf	4 / 8 / 11
Motivation	2 / 8 / 11
Preis/Leistung	4 / 8 / 10



Programm: Forgotten Worlds, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 DM (Disk.), ca. 35 DM (Kass.), **Hersteller:** Capcom/U.S. Gold, **Muster von:** U.S. Gold.

FORGOTTEN WORLDS heißt die neueste Billigungsetzung des Spielhallen/Soft-

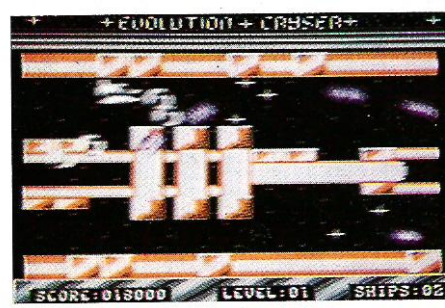
warepärchens **CAPCOM/U.S. GOLD** für den **C-64**. Vergessen haben die Programmierer anscheinend auch, daß Computerspieler keine Übermenschen sind, um mit einem Feuerknopf all die Bewegungen ordentlich ausführen zu können, die am Automaten mit einem Trackball ausgeführt wurden. Das Tolle an **FORGOTTEN WORLDS** war nämlich die frei steuerbare Kanone des Helden, der sich damit alle Feinde in den einzelnen, horizontal scrollenden Levels vom Leibe halten konnte. In der Heimcomputerfassung dreht sich die Kanone allerdings schon dann, wenn der Held in irgendeine Richtung fliegt. Aber wie, bitte schön, soll man dann gleichzeitig gegnerischen Schüssen ausweichen **und** gezielt schießen? Richtig, das geht nicht!

Ähnliche Probleme gab es zwar schon bei den 16-Bit-Fassungen dieses Games, doch beim C-64 kommt noch der erhöhte

Schwierigkeitsgrad hinzu. Nichts gegen fix animierte Sprites, aber wenn sie dann noch so viel und gezielt ballern, wie in dieser Umsetzung, wird der heroische Kampf zum Krampf. Echt schade, denn somit wird die Spielzeit zu kurz, um die nett gezeichneten Hintergrundgrafiken richtig bewundern zu können. Bleibt noch der Sound, der mit mageren FX und einer mäßigen Titelmelodie eher den Griff zur Hi-Fi-Anlage provoziert. Warum also magere Durchschnittskost einkaufen, wenn der Markt weitaus Besseres bietet?

Michael Suck

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4



Programm: Evolution Cryzor, **System:** C64, **Preis:** ca. 25 DM Disk, ca. 20 DM Kass, **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** Kingsoft

Seit vor einigen Jahren das Spiel **Uridium** eine neue Ära der Ballerspiele einleitete, gab es immer wieder Versuche, an die Erfolge des Vorbildes anzuknüpfen. Auch die Firma **KINGSOFT** wagte sich an dieses

Spielthema. Das Ergebnis: **EVOLUTION CRYSOR**. Zunächst auf dem Amiga, jetzt auch auf dem **C64**. Am Spiel selbst hat sich seit der Amiga-Fassung eigentlich nichts geändert, außer natürlich, daß die Grafiken naturgemäß etwas schlechter sind. Allerdings entsprechen sie auch keinesfalls dem mittlerweile auch recht hohen Standard der C64-Shoot-em-Up's. Der Sound gefällt mir am C64 etwas besser, doch auch hier reißt er niemanden zu Begeisterungstürmen hin. Als einziges verkaufförderndes Argument kann man den Preis bezeichnen, der ja recht günstig ist. Doch mal langsam. **EVOLUTION CRYSOR** ist ein typisches Ballerspiel mit horizontal scrollendem Hintergrund. Da der aber absolut nichts mit dem Spielgeschehen zu tun hat, braucht man ihn überhaupt nicht zu beachten. Das würde sich eh nicht lohnen. Es scrollt eben einfach nur ein bißchen Grafik durch die Gegend. Die Feinde kommen wie üblich in Formationen angefliegen und

müssen wie immer abgeschossen werden. Die einzigen Schwierigkeiten dabei sind das langsame Tempo des eigenen Schiffs, die unexakte Steuerung, die ungenaue Kollisionsabfrage und die Tatsache, daß sich getroffene Gegner in Blasen verwandeln, die nicht abgeschossen, sondern nur aufgesammelt werden können. Bei den Sonderwaffen sieht's ebenfalls düster aus, es gibt nämlich nur noch zwei verschiedene. Dies reicht nicht aus, um aus diesem Spiel etwas zu machen. Werschon ein Ballerspiel sein Eigen nennt, (eigentlich egal, welches) der benötigt nicht auch noch **EVOLUTION CRYSOR**.

Ottfried Schmidt

Grafik	4
Sound	8
Motivation	5
Spielablauf	5
Preis/Leistung	8





Programm: Menace, **System:** IBM & Kompatibel (EGA-Version angeschaut!), **Konfiguration:** mind. 256KB, DOS 3.0 und höher, ein Laufwerk, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von:** Psygnosis.

Ein PC-Einstand nach Maß feierte das Liverpools Softwarehaus **PSYGNOSIS** mit einer technisch brillanten Umsetzung des fast schon legendären **MENACE!** Die Qualität dieses Produktes ist so gut; so etwas sieht man auf dem IBM und dessen Kompatiblen nur höchst selten. Ich hab's mir EGA-mäßig angeschaut.

Die Idee, die hinter **MENACE** steht, ist eigentlich ganz simpel: Sie müssen versuchen, sich durch feindliches Terrain zu schlagen und dabei eine Vielzahl (sowohl in Form als auch in Farbe) von Gegnern aus dem Weg zu räumen, bis Sie schließlich den jeweiligen Final-Countdown mit den Endgegnern einläuten.

Die Alien-Brigaden sind allesamt (falls möglich) komplett abzuschießen. Gelingt dies, so erhält der Spieler die Gelegenheit, sich durch Anschließen des „Silberbarrens“ (trägt zunächst das Symbol „1000“) eine Zusatzwaffe nach Wahl zu besorgen. Mit dem Einsatz dieser Feuerwaffen werden die einzelnen Missionen einfacher zu bewältigen sein. Doch: Bei aller Euphorie sollte der geneigte Spieler nicht vergessen, auch auf seine Schilde und die Restenergie zu achten. Kollidiert man mit den Aliens, vermindert sich der Energie-Balken im unteren Teil des Screens. Strebt dieser gegen Null, ist's aus mit unserem tapferen Fighter-Gleiter. Die Steuerung erfolgt über Stick (wohl dem, der einen besitzt!) oder über die Tasten „Q“ für rauf; „A“ für runter, „O“, um sich nach hinten fallen zu lassen und „P“, um den Weg nach vorn zu suchen. Per LEERTASTE wird gefeuert. **MENACE-PC** besticht durch seine professionelle Machart: Grafik, Animation und das Scrolling sind vom Feinsten. Eines der besten Games für den PC!



Manfred Kleimann

Grafik	10
Animation	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Programm: Rastan, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin/Mastertronic.

Im fernen Lande Semia ist eine Prinzessin entführt worden. Natürlich könnte man jetzt sagen: „Na und? Was geht mich das an? Soll die Alte doch selber zusehen, wie sie da rauskommt!“. Halt, halt, das Mädel ist steinreich! „Wo ist mein Säbel? Wo ist der Feind?“ Na also, das hört sich doch schon besser an! Einen wahren Barbaren wie **RASTAN**, der mehr Grips im Schwert als im Kopf hat, kann man eben nur mit echten Argumenten überzeugen! Wenn der wüßte, auf was er sich da eingelassen hat: Schwertschwingende Monster, gefährliche Kletterpartien, Abgründe und Level-Endgegner, Killervögel und dergleichen mehr. Rastan muß Wind und Wetter trotzen und auch im Dunkeln die Übersicht behalten. Ist ehrlich wahr, sogar den Tag-Nacht-Wech-

sel hat **TAITO/SEGA** bei diesem Spiel nicht vergessen!. Die Grafiken der Levels sind dahingegen nicht sonderlich abwechslungsreich, doch sollte ich an dieser Stelle vielleicht das saubere Scrolling und die gute Animation lobend erwähnen. Na ja, der Sound ist mäßig, aber nicht unbedingt nervig, und die Steuerung ist recht hakelig, aber betrachtet man **RASTAN** als kompositionelles Gesamtkunstwerk, so bleibt eine recht ordentliche Umsetzung des Jump-and-Run-and-Kill-Automaten haften, die möglicherweise die Ausgabe von 90 Markern wert ist. Besser als die meisten Heimcomputerfassungen dieses Games ist **RASTAN** auf dem **SEGA MASTER SYSTEM** allemal, was nicht heißen soll, daß es unbedingt über längere Zeit motiviert. Denn dafür hätten die Jungs bei **SEGA** ein bißchen mehr Sorgfalt bei der Gegnerwahl treffen sollen, denn die hüpfen irgendwie gehandicapt über den Screen...



Michael Suck

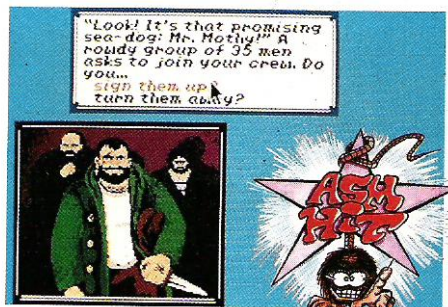
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7



Programm: Pirates!, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** MicroProse.

Nun ertönt er wieder, der Schlachtruf der Piraten! **MICROPROSE** hat es sich nicht nehmen lassen, sondern sich im Gegenteil viel Zeit genommen, um **PIRATES!** angemessen für den **Atari ST** zu konvertieren. Herausgekommen ist ein komplexes, stimmungsvolles Mantel und Degen Abenteuer mit vielen strategischen Elementen. Aufgabe des Spielers ist es, im 17. Jahrhundert Karriere zu machen – und zwar als Pirat. England, Frankreich und Spanien spielen zu dieser Zeit die Hauptrollen in der Weltpolitik, die Wahl der Nationalität ist also nicht unwichtig, zumal **PIRATES!** das Spiel je nach Nationalität an unterschiedlichen Stellen startet. Texteingaben werden nur zur Kommunikation mit anderen Spielcharakteren benötigt, ansonsten spielt sich PI-

RATES! wie ein gigantischer Multiple-Choice-Test. Doch obwohl in jeder Situation die Handlungsmöglichkeiten vorgegeben sind, entsteht aufgrund des großen Programmumfangs ein variantenreiches Spiel mit viel Atmosphäre – dafür sorgen die vielen historischen Details, die actionbetonten, animierten Schwertkämpfe und die Unmengen an Grafiken. **MICROPROSE** muß sich jedoch den Vorwurf gefallen lassen, in punkto Grafik auf dem **ST** geschludert zu haben. Na gut, sie sind fast durchweg animiert, doch qualitativ hätten sie auf dem **ST** noch um einiges besser ausfallen können. Versöhnt wird man jedoch mit der **MIDI-Barockmusik (!!!)** und den erweiterten Charaktereigenschaften mancher Charaktere. So wird man von den Gouverneuren nunmehr um einige Gefallen gebeten, und die Schiffsbesatzung kann bei Landgängen aufgeteilt werden. Ist das nix? Also Leute, Schiff ahoi!



Michael Suck

Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	11
Spielwert	10
Preis/Leistung	10





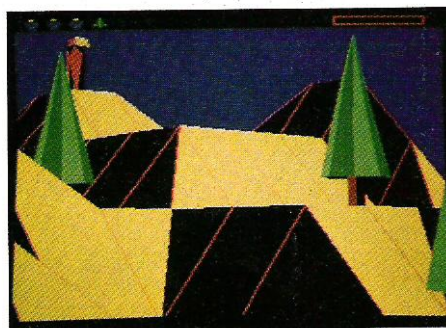
Programm: Virus, **System:** PC, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** Rushware.

David Braben, ein Genius unter den Algorithimikern, hat es vor zwei Jahren ge-

schafft, ein Meisterwerk moderner Technik für den Archimedes zu schaffen, ein Spiel, das mit gekonnt und vor allem schnell animierter Vektorgrafik den Archimedes zu großer Popularität verhelfen sollte. Das mit dem Archimedes hat ja nicht so ganz geklappt, doch **VIRUS** wurde auf allen folgenden Rechnern ein Riesenhit – David Braben macht's halt möglich. Im Spiel geht's darum, einen Skimmer über die dreidimensionale Oberfläche eines Planeten zu steuern, der mit einem rot wuchernden Virus verseucht wurde. Die verseuchten Flächen müssen entseucht und die Sporenträger sowie deren Wachschiiffe vernichtet werden. Harte, schnelle Luftkämpfe und taktisches Vorgehen – das ist **VIRUS**.
Um dieses Spiel spannend zu machen, muß die Animation der Flugphasen natürlich möglichst naturgetreu, also flüssig und schnell, vor sich gehen. Auf dem Archimedes, Amiga und Atari ST kein Problem, aber

auf dem **PC**? Es geht! Besitzer eines flotten AT und einer EGA-Karte bekommen eine 1:1-Umsetzung, die in jedem Detail den vorigen Fassungen das Wasser reichen kann. Selbst die Schußgeräusche wurden original vom Archimedes übernommen, 16 verschiedene Farben mit fein abgestuften Grafiken machen das Spielen zum reinen Vergnügen. Klar, auf einem schlappen Standard-PC mit 4,7 MHz und CGA-Karte wird das Game langsamer, aber insgesamt gesehen hat Braben wieder das Nonplusultra aus dem Rechner rausgeholt. **VIRUS** ist endlich mal ein gutes Actionspiel für die PC-Fans!
Michael Suck

Grafik	10
Sound	5
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Programm: The Sentinel, **System:** PC, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** MicroProse.

Quasi aus der Gründerzeit der Vektorgrafik stammt **THE SENTINEL**, ein

rechte einfaches aber dennoch vergnüglichen Spielchen mit lächerlichen 9.999 Levels. Wenn ich Gründerzeit sage, meine ich damit die **nicht** animierte Vektorgrafik. Das Netzwerk der einzelnen Landschaften wird lediglich gescrollt oder durch das Wechseln der Bilder verändert, echte Animation gibt's nicht. Ähnlich simpel ist der Spielablauf, denn eigentlich müßt Ihr nichts anderes tun, als den oder die „Sentinels“, die Wächter jedes Levels, zu absorbieren. Zu diesem Zweck muß der Roboter, den man als Spieler steuert, durch das Auf- oder Abbauen von Steinen bis zu dem Wächter transportiert werden, dann kann dieser abgemurkst werden. Mit der Zeit geht durch das Auf- und Abbauen der Steine Energie verloren, also muß kräftig getankt werden, indem ein paar Bäume absorbiert werden.

ren Levels mit den gefundenen Codewörtern probieren, die bei einem neuen Spielanfang eingegeben werden können. Fast drei Jahre ist es nun schon her, daß die erste Fassung von diesem Spiel erschienen ist, und mittlerweile finde ich das Spielprinzip nicht mehr ganz zeitgemäß. Als Umsetzung für den **PC** ist **SENTINEL** sicherlich ein dankbares Objekt, müssen doch technische Besonderheiten nicht beachtet werden: Acht Farben, eine müde Scrollroutine und eine (zum Glück) kurze, kratzige Titelmelodie runden diese 1:1-Umsetzung ab. Für Historiker und Nostalgiefans unbedingt geeignet!
Michael Suck

Grafik	5
Sound	2
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	6

Und wer **SENTINEL** nicht in einem Gang durchspielen will, darf's später in den höhe-



Programm: TV Sports Football, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Cinemaware, England, **Muster von:** Mirrorsoft.

Wer in die geheimnisvolle Welt des American Football eintauchen will, liegt bei

TVSPORTS FOOTBALL von **CINEMAWARE** bestens bedient, sind doch nahezu alle strategischen Features vorhanden, die dieses seltsame Spiel auszeichnen. Neben verschiedenen Kampftaktiken und Angriffsformationen, die für mich Laien eher ägyptischen Hyrogllyphen ähneln, könnt Ihr noch eine komplette Saison der Football-Liga anwählen, Mannschaften auswählen, Spieler umstellen, den Ein- oder Zwei-Spieler-Modus auswählen, die Tabelle betrachten, einen Reset auslösen, Kaffee trinken...

ge kleine Gags verzichten, die **CINEMAWARE** bei der Amiga-Urfassung noch als Extras bot. So fehlen die niedlichen Cheer-girls, die mit wedelnden Armen für Stimmung sorgen, der Nachrichtensprecher und, was am ärgerlichsten ist, das horizontale Scrolling. 'Ne Brille benötigt Ihr aufgrund der Superanimation nicht, aber ein größeres Spielfeld wäre nicht schlecht gewesen. Was soll's, **TV SPORTS FOOTBALL** ist eine schöne Footballanimation, die ihr Geld wert ist, zumal die fehlenden Programmpunkte deshalb weggelassen wurden, um das ganze Game auf eine einzige Diskette zu packen.
Michael Suck

Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	10

Ganz im Ernst: **TVSPORTFOOTBALL** bringt echte Live-Atmosphäre ins traute Heim und bleibt über lange Zeit motivierend. Dies liegt in besonderem Maße an der Top-Animation der Spielcharaktere auf dem Feld, die verbissen um jeden Meter kämpfen. Die Sprites sind zwar klein, aber nichtsdestotrotz sehr gut gestylt und animiert. Leider muß der interessierte **Atari ST**-Fan auf eini-





Programm: Red Heat, **System:** Amiga, Amstrad CPC, **Preis:** Amiga ca. 70 Mark, Amstrad ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.

Man stelle sich einmal vor: Da mühen sich Programmierer damit ab, tolle Grafiken auf die Mattscheibe zu zaubern, ihre Techniken immer mehr zu verfeinern. Und dann erdreistet sich ein Softwarehaus, den Bildschirm zu einem Drittel mit eher durchschnittlichen Grafiken zu füllen und die verbleibenden zwei Drittel in tiefstem Schwarz zu belassen. Macht man die Rechnung an der gemeinsam mit der Amstrad-Fassung neuerschienenen Amiga-Version fest, so zahlt der Käufer für diese Mogelpackung immerhin runde 47 Mark zuzüel. Die Rede ist von **RED HEAT**, erdrossen und produziert von **OCEAN SOFTWARE** und angelehnt an den gleichnamigen Actionfilm mit Schwarzenegger in der Hauptrolle. Die

Story ist immer noch so dümmlich wie bei dem zuerst erschienenen C-64-Programm. Schwarzenegger spaziert, vom Scheitel bis zum Bauchnabel zu bewundern, quer über den Bildschirm. Für die unteren Bereiche des Muskelprotzes war eben aus bereits angesprochenen Gründen kein Platz mehr vorhanden. Das Geschehen beginnt in einer Sauna, führt durch eine Winterlandschaft, nimmt in einem Hospital seinen Fortgang ... Genial, was? Daß nach Herzenslust geprügelt werden darf, versteht sich von selbst. Die Gegner sind zahlreich, die Ideen weniger, und so ist das Ganze stupide, öde und langweilig wie eh und je. Witzigstes Element ist wohl, daß die grimmig dreinschauenden Angreifer unseren Arnold draußen im Freien mit Schneebällen bewerfen. Ist doch niedlich, oder? Noch zwei Anmerkungen zu Steuerung und Grafik: In beiderlei Hinsicht hat sich OCEAN nicht mit Ruhm bekleckert, weder auf dem Amstrad noch auf dem Amiga.



Bernd Zimmermann

	(Amiga/Amstrad)
Grafik	7/7
Sound	6/5
Spielablauf	2/2
Motivation	1/1
Preis/Leistung	2/2



Programm: Hawkeye, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Thalamus, England, **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin.

Der Spieler schlüpft bei **HAWKEYE** in die Rolle eines Cyborg (halb Mensch, halb Maschine). Seine Aufgabe ist die Vertreibung der Skryksis, einer bössartigen Meute von Weltraumpiraten, die die Bevölkerung des Planeten Xamos tyrannisieren. Mit Waffen reichlich ausgerüstet macht sich der edle Kämpfer auf den Weg in das Abenteuer. Um einen der zwölf Level zu bewältigen, müssen jeweils vier Puzzleteile gefunden werden, um den Zutritt zur nächsten Ebene zu bekommen. Auf der real existierenden Spielfläche, sprich dem Bildschirm, sieht das leider nicht ganz so aufregend aus, denn das Geschehen beschränkt sich

auf simples Ballern, Hüpfen und Aufsameln besagter Puzzleteile; schon nach wenigen Stunden geht die Motivation gegen Null.

Dabei sind die technischen Eigenschaften des Spiels nicht einmal schlecht: Flüssiges Scrolling, eine recht gute Animation der Sprites und eine annehmbare Musik bilden an sich eine gute Grundlage für ein ansprechendes Actionspiel. Ein Manko ist allerdings die Tatsache, daß sich immer soviele Gegner auf dem Bildschirm aufhalten, daß eine Kollision mit einigen nicht zu vermeiden ist. Das schluckt wichtige Lebensenergie und ist der Spielfreude abträglich. **HAWKEYE** ist alles in allem auf dem **Atari ST** ein höchst mittelmäßiges Spiel, das ich nur den hartgesottenen Freunden des Ballerspiels mit gutem Gewissen empfehlen kann. *muhs*



Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	6
Preis/Leistung	6

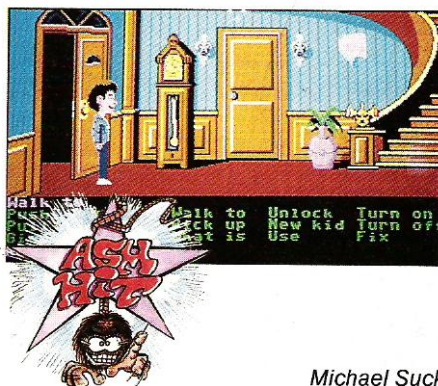


Programm: Maniac Mansion, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Lucasfilm Games, USA, **Muster von:** U.S. Gold.

Mann, hat das Spiel 'nen Bart! Seit nunmehr zwei Jahren hat der verrückte Professor Fred das Teenagergirl Sandy bei **MANIAC MANSION** nun schon auf verschiedenen Rechnern in seinem Haus versteckt, und wie das bei Wiederholungen nun mal so ist, wartet das Mädchel immer noch auf Rettung. Selbige erscheint in Form von sechs dynamischen Boys. Einer davon ist Dave, der Genius der Truppe, der sich bei Spielbeginn zwei Kampfgefährten aussuchen muß, die ihm am geeignetsten erscheinen. Alle Vokabeln und Handlungsmöglichkeiten werden dabei in der unteren Bildschirmhälfte angezeigt und können per Maus ausgewählt und/oder miteinander verknüpft werden. In der oberen Bildschirmhälfte befindet sich das Grafikfenster mit den Spielcharakteren, die direkt mit der Maus gesteuert werden können, außer-

dem können hier mit Mausclick alle wichtig erscheinenden Gegenstände untersucht werden.

MANIAC MANSION hat sich also vom Spielablauf her auf dem **Atari ST** um keinen Deut geändert. Warum auch? **MANIAC MANSION** war das erste Spiel von **LUCASFILM GAMES**, das diese Benutzeroberfläche verwendete, und seitdem wurde es mit großem Erfolg für weitere Spiele verwendet. Erwarten konnte man jedoch eine deutliche Verbesserung der Grafiken von 8 auf 16-Bit, doch in diesem Punkt war die ST-Fassung etwas enttäuschend, denn auf fein gezeichnete Hintergründe und Farbenvielfalt muß weitgehend verzichtet werden. Liegt's vielleicht daran, daß man die 16-Bit-Grafiken ganz einfach für die angekündigte PC-Fassung mit EGA-Karte gezeichnet hat, um sich doppelte Arbeit zu sparen?? Traurig wär's schon, aber denkbar. Was soll's, Adventure-Freaks werden trotzdem mit diesem Klasseadventure ihren Spaß haben!



Michael Suck

Grafik	7
Vokabular	9
Story	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEHR

DM 119,-

zzgl. DM 10,- Versandk.
Unverändliche Preis-
empfehlung

Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

● **RAMLOADER: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER - LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in der Lage Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.

● **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.

● **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!

● **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegbar. Schalten Sie Spritekollisionen ab – funktioniert mit vielen Programmen.

● **HARDCOPY:** Friieren Sie Ihr Spiel ein und drücken den Bildschirm aus, z. B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.

● **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolor-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.

● **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.

● **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.

● **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.

● **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkompaktor komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite – 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.

● **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelbildschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.

● **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.

● **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.

● **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.

● **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.

● **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.

● **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zellenummerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINE-SAVE usw. PRINTERLISTER – listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.

● **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine Filenamengabe nötig.

● **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

WICHTIG! Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit DISK und KASSETTE zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. DM 19,- zuzügl. DM 6,- Versandkosten

CARTRIDGE MK V

WICHTIG FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

für C64
und C128

● ERWEITERTER MONITOR:

Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.

Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

● INTELLIGENTE HARDWARE:

Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

● CENTRONICS DRUCKER INTERFACE:

Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

● POKEFINDER:

Der Pokefinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unendliche Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erforderte.

● TEXTEDITOR:

Mit dem Texteditor können Sie einen eingefrorenen Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.

● NEUE MONITORKOMMANDOS:

Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freeze-Knopf die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.

● UPDATE SERVICE:

Nach Einsendung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul!), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Kosten DM 25,- + DM 10,- Versandkosten.

Das Original-Modul
von DATEL-Electronics
aus England!!
(erkennbar an dem
LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung, Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermalte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor — einfache Handhabung, Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. **DM 29,-** zuzügl. DM 6,- Versandkosten

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN
48 STUNDEN LIEFERBAR

DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

NACHNAHME DM 10,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

für die Schweiz

Swiss Soft AG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

für Holland:

HUPRA, Hommelstr. 73-79, 6628 AJ Arnhem, Tel. 085/426716
auch erhältlich bei allen Alkauf-SB-Warenhäusern und
Foto-Fachgeschäften und allen Conrad-Elektronik-Filialen
sowie bei unseren Fachhändlern.

F-15 in tödlicher Mission

Programm: F-15 Strike Eagle II, **System:** IBM PC/XT/AT/PS2 mit mind. 384 KBytes, für CGA, EGA, VGA/MCGA, Hercules mono, Tandy 1000, Joystick möglich, **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** Rushware.

Keine ASM ohne wenigstens **keinen** Test eines Flugsimulators für den PC! Auch in dieser Ausgabe wollen wir unserer Tradition treu bleiben. Das eingespielte Dreier-Team von Broderbund, Electronic Arts und **MICROPROSE** versorgt uns ja ausreichend mit dem „himmlischen Vergnügen“ auf irdischen Computern. Letztere Software-Company leistet diesmal ihren Beitrag in Form einer stark kampfbetonten Flugsimulation mit dem klang-

vollen Namen **F-15 STRIKE EAGLE II**. Deren Vorgänger von 1985, der weder namentlich erwähnt werden darf noch muß, war immerhin so erfolgreich, daß sich nach Hersteller-Angaben gut 500.000 Exemplare davon verkauften. So entschloß man sich, den '89er Nachfolger auch auf dem bewährten Prinzip aufzubauen.

Die Qualität hat keinesfalls darunter gelitten, wie der intensive Test bewies. Bei Simulationen dieser Art wird natürlich alles etwas ausführlicher gemacht. Das fängt beim Vorspann an, geht über den technisch aufwendigen Spielablauf und hört erst beim Abspann mit „Replay“ des Fluges wieder auf. Doch der Reihe nach. Nach dem Auspacken sticht zunächst einmal das englische Hochglanz-Manual

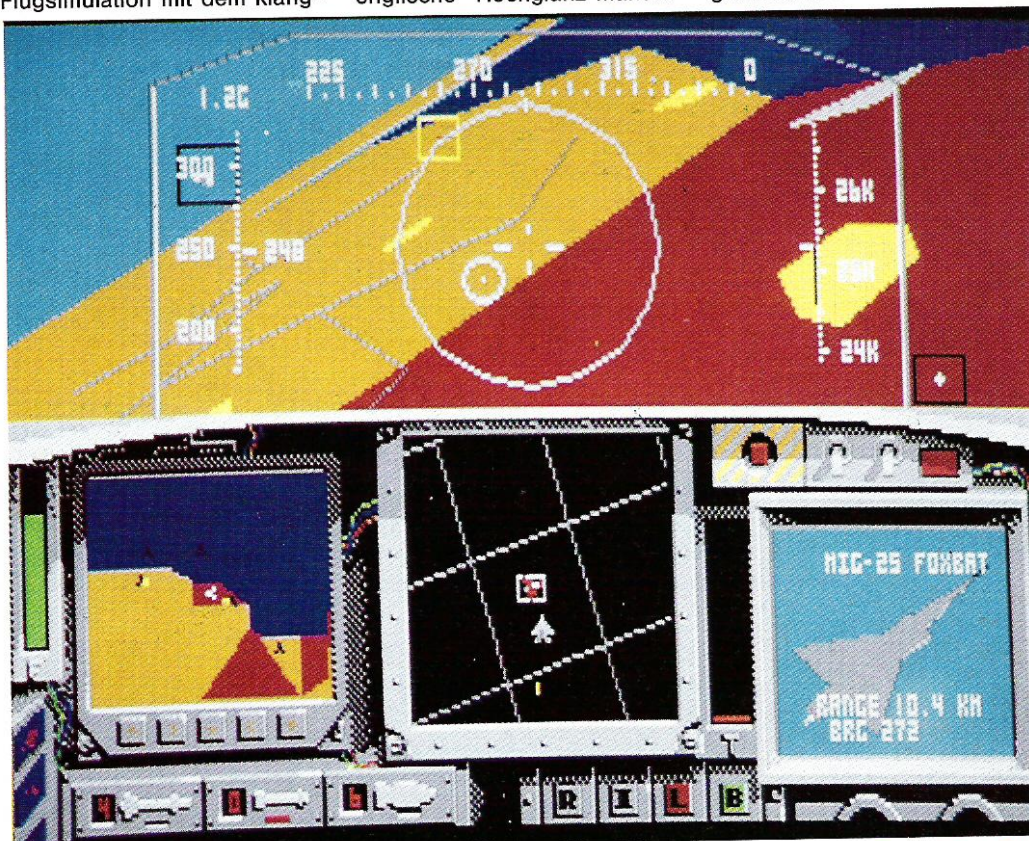
ins Auge. Wie es üblich ist, werden hier neben dem eigenen Flugzeug auch sämtliche Jets der Gegner vorgestellt und ihre Eigenschaften erklärt. Weiterhin findet man vier Karten der aktuellen Krisen- und Einsatzgebiete: Libyen, Vietnam, Persischer Golf und Mittlerer Osten. Eingeteilt in Planquadrate findet man hier alles Sehens- und Zerstörensweite. Im späteren Spiel sind diese Karten sehr wichtig, denn ohne sie irrt man nur hilflos in der Luft herum und segnet dank Spritmangel irgendwann das Zeitliche. Ach ja, zwei Spieldisketten sind auch noch dabei.

Jene beiden Disketten erinnern wieder unaufdringlich daran, wie angenehm zwei Diskettenlaufwerke sein können. Zur Not geht's aber auch mit nur einem

Laufwerk. Nach dem Laden wählt man erstmal einen der vielen Piloten aus. Zu Beginn empfiehlt sich der vom Computer vorgeschlagene Bruchpilot. Man kann aber auch einen eigenen Piloten eingeben. Es folgt ein Bild mit dem Instrukteur vor einer Tafel. Hier steuert man dessen Arm auf die möglichen Schwierigkeitsgrade. Die gleiche Prozedur ergibt sich bei der Wahl der Einsatzgebietes. Nach kurzer Erklärung der heutigen Mission findet man sich im Geschehen wieder.

Das Katapult auf dem Flugzeugträger wird einsatzbereit gemacht. Spätestens jetzt sollte man einen Blick auf die DIN-A5-Karte mit den Tastenbelegungen werfen. Zwar vermißt man die übliche Tastaturschablone, aber dank logischer Anordnung der Funktionen kommt man schnell mit der Bedienung zurecht. Folgt man dem Einführungskapitel im Handbuch, hat man innerhalb einer halben Stunde alle wichtigen Funktionen im Griff. Bei diesem Tutorial wird man nach Libyen geschickt, um dort eine Ölförderungseinrichtung sowie ein Terroristencamp zu zerstören. Die Firma Imhausen Chemie war dort leider nicht vertreten...

Dank Autopilot geht der Anflug recht einfach vonstatten. Doch aufgepaßt: Der AP macht nicht alles. Wird man angegriffen, muß man selbst sehen, wo man bleibt! Zum Glück bleiben die ersten paar Minuten noch ruhig. Man beobachtet die Instrumente und Waffensysteme. Nach einiger Zeit ist das erste Ziel erreicht, und man hat den Förderturm im Visier. Aus wenigen Kilometern Entfernung kann man jetzt probenhalber zwei bis drei der Luft-Boden-Raketen abfeuern und auf Erfolg hoffen. Meistens gelingt der Abschuß, und man steuert das nächste Ziel an. Doch jede Menge Raketen und feindliche Flugzeuge stehen im Wege. Man verträgt zwar einige Treffer, doch irgendwann ist Schluß, und es geht auf den Boden (der Tatsachen) zurück. Hat man den Flug ohne größeren Schaden überstanden, wird Kurs auf eine geeignete Landebahn genommen. Besonders schön sieht es aus, wenn man einen Landeanflug auf einen Flug-



Viel Action: Luftschlacht über Libyen.

Fotos (2): EGA



zeugträger vornimmt. Muß man einfach mal gesehen haben. Wie schon gewohnt, kann man auch hier das Flugzeug aus allen möglichen Blickwinkeln betrachten. Natürlich kann das Flugzeug auch noch gesteuert werden, wenn man es beispielsweise von der Seite betrachtet.

Am Ende der Mission, ob erfolgreich oder nicht, kann man sich den Flug mit sämtlichen Treffern, Abschüssen und Landung bzw. Absturz noch einmal in Kurzform ansehen. Nicht unbedingt nötig, aber dank hübscher Grafik gut anzusehen. A Propos Grafik: Geht man einmal von einer Karte mit 16 Farben und einem Turbo-Schalter aus (unter 8 MHz schläft der PC), macht das Spiel erst richtig Spaß. Bei F-15 STRIKE EAGLE II steht ohnehin die Action mehr im Vordergrund als die technische Komplexität einer Flugsimulation. So hat man

auf der einen Seite nicht zuviel Schalter, Instrumente und Anzeigen, dafür auf der anderen Seite aber gut programmierte Actionszenen mit durchaus realistischem Hintergrund. Bei 8 MHz kann von „langsam“ wirklich nicht mehr die Rede sein. Hier geht gut die Post ab!

Somit dürfte das ohnehin schon große Angebot an Flugsimulatoren für den PC um einen weiteren sehr interessanten Beitrag gewachsen sein. Wer auf eine kampfbetonte Flugsimulation steht, ist mit F-15 STRIKE EAGLE II-gut beraten. Als Mindestausstattung empfehle ich 8 MHz und wenigstens EGA mit 16 Farben, die uns auch zum Testen vorlag. Die Bewertung bezieht sich auf diese Gerätekombination. Alle anderen Konfigurationen dürften den Spielspaß erheblich einschränken.

Peter Braun



Grafik	9
Handhabung	9
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	8

Programm: Falcon – The Mission Vol. 1, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Spectrum Holobyte, USA, **Muster von:** [18]

Teurer Flieger

Mittlerweile ist schon ein gutes Jahr verstrichen, nachdem sich *FALCON – THE F16 FIGHTER SIMULATION* zum ersten Mal auf dem IBM zeigte. Eine gelungene Umsetzung auf den Atari ST ließ nicht lange auf sich warten, die wohl mit zu den besten Flugsimulatoren für diesen Computer zählt. Umso erfreulicher erweist sich da die Tatsache, daß **SPECTRUM HOLOBYTE** noch einen draufgesetzt hat, indem man einfach mit einer neuen Missiondisk auf den Markt kommt: **FALCON – THE MISSION VOL. 1**. Da das ursprüngliche Programm keine Möglichkeit zum Einladen zusätzlicher Missionen bot, hat man eine neue Bootdiskette mit den neuen Missionen erstellt. Leider besteht der Lieferumfang aber nur aus dieser einen und nicht noch aus der zweiten Diskette, so daß natürlich diese Erweiterung nur für Besitzer des alten *FALCON* interessant wird. Schade!

Im Gegensatz zur alten Fassung umfaßt *THE MISSION VOL. 1* nur eine große Mission, nämlich die Operation **GRANDSLAM** (großer Schlag). Ziel der ganzen Operation ist es, die völlige Niederlage fiktiver (?) feindlicher Einheiten durch Zerstörung wichtiger Ziele herbeizuführen. Wie gewöhnlich artet dies in einen „offensiven“ Defensivkrieg aus, denn es gilt, eigenes Territorium vor anrollenden Einheiten zu schützen. Insgesamt beinhaltet diese umfangreiche Mis-

sion zwölf verschiedene Teilziele (also Untermissionen) die zur starken Schädigung des gegnerischen Potentials führen sollen. Zuerst heißt es, die direkten Angreifer, bestehend aus Panzereinheiten und Landungsbooten zu eliminieren, will man nicht ein vorzeitiges Ende riskieren. Danach kann man sich den feindlichen Konvois (Eisenbahn, LKW) zuwenden oder gar die Nachschubwege an strategisch günstigen Stellen unterbrechen. Ferner besteht ein weiteres Ziel darin, den Feind durch Zerstörung von Verteidigungsanlagen (Flugplatz, SAM-Stellungen) zu schwächen. Gleiches gilt für die Bombardierung von Kraftwerken und Fabriken. Der Feind sieht der Zerstörung natürlich nicht untätig zu. Einer-

seits werden zerstörte Einrichtungen bald wieder aufgebaut (spätestens fünf Teilmissionen später), zum anderen läßt er es erst gar nicht so weit kommen, sondern setzt sich mit allen bekannten Mitteln (SAM-Stellungen, MIGs etc.) zur Wehr. Das Prunkstück der gegnerischen Verteidigung stellt diesmal die MIG-29A dar, die der eigenen F-16A schwer zusetzen kann.

Von der Steuerung her ist alles beim alten geblieben. Lediglich bei kleineren Rollmanövern stabilisiert sich die F-16A wieder automatisch (läßt sich aber auch abschalten). Bei den Mavericks tut sich dem Spieler eine echte Zoom-Darstellung auf, was eine erhebliche leichtere Ziel-Identifikation ermöglicht. Zusätzlich wurde die Landung

vereinfacht, wodurch auch weniger Talentierte nicht gleich abstürzen müssen. Neben automatischem Landesystem und Minderung der Crashgefahr wird man während des direkten Landeanfluges kaum von feindlichen Flugzeugen gestört.

Die Grafik zeigte sich von der gewohnt guten Seite. Ein packendes Scrolling, eine brillante Landschaftsdarstellung mit abwechslungsreichen „Bodenzielen“ sowie eine durchdachte Cockpitgrafik sind wiederum Prädikate, mit denen sich *THE MISSION VOL. 1* schmücken darf. Die Erweiterung fordert Extremleistungen vom Piloten, denn teilweise ist es wesentlich effizienter, einzelne Untermissionen zu kombinieren. Zudem erholt sich der Feind relativ schnell von Attacken und weiß ebenso kräftig auszuteilen, was der Spieler bald merken wird.

SPECTRUM HOLOBYTE ist bei seinem neuen Produkt lediglich vorzuwerfen, daß der „alte“ *FALCON* unabdingbar zum Spielen ist. So geht die Sache für „Neulinge“ kräftig ins Geld. Auf der anderen Seite wird dafür auch allerhand geboten.

Neben grafischen Feinessen, einer realistischen Steuerung weiß vor allem das actiongeladene Geschehen zu überzeugen. Fazit: *THE MISSION VOL. 1* ist auf jeden Fall einen Flug wert. *Torsten Blum*

Grafik	9
Handhabung	8
Technik/Strategie	10
Spielwert	7
Preis/Leistung	4



Neue Missionen: Falcon startet durch.

Diplom für Stadt- und Landschaftsplaner

Programm: Sim City, **System:** Amiga (getestet), C-64, IBM-PC, Atari ST, Apple Macintosh, **Preis:** sehr unterschiedlich. Ca. 100 DM (Bomico spricht gar nur von etwa 85 Mark!), **Hersteller:** Maxis Software, USA, **Muster von:** Bomico, Frankfurt, Ariolasoft, Rietberg, GTI GmbH, Zimmermühlengew 73, Oberursel.

SIM CITY nennt er sich, der „Städtesimulator“ der Firma **MAXIS** aus dem sonnigen Kalifornien! Als mir das Programm kürzlich für den Amiga vorlag, war ich wirklich gespannt darauf, wie „echt“ denn diese Simulation wohl ist. Nachdem ich mich nun intensiv mit dem Programm beschäftigte, stellte ich schnell fest, daß die Leute von **MAXIS** nicht zuviel versprochen, als sie ihre Simulation als äußerst komplex und realitätsnah bezeichneten. In den USA wird „SIM CITY“ sogar zu Lernzwecken für Studenten eingesetzt, was den hohen Anspruch zusätzlich untermauert. Doch was verbirgt sich nun eigentlich hinter einer „Städtesimulation“? Ehrlich gesagt, eine ganze Menge!

Angefangen mit der Möglichkeit, sich bei acht realen Großstadtsituationen als „Problemlöser“ zu betätigen, bis hin zum Kartengenerator, der unendlich viele zufällig erzeugte „Brachflächen“ als Ausgangspunkt für die Stadtplanungsaktivitäten des „Users“ bereitstellt. Entscheiden wir uns einfach mal für den Generator und starten mit der Planung!

Zu Beginn hat man verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, bei denen prinzipiell nur das zur Verfügung stehende Kapital mal reichlicher oder mal knapper bemessen ist. Ich empfehle vor allem Anfängern, es erstmal mit dem „dicken“ Budget zu versuchen, da man so ruhig etwas großzügiger bei den erforderlichen Experimenten sein kann. Anfangs sollte man immer großflächig planen und nicht auf zu engem Raum hantieren. Soll die Stadt nämlich mal expandieren (und das wird sie fast zwangsläufig tun), ist man vor allem auf ausreichenden Platz für öffentliche Verkehrsmittel oder Straßen bei dem immensen Autoaufkommen angewiesen.

Natürlich muß man erstmal die Gegebenheiten der Karte analysieren, bevor man munter drauflos plant. Möglichkeiten für einen Hafen oder einen Flugplatz sollten grundsätzlich eingeplant werden. Bei der Größe der Wohnbereiche ist immer genug Raum für Parkanlagen zu berücksichtigen; und natürlich läuft ohne Kraftwerk und Industriezonen wie auch

Einkaufszentren sowieso nichts. Hier stellt man erstmals fest, daß auch der wackere Bürgermeister und der ehrgeizige Stadtplaner vielfältigen Zwängen ausgeliefert sind, die sich zum Teil durchaus gegenseitig widersprechen können.

Beispielsweise das Kraftwerk: „Atom oder Kohle?“ ist die Frage, und hier gibt es gleich den ersten Problem-Prüfstein, der da heißt: Waldsterben oder mögliche Strahlenbelastung! Tja, so einfach ist's halt nicht, wie es aussieht.

Ein wichtiger Punkt sind natürlich auch die Steuern, deren Satz man von null bis zwanzig Prozent variieren kann. Dies hat wiederum Einfluß auf die „SIMS“ (so heißen die Einwohner von „SIM CITY“), die bei zu großer Steuerlast stöhnen, auswandern oder bei zu geringem Obolus die teure Unterhaltung der öffentlichen Baulichkeiten (z.B. Straßen und Schienen) in Frage stellen. Eine Stadt mit aufwendigem „Outfit“ und knappem Geldsäckel verkommt allmählich – die Kriminalität steigt, und der Wähler reagiert ziemlich sauer! Die Aufgabe des stadt- und landschaftsplanenden Bürgermeisters ist in der Tat eine unbenqueme Gratwanderung zwischen den Fronten. Schon kleine Fehler können gravierende Folgen haben, und aus ist's mit der wohlgesonnenen Wählerschaft.

Zu einer funktionierenden Stadtlandschaft gehören auch Polizei und Feuerwehr, welche im Notfall bestgerüstet zur Ver-

mehr Verkehrsflächen, und diese erhöhen natürlich wieder die Unterhaltungskosten (schlaue Regel an alle echten und angehenden Bürgermeister: Baue nichts, was du später nicht auch problemlos unterhalten kannst!). Und auch das Kraftwerk ist irgendwann mal überlastet und muß durch ein zweites, drittes usw. ergänzt werden! Wie ich schon sagte, **SIM CITY** ist eine echte Herausforderung, man braucht schon (vor allem als Laie) eine lange Einarbeitungszeit.

Reichen die schon üppigen Probleme in der Stadt nicht, kann man diese zusätzlich noch durch ein paar Katastrophen „aufpeppen“! Von „Godzilla“ der mal wieder Tokio (oder irgendeine andere vorgegebene und selbst erschaffene Stadt) heimsucht, bis hin zum Knall im Atomkraftwerk, bei **SIM CITY** ist nichts unmöglich!

Vielleicht hier gleich ein Tip am Rande. Falls man ziemlich knapp mit der „Kohle“ ist oder überhaupt nix mehr auf der Krallen hat, sollte man so im Herbst (Oktober, November, Dezember) die Tax Rate auf etwa 20 Prozent festlegen. „Braucht“ man denn nun auch noch ein paar mehr Bürger („Simmies“ oder „Sims“), wird die Steuer-Rate auf 2 Prozent gesenkt. Am Ende desselben Jahres kriegt man dann doch die Steuergelder, die man so dringend benötigt. Diesen Schachzug sollte man aber erst nach sechs Jahren anwenden (die Simmies sind sonst „an-

zahl von Grafiken und Schaubildern ist das Programm sehr benutzerfreundlich. Alle Daten (wie zum Beispiel die Frage nach der Verteilung der Kriminalität in der Stadt oder der Umweltbelastung sowie der Verkehrsstaus) können anhand von Übersichtskarten abgerufen werden. Das ermöglicht gezielte Rückschlüsse für die nächsten Planungen. Grafische Details dagegen, wie z.B. Autos auf den Straßen (sehen wie Winz-Ameisen aus) oder Züge, Flugzeuge (ruckeln augenfeindlich über den Screen) und Schiffe offenbaren technische Schwächen. Diese mindern zugegebenermaßen die Motivation dieses originellen Games zwar nicht sonderlich. Dennoch: Man hätte einiges etwas besser darstellen können; das Sägezahn-Scrolling sollte doch nun endlich der Vergangenheit angehören!

Alles wird über die Maus mit entsprechenden Symbolen (Icons) gesteuert, so daß die Handhabung wirklich ideal ist. Alles baut sich logisch aufeinander auf, und es macht (hoffentlich) Spaß, bei der expandierenden Stadt als „Augenzeuge“ und aktiver Gestalter tätig zu sein. Man merkt ziemlich bald, welche Fehler man macht und kann dann nochmal mit einer anderen Stadt neu beginnen. Gut ist auch, daß im Prinzip jedes neu generierte Land wieder andere Überlegungen erfordert, um es bestmöglich zu besiedeln. Nichts wiederholt sich – alles ist ständigem Wandel unterworfen. Möchte man irgendwann eine schöpferische Pause einlegen, so ist folgendes zu beachten: Auf der Programmdiskette lassen sich mehrere Spielstände abspeichern, so daß man später immer wieder in der Lage ist, auf laufende Simulationen zurückzugreifen. Nun, nachdem Schokoladen- und Zitronenseiten des Programms angesprochen wurden, kommen wir zum abschließenden Urteil: **SIM CITY** ist sicherlich ein „originales“ Game, das seine Freunde finden wird, eine komplexe Simulation mit Stärken im Spielablauf und einigen Schwächen „im Abschluß“. Das ist was für Leute, die gern mal testen wollen, ob nicht auch sie das Zeug zum kompetenten Bürgermeister und Stadtplaner in einer Person haben! Mir jedenfalls hat **SIM CITY** Spaß gemacht!

U.W./M.K.



Ohne Monster geht es nicht!

(Foto: Amiga)!

fügung stehen sollten. Auch diese Einrichtungen kosten Geld und erfordern u.U. wieder mal eine kleine Steuererhöhung. Der Ruf nach neuem Wohnraum wird ebenfalls ständig laut, und so ist man wieder einmal gezwungen, einen neuen Teil des verbleibenden Restraumes zu diesem Zweck zur Verfügung zu stellen. Doch die Schraube dreht sich weiter: Mehr Häuser benötigen auch

fangs“ etwas überfordert und werden u.U. knatschig).

Kommen wir nun zur technischen Seite des Programms: Leider können diesmal wieder nur die Amigianer mit der 1-MB-Speichererweiterung in den Genuß von **SIM CITY** kommen, denn auf den „schwächbrüstigen“ Geräten läuft das Programm nicht! Ansonsten gibt's eigentlich wenig Grund zum Meckern: Durch eine Viel-

Grafik	7
Handhabung	9
Technik/Strategie	8
Spielwert:	8
Preis/Leistung	8

18, 20 ... nur nicht passen!

Programm: Skat, **System:** Atari ST (Monochrom und Farbe), **Preis:** Ca. 45 Mark, **Hersteller:** Rörig/Ergüvenc, **Muster von:** Ali Ergüvenc, Hagenstr. 4, 5650 Solingen.

Zu Beginn wird, wie könnte es anders sein, gereizt. Dies geschieht in Form von Sprechblasen, die neben den Gesichtern der Spieler erscheinen. Durch

Wer sich zu der nach Millionen zählenden Skat-Anhängerschaft rechnet, kann nun auch vor dem Monitor munter drauflosreizen. Die beiden Solinger Newcomer **Norbert Rörig** und **Ali Ergüvenc** haben ihr bereits vor zwei Jahren als PD-Version erschienenen Programm noch einmal von Grund auf überarbeitet und bieten es nun als kommerzielles Produkt an. Der Titel ist so schlicht wie passend: **SKAT**. Ich habe mir das Spiel auf dem Farbmonitor angesehen, aber auch die Monochrom-Version auf ihre Funktionstüchtigkeit überprüft. Anzeichen ist hier, daß die Schwarz-/Weiß-Fassung zwar völlig in Ordnung ist, das Spiel in seiner, farbigen" Ausführung aber doch einiges mehr an Spielfreude bringt.

Schauen wir uns nun das Programm etwas näher an. Nach dem Laden und dem Titelbild erscheinen auf dem Monitor drei wesentliche Elemente: Die Pull-Down-Menüleiste am oberen Rand, darunter die eigenen zehn Karten sowie die Konterfeis der drei Spieler. Hierbei tritt ein erstes, allerdings verschmerzbares Handicap zutage: man kann nämlich nur allein, mit zwei Computergegnern als Partner, spielen. In der Menüleiste findet man die gängigen Optionen, wie etwa „Neues Spiel“ etc., daneben aber auch solche wie „Reiztabelle“ (erklärt die Spielwertungen), „Kontrolle“ (durch Aktivierung wird man beispielsweise zum Bedienen angehalten). Ferner „Mitzählen“ (die eingehendsten Punkte während eines laufenden Spiels werden für jeden Spieler auf dem Monitor angezeigt), „Geschwindigkeit“ (Einstellung des Spieltempos) und „Mauern“ (wobei den Computerspielern diese ungeliebte Spielweise zugeschanzt wird). Ganz rechts finden sich die drei meiner Ansicht nach wichtigsten Punkte: „Einzelspieler“ (zeigt an, wer das Spiel „macht“), „Reizen“ (gibt darüber Auskunft, wie weit gereizt wurde) und schließlich „Trumpf“ (hier kann man sich noch einmal die Trumpffarbe, bzw. die Spielweise in Erinnerung rufen).



Anklicken von „Ja“ oder „Nein“ entscheidet man, ob man mit „mitgeht“ oder „paßt“. Auf dieselbe Art und Weise legt man fest, den Skat aufzunehmen oder aus der Hand zu spielen, bzw., ob man Kontra geben will.

Ein wenig störend ist es, daß immer nur einer der drei Spieler für Kurze Zeit auf dem Monitor eingeblendet wird; das geschieht übrigens immer dann, wenn eine Aktion vorgenommen wird, d. h. beim Reizen, beim Ausspielen einer Karte etc. Hierdurch ist die Orientierung ein wenig erschwert; paßt man nicht genau auf, so kann es leicht passieren, daß man den Überblick verliert. Wie mir Ali Ergüvenc jedoch versichert, soll – ein entsprechendes Interesse der User natürlich vorausgesetzt – eine Update-Version erstellt werden, die die Käufer kostenlos bekommen sollen.

Mit SKAT hat das Gespann Rörig/Ergüvenc ein Programm erstellt, das sicher nicht frei ist von kleineren Mängeln, das aber den Freunden dieses Spiels trotzdem viel Spaß machen kann. Wie es heißt, ist schon die „Ur-Fassung“ des Programms als PD-Version sehr gut gelaufen. Ein ähnlicher Erfolg, nunmehr im kommerziellen Bereich, wäre den Programmierern sicher zu gönnen. Zumindest ist festzustellen, daß eine Menge Arbeit auf das Produkt verwandt wurde. Das Ergebnis ist ein ausgereiftes Programm, das vor allem in puncto Spielstärke zu überzeugen weiß.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Handhabung	8
Technik/Strategie	8
Spielwert	9
Preis/Leistung	8

Joysoft

ih. Gabriele Hartmann

ca. 30.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Deutschlands beliebtestes Softwarehaus empfiehlt:

der CLUB

Uff!!!

Wer hätte das gedacht!

Unser CLUB findet soviel Anklang, daß aus dem Gedanken an einen "kleinen Club" ein "Club im großen Stil" entstehen wird. Entgeltiger Starttermin: 1. November 1989. Unser guter Rat: sofort Clubunterlagen anfordern - alle unsere Kunden bekommen die Clubunterlagen in den nächsten Tagen zugeschnickt!

Sie werden sich wundern, was der CLUB Ihnen bietet!

Ein paar der sensationellen CLUBVORTEILE in Stichworten: KEINE KAUFVERPFLICHTUNG # kostenloser Katalog (Ringbuch mit Spielbeschreibungen, wird ständig von uns aktualisiert) # Lieferung auf Rechnung # Neuerscheinungen "zur Ansicht" # Club Hotline # Gebietsvertretungen (Gebietsleiter gesucht) # Clubzeitschrift für und von Mitgliedern # Spezial GAMES- und Info-Mailbox nur für Mitglieder # Arbeitskreis "Cheaper Games" # verschiedene Arbeits- und Interessengruppen z.B. für Programmierer, "Ideenlieferanten", Grafik- und Musikinteressierte, Anwender, Lernende etc. # -- Mehr erfahren Sie aus unseren Club-Unterlagen --

AUSZUG AUS UNSERER AKTUELLEN PREISLISTE

PROGRAMMTITEL	-C64-	-AMI-	-ST-	-PC-	PROGRAMMTITEL	-C64-	-AMI-	-ST-	-PC-
4X4 Off Road Racing	39.90	54.90	*	54.90	Journey	79.90	*	*	*
688 Attack Sub	79.90	Kennedy Approach	69.90	69.90	*	*
After Burner	39.90	74.90	54.90	74.90	Kick Off	29.90	44.90	44.90	*
African Raiders Dakar	...	54.90	54.90	54.90	Kings Quest I, II, III	74.90	69.90	69.90	*
Apache Strike	44.90	69.90	64.90	69.90	Kings Quest IV	74.90	69.90	89.90	*
Archipelagos	39.90	64.90	49.90	74.90	Kult	69.90	69.90	69.90	*
Arkanoïd II	...	74.90	74.90	74.90	Leisure Suit Larry I	74.90	54.90	54.90	*
Balance of Power II	...	59.90	59.90	*	Leisure Suit Larry II	74.90	74.90	74.90	*
Ballistics	...	37.90	64.90	*	Leonardo	39.90	59.90	*	*
Barbarian II	...	19.90	29.90	29.90	Lords of Rising Sun	74.90	74.90	*	*
Bard's Tale I	...	64.90	64.90	74.90	Marble Madness	19.90	29.90	29.90	29.90
Battle of Napoleon	...	54.90	54.90	54.90	Microprose Soccer	54.90	69.90	69.90	69.90
Battle of New Orleans	...	54.90	54.90	54.90	Might and Magic II	69.90	69.90	69.90	69.90
BattleTech	54.90	64.90	59.90	74.90	Milanium 2.2	69.90	69.90	69.90	69.90
Biochallenge	69.90	64.90	64.90	74.90	Modern Wars	49.90	69.90	69.90	69.90
Blood Money	64.90	Manhunter	74.90	74.90	79.90	*
Breach	...	59.90	74.90	*	Neuromancer	39.90	64.90	*	*
Bundesliga Manager	54.90	Oil Imperium	42.00	59.90	59.90	59.90
Circus Attractions	39.90	59.90	59.90	59.90	Operation Neptune	69.90	69.90	69.90	*
Crazy Cars II	39.90	69.90	59.90	69.90	Personal Pinball	74.90	74.90	*	*
Chronoquest	54.90	54.90	54.90	69.90	Phantom	59.90	59.90	59.90	59.90
Cosmic Pirates	54.90	54.90	54.90	69.90	Phobia	29.90	39.90	39.90	59.90
Custodian	39.90	54.90	54.90	*	Pirates	49.90	69.90	69.90	69.90
Dark Side	...	74.90	Police Quest I	59.90	54.90	54.90	54.90
Deja Vu II	...	69.90	69.90	*	Police Quest II	74.90	74.90	64.90	64.90
Dominoes Winter	54.90	69.90	69.90	69.90	Populous	64.90	64.90	64.90	64.90
Dominator	39.90	Powerdrome	74.90	69.90	*	*
Drachen von Laos	74.90	74.90	Precious Metal	54.90	54.90	*	*
Dungeon Master	74.90	74.90	Premier Collection	79.90
Dungeon Master Editor	29.90	29.90	Project Firestart	49.90
Earl Weavers Baseball	19.95	...	19.95	...	Questron II	39.90	59.90	54.90	*
Emanuelle	54.90	54.90	54.90	...	Red Heat	44.90	*	*	*
Bvll Garden	54.90	Red Lightning	...	79.90	79.90	79.90
F16 Combat Pilot	59.90	69.90	64.90	69.90	Rogger Rabbit	44.90	64.90	*	*
F16 Falcon	84.90	74.90	79.90	...	Running Man	39.90	64.90	64.90	64.90
F16 Falcon deutsch	84.90	74.90	109.00	...	Savage	39.90	69.90	69.90	69.90
F16 Falcon Mission Disk	59.90	59.90	Shogun (Infocon)	79.90
Ferrari Formula One	69.90	64.90	64.90	...	Shoot em up Const. Kit	...	69.90
Flugsimulator II deutsch	105.00	105.00	Silkworm	39.90	54.90	54.90	*
Flugsimulator III deutsch	...	135.00	Silkeball	54.90	54.90	54.90	54.90
Footballdirector II	64.90	54.90	64.90	...	Skyfox II	29.90	*	*	*
Forgotten Worlds	49.90	54.90	54.90	64.90	Space Quest	...	59.90	...	59.90
Fugger	44.90	54.90	59.90	59.90	Space Quest II	64.90	54.90	59.90	59.90
Galactic Conqueror	...	54.90	64.90	...	Space Quest III	...	59.90	59.90	59.90
Galdregons Domain	54.90	54.90	Spherical	39.90	59.90	59.90	59.90
Giants	39.90	79.90	Star Glider II	64.90	64.90	*	*
Goldrush	84.90	84.90	84.90	...	Super Hang on	64.90	49.90	*	*
Grand Monster Slam	39.90	59.90	59.90	59.90	Test Drive I	9.95	19.95	...	19.95
Grand Prix Circuit	44.90	74.90	64.90	...	Test Drive II	49.90	69.90	69.90	69.90
Gunship	69.90	69.90	99.00	...	Test Drive II scenery	29.90	39.90	39.90	39.90
Hills Far	54.90	...	69.90	...	Thunderblade	44.90	49.90	64.90	64.90
Hollywood Poker Pro	37.90	49.90	49.90	49.90	Thunderbird	39.90	69.90	69.90	69.90
Honda RV5	64.90	64.90	Timescamer	39.90	69.90	54.90	54.90
Iron Lord	59.90	69.90	69.90	69.90	Track Suit Manager	54.90	54.90	*	*
Jet Fighter	...	109.00	Trivial Pursuit II	54.90	54.90	54.90	*

Intum und Preisänderungen vorbehalten
Artikel mit unterstrichenem Preis werden in Kürze erwartet, bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND SPIELE
FÜR SIE AUF LAGER!

Filiale Düsseldorf 1	Filiale Köln 1
Pempelforter Str. 47, Tel: 02 11 - 36 44 45 Mo-Fr von 10 Uhr bis 18 Uhr 30 Mittwochs bis 13 Uhr Sa. bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr	Mathiasstrasse 24-26, Tel: 02 21 - 23 95 26 Mo-Fr von 10 Uhr bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr 30 Sa. bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr
Filiale Düsseldorf 1	Filiale Köln 41
Gottesweg 157 (Laden und Versand) Tel: 02 21 - 44 30 56 und 02 21 - 42 55 66 Mo-Fr 10 bis 18 Uhr 30 Sa. bis 14 Uhr	

Deutschlands leistungsfähigsten **BLITZ-Versand** erreichen Sie unter den **SOFTLINE-NUMMERN**
02 21 - 44 30 56 und 02 21 - 42 55 66

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Lieferung per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

WAS WÄRE, WENN



Programm: Conflict Europe, **System:** Amiga (angeschaut), ST, PC, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** PSS, Coventry, England, **Muster von:** PSS.

„Mami, ich habe Angst“, das sind die Worte des Kindes im Arme seiner Mutter zu Beginn des Title-Screens von **CONFLICT EUROPE**, einem Strategie-Spiel, das sich mit einer möglichen, auch atomaren Auseinandersetzung zwischen Ost und West, NATO und **WAR-SCHAUER PAKT**, beschäftigt. **PSS** hat es für die 16bitter in Szene gesetzt und eine sehr komplexe Simulation geschaffen. „Man kann nur hoffen, daß dieses Game niemals in Wirklichkeit 'gespielt' wird!“, so oder ähnlich lautet die Friedensbotschaft in der deutschen Fassung, wobei man noch im Unklaren ist, ob diese überhaupt auf deutschsprachigem Boden erhältlich sein wird. Die Grundidee: Ein „normales“, allerdings mit Digi-Sounds und modernen Features gespicktes Strategie-Programm mit der Aufgabe, einen möglichen Konflikt zwischen dem Westen und dem Ostblock computermäßig „durchzuspielen“. Sicherlich ist der Grundgedanke, aus Europa einen (atomaren) Kriegsschauplatz zu machen, obsolet, veraltet, wenn nicht gar absurd. Man denke nur an den teilweisen Abriß des Eisernen Vorhangs (Ungarn), die politische Reformation in Polen oder an den kontinuierlichen Abbau des Stalinismus' in der Sowjetunion. Auch die Verträge zur Verschrottung der atomaren Kurzstrecken-Raketen sind bereits seit Monaten unter Dach und Fach. Doch: Jetzt kommt **CONFLICT EUROPE**... Zum Spiel nur so viel: Die Grafiken sind von unterschiedlicher

Qualität; die Güteklassen reichen von 6 bis 9. Die Steuerung der Boden-, Luft- und Marine-Einheiten ist sehr kompliziert; gewöhnungsbedürftig und bisweilen verwirrend. Der strategische Wert des Spiels besteht in dem Bemühen, diese Simulation so „echt“ wie möglich zu gestalten. Dazu gehören: Kriegsberichte über den Ticker („Ein Kampf unter Einsatz von atomaren Mittelstrecken-Raketen tobt in Norwegen. Schwere Verluste zu beklagen, minimaler radioaktiver Niederschlag“), Feuerpausen können vereinbart, Friedensangebote an den Feind abgeschickt werden („Der ständige Einsatz von atomaren Waffen wird uns noch alle umbringen. Wir hoffen des-

halb, daß Sie die Gelegenheit ergreifen, um unser Angebot bezüglich einer Friedensvereinbarung anzunehmen“). Desweiteren wird man nach jedem „ernsten Gefecht“ über die derzeitige Bevölkerungszahl und die Verstrahlungsrate informiert. So zieht man seine Truppen so vor sich hin, bereitet einen Angriff vor, nimmt Städte ein, rüstet seine Einheiten wieder auf, bis, ja bis eine der beiden Seiten das totale Übergewicht hat. Spätestens aber nach 30 Tagen imaginärer Spielzeit ist der Krieg vorüber... **PSS** hat es gewagt, ein heikles Thema aufzugreifen, und hat den Mut, dieses als technisch hervorragend gelöst zu bezeichnende Spiel auf den

„Schauplatz Europa“ zu bringen... Kommentar: Der Kriegszustand ist allen Geschöpfen natürlich. Der Krieg ist ein Versuch, ändern gewaltsam das zu nehmen, was sie haben oder was wir haben wollen. Der Krieg ist auch nötig, um Subordination zu erzwingen, Städte, Länder usw. zu gründen, und ferner, um politische Gebilde von schlechten Säften zu befreien. Diese Art von Krieg ist übertragbar auf fast alle Bereiche der Games der Software-Geschichte. Nur: **CONFLICT EUROPE** behandelt einen „möglichen 3. Weltkrieg“. Dieses Thema ist heiß. Ich kann nur sagen: „**PSS**, ich habe Angst!“

Manfred Kleimann

Grafik	8
Handhabung	7
Technik/Strategie	10
Spielwert	Der Spieler soll entscheiden!
Preis/Leistung	7

DANISH I CORPS DAY 1 MOVEMENT
ARM 2 AIR 1 SUP 1 POP 10,000,000 RAD 0

Der „3. Weltkrieg“ in vollem Gange ... zum Glück nur auf dem Compi.



Programm: Red Lightning, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Muster von:** U.S. Gold, Birmingham, England.

STRATEGIC SIMULATIONS, SINC., kurz als SSI bekannt, läutet ihren Sommer '89 überst „brisant“ ein. **RED LIGHTNING**, eine Simulation, deren Grundlage wieder einmal der 3. Weltkrieg bildet, dürfte die Gemüter aller ein wenig anheizen. Die Kritiker wenden sich entsetzt von solchen „Kriegsspielen“ ab, wogegen sich die Fans derartiger Simulationen sich die Hände reibend in ihr stilles Stübchen zurückziehen und mit dem zeitraubenden Kampf auf dem Computerschlachtfeld beginnen werden. Alles nach dem Motto: Möge der Bessere gewinnen.

Ein gewisses Quantum an Zeit muß man auch bei **RED LIGHTNING** investieren, denn die Konflikte im guten alten Europa können sich ganz schön ausdehnen. Zwar lassen sich die insgesamt drei Szenarios auch als „Kurzversion“ spielen, in der die sonst üblichen 30 „Tage“ Spieldauer auf nur zehn „Tage“ verkürzt werden. Dennoch wird gerade bei intensiven Spielen ein Tag nicht für jene 10 „Tage“ ausreichen. Schließlich unterteilt sich ein vom Computer simulierter Tag noch in zwei zwölf Stunden lange Hälften, in der verschiedene Spielphasen ablaufen. Doch bevor ich auf den genauen Spielablauf eingehe, kurz noch einige Worte zum „Spielhintergrund“: Europa, irgendwann in den 90er Jahren. Kräfte des Warschauer Paktes haben soeben die lang befürchtete Großinvasion begonnen. Teile der Bundesrepublik sind schon besetzt, die Kämpfe in Norwegen und im Nordatlantik befinden sich in einer ersten entscheidenden Phase. Kurzum: Die Roten Truppen scheinen unaufhaltbar.

Der Spieler kann wahlweise in die Rolle der Nato oder die des Warschauer Paktes schlüpfen, wobei natürlich auch ein Spiel zu zweit möglich ist. Das eigentliche Kampfgebiet beschränkt sich auf Mitteleuropa, die beiden deutschen Staaten stehen verständlicherweise im Mittelpunkt des Geschehens. Jedoch haben auch die Kämpfe in Island, Norwegen und im Atlantik indirekt Einfluß auf den Ausgang des Krieges, denn sollten z.B. die Sowjets die Oberhand zu Wasser gewinnen, sehe es schlecht um die lebensnotwendigen amerikanischen Truppentransporte aus und so fort. Der Ablauf der Simulation gliedert sich grob in drei Phasen,

DIE ROTE WELLE ROLLT...

Grafik 6
Handhabung 8
Technik/Strategie 9
Spielwert (sollte jeder selbst entscheiden)
Preis/Leistung 7

was die ganze Sache stark vereinfacht. In der ersten Phase können die Aktionen des Warschauer Paktes festgelegt werden, worauf dann die Nato-Einheiten zum Zuge kommen. Die abschließende Combat-Phase gibt schließlich über Erfolg oder Mißerfolg der einzelnen Kampfhandlungen Auskunft. Im Kampf gegen den vermeintlichen Gegner steht dem Spieler eine ganze Palette an Möglichkeiten zur Verfügung. So können die östlichen Eindringlinge gleich zu Beginn Österreich einnehmen, was eine gänzlich neue strategische Lage schaffen kann. Ferner können die Ostblockstaaten auf ihr großes Potential chemischer Waffen zurückgreifen und so dem Westen kräftig „einheizen“. Aber auch andere Sonderoptionen wie Bombardements taktisch bedeutender Anlagen stehen beiden Kriegsparteien zur Verfügung. Zuguterletzt lassen sich natürlich auch die Einheiten an sich bewegen, was die eigentliche Anforderung an den Spieler stellt. Etwas schlecht gefiel mir, daß es nicht möglich ist, übergreifende Befehle für mehrere Einheiten zu erteilen, so daß die Verschiebbarkeit der Truppen zu einem unständlichen Vergnügen ausartet. Dennoch erweisen sich die Möglichkeiten, so ist man es ja mittlerweile von SSI gewöhnt, als äußerst umfangreich und komplex. Doch daneben haben auch andere Einflüsse spielentscheidende Wirkung, wie man bald feststellen wird. Die Grafik fiel den Umständen entsprechend gut aus, wenn

auch etwas Übersicht nicht schlecht gewesen wäre. Von der Steuerung gibt es nichts Negatives zu berichten. Alle Aktionen lassen sich bequem per Maus über Ikonen und Pull-downs realisieren. Wünschenswert wäre noch eine ständige Grobübersicht des gesamten Kampfgebietes gewesen, denn so verliert man leicht den Überblick über das Geschehen, wenn man geographisch nicht sehr bewandert ist. **RED LIGHTNING** simuliert äußerst realistisch die möglichen Geschehnisse eines 3. Weltkrieges. Über das eigentliche Spielthema kann man (und sollte man) diskutieren, wogegen es über die Qualitäten des Programmes nicht viel zu streiten gibt. Einige kleine Ungereimtheiten stehen einer Vielzahl positiver Aspekte gegenüber. Freunde dieses Genres sollten ruhig einmal **RED LIGHTNING** unter die Lupe nehmen. Der Computer wartet schon darauf, euch zu schlagen!

Torsten Blum

Peksoft

Landsberger Str. 77, 8031 Gilching,
Tel. (0 81 05) 80 37

Der Spielediscounter

Bestellliste

- TD II Scenery Disk Supercars SIM 34,00
- Thunderbolt (Scenery-Disk Komp. von Sub-Logic) Hell-Sim 69,00
- Times of Lore STR + 69,00
- Gamesport für AT bis 16 Mhz ZUB 59,00
- Joystick mit Karte ZUB 89,00
- Joystick Winner ZUB 49,00
- Joystick QS 113 ZUB 29,00

PCMS Personal Computing Music System bestehend aus Soundkarte, Jukebox und Visual Composer. Es sind bis zu elf Kanäle gleichzeitig möglich, Noten können ausgedruckt werden, über 20 verschiedene Instrumente vorhanden, unterstützt MIDI-Interface.

- komplett mit Composer ZUB 598,00
- ohne Composer ZUB 498,00
- NEU Covox Speech Thing Sprachausgabe auf dem PC ZUB 198,00

Fordern Sie unseren ausführlichen deutschen Prospekt an!

+ unterstützt Soundkarte
* für PC auch auf 3,5" lieferbar

Besuchen Sie unseren Laden in München, Müllerstraße 44 mit einer Fliesenwahl an Spielen für IBM, Amiga, Atari ST, C64, wo Sie alle Spiele selbstverständlich auch testen können.

Neuheiten bitte telefonisch erfragen!

Titel **Art** **DM**
Klassiker von Electronic Arts zum Sonderpreis

- Artic Fox IBM ARC* 29,00
- Bard's Tale I IBM/AMI GAT* 29,00
- Legacy of the Ancient IBM STR 29,00
- Marble Madness IBM/AMI ARC* 29,00
- Skyfox II IBM/AMI ARC* 29,00
- Test Drive I IBM SIM* 29,00
- The Train IBM ARC 29,00
- World Tour Golf IBM/AMI SIM* 29,00

- Kult AMIGA ADV 69,00
- Sim City SIM 89,00
- F-16 Mission Disk SIM 64,00
- Populous Scenery Disk AAT 29,00
- Archipelagos SIM 74,00
- Grand Prix Circuit SIM 74,00
- Jack Nicklaus Golf SIM 74,00
- Vindex ARC 74,00
- Garfield - Winter Tale AAT 69,00
- Murder in Venice GAT 69,00
- Phobia ARC 74,00
- New Zealand Story ARC 74,00

- 688 Attack Sub (EGA/VGA) SIM* 79,00
- Archipelagos SIM* 89,00
- Barbarian (EGA) ARC 74,00
- Chessmaster 2100 STR 69,00
- Chuck Yeager Ver. 2.0 SIM* 79,00
- Das Fliegerpaket Europa dt. (FS 3,0 und Scenery Europa) SIM 154,00
- Scenery Disk USA 1-7, 9, 11 SIM* je 49,00
- Ordner für alle Sceneries ZUB 15,00
- F15 Strike Eagle II (VGA) SIM* + 94,00
- F19 Stealth Fighter (EGA/VGA) SIM* je 94,00
- Grand Prix Circuit SIM* 69,00
- KULT ADV* 69,00
- Life & Death (man spielt ein Operationsteam) SIM 79,00
- Murder in Venice GAT 69,00
- Space Quest III GAT* + 89,00
- Testdrive II SIM* 69,00
- TD II Scenery Disk Californien SIM 34,00

(Händleranfragen erwünscht)

Absender: _____

Bestellung auch per VISA, DINERS, EURO-CARD

NR. _____ gültig bis _____

Versand per NN + DM 8,- oder Vorkasse + DM 6,-.
Ab 380,- Bestellwert Porto- und Verpackungsliste.
Ausland nur gegen Vorkasse + DM 10,-.

TEL. D: (0 81 05) 80 37

5 NEUE

für den Evergreen

Programm: Populous – The Promised Lands, **System:** Amiga (angeschaut), ST, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Nicht nur in der ASM-Hitparade, auch innerhalb der Redaktion steht **POPULOUS** von **ELECTRONIC ARTS** ganz weit oben. Nun habe ich das Vergnügen, Euch, die Ihr das „Masterprogramm“ bereits be-

sitzt (oder es Euch noch zulegt), die preiswerte Zusatz-Diskette, namens **THE PROMISED LANDS**, kurz näherzubringen.

Nach Martinas Exklusiv-Bericht in der April-Ausgabe möchte ich mich nur kurz mit den fünf neuen Welten für **POPULOUS** auslassen, da die Grund-Idee bereits allen bekannt sein dürfte. Es handelt sich – nach wie vor – um Strategie der allerersten Güte!



Foto: Amiga



„POPULOUS – THE PROMISED LANDS – fünf neue Landschaften, die es in sich haben!“

Die Datendiskette, die ins Masterprogramm eingeladen werden muß, bietet uns fünf neue Landschaften. Die ursprünglichen 500 Welten wurden den Namen nach beibehalten. Wer die „alten“ Codeworte kennt, kann diese auch hier anwenden.

Die Landschaften im einzelnen: Lego-Land, Verrückte Welt, Wildwest, Französische Revolution und Bit-Land. „Wildwest“ bietet das „übliche“ Landschaftsbild (Kakteen, Sand, Felsen); auf der Seite der Guten stehen die Indianer; das Böse wird von den Cowboys verkörpert.

„Lego-Land“ ist zum Teil durch eine bestimmte Farbgebung etwas verwirrend. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit hat man aber auch die Klötze im

Griff. Das Land der „Französischen Revolution“ ist grafisch ebenso „eindeutig“, wie alle anderen „Klischees“, die hier verwendet wurden.

Die eigentlichen Highlights der **PROMISED LANDS** sind meiner Meinung nach die „Verrückte Welt“ und „Bit-Land“. Sowohl in der „Verrückten Welt“ wie in der „Bit-Landschaft“ ziehen die altbewährten **POPULOUS**-Strategien nicht mehr. Bei den „Verrückten“ haben die Bewohner nur eine sehr geringe Lebenserwartung. Man hat also darauf zu achten, daß schnell reagiert wird! Die herrlich gezeichneten geometrischen Häuschen runden dieses Level nach oben hin ab.

Zur „Bit-Landschaft“: Es handelt sich hier um eine mit viel „grafischem“ Witz erstellte Welt, bei der der Grund und Boden aus Druckerpapier besteht. Die Felsen sind Disketten, die Häuschen sind durch verschiedene Computermodelle dargestellt – von der „simplen“ Schreibmaschine bis hin zum Cray-Rechner ist alles vorhanden.

Gewisse Strategie-Elemente wurden z.T., wie angesprochen, geändert. Im „Bit-Land“ und vor allem in der „Verrückten Welt“ müssen neue Strategien erarbeitet werden. Der Computer spielt insgesamt auch etwas aggressiver als in der Masterfassung. So nutzt er relativ früh Armageddon, während Sumpfe nur recht sparsam „zum Einsatz“ kommen. Dagegen geizt er nicht mit Erdbeben und Vulkanausbrüchen. Im Prinzip spielt er die harte Tour, die bei der Masterfassung von **POPULOUS** gerade der Spieler gehen mußte, um gegen den Rechner gewinnen zu können. Zum Abschluß noch ein paar übernommene Worte aus dem Originaltext **POPULOUS** aus der April-Ausgabe:

Mich hat sie total begeistert. Schade, daß der Platz nicht genügt, um hier einige meiner Erlebnisse zu schildern. Es dauert schon eine Weile, bis man „so etwas“ unter Kontrolle gebracht hat. Je nachdem, wie man sich gab, geht's halt dann in der nächsten Welt weiter. Von mir aus nur noch eins: „Gut gemacht, Sterbliche!“ Ich hoffe, die **PROMISED LANDS** (die verheißungsvollen Länder) sind ein gutes Pflaster! Das „Masterprogramm“ bedankt sich bei Dir!

Manfred Kleimann

Grafik	8
Technik/Strategie	11
Handhabung	10
Spielwert	12
Preis/Leistung	10

Programm: Soccer Manager Plus, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

Entweder man mag sie, oder man mag sie nicht. Auf diesen einfachen Nenner läßt sich das Dilemma um die immer wieder neu verarbeitete Idee des guten, alten Football-Manager-Prinzips bringen. Die Schar der Vertreter dieses Spielgenres zählt inzwischen nach Dutzenden, und nun gesellt sich ein weiteres Produkt hinzu: **STAR-BYTES SOCCER MANAGER PLUS**. Ob nun das „PLUS“ im Titel seine Berechtigung hat, möchte ich mal dahingestellt sein lassen. Denn: Im Grunde unterscheidet sich das **STAR-BYTE**-Werk kaum von anderen Spielen seiner Art. Was das Game aber wiederum interessant macht, ist die Tatsache, daß alle aktuellen Bundesligisten und 18 der insgesamt 20 Zweitligaverenine betreut werden können. Als Einwohner der Nordhessen-Metropole habe ich mich naheliegenderweise dazu entschlossen, die Geschicke des KSV Hessen Kassel zu übernehmen und den Rest der Zweiten Liga das Fürchten zu lehren. Klar, daß mein vorrangiges Ziel der Aufstieg in die Erstklassigkeit und vielleicht sogar die Meisterschaft war. Doch hier wie überall steht vor Ruhm und Ehren ein hartes Stück Ar-

Programm: Genius, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Almisoft, **Muster von:** Software 2000, Plön.

Die Biotechnologie scheint nun auch Einzug in den Spielbereich zu halten. Ein deutsches Programmiererteam hat sich der Virenforschung angenommen und ein süchtigmachendes Spiel im Reagenzglas zusammengebracht. Dieses Spiel soll nun auf die Amiga-User losgelassen werden und wird wohl einige Suchtopfer fordern.

Bei dem Kombinationsspiel **GENIUS** hat der Spieler die Aufgabe, spezielle Virenstrukturen zu erforschen, d.h. ihre chemische Zusammensetzung herauszufinden. Die Viren werden als dreidimensionale Würfelverbindungen dargestellt. Die Seiten der Würfel repräsentieren die einzelnen Elemente, die sich farblich voneinander unterscheiden. Die korrekte Farbkombination muß nun in maximal 29 Versuchen erraten werden. Man kann verschiedene Schwierigkeitsstufen wählen, die von der Untersuchung eines Moleküls (Würfel) bis zu



beit. Und so war ich mit einem guten vierten Platz zum Abschluß der Saison vollauf zufrieden.

Doch will ich das Pferd nicht von hinten aufzäumen. Also der Reihe nach: Wie immer beginnt alles mit dem Laden, was zum Glück nach kurzer Zeit über die Bühne ist. Es folgt die Titelmelodie, übrigens die einzige Geräuschquelle während des gesamten Spielgeschehens, anschließend die Eingabe des Namens. Danach wird man von einer hervorragend gesampelten Stimme dazu aufgefordert, sich für einen der insgesamt 36 Vereine zu entscheiden. Meine Wahl fiel, wie gesagt, auf den KSV Hessen; und meine Verblüffung war groß, als ich bei der Betrachtung des zwanzigköpfigen Kaders allesamt Spieler der Eliteklasse in den Reihen des Kasseler Zweitligisten entdeckte. Hier wird ein erster Schwachpunkt des Programms offenbar; denn die Kicker werden den Vereinen per Zufallsgenerator zugelost. Schöner wäre es sicherlich gewesen, hätte man die Clubs mit den tatsächlich unter Vertrag stehenden Spielern ausgerüstet. Doch sei's drum - damit läßt es sich leben.

Das Hauptmenü bietet folgende Optionen: „Spieler verkaufen“ und „Spieler kaufen“, „Tabelle“, „Speichern“, „Trainingslager“, „Preise“, „Spielplan“ und „Weiter“. Für Letzteres sollte man sich natürlich erst dann

entscheiden, wenn alle anderen Vorbereitungen getroffen sind. Was es mit „Spieler kaufen/verkaufen“ auf sich hat, dürfte klar sein, zumal alle Eingaben ausreichend auf dem Bildschirm erklärt werden. Ein Besuch im Trainingslager steigert Kondition und Technik der Akteure und damit die Siegchancen der Mannschaft, ist aber auch nicht ganz billig. Zwischen 200.000 und 800.000 Mark müssen für den Aufenthalt berappt werden. Damit kommen wir zu dem wohl wichtigsten Aspekt des Programms:

VON SIEG ZU SIEG

den Moneten. Mit anfangs 100.000 Mark ausgestattet, muß man haushalten, möglichst Gewinne erwirtschaften, um in bessere Spieler investieren zu können, kurz: auf den sportlichen wie finanziellen Erfolg hinarbeiten. Einfluß auf die Einnahmen haben da natürlich auch die Eintrittspreise bei Spielen im eigenen Stadion. Bis auf 30 Mark kann man sie hochschrauben, sollte aber hierbei berücksichtigen, wie attraktiv der erwartete Gegner ist. Natürlich muß man auch damit rechnen, daß bei zu hohen Preisen die Zuschauer ausbleiben - ein vernünftiges Maß sollte also angestrebt werden.

Die Qualität der Spieler wird nach der üblichen Methode angezeigt, durch Gütepunkte

nämlich für die einzelnen Einsatzbereiche (Tor, Abwehr, Mittelfeld, Sturm) sowie durch Energiepunkte, welche die körperliche Verfassung der Spieler verdeutlichen.

Bei 99 Punkten ist ein Mann topfit; geht's jedoch gen 50, so wird's spätestens dann Zeit für eine Verschnaufpause. Auch an die Ersatzbank sollte man denken.

Bei der Zusammenstellung beziehungsweise Änderung des Kaders durch Verkäufe oder Käufe muß man in jedem Falle auf ein ausgewogenes Verhält-

nis zwischen den einzelnen Mannschaftsteilen achten. Zwei Torleute sind absolutes Muß, denn Gelbe oder Rote Karten, aber auch Verletzungen zwingen immer wieder Spieler zu Zwangspausen. Deshalb sollten Abwehr, Mittelfeld und Angriff immer auch so stark besetzt sein, daß man personelle Alternativen zu gesperrten, verletzten oder überforderten Akteuren aufzuweisen hat.

Bevor es ins Spiel geht, muß nun nur noch der „Härtegrad“ festgelegt werden; das bedeutet, daß man entscheiden muß, wie aggressiv man das Team einstellen will. Je härter die Spieler zur Sache gehen, desto höher ist die Aussicht auf Erfolg, umso mehr steigt natürlich auch das Risiko der Gelben

und Roten Karten. Nun endlich geht's zum Spiel. Man hat die Wahl, sich Ausschnitte anzusehen, die Torfolge zu beobachten oder sich gleich das Endergebnis anzuschauen. Ersteres wird man angesichts der dürftigen Grafik bald aufgeben; ich war bald gar so ungeduldig, daß ich mich nur noch auf die Einblendung der Halbzeit- und Endergebnisse beschränkte, um möglichst schnell zur nächsten Partie übergehen zu können.

Pokalspiele bereichern das Geschehen noch zusätzlich; da solche Spiele überdies immer einen besonderen Reiz ausüben, besteht hier, Erfolg natürlich vorausgesetzt, die Aussicht auf kräftige Zusatzeinnahmen. Ich möchte meinen Bericht mit den Worten schließen, mit denen ich ihn begonnen habe: Football Manager - entweder man mag sie, oder man mag sie nicht. Wer unter Euch sich für dieses Spielgenre begeistern kann oder auf der Suche nach einem Programm dieser Art ist, bekommt mit SOCCER MANAGER PLUS ein ausgereiftes Produkt an die Hand, das zu spielen sich immer wieder lohnen wird.

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	6
Realitätsnähe	9
Strategie	9
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	9

sehr komplexen Strukturen mit etlichen Würfeln reichen. Zusätzlich kann noch ein Zeitlimit vorgegeben, die maximale Anzahl der Versuche begrenzt oder die Zahl der verwendeten Farben verändert werden. Für absolute Cracks gibt es noch eine weitere Schwierigkeitsstufe: Die Verbindungen zwischen den Würfeln ändern plötzlich ihre Position.

Zu Beginn der Spielrunde erscheint die gewählte Virenstruktur in der obersten linken Ecke des Spielfeldes. Nun muß man mit der Maus eine beliebige Farbe aus der Farbleiste am oberen Bildschirmrand wählen und die gewünschten Würfelseiten der Struktur einfärben. Dies geschieht, wie auch die Bedienung aller anderen Funktionen, mittels der Maus. Es bleibt dem Spieler freigestellt, ob er nur eine Seite einfärbt oder gleich mehrere, wobei auch verschiedene Farben benutzt werden können. Beim ersten Spielzug kann man sowie so nur planlos vorgehen, da die Auswertungskästchen (dazu kommen wir gleich) erst beim zweiten Zug erscheinen. Nach dem Setzen der Farben

GENIUS einfach genial!

klickt man auf ein entsprechendes Feld im Befehlsrequestor, um den nächsten Spielzug einzuleiten. Die Virenstruktur erscheint erneut, diesmal aber in Verbindung mit den Auswertungskästchen. In den Kästchen wird nun eine richtige Farbe, die am richtigen Platz sitzt, durch einen schwarzen Punkt angezeigt. Eine richtige Farbe, die aber am falschen Platz sitzt, wird durch einen weißen Punkt dargestellt. Anhand der Auswertungen ist es jetzt möglich, durch Kombinieren nach und nach die richtige Zusammensetzung der Virenstruktur zu ermitteln. Die Auswertung der Kästchen ist etwas gewöhnungsbedürftig, stellt aber nach kurzer Zeit kein Problem mehr dar.

GENIUS ist ein außergewöhnliches Kombinationsspiel, das wohl viele Anhänger finden wird. Durch die unendlich vielen Farbkombinationen und die

diversen Schwierigkeitsgrade stellt das Spiel selbst für den geübten „Geniuser“ immer wieder eine Herausforderung dar. Das deutsche Handbuch ist sehr ausführlich und geht auf alle Punkte genauestens ein. Die Grafik ist gut gelungen, der Bildschirmaufbau klar und übersichtlich. Es gibt eine High-Score-Liste und der Spielstand kann jederzeit gesaved werden.

Der Kopierschutz des Programms viel als einziger Punkt negativ auf. Beim ersten Einlegen der Diskette erscheint eine Code-Nummer, die nur für diese Diskette gilt und unbedingt sofort notiert werden muß. Die Nummer wird später bei jedem Neustart abgefragt und kann dann nicht mehr ermittelt werden. Da das chaotische ASM-Team nach dem Motto verfährt „Erst schießen, dann fragen“ (Anleitungen werden nur im äußersten Notfall gelesen), wurde der Code natürlich

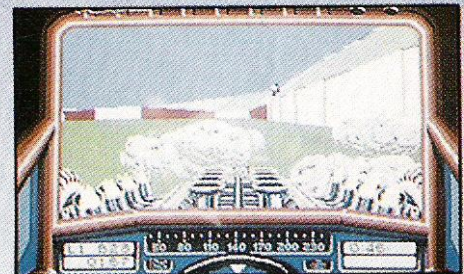
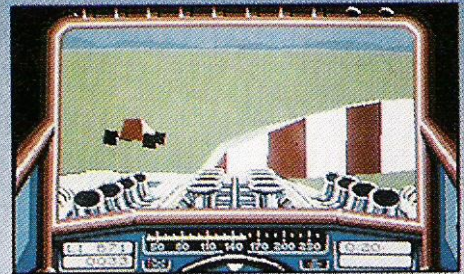
nicht notiert, was zur Folge hatte, daß das Spiel beim zweiten Laden nicht mehr gestartet werden konnte. Der Kopierschutz kann also für lesefaule Leute zum Verhängnis werden. Ansonsten kann man aber dem deutschen Programmiererteam ALMISOFT nur zu ihrem, meines Wissens nach, ersten Spiel gratulieren.

Klaus Segel

Grafik	6
Handhabung	7
Technik/Strategie	10
Motivation	10
Preis/Leistung	8

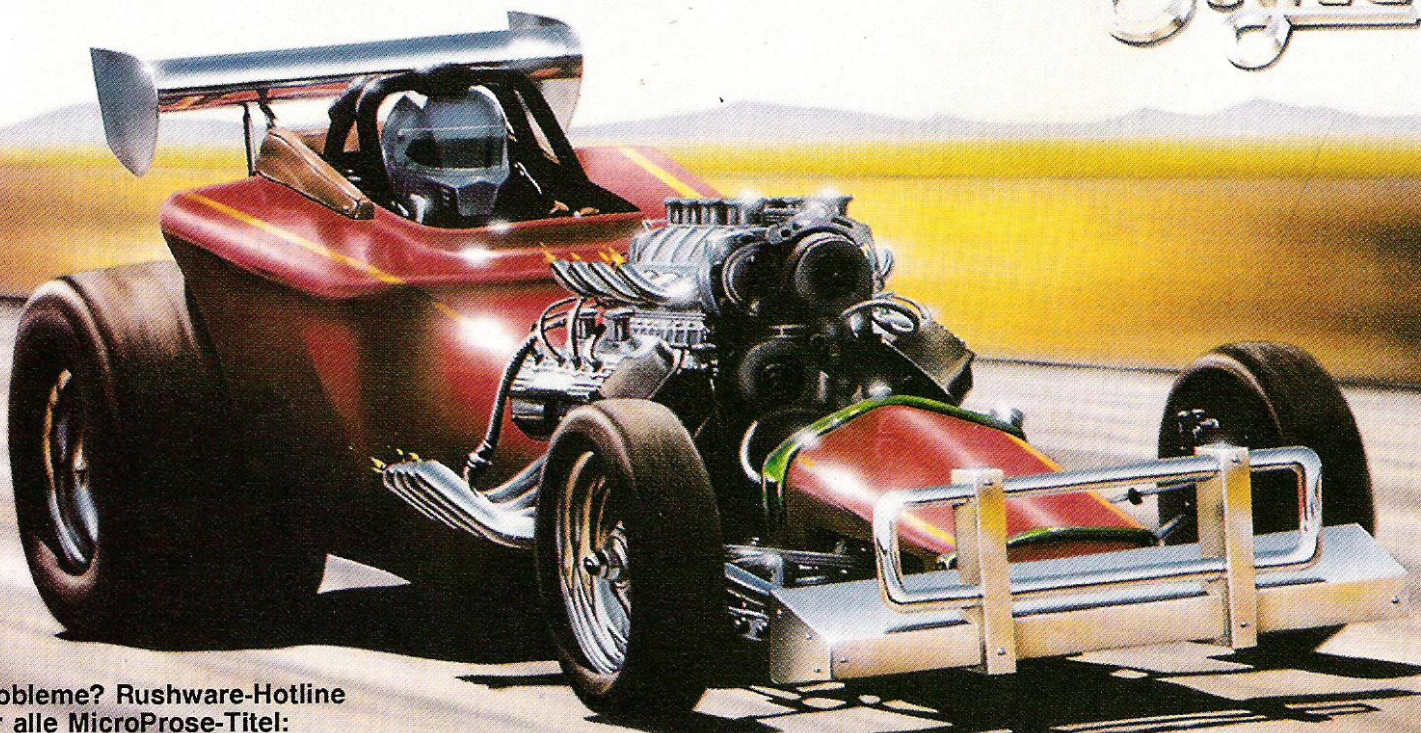


STUNT CAR RACER



Stunt Car Racer ist erhältlich für
Atari ST, Amiga, PC, Spectrum
und Commodore 64.

*Micro
Style*

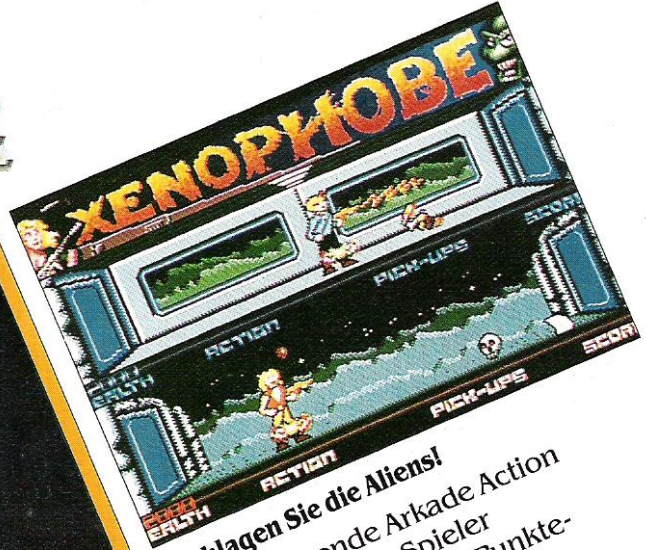


Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
0 21 01 / 63 75 75
Mo. + Do. 15.00-19.00 h

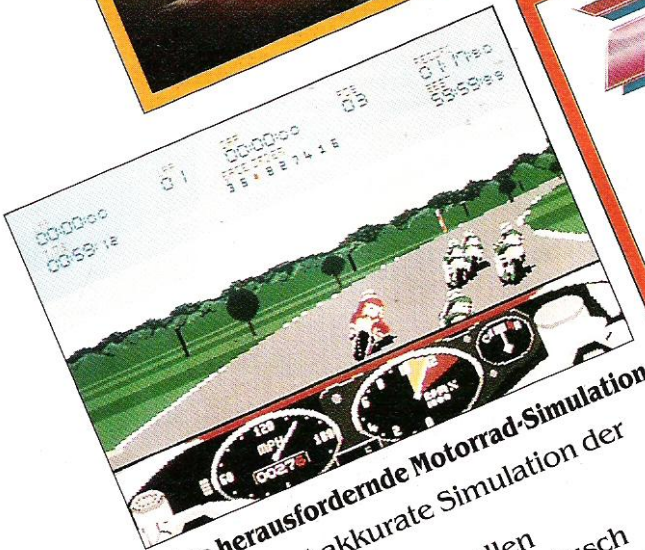
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG
Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

stn

MicroStyle



- Schlagen Sie die Aliens!**
- Aufregende Arcade Action
 - Für 1 oder 2 Spieler
 - Ausgezeichnetes Punkte-Bewertungssystem
 - Separate Joystick Kontrolle erhältlich
 - Superbe 'Sound'-Effekte
- Ab sofort von MicroStyle für die Formate C 64 (Kassette und Diskette), Amiga und Atari St (Diskette) erhältlich.



Eine herausfordernde Motorrad-Simulation

- Äußerst akkurate Simulation der Honda R.V.F.
 - Realistische Kontrollen
 - Digitalisiertes Motorgeräusch
 - Verschiedene Rennstrecken
 - Berühmte Schwierigkeitsgrade
 - Championship Punkte System
- Ab sofort von MicroStyle für den Atari ST und Commodore Amiga erhältlich – in Kürze auch für IBM und Compatible.

Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel:
 0 21 01 / 63 75 75
 Mo. + Do. 15.00-19.00 h

Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235
 Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 6 07-0
 Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

एकता

एक बूटे किसान के चार लडके थे। वे हमेशा आपस में झगड़ा करते थे। बूटे ने कई बार उपदेश दिया कि एक दूसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन उस के सारे उपदेश बेकार हुए।

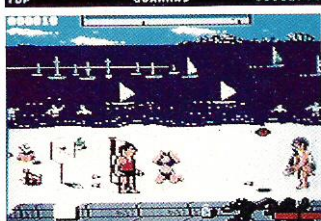
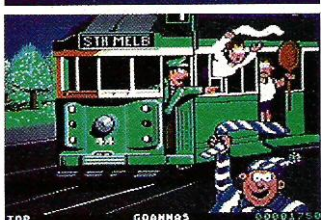
एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लडके उस के खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन के हाथ में लकड़ियों का एक गुट्टा देकर आज्ञा दी उसे तोड़ो।

उह लडके ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया। पर सके। उस के बाद पिताने हर एक देकर कहा कि अब इसे तोड़ो। तोड़ सके।

ये मेरे पुत्र। देखो, सब कर रहोगे, अगर तुम

Streiflichter

Das nächste GAMES-Projekt aus dem Hause US GOLD. wird „ausnahmsweise“ mal nicht unter EPYX erscheinen. AUSSIE GAMES, so der Titel des Produkts, beschäftigt sich mit lustigen, humorvollen Spielen der Australier; jedoch etwas „entfremdet“. Erst Anfang '90 werden wir es in den Händen halten. Hier aber schon mal ein kleiner Einblick!



ELECTRONIC ARTS kündigt für IBM PC und Kompatible das Gegenstück zu DPaint III (Amiga) an. Unter dem Namen DELUXE PAINT II ENHANCED soll das Programm in einer 3.5- und 5.25-Zoll-Version die PC-User beglücken. 640K Speicher sind Voraussetzung; das Programm ist kompatibel zu jeder (!) Grafikkarte, für ein angeneh-



meres Arbeiten allerdings wäre eine Festplatte zu empfehlen. Bei einem Preis von etwa 300 Mark wird man sich die Anschaffung des Programms sicher gründlich überlegen müssen; wer sich für den Kauf entscheidet, bekommt dafür jedoch auch eine Fülle von neuen Features geboten. Das Erscheinen ist für Oktober angesetzt.

Gerade mal ins Geschäft gekommen, schmiedet der Newcomer IMPRESSIONS schon große Pläne: Unter dem Label PLATO will man künftig qualitativ hochwertige, niveauvolle Software für Amiga und Atari ST unters Volk bringen. Die ersten Titel: Emperor of the Mines (Kriegs-/Strategiespiel), Superleague Soccer (Fußball) und Automatic Railway Control System, eine Eisenbahn-Simulation.

Damit auch die MEGA-DRIVE-Freaks nicht zu kurz kommen, haben wir an dieser Stelle ein paar News aufgelistet. Folgende Module sind ab sofort oder in Kürze bei GAMESWORLD erhältlich: WORLD CUP SOCCER, ein Fußballspiel allererster Güte, THUNDERFORCE II, sehr interessantes Shoot-em-up (siehe Screenshot), BASEBALL, der Name sagt alles. Außerdem gibt es noch eine interessante Neuigkeit für alle Nicht-Monitor-Besitzer. Es gibt das SEGA ME-



Thunder, Force II (Sega)

GA Drive jetzt in einer Pal-Version, die direkt an die heimischen TVs angeschlossen werden kann. Natürlich kann dieses Mega Drive auch weiterhin an alle handelsüblichen Monitore mit Scart-Buchse angeschlossen werden. Mit ca. 500 DM incl. einem Spiel seid Ihr dabei (Info: Gamesworld und CWM).

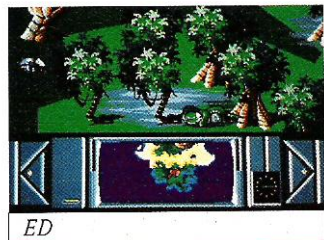
Nach dreijähriger Entwicklungszeit steht uns nun eine neue Art von Adventures ins Haus, welche sich CINEMATIQUE nennt und von DELPHINE/PALACE kommt. Das erste Adventure dieser Art wird FUTURE WARS: TIME TRAVELLERS heißen. Das Programm soll sich durch eine bestechende Story, tolles Gameplay, hervorragende Grafiken, Animationen und Sound auszeichnen. Angekündigt sind Versionen für Amiga, ST und PC.



Ein erstes Bild. . .

Eine kleine Vorschau auf SIERRA ONLINES kommende Produkte erreichte uns von ACTIVISION. Noch dieses Jahr erscheinen neben anderen Titeln SILPHEED für die 16-Bitter, HOYLE'S BOOK OF GAMES für IBM und ST, THE COLONEL'S BEQUEST für IBM, LEISURE SUIT LARRY 3 für IBM und ST, HERO'S QUEST und ICE MAN für IBM, SPACE QUEST 3, KING'S QUEST 4 und MANHUNTER SF für den Amiga. Nächstes Frühjahr gibt's dann neben den üblichen Umsetzungen SORCERIAN und CONQUEST OF CAMELOT neu für den IBM.

Einen ersten Blick konnten wir auf einige neue, aber noch nicht fertiggestellte INFOGRAMS-Produkte werfen. Grafisch ansprechend, dazu äußerst komplex – einen vielversprechenden ersten Eindruck hinterließ DRAKKHEN. Ziel die-



ED

ses Rollenspiels ist es, die Welt zu retten; hierzu steht dem Rollenspieler eine vierköpfige Party zu Verfügung, die in den Kampf gegen Drachen und andere Gegner geschickt wird. Bei ED stürzen sich ein Roboter und ein kleiner Drachen gemeinsam in die haarsträubendsten Abenteuer; witzige Effekte sorgen hierbei ebenso für ein Schmunzeln wie



North and South

bei NORTH AND SOUTH. In diesem Programm – der Papierform nach eigentlich ein Strategiespiel, allerdings mit starken Comic-Einflüssen – kann man entweder die Rolle der Yankees oder aber der Südstaatler im amerikanischen Bürgerkrieg übernehmen und um Ruhm



Drakkhan

und Ehren kämpfen. Rasant geht es zu bei IRON TRACKERS, einem Rennspiel mit Buggy-ähnlichen Motorrädern, das den Spieler querfeldein durch ein von Monstern und abscheulichen Wesen heimgesuchtes Gelände führt. Die Fertigstellung aller Produkte ist für Oktober, spätestens für November anvisiert.



Iron Trackers



Um folgende Meldung bat uns Günter Frhr. v. Gravenreuth, Rechtsanwalt und Verfasser der Pressemitteilung: **MORDAUFRUF PER COMPUTER-SPIEL**

„Das Kopieren von Computerspielen wird häufig noch als Kinderzimmer-Kriminalität angesehen. Daß die „Computerfreaks“ keinesfalls immer friedlich sind, mußte nunmehr Rechtsanwalt, Diplomingenieur (FH) Frhr. v. Gravenreuth – er vertritt EDV-Unternehmen im Bereich der Softwarepirateriebekämpfung – erfahren. Nach einer Kanzleiräumung wegen Bombendrohung und einem nächtlichen Störangriff, wonach die „Autos der Anwälte flambiert“ werden, mußte er nunmehr feststellen, daß in der Szene ein Computerspiel „Kill Gravenreuth“ im Umlauf ist. Hierin wird nicht nur unter Angabe der Kanzleianschrift zu Terroranschlägen aufgefordert, sondern auch konspirativ Geld für einen Killer gesammelt nach dem Motto: „Spenden gibt es genug, Killer auch – dann ist Deutschland wieder gerettet!“. Derartige Drohungen sind ernst zu nehmen. Als Täter der Drohung mit dem Brandanschlag konnte eine Person ermittelt werden, die ausschließlich aus dem Verkauf von unerlaubt hergestellten Computerprogrammen lebte und nach momentanen Erkenntnissen (das Ermittlungsverfahren ist noch nicht abgeschlossen) viele Tausend DM Einkünfte im Monat erzielte. Auch gab es vor einigen Jahren einen größeren Brandanschlag auf ein Düsseldorfer EDV-Unternehmen, welches intensiv gegen Softwarepiraten vorgegangen ist. Die Täter konnten nie ermittelt werden; in der Szene spricht man davon, daß es „Computerfreaks“ aus Bochum waren.“

Für die PC-ENGINE gibt es jetzt 'ne Menge Soft- und Hardware-news. Beginnen wir mit den weichen Teilen (Software). *R-Type*-mäßig geht's bei **ROCK-ON** ab. **CYBERCROSS** verspricht stundelangen Spielspaß in *Rolling-Thunder-Manier*. **YACSA** hingegen scheint der PC-ENGINE nicht würdig zu sein, handelt es sich hierbei doch tatsächlich nur um eine billige Kopie von *SPACE HARRIER*! All diese *HuCards* müßten zum jetzigen Zeitpunkt für ca. 110 DM bei **DYNATEX** oder **GAMESWORLD** erhältlich sein. Auch fürs CD-Rom gibt's 'n paar softige News, und zwar **VARIS II** (Ballerspiel), **WONDERBOY III** und **ALTERED BEAST**. Die Preise dürften sich so um die 140 DM bewegen. Genaueres erfährt Ihr bei **GAMESWORLD**. Ebenfalls von *Gamesworld* kommt der **RGB-COLOR-BOOSTER**, diese kleine schwarze Box verspricht neben einer besseren Farbauflösung noch mehr Abstufungen und klarere Darstellung des Monitorbildes! Kosten soll das Ding so ca. 70 Märker.

Veröffentlichungsrekorde kündigt **PSYGNOSIS** an. Innerhalb der nächsten sieben Monate sollen 43 Titel auf den Markt gebracht werden. Darunter befinden sich Titel wie **TRIAD II**, **STRYX**, **NEVER MIND**, **SHADOW OF THE BEAST**, **BARBARIAN II**, **MATRIX MARAUDERS**, **CARTHAGE**, **GORE**, **KILLING GAME SHOW**, **INFESTATION** und **FIRESTONE**, welche für Amiga, ST, C-64 und PC erscheinen werden. Mehr darüber gibt's, sobald wir was haben.



... nine, ten, eleven o'clock, twelve o'clock – **ROCK 'N ROLL** ist angesagt. Dies nämlich ist der Titel von **RAINBOW ARTS'** neuestem Spiel, das im Oktober auf den Markt kommen soll. Über ein halbes Dutzend Rock-'n-Roll-Tunes dienen als musikalische Unterlegung dieses Games, bei dem es darum geht, eine

Kugel mittels Maus oder Joystick durch 32 Level zu manövrieren. Wie es heißt, ist das Programm mit zahlreichen zusätzlichen Features angereichert. Geplant sind Versionen für Amiga und ST (70 Mark), C-64 und Amstrad CPC (Disk. 50 Mark, Kass. 40 Mark) sowie Spectrum (Disk. 50 Mark, Kass. 30 Mark).

Das Tagesgespräch

Neues Kommunikationssystem als Konkurrenz zu BTX? „HIGHSCORE“ erprobt interaktives Videodat

Wiederum zeigt der WDR Mut zur Innovation. In der Computersendung „HIGHSCORE“ wird erstmals ein neues Kommunikationssystem interaktiv genutzt, das zukünftig schnelle Informationsübertragung gewährleistet: Videodat. Das Sensationelle an diesem neuen Medium ist, daß man neben einem Fernsehgerät und einem beliebigen Computer mit Datenübertragungsoftware lediglich einen Videodat-Decoder braucht, um sämtliche Daten zu empfangen. Zum Empfang der Informationen wird also kein Modem oder ähnliches benötigt. Sämtliche Informationen werden in der Austastlücke des Fernsehbildes gesendet und werden vom Videodat-Decoder entschlüsselt als ASCII-Datei auf den Computerbildschirm gebracht. Es ist dann möglich, die so erhaltene Text- oder Bild-Information einfach auf Diskette abzuspeichern.

Die Technik ist inzwischen so weit entwickelt, daß 2,9 MByte Daten pro Stunde übertragen werden können. Das entspricht ca. 1300 DIN A 4-Seiten Text.

In der Computersendung „HIGHSCORE“ wird nun mit dem Videodat-System eine Art Mailbox eingerichtet. Unmittelbar während der Sendung können sich User über dieses System austauschen, Fragen und Antworten zu Spielen oder aber auch Tauschangebote ins Videodat-System einspeisen, die dann parallel zur Sendung in der Austastlücke gesendet und empfangen werden. Start des Projekts ist die „HIGHSCORE“-Sendung am 16.9.89. Jeder, der über die obengenannte Konfiguration (TV oder Videorecorder, Videodat-Decoder, Computer) verfügt, kann die Daten empfangen. Wer seine Beiträge in das Videodat-System einspeisen möchte, der kann dies entweder telefonisch (0221/217474; einfach die Nachricht durchgeben, sie wird dann ins Videodat eingetippt) oder per DFÜ (0221/218323). In letzterem Falle wird der Beitrag DIREKT ins Videodat-System eingespeist.

Der Vorteil der Videodat-Technik gegenüber BTX besteht vor allem darin, daß zum Empfang dieser Daten keine Postgebühren anfallen, da die Datenübertragung mit dem Fernsehbild geschieht. Die Daten werden übrigens bei einer Aufzeichnung mit dem Videorecorder mitaufgenommen, so daß man sie jederzeit auf diese Weise in den Computer laden, bearbeiten, speichern und ausdrucken kann.

Die Möglichkeiten, die in diesem System liegen, sind enorm. Man denke nur daran, wieviel Informationen aller Art so parallel zur Fernsehsendung weitergegeben werden können, bei völligem Wegfall der Postgebühren, die bei „konventioneller DFÜ“ oder BTX bisher noch anfallen. „HIGHSCORE“ ist erst der Anfang. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis diese Art der Informationsvermittlung zur „gewöhnlichen“ Nutzung des Fernsehers gehört: Die Fernsehsendung an sich und zusätzlich Videodat-Infos gleichzeitig und speicherbar!

Martina Strack



Der TSV Heiligenrode veranstaltete im Spätsommer ein internationales Marathon-Meeting, einen Abendlauf mit riesiger Beteiligung. Der Pokal wurde von der Düsseldorfer Firma **RAINBOW ARTS** gestiftet. Wie die sportlichen und äußerst fitten Herren bekundeten, „lieben sie die Shirts von R.A. 'über alles', weil sie so gut zu unserem Sport passen“. Zum Dank an R.A. stellten sie sich unserem Fotografen. Ihr „innigster Wunsch“: „Vielleicht kriegen wir für den Winter noch ein paar T-Shirts und einige Tassen für unseren Tee aus Düsseldorf?“ Mal sehen, **RAINBOW ARTS** wird's sicher (ein)richten!

Hier ein Auszug aus OCEAN's Herbst-/Winterkollektion: Für Oktober hat das englische Softwarehaus die Veröffentlichung seiner Automatenumsetzung QIX angekündigt. Das Reaktions-/Geschicklichkeitsspiel soll erscheinen für C-64, Atari ST, Amiga und IBM PC. **BATMAN III - The Movie** ist die neueste Folge der Abenteuer rund um den beliebten Fledermausmann. Die Lizenz für die Versoftung wurde für teures Geld von D.C. Comics erwor-



ben, in deren Händen die Rechte an dem kassenfüllenden Kinostreifen liegen. Für die 8bitter soll das Game noch Ende September fertig sein, die 16-Bit-User werden sich noch bis Oktober gedulden müssen. Weiterhin wartet OCEAN mit zwei Kompilationen für C-64, Amstrad und Spectrum sowie für ST und Amiga auf. Auf den 8bittern werden **Batman - The Caped Crusader**, **R-Type**, **Last Ninja 2** und **Darkside** (ca. 45 Mark für die Kassette, rund 60 Mark für die Diskette) vertreten sein; auf den 16bittern finden wir **International Karate Plus**, **R-Type**, **Batman - The Caped Crusader** und zuletzt **Voyager** (etwa 75 Mark). Der Titel des Ganzen soll **DARK FORCE** lauten.

SOLDIER 2000 und **ACE** für Amiga und Atari ST kündigt das Haus **ARTRONIC** für Oktober, bzw. November an. Ersteres bietet einem Anti-Terror-Strategie-Action, letzteres ist die 16-Bit-Fassung des Flugkampfklassikers. Beide Programme werden ca. 65 Mark kosten.

Für ST, Amiga, Spectrum, Amstrad und C-64 erscheint gegen Ende Oktober **ALTERED BEAST**. Die Umsetzung für die Heimcomputer hat man bei **ACTIVISION** vorgenommen. Die Preise gehen von 30 bis 80 Mark.

Eine ganze Reihe von Neuerscheinungen hat **ELECTRONIC ARTS** für September/Oktober auf der Pflanze. Zunächst das Rollenspiel **Sword of Twilight** (Amiga, ca. 75 Mark), ferner **Gold of the Americas**, ein Arcade-Adventure für IBM PC (75 Mark). Weiter geht es mit **John Madden Football** (PC/75 Mark) und dem PC-Strategiespiel **Rommel** (75 Mark/Disk). Schließlich erscheinen noch das auf einem H.-P.-Lovercraft-Roman basierende Rollenspiel **The Hound of Shadow** (kommt für ST, Amiga und PC zu je 75 Mark) sowie **Keef the Thief**, ein Adventure für den Amiga und PC für ebenfalls 75 Mark. Außerdem sind noch einige Konvertierungen vorgesehen, nämlich **Sentinel Worlds** (C-64, 45 Mark/Disk), **Ferrari Formula One** (ST/PC, je 75 Mark) und schließlich und endlich **Neuromancer** für Amiga und PC zum Preise von ... richtig geraten: ebenfalls 75 Mark.

Mit **DRAGONS OF FLAME** erlebt die **Advanced-Dungeons-&Dragons-Reihe** ihre Fortsetzung. Das neueste **SSI-Abenteuer** (Lizenz: **U.S. Gold**) kommt im Oktober für ST/AMIGA/PC (je ca. 80 Mark); im November folgen die C-64, Amstrad- und Spectrum-Versionen (je nach System und Datenträger zwischen 30 und 65 Mark). Für rund 80 Mark können demnächst auch Amiga- und ST-User die **HILLSFAR**- und **POOL-OF-RADIANCE**-Konvertierungen erstehen.

ARNOR kündigt für die PC-Show die Veröffentlichung eines neuen Datenbankprogramms, **PRODATA**, an. Das Programm wird auf der Show für IBM und ST vorgestellt werden, gefolgt von der Amiga-Fassung. Der Preis für das Programm, welches als außergewöhnlich benutzerfreundlich und leistungsfähig angepriesen wird, soll bei ca. 250 Mark liegen.

EMPIRE wird voraussichtlich noch in diesem Monat ein neues Adventure für ST und Amiga auf dem Markt bringen. **TIME** ist der Titel

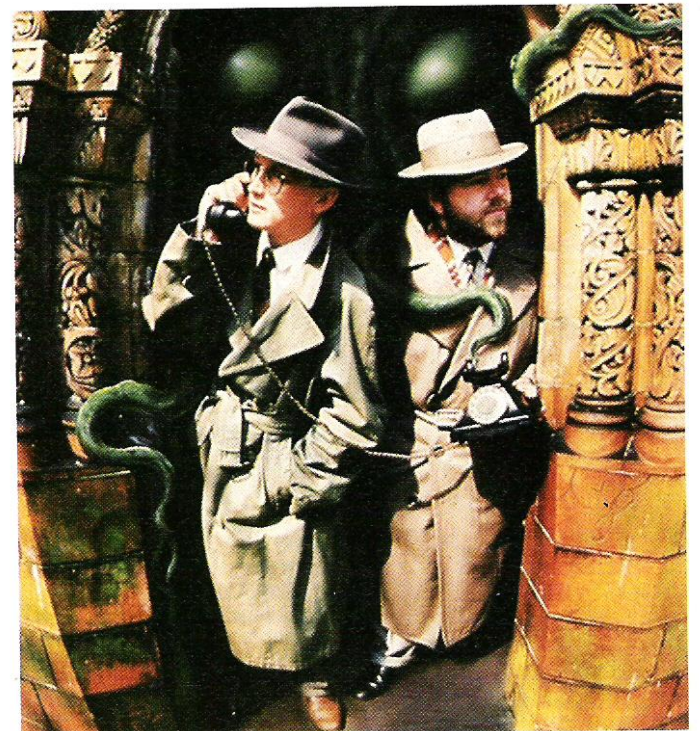


des Programmes, welches einem in über 100 Locations eine Reise durch verschiedene Zeitepochen bietet. Voraussichtlicher Preis: ca. 90 Mark; als weitere Versionen sind IBM und C-64 für nächstes Frühjahr angesagt.

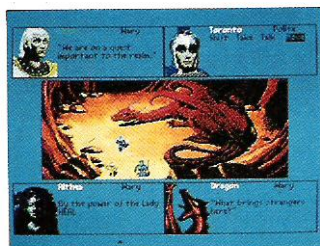
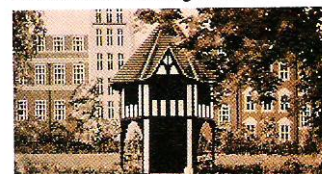
Mit einem Super-Handheld-System in gemeinsamer Produktion trumpfen **ATARI/EPYX** auf. Das **Portable Color Entertainment System** verfügt über einen farbigen LCD-Screen mit einer Auflösung von 160 x 102 Pixeln, der in der Lage ist, 16 aus 4096 Farben gleichzeitig darzustellen. Der Prozessor arbeitet mit 16 MHz. In das videocassetten-große Gerät werden Module mit einer möglichen Speicherkapazität von bis zu 16 Megabit eingesteckt. Im Lieferumfang befindet sich **CALIFORNIA GAMES**. Erhältlich sind derzeit außerdem **BLUE LIGHTNING**, **IMPOSSIBLE MISSION**, **MONSTER DEMOLITION**, **TIME QUESTS** & **TREASURE CHESTS** sowie **GATES OF ZENDOCON**. Weitere Karten sind in Vorbereitung.

Kurioses hat **DIGITAL INTEGRATION** zu berichten. Die Probleme, die manche Amiga-500-User mit dem **F-16 COMBAT PILOT** hatten, liegen im Rechner selbst begründet. Ein spezielles Register wird nämlich bei einigen Amiga 500 nur dann wirklich zuverlässig angesprochen, wenn alle zuführenden Leitungen benutzt werden. Diese bislang unbekannte Tatsache wurde bei der Programmierung des F-16-Simulators nicht berücksichtigt, nun aber von **Commodore** selbst bestätigt. Eine entsprechend überarbeitete Version hat **DIGITAL INTEGRATION** inzwischen schon fertiggestellt.

Der **PC-ENGINE-CLUB NO.1** informiert uns über das baldige Erscheinen der zweiten Ausgabe seiner Clubzeitschrift. Mehr erfährt Ihr bei **Wolfgang Schädle**, Tel.: 08241/2951.



Historische Londoner Plätze haben sich **HOUND-OF-SHADOW**-Programmierer Chris Elliot und Richard Edwards ausgesucht.



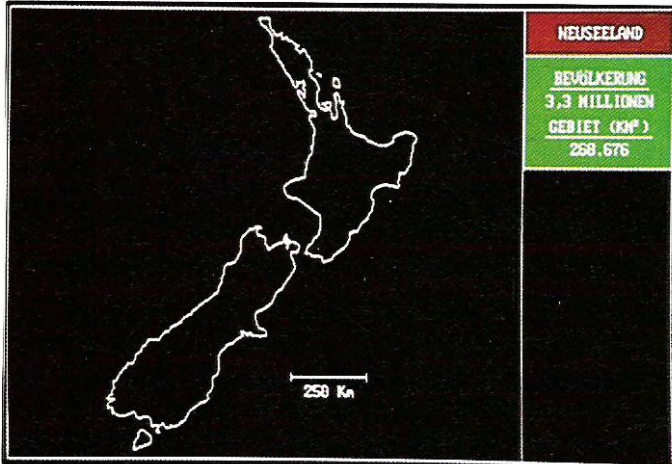
Welt-Almanach für den PC

Programm: PC-Globe +, **System:** PC (mind. 348K; DOS 2.0; zwei Laufwerke oder Festplatte; Hercules-, CGA-, VGA- oder EGA-Karten), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Comwell Systems, Tempe, USA, **Muster von:** Ariolasoft.

Es ist keine Action, es ist kein Adventure – es ist noch nicht einmal ein Spiel. Anwendung? Nein, eigentlich auch das nicht. In welche Schublade stecken wir es denn? Nun, man entscheide selbst. **PC GLOBE +** von **CONWELLSYSTEMS** ist für Leute (Studenten, Schüler, interessierte Laien), die sich mit der Geografie beschäftigen oder über die Daten und Fakten der meisten Länder dieser Erde informiert sein möchten. Man kann sich entweder einen Atlas zulegen, ein einschlägiges Lexikon kaufen oder eben **PC GLOBE +** in seinen PC einla-

fläche. Mit ENTER läuft nun ein „Film“ ab, der uns die wichtigsten Städte (mit Bevölkerungszahl und Telefon-Vorwahl) anzeigt, die Meereshöhen bekannt gibt und uns auf geografische Merkmale hinweist. Desweiteren erfahren wir einiges zur Amtssprache, Bevölkerungsstruktur, Lebenserwartung, Tourismus, Bruttosozialprodukt, Staatsform und dergleichen mehr...

Mit **PC GLOBE +** ist es auch möglich, verschiedene Länder miteinander zu vergleichen, Prognosen für die wirtschaftliche und soziale Entwicklung bis zum Jahr 2000 zu stellen, Gruppen von Ländern auszuwählen, Pakt-Bündnisse deutlich zu machen oder geografische Längen und Breiten darstellen zu lassen. Ja, es ist sogar möglich, sich von **PC GLOBE +** die Anzahl der Apotheken auf den Fidschis oder den Um-



den. Letzteres hat den Vorteil, daß man unter Zuhilfenahme eines Textverarbeitungsprogrammes Veränderungen vornehmen und seinen „Almanach“ stets auf den neuesten Stand bringen kann. Ansonsten kann man sich registrieren lassen und erhält das Update zu einem Sonderpreis. Das Handbuch und das Programm selbst sind komplett in Deutsch! Nachdem wir das Programm eingeladen haben, erscheint zunächst eine Weltkarte vor uns. Mit Hilfe der zahlreichen Pull-Down-Menüs, welche entweder mit den Cursor-Tasten oder des Anfangsbuchstabens des gewünschten Topics aufgerufen werden können. Mit **LEERTASTE** oder **MAUS RECHTS** kann man diese wieder verschwinden lassen. Nehmen wir einmal an, wir möchten etwas über Neuseeland wissen. Wir gehen auf „Land“ und tippen „Neuseeland“ ein (man kann auch mit dem Cursor die Länderliste durchgehen und danach enter!). Die Landesgrenzen werden sichtbar, ebenso die Bevölkerungszahl und die Gesamt-

tauschwert eines Rial auf die DM anzeigen zu lassen... Die Möglichkeiten des Programmes scheinen unbegrenzt zu sein. Deshalb will ich hier enden, nicht um mir die Auflistung der weiteren Features zu sparen, sondern zu vermeiden, daß ich irgendetwas vergessen könnte. Man muß dieses Produkt, falls Interesse besteht, einfach selbst ausprobieren. Der Wert der ganzen Geschichte ist relativ hoch und rechtfertigt somit auch den Preis. Es handelt sich um ein logisch aufgebautes und wahrlich kompaktes Nachschlage-Werk auf Diskette! Wem allerdings zur „Verbesserung“ noch was einfällt, kann sich an den Hersteller direkt wenden. Eine Überprüfung der Ideen wird zugesagt. **PC GLOBE +**, ein Utility, das wertvoller als der obligatorische Leucht-Globus ist!

Manfred Kleimann

Handhabung	12
Informationsgehalt	11
Präsentation	11
Nutzungsmöglichkeit ..	12
Preis/Leistung	11

Guten Morgen Österreich!

Endlich ist es soweit! Wir wecken den österreichischen Softwaremarkt - mit Preisen von denen man bisher nur träumen konnte.

Und das sind nur einige unserer Muntermacher:

Flugsimulator III mit Westeuropa	1170.00
F-19 Stealth Fighter	760.00
Falcon F16 EGA-AT Version	875.00
Scenery Disks	je 420.00
King's Quest Triple Pack	645.00
King's Quest IV	800.00
Leisure Suit Larry I	495.00
Leisure Suit Larry II	645.00
Police Quest I	495.00
Police Quest II	645.00
Space Quest I und II	je 495.00
Space Quest III	645.00
The Black Cauldron	495.00
Manhunter New York	725.00
Gold Rush	725.00
Hintbooks	je 190.00
AdLib Soundkarte mit Composer	4590.00
Music Synthesizer Card	3830.00
Visual Composer/ Midi Sup.	790.00
Turbo Basic dt.	2430.00
Turbo Pascal dt.5.5	3380.00
Turbo C dt. 2.0	3380.00
Turbo Assembler Debugger dt.	5280.00
Turbo Prolog dt. 2.0	3380.00

0662 / 74096

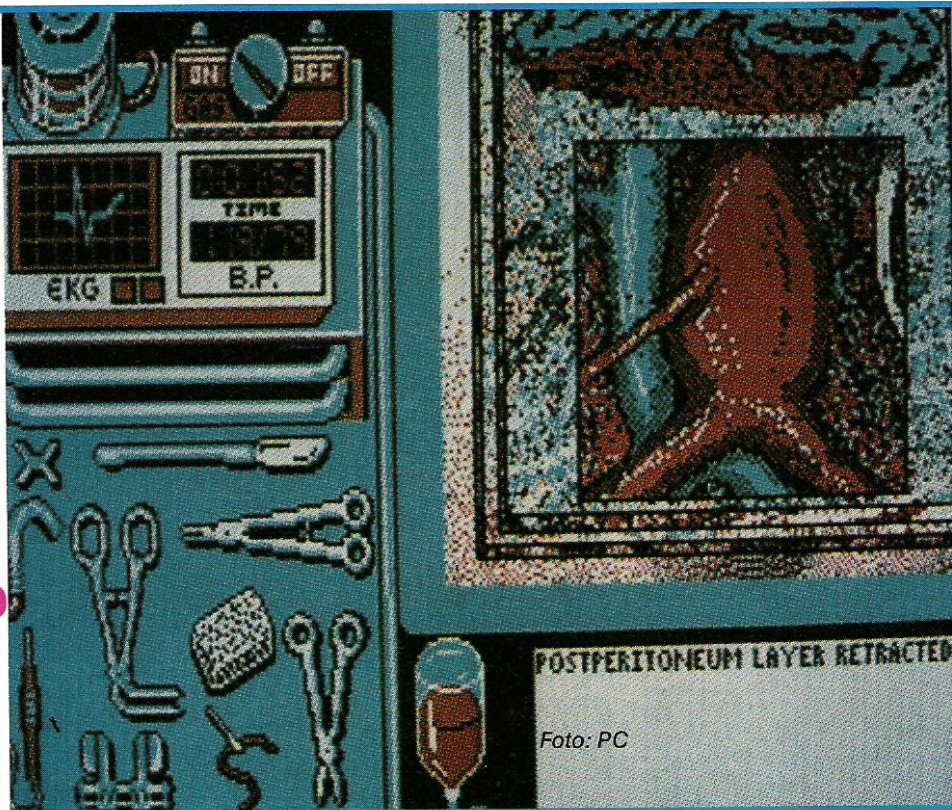
Wir führen 2000 Programme für IBM- PC und Kompatible, C 64, Amiga und Atari ST. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog um 82,- an oder rufen Sie uns ganz einfach an.

ZSA zellner software austria
computerunterhaltung

Bergstraße 22/ 17
5020 Salzburg

Tel.: 0662/ 74096

Im Angesicht des Todes...



Programm: Life & Death, **System:** IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** The Software Toolworks, USA, **Muster von:** 7.

Keine Angst, ins Angesicht des Todes wird sich bei **LIFE & DEATH** keiner begeben, vielmehr trifft dieses Motto voll auf die Euch unterstehenden Patienten zu. Für diejenigen, bei denen es jetzt noch nicht „Klick gemacht hat“, sei noch angemerkt, daß mit **LIFE & DEATH** vom amerikanischen Hersteller **THE SOFTWARE TOOLWORKS** der Nachfolger von **THE SURGEON** erschienen ist. **THE SURGEON** erfreute schon damals alle Skalpell schwingenden Hobbychirurgen und Compu-Sadisten gleichermaßen, denn in diesem Game konnte man ungehemmt „neue Operationsmethoden“ ausprobieren. Rein gar nichts war heilig, vom Leben des unschuldigen Patienten ganz zu schweigen. **LIFE & DEATH** setzt nun das muntere Walten am heimischen Operationstisch fort, noch brutaler, noch gemeiner! Meine bisherige Statistik von drei Überlebenden und zehn Zerschneipelten sagt doch alles, oder?

Nach dieser etwas überspitzten Einleitung kehren wir doch lieber wieder auf den Boden der Realität zurück. **THE SOFTWARE TOOLWORKS** haben meines Erachtens mit ihrem neuesten Produkt einen ganz pas-

sablen Nachfolger hingelegt, der in allen Aspekten verbessert wurde und so mit einer viel größeren Palette an Möglichkeiten aufwarten kann. Als neuer Chefarzt der 1. Inneren im **Toolworks General** gibt es allerhand zu tun, wie man gleich nach Betreten des Hospitals feststellen kann. Denn kaum hat man sich eingetragen, verkündet Ihre nett lächelnde Assistentin, daß eine erste Unterweisung im Lehrzimmer auf Sie wartet. Dieses ominöse Lehrzimmer werdet Ihr im Verlauf der ersten Wochen sicherlich noch öfter kennenlernen, schließlich winkt nach jeder „Mißtat“ eine Runde Strafunterricht, in der man auf alle seine Kunstfehler locker flockig hingewiesen wird.

Als nächstes heißt es, die tägliche Visite durchzuführen, bei der man endlich in Kontakt mit seinen heißgeliebten Patienten treten kann. Bevor Ihr jedoch mit der ersten Leibesvisitation loslegt, sollte diesem amüsanten Vorgang ein Blick auf das „Vorstrafenregister“ des Patienten vorausgehen, der erste notwendige Informationen zur Diagnose liefert. Jetzt aber auf zum lustigen Abtasten des Patienten. Zu diesem Zwecke erscheint auf dem Screen der entblößte Bauch des Kranken, den Ihr nun nach Herzenslust mit „leichten“ Druckbewegungen untersuchen könnt. Wichtig bei dieser Untersuchungsform sind die Kommentare des Patienten, welche von „keine

Schmerzen“ und „war was?“ bis zu einem gellenden Schreii reichen. Wurde schließlich der Schmerzenspunkt gefunden, läßt sich noch zur Vertiefung der Diagnose eine Röntgen- bzw. Ultraschalluntersuchung durchführen. Langsam aber sicher naht jetzt der erste Zeitpunkt der Entscheidung, nämlich über die weitere Verfahrensweise. Am einfachsten ist es natürlich, den Patienten in eine andere Abteilung zu überweisen. „Leider“ läuft dies nur, falls der Krankheitsbefund nicht in den eigenen Aufgabenbereich fällt (Nierensteine, Gallensteine etc.). Eine zweite, gleichsam galante Variante erlaubt es, den Patienten nur unter Beobachtung zu belassen, was sich bei meinem ersten Fall (Mann, 68 Jahre, starke Schmerzen im Unterleib, die sich später als Blähungen erwiesen) vollauf bewährte. Der zweite Patient ging jedoch bei jenem passiven Verhalten als erster Todesfall während meiner Amtszeit in die Geschichte ein. Bei einem akuten „Virenfall“ hilft nur, wie ich bei meiner späteren Belehrung erfuhr, die Chemokeule, sprich medikamentöse Behandlung. Unter so einem schlechten Omen entschloß ich mich bei meinem dritten Versuchsobjekt zu einer Operation, die wiederum mit einem Exitus endete. Zwar liefen die vorbereitenden Schritte wie Narkose und Desinfektion überraschend glatt vom Stapel, als ich jedoch zum gewagten

Schnitt mit dem Skalpell anzusetzen wollte, machten mich die assistierenden Ärzte auf eine Unregelmäßigkeit im Herzschlag aufmerksam, die ich mit einer Spritze (war leider die falsche) beendete. Für immer! Bei weiteren Versuchen verbluteten die meisten, nur bei wenigen konnte der Assistenzarzt noch etwas zu tun. Für mich wurde es Zeit, Abstand von diesem Programm zu nehmen und den Testbericht zu schreiben. **LIFE & DEATH** gefiel mir besonders wegen seiner umfangreichen Möglichkeiten, die ausgiebige Diagnosen, atemberaubende Operationen und dergleichen mehr beinhalten. So kann man von Zeit zu Zeit Telefongespräche führen, wozu aber eine Art „Security-Wheel“ benötigt wird, um in Besitz der Nummern zu kommen. Aber auch so hat dieses Spiel einiges zu bieten. Langeweile kommt allein schon wegen der vielen verschiedenen Fälle nicht auf. Außerdem gilt es, seine Operationsmethoden zu verbessern, was eine ganze Weile in Anspruch nimmt.

Grafisch können sich die PC-User auf einiges gefaßt machen, die bisher nur als einzige in den Genuß von **LIFE & DEATH** kommen können. Etwas enttäuscht werden sie zwar feststellen müssen, daß nur CGA-Grafik zur Verfügung steht, was EGA und VGA-Besitzer ärgern wird und die Monochrome'ler gar nicht erst in den Genuß kommen läßt. Die CGA-Grafik jedenfalls ist spitzenmäßig. Die einzelnen Räume wurden interessant und abwechslungsreich gestaltet, was erst das rechte Arbeitsklima schafft. Die Steuerung wußte ebenfalls zu gefallen, da sie sowohl Joystick und Maus als auch die Tastatur unterstützt. Nachdem man seinen Namen eingegeben hat, braucht man zum Spielen nur noch einen Pointer zu bewegen, wodurch sich das ganze Arbeiten äußerst unkompliziert gestaltet.

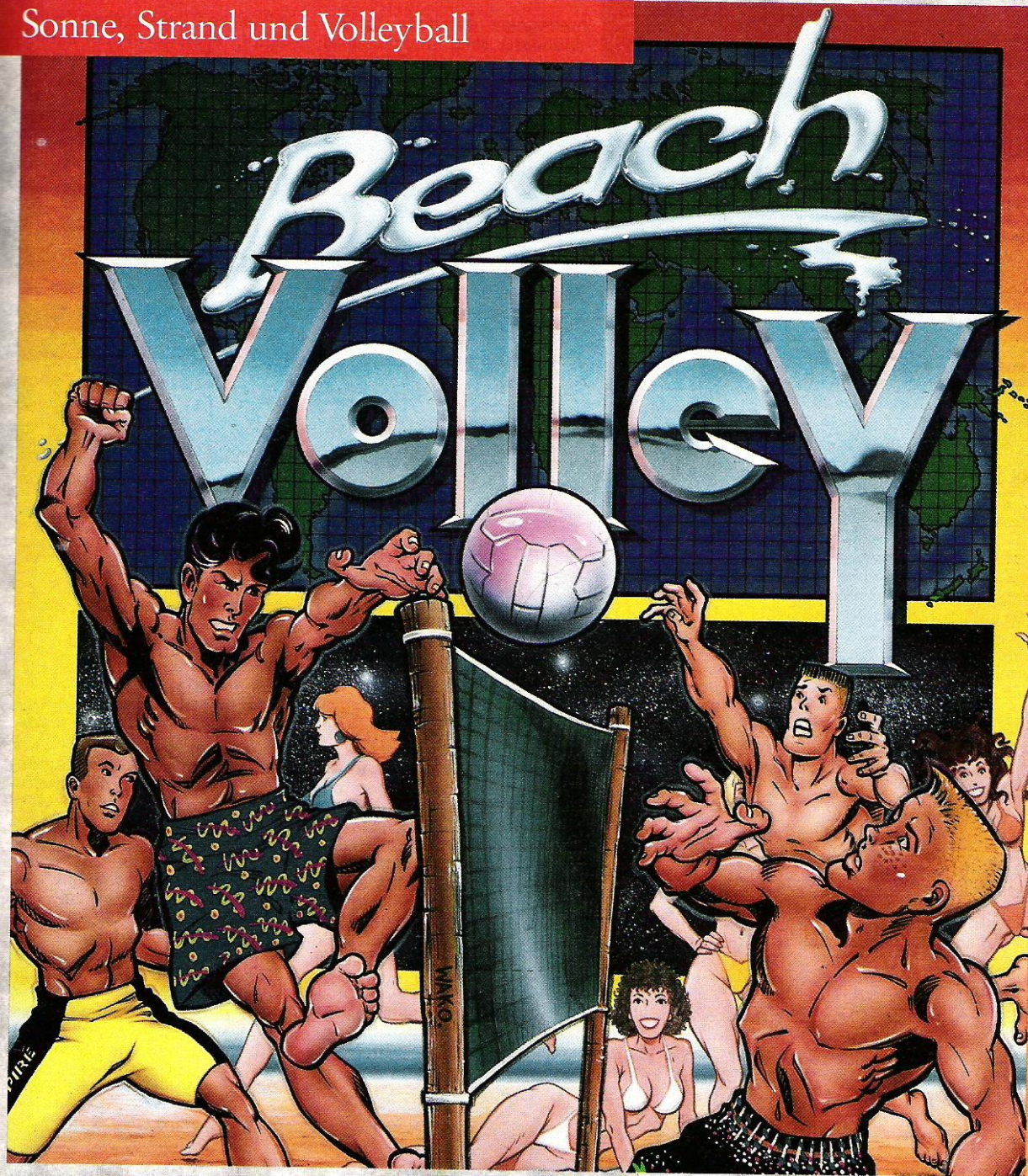
Mir hat das „Rumbasteln“ an meinen hilflosen Patienten viel Spaß bereitet. Sicherlich werdet Ihr genauso rasant an dieses heilbringende Werk gehen. Anzuraten ist auf jeden Fall zu dem neuen Game aus dem Hause **THE SOFTWARE TOOLWORKS**. **LIFE & DEATH**, zieht's Euch rein, allein die gebilderte Abhandlung über die Operationsmethoden im Laufe der Jahrhunderte ist den Kauf wert. Ehrlich!

Torsten Blum

Grafik	7
Handhabung	9
OP-Nähe	10
Skalpell	scharf
Preis/Leistung	8



Sonne, Strand und Volleyball



Bei BEACH VOLLEY sind alle Sportler gefordert. Die neue Volleyballsimulation von OCEAN lädt zur großen Weltmeisterschaft ein. 8 Länder streiten um die Trophäe. Schnelle Action, von Anfang bis zum Ende, mit allen Volleyball-Regeln. Sonnenschein und Rock'n'Roll-Musik machen dieses Spiel zu einer Strandparty. Um teilnehmen zu können, brauchen Sie eigentlich nur gute Laune und einen Amiga, Atari ST, Commodore 64 oder Schneider CPC.

Informationen? 
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

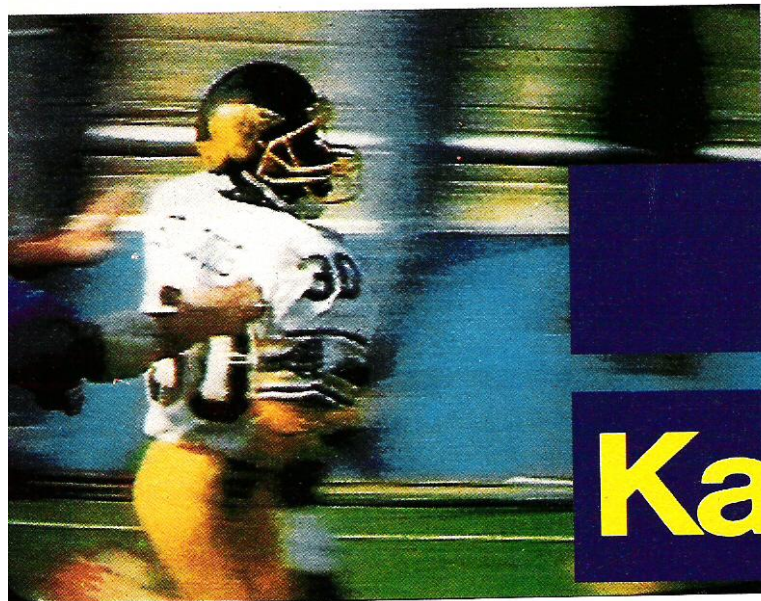
An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 10/89



Ariola Soft

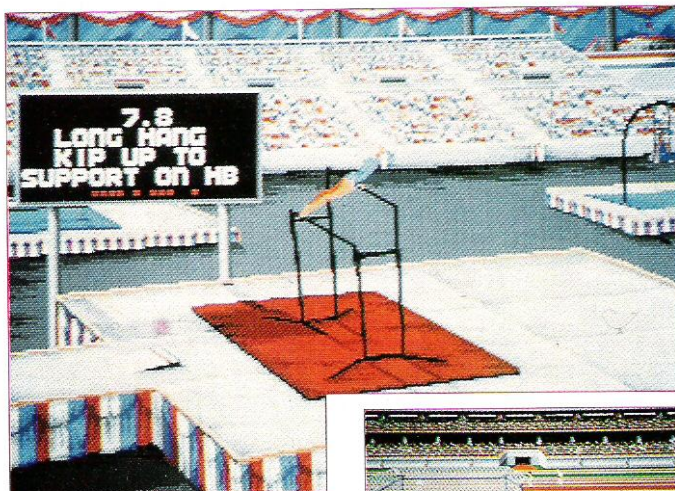
Das Programm



Sport- Kaleidoskop

• J • E • T • Z • T •

geht der Spaß erst richtig los!



Noch ist sie oben ...



Hat sich gewickelt ...



Programm: The Games – Summer Edition, **System:** Atari ST (getestet), Amiga (angespielt), **Preis:** ca. 60 DM (ST), ca. 75 DM (Amiga), **Hersteller:** Epyx, England **Muster von:** U.S. Gold/Epyx.

Vor knapp einem Jahr erschien aus der bekannten Games-Reihe die **SUMMER EDITION** für den 64er. Nun, nach neunmonatiger Entwicklungszeit, haben die Programmierer der **CODE MONKEYS** die **ATARI-ST-** und **AMIGA-**Ver-

sion fertiggestellt. Und dabei, soviel darf ich schon vorweg nehmen, wurde wirklich gute Arbeit geleistet. Aufgrund dieser enormen grafischen und soundmäßigen Verbesserungen entschlossen wir uns, entgegen unseren Gewohnheiten, zu einem ausführlichen Test. **SUMMER EDITION** simuliert acht Sportarten der Sommerolympiade '88 in und um Seoul. Man kann sein Können beim Radfahren, Bogenschießen, Hürdenlauf, Turmspringen, Stabhochsprung, Hammerwerfen, an den Ringen sowie am Stufenbarren unter Beweis stellen. Beginnen wir mit dem **Bogenschießen:** Hier sieht man das Gesicht des Schützen und

den Bogen am linken oberen Bildschirmrand. Per Feuerknopfdruck geht's dann los. Joystick nach links, um den Bogen zu spannen, Zielscheibe anvisiert – und **PENG**, ab geht die Post. Am besten direkt ins Bullseye. Falls man mangels Zielwasser (=klebrig, braune Flüssigkeit) die Scheibe gar nicht erst trifft, hat man bei **EPYX** für 'ne Menge Lacher gesorgt, denn ein aufgebracht Maulwurf und ein abstürzender Vogel beschwerten sich dann lauthals über die miesen Leistungen des Teilnehmers. Vektografikmäßig geht's beim **Hürdenlauf** ab. Die Läufer, vier an der Zahl, stehen am Startblock, und sobald der Start-



Gut rübergekommen?

»SUMMER EDITION – DAS sportliche Ereignis!«



schuß erklingt, muß man seinen Läufer mittels schnellen Kreisbewegungen des Sticks in Schwung bringen und die Hürden möglichst geschickt überwinden. Beim **Radfahren** ist der Screen leider 'n bißchen klein geraten, und die Sprites sind nicht allzugut zu erkennen, doch geschwindigkeitsmäßig kann man die Vektorgrafik durchgehen lassen. Einen grafischen Leckerbissen stellen die **Ringe** dar. Der Sportler wurde absolut realistisch auf die heimischen Screens gebracht, so daß man den Eindruck hat, vor 'nem TV zu sitzen. Sowohl animatorisch als auch steuerungsmäßig haben die Programmierer bei dieser Disziplin ganze Arbeit geleistet. Der **Hammerwurf** wurde auch sehr gut inszeniert. Wie beim Bogenschießen wurden auch hier 'ne

Menge Scherze eingebaut. Kommen wir zum **Stabhochsprung**. Zuerst sieht man den Spieler von vorne. Mit rhythmischen Rechts-/Linksbewegungen beschleunigt man den Läufer. Nach kurzer Zeit wird das Bild umgeschaltet, und man sieht alles von der Seite. Kurz vor der Matte muß der Joystick nach unten und gleich darauf wieder hochgedrückt werden. Wenn der Sportler den höchsten Punkt erreicht hat, sollte man den roten Knopf betätigen und den Hebel nach rechts ziehen. Der Sprung wird am Ende auf der Anzeigentafel zeitlupenmäßig wiederholt. Die **Turmsprung**-Disziplin ist auch nicht zu verachten, denn auch hier wurden Animation, Hintergrundgrafik und Steuerung so sinnvoll miteinander verknüpft, daß es einen Heidenspaß

macht zu sehen, wie man ins Wasser plumpst. Wartet man im Bewertungsscreen 'ne kurze Zeit, ohne den Feuerknopf zu betätigen, kommt der Weiße Hai angeschwommen. Doch mehr wollte man, so Roger Swindells, aufgrund der „lieben“ BPS nicht integrieren...

Das nette Mädchel vom Stufenbarren tut mir richtig Leid, denn aufgrund der etwas konfuse Steuerung, die ich leider bis heute noch nicht 100%ig kapiert habe, platschte das Girl dauernd auf die Schn... Doch die total überzeugende Animation machte diesen Wettbewerb zu einer spaßigen Angelegenheit. Die Bewegung werden geradezu grazios ausgeführt, und auch die Soundeffekte wurden passend eingesetzt. THE GAMES - SUMMER EDITION ist zur Zeit die beste Olympiasi-

mulation für die 16-Bit-Rechner. Sowohl die Grafik als auch die Seoul-mäßige Sound-Seite kann vollauf überzeugen. Die Amiga-Version ist gegenüber der ST-Fassung gemäß der Fähigkeiten verbessert worden. Der Sound klingt um einiges voller, und viele grafische Details wurden besser gestaltet. Da dürften weder die ST-noch die Amiga-Freaks mosern, denn beide Fassungen sind hervorragend gelungen. Empfehlenswert - und zwar bedingungslos! *Torsten Oppermann*

ST/Amiga	
Grafik	10/10
Animation	11/11
Sound	6/7
Realitätsnähe	11/11
Spaß/Spannung ...	11/11
Preis/Leistung	11/11

Programm: International Team Sports, **System:** C-64, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Mustervon:** [7], [15], [21].

Willkommen, liebe Sportfreunde, im altgedienten 64er Colosseum zum diesjährigen International Team Sports Invitational. 32 Nationen haben sich angesagt, um in fünf Konkurrenzen gegeneinander anzutreten. Veranstalter **MINDSCAPE** hat alles nur Erdenkliche getan, so daß bei den **INTERNATIONAL TEAM SPORTS** eigentlich nichts schiefgehen dürfte (heuchel). Die Wasserballer, Fußballer und Volleyballer befinden sich zum jetzigen Zeitpunkt noch in den zwei Ausscheidungsspielen, die das jeweils 32 Mannschaften starke Feld auf acht Teams beschränken. Diese acht Finalisten wiederum bestreiten eine sieben Spiele dauernde Play-Off-Runde. Im zehnten Match werden dann die Plätze eins bis vier ausgespielt. In den beiden anderen Wettbewerben, dem 4x100m Schwimmen und dem 4x400m Rennen, verläuft das Ausscheidungsverfahren etwas anders, denn in jeweils drei Runden werden die 32 Staffeln auf vier Finalisten reduziert, die dann den Sieger und die restlichen Plazierungen unter sich ausmachen. Aber kommen wir doch schon gleich zum ersten Wettbewerb, dem Wasserball...“ Bevor wir uns jedoch dem Wasserball und den anderen vier Disziplinen zuwenden, kurz noch einige Worte zum Spiel selbst. **INTERNATIONAL TEAM SPORTS** wurde für ein oder zwei Spieler konzipiert. Nach der Wahl des eigenen Teams generiert der Computer die individuellen Fähigkeiten der elf Spieler, aus denen jede Aus-

**Team-
geist
n-i-c-h-t
gefragt!**

wahl besteht. Nun kann der Spieler selbst in die Rolle eines Trainers schlüpfen, indem er anhand des Talents jedes Spielers für die einzelnen Sportarten (angegeben in Prozent) eine Kernmannschaft von sieben Athleten bestimmt. In einem zweiten Schritt gilt es, die sieben Spieler entsprechend ihrer Stärken und Schwächen in den Disziplinen einzuteilen, also die Mannschaften zu erstellen. Vor allen Dingen sollte man auch nicht das Alter der Spieler außer acht lassen, denn die Spiele finden „regelmäßig alle vier Jahre“ statt. Schließlich verlieren die alten Hasen stark an Substanz, wogegen sich die jungen Hüpfen doch sehr schnell zu neuen Leistungsträgern entwickeln können. All diese Funktionen wurden hervorragend in ein „Menüsystem“ eingebunden, das sich benutzerfreundlich per Joystick steuern läßt. Aber nun zur Einzelkritik der fünf Disziplinen. Den Anfang macht Wasserball, das mir persönlich noch am besten gefallen hat. Vor allem die Grafik wird heutigen Ansprüchen gerecht, was man von den

anderen Sportarten nicht gerade behaupten kann. Zwar wirken Beckenrand, Tore und herumstehende Schiedsrichter etwas simpel, wogegen die Animation der einzelnen Spieler und das Scrolling des Beckens vollauf gelungen sind. Die Regeln wurden fast perfekt umgesetzt, sogar einige „Kapriolen“ wie Lattenwürfe und dergleichen sind möglich. An die Steuerung wird man sich schnell gewöhnen, denn bei **FLOW-CONTROL** (firmeneigene Entwicklung) steuert man lediglich Würfe, Pässe und Verteidigungsaktionen seiner drei Spieler. Den ganzen Schwimmspaß wie auch die Abwehrarbeit des Torwartes erledigt der Computer. So läßt sich zwar nach Belieben passen, in der Abwehr ein Angreifer doppeln oder ein Wurf aufs Tor abfeuern, jedoch wird man bald feststellen, daß der Computer nahezu alles allein organisiert. Mit der Zeit wird es langweilig, wenn Wasserball an sich auch sehr schön gemacht wurde.

Wesentlich schlimmer sieht es im Fußball aus, schlichtweg eine Katastrophe. Zum einen erweist sich diese Disziplin als ein purer Abklatsch von Wasserball, dazu noch als ein sehr schlechter. Die Proportionen des Feldes stimmen überhaupt nicht, die Animation der Spieler läßt auf einen Rentnerklub schließen, wie auch utopische Ergebnisse (z.B. 27-13) eher an jugoslawische Bergmeisterschaften erinnern. Den Rest dieses Reinfalles spare ich mir lieber, kommen wir zum Volleyball. Meines Erachtens logiert dieses an sich faszinierende Spiel genau zwischen den beiden vorherigen. Grafisch wesentlich besser als Fußball, kann es doch nicht das nötige

Flair vermitteln. Ein Hauptgrund stellt wieder **FLOW-CONTROL** dar, das jegliche Spielkreativität seitens des Spielers zunichte macht.

Schwimmen und die 400m-Staffel fielen wiederum sehr ähnlich aus, wobei wenigstens die Leichtathletikveranstaltung auf einer Rundbahn stattfindet. Scrolling und Animation gehen in Ordnung, wenn auch der Screenausschnitt nur das vordere Feld zeigt, wogegen der Rest (womöglich samt eigenem Kontrahenten) schlichtweg in der Versenkung verschwindet. **FLOW-CONTROL** erstickt schließlich die letzte Hoffnung. Die Zeiten fallen nämlich nahezu gleich aus, auch wenn überhaupt nichts getan wird. Lächerlich!

INTERNATIONAL TEAM SPORTS von **MINDSCAPE** kann dem Ruf eines Sportspieles nicht „ganz“ gerecht werden. Gut wissen die strategischen Elemente zu überzeugen, wenn auch nicht während des Sportspaßes als Trainer eingegriffen werden kann. Die einzelnen Sportarten gehören bis auf den Totalflop Fußball zur Mittelklasse. Die verkorkste Steuerung macht auch noch den Rest kaputt! Vorm Kauf noch mal ausgiebig spielen.

Ach übrigens: Der Vorspann ist langweilig wie eh und je. Und das Beste ist noch, daß er sich wie auch bei anderen **MINDSCAPE**-Produkten nicht abdrücken läßt. *Torsten Blum*

Fußball / Rest	
Grafik	3/6
Animation	3/8
Realitätsnähe	1/8
Spaß/Spannung	1/3
Preis/Leistung	1/5

»Adidas Senores!« Sonne, Ball & Strand

Programm: Beach Volley, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** Für ST ca. 65 Mark, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** Ocean Software, England.

Als ein Sport-Spiel ganz bemerkenswerter Art stellte sich **BEACH VOLLEY** bei mir vor. Das neue Produkt von **OCEAN** kommt diesmal von der Leihmutter aus Frankreich. Unverkennbare, typisch französische Züge trägt dieses Game schon von Beginn an: In Form eines Comics erzählt das Programm uns die Geschichte zweier Jungs aus Paris, die im Team gegen die besten Beach-Volleyballer der Welt antreten wollen. Sie träumen von der Weltmeisterschaft. Gestartet wird in London. Insgesamt acht Städte sind zu bereisen (falls man sich qualifizieren kann), um sich die Krone des Strand-Volleyball-Königs aufsetzen zu können. Gesponsort wurde das Game erneut vom Sportartikel-Hersteller **ADIDAS!**

Jede einzelne Station wird auf einer Weltkarte dargestellt. So fliegt unsere „Air France“ zunächst in die britische Metropole, um sich mit den Jungs aus England zu messen. Die jeweiligen Austragungsorte werden darüberhinaus in einem kleinen Zwischen-Ladenspielchen à la *Grand Prix d' Eurovision*



In London geht's zum ersten Match

oder *Spiel ohne Grenzen* dem Betrachter mit den bekanntesten typischen Wahrzeichen nähergebracht. So fliegt man beispielsweise auf der Reise nach New York ins Maul der Freiheitsstatue, survt vor der Küste der Bahamas, bekommt die Sydneyer Opera oder den Eiffelturm in Paris zu sehen... Doch bevor's zum ersten Match nach London geht, hier die Spielregeln: Jede Mannschaft besteht aus zwei Spielern. Bei alternierendem Feuerdruck wechselt die agierende Person; der eine rettet, blockt, der andere stellt oder schmettert. Drei Ball-Kontakte (wie beim „richtigen“ Volleyball) sind maximal erlaubt. Gespielt wird auf

einen Gewinnsatz, der bei 7 Punkten beendet ist. Man kann auch mit 7:6 gewinnen. Der Aufschlag wechselt automatisch. Jedes Team, egal, ob es Angabe hat oder nicht, kann punkten. Wird die Spielzeit überschritten (unten links im Screen befindet sich ein Timer), so zählt der augenblickliche Spielstand. Ein Unentschieden gibt es nicht – der Herausforderer verliert. Die verbleibende Restzeit – etwa eine Minute – wird nicht nur optisch dargestellt: Der unglaublich gute Background-Sound wechselt nun zu einem fetzigen Rock 'n' Roll-Thema. Eile ist geboten! Man kann allein gegen den Rechner antreten oder aber im Zwei-Spieler-Modus in einer Liga volleyballen...

Ich wählte die Herausforderung, den Rechner zu schlagen. Die Londoner Boys bereiten mir noch keinerlei Schwierigkeiten (halt das Beginner-Level!), doch die Jungs aus New York stellten mich doch schon vor größere Probleme. Gerade als ich dachte, die ersten Feinheiten begriffen und die Steuerung beherrscht zu haben, mußte ich erkennen, daß das amerikanische Team mir schon um einiges voraus war. Mit deren Hechts und artistischen Sondereinlagen wurde ich eins ums andere Mal ganz schön in Bedrängnis gebracht.

Also mußte ich, wo ich mich schon mal im Match befand, auf meine kämpferischen Fähigkeiten zurückgreifen und aus dem Dargebotenen der Brooklyn-Leute lernen. Ich erreichte ein knappes, aber verdientes 7:6, das mir die Reise zu den Bahamas ermöglichte...

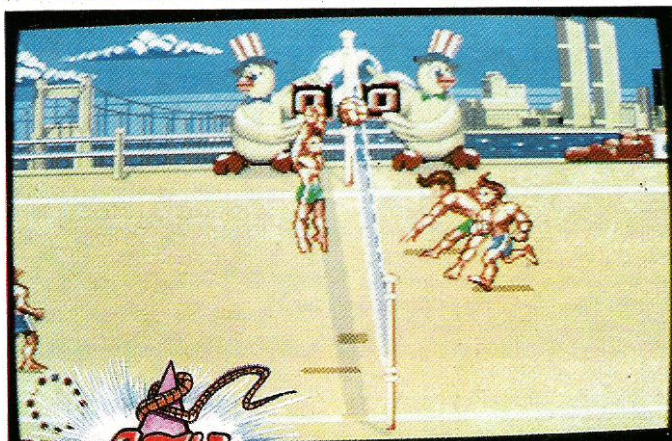
Ich hatte nun den Dreh einigermaßen raus: Häufiger Positionswechsel, schnelles „Umschalten“ von Block/Abwehr auf Angriff sowie der Einsatz des gekonnten, erfolgsbringenden Schmetterballs. Das Blockverhalten ist relativ einfach: Man beobachtet die Aktionen des Gegners. Wird zum Schmetterball angesetzt, muß ein sprungbereiter am Netz befindlicher Spieler positioniert werden. Entweder springt der Ball dann vom Eimerblock wieder zurück ins gegnerische Feld, oder der Ball beschreibt eine merkwürdige Kurve, so daß ich in der Lage bin, das Ding zu meinem Mitspieler zu befördern. Nun muß alles ganz flott gehen. Der Steller wird eingesetzt, befördert den Ball zum Spieler am Netz (im Screen oben), und dieser nutzt seine Chance, indem er gewaltig springend, den Ball diagonal über die Hände und Köpfe des Gegners unerreichbar ins andere Feld schmettert.

Nur unter Mithilfe eines Cheats gelang es mir, die restlichen Stationen von **BEACH VOLLEY** anzuschauen. Zu sehr wurde ich von den Australiern und vor allem von den Russen gepiesackt. Diese nämlich beherrschen in den höheren Leveln ein nahezu perfektes Spiel. Beispiel: Der Schmetterball wird verzögert angesetzt, so daß ich mich oftmals viel zu früh vorm Netz in die Lüfte erhob...

So beschreibe ich hier nur kurz die weiteren Stationen, bevor es zum Finale nach Paris geht: Nassau, Kairo, Sydney, Tokio und Moskau.

Zusammenfassend möchte ich anmerken, daß es sich bei **BEACH VOLLEY** von **OCEAN** um eine bemerkenswertes Sportspiel handelt, das jeden Interessierten in dieser Richtung gefallen dürfte. Es ist rassig, hat Klasse, besitzt gute Grafiken, eine anständige Animation und einen hervorragenden Sound (stammt von **Jean Baudlot**). Ein weiteres, wunderbares Sportspiel, das uns wieder einmal lange vor den Rechnern in Bann halten wird.

Manfred Kleimann



New York. Fotos (2): ST

»BEACH VOLLEY – ein wunderbares Sport-Spiel!«

Grafik/Animation	8
Sound	11
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10



Programm: Great Courts, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, PC, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Blue Byte/Ubi Soft, **Muster von:** Blue Byte.

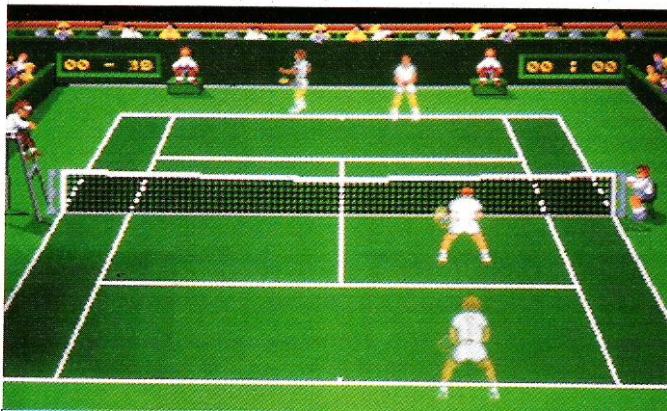
Was ist das: Es ist haarig und macht „pok“, wenn man es trifft? Ein Eskimogruß? Nein! Boris Becker? Schon nah dran! Ein Tennisball? Yeeeah, das isst! Als Hauptdarsteller in einer immerwährenden Tragödie muß er Haare ohne Ende lassen, denn keine Seite will ihn haben. Das mit dem Verlieren der Haare ist aber auch so ziemlich das einzige, was **BLUE BYTE** nicht in ihre Tennissimulation eingebaut hat, und ich finde, dies sollte man dem deutschen Newcomer nicht nachtragen. Ansonsten bietet dieses Programm nämlich all die Features, die man von einem Tennispiel auf einem Computer erwarten kann!

GREAT COURTS versetzt den Spieler auf eine Reise zu den vier wichtigsten Tennisturnieren der Welt nach Melbourne, Paris, Flushing Meadow und sogar auf den geheiligten Rasen von Wimbledon. Vor Spielbeginn wird der Spielernamen eingegeben und als 65. der Weltrangliste eingestuft, wobei die anderen 64 Spieler samt ihrer aktuellen Weltranglistenposition original der ATP-Liste entnommen wurden. Das Ziel ist klar: Den sogenannten „Grand Slam“ gewinnen (also alle vier Turniere) und die Nummer 1 werden. Wahrlich ein schwieriges Unterfangen, das man erst nach gutem Training beginnen sollte. Als Sparringspartner steht eine Ballmaschine zur Verfügung, die mit sechs verschiedenen Trainingsprogrammen das Üben aller Schlagvarianten erlaubt. Wer statt der Ballmaschine lieber einen „echten“ Gegner bevorzugt, kann natürlich auch mal ein Match gegen einen Mitspieler wagen. Abgesehen davon, daß Sportspiele zu zweit eigentlich generell am meisten Spaß machen, hat man in diesem Modus die Möglichkeit, auch mal die verschiedenen Schwierigkeitsgrade „easy“, „hard“ und „professionell“ auszuprobieren. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto exakter muß der Ball beim Aufschlag und während des Spiels getroffen werden, um ihn platziert im gegnerischen Feld unterzubringen. Zwar können die einzelnen Turniere jeweils im Easy-Modus begonnen werden, doch der Schwierigkeitsgrad steigt ab dem Halbfinale automatisch.

Beginnen wird der Tennis-Circuit, wie es Tradition ist, mit den Australian Open in Melbourne. Nach einem hübschen Titelbild

AUF

HEILIGEM RASEN



Doppel- oder war unser Fotograf besoffen? (Fotos: Amiga)



„Magic Mike“ – bereit zum First Service

mit australischen Impressionen und einer kleinen Melodie geht's zur Sache, der erste Gegner ist bereits auf dem Court. Gespielt wird dabei aus der schon üblichen Kameraperspektive von schräg oben, so daß das hintere Spielfeld durch den Blick in die Tiefe etwas kleiner wirkt. Diese Perspektive bietet zwar den besten Blick auf den Court, macht aber beim Seitenwechsel das Spiel von dem hinteren Feld recht schwierig. Aus diesem Grund haben die beiden Programmierer, **Lothar Schmidt** und **Thomas Härtler**, den Seitenwech-

sel lediglich auf den Zwei-Spieler-Modus beschränkt. Das mag ein Verlust an Realitätsnähe sein, kommt aber der Spielbarkeit des Programms zugute. Nun aber genug dem theoretischen Vospiel, und ran an den Feind! Erster Satz, Null beide, Magic Mikel schlägt auf: Per Knopfdruck wirft mein weißgeschürzter Recke den Ball hoch – sieht echt toll aus! Kein Wunder, wird das Sprite doch mit 250 Animationsphasen bewegt, um wirklich kein Detail auszulassen. So wird die Spielfigur z.B. beim Anrücken ans

Netz gemäß der Perspektive kleiner und wackelt in Erwartung des Returns sogar mit dem Hintern! Beim Aufschlag holt er wunderschön mit dem Schläger aus und wartet darauf, daß der Spieler per Stick das Fadenkreuz in das gegnerische Aufschlagfeld steuert und per Knopfdruck den Aufschlag ausführt. Das Fadenkreuz besitzt ein Eigenleben und wandert entsprechend des Ballwurfs über den Platz. Eine gute Lösung, wie ich finde, doch leider zeigt dieses Fadenkreuz ab dem Hard-Modus nicht mehr den Punkt an, wo der Ball auftrifft, sondern nur noch seine ungefähre Flugbahn. Ekligerweise wird der Aufschlag dadurch ganz schön knifflig und gewöhnungsbedürftig.

Traurig, traurig, aber die Steuerung verleitet ebenfalls zum erstaunten „Häh?“, dem ultimativen Ausdruck postmoderner Nullraffe. Zwar sind Lobs, Sclices, Top Spins und wie sie alle heißen, möglich, aber ob und wie und in welche Ecke und überhaupt der Ball geschlagen wird, hängt davon ab, ob die Filzkugel in der Mitte des Schlägers, rechts oder links von der Mitte, hinter dem Körper, links vom Körper, vor dem Körper, rechts vom Körper usw. getroffen wird. Da der Schlag erst dann ausgelöst wird, wenn der Feuerknopf wieder losgelassen wird und im übrigen die Größe des Schlägers die Größe eines Fingernagels nicht übersteigt, werden viele gut gedachte Aktionen zum Vabanquespiel. Im Easy-Modus ist die Kollisionsabfrage jedoch sehr gutmütig, zudem wird die Idealposition für einen geraden Schlag beim Return kurz mit einer Markierung versehen, so daß geschickte Ballwechsel mit einer gewissen Eingewöhnungszeit durchaus möglich sind.

Wie gesagt, **GREAT COURTS** macht zu zweit am meisten Spaß, denn hier dürft Ihr im Easy-Modus nach Herzenslust draufhauen und könnt die digitalisierte Sprachausgabe der Spielstände und Treffergeräusche so richtig genießen. Schade nur, daß das Turnierspiel durch die leicht mißglückte Steuerung keinen rechten Spaß machen wird. **GREAT COURTS** ist nunmehr erst der zweite und zweifelloste beste Versuch, ein Tennispiel auf 16-Bit umzusetzen, doch es darf noch fleißig gefeilt werden.

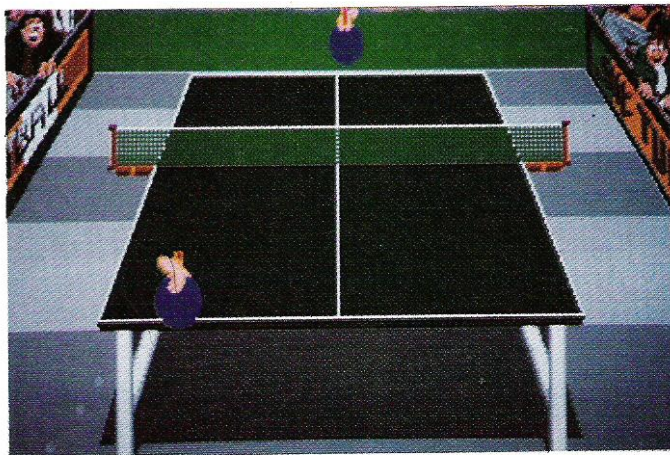
Michael Suck

Animation	10
Sound	8
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	8

Programm: Tischtennis Simulator, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Starbyte, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch: Der **TISCHTENNIS SIMULATOR** von **STARBYTE!** Endlich hat sich eine Firma mal ein Herz gefaßt und eine Marktlücke geschlossen, die seit dem Erscheinen der 16-Bitter wie ein schwarzes Loch klawte. Sportsimulationen gab und gibt es zwar viele, aber bis jetzt ist noch niemand auf die Idee gekommen, das schnelle Spiel um den kleinen Plastikball auf den Bildschirm zu bannen. Dabei ist doch gerade Tischtennis wie geschaffen für eine Computerumsetzung, sind doch die Abmessungen des Spielfeldes und der Spielutensilien relativ bescheiden und somit auf der Mattscheibe gut darstellbar. So paßt denn auch die gesamte Tischtennisplatte beim **TISCHTENNIS SIMULATOR** bequem auf den Screen und geht dank eines kleinen 3D-Effektes leicht in die Tiefe (die übliche Kameraperspektive von schräg oben also). Und, wie zu erwarten war, werden die Schläger bei Matchbeginn schon locker in der Hand gehalten. Doch halt! Wo ist der Rest? Der Schläger wird zwar von einer Hand gehalten, doch die endet im Nichts! Eigentlich keine schlechte Idee, denn eventuelle Spielfiguren würden sowieso nur den Ball verdecken, und das Handgelenk tut dank modernster Computertechnik sein Werk ebensogut wie ein kompletter Spieler.

Der **TISCHTENNIS SIMULATOR** bietet zudem eine Fülle von Spielmöglichkeiten und technischen Varianten, die das Programm auch auf längere Zeit interessant machen dürften. Nach dem Booten erscheint zunächst ein witziges Titelbild mit Schildkröten, aus dem Lautsprecher plätschert eine nette Melodie den Lautsprecher herunter. Danach hat man die Wahl zwischen dem Wettkampf oder dem Training. Im Trainingsmodus können alle Schlagvarianten mit einer Ballmaschine ausprobiert werden, und das mit variabler Geschwindigkeit, Plazierung und Flugbahn der Bälle, die die Maschine ausspuckt! Weiterhin wurde sogar an die von Profis so sehr verehrten Schlägerbelege gedacht, denn vor Spielbeginn könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr lieber mit Noppen außen oder innen spielt; oder wie wär's gar mit 'nem Penholdergriff? Die Wahl des Belages und der Griffhaltung wirkt sich natürlich auf die Ballkontrolle



Zwei typische Spielszenen: Hier wird von links aufgeschlagen...

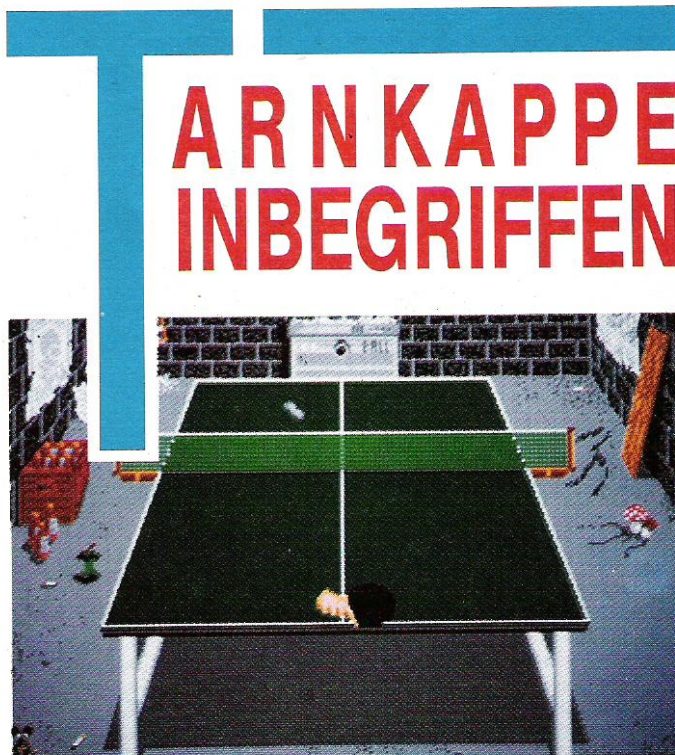
und die Spielweise aus (offensiv oder defensiv), und das in Abhängigkeit vom gewählten Schlag. Gespielt werden kann der Ball als Slice, Top Spin, gerade oder als Schmetterschlag. Gesteuert wird entweder mit der Maus oder dem Joystick, wobei zwischen beiden Möglichkeiten gravierende Unterschiede bestehen. Bei der Maussteuerung kann der Schläger frei über den Screen bewegt werden, ein gerader Schlag wird automatisch ausgeführt, wenn der Schläger den Ball berührt. Soll's ein Slice sein, müßt Ihr den linken Mausknopf drücken und dann loslassen, wenn der Ball in „Schlagweite“ ist. Mit der rech-

ten Maustaste wird die kleine Plastikugel als Top Spin über den Tisch gejagt, und mit dem Druck auf beide Tasten wird kräftig geschmettert. Ganz anders funktioniert da die Joysticksteuerung: Der Schläger wird vom Rechner **automatisch** zum Ball geführt, wo mit einer Joystickbewegung eine dervier Schlagvarianten das Ei dann zurückbefördert. Beide Methoden haben freilich ihre Vor- und Nachteile: Mit der Maus können die Bälle wunderbar angeschnipelt werden, allerdings wird die Fehlerquote durch die Kombination von Balltreffpunkt (Schlägermitte = gerade zurück, links von der Schlägermitte = cross nach links, etc.),

Schlagbewegung und Schlagvariante ganz schön hoch, da durch das schnelle Spiel ein exakter Punkt auf dem Schläger oft nicht anvisiert werden kann. Mit dem Joystick ist das Setzen des Balles zwar nicht mehr so variabel, doch finden hier die längsten Ballwechsel statt – und die vier Schlagtechniken sorgen für abwechslungsreiche Matches. Hinzu kommt, daß bei beiden Steuermethoden die Wucht eines Schlages durch den Zeitraum zwischen dem Anwählen und Ausführen desselben bestimmt wird. Ballstrategen werden also bestens bedient!

Wenn auch die beiden Steuermethoden anfangs etwas verwirrend erscheinen mögen, mit der Zeit wird man eine der beiden Varianten bevorzugen und gut mit ihnen zurechtkommen. Wer großen Wert auf technisches Können legt, wird mit der Maus spielen – und dafür eine lange Eingewöhnungszeit in Kauf nehmen. Wer schnell mal mit einem Freund oder allein drauflos spielen will, wird die Joysticks nicht missen wollen. Zu zweit macht der **TISCHTENNIS SIMULATOR** sowieso am meisten Spaß, kann man doch das Spiel zu zweit als Einzel, als Doppel in einem Team oder sogar als Doppel in zwei Teams spielen! Damit nicht genug: Das Programm verfügt über eine abspeichernde Welttrangliste und ein Weltmeisterschaftsturnier mit 32 Spielern (leider keine echten Namen), wobei alle Spieler unterschiedliche Spielweisen und damit auch Stärken und Schwächen haben. Logisch, daß bei diesem Komfort auch im Turnier der Spielstand abgespeichert werden kann. Der **TISCHTENNIS SIMULATOR** ist mit all seinen Möglichkeiten ein äußerst unterhaltsames Spiel, das sein Geld wert ist. Neben diversen Gags (zwischen den Sätzen spielt z.B. eine Schildkrötenband) bietet das Programm genügend technische Feinheiten für satten Spielspaß. Die Ballkontrolle könnte jedoch optimaler sein, denn was dem **TISCHTENNIS SIMULATOR** fehlt, ist die Möglichkeit zum exakten Setzen der Bälle. Aber, wie heißt es so schön, „nobody's perfect“. Der **TISCHTENNIS SIMULATOR** ist schließlich die erste gelungene Umsetzung dieser Art und wird es wohl noch ein Weilchen bleiben!

Michael Suck



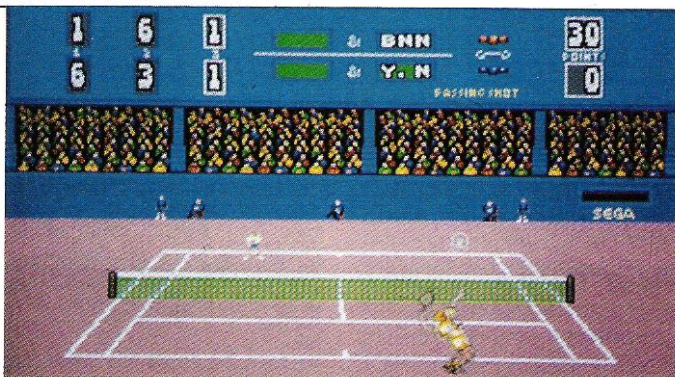
... und hier von rechts. Die Spieler müßt Ihr Euch jedoch denken
Fotos (2): Atari ST

Animation	8
Sound	8
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8



Vorbeigeschlagen

Kommt er rüber oder nicht?



Programm: Passing Shot, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (getestet), C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 65 DM (16-Bit), ca. 28-45 DM (8-Bit, Kass. + Disk.), **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** [18]

Nun ist sie endlich da, die langersehnte Umsetzung von **PASSING SHOT!** SEGA hatte es im letzten Jahr mit dem gleichnamigen Automaten-Spiel geschafft, die (meines Erachtens) beste Tennissimulation aller Zeiten zu schaffen. Herrliche Grafiken und vor allem die tolle Steuerung mit zwei Joysticks machten dieses Spiel so realistisch wie niemals zuvor. **IMAGE WORKS** hat es nunmehr übernommen, dem Spieler den Einwurf von Marktstücken zu ersparen, schließlich tut's jetzt der einmalige Unkostenbeitrag von drei Zwanis (sprich: Zwanzichmarkschein). Allerdings bleibt abzuwarten, inwiefern die Anschaffung des Computerspiels vorzuziehen ist, mußten doch die Programmierer die Spiellogik von zwei auf einen Joystick reduzieren! Grafisch gab's aber zunächst mal keine großen Probleme: Die Grafiken der Spieler wurden original vom Automaten übernommen, der Spielablauf ebenso. Alle vier Finals der Grand-Slam-Turniere müssen gespielt werden, nur in Wimbledon geht's schon im Viertelfinale los. Aussuchen dürft Ihr Euch das Turnier, Einzel- oder Doppelspiel (als Team) oder ob Ihr lieber bei den Damen oder Herren das Racket schwingt. Während des Spiels betrachtet Ihr den Court aus der Vogelperspektive, beim Ballwechsel wird der Screen entsprechend gescrollt. Nur beim Aufschlag betrachtet der Spieler die Szenerie aus der üblichen Kameraperspektive und kann seinem Spieler beim Hochwerfen des Balls zuschauen, die gewünschte Aufschlagvariante wird mit dem Stick gewählt. Soweit, sogut - oder nicht? Na ja, das Bild beim Aufschlag wirkt gegenüber der Automatenver-

sion etwas gedrückt und zu klein, auch wenn man **IMAGE WORKS** das Lob machen muß, alle Sprites hervorragend animiert zu haben.

Aber was nützt mir die tolle Animation, wenn der Bildschirm bei den Ballwechseln viel zu langsam (und ruckelig!) scrollt und man mit der eigenen Spielfigur gar nicht mehr rechtzeitig reagieren kann? Außerdem muß aufgrund der Steuerung mit einem Stick auf perfekte Ballkontrolle verzichtet werden, wird doch nun die Flugrichtung durch Schlagverzögerung und Balltreffpunkt festgelegt. Man stelle sich vor, mit einem kleinen Sprite und einem noch kleineren Ball aus der Vogelperspektive da gezielt treffen zu können! Okay, mit der Kombination von gedrücktem Feuerknopf plus Joystick können Lobs, Schmetterbälle, Vorhand- und Rückhandschläge ausgeübt werden, doch rasante, gut gesetzte Passierschläge, die diesem Spiel seinen Namen gaben, sind einfach nicht drin! Schade auch, daß **IMAGE WORKS** bei den Stop- und Schmetterbällen leicht geschludert hat. Erstere graben sich ohne Chance auf einen Rückschlag förmlich im gegnerischen Feld ein, letztere werden als Überkopfschlag allzuoft als „Body Touch“ und damit als Punkt für den anderen gewertet.

PASSING SHOT läßt sich nach kurzer Eingewöhnungszeit recht passabel spielen, doch den Reiz des Originals kann es nie und nimmer erreichen. Zwar wurden Gags und Grafiken gut übernommen, doch die Technik blieb halbwegs auf der Strecke. Falls Ihr **PASSING SHOT** zuhause spielen wollt, solltet Ihr vielleicht an unserem Wettbewerb in der Special 6 teilnehmen.

Michael Suck

	(Amiga/Atari ST)
Grafik	8 8
Animation	9 9
Realitätsnähe	6 6
Spaß/Spannung	6 6
Preis/Leistung	6 6

Wir verkaufen Software - nicht Verpackungen!

DM

Digital Marketing

Software Herstellung und Vertrieb
Dieter Mückter

Krefelder Straße 16 · 5142 Hückelhoven 2
Tel. 0 24 35120 86 od. 4 28

• C64/128 · C64/128 · C64/128 · C64/128 · C64/128 •

Adress Securer

Von jetzt an ist Ihr Adressbuch keine leichte Beute mehr! Codierung der Adressen über ein von Ihnen zu wählendes Paßwort.

Datensicherheit ähnlich wie beim C.O.P.-SHOCKER.

14,90 DM

Shadow Writer V 4.0

getestet ASM 7/88, 64er 9/88, Joystick 11/88

14.90 DM

Demo Designer und DD Erweiterung

getestet ASM 10/88, 64er 9/88, Joystick 11/88

24.90 DM

MGOS Classic (Mork's Graphic Operating System)

getestet ASM 9/88, Joystick 1/89, 64er 4/89

29.90 DM

Demo Maker de Luxe

getestet ASM 12/88, Joystick 2/89, 64er 7/89

19.90 DM

Demo Maker de Luxe Erweiterung

getestet Joystick 6/89 - Machen Sie aus Ihrem Demo einen Vorspann.

14.90 DM

DMDL + DMDLE zusammen

31.90 DM

Intro-Designer

Ein weiteres Produkt aus unserer Designer-Reihe. Getestet Joystick 9/89.

19.90 DM

Sicherheitspaket

bestehend aus C.O.P.-SHOCKER, LAURIN u. ADDRESS SECURER.

54.90 DM

Game-Maker-Paket

bestehend aus PROFESSIONAL ASS ROMUZAK und GAME GRAPHICS DESIGNER.

69.90 DM

Double Falcon

Ein Action-Spiel für 2 Spieler, mitgeliefert werden 4 PD-Spiele

14.90 DM

C.O.P.-Shocker

Keiner kommt mehr an Ihre Programme ran! Über 282 Milliarden Codierungsmöglichkeiten!

Getestet ASM 4/89, Joystick 6/89

29.90 DM

LAURIN

Codieren Sie in 5 Sek. die Directory Ihrer Diskette. Diese wird als Leerdisk (664 Blocks free) ausgewiesen.

14.90 DM

PROFESSIONAL-ASS

Das Assemblersystem für Einsteiger und Fortgeschrittene. Getestet ASM 5/89, 64er 9/89

29.90 DM

ROMUZAK

Der Super Sound-Editor. Erstellen Sie Musik wie aus bekannten Spielen. Getestet ASM 8-9/89, Joystick 9/89

24.90 DM

Game Graphics Designer

Hawkeye-Grafik selbstgemacht! Wir haben das Grafik-Toolkit, mit dem Mario van Zeist Hawkeye designed hat. GGD enthält Sprite-Editor u. -Animator, Converter (Hires nach Char, Char nach Hires, Hires nach Sprites, Sprites nach Hires) Hires Colour Expander.

19.90 DM

• AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA ·

PROFESSIONAL MUSIC ARTIST

Der Super Sound-Editor für den Amiga.

34.90 DM

Händleranfragen erwünscht

Public Domain Software

Die preiswerte Alternative zur Raubkopie!

Eigene Serien: C 64 (z.Zt. 143 Stück) beidseitig

je **5,00 DM**

AMIGA (z.Zt. 18 Stück)

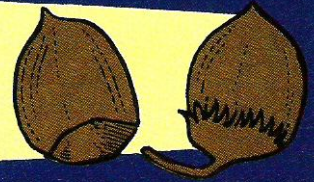
je **7,00 DM**

Fremde Serien: AMIGA (z.Zt. ca. 3000 Stück)

je **7,00 DM**

Kostenlose Liste anfordern!

KOPFNUSS



Hier sind sie nun, die versprochenen Lösungshilfen zu **PERSONAL NIGHTMARE!** Bernd und ich gehen zwar chronologisch vor, decken Problemlösungen auf, verzichten aber bewußt auf eine Komplettlösung, weil wir meinen, Euch damit den Spaß an diesem Grafiktotal-Adventure zu nehmen. Hier die Probleme, die wir **HALBFETT** benannt und in normaler Schrift behandelt haben:

Was tun, wenn die „Ereignisdiskette“ (beim Amiga die dritte; bei der ST-Version die fünfte Disk) **gefordert wird?**

Ruhe bewahren! Man hat immer noch relativ viel Zeit, seine Eingabe zu machen. Bisweilen muß man sogar noch ein wenig warten, um zu „entern“.

Jimmy's Habseligkeiten:

Wenn Blandford im Begriff ist, den Pub zu verlassen, gehen wir ihm nach. Noch bevor eine andere Person den Toten findet, „Get all“ eingeben.

Robert's Jacke:

Warten, bis das Taxi kommt. Roberts vergißt die Jacke, holt sie erst später. In der Zwischenzeit Jacke untersuchen – „Look into heavy Jacket“, danach „Key“ ins Inventory transferieren.

Wo ist der Schraubenzieher?

Dieser befindet sich im „Cupboard“ in der Küche des „Ivy Cottage“.

Wo ist der „Oilstone“?

Findet man im Schuppen. Mit „Push Paint Pots aside“ kommt er zum Vorschein.

Wo ist der Gummihammer?

Ebenfalls im Schuppen. In der großen Kiste.

Wo ist die „Handle“?

Sie ist ein Teil des Gummihammers. Mit „Remove Rubber Head“ erhält man das Ding.

Was braucht man aus dem „Ivy Cottage“?

„Screwdriver“ und „Magazine“. Letzteres findet man in der Dunkelkammer. „Look into Table“ eingeben (rechts; unterhalb der Fixierbecken!). Dort „Magazine“ (Inhalt: Der Guttschein für eine Filmentwicklung) aufnehmen.

Wie öffnet man den Safe?

Das Gemälde an der Wand gibt Aufschluß über die vier Ziffern, die man nach „Dial...“ eingeben muß.

Wie schütze ich mich vor der Verhaftung?

1.) „Ivy Cottage“ und „Rose Cottage“ nur dann betreten, wenn keiner zuhause ist.
2.) So viele Gegenstände wie möglich (besonders aber „Diary“ und „Bugle“!) in die „Wardrobe“ des eigenen Zimmers verstauen.

Wie werde ich den Küchen-Teufel los?

Mit „Put Plug into Sink“ ist Ruhe.

Key fürs „Diary“:

Ab 23:30 Uhr in der Pub-Küche: Dämon ausschalten (siehe oben!), Waschmaschine untersuchen. Nach „Look into“ Hose anklicken und dann „Key“ ins Inventory aufnehmen.

„Marriage Certificate“ (Beweisstück):

Nachts in „Registrar Office“ gehen, Safe öffnen, „small Papers“ nehmen. Unter denen befindet sich das Beweisstück.

„Diary“ öffnen (Beweisstück):

In Tony's Zimmer gehen, das Kissen anklicken und das „Diary“ aufnehmen. Nun den „Key“, der sich in der Hose befand, nehmen und „Unlock Diary“ eintippen. Das Tagebuch in geöffneter Form gilt als Beweisstück.

Zweites Nummernschild:

Vor der Garage „Look into Bin“ eingeben und das Schild entnehmen. Geht nur, wenn Mason in der Garage ist.

Beweise abliefern:

Zum Polizisten gehen und folgendes eingeben: „Give (Beweis) to Policeman“. Dieser antwortet darauf und reagiert dementsprechend. Anmerkung: Das „Marriage Certificate“

„akzeptiert er, nimmt es aber nicht an sich. Jenes geben wir irgendwann einmal Mr Roberts.

Welche Beweise brauche ich?

„Bill“ aus der Garage, „Marriage Certificate“, „Note“ aus dem „Rose Cottage“, geöffnetes „Diary“, zwei Nummernschilder, die Belastungs-Fotos.

Wo sind die „Gloves“?

Findet man direkt im ROOM vor der „Honeysuckle Cottage“.

Das Zeitlimit:

Daß ein solches besteht, wird in der Anleitung nicht erwähnt. Das „Noticeboard“ in der Kirche zeigt, wann man es überschritten hat: „Next Sermon in 3 Days“. Man hat noch zwei Nächte, bevor der Teufel die Herrschaft übernimmt.

Wo ist der Schlüssel zur „Vicarage“?

Im Arbeitszimmer in der Kirche. Mit „Open Desk with Screwdriver“ erhält man Zugang zur Aktion „Look into Drawers“. Dort ist der „Key“.

Schutz vor Geistern und Vampiren:

Knoblauch im Inventory und „Crucifix“ (getragen; „Wear Crucifix“) tun's schon.

Wo ist der Knoblauch?

Auf dem Friedhof. Man untersuche das Unkraut („Examine Weeds“) und nehme „Garlic“ an sich.

Wie schalte ich den Vampir (Williams) aus?

In die Gruft gehen. Dort bis zum Sarkophag latschen und warten, bis sich der Grabdeckel öffnet. Ohne Panik wieder („W“ anklicken!) zurück zum Eingang. Dort in „Seelenruhe“ folgendes eingeben: „Shine Sunlight at Vampire“. Williams ist nun tot. Man beachte, daß man den „Mirror“ dabeihaben muß!

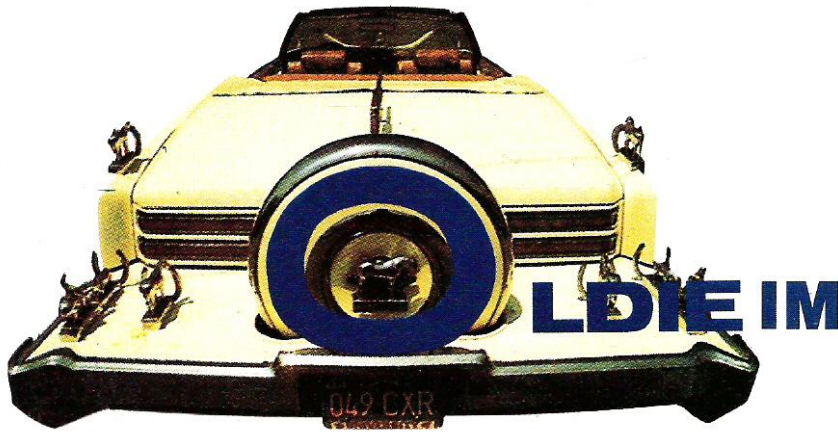


You stand astounded as you realize the chief acolyte is your father.

hit acolyte with axe.

Noch einen „Schritt“, und dann ist das Spiel gelöst!





OKTOBER

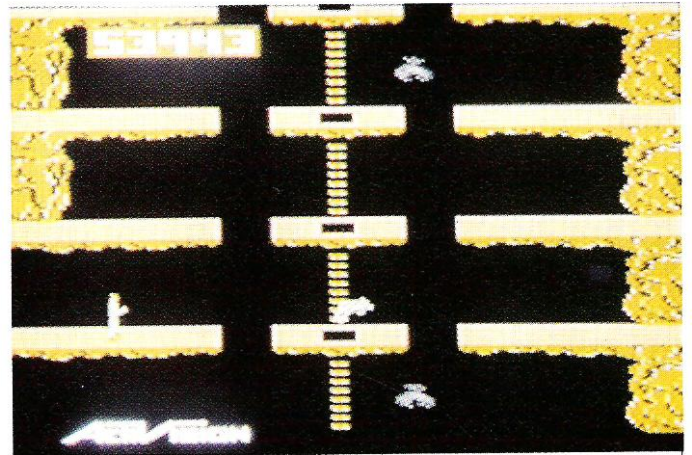
EIN SPIEL „OHNE GRENZEN“!

Es macht doch immer wieder Spaß, in der großen Softwarekiste herumzukramen. Je tiefer man dringt, desto mehr läßt sich in glorreichen Zeiten schweigen, von Hits längst vergangener Jahre träumen. Gerade bei dem Gedanken an den hochkarätigen Jahrgang 1984 kommen ungeahnte Erinnerungen auf, denn in diesem Jahr vollzog sich gewissermaßen ein Umbruch, ein Weg von monotonen Ballerspielen á la INVADERS & Konsorten und gleichzeitig ein Hin zu wirklich kreativen Games, die neben einer gehörigen Portion Action auch die Stimulierzwiebel des Spielers beanspruchen. Meines Erachtens darf sich vor allem das legendäre PITFALL II – LAST CAVERNS vom ebenso legendären Hersteller ACTIVISION zu diesen ehemals innovativen „Neulingen“ zählen.

Programm: Pitfall II – Lost Caverns, **System:** C-64, Schneider CPC, Spectrum und andere 8-Bitter, **Preis:** ca. 15 Mark, **Hersteller:** Activision, England.

Selbstverständlich soll zu Beginn dieses Berichtes keinesfalls das wesentlich früher erschienene Pitfall I unerwähnt bleiben, jedoch war PITFALL II – LAST CAVERNS nicht nur kommerziell für ACTIVISION ein größerer Erfolg, sondern auch in allen anderen Belangen dem Vorreiter meilenweit überlegen. Auf diesen Erfolg aufbauend sollte ACTIVISION noch weitere exzellente Games nachschieben, was aber nichts an der Tatsache änderte, daß es mit diesem Softwarehaus langsam aber gewaltig bergab ging. Nun aber zurück zum eigentlichen Anlaß dieses Berichtes: Allein schon das Spielkonzept dieses „Oldies“ erscheint (vielleicht auch noch heute) revolutionär. In diesem Action-Strategiespiel geht es darum, in einer weit ausgeprägten Höhlenwelt allerlei Schätze aufzusammeln, dabei aber den ständig lauenden Gefahren auszuweichen. Nun wäre dies zwar für Durchschnittsware schon ausrei-

chend gewesen, doch ein ACTIVISION-Produkt des Jahres '84 hätte sich damit allein nicht zufrieden gegeben. Der Clou: Bei PITFALL II wird man zu keinem Zeitpunkt jene acht häßlichen Buchstaben auf dem Screen entdecken, die bei mir Haßtiraden der übelsten Art hervorrufen. In der Spielhalle durfte jedenfalls bei einem GAME OVER der unterbesetzte Geldbeutel daran glauben, am heimischen Computer erwies sich dann der Joystick oder ein anderer Wurfgegenstand als der Leidtragende. Nicht so bei PITFALL II, wo es nach einem ungewollten Bildschirmtod in gleicher Vehemenz weitergeht. Lediglich auf dem Weg zurück zu seinem letzten Startpunkt verliert man einige, wertvoll ergattete Punkte. Doch wer achtet schon auf den nebensächlichen Score, wenn das Höhlensystem in weiten Strecken noch unerforscht ist? Eine besondere Gefahr droht dem Spieler von jeder Menge



Evergreen: Pitfall II

Foto: C-64

Ungetier in Form von Fledermäusen, Fröschen, Zitteraalen und dergleichen mehr, das am besten umgangen bzw. übersprungen werden sollte. Neben diesen hinterlistigen Schatzwächtern stellen auch die eigentlichen Höhlensysteme den Spieler gehörig auf die Probe. Nicht nur eine labyrinthartige Ganganordnung gehören zum Repertoire von PITFALL II, sondern auch unterirdische Flußläufe, zum Teil mit Wasserfällen und anderen Gemeinheiten gespickt. Den Rest kennt Ihr sicherlich schon.

Die Grafik des diesmaligen Oldies läßt sich sicherlich nicht mit heutigen Maßstäben bewerten. „Spartanische Grafik, dazu kein Scrolling, mickrige Sprites, schlecht animiert, ein nervender Sound, kaum Action“. Mir würden sicherlich noch mehr „Negativpunkte“ zu diesem Game einfallen, doch ist es unsinnig, PITFALL II aus seinem zeitlichen Rahmen ge-

wissermaßen herauszureißen und einfach in die heutige Zeit zu transplantieren. DAVID CRANE gebührt jedenfalls auch heute noch alle Ehre für ein so hervorragendes, weil fesselndes Spiel, das auf allen 8-Bitern zu faszinieren wußte. Da mag man noch so viel über die „fehlenden“ programmtechnischen Glanzpunkte von PITFALL II zetern, ich spiele es im Jahre 1989 jedenfalls noch genauso gern wie vor fünf Jahren, als diesen ACTIVISION-Produkt ganz, ganz oben stand. Erweist Euch also ehrfürchtig vor einem solchen „Veteranen“ und zieht's Euch schleunigst rein!

TORSTEN BLUM

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung ..	so etwas
	Edles besitzt man

SECRET SERVICE



HEFT 3 AKTUELLER SOFTWARE MARKT

AUSGABE OKTOBER 1989 · NR. 10

DEJA VU II

Jetzt kommen
die ersten
Tips

POPULOUS

Die Schummel-
listings für
Amiga u. Atari

GOLD RUSH

Unser Service
für die höchste
Punktzahl

TIPS zu:

Hard 'n' Heavy,
Battletech,
Spherical,
Poseidon Wars u.v.m.



Unsere Hotline
Mittwochs 16.30 - 19.00 Uhr

Das große Blabla . . .

Und auch diesmal macht das geniale Vorwort den Beginn des Secret Service aus. Diesmal machen wir die ganz fiese Kiste auf und packen unsere Seiten voll: Endlich sind die Bard's Tale III-Karten dabei! Daneben gibt's auch ein paar weitere Karten von Legend of Blacksilver und zwei Kleinigkeiten zu Populous. Naja, aufgefüllt wird die Geschichte auch noch, aber das werdet ihr ja sehen. Inzwischen bin ich einigermaßen genesen und arbeite wieder, oh Freude. Subtotale Strumektomie, falls das jemandem etwas sagt - unangenehm in jedem Fall, aber später auch ganz witzig. Nun gut, jetzt bin ich in alter Frische wieder an meinem PC und schwitze beim Arbeiten vor mich hin, während ihr Euch in der Sonne braten laßt und ein bißchen schreibfaul geworden seid - aber bei dem Wetter kann ich das gut verstehen. Naja, bis demnächst dann! Euer Uli.

- DEJA VU II -

Eine Liste wichtiger Gegenstände von **DEJA VU II** haben wir von Thomas Trapp erhalten. Hier ist sie, mit Dank an Thomas:

GEGENSTAND	FUNDORT	VERWENDUNGORT
Trenchcoat/Hose	Badezimmer	in der Öffentlichkeit
Apartmentschlüssel	Badezimmer	eigener Hausflur
neuer Zeitungsausschnitt	Badezimmer	Taxi
alter Zeitungsausschnitt	Badezimmer	Blackjack-Tisch
Führerschein	Badezimmer	Taxi
25c-Münze	Badezimmer	Bahnhof Chicago
1-, 5-, 10-, 20-Dollarschein	Badezimmer und Kasse im Kasino	Kasse im Kasino und Zug
Zugfahrplan	Schlafzimmer	Taxi
Zigarrenring	diverse	Geheimbüro Wäscherei
Chips	Kasse im Kasino	Blackjack-Tisch
Zeitung	Bahnhof Chicago	Taxi
Revolver(oder Taschenmesser)	eigenes Apartment	Hinterhof Joe's Bar und Eingang Sugar's Apartment
Taschenmesser	eigenes Apartment	Sugar's Apartment
Taschenlampe	eigenes Apartment	Flur in Joe's Bar und Weinkeller und Geheimraum in Joe's Bar und Kasino in Joe's Bar
kleiner Schlüssel	Siegel's Büro	Kasino in Joe's Bar
Siegel's Tagebuch	Kasino in Joe's Bar	Kasino in Joe's Bar
Visitenkarte	Kasino in Joe's Bar	Malone's Büro
Polizeiuniform	Sugar's Apartment	Taxi
Brief von McMurphy	Sugar's Apartment	Leichenhalle
Gepäckschein	Leichenhalle	Malone's Büro
Brief von Bondwell	Gepäckausgabe Las Vegas und Geheimbüro Wäscherei	Gepäckausgabe Bahnhof Las Vegas
Wäschecontainer	Korridor Hotel 3.Stock	Korridor 3.Stock Hotel Las Vegas und Malone's Büro
Holzbox	Waschraum	Korridor Hotel 3.Stock und Waschraum
Messingschlüssel	Büro Wäscherei	Waschraum
Magnet	Büro Wäscherei	Eingang Wäscherei
Wurfpfeil	Ventini's Büro	Fahrstuhl Hotel Büro Wäscherei



Bei **KENSEIDEN** sollte man sich einmal auf die Buddhas schwingen. Bei manchen von ihnen gelangt man in einen Geheimraum, wenn man das Joy-pad nach oben drückt.



Bei **POSEIDON WARS** werden am Ende des Abspans folgende Cheats bekanntgegeben: Drückt man im Titelbild einmal nach oben, zweimal nach links, dreimal nach unten und viermal nach rechts, kommt man in den Soundtest. Drückt man, während der „Game Over“-Schriftzug auf dem Screen ist, einmal unten, zweimal rechts,

dreimal oben und viermal links, hat man den Continue-Mode aktiviert. Tach Danny!

Um bei **SKWEEK** einen Level voranzukommen, drückt man einfach die Space-Taste.

BUMPY: Im Spiel *Escape* drücken, dann *T*. Jetzt hat man alle Extras und unendlich viele Leben. Mit *T* kommt man auch, so der Einsender, immer einen Level weiter. Tach Patrick!

Und hier ein Poke, den man nur mit einem Modul eingeben kann! **HARD 'N' HEAVY** auf dem

C-64: POKE 2534, 189. Nun sollte man unendlich viele Leben haben! Moin Oliver!



Noch drei Pokes, den man nur mit Modul eingeben kann: **ZAMZARA**. POKE 12303, 173; POKE 12322, 173 (UL); POKE 10641, 173 (UZ). C-64, klar! Tach, Michael!



An dieser Stelle gibt's ein paar auf dem C-64 erspielte Einspieler-Codewörter zu **SPHERICAL**: Level 9: RADAGAST, Level 19: YARMAK, Level 39: STORMBLADE, Level 59: SKY-FIRE, Level 75: MIRAGEL.

Ein schnelles Codewort für **TRACK & FIELD II** auf dem Nintendo: C6DF6VJ2C



Für das Programm **BATTLE-TECH** (C-64-Version) hier eine Kleinigkeit: Man nehme sich einen Maschinensprachemonitor und schau sie einen Dump des Bereichs von \$b802 an. Hier liegt die Landschaft, auf der man rumrennt. Durch das Einfügen einiger Zeichen kann man sich z.B. Brücken bauen. Von Marco!



POPULOUS

Statt der beknackten 500 Levelcodes von POPULOUS bringen wir zwei Listings (ST/Amiga), die einem weiterhelfen sollten (hoffentlich tun sie's; mit Listings haben wir ja so unsere Erfahrungen gemacht. Also: Das ST-Listing ist in GFA-Basic 2.0 geschrieben, muß compiliert und auf der Spielstanddisk abgelegt werden. Amiga-User schnappen sich ihr Basic, und das war's. Tausend Dank an die Einsender Eike & Toralv!

AMIGA:

```

oeffnen:
PRINT "Populous Spielstand Editor"
REM *****
REM *
REM *   Written by Eike Mueller *
REM *
REM *           in 1989         *
REM *
REM *****
PRINT
INPUT "Welches Laufwerk ";lauf$
PRINT
FILES lauf$
PRINT
INPUT "Filename ????.GAM ";file$
file$ = lauf$+file$+".gam"
OPEN"R",#1,file$,1
FIELD #1,1 AS wert$
menue:
zahl% = 0
CLS
PRINT
PRINT "File : ";file$
PRINT
PRINT "  Wünschen Sie "
PRINT "    - 1 - viel, viel Mana"
PRINT "    - 2 - Custom => Conquest "
PRINT "    - 3 - etwa beides ? "
INPUT "Ihre Wahl ";zahl%
aendern:
IF zahl% = 1 THEN
  LSET wert$=CHR$(255)
  PUT #1,24852
ELSE
  LSET wert$=CHR$(0)
  FOR i = 1 TO 3
    PUT #1,(29629+i)
  NEXT i
  IF zahl% = 3 THEN
    LSET wert$=CHR$(255)
    PUT #1,24852
  END IF
END IF
ende:

```

```

zahl% = 0
PRINT
PRINT "    - 1 - Neuer Spielstand"
PRINT "    - 2 - Derselbe Spielstand"
PRINT "    - 3 - Ende"
INPUT "Ihre Wahl ";zahl%
IF zahl% = 2 THEN
  GOTO menue
ELSE
  CLOSE #1
END IF
IF zahl% = 1 THEN
  GOTO oeffnen
END IF
END

```

ATARI ST:

```

Fileselect "\*.GAM",",Name$
Open "u",#1,Name$
Print "Populous Spielstand Editor"
Print
Print "Wollen Sie (1) Total viel Mana"
Print "    oder (2) Custom => Conquest"
Print "    oder (3) gar beides ????"
Input "Ihre Wahl ";Zahl%
If Zahl%=1
  Rem ----- 'High-byte der Energie' ----
  Seek #1,&H6113
  Out #1,&HFF
Else
  Rem ----- 'umschalten'-----
  Seek #1,&H73BD
  Out #1,&H0
  Seek #1,&H73BE
  Out #1,&H0
  Rem ----- 'paintmap ausschalten'---
  Seek #1,&H73BF
  Out #1,&H0
  If Zahl%=3
    Seek #1,&H6113
    Out #1,&HFF
  Endif
Endif
Close #1

```



Ein paar Hinweise für **CLEAN UPSERVICE** haben wir von Knut Zimmermann erhalten. Er schreibt, daß man sich bei dem Game mit einer Spielfigur vor das Radio stellen, den Feuerknopf drücken und den Joystick nach oben drücken soll. In Level fünf sollte man nach der Beseitigung des Feuers den Wassereimer nehmen, Dauerfeuer anstellen und durch alle Etagen gehen. Nur so kommt man weiter (sagt er). In fast allen Leveln ist in der Kiste eine Art Tasche. Die kann man neh-

men, zu den Tonnen im Spielfeld gehen und Feuer drücken. In Level vier (die Waschmaschinen) sollte man der Frau die Blumen geben. Prost!
 ★★★★★★★★★★★★
 Und noch ein fantastisch nützlicher Tip zu **MISSION GENOCIDE**, das ja überhaupt nicht Flop des Monats war (nicht doch): Drückt doch mal die Taste ...

...RESET!

★★★★★★★★★★★★★★





Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Um noch einmal auf **PLUNDERED HEARTS** zurückzukommen. Das Signal (9/89) gibt man bestens mit dem Tablett des Butlers. So, schönen Dank an Wolfgang und viel Erfolg an alle, die das lesen!

Machen wir's diesmal ganz schmucklos. Hier sind erst einmal ein paar Fragen, die durch die Hotline reingekommen sind:
Bei **L.A. CRACKDOWN** sucht jemand die Zeiten für die Autoabfahrten.

Wo ist bei **EMERALD MINE** in Level 51 das Häuschen, durch das man sich in den nächsten Level verziehen kann?

MILLENNIUM 2.2: Wenn man einen „Grazer“ zum Asteroidenfeld schickt, kommt dieser einfach nicht zurück. Wie geht's?

Wie kommt man bei **BUREAU CRAZY** zu Geld? Wer hat allgemeine Tipps?

Bei **POLICE QUEST II** kommt jemand mit dem Einschließen nicht zurecht. Ein jedes Mal dauert es ewig. Woran kann das liegen?

Was bedeutet bei **ADVENTURE OF LINK** im zweiten Teil der zerstörten Stadt, (letztes Haus, Säule) der Spruch?

Wo bekommt man bei **NEUROMANCER** die ROM-Card?

ULTIMA III: Wie kommt man nach Ambrosia?

Wo genau muß man bei **KING'S QUEST I** die Bohnen pflanzen?

Nochmal **MILLENNIUM 2.2:** Wer hat allgemeine Tipps? Der Bau des zweiten Solargenerators macht Probleme.

Gibt's einen Cheat zu **MOTOR ROADER**?

Wo ist in dieser fiesen Welt denn der Poke zu **DIZZY** geblieben?

Auf welche Art und Weise kann man bei **LEGEND OF THE SWORD** in den Sümpfen die 'Nut Bees' besiegen?

Robert Krakel hat ein ganzes Fragenpaket. Hier kommt 'the best of': Wie kommt man bei **KING'S QUEST III** hinter das Spinnennetz? Wo ist der 'Cat Cookie'? Was muß man bei **LARRY II** machen, um nach der Fernsehshow aufs Schiff zu kommen? Wo sind bei **BARD'S TALE** die 'Sewers'? (Um hinter das Spinnennetz zu kommen, muß man sich in einen Adler verwandeln und auf das Spinnennetz zufliegen. Den 'Cat Cookie' muß man erst herstellen - das geht mit den Zaubermitteln, die man beim Zauberer findet (Lösung bereits veröffentlicht im ASM Special 2). Bei **LARRY II** muß man hauptsächlich den 'Passport' haben, um aufs Schiff zu kommen. Ihn findet man in der Mülltonne vor Eve's Haus (zweimal suchen lassen). Hat man auch alle anderen Dinge, kann's losgehen (Lösung bereits in ASM 4/89). Die 'Sewers' sind unterhalb der Kneipe links 'hinter' der Samurai-Statue. Man sollte den Wein mal probieren...)

Zwei User mit Drucker suchen einen Cheat für **DRAGON NINJA** auf dem CPC (Disk).

Einen Tip zu **SPACE QUEST II** sucht Frank Scheipers. Wie kommt man aus dem Käfig des Jägers wieder frei? (Wenn man im Käfig sitzt, muß man zweimal schreien und dann die 'spore', die man vorher hoffentlich eingesammelt hat, auf den Jäger werfen, wenn er nah genug an einem ist; Komplettlösung hatten wir in der ASM Special 4)

Uwe aus Wahstedt hat ein paar Probleme mit **BARD'S TALE**: Welchen Zweck erfüllt das 'Silver Square'? Wie kann man den 'Crystal Golem' an der Regeneration hindern? (Das 'Silver Square' braucht man ganz am Schluß in 'Mangar's Tower'. Den 'Crystal Golem' muß man mit dem 'Crystal Sword' umbringen, welches man in 'Harkyn's Castle' im Eingangslevel finden kann)

Martin Schott zu **OOZE**: Was muß man bei Horus, dem Zeitgeist, tun? Wozu braucht man den goldenen Kelch aus der Kapelle? Wie kommt man in den Raum südlich der Folterkammer, nachdem die wandelnden Seelen Foltair gefangen haben? (bei Horus muß man 'die Zeit anhalten'. Mehr wissen wir leider auch nicht)

Andreas aus Pirmasens kann bei **SCARY MUTANT SPACE ALIENS FROM MARS** nicht. Er bekommt das Raumschiff nicht gestartet. Wer hilft?

Heiko Steinfurth sucht jede Menge Tipps zu **THE MANDARIN MURDER**.

Daß bei **F.O.F.T.** das Chaos regiert, weiß inzwischen jeder. Hier kommt die erste Frage (von Sebastian): Wie kann man zu der Organisation Kontakt herstellen, um die erste Mission zu erhalten?

Marc Ebbinghaus fragt, mit welchem englischen Befehl man bei **GUILD OF THIEVES** einen Fisch fangen kann, wenn man die Angelrute bereits hat (Soweit wir wissen, mit 'fish a fish').

Die ersten Leser suchen bereits nach Tipps für das Adventure **DEJA VU II**. Ist schon jemand durch?

Andres aus Wolfsburg hat zwei Fragen: Wie löst man bei **FLUNKY Fergies** Auftrag? Wie schafft man bei **THROUGH THE TRAPDOOR** die zweite Stufe?

Thorsten Funk hat ein Problem bei **FISH**. Er sucht den Befehl, mit dem man im 'Jagged Warp' in den Catacombs bzw. im Altar Room den Hippies mit dem Sargdeckel den Weg verstellt.

Ich glaub', es wird Zeit, mal einen Schlußstrich zu ziehen. Wie läuft der ganze Kram mit der 'Base Cochise' bei **WASTELAND**?

Richard Berry hat noch zwei Probleme bei **ULTIMA IV**: Wie meistert man den fünften Level des Dungeons 'Wrong'? Die 'Rune of Valor' soll angeblich in der Stadt Jhelom sein. Wo dort? (die 'Rune' befindet sich tatsächlich in Jhelom. Man geht zum Inn, in den Gang nach links bis zur Tür, welche man mit 'Jimmy Lock' öffnet. Im Raum hinter ihr ist ein Geheimgang, der auf die Umfassungsmauer führt. Das untere Energiefeld beseitigt man mit 'Dispell' und geht nach rechts; das nächste Energiefeld 'dispell' man ebenfalls. Im nächsten Turm liegt die Rune. Viel Spaß beim Suchen! Ach ja, das Mantra lautet 'RA!')

Und weiter geht's mit **LEGEND OF THE SWORD**: Wer weiß, wie man den Oger im 'Castle' in den 'Swamps' besiegt? Wo ist der 'Bloodstone' zu finden? Von Gabi Herzog.

Leser Ingo sucht einen Cheat zum Ballerspiel **PHOBIA**.

Einer unserer Leser sucht bei dem Adventure **SHADOWGATE** immer noch nach einem Stein, den man angeblich berühren muß. Gibt es ihn? Wenn ja, wo ist er?

Martin Wehrle fragt, wie man beim 'Snuggler's Inn, bei **POLICE QUEST II** den Raum 108 durchsuchen kann, ohne daß man, wenn man die Türe einschlägt, erschossen wird.

Fabian hat 'ne Frage zu **ROADWAR EUROPE** von SSI, gespielt auf dem Atari ST. Nach einiger Zeit ist es ihm gelungen, den 'Radio Detection Finder' zu finden. Der zeigte an, daß man sich in nördlicher Richtung bewegen solle. Das tat er, und er fand nach einiger Zeit auch die richtige Stadt - es kam die Meldung 'search here'. Allerdings findet er hier niemanden. Was macht er falsch?

Eine paar Fragen sind auch zur Lösung von **SHADOWGATE** (Special 5) aufgetaucht: Wenn man vom 'Mirror Room' aus über die 'Fire Bridge' möchte, steht man für einen kurzen Moment auf der Brücke, wird aber dann gleich wieder in den 'Mirror Room' zurückgeworfen, obwohl man die 'Sphere' in seinem Inventar hat. Wie kann man den 'Shadowgeist' mit der Ölfackel verbrennen (erscheint zum erstenmal im Alcove 2)?

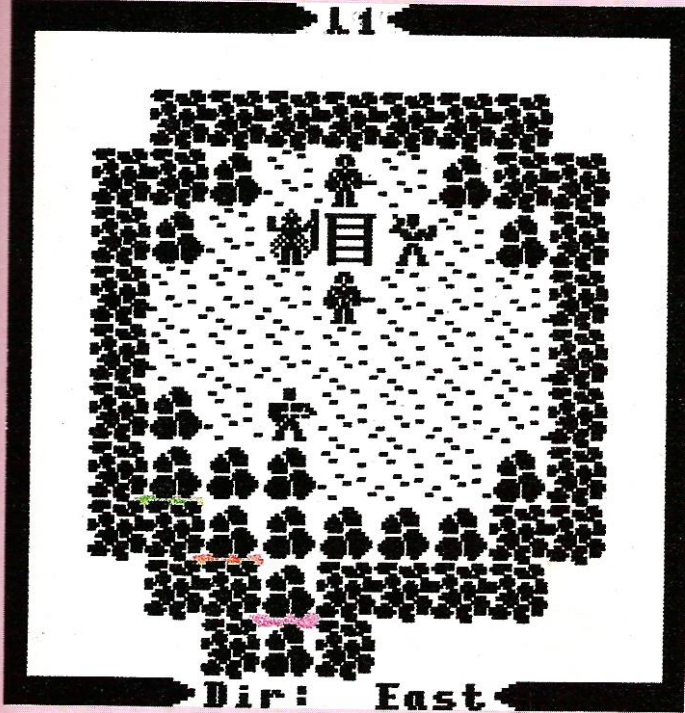
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★



... und ein paar Antworten

Und hier kommt die Antwort auf die **ULTIMA V**-Frage aus der letzten Ausgabe. Im Dungeon 'Shame' muß man gegen die Wand drücken ('push'), um wei-

terzukommen. Zum Ausdruck: In dieser Reihenfolge drücken, oder so, Du wirst's schon rauskriegen: Grün, orange, rosa. Schönen Dank an TSF!



Die Geschichte mit **MINDSHADOW** kurz von Nicklis Stefan wiederbelebt: Man braucht erst einmal die Karte aus der Höhle an der Klippe. Diese liegt dort vergraben. Nun stellt man sich vor das Schild mit der Aufschrift 'Quick Sand Ahead' und verläßt sich auf die Karte (am Anfang, so Nicklis, nur einmal nach Norden gehen). In der Kiste findet man den Rum. Nun geht man denselben Weg zurück zum ersten Strand und entzündet das Feuer. Den Rum gibt man dem Kapitän. Das war schon alles zu dem Problem. Schön' Dank!

Stephan Kempkes Frage zu **OOZE** wird auch beantwortet: Man begibt sich ins Musikzimmer, gibt (in dieser Reihenfolge) 'untersuche Stehlampe' und 'nehme Glühbirne aus Stehlampe' ein. Anschließend geht man zur Passage nördlich der Halle und wechselt an der dort befindlichen Lampe die Birne aus. Danach kann man sich in der Passage und der Truhe umsehen. Kam von Martin Schott aus Selb!

Die **THE NINJA**-Frage aus ASM 5/89 findet nun ihre Antwort. Christian Teichmann kann Stephan helfen: Zuerst hole man sich die fünf grünen Rollen (ASM 3/89), und wenn man in der zehnten Runde ist, muß

man dreimal auf die dritte steinerne Laterne links schießen. Nun macht man sich noch dreimal unsichtbar. Es erscheint eine Falltür, durch die man in die dreizehnte Runde gelangt (klappt aber nur, wenn man direkt vor der Laterne steht). Moin!

Die Antwort zur Frage aus Bamberg zu **PHANTASIE II** kommt hier: Zuerst einmal geht man nach 'Demoniac'. Von dort aus geht man so weiter: 210 Meilen nach Westen, 90 nach Süden, 50 nach Westen, 60 nach Norden, 60 nach Westen, 100 nach Norden, 70 nach Osten, 70 nach Norden, 80 nach Westen, 70 nach Norden und 90 nach Osten. Das ist der beste Weg zum Tempel; leider kommt man nicht so ganz ohne Heiltränke aus. Vielen Dank an Steffen Kathe!

Die Frage zu **MARS SAGA**, ASM 7/89. Hier kömmt die Antwort: Die 'Volcanic Vents' sind Eingänge zu unterirdischen Höhlensystemen, in denen sich Marsbewohner aufhalten und sich auch eine ganze Reihe interessanter Gegenstände befinden. Proscenium findet man (zerstört), wenn man in den 'Volcanic Vent' nördlich von Parallax steigt und das dreietagige Höhlensystem durchquert.

In der ASM 5/89 hatten wir ein Bündel Fragen zu **LEGEND OF THE SWORD**. Hier kommt nun ein Bündel Antworten zu selbigem Programm: Um die 'snare' zu finden, muß man zuerst einmal dem 'white stag' begegnet sein. Bei ihm gibt man 'follow stag' ein. Im Wald angelangt, geht man nordöstlich. Jetzt gibt man 'follow prints' ein. Die 'snare' kann man nun mit 'remove snare' vom Bein entfernen.

Das 'horn' bekommt man, indem man mit dem 'small dog' zur 'shack' geht. Man nimmt sich den Knochen und bricht ihn entzwei ('break bone'). Den 'broken bone' gibt man dem kleinen Hund. Dieser fängt an, den Knochen zu verbuddeln, wird aber von einem Hoppelhäschen abgelenkt. Man kann nun mit 'get pipe' eine Pfeife aus dem Loch nehmen. Diese gibt man dem 'leprechaun', der an der Brücke sitzt. Von ihm bekommt man nun eine Flasche 'antitrolls'. Jetzt geht man zur 'sphere' und sagt 'bragglesticks', woraufhin man zur anderen Seite gebracht wird. Nun läuft man zum Baum mit dem 'snoring troll' und tötet ihn auf irgendeine Weise. Nun geht man zu der Stelle wo, wenn man wartet, ein Troll mit einem Sack über der Schulter auftaucht und einen Spruch aufsagt. Diesen Troll kann man mit dem Befehl 'throw sword at troll', hm, ruhigstellen. Jetzt geht man nach Norden in die Troll-Küche und wirft die 'antitrolls' auf die Trolls, die daraufhin das Zeitliche segnen. Mit 'search trolls' bekommt man das 'horn'.

Den 'old man' im Kerker kann man nicht befreien, dafür hat er eine 'wooden disc' bei sich, welche man laut der Aussage des 'sprite' aus dem Zimmer mit dem 'revolting dung' unbedingt braucht. Man bekommt sie, indem man folgende Schritte ausführt: Man geht zum 'snoring troll' und tötet ihn. Jetzt gibt man 'remove boards' und 'get small key' ein. Zum 'revolting dung' gehen und den Troll zweimal treten, die 'shovel' nehmen und mit den 'small key' die 'gates' öffnen. Beim 'cave-in' muß man nun 'dig with shovel' eintippen und nach Osten gehen. In der Zelle wartet man dreimal, bis der Mann tot umfällt. Die 'wooden disc' nimmt man und wartet nochmals, bis der Troll kommt. Nun gibt man 'shout' ein.

Die 'gold coin' für die Sphere nördlich vom von Wölfen zerfressenen Mann ist im Gang unter der Hütte. So, ächz, leider stand kein Name auf dem Blatt. Trotzdem schönen Dank!

Na, dann wollen wir mal die Fragen zu **KENTILLA** beantworten. Wie komm man am sichersten durch die Sümpfe? Dazu braucht man nur eins: Glück! Das Spiel arbeitet unter Benutzung des Zufallsgenerators, und so passiert es recht oft, daß man hinuntergezogen wird. Wie öffnet man in Tylon's Schloß die große Kiste? Michael, der Einsender, schätzt, mit dem 'gold key', der im Labor vom 'silver key' erst umgewandelt werden muß.

...die Stahltüre? Man geht in den Raum mit der Statue, gibt 'move arms' ein und fertig. Der Raum hinter der Tür dient als Teleport ('push button', 'turn dial to...').

Wie kann man das Holzboot ins Wasser bringen? Ganz einfach: 'push boat'. Achtung: Das Boot droht zu sinken. Abhilfe: 'bail boat with chalice'. So, mächtigen Dank an Michael Geuting!

ZZZZZ: Das Problem mit dem Alligator ist schnell gelöst: 'step crocodile' oder auch 'stand crocodile'. Fertig! Und wo war da ein Alligator? Thanx!

Und dann war da noch die Ausgabe 5/89, in der jemand nach den Ländern südlich des 'Moonseas' bei **POOL OF RADIANCE** fragte. Auf diese Frage haben wir einige Zuschriften erhalten - Dank an alle Einsender! - und alle sagten das eine aus: Gar nicht, zumindest nicht in diesem Teil der Reihe! Auch mit den Büchern war das ein Kalter. Aber was soll's...

★
★
★
ACHTUNG!

Wir haben jetzt neue Zeiten für unsere Hotline! Tips und Tricks könnt Ihr jetzt jeden

MITTWOCH von 16.30h bis 19.00h

geben und bekommen. Die beiden Nummern sind gleich geblieben:

05651/30012

und

05651/30013

So, das war's denn nun!

WETZT DIE DOLCHE... BARD'S TALE III!!!

Hier sind sie endlich, die Karten. Damit hat die liebe Seele Ruhe!

MALEFIA 1

The map is a 22x22 grid with the following symbols and a highlighted green path:

- Row 0:** (0,1) ♦, (0,2) X, (0,4) A, (0,5) A, (0,9) S, (0,10) S, (0,11) 1, (0,12) S, (0,13) S, (0,14) S, (0,16) A, (0,21) A, (0,22) X, (0,22) ♦
- Row 1:** (1,4) A, (1,5) A, (1,9) >, (1,10) S, (1,11) >, (1,12) S, (1,13) S, (1,16) A, (1,18) A, (1,21) A
- Row 2:** (2,2) A, (2,3) DD, (2,8) A, (2,9) S, (2,10) S, (2,11) 2, (2,12) S, (2,13) S, (2,14) S, (2,16) A, (2,18) A, (2,21) A
- Row 3:** (3,1) A, (3,4) T, (3,9) S, (3,10) S, (3,11) S, (3,12) S, (3,13) S, (3,14) S, (3,16) A, (3,18) T, (3,21) A
- Row 4:** (4,1) A, (4,2) A, (4,4) A, (4,8) A, (4,9) A, (4,10) A, (4,11) A, (4,16) A, (4,21) A
- Row 5:** (5,3) A, (5,4) A, (5,8) A, (5,11) A, (5,13) DD, (5,16) A, (5,21) A
- Row 6:** (6,1) A, (6,2) A, (6,4) T, (6,5) ♪, (6,8) A, (6,10) T, (6,11) A, (6,12) A, (6,14) ♪, (6,16) DD, (6,18) A, (6,21) A
- Row 7:** (7,1) A, (7,2) A, (7,4) T, (7,5) ♪, (7,8) A, (7,10) T, (7,11) A, (7,12) A, (7,14) ♪, (7,16) T, (7,21) A
- Row 8:** (8,1) A, (8,5) ♠, (8,8) A, (8,10) A, (8,11) ♪, (8,12) ♪, (8,16) A, (8,17) DD, (8,18) A, (8,19) A, (8,22) D
- Row 9:** (9,1) A, (9,5) ♠, (9,8) A, (9,10) A, (9,16) A, (9,22) D
- Row 10:** (10,1) D, (10,2) A, (10,4) A, (10,8) A, (10,9) A, (10,10) A, (10,16) A, (10,18) A, (10,22) DD
- Row 11:** (11,1) DD, (11,2) A, (11,4) A, (11,5) DD, (11,9) A, (11,10) ♪, (11,11) ♪, (11,12) A, (11,13) A, (11,16) A, (11,17) DD, (11,18) A
- Row 12:** (12,1) A, (12,2) A, (12,4) A, (12,5) A, (12,8) A, (12,9) A, (12,11) A, (12,12) A, (12,13) A, (12,14) A, (12,16) A, (12,17) A, (12,18) A, (12,19) A, (12,22) DD
- Row 13:** (13,1) A, (13,2) A, (13,4) A, (13,5) A, (13,8) A, (13,9) A, (13,11) A, (13,12) A, (13,13) A, (13,14) A, (13,16) S, (13,17) S, (13,18) A, (13,19) S, (13,20) A
- Row 14:** (14,1) A, (14,2) A, (14,4) A, (14,5) A, (14,8) DD, (14,9) T, (14,10) T, (14,11) T, (14,12) T, (14,13) A, (14,14) A, (14,16) A, (14,17) A, (14,18) A, (14,19) A, (14,20) A, (14,21) T
- Row 15:** (15,1) A, (15,2) 3, (15,4) W, (15,5) A, (15,6) A, (15,7) A, (15,8) A, (15,9) A, (15,10) T, (15,11) T, (15,12) A, (15,13) A, (15,14) A, (15,15) A, (15,16) A, (15,17) A, (15,18) T
- Row 16:** (16,1) A, (16,2) 3, (16,4) W, (16,5) A, (16,6) A, (16,7) A, (16,8) A, (16,9) A, (16,10) A, (16,11) A, (16,12) A, (16,13) A, (16,14) A, (16,15) A, (16,16) A, (16,17) A, (16,18) A, (16,19) A, (16,20) A, (16,21) A
- Row 17:** (17,1) A, (17,2) DD, (17,4) T, (17,5) W, (17,6) A, (17,7) A, (17,8) A, (17,9) A, (17,10) A, (17,11) A, (17,12) A, (17,13) A, (17,14) A, (17,15) A, (17,16) A, (17,17) A, (17,18) A, (17,19) A, (17,20) A, (17,21) A
- Row 18:** (18,1) A, (18,2) A, (18,4) A, (18,5) A, (18,6) A, (18,7) A, (18,8) A, (18,9) A, (18,10) A, (18,11) A, (18,12) A, (18,13) A, (18,14) A, (18,15) A, (18,16) A, (18,17) A, (18,18) A, (18,19) A, (18,20) A, (18,21) A
- Row 19:** (19,1) A, (19,2) A, (19,4) A, (19,5) A, (19,6) A, (19,7) A, (19,8) A, (19,9) A, (19,10) A, (19,11) A, (19,12) A, (19,13) A, (19,14) A, (19,15) A, (19,16) A, (19,17) A, (19,18) A, (19,19) A, (19,20) A, (19,21) A
- Row 20:** (20,1) A, (20,2) A, (20,4) A, (20,5) A, (20,6) A, (20,7) A, (20,8) A, (20,9) A, (20,10) A, (20,11) A, (20,12) A, (20,13) A, (20,14) A, (20,15) A, (20,16) A, (20,17) A, (20,18) A, (20,19) A, (20,20) A, (20,21) A
- Row 21:** (21,1) DD, (21,2) DD, (21,3) X, (21,4) DD, (21,5) DD, (21,6) A, (21,7) A, (21,8) A, (21,9) A, (21,10) A, (21,11) A, (21,12) A, (21,13) A, (21,14) A, (21,15) A, (21,16) A, (21,17) A, (21,18) A, (21,19) A, (21,20) A, (21,21) A



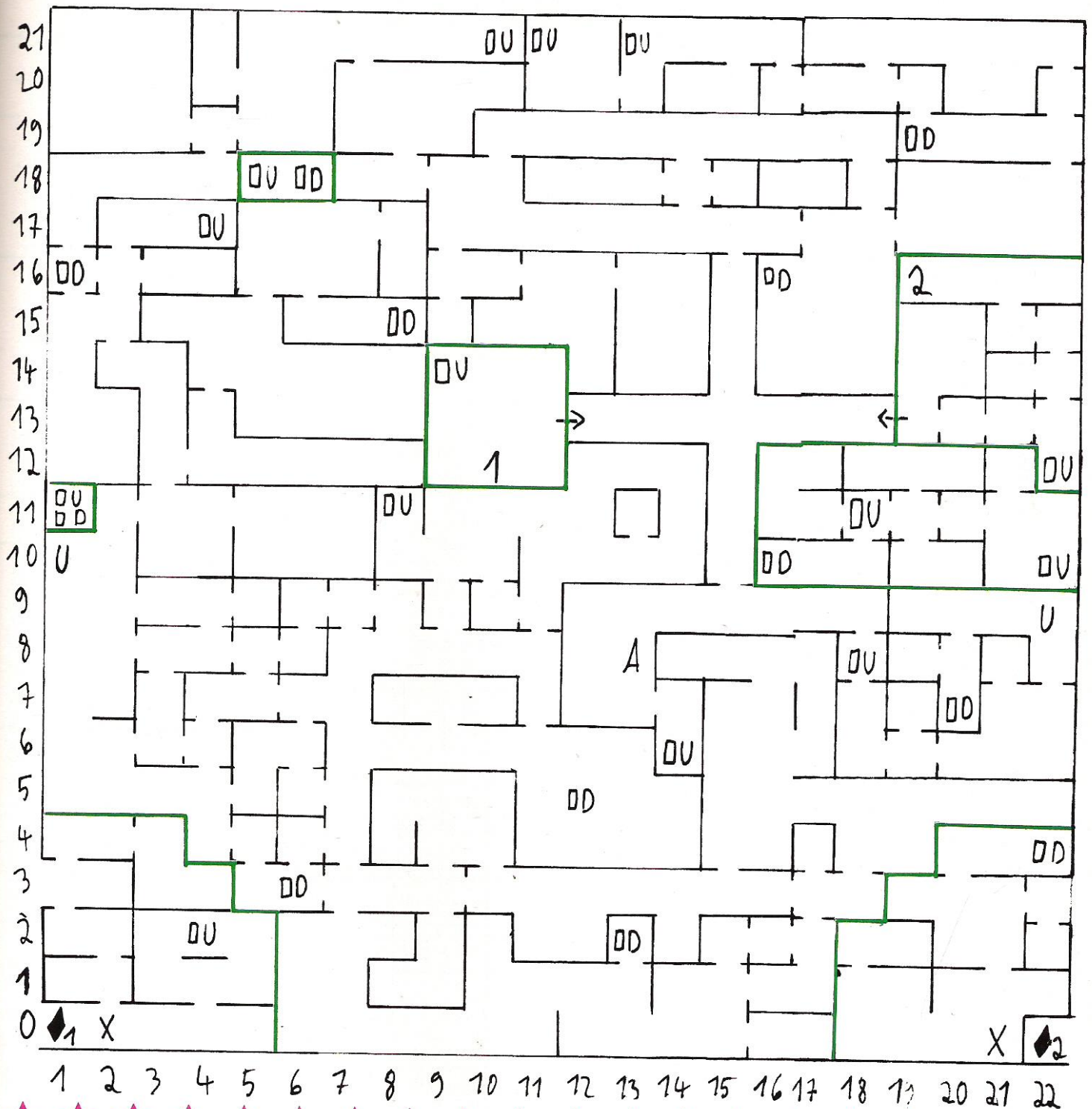
Den Weg zum perfekten Goldsucher gib't hier: **GOLD RUSH**, gelöst von Martin aus Irgendwohousen: Die Geschichte beginnt bekanntlich in Brooklyn. Jerrod Wilson, der Held dieses Adventures, steht alleine auf der Stra-

ße. Zuerst einmal pflückt er ein paar Blumen im Park (2 Punkte). Diese legt er auf den Gräbern seiner Eltern ab (3 Punkte). Auf dem Weg nachhause untersucht er den Boden des kleinen Pavillons im Park, wo er eine Münze findet (4 Punkte).

Zuhause angekommen, sieht er sich das Fotoalbum an (2 Punkte) und entnimmt dem Album das Familienfoto (4 Punkte). Als nächstes schließt er den Schreibtisch auf und findet einen Bankauszug. Er nimmt und liest diesen (je 2 Punkte). Nun

geht er zur Post, wo er einen Brief seines Bruders erhält (5 Punkte). Der Brief wird gelesen und genauestens untersucht: Der Poststempel und die Rückseite der Briefmarke ergeben je 1 Punkt. Da er nun verreisen möchte,

MALEFIA 2



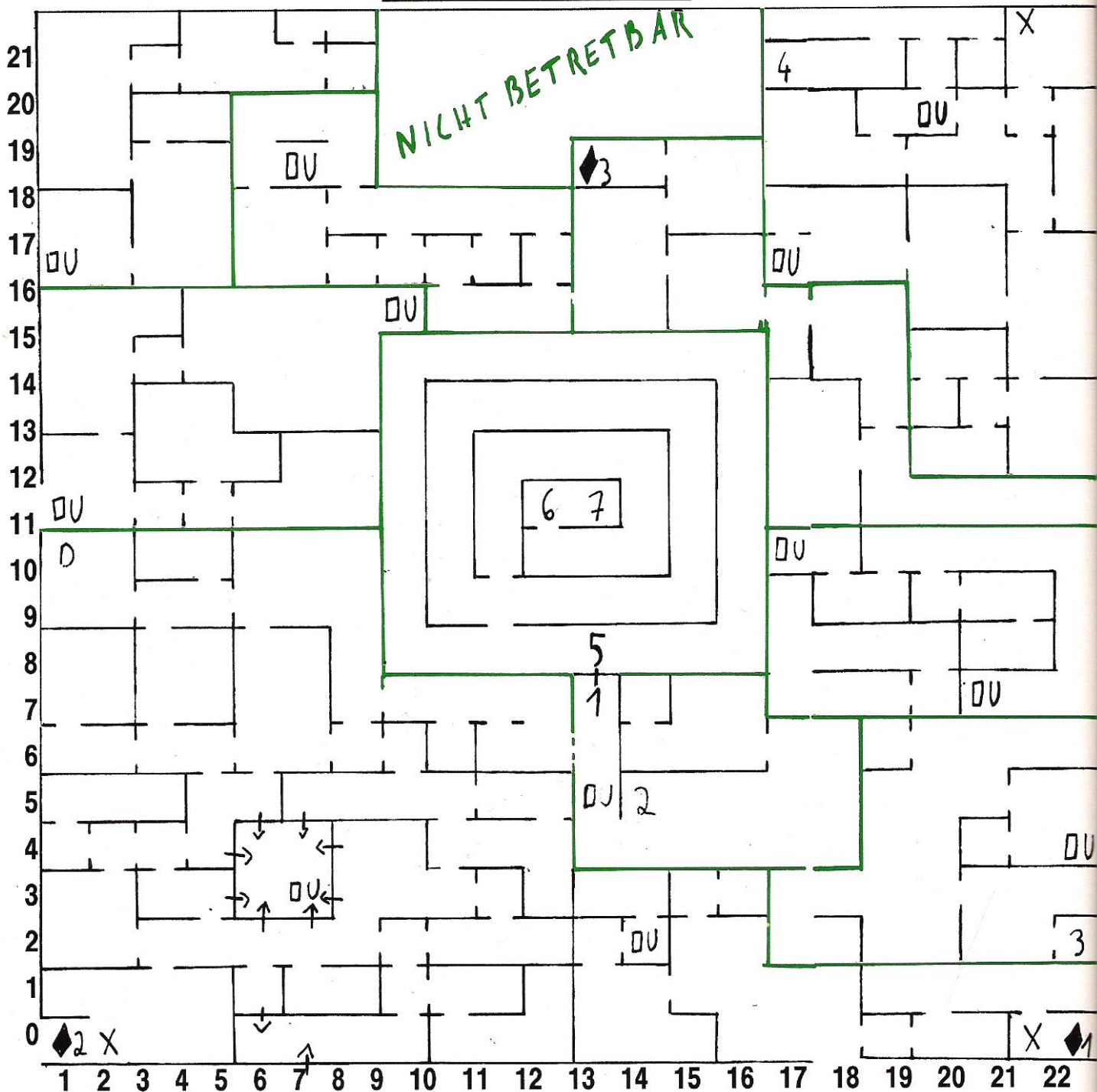
hebt Jerrod sein gesamtes Geld vom Konto ab (3 Punkte) und verkauft sein Elternhaus (9 Punkte). In seinem Büro bei der Zeitung liest er noch einmal die alten Zeitungsausschnitte (3 Punkte), bevor er bei seinem Chef kündigt (2 Punkte). In dem Lagerhaus am Hafen liest er ein Plakat (2 Punkte). Als letzte Aktion in Brooklyn kauft er sich ein Ticket für die Postkutsche (9 Punkte), zeigt das Ticket dem Mann im Office (2 Punkte)

und besteigt dann die Postkutsche (2 Punkte). Somit wären alle in Brooklyn erreichbaren Punkte eingesackt, und es geht nun auf die Reise in den Westen. Die erste Station ist Independence. Dort muß Jerrod erst einmal sein gesamtes Guthaben in den Fundus einzahlen (2 Punkte), damit es weitergeht. Von dem Geld aus dem Fundus werden ausgewachsene Ochsen gekauft (5 Punkte). Im La-

ger bekommt Jerrod eine Bibel (5 Punkte), die er lesen muß, bis er auf Psalm 23 stößt (5 Punkte). Sobald das Gras zu wachsen beginnt heißt es dann „Let's go west!“ (7 Punkte). Auf dem Treck erreicht man unterwegs einen steilen Abhang. Jerrod schirrt die Ochsen ab (4 Punkte), um sie trinken zu lassen. Damit sich der Wagen bei dem steilen Abstieg nicht überschlägt, werden die Räder mit den Ketten blockiert (4 Punkte).

Auf dem Weg durch die Wüste trinkt Jerrod das Wasser aus dem Faß des aufgegebenen Wagens (4 Punkte) und entdeckt auch noch eßbares Fleisch (nochmal 4 Punkte). Nun endlich erreicht man Sutter's Fort. Dort schaut Jerrod gewohnheitsmäßig auf dem Friedhof vorbei, wo er wieder die Inschrift eines Grabsteines liest (2 Punkte). Bei genialer Benutzung des Briefumschlags (5 Punkte) erkennt er

MALEFIA 3



eine Botschaft. Nach der Unterhaltung mit dem Schmied des Forts überreicht dieser Jerrod ein Brandzeichen (2 Punkte). Jerrod kauft sich nun eine Schaufel und gräbt in der Umgebung solange nach Gold, bis fünfzigmal ein Punkt erreicht ist (50 Punkte - viel Spaß!). Mit dem so gewonnenen Gold kehrt Jerrod in das Fort zurück und kauft sich ein Goldsieb (1 Punkt), eine Laterne (1 Punkt) und ein Muli (3 Punkte). Das

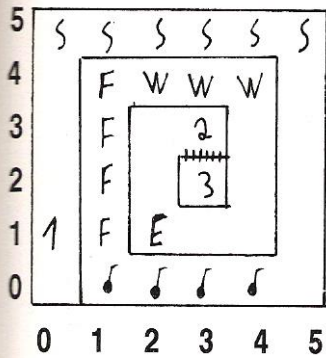
Muli bekommt nun rasch das Brandzeichen aufgedrückt (3 Punkte) und wird in den Stall vor dem Fort geführt. Dort gelingt es Jerrod unter größter Geschicklichkeit, sein Muli mit dem seines Bruders zu vertauschen (7 Punkte), um mit diesem dann das Fort zu verlassen und in Richtung Osten aufzubrechen. In der Stadt Coloma sucht Jerrod das Hotel „Green Pastures“ auf, wo er von dem Portier eine

Nachricht erhält (1 Punkt). Diese Nachricht überbringt er einem Gast in Zimmer 11 (2 Punkte), woraufhin dieser sein Zimmer verläßt. Jerrod betritt das Zimmer, geht zum Kamin und dreht an dem Rad der Kanone, die auf dem Sims steht (5 Punkte). Dadurch öffnet sich eine Tür im Kamin, durch die er Zimmer 12 erreicht. Dort nimmt er eine Nachricht (1 Punkt), einen Magneten (vom Tisch) (1 Punkt) und eine Schnur (1

Punkt) vom Boden. Nachdem er das Fenster geöffnet hat, fliegt eine Brieftaube in das Zimmer, der er das Familienfoto in den Behälter am Fuß steckt (3 Punkte). Die Brieftaube fliegt davon und kommt kurz darauf mit einem „Aerogramm“ wieder. Jerrod nimmt das „Aerogramm“ aus dem Behälter (1 Punkt) und verläßt das Hotel. Außerhalb der Stadt geht er dem Muli seines Bruders hinterher (7 Punkte).



TARJAN'S DOMAIN



Teleports:

Malefia 1:

Ø/22 nach Ø/2
auf Level 3,
9/6 nach 21/21
auf Level 3,
Ø/1 nach Ø/21
auf Level 2

Malefia 2:

Ø/1 nach Ø/20
auf Level 3
Ø/22 nach Ø/2
auf Level 1

Malefia 3:

Ø/21 nach Ø/2
auf Level 2
Ø/Ø nach Ø/21
auf Level 1
18/11 nach 21/11
auf Level 1



Das Muli führt Jerrod zu James' Hütte. In dieser nimmt er die Streichhölzer vom Tisch (1 Punkt). In dem Toilettenhäuschen steigt er durch das Loch in den Untergrund (3 Punkte). In der Mine kommt er an eine verschlossene Tür. Jerrod bindet den Magneten an den Faden (2 Punkte) und wirft ihn durch das Loch in der Tür (2 Punkte). Nach einer Weile des Angelns (2 Punkte) zieht er den Magneten wieder zurück (2 Punkte) und ist im Besitz eines Schlüssels. Mit diesem öffnet er die Tür (1 Punkt) und befindet sich im Inneren der Mine.

Am Fuße der linken Leiter findet er einen Pickel (1 Punkt) und benutzt diesen. Er findet und nimmt sich das Gold. Klettert Jerrod bis zum höchsten Punkt der linken Leiter, kann er mit etwas Geschick Gold finden und einfach nehmen. Diese leicht sichtbaren Nuggets stellen sich als Wegweiser zu seinem Bruder heraus. Für jedes Benutzen der Hacke erhält man einen Punkt (insgesamt 32). Zuguterletzt trifft Jerrod seinen Bruder am Ende eines Schachts. Die beiden Brüder arbeiten eine Weile weiter, bis Jerrod ein Loch in die Wand schlägt. Hinter diesem Loch finden die beiden eine Höhle voller Gold (7 Punkte). So gelangt man zu großem Reichtum und nebenbei auch zu 250 Punkten. Normalerweise wäre die Hilfestellung hier zuende; ist sie aber nicht, denn es gibt einen Weg, 256 Punkte zu holen! Bei dieser Alternativlösung läuft bis auf ein paar kleine Unterschiede alles genauso ab wie eben beschrieben. Bis zum Kauf des Tickets erhält man 56 Punkte. Sobald man aber das Ticket für die Panama-Route kauft, erhöht sich der Score auf 255 Punkte (?). Nun erhält man für den Kauf der Mosquitonetzes vier Punkte, was einen insgesamt auf 60 Punkte beim Verlassen Brooklyns bringt.

Nun geht es ab in den Dschungel Panamas. Bei dem Überfall der Eingeborenen muß Jerrod ihnen alles Hab und Gut aushändigen (4 Punkte). Danach trifft Jerrod auf einen freundlichen Mann, der ihm eine Bibel gibt (7 Punkte). Diese liest er, bis er auf Psalm 23 stößt (5 Punkte). Nun muß er den Ameisen ausweichen. Dazu springt er an eine Liane. Geht er den gefahrlosen Weg weiter, findet er eine goldene Scheibe (10 Punkte), und man bekommt auch Punkte für das Passieren des Dschungels (5 Stück). Nun muß Jerrod einen gefährlichen Fluß durchwaten, was auf dem richtigen Weg das Überleben sichert (10 Punkte). Bei dem Eintreffen in Sacramento kommt es nur darauf an, das richtige Gebäude zu finden, um die Postkutsche nach Sutter's Fort zu besteigen (1 Punkt). So hat man einen Score von 106 Punkten bei dem Eintreffen in Sutter's Fort, und der Rest läuft wieder nach Plan ab, bis zum Erreichen der 256 Punkte. So, schönen Dank nochmal an Martin!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

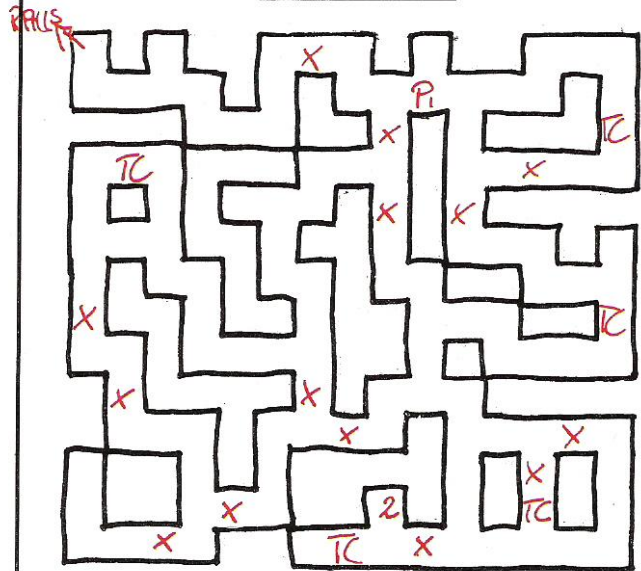
Bei **NINJA MASSACRE** bekommt man alle fünf Levels ein Codewort. Hier sind ein paar: SNOW, BEER, STAG, BARD, HOLE, HUGE, EASY, WIDE, COLA.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

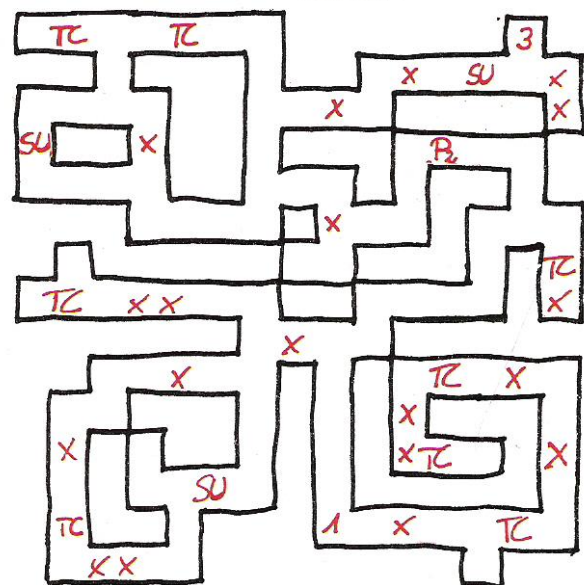
BLACKSILVER

Weiter geht's mit den Karten. Diesmal sind Taragas Minen am dransten

Level 1



Level 2

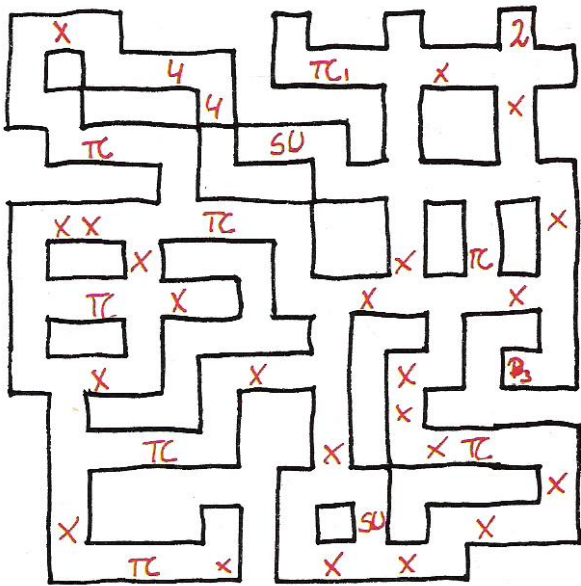


Legende 1:

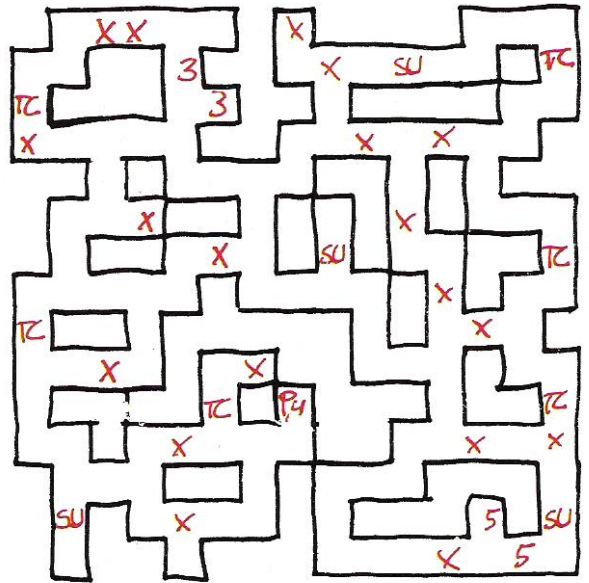
- x: Trap
- TC: Treasure Chest
- SU: Small Urn
- TC1: Amethyst: Gem
- Q1: Kill quickly the goping moth
- P2: Edurance - 1
- P3: Strength +2
- P4: Explosion
- 1: 1 Level
- 2: 2 Level
- 3: 3 Level
- 4: 4 Level
- 5: 5 Level



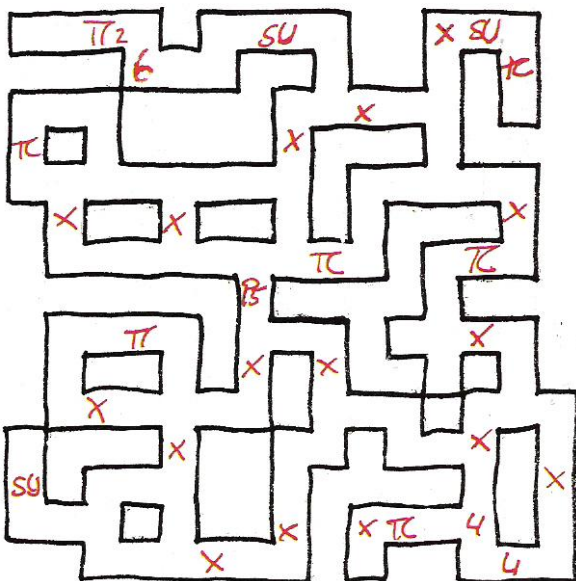
Level 3



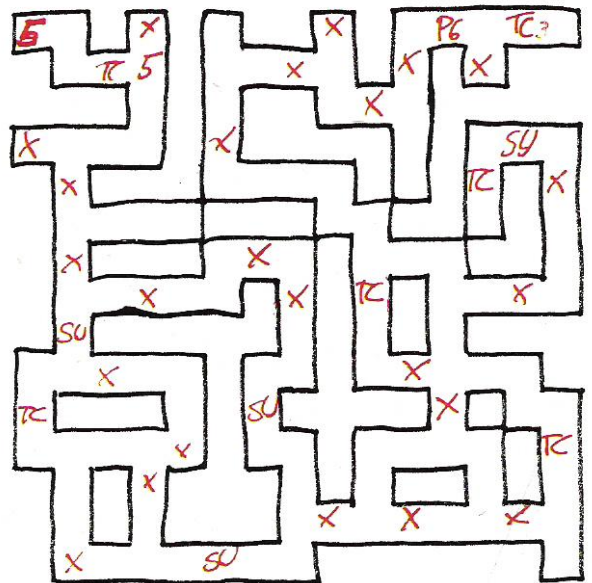
Level 4



Level 5



Level 6



Legende 2

x: Trap
 TC: Treasure Chest
 TC2: Silver Coin
 TC3: Gold Lute
 PS: You must give
 the Lute away!

SU: Small Urn
 PG: Explosion
 4: 4. Level
 5: 5. Level
 6: 6. Level

Bei **MOTO ROADER** auf der PC Engine kann man statt eines Namens einfach mal 'MUSIC' eintragen. Rätet mal, was passiert!

Und hier kommt ein Tip zu **SOLDIER OF FORTUNE**: In dem Dorf gibt es einen Weg zu einem Level ('hoch hinaus'). Wenn man es schnellst, kann man durch vielfaches Wechseln zwischen den beiden Levels eine Menge Geld machen.

Tschüß, bis zum nächsten Mal

Ulli



KaroSoft

Jürgen Vieth

Amiga

Archipelagos, dt. Handbuch	69,00
Astarath, dt. Anleitung	69,00
Balance of Power 1990	64,00
Battlehawks 1942	59,00
Bloodwych	69,00
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,00
Conflict Europe, dt. Anleitung	69,00
Dragon's Lair (1MB)	90,00
Dungeon Master, kpl. dt. (1 MB)	72,50
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,00
F 16 Falcon, Mission Disk, dt. Handb.	55,50
Fugger, kpl. deutsch	55,00
Hanse, kpl. deutsch	65,00
Indiana Jones (graf. Adv.) kpl. dt.	59,00
Kingdome of England	64,00
Kings Quest 3er Pack	69,00
KULT, kpl. deutsch	55,00
Lizenz zum Töten, dt. Anleitung	53,00
Lords of the Rising Sun, dt. Handb.	78,00
Ölimperium, kpl. deutsch	53,00
Populous, dt. Handb.	65,00
Populous, Datedisk (The pr. Lands)	29,00
RVF - Honda, dt. Handb.	65,00
SimCity, dt. Handb. (1MB)	79,00
Skweek	49,00
Tankattack, dt. Handb.	69,00
Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,00
Wayne Gretzky Hockey, dt. Anlgt.	69,00
Zak McCracken, kpl. deutsch	67,00
Joystick "Konix Navigator" (ST/AMI)	48,00
Super-Joyst. "Zoomer" (ST/AMI)	89,00

Atari ST

Action Fighter, dt. Anleitung	63,00
Archipelagos, dt. Handb.	69,00
Balance of Power 1990	64,00
Battlehawks 1942	59,00
Bloodwych	69,00
Buffalo Bill's W.W. Rodeo, dt. Anlgt.	55,00
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,00
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50
F 16 Falcon, Mission Disk, dt. Handb.	55,50
Flight Sim. II, deutsch	99,00
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	59,00
Kaiser, kpl. deutsch	119,00
Kampf u. d. Krone, kpl. dt. (1 MB)	69,00
KULT, dt. Anleitung	55,00
Last Ninja II, dt. Anlgt.	69,00
Lombard RAC Rallye, deutsche Vers.	69,00
Millenium 2.2, dt. Anleitung	58,00
Ölimperium, dt. Anleitung	53,00
Personal Nightmare, dt. Anlgt.	79,00
Pirates, dt. Anleitung	65,00
Police Quest 2	69,00
Populous, dt. Handb.	65,00
Populous, Datedisk (The pr. Lands)	29,00
Quest 1. Time-Birds, kpl. dt. (760 KB)	71,00
RVF Honda, dt. Handbuch	65,00
STOS, The Game Creator	79,00
STOS, Compiler	49,00
STOS, Sprites 600	39,00
STOS, Maestro/Maestro plus	62,00/199,00
Times of Lore, kpl. deutsch	75,00
Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,00
Zak McCracken, kpl. deutsch	69,00

IBM

Archipelagos, dt. Anlgt.	75,00
688 Attack Sub E/VGA/H/CGA*	81,00
Balance of Power 1990	64,00
Battlehawks 1942*	59,00
Chuck Yeager's 2.0, dt. Anlgt.	88,00
Emmanuelle, kpl. dt.*	53,00
F 15 Strike Eagle II	89,00
F 16 Combat Pilot*	67,00
F 19 Stealth Fighter EGA/Heroul*	109,00
F 16 Falcon, AT u. norm. Version je	95,90
Flight Sim. III, deutsche Vers.*	126,00
Alle lieferb. Scenery Disks je	49,00
Goldrush*	84,00
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	59,00
Jet Fighter, EGA/VGA	99,00
Kings Quest, 3er Pack*	69,00
Kings Quest IV*	91,00
KULT, kpl. deutsch*	55,00
Murder Club	72,50
Ölimperium, dt. Anleitung*	53,00
Pirates*	69,00
Police Quest 2	72,50
Space Quest III*	79,00
Wall Street Wizard, kpl. dt.*	65,00
Zak McCracken, kpl. deutsch*	69,00
Super Joystick, "Flywheel 4000"	189,00
* auch auf 3.5" Disketten	

SPIELLEISTE KOSTENLOS (Bitte um Angabe des Computertyps)

Vorkasse 4,-/UPS-Express Nachnahme 8,-
Post-Nachnahme 7,-

Rufen Sie uns an:
Tel.: 0 21 03 - 4 20 22
oder schreiben Sie uns:
BIESENSTRASSE 75 * 4010 HILDEN

Biete Software

*****HEY!! Mirrorman of Stardom codes now also for your group intros on C-64! So call: 062/715673 in CH! (Stefan)

***2 Super Lettermaker** + ca. 30 Boot-Intromaker * auf 5 Disketten für den Amiga zum Preis von 30 DM (inkl. Disketten + Porto). Zu bestellen per Vorkasse bei:
* Unicorn-PD T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum *

Allerneueste Amiga-Soft!!! 2-3 Tage alt!! Wir haben alles!! Top Aktuell!! Porto für News-Liste!! Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

The Red Diamond!!! Die neueste Soft für alle Freaks only Amiga! 2-3 days old!! Auch bei Beginners!! Porto beilegen! Postfach 14, A-4973 St. Martin/Innkreis

Achtung! biete C-64 Three Stooges und Oxonian für je 30,-DM und Red Head für 40,-DM (ohne Porto). Tel. 040/6019588-Hamburg (Martin)!

Der Beste und schnellste Club für AMIGA-SOFT. 2-3 Tage old Games. Wir haben alles. Tom Tom Club, Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

AMIGA-SCHWEIZ Wir verkaufen allerneueste Amiga-Soft. Schnell und billig! Schreibt an. Trash, Postfach 24, CH-9016 St. Gallen

The Red Diamond!! Neueste Soft für Deinen AMIGA!! 2-3 days old!! Porto für Nes-Liste!! Auch Anfänger!! Postfach 14, A-4973 St. Martin/Innkreis

The MASC-Club für Amiga-Freaks!! Haben den allerneuesten Stuff!!! Porto für die News-Liste!! Echt brand-neue Sachen!! Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

SUPER-PD f. Atari ST m. Farbmonitor "ZIP" dig. Farbgrafik für Erwachsene mit 3500!! Farben. Je Disk 25 n. 10, ab 5 Stck n. 8,- incl. Disk + NNGeb. Ch. Kropp, Triftstr. 67, 1000 Berlin 65

AMIGA-AMIGA!! Schärfstes Futter für Deinen Comp!! Soft aus USA und ENGLAND! Brand-neu: Liste nur gegen Porto! Postfach 14, A-4973 St. Martin/Innkreis

Verkaufe für AMIGA 500 Originale mit Anl.: Defender of The Crown 30 DM; Textcraft 39 DM; Graphicraft 39 DM. Buch: A500 für Einsteiger 20 DM. Tel.: 04174/4309 (Andreas)

U.N.I.C.O.R.N. - Public-Domain Die neue, deutsche PD-Serie für den C-64 und den Amiga. Katalogdiskette anfordern (per Vorkasse): Katalog C-64: 2 DM (inkl. Disks + P) Katalog Amiga: 3 DM (inkl. Disks + P). T.H., Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

ST Biete Zak Mc Kracken Original und Waterloo Original je 45,- DM. Tel.: 07331/69284 (nach Alex fragen)

AMIGA-SOFT 2-3 days old!!! Haben allerneueste Games!! Top-Aktuell!! Porto für News-Liste!!! Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

Verk. Gridstart, Flight Path 757, Thai-Boxing, Las Vegas, Karting G.P. zusammen f. 35 DM Bobo, Exolon f. je 25 DM AMIGA Memory, Memory, Shootingstat, Backgammon u.a. (2 Disks) f. 15 DM Tel.: 0761/32303

Verkaufe Org. Hawkeye per Vorkasse (Scheck/Bar) für 60 DM (Porto übernehme ich!) Please call. 09942/1768 West-Germany Be fast!!!! * AMIGA * Auch Tausch!... + Anl. + Org.-Verpack.

Große Auswahl an C-64 + Amiga Programmen vorhanden. Liste gibt's gegen Einsendung von 5 DM bei: X-Ray, Postfach 118, 6260 Reiden, Schweiz! Unbedingt Computertyp angeben!!!

Panik vor Hausdurchsuchungen???? Warum nicht mal PD-Software???? ne C 64-Liste (mit z. Zt. ca. 500 PD-Disks) gibt's bei. Anton Brauchle, Alpenstr. 5, 8943 Babenhausen.

The Red Diamonds!!! AMIGA-SOFT!! Wir haben das was andere nur versprechen! Soft aus USA + England! Porto für Liste! Postfach 14, A-4973 St. Martin

Habe Top-Games für C-64, billig, schnell, diskret! Schreibt an: Stefan Benkert, Schloßstr.29, 8603 Rüslikon, Schweiz

Verkaufe für Atari XL Originalspiele und PD auf Cass. (ca. 100). Verkäufe für CPC 464 Software auf C. + D. sowie 100 Zeitungen. Listen gegen 1 DM bei: W. Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

Hot! Verkäufe Original Spiele, wie Double Dragon (30), Afterburner (20) und Original-Action-Cartridge (70) C-64 meldet Euch bei Michael Tel. 07905/602

Hello Freaks! Gebe tolle, neueste Midisoft, Spiele und Anwenderprss. zu Spottpreisen ab. Tausche aber auch! Listen bei Urs Waldvogel, Postbox 56, A-6027 Innsbruck! Hurry up!

Wanna buy an Amiga Intro??? Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400, Price: 50 DM You can also pay with new (legal) Scene-Stuff, Like Demos, on 20 Disks

AMIGA-MICROPROSE SOCCER!!! Verkäufe Microprose Soccer Original für nur 65,- 1 Monat alt. Torsten Vennemann, Straßburger Weg 70, 4400 Münster

Habe neueste Software für C-64 z.B. Hard'n Heavy, Grand Prix Circuit, Test Drive 2 usw. Bin an Tauschen und Verkaufen interessiert. Schreibt an Gerhard Schiechl, Haspingerstr. 17, 9900 Lienz-Austria Tel: 04852/48423

Verkaufe Original Yuppi's Revenge für 30 DM und Battletech für 50 DM -alle C-64- Schreibt an: Udo Strukelj, Am Großen Stück 20, 5980 Werdohl

C-64 Nun 16 discs die full letter-Demo-Intro-Designer für den Preis von 25 DM! Discs are gratis! Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11, bitte Vorkasse! 100% Antwort

C-64/Amiga! Verlangt entsprechende Softwareliste bei: X-Ray, Postfach, 6260 Reiden, Switzerland. Listen werden nur gegen Einsendung von 5 DM verschickt!

The Red Diamond!! Neueste Soft für Deinen Amiga!! (Porto für neueste Liste)!! 2-3 days old soft! Martin Huber, Postfach 14, A-4973 St. Martin/Innkreis

140000 Blocks mit PD bekommt Ihr bei: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Die kostenlose Liste erhaltet Ihr gegen 1 Leerdiskette und 1 DM Rückporto. Aktuelle Demos, Spiele, Diashows, Intro-, Demo- und Lettermaker, Intros, Packers und Digi-Sounds sind vorhanden. 100% Antwort!!!

Suchen fähige Assembler oder C-Programmierer!! Ch. Schulte, Brandhagen 8, 5768 Sundern 1

***** Kiss *** C-64 *** Swiss ***** For cool swapping dial 071/444954 (Angus) or 071/444819 (Goose) we're also searching new members!!! Call fast!

Strategiespiel Freak sucht Gleichgesinnte und Strategiespiele wie Kampfgruppe, Shiloh usw. für C-64. Angebote an Ingo Schumacher, Dorfstr. 20, 3101 Eicklingen

*****BRAINSTORM***** Amiga A new great group is born for contact write to: Ch. Schulte, Brandhagen 8, 5768 Sundern 1

I have ever the newest games!!! If you want this, then write me: Schuppi'89 * P.O BOX 1753 * 4600 Olten * SUISSE *

Europe search new members, coder, spreader and modem freaks!!! Contact: P.O.-Box 57262 (Amiga) and P.O.-Box 45277 (C-64) NoName-!!!

Verkaufe C-64 Originale: Ultima V, Bard's Tale III, ZakMcCracken. Höchstgebot erhält Zuschlag!!! Tel.: 07429/1735 (ab 14.00 Uhr) Bernd



Wir bieten Zuverlässigkeit, Sicherheit u. Aktualität. Amiga-Prgs. von anno 1986-1989. Es gibt nichts, was es nicht gibt. Was wollt ihr mehr? Antwort sofort! B. Dietz, Dorstenstr. 151, Herne 2

Schweiz - C64 - Schweiz- C64 Ich habe immer neuste Soft. Ruft mich an. Tel. 056/461994, bitte erst ab 16.45 Uhr anrufen.

Verkaufe *Spiele* für *IBM* und Compat. Larry II KQ4 SQ3 Gold Rush PQ2 KQ1 Flug-simulator, Digger, Skate or Die, Zak Mc Kraken, Golf, Defender of the Crown Tel. 019/151900 17-21 Uhr

Gratis! Ist's zwar nicht, aber super günstig! Orig. für ST (ywahh)!! Powerdrome 35!; Monsters 30; R-Type 35, Populous 40!!! Sega Control Stick 15! Tel. 0821/812830 (Simon verl.)

SpeedDOS Plus Floppybeschleuniger für alle C64/1541, mit Parallelkabel und schnellen Kopierprg., für 70 DM abzug. Auch Einbau! W. Krall, 5401 Kaltenengers, Tel.02630/7525

Amiga-Club wg. Bund aufgelöst bietet erstklassiges Angebot an Prgs tlw. mit Anl. u. Büchern von uralt - topaktuell. Antwort sofort! Kai Oliveras, Günnichfeldenerstr. 25, 4650 Gelsenkirchen

C64 SWITZERLAND C64 * Message* Softabos!! Billig, schnell (1 W. alt) zuverlässig!! 2 DM/Fr inkl. Disk! 0041(0)/17250473 or Postfach 59, Ch-8813 Horgen 3 Waldegg (100% Antw.)

Seka Source codes (Amiga) von Intros (Blitter, Vektorgrafiken, Sternennroutinen etc.) Habe auch Codes von ganzen Super Intros!!! Disk 10 DM (voll mit Codes) Tel: 02365/59829

*****ST-Skat Version 2.01***** Null * Null-OUV. * F & S/W Supergrafik viele Extras * Optionen Maern * * Reiztabelle * und vieles m. * 44 DM A. Ergüvenc, Hagenstr. 4, 5650 Solingen

Atari ST-Blitter-Rom-TOS V1.4 (neu) mit Tastatur-Reset, MOVE usw. Beschleunigt die Festplatte bis zu viermal. Für 100 DM abzugeben. Tel 02630/7525

Dream girls - pikantes deutsches Adventure, tolle Bilder, C64, 2 Disk, 29.95 + NN, Peep Show-Dia Show-19.95, Hot girls-19.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Sexmission-erotisch, frivoles Science-Fiction Adventure, Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, je Disk, Supergrafik, deutsch, C64, je 39.95, beide 59.95.

KINGS QUEST 4 Atari ST, PC u. A. kompletter Lösungsweg 230 Pkt. Für Atari ST mit Disc oder problem. Stellen. PC u. A. mit Zeichnung 20 DM Tel. 0231/750467

Originalsoftware für C64 zu verkaufen. Folgende: Echelon 25 DM; Jet 35 DM; Arcade Force 4 20 DM; Starpainter 35 DM; Extra Nr. 6 15 DM; Minicad 30 DM; + diverse v. Mükra F. 15 DM; Sorgenkind: Cavman UGH-LYMPICS (läuft nicht auf meinem C64) 20 DM Jens Miles, 07243/12526

Neue PD-Serie f. Atari ST -ZIP- Heiße Farbbilder in Topqualität!!! 2 Disk pro Monat /je Disk nur 10.50 + NNGeb. oder Abo. DM 18.- + NNGeb. nur erhältlich unter 030/4652611

Schon ab 1,80 DM bekommt man eine Doppeldisk, die nach eigenen Wünschen mit Software aus einem Angebot von mehreren Hundert Disketten bespielt ist. Im Angebot enthalten sind natürlich alle Disks aus dem Angebot von Digital Marketing und zusätzlich Software, die eben gerade fertiggestellt wurde. (1 Woche alt!) Jeder, der bei mir bisher was bestellt hat, hatte vorher nicht im Traum dran gedacht, daß es auf PD-Basis solche Top-Spiele gibt. Naja, und die Demos, Demo-Maker, Lettermaker, Digisounds usw. sind sowieso das Beste, was der C64 bietet. Es lohnt sich 100%/ig, 3.-DM einzusetzen und dafür 4 Diskettenseiten mit Kompletliste und Demos zu erhalten. Wo: J. D. Mallander, Aternweg 34A, 4290 Bocholt

Es gibt Dragon's Lair, Archipelagos, Blood Money, Bio Callange, Populous, Air Ball u.s.w. zu kaufen bei Action Boot, Sennhauser, Rogger, Reuttistr. 11, CH-9500 Wil SG, Tel. 073/234451 - Rufe zwischen 18.00 - 21.00 Uhr an. (Systeme nur Amiga), bis Bald

MAFIA ein spannendes Spiel rund um das Verbrechen...und das alles in Deutsch! Banküberfälle, Diebstähle, ... alle Methoden sind erlaubt!! nur 10 DM (Schein oder V-Scheck) an: Bunny Software, Jupiterstraße 2, 8522 Herzogenaurach

Biete allernueste Software für Amiga-500: z. B. Falcon, Joan d' Arc, Hollywood Poker Pro. Ruft mich an: 06353/1447 ab 14.00 Uhr

Send 3 DM 2 J. D. Mallander, Aternweg 34A, 4290 Bocholt, and you get 2 disks with a stuff-list and demos from 8'89! - The best of PD in german-y-in 2 days you will have a list!

MSX! Spiele und Anwenderprogramme zum Tiefpreis!!! (Originale, kein Tausch!) Noch Fragen? Kostenloses Info anfordern bei: T. Tehrl, Anglerstr. 25, 8 München 2

Verkaufe Soft für C-64 (Disk) 10 Disks = 10.-DM. Geld & Disks an: Kosta Tzimas, Renoistr. 16, 5300 Bonn 1 !! Schnelle & diskrete Lieferung!!!

***** Mini-Golf** für Amiga 16 ver. Courts bis 4 Spieler Speicherbarer Highscore. Vorkasse 25 DM o. per NN. 25 DM + Gebühr. M. Hahn, Buchenstr. 8, 7534 Birkenfeld 07231/481219

***** DUNGEON-MASTER ***** 14 neue Räume zum meistgekauften Spiel auf dem ST. Nur mit Originalprogramm lauffähig. Tel. 0041(0)55/424540 Schweiz Preis 30.-Sfr.

***** Biete neuste Games** für den C64 auf Disk an!! Tel.: A-07435/4250***

Verkaufe GEOS für 2.-DM, verkaufe neuste PD-Soft für 2,50 je Disk. Habe Demos, Digisounds und Anwenderprogramme. Tausche auch neuste Games auf C-64 und auf Amiga!!! Call: 06232/94731

PD-Software, Demos, Intro-Maker, Dia-Shows, Digisounds besser als auf'm Amiga. Habe alle Disks von Digital Marketing und sonstigen Anbietern in der BRD. Doppeldisk ab 1,80 DM!4 Disketten Info gegen 3 DM bei J.D. Mallander, Aternweg 34A, 4290 Bocholt

Wer sucht die neueste Software für C64, nur Disk. Schreibt an: Meng Hansi, Unionstr. 13, 4616 Marchtrenk, Austria, No looser!! oder: 07243/26706

Atari ST Originale Police Quest 3, Time Scanner und viele andere. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bergmann, Josef-Schmidstr. 5, 1000 Berlin 44

EROTIKA außergewöhnl. Adventure C64 aufregende Bilder, deutsch, 3 Disks, 29.95, Erotika II - 19.95, beide 39.95 + NN., H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Infos anfordern!

Verkaufe C-64 Softw. z. B. Hard'n Heary, The Deep, Test Drive II u.a. Liste gegen 1 DM Rückporto bei A. Kiewer, Schulweg 28, 2879 Neerstedt, P.S. Tausche auch Games

Verkaufe: PC-Engine Spiele, z. B. R-Type I, R-Type II, Dragon Spirit, Space Harrier und 6 weitere Spiele. Tel.: 04521/1041 (Andreas)

*****ST-Skat Version 2.01***** Null * Null-OUV. * F & S/W * exzellente Grafik * zahlreiche Sonderfunkt. * * * Gemori-orientiert * Mausgest. * 44 DM A. Ergüvenc, Hagenstr. 4, 5650 Solingen

AMIGA + C-64!! Biete neueste Software: TAT, Postfach 2, A-4611 Buchkirchen!! NEV, Billigst & vor allem Erledigung innerhalb von 24(!) Stunden ...Gratisliste... auch Tausch. See ye

BUNNY JAGO - die schönsten Mädchen, Emanuelle - Auf den Pfad der Lust, deutsch, C64, Supergrafik, je 2 Disk, je 39.95 beide 59.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröderstr. 7, 3000 Hannover 61, Infos

C-64*Holland***C-64!!!!** Wir verkaufen neue und alte Software! Sehr billig!!! Fragt die kostenlose Liste an, bei: Tyree, Vuurdorstr. 42, 0171 XK, Vaassen, Holland!! (Nur Disk).

Verkaufe Manager 89/90 für den C-64. Werden Sie Meister oder gewinnen Sie den UEFA- und DFB Pokal. Schickt 10 DM + Disk und 3 DM Porto. A. Weber, Postfach 2331, 5450 Neuwied 1

Verk. ORIG. (D/K) z. B. Space Ace, Iball 2, Arkanoïd 2, Trantor:5 D. Becker, Joys., Leerdisks, Hefte.....Liste 2 DM in Briefm. Tel. 0431/79861 Hell, Birkenweg 9B, 2300 Klausdorf/Schw.

STOP!! Wir bieten Software on C-64 & Amiga *billig*: TAT, Postbox2, A-4611 Buchkirchen! Bester Service, günstige Preise und Erledigung in 24 Stunden! * * *Gratisliste* * OK?

Billigste Disketten der Schweiz mit 5 Jahre Garantie. Lieferung folgt noch am gleichen Tag. Markendisks und NO Name 3,5": ab Fr. 1.60. Bei größerer Stückzahl Mengenrabatt. Nur Top-Qualität. Tel. 0041/01/7253367

X-LARGE! Neueste C-64 Software zu verkaufen. Write to: Postfach 333, 9021 Klagenfurt, Austria

Pool of Radiance (C-64) Biete Character-Disk mit unbesiegbaren Char's! 10 DM + Disk + RP an: H. Riefenstahl, Essener Str. 47, 4320 Hattingen 16

CLI-Kurs auf Disk (57K Textlänge) Erklärung aller CLI-Befehle. Icons und 6 neue CLI-Befehle mitgeliefert. Disk + NN: 25.- J. Fischer, Daxenbergerstr. 1, 8000 München 70

*****AMIGA***** Neueste Amiga-Software zu verkaufen. Write to: Box 333, 9021 Klagenfurt, Austria, 100% Antwort

PD-Software für PC's jede Diskette 3.- PD-Liste 2.- oder Disk 3.- in Briefmarken. Tausche auch 1:1. Schreibt an: Marco Forestier, Am Mittelweg 18, 6500 Mainz 21

Biete massig Orig.-Soft (C-64 DisK.) Pool of Rad, BT1-3, Wasteland, Ultima 4 + 5, Armatlye, R-Type, TP2, Deathlord usw. insg. über 30! Tel: 02324/40740

Billig! Verkaufe billig neuste Amiga-Soft. Call 030/3246847 (19 - 22 Uhr)

Verkaufe und tausche PD-Soft. Fish bis 225! Außerdem Originale und Bücher. Liste für 1.- bei: M Sauer, Postfach 1702, 4690 Herne 1 Nur Amiga

Verkaufe Murder on the atlantic neu und originalverpackt für 20.-DM. C64/128 Diskette!!! Solange der Vorrat reicht. Tel.: 0721/558455

ORIGINALVERPACKTES *Testdrive Spiel* sucht einen neuen Inhaber für 20 DM. Wer Interesse dran hat, heißt folgende Nummer: 02330/72934 (C64/Disk Version)

VERKAUFE AMIGA ORIGINALE: z.B. Blood Money 50 DM, Grand Monster Slam 50 DM, R-Type 45 DM, LED Storm 40 DM und Bundesliga Man. 30 DM. Für C64: Jet 2.0 70 DM. Schreibt an: Uwe Dickhagen, Wilhelmstr. 3, 5880 Lüdenscheid, BRD

Die neueste Software gibt es bei: ***Postfach 740, A-6850 Dornbirn***

Der einmalige PD-Service: Für 7 DM eine Disk aus Z.Z. (8.7) 480 Prg. zusammenstellen!! Info gegen 1.- DM Rückporto beim PD-Center, Gartenstr. 3, 6180 Gräfenhausen * C-64 * C-64 *

Verkaufe Original-Kassetten C-64 (Gryzor, Skate or Die, Road Runner, California-Games, Super-Cykle) Stückpreis 20.-DM. Michael Geißler, Hauptstr. 54, 4358 Haltern 7, Tel. 02364/5900

Verk. Amiga-Games (Originale) Larry I, Football Manger II gegen Höchstgebot. Tel 07429/1735

***** Amiga *** C-64 ***** We have only newest stuff! Call: 0214/78588 (Romann)

CH *AMIGA * IBM * CH * Gamesz.B. Speedball, Falcon. Liste bei: R. Schilliger, Büttenering 3 (IBM) T Allina, Oberseeburggrain 1 (AMIGA), 6006 Luzern, nur Vorkasse! Billige Preise!

Verk-Original-Amiga-Prg: Leaderboard-Leben + Sterben Lassen + Elite + Paranoia-Complex + Art-Of-Chess + Tracker + May -Day-Squad + Calif.-Games + Aunt-Arctic-Adventures + Roadwar-2000 + Wallstreet-Wizzard + Ports-Of-Call + Sword-Of-Sadan + Fugger-u.v.a. mehr Tel. 07125-8544

Spectrum-Originale * Über 20 Programme * Preisgünstig * z. B. Tiger Road, Led Storm * Info: Arnd Schröder, Wismarer Str. 16, D-3330 Helmstedt (kostenlos) oder Tel. 05351/7330 (nur Mo + Do 19-20 Uhr)

***** Mini-Golf** für Amiga 16 ver. Courts bis 4 Spieler Speicherbarer Highscore Vorkasse 25 DM o. per NN. 25 DM + Gebühr M. Hahn, Buchenstr. 8, 7534 Birkenfeld 07231/481219

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

- * Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!
- * Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!
- * Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd“ werden nicht veröffentlicht.

- * Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.
- * Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

AMIGA AMIGA TOM Tom Club bietet neuste Soft für Euch!! Leegt eventuell Rückporto bei!!! Postfach 3, A-4971 Auroldmünster

Hi C64 Freaks ob die altmodische Datensette oder die Turbo-schnelle Floppy, wir haben für jeden Games. Printet an: Sascha Michel, Arenberger Str. 46, D-5417 Urbar

*****C-64 Disk***** Verkaufe Original May-day Squad mit Verpackung + Anleitung!!! Call: 07032/23030 (Sascha)!! nach 17 Uhr. Habe auch andere Top Games

The hottest stuff on Amiga: Fugger, Running man, Populous, Grand Prix, Circuit usw. Liste unter PZA, Postfach 2108, 3560 Wallau, BRD P.S.: Top günstig

Verk. billigst Software! Write to: DRL-Soft, Behaimweg 7, 4193 Kranenburg, Write fast

AMIGA * AMIGA * The Red Diamond hat die neueste Soft!!!! 2-3 Tage alt! Wenn's geht Porto bellegen!! OK! Bis dann!! Postfach 14, A-4973 St. Martin/Innkreis

Deutsche Amiga-Anleitungen; keine Raubkopien: Sonix, Elite, Seka, Dpaint3, WB 1.3, Dragons Lair, Pagesetter, Falcon, Populous, Videoscape, Pawn, Skulpt,... Info: 1 DM an: F. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen

Stop Abo's! Lowest prices! Interested? Write fast! To: F. D. S. Postbox 107, A-4614 Marchtrenk - Also beginners!!! We search for cool members.... only C-64

*****CH***AMIGA***CH***AMIGA*** Verkaufe billige, neue Software. Liste anfordern bei: Pascal Christinger, Hauptstr. 3, 9424 Rheineck, Schweiz

AMIGA-SOFT** Wir haben immer neueste Sachen! 2 - 3 days old!! Wir suchen einen Handy-Scanner für Amiga! Bis 400 DM.-MGSC Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

Verkaufen Software neue und alte Games: Call Holger 06353/1592 oder 06353/1652 Oliver (ab 14 Uhr) only Amiga!

Das PD-Haus (C-64/C-128/IBM), bietet umfangreiche PD-Soft an. Liste gegen 1,-DM Rückporto. Nur Vorkasse! Das PD-Haus, Schloßgasse 11, 6108 Weiterstadt-Gräfenhausen. Alles günstig!!!!

Marble Madness, Netherworld, N Mansell, Bad Cat, Pink Panther, Space Ranger für je 25 DM! Challenger Phalanx = 15 DM alle mit Anleitung. + w. m. Orig. verpackt. Tel. 0761/32303

Super-PD-Disk, Amiga, 15 Spitzenpr. z. B. Virus X, ASDG-Ram, DME, Turbocopy, Conman, usw. BRD-Anleitungen, Disk 5 DM + 5 DM Versand, Vorkasse, T. Bleich, Röthelteich 11, 5828 Ept. 14

Intro Maker für Amiga zu verkaufen. Habe auch neueste Amiga Software! Tel. 0221/3602420 ab 18.00 Uhr

Verk. Orig. Dragons Lair, UMS, Galileo, Superbase, Apperentice, Animation, Pixmate, True Basic-Util., Interchange, evtl. Tausch gegen Amiga Monitor + Zusatzzahlung, Christian 09162/555

Verk. Orig. Guild of Thieves /C-64 für DM 30,- od. tausche es gegen die Amiga-Version, nur Original!!! Lösung vorhanden! Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Wir bieten Zuverlässigkeit, Sicherheit u. Aktualität! Alles vorhanden von 1986-1989 Spiel u. Anwendung tlw. mit Anl. zu Schleuderpreisen. Gesamtliste kostenlos. B. Dietz, Dorstenstr. 151, Herne 2

Wir garantieren Euch nicht nur das "allerneuste". Neben unserer Riesenauswahl an Prgs., Manuals und Büchern gibt's einen Superservice dazu. Z. Logir, Brückenstr. 46, 4630 Bochum 1

Verkaufe Amiga-Originale: z. B. Double Dragon, Pacmania, Thunderblade, Sword of Sodan, Zak McKracken, Emmanuelle; pro Spiel 35-55 DM. Tel. 08709/2297 (ab 14 Uhr)

Sexy Picture Show für Amiga! 10er Paket gegen Altersnachweis und 50,-DM Vorkasse zu erhalten bei: J. Kanzmeier, Postfach 110372, 2800 Bremen

16 Disketten voll PD-Soft für nur 20,- DM (160 ös. Schilling/20 SFr)!! Geld an: Achim Ginterblum, Einsteinstr. 30, 5440 Mayen (C-64)

EROTIKA -außergewöhnl. Adventure, C64, deutsch, aufregende Bilder, 3 Disk, 29.95, EROTIKA-II- 19.95, beide 39.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Infos anfordern.

Verkaufe Elite orig.verpackt mit dt. Anleitung für 50 DM oder Tausch gegen Lords of the rising sun. Michel Mohrmann, Böhmeweg 11, 3032 Dorfmark.

Hi New Amiga-Freaks, habe Programme geschrieben zur Erklärung des Amiga Basics. Kleinere Beispielprogramme mit Anleitung u. Erklärung. Schickt 10 DM (inklusive Disk u. Rückporto) an: Ralf Niklaus, Amselw. 18, 7454 Bodelshausen

Verk. Original Games z. B. für C-64 (Ircus Games, Andy Capp, Tetris, Flunky and Yogi Bear. Für Amiga Gold Rush und Crazy Cars 2. Ruft mich an: 02862/2542 (Markus)!!!

Amiga-Orig.: Virus 30,-; Out-Run 32,-; Pac-Mania 32,-; Starglider 2 38,-; Ice-Ball 13,-; Leaderboard 25,-; Floppy-Speeder 10,- *1010 Floppy 3,5" nur 220,-*SEGA-Mod.* 06622/2988 ab 18 h

Die besten Amiga-Demos von bekannten Gruppen auf einer Disk (laufend mit 1/2 od. 1 Megabyte) Schicke uns Fr. 5 für 1 Disk + Porto: P.O. Box 2, 4148 Pfliffingen, Schweiz

Verkaufe einige Original Games mit Anleitung, z. B. Colossus Chess, Monty, Wonderboy, Wizball u.s.w. Suche Defender of the crown für C128D, und weitere gute Games Tel. 07623/47117

C-64er Sounds auf Musikkassetten! Wir überspielen Ihre Sounds auf Kassette. Oder Sounds direkt aus unserem Angebot. Bitte Liste anfordern, Rainer Hamm, Rheinstr. 31, 7631 Meilßenheim 1

Amiga: Verkaufe ca. 65 Instrumente auf 8 Disketten. Alles Samples von guten Geräten, z. B. (M1, DX7, D50, EPS) Tel. 030/6122316

!!!ORIGINALE FÜR ATARI-ST ZUM HALBEN PREIS!!! Bobo 27.90, Choper X 19.00, Goldrunner 21.50, Action Service 29.90, Sidewalk 29.50, Datamat 49.50, Deep Space 19.50, Twist 62.50, Profi-Printer (F) 39.00, 1st Address 95.50, Powderrome 32.50, Moebius 39.50, Word Perfect 4,1... ca. 200 Programme vorhanden! Liste anfordern, Ruf 04191/4320

C-64 greatest PD-Software Angebot!! 10 Disks voll mit PD-Software gegen Einsendung von 25 DM!!! Rolosoft, Ostermerweg 49, 8151 AT Lemelerveeld, Holland

Wir verkaufen den neuesten C64 und Amiga Stuff (nicht älter als 2 Tage). 10 Disks C64 = 20 DM; Amiga = 25 DM. Schickt an: Ikari, Postfach 1212, 7772 Oberuhldingen, 100% Antwort

**** TEX - THE EXPLOITED **** The newest stuff is just good enough! Call me or fuck you: A-(0)557439938 (Leech): Only Amiga! TEX-Postfach 16, 6921 Kennelbach -A

C-64! C-64! C-64! Biete! Biete! Biete! Biete Software für den C-64. Liste anfordern für 1 DM. Roland Papanda, Otto-Grün-Str. 7, 6450 Hanau.

Verkaufe PD-Soft!!! Pro Disk 1 DM! Send pro disk: 1 DM + Disk + Porto !!!! Jürgen Deussen, Kröverstr. 18, 5000 Köln 51!!! For Inros and Logos tool!!

Verkaufe Soft für C-64(disk). Habe Games wie: Hostages, Fish usw. 10 Disks = 10 DM. Schickt Disks und Geld an: Daniel Fahl, Karl-Leich-Str. 18, 4630 Bochum 1

An alle Amiga User!!! PD-Soft Fish-Kickstart-HCS usw. 5,25 Disk 1,20 DM, 3,5 Disk 2,50 DM, Hardware RAM-Erweiterung Stk. 239,-DM für A500 Telefon 02362/64791 oder Postfach 210229, 4270 Dorsten

Habe Super-Soft für Amiga : Call 08221/31685 the best is (15-20h)

BERLIN - BERLIN

Spiele-Hits für C-64, PC/AT, AMIGA

Jetzt gibt es eine neue Riesenauswahl in BERLIN!

Einfach mal vorbeischaun
im Mükra Ladengeschäft oder anrufen unter
030-752 91 50/60

Telefonische Bestellung: 030-752 91 50/60. Versand nur per Nachnahme plus 6,- DM Versandkosten. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

mükra DATEN-TECHNIK
Schöneberger Str. 5 (Berlinicke Platz) 1 Berlin 42 (Tempelhof) ☎ 030-752 91 50/60
Öffnungszeiten: Mo-Fr: 10-18 Uhr Sa.: 10-13 Uhr

Wir haben ständig preiswerte Neuheiten am Lager!

Nürnberger Public Domain Studio
Humboldtstr.141 im CCC.8500 Nürnberg 40
Tel.: 0911/45 77 54 Fax: 0911/446 72 79

ATARI ST

Backlash dt.....	49.90	King's Quest 4.....	49.90
Bad Cat.....	39.90	King's Quest Triple.....	69.90
Bard's Tale 1 dt.....	39.90	Leaderboard.....	29.90
Blueberry.....	55.90	Little Computer People.....	29.90
Boulderdash Constr.Kit.....	19.90	Manhunter NY.....	69.90
Championship Wrestling.....	29.90	Operation Neptune.....	59.90
Deep Space.....	29.90	Sky Fighter.....	29.90
Diablo.....	29.90	Spy versus Spy.....	19.90
Down at the Trolls.....	39.90	Tasstimes in Tonetown.....	29.90
Electronic Pool.....	29.90	Thunderblade.....	45.90
Fugger 49.90 Golden Path.....	29.90	Winterolympia'd'88.....	29.90
Hollywood Poker dt.....	29.90	World greatest Epyx.....	29.90

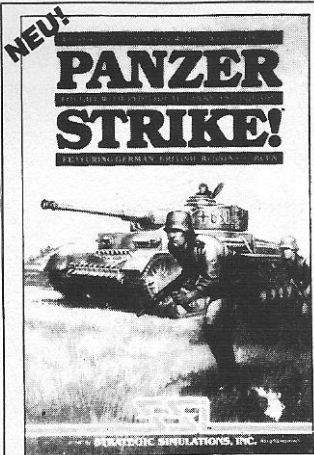
AMIGA

20000 Meilen u.d.Meer.....	49.90	Mindfighter.....	29.90
African Raiders.....	49.90	Mind Forever.....	79.90
Afterburner.....	59.90	Motor Massacre.....	49.90
American Icehockey.....	59.90	Pioneer Plague.....	59.90
Ball Raider.....	39.90	Roachwars.....	49.90
Colossus Chess 10.0.....	69.90	Roger Rabbit.....	55.90
Crazy Cars.....	59.90	Sargon 3 Chess.....	49.90
Deep Space.....	69.90	Skyblaster.....	25.90
Drum Studio.....	25.90	Skyfox 2.....	59.90
Enchanter.....	69.90	Speed Ball.....	69.90
Gnome Ranger.....	39.90	Starways.....	39.90
Hardball.....	59.90	Strip Poker 2.....	25.90
Hollywood Poker.....	25.90	Superback.....	139.90
Hunt for Red October.....	49.90	Thexder.....	49.90
Hybris.....	49.90	Thunderblade.....	55.90
Interceptor.....	59.90	Toitaka.....	25.90
The Jungle Book dt.....	59.90	Tom und Jerry.....	59.90
Kwasimodo.....	25.90	Wanted.....	49.90

Gratis PD + Software Info anfordern !!

DISKETTEN
3,5" 2DD 10 Stück 17,90
5,25" 2DD 10 Stück 6,90

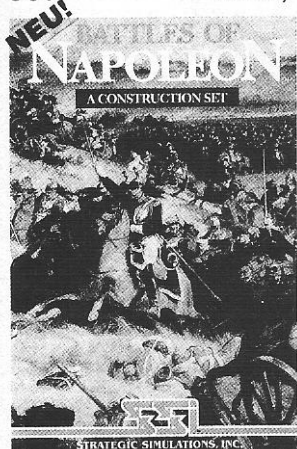
Versandkosten: Nachnahme DM 6,- Vorkasse DM 3,-



Taktische Gefechtssimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika.

Deutsches Handbuch

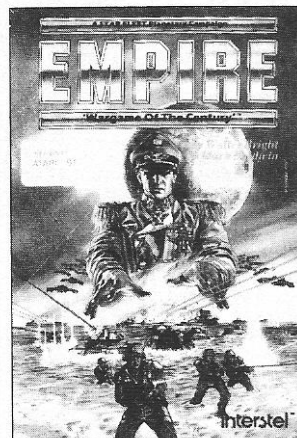
C64 DM 99,-



Taktische Gefechtssimulation 1805-1830 Topografische Geländearstellung, 4 Szenarien WATERLOO, AUERSTADT, BORDINO und QUATRE BAS. Szenariogenerator mit Karteneditor. Alle Parameter veränderbar. 260 vordelierte Einheiten Typen. 1-2 Spieler Spieldauer ca. 10 Stunden.

DEUTSCHES HANDBUCH C-64-Diskette DM 99,-

Ab Lager lieferbar



Für 1-3 Spieler, Szenario-Generator Deutsches Handbuch für Amiga, Atari ST und IBM 6000 Spielfelder DM 99,-

Alle Spiele ab Lager lieferbar. Farbkatalog gegen 1,- DM in Briefmarken!

THOMAS MÜLLER COMPUTER-SERVICE

Postfach 2526, 7600 Offenburg
Telefon 0781/76921

Biete 4 doppelseitige Disketten mit Erotikprogrammen für Atari ST (1MB) für nur 20,- DM inkl. Versandkosten. Schein an: Jörg Drescher, "Paket S1", Lütjenburger-Str 69, 2300 Kiel 14

Wir verkaufen und tauschen neuste C-64 Games!!! Ab 1 Woche alt!!! Interessiert??? Dann quäl einen Stift und schreib schnell an: Magic Soft, Postfach 2263, 4840 Rheda-WD!!! Auch Abos!

Hast Du Probleme mit Englisch oder Latein? Dann ruf mal an, wir haben den Amok-Vokabeltrainer! Komplettes laona Nova Vokabular auf der Data-Disk! C-64/Oliver/Amok 02405/15676

Super AMIGA-Software! Spielhallen - Hits, Fußball-Manger, Dia-Shows u.a. Software, die Spaß macht. Info bei: AL, Bahnstraße 11, 4100 Duisburg 11, Greifen Sie zu! Es lohnt sich!

AMIGA ORIGINALSOFTWARE: Sub Battle, Battlehawks, Football Manger 1 + 2, Giganoid, Winter Olympiad 88, Empire, Oil Imperium, Ports of Call, Silent Service: Tel. 0521/411764 ab 18 Uhr

Wir haben immer die neuste C64 und Amiga Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien

Super-Sex, Bordello 1-26, TFT Nudes Party Games, die Fickinger, pro Disk 20 DM, 5-80, 15-150 DM, alle 250 DM -Amiga- P. Thieme, Triftweg 14, 3100 Celle

Neuste C64 Software! Eine Disk randvoll mit neuen Spielen nur 5 DM (Spieler wählbar) ältere Sp. nur 3 DM Info oder Disks mit Rückporto an E. Refeld, Burgstr. 10, 7762 Bodmann

Amiga-Perestrojka! Nicht nur für Russen! Immer aktuell auch USA!! 5 Disk = 10DM + Disk! Oder sende Deinen Stoff und bekommst meinen (Max. 2-3 Tage alt) Wo? Hier in Bayern und Not UDSSR: Rablstr. 12/213, D8000 MCHN 80

Handballcoach (Original), mit Meisterschaft und Pokal zu verkaufen für 15 DM + Porto. Ralf Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

Hot stuff on C64 Call 02722/69922. Only stuff under 3 days.

Verk. meine bespielten C64 Disketten (Stück 2 DM) oder tausche gegen Amiga Disks. Verk. auch MPS 801. Liste gegen Rückporto. Michael Engel, Postfach 2092, 4709 Bergkamen

AMIGA-SOFTWARE * AMIGA-SOFTWARE * AMIGA The U. Warrior sucht und verkauft neuste Soft. Auch Ausland! Nur das Neueste. Schnell!!!! Adresse: G. Rader, Delugstr. 12, 1190 Wien Austria! Tel: 0222/322337

Verk. für ATARI 520 ST Folg. Originale Silent Service, Carrier Command, Star Trek, Gauntlet II je 30 DM Ninja Miss., Super Huey, Overlander je 25 DM Floppy SF 354 50 DM. Tel. 07258/1645 ab 18.00 Uhr. Suche Tauschpartner 100% Antwort

Schreibe super Intros in Assembler (AMIGA): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400. Info-Disk gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag

*****PC-Spielebox***** Nur Originale! Hillsfar, Bardstale II, Corruption, Offshore Warrior, Pool of Radiance, Impossible Mission II, Police Quest, Mewilo, Prophecy, Winterolymp. 88, 06021/75296, 300,-DM

Großer AMIGA-Club wg. Bund aufgelöst! Alles, was das Herz begehrt, ist bei uns zünftig: Prgs., Anl., Bücher -natürlich topaktuell. Antwort u. Liste in O, nix! S. Engels, Brückstr. 56, Bochum 1

Amiga Amiga Amiga!!! Habe neue Amiga und C-64 Soft. Schreibt an: Ralf Berg, Postfach 58290, Eltville am Rhein. (Auch Anfänger + Harrys)

Latest Amiga-Sources got from Modem one Disk costs 4,-DM inkl. Disk!!! Send some money to: Tilman Streng, Lofotenstr. 34a, 2000 Hamburg 73. Ich tausche auch, aber No Lammers!!!

Verkaufe C-64 Games z.B.: Red October, 1943., Echelon, Fugger, B24, Apollo 18, Star Wars: Ulf Schmedemann, Lankauweg 31, 2410 Mölln, Tel. 04542/89651, 15-20 Uhr/Disk, habe auch Kasette.

AMIGA SUPER-PD! Habe Sources, Intros Megademos, Cube-Demos, Sound Tracker, Game Music Creator, Viruskiller, FarbDemo, PD-Spiele, Cruncher! Alles bei Chris: 02502/304, AMIGA!

Dream Girls - pikantes deutsches Adventure, super Grafik, C64, 2 Disk 25,55, Miss Wahl -Deutschland 29,95 + NN, Hot Girls - Dia Show 19,95 + NN, H. Schmidt, Louise-Schröder Str. 7, 3000 Hannover 61

ORIGINALE C64 Disk: Vampires EMPIRE (20 DM) Tape: J. Of Darkness (15DM), Antrid (10DM), Red Max (6DM), Vampire (5DM), Aliens (15DM), Mad Nurse (4DM), Basil (12DM), Redhawk (10DM) Tel. 04451/2320

JII-ST--JII-ST--JII-ST--JII-ST- Verkäufe billig, wegen Systemwechsel meine 3,5 Zoll Leerdisketten für nur 2,-DM pro Stück. Ruft an! Tel.: 0261/21433 (100 % Virenfrei/2DD)

AMIGA-SOFT!! 2-3 days old!!! The Red Diamond -We have it- Schreibt uns!! Wenn's geht mit Rückporto!! Postfach 14, A-4973 St. Martin/Innkreis

--C64 Mammut-PD-Bibliothek-- über 450 Disk! Verteile PD zum ehrlichen Selbstkostenpreis! Erstaunt? Gratis-Infofolie anfordern!!! G. Steinle, Beethovenstr. 1, 8943 Babenhausen

Sexmission -erotisch freches Science-Fiction Adventure, Fantasy, Girl-Adventure Ihrer Träume, je 2 Disk, C64, deutsch, tolle Grafik, je 39,95 + NN, beide nur 59,95 DM + NN H. Schmidt, Louise-Schröder Str. 7, 3000 Hannover 61

Hey ST-Freaks! Habe Kings Quest 1-3 und Guild of Thieves (Originale) zu verkaufen! Preis n. V.!! Meldet Euch von 18-21 Uhr unter: Tel.: 04152/24231 Verlangt Henning!!! Bis dann!!

Verkaufe Orig. Spiele für Amiga 500, Hostages 45 DM; Ninja Mission 25 DM. Verk. für Sega Masters System: Kenseiden 45 DM; Kung Fu Kid 25 DM. Tel. 08666/1796 (Christian)

Habe neuste Amiga Spiele, auch Anwendungsprogramme. Ruft an unter 0202/763731 (öfters versuchen) DANKE!

Leute, vergeßt das Raubkopieren!! PD gibt's umsonst! Habe schon über 450 Disks nur f. C64! Auch Tausch! Gratis-Infofolie an!!! G. Steinle, Beethovenstr. 1, 8943 Babenhausen! PD forever!

AUSTRIA C-64 AUSTRIA Verkäufe 50 Disks zu 800 S = 115 DM 100 Disks zu 1600 S = 230 DM Disks natürlich von mir: Meng Hansi, Unionstr. 13, 4614 Marchtrenk AUSTRIA!!

ACRO-SOFT Immer die allerneuste PD-Soft (Demos, Anwender...). Je Disk 4 DM + DM Porto. 10 Disks nur 35 DM + 4 DM. Nur Vorkasse. 1. Disk: 3 DM!!! * Douloumis, Eschenbachstr. 62, 67 Ludwigshafen

Verkaufe C-64-PD! Guter Service zu guten Preisen! Fordert unsere Liste an; bei Florian Keßler, Buchloer Straße 3, C-8910 Landsberg am Lech

Super Game-ABO! Jede Woche ca. 6 Disks mit hottest Stuff!!! Direkt aus Holland!!! Jede Disk nur 2 DM in ABO Contact: ICEMAN, Postf. 82, A-8054 Graz, Austria

Verkaufe Originaldisks C64 : Hostages, Maday Squad, Tunning Man für je 40 DM und Cass. Field of Fire für 20 DM. Alle drei Disks für 110 DM zwecks Systemwechsel. Tel. 09003/585

C-64: Neuste Originale zu vergeben! Verkäufe, suche und tausche neuste Originale (ca. 2 Tage alt) für 20-25 DM. Ruf mich noch heute an. Tel. 0041/041/55 30 42

Verkaufe 9 Nintendo Module für nur 300 DM: Rad Racer, RC Pro AM, SMB I u. II, Goonies, Zeldia I u. II, Castlevania. Gradius. Tel. 06261/15095

Habe Sie... die Software, die Du für Deinen Amiga suchst. Anwender der Spitzenklasse, sowie absolute News. Call Swiss Memory: 082'3'91'43

******* ATARI ST ******* Suchst Du neuste Soft für den ST? Wenn ja, schreib uns: A. Burri, Waldmatstr. 9a, 8135 Langnau A.A. (CH) ***** 100 % Antwort *****

Atari ST-Originale Oids., Black Lamp; Shadogate je 20 DM plus Porto o. Tausch, Tel. 0221/6801897

Das gibt's nur bei uns! Die allerneuste Amiga-Soft zum Spitzenpreis! HEADWAVE, Postfach 30, CH-9524 Zuzwil Schweiz! 100 % Antwort! Tausche auch Intros/Demos und gute PD-Soft!!!!

AMIGA FREAKS! ACHTUNG! Neuste Software zu verkaufen!! Auch günstige Monatsabos!! Write to: Postfach 333, 9021 Klagenfurt Austria

Schweiz * C-64 * C-64 * Schweiz Immer neuste Soft vorhanden! viele heiße Games! Ruf noch heute an! Tel: (0041) 041/55'30'42

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt

Verkaufe Sega Konsole und Sega bzw. Nintendo Module. Auch einzeln und Tausch. Biete an (R-Type, Y's, Meraile Warriors usw.) 0431/641670

Sell'n swap latest Seka-Sources!! Richy Contactadress: Tilman Streng, Lofotenstr. 34a, 2000 Hamburg 73 *AMIGA*

Verkaufe Top Software für C-64 (nur Disks). Habe Games wie: Kaiser I o II, Fugger, Vermeer, Red October, Hans E... Fordert Liste: Sven Sauer, Eugen-Dengel-Str. 3, 6200 Wiesbaden. R.Porto beil.

AMIGA-SOFT für alle!! Neueste Games -endlich- 2-3 Tage old Games. 100%ig. Porto beilegen. Postfach 14, A-4973 St. Martin

TOP-SOFT! Suche PD-Soft Swapper verkaufe für C64: Led-Storm (20,-) und Hard'n'Heavy (20,-)!! Beides voll funktionsfähig!! 05254/4345! Beide zusammen 37,-DM!

AMIGA * Switzerland * AMIGA Wir sind die einzigen in der CH, die die Soft 2 Tage nach Crack-Datum!! erhalten! Per Modem geht alles! Call bis 18.30: 062/263528 (Massimo verl.)

Hallo IBM-User, oder die es werden wollen! PD-Spiele und mehr! Info gegen 2,-DM in Briefmarken an: FIS-Soft, Postfach 22 61, D-2970 Emden. Das müßt Ihr einfach haben!

Verkaufe billig Original Bard's Tale 3, Fob. of the Y., Star Texter, Footb. Manager 2, Gary Lineker Soccer und C64, 1541, MPS 802 0 viel Zubehör. Auch einzeln! Tel. 06196/83104 Thorsten

Biete PD-Software für den C64. 10 Disks voll mit Intromaker, Demo's, Lettermaker usw. 10 Disks 10 DM (+ Disks), 20 DM (inkl. Disks). (Bitte noch 5,-DM dazulegen für Porto u. Verpackungsgr.) an: S. Fabian, Schefferweg 3, 1000 Berlin 46

We've got the power! the beastie boys are still alive! Contact the last real BB-member at The Beastie Boys, P.O. Box 56063, 46 Dortmund 30, West Germany. A legend continues!

***** AMIGA-PD ***** Habe jede Menge Sources, Intros, Demos, Soundtracker, ST-Song-Disks, ST-Instruments, Intro- und Lettermaker, Samples, PD-Games, (Link-) Virenkiller... 04402/71102

Biete Original Software für den C64. Waterpolo (15,-), Die Urkunde (15,-), Superskills (15,-), Matchday 2 (15,-), Silce-Hockey (15,-), Footb. Manager 2 (20,-) E. H. Intern. Soccer (20,-) alles + Porto u. Verp. (5,-) Tel: 030/7755703 von 17.00 - 20.00 Uhr (Sven)

Amiga + C64 Biete C64 Games. Tausche u. biete Amiga Software, z. B. Kaiser 2 usw. Angebote an: E. Hajra, Körnerstr. 74, 5800 Hagen 1. Rückporto beilegen.

Nürnberger Public Domain Studio

Humboldtstr. 141 im CCC, 8500 Nürnberg 40
Tel.: 0911/45 77 54 Fax: 0911/446 72 79

C-64 Cassetten

10 Great Games1 ... 14,50	Deactivators..... 9,90	Microprose Soccer.. 35,90
A.C.E. 2 25,90	Doc the Destroyer .. 15,90	Mini Office 2..... 25,90
ACE 2088 13,90	Elite Collection 45,90	Moby Dick 9,90
Adv. o. Basild 19,90	Enduro Racer 25,90	Panic 64..... 9,90
Aliens US..... 25,90	Equinox..... 15,90	Romulus..... 9,90
Alleykat..... 19,90	Football Manager 2 35,90	Saboteur..... 15,90
Bangkok Knights..... 9,90	Four great Games.. 15,90	Sanxion..... 15,90
Bard's Tale 1..... 9,50	Frogger 64..... 15,90	Scramble..... 9,90
Bismarck..... 25,90	Fruity..... 9,90	Skate Rock 9,90
Bomb Jack 1..... 19,90	Gery the Gem..... 9,90	Softaid..... 14,90
Bomb Jack 2..... 9,90	Gunship..... 45,90	Space Doubt 13,90
Bombuzal..... 13,90	IQ..... 19,90	Summer Edition..... 29,50
Bounces..... 9,90	Journey..... 15,90	Velocipede..... 9,90
Cuddly Cuburt..... 15,90	Krystals of Zong..... 9,90	Vortex Raider..... 9,90
Dancing Feats..... 14,90	Laser Compiler..... 25,90	World Tour Golf..... 9,50

C-64 Disketten

American Icehock.. 39,90	Lucas Film Comp..... 35,90	OGRE 14,50
Andy Capp 15,90	Madness..... 15,90	Paperboy 14,50
Armageddon Man. 39,90	ManiMax..... 14,50	Raid 2000..... 19,90
BC's Quest & Zip..... 15,90	Mission Elevator..... 15,90	Red Hawk..... 25,90
Big Four 2..... 19,50		Scooby Doo..... 14,50
Bomb Jack 2..... 14,50		Shoot Out..... 13,90
Cyrus 2 Chess..... 13,90		Solo Flight..... 14,50
Dark Castle..... 14,50		Sports 4..... 13,90
Earth Orbit Station... 25,90		Stratton 64..... 15,90
Fahrenheit 451..... 19,50		Superman..... 29,90
Ghosts'n Goblins..... 14,50		Supersprint..... 14,50
I Alien..... 15,90		The best of Beyond 25,90
International Soccer 35,90		Thundercats..... 14,50
Jack the Ripper..... 19,90		Time Fighter..... 15,90
Jet Boys..... 15,90		Trio.Hif Pack..... 14,50
Jump Jet..... 13,90		Wolfman..... 15,90
Laser Basic..... 35,90		Wonderboy..... 25,90
Laser Compiler..... 29,90		World Tour Golf..... 25,90
Laser Genius..... 35,90		Zak Mc Kracken..... 32,90
Life Force..... 15,90		Zigzag..... 15,90

DONKEY KONG
FÜR
IHREN
C-64
AUF
ROM-MODUL
NUR
DM 9,90

Versandkosten: Nachnahme DM 6.- Vorkasse DM 3.-

GREATEST BIT's by MEGA-VISION

AUSZUG AUS UNSERER
AKTUELLEN PREISLISTE

	AMIGA	ATARI ST	MS-DOS
Archipelagos	75,00	75,00	85,00*
Bio Challenge	75,00	75,00	-
Blood Money	79,00	79,00	-
Cosmic Pirates	75,00	75,00	-
Dungeon Master	75,00	75,00	-
Forgotten Worlds	65,00	65,00	65,00
Fugger	59,00	59,00	-
Galdregons Domain	59,00	59,00	-
Goldrush	-	-	89,00
Grand Monster Slam	65,00	65,00	65,00
Gunship	79,00	79,00	99,00
Iron Lord	79,00*	79,00*	79,00*
Kult	75,00	75,00	75,00
Leisure Suit Larry II.	89,00*	89,00	89,00
Leonardo	59,00	59,00	-
Lizenz zum Töten	59,00	59,00	79,00
Millenium 2.2	75,00*	75,00	79,00
Oil Imperium	65,00*	65,00	65,00*
Phobia	79,00	79,00	-
Police Quest II.	79,00*	75,00*	75,00*
Populous	69,00	69,00	-
Red Heat	79,00	65,00	-
Running Man	75,00	75,00	75,00*
Savage	79,00	79,00	79,00
Silkworm	65,00*	65,00	-
Sim City	-	-	89,00*
Star Command	-	85,00*	-
Test Drive II.	79,00*	-	79,00*
The Camp	79,00	-	-
War in Middle Earth	65,00	65,00	85,00
Waterloo	79,00*	79,00*	79,00
Weird Dreams	79,00*	79,00	79,00*

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

* Markierte Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden in Kürze erwartet.

Versand in Mega-Vision-Sicherheits-Verpackung!

Auslieferung innerhalb 24 Std. (falls lieferbar!)
Lieferung per NN zzgl. Versandkosten DM 6,50,
ab DM 150,- **versandkostenfrei** - Ausland immer DM 12,-

MEGA-VISION

Software-Vertrieb

2970 Emden, Ringstr. 32b, Tel. 04921/31717

KOSTENLOSE LISTE
ANFORDERN!

GLEICH BESTELLEN!
04921/31717

The Flying Night Hawk abzugeben für 20 DM V-Scheck oder NN + 5 DM. H.E. Mollet, Detmolder-Str. 198, 4792 Bad Lipspringe

ATARI-ST-FREAKS + + + + + *** Verkäufe Original-Software: *** -Thai-Boxing für 25 DM,- Daley Thompson's Olympic C.-45 DM (inkl. Porto + Anleitung): T: 07084/12328

Verkaufe Spiele für C-64 z. B. Grand Prix Circuit, Rogger Rabbit... für je 10,-. Michael Klein, Herchenbacher Str. 15, 6601 Walpershofen Telefon: 06806/7214

The Red Diamond ** Amiga-Soft vom Feinsten. Wir halten was andere nur versprechen können. Porto beilegen. Postfach 14, A-4973 St. Martin

*****AMIGA***** Neueste Amiga-Software günstig abzugeben. Gratisliste bei Postfach 142, A-1140 Wien

AMIGA Österreich** AMIGA** Biete neueste und auch ältere Soft. Für \$30,- bekommen Ihr eine Disk-Liste Schreibst. Adresse, Postfach 40, A-8041 Graz

Verkaufe (C64) Arche des Captain Blood u. Microprose Soccer je Game: 1 leere Disk u. 10,- DM; Martin Derks, Mühlenesch 37, 4460 Nordhorn

Verkaufe Dupac-Assembler (AMIGA) 2.0 für 125,- und AMIGA-Extras Nr. 2 für 25,- DM. Holger Weicke, Kiefernweg 37, 4512 Wallenhorst, Tel.: 05407/9143 P.S. Verkäufe auch meine Rollenspiele.

AUSLAND: An alle Amiga und Atari ST-Freak. Ich biete über 1200 Amiga und 900 Atari-ST Programme an. Jeweilige Liste anfordern. No Losers!! K. Pö. Postfach 19, 1223 Wien + + + + + Austira + + + + +

*******PADDELISOFT*****PADDELISOFT******* Ich biete jede Menge Public Domain Software für ATARI ST! Eine Liste gibt es für 1,5= DM in Briefmarken bei. PADDELISOFT, Winzerstraße 19a, 7520 Bruchsal 2 *** Tel.: 07257/4586 ab 19 Uhr (Michael verlangen) *****

Endlich ein zuverlässiger Amiga-Club mit Top-News-Games. Porto für News-Liste. The Red Diamonds. Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

Suche Software

SUPERMARIOBROS 2 Rene Reiter, Ohmstr. 37a, 330 Braunschweig

Suche Software für Atari ST nur Original. Angebot an Uwe Bressert, Z. d. Buerwiesen 6, 4520 Melle 5, Tel.: 05422/6868

ZX Spectrum Suche dringend: White & Machine Lightning (Oasis), Tennis (Imagine), Match day 2, Highway encounter. Zahle gut! M. Oberhumer, Am Birkenrain 143, A-4780 Schärding

Suche für Nintendo: Donkey Kong, Donkey Kong jr. Donkey Kong 3 Auch einz. Nehme das günstigste Angebot! U. Göken, Rehweg 5, 2984 Berumbur

Suche günstige Software-Spiele für IBM PC LW 3,5". Bernd Oesterle, Elmorgen 16, 7400 Tübingen-4

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

JETZT! AMIGA und IBM-Software so PREISWERT wie noch nie, vergleichen Sie einmal unsere Preise!

TITEL	AMIGA	Titel	AMIGA	Titel	AMIGA	Titel	IBM
Bal. of Power 1980	59,90	Genius*	a.A.	Populous III dt.	59,90	688 Attack Sub.	74,90
Balletix	49,90	Grand Prix Circ.	64,90	Powerdrome dt.	59,90	Ancient Land Ys	79,90
Barbarian 2 dt.	64,90	Gunship dt.	64,90	Rainbow Warrior*	a.A.	Battle Hawks1942	54,90
Bard's Tale 2 dt.	59,90	Hanse dt.	59,90	Rick Dangerous	59,90	Börsenlieber dt.	64,90
Battle Hawks 1942	54,90	Holiday Maker dt.	59,90	RVF Honda dt.	59,90	Buffalo Bill dt.	54,90
Blasterside dt.	49,90	Iron Lord*	a.A.	Shoot Em-Up dt.	74,90	Chuck Yes. AFT 2	74,90
Bloodwych dt.	64,90	It came Desert*	a.A.	Silkworm dt.	54,90	F-16 Combat dt.	59,90
Buffalo Bill dt.	64,90	Jaanne d'Arc dt.	49,90	Sim City III dt.	74,90	Kings o.t. Beach	64,90
BL-Manager dt.	54,90	Kaiser*	a.A.	Sleeping Gods dt.	59,90	Kings Quest IV	89,90
Chariot of Wrath	64,90	Leisure Larry 2**	a.A.	Soccer M.Plus dt.	39,90	Kult dt.	54,90
Chrono Quest dt.	59,90	Kingdom England	59,90	Starlord*	a.A.	Life & Death	69,90
Colossus Chess X	69,90	Kult dt.*	54,90	Stunt Car Racer*	a.A.	Murder Club	69,90
Crazy Cars II dt.	59,90	Legend of Djel*	49,90	Test Drive 2 dt.	64,90	Murder in Venice	54,90
Demons Winter	59,90	Leisure Larry 2**	a.A.	Triple X dt.	49,90	Oil Imperium dt.	64,90
Denaris dt.	49,90	Lords o.R.Sun dt.	69,90	TV Sports Fo. dt.	69,90	Silpheed	74,90
Dung. Master dt.	64,90	Menace	49,90	Universal M.S.dt.	59,90	Sorcerer Lord dt.	64,90
F-16 Combat dt.*	59,90	Mingoff Plus dt.	49,90	Wall Street W.dt.	54,90	Space Quest III	69,90
F-16 Falcon dt.	69,90	Murder in Venice	64,90	Waterloo dt.	64,90	Sword of Aragon	69,90
Falcon Mission	54,90	Oil Imperium dt.	54,90	Wayne Gretzky dt.	64,90	Takedown dt.	64,90
Fantavision dt.	69,90	Pars. Nightmare	69,90	X-Copy II dt.	39,90	Curse Azure Bond	69,90
Fugger dt.	49,90	Pool of Radiance*	a.A.	Zak McKracken dt.	57,90	Waterloo	64,90
Gauntlet 2 dt.	49,90					Wayne Gretzky*	a.A.

Bestellungen: 8.00 - 13.00 Uhr und 17.00 - 20.00 Uhr (kein Ladenvorverkauf)
Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (Euroscheck), Programmliste gegen 1,60 DM in Briefmarken!
ARBIROSOFT A. Hübecker, Kleine Fehn 20, 4156 Willich 3. TEL. 0 21 54 - 61 59, Fax 0 21 54 - 65 42

Golden Joystick

Inh. Yvonne Schaff
SIE wünschen sich Arcadequalität für zu Hause ???

Kloberstr. 6, 6503 Mainz-Kastel

Tel.: 0 61 34 / 67 86

Verkaufs- und Versandhandel für Hard- und Software

WIR bieten Sie Ihnen mit den Super-Spielkonsolen der Zukunft!!

PC - ENGINE PAL anschließend an jeden Fernsehapparat & 1 Spiel (Kato&Ken; Super Wonderboy oder Kung Fu) **489,- DM**

SEGA Mega Drive & 1 Spiel (Alterd Beast oder Alex Kidd) **539,- DM**

Selbstverständlich erhalten Sie bei uns auch sämtliche für beide Geräte lieferbaren Programme und diverses Zubehör.

Weiterhin bieten wir allen AMIGA-Freaks unter Ihnen Software (Unterhaltung und Anwendung) zu günstigen Preisen!!!

z. Beispiel Populous 69,- DM
Menace 55,- DM
Blood Money 69,- DM
3 1/2 NoName/2DD Leerd. (10 Stck.) 25,- DM
Fordern Sie noch heute unsere Gratislisten an!

Unser spezieller Service !!!
Wir bieten Ihnen eine Beratung für alle oben genannten Geräte - **individuell**.
Rufen Sie uns an und vereinbaren Sie einen Termin. **Täglich ab 13.30 Uhr**.
Versand per NN + 7,- DM/VK + 5,50 DM. Irrtümer u. Änderungen vorbehalten. Herstellerbedingte Lieferengpässe möglich!

Amiga

	Disk.
APB (All Points Bulletin)	54.95
Balance of Power 1990 - Editor	66.95
Barbarian II	69.95
Beach Volley	69.95
Bloodwych	69.95
Buffalo Bill's Rodeo Games	69.95
Castle Warrior	69.95
F-16 Combat Pilot (Deutsch)	66.95
F-16 Falcon (Deutsch)	89.95
F-16 Falcon Mission Disk (Deutsch)	59.95
Gemini Wings	52.95
Honda RVF	66.95
Indiana Jones III (Action)	49.95
Indiana Jones III (Adventure)	a.A.
Kult (Deutsch)	59.95
Lizenz zum Töten	54.95
Newzealand Story	69.95
Passing Shot (Tennis)	69.95
Populous	64.95
Populous: The Promised Lands	a.A.
Quest for the Time-Bird	69.95
Soccer Manager Plus	44.95
Stunt Car Racer	a.A.
Thunderbirds	69.95
Wayne Gretzky Hockey	74.95
Xenon II	a.A.

Atari ST

	Disk.
APB (All Points Bulletin)	54.95
Beach Volley	56.95
Blood Money	66.95
Bloodwych	69.95
Buffalo Bill's Rodeo Games	69.95
California Games	49.95
Castle Warrior	69.95
F-16 Falcon (Deutsch)	74.95
F-16 Falcon Mission Disk. (Deutsch)	59.95
Gemini Wings	52.95
Honda RVF	66.95
Indiana Jones III (Action)	49.95
Indiana Jones III (Adventure)	a.A.
Lizenz zum Töten	54.95
Newzealand Story	59.95
Passing Shot (Tennis)	69.95
Pirates!	66.95
Populous (Deutsch)	64.95
Populous: The Promised Lands	a.A.
Quest for the Time-Bird	69.95
Space Quest 3	79.95
Stunt Car Racer	a.A.
Thunderbirds	69.95
Xenon II	a.A.

Commodore 64

	Kass.	Disk.
APB (All Points Bulletin)	29.95	39.95
Bloodwych	a.A.	a.A.
Buffalo Bill's Rodeo Games	29.95	42.95
Citadel	29.95	42.95
Curse of the Azor Bonds (dtsch.)		66.95
Gemini Wings	29.95	42.95
Hostages	29.95	42.95
Indiana Jones III (Action)	29.95	39.95
Lizenz zum Töten	29.95	42.95
Oil Imperium	36.95	44.95
Passing Shot (Tennis)	32.95	44.95
Rick Dangerous	29.95	42.95
Star Trek (Deutsch)	32.95	44.95
Stormlord	29.95	42.95
Thunderbirds	36.95	42.95

Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck) Portofrei.

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog mit noch mehr Programmen für noch mehr Computer an!

Andreas Bachler
Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 429
D-4290 Bocholt
Tel. (028 71) 18 30 88

Zahle Höchstpreise!!! Suche: Z0IDS, SCRUPLES, KILLED UNTIL DEAD, HOW TO BE A COMPL. BAST... Nur Orgin.. C-64, Disk! Suche auch div. Matteil! Udo Linke, Zeiselstr. 10, 6000 Frankfurt, Tel.: 069/5975175

Ich suche Software. Habe Spiele wie Barbarian 2, Last Ninja 2. Suche Hostages und Crazy Cars 1 + 2. Schickt Liste an 4740 Oelde 4, Wiesenstr. 43, Torsten Löbber, C-64 nur Disks!!

Suche billige Originale (Disk; C-64; inkl. Anl. + Verpack.): Exploding Fist; Worldgames; Calif. Games; Showjumping; Miniputt; Printmaster; Pfox; Geos. u.a. an: Ingo Alt, Im Sand 13, 5401 Mueden

!!!SOFORT GELD!!! KAUFE ORIGINAL-AMIGA PROGRAMME. GERNE GANZE BESTÄNDE. SCHREIBT AN: RUPPERT RIESENHUBER, AUF DEM KAMP 2, 2358 KALTENKIRCHEN, 100% RÜCKANTWORT!!!

Suche für PC-Engine: Spiele aller Art! Zahle bis 50% vom Neupreis! Nur 100% OK!! Suche auch CD-Rom für höchstens 450 DM!! Q4722/774 Kay! Tiedemann, Alte Marsch 260, 2190 Cux.

Suche dringend Rollenspiel-Creator und PD-Software für C-64 (Disk). Schickt Listen an: Dirk Rothhaas, Müllerstraße 33, 5464 Asbach. (100% Antwort. Bitte Tel.Nr. angeben.)

Gesucht. Gesucht. Gesucht. Gesucht.!! Software aller Art (auch PD und Demos). Zuschriften an: Postfach 740, A- 6850 Dornbirn

Suche die neusten Spiele für den C-64. Listen an Reto Hidber, Wangserstr. 4, 8887 Mels, Schweiz

Suche Sega Games. Es eilt!!! 02581/60314 oder schreibt Eure Listen an Maik Stark, Düsternstr. 4, 4410 Warendorf

Suche billig Originale für C-64!!! Call 05251/9696 (Sebastian) nur Disk. Suche auch neuste Demos! C-64/Disk z. B.: Skateball, Project Firestart, IMP. Mission 2, Fugger, Cybernoid 1 + 2

Kaufe Software für Amiga 500 Leimlehner Jürgen, 4291 Lasberg 97, Österreich (Ev. Sound-Sampler und Software ges.)

Hilfe Hilfe Hilfe Hilfe Hilfe Suche dringend Ultima IV. Zahle 25,- nur für Original. Angebote unter 08821/18847 ab 19 Uhr nach Christian fragen

Ich suche Games für das Sega Master System vor allem Shinobi und Wonderboy II. Ich zahle gut. 02581/60314 fragt nach Maik.

Suche Software für C-64 und Amiga!! Z. B. Zak Mc Kracken, RVF, R-Type, Kult, Last Ninja II, usw. Schickt Eure Listen an: Jan-D. Hein, Brinkweg 8, 3035 Hodenhagen

Suche alles von Sierra on-line und das Grafikadventure "Indiana Jones and the last Crusade" für Amiga!! (Org.) call: 05633/3833 (Mario) Amiga-Amiga-Amiga-Amiga-Amiga-

Suche Amiga 500-Software Bin Anfänger und zahle gut. Schickt Eure Listen an: Lobnig Georg, St Marxen 60, A-9125 Kühnsdorf

!!!SOFORT GELD!!! KAUFE ORIGINAL-ST PROGRAMME. GERNE GANZE BESTÄNDE. SCHREIBT AN: RUPPERT RIESENHUBER, AUF DEM KAMP 2, 2358 KALTENKIRCHEN, 100% RÜCKANTWORT!!!

Suche alles Sierra Adventure für Amiga (nur Originale!!) suche auch Winnetou und Shogun (Original). Ruft oder schreibt an: Markus Bieler, Schinnerstr. 23, 8487 Pressath Tel: 09644/1413 (ab 18.00 Uhr) Zahle gut!!! (Only Amiga)

Suche Sega + Nintendo Module, suche Sega Mega Drive + PC Engine + Module, auch Tausch, suche ebenfalls Tips, Tricks + Komplettlösungen für alle Sega + Nintendo Module!! Roger Kerber, RDSBG LDSTR 58, 2300 Kiel 1 0431/641670

*****Achtung*** Achtung ***** Suche die neueste Stuff. Schickt Disks an: Philipp Wrede, Am Hohberg 3a, 7800 Freiburg 35, West Germany!!! The discs will be back 100% Amiga!!!

Suche und tausche Software für Atari ST Suche davon Laas, Corruption, Jinxter, Fish, Ooze, Chrono Quest 1+II, Corporation, habe jede Menge Spiele Tel. 02776/7132

Achtung, Tolkien-Fans! Ich suche die C64-Version des Spiels "Shadows of Mordor" (im Original). Wer kann's mir verkaufen? -Christian Schrage, Provinzialstr. 97, 5216 Niederkrassel 5, Telefon 0228/450984

Suche PC-Engine Spiele Power Wrestling oder Dungeon Explorer. Möglichst billig! Tel: 04931/7025. Nur zwischen 14 u. 21 Uhr.

An alle Atari-St User. Suche folgende Spiele: FM 2, Oil Imperium, Microprose Soccer, Pirates und viele andere. Also dann schreibt an T. Kratzenberger, In der Au 2, 8890 Aichach

Suche Indiana Jones - Temple of Doom für Atari ST, für 20 DM. arcus Decher, Wartgasse 3, 6326 Romrod

An alle Amiga-User! Wer von Euch hat Mitleid mit mir und schickt Spiele an einen verarmten Genossen? Wenn ja, dann an diese Adresse: O. Hoppe, Am Krüsenberg 45, 3530 Warb. 2. Für alle Fälle sage ich Danke im voraus.

Brauche War in Middle Earth (Orig.) Biete Hawkeye + Zynaps + Ranarama. Alles C64 Disk// Nur Original. Andreas Kunert, Talstr. 2, 6959 Billigheim-Sulzbach

Suche Software für Amiga, alte und neue Spiele und Anwendersoff. Angebote an. K. Dillmann, Breitgasse 22, 6505 Nierstein 1

Suche dringend Intro und Demomaker für Amiga 500. Auch PD-Soft! Schreibt an: Tobias Angerer, Schießstattweg 3a, Passau *Verkaufe auch C-64 Zubehör und Originale!!!

I need the best editors, demos, rips toutines. Demo & Intromaker!!! Only the newest no illegal stuff!!! Send your disc, Amiga or C-64 to: D. Krabbe, Landwehr 51, 5750 Menden 1

Suche neuste Software Stefan Leuenberger, Kaepplhofstr. CH-4500 Solothurn Amiga und C-64

Suche Software für IBM-PC(CGA) Zahle gut (5,25). Florian Meurer, Sensburger Allee 9, 1000 Berlin 19

Hi Guys! Ich kaufe Originale auf 64'er + Amiga aller Art. Schreibe auch Demos und Intros auf Amiga und 64'er. Call me: 09233/4742 (Ralf)

Ich suche Demo-Intro-Lettermaker für C-64, Amiga, ST!!! Schreibt an: Hergen Oltman, Esskamp 18a, 2900 Oldenburg oder Tel. 0441/302590

Suche Spiele für den Amiga. Bitte sendet Eure Liste an Marcel Heinrichs, Hohes Rott 46, D-4292 Rhede

Suche Pirates, California Games, Wele Mans, Oil Imperium, Blood Money, Summer Edition, Lords of The Rising Sun, Italy Soccer 90, Goldrush. Phone to 07251/12257 (Alex) Kauf o. Tausch ST!!! Tausche auch sonstige Software ST!!

Suche Spiele für PC-Engine! Tausche/verkaufe/kaufe Spiele für die PC Engine. Michael Jeschky, Sechtemerstr. 8, 5047 Wesseling, Tel. 02236/46398 17-21 Uhr

Kaufe Software (A500) und ASM's bis 12/88. Verk. Super Huey f. 20DM. Peter Göller, Rudolf-Schieststr. 4, 8510 Fürth, Tel: 0911/795352

Ich suche, Kaufe und tausche PD-Programme. Genügend Tauschmaterial vorhanden. Besonders suche ich die neuesten PD-Produkte. Wenn Du interessiert bist, schreibe noch heute mit Deiner Liste an: Chr. Rüter, Postfach 103316, 4600 Dortmund 1

Suche Track Suit Manager, Oil Imperium, Wallstreet und andere Wirtschaftsspiele für C64 und Amiga. Zahle gut!!! Please call: 061'61'57'52 Schweiz

Suche neuste Games für C64 (Disk!) Listen an: Christian Zimmermann, Klausengasse 12, 7843 Heitersheim

Suche für C64: Hostages, Crazy Cars 2, Wel Le Mans TD2 + Test Drive 2, Scenery Disk, Techno COP, Super Hang On. Tel.: 02452/7994 Oliver Aretz, Bruchstr. 10, 5137 Waldfeucht -Haaren

!!!SOFORT GELD!!! kaufe Original-ST Programme. Gerne ganze Bestände. Schreibe an: Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, 100% Rückantwort!!!

Suche das Originalspiel "Seven Cities of Gold" von Electronic Art's! Preis VHB. Andreas Klein, Gerweilerweg 32, 6750 Kaiserslautern

Hallo Freaks. The Zero Boy sucht Hot Stuff für C64 Disks! If you are interested dial. Send your list or disk to: Mario T., 6601 Bübingen, Hofgarten 26. P.S. No Loosers u. Lammer.

Suche Spiele für'n C64. Habe aber selber keine Spiele zum Tauschen. Wenn Ihr Spiele über habt, schickt sie mir doch einfach. Aber auf Disk bitte. Jens Gräne, Eckenriehne 11b, 2930 Varel 2

Suche neuste Demos! 05251/9696 C-64! Suche auch PD-Spiele für 128'er!!!

Suche neuste Games für CPC 464 (3"Disk)!!! Listen an: Christian Zimmermann, Klausengasse 12, 7843 Heitersheim

!!!Sofort Geld!!! kaufe Original-Amiga Programme. Gerne ganze Bestände. Schreibe an: Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, 100 % Rückantwort!!!

Biete Hardware

Heh!!! Ich verkaufe 'nen Seikosha Drucker für 140 DM und 'ne 1571 für 190 DM, sie muß neu justiert werden. Ruft schnell an 05222/12259 P.S. Wer sucht Computerschrott??? Ich hab hier 'nen C-64 liegen!!!! Suche ASM 7/87, biete 8 DM

Verkaufe: C-64 II + Floppy 1541 II + Abdeckhaube + Dklocher + Resetschalter + 3 Superjoysticks + 50 volle Disks + 5 Originale: u.a. Armalyte, Cybernoid, Footballmanager II. Alles in 1A-Zustand für 650,-DM (kann verhandeln) Call: 0561/826102 (ab 18 h) Markus

Verkaufe C 128 + Floppy 1541 + Monitor + Box mit 100 Disks + 2 Joysticks + Bücher + Software (Pirates! Trivial Pursuit...) + reichlich Zubehör für DM 600,-. Call 09072/5224

Verk. C64 + 1541 II + Drucker Seikosha SP1000 VC + Final Cartridge III + Monitor 1702 + 50 Disks. VB 850 DM. Tel: 05326/2027 nach 18 Uhr

Verkaufe: C-128/64 + Floppy 1571 + Seikosha Drucker SP-1200VC + Papier + ca. 100 Disks und vieles mehr. Alles noch sehr gut erhalten!!! VB: 1000,-DM. Tel. 0711/587518 Christian

Verkaufe Modem TH-002 + Terminalprg. VIP-Term + 10 m langes Telefonkabel anschließfertig an C-64 für nur 120,- DM!!! Funktioniert einwandfrei!!! Tel: 0751/92972 nach Frank fragen!

WOW! Star NX-1000 CLC-10 baugleich zu verk., 10 Mon. alt, kaum gebraucht, exzellenter Zustand, ggf. mit Druckerlabel (ST/Am./PC); Preis: VB. Tel. 02841/32266

Sidecar F. Amiga-640 KB-Uhr-Turbo-7, 14 MHz-Resetschalter-F. DM 950,00 Tel: 0991/24149 ab 19.00 Uhr privat 0991/6041 tagsüber im Büro

Verkaufe: C-64, Floppy 2 Joysticks, Staub-schutzhaube, 50 BASF Disketten + Zeitschriften + Resetschalter. Preis nach Vereinbarung. Tel: 06131/682745

Verkaufe CPC 6128 + CTM + Handbuch + 1 Fachbuch + Joysticks + 30 Fachhefte + 25 Disketten + 1 Original Game. Alles in 1A-Zustand. VB 900,-DM. Tel. 04761/4650 (Andreas)

C 64 II, Floppy 1541 II, Phillips Grünmonitor, ca. 60 Leerdisketten mit Diskbox, Disklocher, Joystick. Alles 1/2 Jahr alt, 1A-Zustand. Zusammen 700 DM. Tel.: (06332)43061

Verkaufe wegen Systemwechsel!!!!
1541 + Drucker (Citizen rot + schwarz) für insgesamt nur 300 DM!!!!
Ruft an!
Tel. 09777/414 (Markus)

Nur 379,-DM für 1 Sega Megadrive mit zwei Cartridges (komplett anschlussfertig). Verkaufe auch einzelne Module für 90 DM (STK.) (große Auswahl). Beeile Dich, denn der erste erhält den Zuschlag. Ich komme für Rückporto und Verpackung auf! A. M., Großheide 369, 4050 MG 1 !! Bis dann.....

Verkaufe defektes C 64 + C 64 II VB + 2 Datensets, jeweils 20 DM. Videospiel Philips G 7000 mit 11 Spielcassetten für 200 DM VB. Tel. 08251/7726 (ask für Alexander)

Verkaufe C64 II mit Floppy + 100 Disks + Diskbox, Locher + Handbücher + Zeitschriften + 2 Joysticks für 650 DM 7 Monate alt. Tel. 02273/6435

NEC 1037 A für Amiga!!! Extern, elektronisch OK, mechanisch nicht einwandfrei. Preis: VB 150,-, Tel.: 089/670 90 13

Amstrad/Schneider CPC 6128 Grün- u. Farbmonitor, Abdeckhaube, Basic-Buch, 15 Spiele, 12 Anwenderprogramme, 40 Disketten, CPC-International ab Heft 11/85 DM 700,- + Versandkosten. 07931/4 43 63

Verkaufe: Atari 800 XL = 150 DM: 1050 = 150 DM: SF354 = 100 DM: g. Carrier Coammand (ST) = 50DM** Suche SF314 (ca. 150 DM) + Speicher-erw. um 512 KB * Florian Rüh * Goethestraße 9 * 8595 Waldsassen *****

HELP!! Brauche Geld, darum verkaufe ich meinen CPC 464/Grünmonitor mit neuem Laufwerk ca. 650 DM. Dazu originale Kassettenspiele: 720, Vermeer, Indiana Jones, Elite, Ace 2, World Games, Clever Smart. Verkaufe auch nur Spiele. Tel 05505/1673

TRVE FLIGHT für alle Flight Simu. 2 Spieler. Realistisches Fluggefühl für 55 DM. Tel. 05221/65092 (Peter)

Verk. best. erhalt. Schneider CPC 6128 + 60 Disk., überw. Orig., Farbmon. CTM 644 + Hülle, zahlr. Fachlit., Discbox, DM 1.200,-, R. Schachtler, Weinsteige 6, 7056 Weinstadt 1

Verkaufe: Den Drucker SL-80VC von Seikosha, Daten: 24 Nadeldrucker, 135 Zeil., Sel, mit Papier für nur 450 DM, Neupr. 800 DM, Suche Games für Amiga. Ver.: Atari 2600 für 100 DM. Tel.: 06154/81581

Verkaufe Sega-Masters-System mit 6 Spielen für 200 DM. Patrick Kuhn, Nestroyweg 26, 7000 Stuttgart 80

Biete C-128 mit Colormonitor, Floppy und Drucker MPS-1200 dazu gehören 100 Games und 40, 2D leere Disketten 51/4"! Tel: 085/52919, Schweiz Sascha Ulz, Stutz, 9978 Azmoos

2 Hits! Ich verkaufe CPC 664, Grün + 20 Discs + Zeitschr. und 'nen Euro PC monochrom mit Works für VB 350 bzw. 1050 VB wegen Führerschein. Alle Discs sind voll! Tel.: 07442/4561

Verkaufe fast neuen C-128 komplett mit Modul, "Action Cadridge-Plus" und Digitalisierer für nur DM 390,-. Schreibt an: Sascha Grasmück, Hollandstr.11, 6640 Merzig

C64 II, 1541, FarbTV (NP680), Final C. 3, Parallelk., 2 Joys, Datas., 2 Boxen + 130 Disks (EOS, BT II, War in M. E., Armalyte, Star Trek, Spherical, Hostages, Neuroancer), etc. 1100 DM. 08141/5526 Marcus

C64 + 1541 + MPS 1200 P + FC III + Geos 1.3 + Maus 1351 + 30 Disks + Lektüre komplett für 850 DM! Tel.: 02136/5920 (Christian) ab 16 Uhr! Tausche auch gegen Amiga 500!

Verkaufe umgebauten Nintendo + amerikanische Module wie Life Force, Simon's Quest, Ninja Gaiden, Gaal. Tel. 0041 061/44 38 64 (Mauro verlangen).

Verk. Nintendo für deutsche + amerikanische + japanische Module + 13 Top-Games + Sega M. + Top-Games für nur 1300 sFr. a 1400 DM. Ken Takeda, Rebmoosweg 75e, CH-520 Brugg (nur komplett) Tausche auch geg. Amiga + F-Monitor + Zubehör.

Verk. Atari 520 ST mit eing. Floppy + Maus + Basic + Einsteigerbuch + 10 Disks (Buggy Boy, Star Trek...) 100% O. K. für nur 450,- DM. Call: 0911/579352

Verkaufe Floppy 1541 II u. 1581!!!! 1541 mit 3 Originalprg. für 220,-DM! 1581 für 200,-DM. Beide in Top-Zustand!! Tel. 0751/92972, Frank Hamberger

Verkaufe für den C64 ein Hardcopy-Modul von Rex-Datentechnik für 20,- + Porto u. Verp. (5.-). Anrufen Tel: 030/7755703 (Sven) von 17-20 Uhr

CPC-664 + Greenmonitor "GT-65" und 32 Spielen auf Disketten + 15 Leerdisketten, 1 Jahr alt. Preis VB. Tel. 05543/1843 Landwehrhagen

C 128 D Komplettsystem + Colormonitor 1901 Drucker MPS 1000 Zweitlaufwerk VC 1571 512K Erweiterung und vieles mehr... NP ca. 3000 DM Preis VB 1500 DM, C116 + Datensette 100 DM, Tel: 06595/807

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + 130 Disks + Cass.rec. + 30 Cass. + Action Replay Cartridge (neu) + 2 Boxen für 600,-DM. Meldet Euch bei Wolfram Carl Tel. 08631/901363

Verkaufe C64 mit eingelötetem Resetchalter + Floppy 1541 + 1 Spielmodul + 1 Joystick + 2 Competition pro 5000 + Starpainter, Bücher u. 80 Disks + Box für 800,-DM. Ab 19 Uhr alles gut erhalten. 02841/66554

Verk. A 2000, 2 Lw. 1400,-DM. Tel.: 02935/1765. Suche Tauschpartner in Sundern o. Arnsberg 02935/1765

Verkaufe AMIGA 500 + LC-10C + Philips Mon. CM 8833 + 31/2" Floppy VB: 1850,-DM. Erreichbar ab 19.00 Uhr, Tel. 0911/264014

Verkaufe: Datensette 1531 + 25 Top-Original-Games (Kass.), z.B. Winter + California Games, für 100 DM. Alexander Ziegler, 6923 Waibstadt, Tel.: 07263/5836 ab 17 Uhr

ATARI 520 STM zu verkaufen, 1 Jahr alt, Original verpackt für DM 390,-! Tel. 08341/18917

Ich verschenke Drucker Star LC 10 an den ersten, der 10 DM Schein an Florian Pickert, An'n Graaben 20, 2820 Bremen 77 schickt (neu 598 DM)

Verkaufe Atari 520 ST + 5F 314 + 1 MB + SM 124 + Originalspiele (Falcon, Dungeon Master usw.) + viel Zubehör. VB 1400,-DM ab 18 Uhr Tel: 030/7466228 (Topzustand)

****Superangebot** für C64/C128**** Verkaufe Conrad-Robotarm + Modul (Neupr. 200,-); prakt. neu (2 Mon. nicht benutzt) für nur 110,-DM!!! Frank Haß, Hauptstr. 35, 2221 Eggstedt

Verkaufe wegen Systemaufgabe C 64 1.200 Leerdisc, 10 Stck 4 DM + Porto. 2 Alle ASM's + Special Ausgaben ab 11/87, Stck 3 DM + Porto. M. Wanck, Ahornweg 8, 6994 Niederstetten, 07932/456

Verkaufe C128 + 1571 + Farbmonitor 1084 AT viel Zubehör (z.B. Diskbox) in sehr gutem Zustand. Nur kompl. gegen Höchstgebot. Ruft an. Tel. 07905/602. Michael!

*****Hallo arme Schüler!***** Verschenke wegen Systemwechsel meinen intakten Amiga 2000. (Habe auch alle Bodeans-Disks!!!) Call Friedel Tütz in Wyrnseln (Tel: 02405/95896) THE ENEMY

C-64 + Floppy 1541 + 110 Disks mit Box + Abdeckhaube + Action Cartridge + einem Diskettenlocher! Preis 620 DM. Ruft schnell an: Tel. 05175/3739 GÜNSTIG + GÜNSTIG + GÜNSTIG +

Verkaufe 128 -D!!! 100 % t i g intakt; Software; Fachliteratur; Datensette. Preis: 650 DM. Tel: 02431/2917

Verkaufe A 2000 2 Lw. für DM 1400,-. Tel.: 02935/1765. Suche Tauschpartner nahe Sundern o. Arnsberg 02935/1765

COMPUTERSOFT

C-64 Games	Cass./Disk	AMIGA GAMES	
AFTERBURNER	39,90 49,95	BLOODWYCH	84,95
AMERICAN CLUB SPORT	54,95	BUNDESLIGA MANAGER	69,95
BARBARIAN II	39,90 49,95	CONFLICT EUROPE	84,95
CONQUEROR	69,95	F16 COMBAT PILOT	79,95
ECHOLON (Flight Sim.)	49,95	F16 FALCON MISSION DISK	69,95
FLIGHT ACE	49,90 59,95	GARFIELD WINTER'S TALE	64,95
FORGOTTEN WORLDS	34,95 49,95	HANSE	79,95
FURY	39,95	KINGDOMS OF ENGLAND	79,95
FUSSBALL MANAGER II	39,95 49,95	KULT	64,95
HOSTAGES	49,90	LEGEND OF DJEL	84,95
LAST NINJA II	44,90 49,95	MURDER IN VENICE	64,95
MIKE READ'S POP	39,95	NEW ZEALAND STORY	84,95
RAMBO III	49,95	NIGHTWALK	39,95
RED STORM RISING	49,90 64,90	OUT RUN	39,95
SOMMER OLYMPIADE 88	39,95 49,95	POPULOUS	79,95
SPACEBALLS	44,95	POPULOUS SCENERY DISK	39,95
SPHERICAL	49,95	RVF HONDA	79,95
STAR TREK	39,95 49,95	SIM CITY	99,95
SUMMER EDITION	39,95 49,95	SOCCER MANAGER PLUS	49,95
SUPER SCRAMBLE SIMULATOR	39,95 49,95	VULCAN	69,95
		WATERLOO	49,95

HITS * HITS * HITS * HITS

	C64	AMIGA	ATARI ST
OIL IMPERIUM	69,95	69,95	69,95
LIZENZ ZUM TÖTEN	49,95	64,95	64,95
DIE FUGGER	44,95	64,95	64,95

SUPERTRUX	44,95	AMIGA ANWENDER	
VINDICATOR	49,95	AEGIS AUDIOMASTER 2	199,00
WAR IN MIDDLE EARTH	39,95 49,95	AEGIS DRAW 2000	549,00
WINTER OLYMPIAD 88	34,95 44,95	AEGIS LIGHT, CAMERA, ACTION	149,90
C 64 ANWENDER		AMIGA TOOLS 1.2	49,95
LAYOUT DESIGNER	99,00	ANIMAGIC	189,00
VIZASTAR 64 XL 8	298,00	ANIMATEUR 3D Pal	349,90
VIZAWRITE 64	98,00	DELUXE MUSIC	199,00
ATARI ST GAMES		DELUXE PAINT III	298,00
BLOODWYCH	84,95	FANTAVISION	99,00
CASTEL WARRIOR	64,95	KINDWORDS (Textverarbeitung)	169,90
CONFLICT EUROPE	84,95	LATTICE C - COMPILER V 5,02	598,00
GARFIELD WINTER'S TALE	64,95	MATHEMATIK KURS	49,95
LEGEND OF DJEL	64,95	PRO MIDI STUDIO MIDI	349,00
LIZENZ ZUM TÖTEN	64,95	SCULPT 3 D Pal Version	198,00
PIRATES	84,95	SONIX 2.0	149,90
RVF HONDA	84,95	VIDEOPAGE	189,00
WAR MACHINE	54,95	VIZAWRITE DESKTOP AMIGA 2.0	229,00

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ***

CSJ NEWS gegen 1,50 DM in Briefmarken anfordern Computer angeben	CSJ COMPUTERSOFT GmbH Abt. Versand Auf dem Schacht 17 3203 Sarstedt 4 Tel. (05066) 4031	LADENGESCHÄFT An der Tiefenriede 27 3000 Hannover 1 Tel. (0511) 886383	Versandbedingungen UPS-Express 10,- DM NN.7,-DM/Vork.4,-DM Ausl.:Vorkasse 15,-DM (Euroscheck in DM)
---	--	--	---

Astro Versand

"SONNENSCHENPREISE"

*** neu *** frische Produkte *** mehr PC *** mehr Amiga ***

* Final Cartridge III, überarbeitete, erweiterte Version, **HAMMERPREIS! 65,- DM**

* Yamaha SHS 10, Super-Keybord, MIDI, Drums, Sequenzer, nur noch **197,- DM**

* VIDEO-DIGITIZER 1000 f. C64, 382x288 Punkte, exklusiv für Astro **197,- DM**

* Expert Cartridge, Originalversion 3,5 + Utility-Disc, kpl.deutsch **87,- DM**

* EXPERT 4.1: Erweiterungsdiskette/Utility-Disc, je **20,- DM**

* 3 1/2" Markenlaufwerk, 720 K, in 5 1/4"-Rahmen, kompl. für PC nur **199,- DM**

* ProSound-Designer-Stereo f. Amiga, (jetzt mit MIDI), nur **177,- DM**

* DIGIVIEW „GOLD“, f. A 500/2000. Neue Hard- u. Software, Pal., Neu **297,- DM**

* DigiDroid: Motor-Vollautomatik für DIGI-VIEW **177,- DM**

* S/W-Videokamera CCTV, (625 Zeilen) Super für Digi-View! Mit Ton! **397,- DM**

* 3 1/2" Floppy, f. Amiga, SENATOR 3A-durchgef. Bus, abschaltbar, Metallgehäuse, Slimline, komplett amigafarbig **nur 247,- DM**

* **SUPERSONDERPREISE** für Restposten (C64) und für Qualitäts-Disketten auf Anfrage

* Persönliches Horoskop + Biorhythmus (Geb. Datum angeben) **15,- DM**

* Alle Artikel Originale in aktueller Version. Weitere schöne Sachen lieferbar für C64/Amiga/PC. Liste 7/89 a.A. - Preise bei Vorkasse. (EC, Postanweisung) ohne versteckte Zuschläge. Nachnahme: + 7,50 DM (Inland)

* Ausland auf Anfrage! Händleranfragen und -Angebote erwünscht!

* **ASTRO-VERSAND * H. + S. Meschkat * Postf. 1330 * 3502 Vellmar**

* **Rund-um-die-Uhr-Bestelltelefon: (05 61) 88 01 11**

* **Telefax (0561) 88 55 07**



Bitte beachten Sie: Geben Sie bei allen Anfragen Ihren Computertyp an!

	ST	Amiga	IBM	C-64
STOS Basic	75,90	-	-	-
STOS Compiler	57,90	-	-	-
STOS Sprites 600	48,90	-	-	-
STOS Maestro	68,90	-	-	-
STOS Maestro Plus	199,90	-	-	-
Archipelagos	75,90	75,90	81,90	-
Champ	-	69,90	-	-
F16 Combat Pilot	75,90	75,90	81,90	-
F16 Falcon	75,90	80,90	99,00	-
F16 Falcon Mission Disk	63,90	63,90	a.A.	-
Football Manager 2 + Exp. Kit	65,90	65,90	69,90	55,90
Kult	70,90	70,90	81,90	-
Lords of the Rising	a.A.	85,90	a.A.	a.A.
Maniac Mansion	64,90	64,90	79,90	49,90
Oil Imperium	61,90	61,90	71,90	44,90
Pirates	70,90	a.A.	a.A.	52,90
Populous	70,90	70,90	a.A.	-
Populous Scenery Disk 1.	39,90	39,90	a.A.	-
RVF Honda	75,90	75,90	a.A.	-
Space Quest II.	60,90	74,90	99,90	-
Space Quest III.	85,90	a.A.	99,90	-
Zak McKracken	65,90	65,90	81,90	43,90

Bestellungen und Preislisten bei:
 - DELTA - Soft -
 Schönwalder Str. 55
 D-1000 Berlin 20
 Tel. 030/336 20 63

Mo.-Fr. 9:30-13:00 Uhr
 14:00-18:30 Uhr
 Sa. 9:30-13:00 Uhr

Alle Preise incl. MwSt zzgl. Versand -
 kostenanteil. (Inland) 4,- DM bei Voraus-
 zahlung. 7,- DM bei Nachnahme. Irrtü-
 mer und Änderungen vorbehalten.

Wir führen Software für die Computer
 Atari ST, Amiga, IBM PC, Joyce, C-64, 128
 CPC 464/6128, ZX Spectrum 48, 128, -3
 PC Engine, Nintendo, SEGA, MSX 1 u. 2

Der Computerladen

Nürnberger Str. 10, 8530 Neustadt/Aisch

NEU: Spieleversand!!

- Amiga z.B. POPULOUS 69,- DM
- C64 z.B. MENACE 39,- DM

Per Nachnahme plus 6,- DM Versandkosten.
 Auch ST/PC/CPC/SEGA ab Lager!

Listen (System angeben!) gegen Freiumschlag.
 Im Ladengeschäft auch Hardware, Software, Zubehör,
 Bücher...

Tel. 091 61/55 49 (24 Stunden)

Hinweis

Aus technischen Gründen konnten wir lei-
 der nicht alle Kleinanzeigen in dieser Aus-
 gabe veröffentlichen. Wir werden in der
 nächsten Ausgabe die noch fehlenden
 Kleinanzeigen übernehmen. Wir bitten um
 Verständnis!

Verkaufe: C64 + Floppy 2, Monitor, Soft.
 Drucker, C-Tisch + Zubehör! Kein Einzelver-
 kauf! Festpr.: 1000,-DM! Top-Zustand. Tel.
 05372/7863!

Verk. ATARI 260 ST aufg. auf 520er und
 zwei Floppys SF 354/314 Preis: VB Markus
 Tjebben, Scharhornstr. 7, 2956 Moorerland,
 Tel. 04954/4594

Amstrad/Schneider CPC 6128, Grün- und
 Farbmonitor, Abdeckhaube, Basic-Buch, 15
 Spiele, 12 Anwenderprogramme, 40 Disketten,
 CPC-International ab Heft 11/85 für 700 DM +
 Versandkosten. Tel.: 07931/44363

Verkaufe für C-64 1541 II + Box + ca.
 100 Disks 90% mit Games usw. und als Zu-
 gabe noch das Supergraphicbuch zum 64er
 von Data Becker mit Disk. Alles Top Zustand
 (069/514856)! NPR: 550 DM, bei mir nur 200
 DM. So call.

Verkaufe C-64 1 Jahr alt kompelt mit
 Laufwerk, Tastatur, Datenrecorder, 2 Joysticks,
 100 Disketten, Module, Abdeckhaube, Disket-
 tenlocher, Diskettenbox und Handbücher.
 Computer ist in gutem Zustand für 1000 DM
 bitte anrufen: 0416/42310.

Verkaufe Schneider CPC-6128 mit mas-
 sig Software. Mit dabei die Spiele Bubble-
 Bobble, Combat School, Crystal Castle, Explor-
 er für 750 DM. Telefon 05651/4651. Ruft mal
 an! (Mario)

Biete: C-128 + Floppy 1570 + Drucker
 M182 + Farbmonitor 1.02 + 230 Disks + Da-
 tasette + 4 Joysticks + Maus + Zeitschriften
 usw. NP: 4500 DM für 2000 DM VB. Tel.:
 06301/1888 (Andreas)

Schweiz! Verkäufe C-64 + 1541 +
 Farbmonitor + 2 Joysticks + Maus +
 brandneue Games + Leerdisketten (farbig) +
 Diskettenbox und dies alles für nur 698 Fr. call
 Chris (01) 715 25 34 nur nach 17.30 Uhr.

Verkaufe meinen C-64 + 1541 Floppy und
 Philips Farbmonitor CM 8802 + 88 Disketten
 und Box für VB 800,-DM. NP 1800,-DM. Tel.:
 ab 14 Uhr 089/4701415

Verkaufe C-64/2, Floppy, Farbfernseher,
 Drucker, Modem, Grünmonitor, ca. 200 Disks,
 Anwendersoftware, Originalspiele, sehr viel Zu-
 behör, 1/2 Jahr alt VHB 1500,- DM, Tel.:
 0202/437269

C-64 + Farbmonitor + 1541 II + 800 Dis-
 ketten mit Box, Joystick, Hypradiskmodul II
 (Monitor: Ton mit Rauschen) und mit 64' und
 Happycomputerzeitschriften für: 700 DM, Tel.:
 0451/861218 (Sascha)

Verkaufe Amiga 500 + Monitor + 512 KB
 ERW. + 2. 31/2 Zoll Floppy + Soundgitzer
 + Drucker (MPS 1000) + 2 Joysticks + Lite-
 ratur! VB 2000,-DM,
 Tel.: 06101/87649

SEGA: Konsole, Afterburner, Out Run, Space
 Harrier, Submarine, Hang on, Golf, Tennis +
 3 D Brille statt 900 DM nur 500 DM VB (4 Mo-
 nate alt) Tel. 04761/2072

130 XE User! Verkäufe 130 XE mit Daten-
 recorder und Spiele für nur 300 DM.
 Ruft an: 089/7554669 verlangt den Christian
 /ATARI/

Super Super Super Super Verkäufe Ton-
 und Sprachdigitalisierer für C-64 + C-128 mit
 dtsh. Anleitung und Diskette. VB 40 DM! Ruft
 an unter Tel.: 05144/2768

Verkaufe A500 + Monitor 1081 + Drucker
 Panasonic KX-P1082 + Originalsoft + 2 Joy-
 stick + Amigabuch + Literatur + 10 Leerdisk
 + Endlospapier für nur 1850 DM. Tel.:
 08035/8288 oder write to Fabian Miehle, Ho-
 fangerweg 2, 8201 Neubuern

Verkaufe C-64 in markellosem Zustand VP
 500,- inkl. Floppy + Datasette sowie Schnel-
 der CPC 464 VP 200,-! Tel. 06187/3891 v. 15
 bis 18 Uhr Thorsten

Verkaufe 128D für 1000 DM (+ Drucker und
 Org. Spiele) Drucker = MP803. Bitte ruft unter
 der Tel.: 089/7554663 an (ab 15-18 Uhr) ver-
 langt den Christian.

Verkaufe Ton- und Sprachdigitalisierer
 für C-64 + C-128 mit dtsh. Anleitung und Dis-
 kette. VB 40 DM! Torsten Gadau, Alter Celler
 Weg 25, 3101 Nienhagen

Verkaufe billig: Gebrauchten C-128D Comp.
 + 1 Joystick (Competition Pro) + orig. Da-
 tenprogramme (The Consultant) + Orig-
 nalspiele + Diskettenbox, Tel.: 089/844275

Sega, Sega, Sega, Sega, Sega, Sega, Sega,
Sega Konsule 189,-DM Spiele z. B. R-Type,
 Phantasy Star, Shinobi, Kenseiden und 47 wei-
 tere Spiele. Tel.: 04521/1041 (Andreas) Sega,
 Sega, Sega

Verkaufe Schneider CPC 464 + Green
 Monitor + Datasette + Joystick + Handbuch
 + ca. 30 Spiele für 380 DM ruft an, es lohnt
 sich (07134/4866)

Verkaufe C128D, Star LC-10C, Freezer
 Hardcopymodul, Bücher, Software,
 Tel.0221/312564 (Marcel)

C-128 mit Floppy 1570, 200 Disks: Top-
 Games, 2 Diskettenboxen je 120 Disks, Ab-
 deckhaube, 1 Joystick, Modul FIN.C.3 Preis
 850 DM abzugeben/ Disks einzel für 300 DM
 von 16-18 Uhr 06154/81581!!

Verkaufe: C-64 + Floppy 1541 + Speeddos
 + 2 Joysticks (alles neuwertig) für nur 400 DM,
 Tel. 09422/5363

CPC-464 + 3 "und 5,25" Floppy's + Farb-
 Mon. + Sprach-Synth. + Box mit 110 besp.
 Disks + Bücher + Lit. + Anl. NP: 2500,- jetzt
 nur: 1550,-!!!! Super-Zustand! Tel 05673/4277
 -Rene

C-64 II + Floppy + 50 Disc (neue Softw.)
 für 570,- VB, nicht getrennt!! Thomas Schär,
 5024 Pulheim, Karlstr. 38, Tel. 02238/59902
 (erst ab 04.08.89) alles 1 Jahr alt!!

Verkaufe C-64 + 1541 + SW Fernseher +
 Final Cartridge 3 neu + Reset Schalter + ca.
 100 Disks + 2 Joysticks + 1 Disk Box. Jörg
 Fischer, Richtersfeld 38, 4270 Dorsten 11, Tel:
 02369/21815, Preis: 700 DM
 Alles in Ordnung! Es lohnt sich!

Virusfalle!! Hardwaremäßiger Schutz gegen
 alle Viren. Einfach einstecken in den Port, fer-
 tigt! Bietet 100% Schutz. Preis 35 DM, Tel:
 02365/59829 (Murad)

CPC 6128 + Farbmonitor + Matrix Printer
 NLQ401 + MP 2 + div. Software zu verkauf-
 en. Interessenten möglichst aus Düsseldorf ab
 18 Uhr nach Markus fragen! Tel. 0211/234599.
 Preis nach VB!

Soundsampler f. C64/Amiga/Atari ST wg.
 Clubauflösung inkl. Dt. Anl., Garantie, tw. mit
 Mikro: 35-65DM * 02642/400935 *
 02641/27189 * Sa + So:02642/400936

Ram-Erweiterung 512 KB für Amiga 500
 mit Ein-Aus Schalter und Uhr + Akku neu!! 1/2
 Garantie. 280 DM. Murad M'Bakki, Bergstr.
 218, 4370 Marl, Tel. 02365/59829

C-64 II + Floppy 1541 II fast geschenkt +
 Box + 100 Disks + Hefte (C-64/run) + Action
 Cartridge MK 6 nur 450,-DM! Ruft an:
 07531/32489 Otto Städele, Fasanenweg 5,
 7150 Konstanz, es eilt!

Grundausstattung C-64 + Floppy 1571 +
 Grünmonitor zu verkaufen. VB 850,-. Schreibt
 an: Michael Bräuninger, Finkenweg 2, 8300
 Landshut. Schreiben Euch zurück, oder per Tel.
 056/961301, Dorf Argau

CH Verkäufe 128 CH Über 1000 Games. 1
 Jahr alter Computer mit Cassettengerät davon
 schon 600 Games dazu. Adresse: Daniel Stei-
 mer, Luxmattenstr. 21, Oberrohrn, Tel.:
 056/961301, Dorf Argau

Verkaufe Adapterkabel zum Anschluß ein-
 er C1541, C1570, C1571.. Floppy an einen
 Amiga. Preis: 38 DM. Tel: 02365/59829 Ver-
 kaufe auch Virusfalle !! Preis: 35 DM

128D mit Monitor, Drucker, Papier, Star Pain-
 ter, Geos, Datasette, Mouse und viel Literatur
 für 1200 DM VB abzugeben. Torsten Dierks,
 Alter Poststr. 9, 2803 Weyhe II,
 Tel.0421/804150

Neuwertiger C-64 II zu verkaufen. Im Preis
 von lächerlichen 250,-DM sind enthalten: Da-
 tasette + Jupiter Lander (Original Modul). Tel.:
 09778/1570 (Mario) ab 18.00 Uhr

Verkaufe C-64 II + 1541 + Action Cartridge
 + Datasette + 100 Disks + 2 Diskettenbo-
 xen + 4 Originale + Bücher für 700,-DM. Tho-
 mas Helpupp, Obernkamp 12, 4933 Blomberg.
 TOPZUSTAND!

Spotbillig: Amigas, PC's, Drucker, Disketten, Diskboxen, Maus-PADS, Joysticks und vieles mehr wegen Clubauflösung preisgünstig abzugeben. (Vieles neu) Tel. 07941-61853 (Christoph)

Verkaufe Atari 1040, SC1224, Maus, Sound M. Für HIFI, Blitter + Rom TOS, 370 Disc, GFA Basic 2.0, 2 Joysticks, Literatur = 9 Powerp, 24 Happs's, 10 ASM, 4 Disc Schränke je 100 Disc, u. a. Für 2500 DM VB. Tel. 040770488

Verk.: C-128 + 1541 + Maus mit Maus Pad (Unterlage) + ca. 163 Disketten + Lektüre u.a. für 1350 DM auf VB. (Wegen Systemwechsel) Tel.: 06144/3851 Mike verlangen.

Schneider CPC 128 zu verkaufen*** 11 Disketten, 1 Fachbuch, 50 Spiele, 1 Diskettenbox, Farbmonitor für 700,-DM, Neu-Preis 1300,-DM, Tel. 06385/5868** Anrufen zwischen 17 und 19 Uhr

Verkaufe C-64 II, 1541, Datensette, 140 Disks, 11 Cassetten (Originale), 2 Diskboxen, Locher, Action Cart., Abdeckhaube und DOS-Kabel. VB 600 DM. Tel.: 05155/8965 ab 19 Uhr

Coder Module für Amiga!!! Es codiert Disks, so daß man sie ohne Module nicht mehr laden kann. Ext. Laufwerk nötig! 40 DM. Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl, Tel. 02365/5982

Verk. A500 Tast. + Geh. wie A2000 + 2 x 3,5" + 1 x 5 1/4" Laufw. + Ramerw. mit Uhr + Monitor 1081 + ca. 500 Disk + reichl. Zubehör. Preis 2500,-DM oder Tausch gegen gleichw. PKW. Tel. 02363/71394 von 19.00-21.00 Uhr

Verkaufe ATARI 260 ST mit Roms, SF 354, Maus, Joysticks, Abdeckhaube, Games, PD-Disks, Monitorständer, Handbücher + Zeitschriften. Alles originalverpackt! VHB Ca. 575 DM! Oliver Zimmermann, Winterstr. 9, 8000 München; 089/669447

Wir importieren MSX2 + Computer für Sie aus Japan, auch MSZ2 und 2 + Soft - + Hardware. Info bei: A. Perl, Dr. Thyll Str. 34, A-6600 Reutte.

Verkaufe wegen Systemwechsel C-64, 1541, 1531, Monitor 1702 + TV-Tuner, Drucker MPS 1200, 126 Disks, 16 Kas. Ppologie-Dos Fastloader und anderem Zubehör! Alles im TOP-ZUSTAND! Preis: VB!!! Tel. 02166/602119!!! Ab 18 Uhr anrufen! Ask für Thomas!

Verkaufe RGB-PC-Engine + 3 Spiele!! Chan + Chan; Wender Momo; Drunken Master! Neuwertig!!! Für nur 460,-DM. Tel. 08241/2951 ab 18 Uhr

C-64 Superscanner3, Pagefox, Softy, Characterfox zu verkaufen, nur zusammen, DM 500,-; Tel. 05551/1540

Verkaufe C-64, 1541, Fernseher, Joystick, Resetschalter, Spiele, Diskettenlocher, Handbücher VB 500 DM

Soundsampler f. C64/Amiga/Atari ST wg. Clubauflösung inkl. dt. Anl., Garantie, zw. mit Mikro: 35-65DM * 02642/400935 * 02641/27189 * Sa + So:02642/400936

Verschiedenes

Postspiel "Fußball-Bundesliga"; viele Aktionen, Übersichten, etc.; Urkunden; Gratis-saison für Meister; Info gg. 1.-DM; F. Heine, Th.-Heuss-Str. 21, 3180 Wolfsburg 1; Kennwort: "Liga".

Hi, ich suche Batman Superband Nr.2,3,5,8,10,11,14,15,16,17,18,19,22 und ab 24 alles. Zahle pro Superband 3 DM, für jedes gut erhaltene 5 DM. Bitte schreibt mir schnell. Kurt Gütjahr, Am Bruch 44, 6710 Frankenthal 5

Galax Imperors-Postspiel Info gegen frank. Rückumschlag bei M. Heinrichs, Buntstr. 91, 4050 Mönchengladbach 1

Hanni und Chrissi grüßen den Rest der Welt!!! Amiga und the PWG are the best!!!

Billigste Disketten der Schweiz mit 5 Jahren Garantie 3,5"; Fr. 1,65 5,25" : Fr. 055 Frank Buchmann, Lüdiswil, CH-6027 Römerswil 041/88'48'24 041/88'12'96

Verkaufe: ASM 8/86, 9/86, 1/87, 3/87, 5/87, 5/87; Happy Comp. 8/88, 10/88, 1/88, 5/89 (mit Powerpl.); Amiga 1/89 und Powerplay 6/88! Pro Heft: 4,50 DM!!! Ingo Strehl, Münsterstr. 81, 4440 Rheine!

Softy Nr.2-nach mehr Inhalt!!! Tests, Jokes, Freeware, Pokes, Info, Berichte, kostenl. Kleinanzeigen, uvm. nur Disk + Vorkasse 5,-. M. Koch, Stöcken 56, 2818 Rethem. Lohnt!!!

Suche alles über Pirates Karten, Codes usw. Schickt an Florian Kraus, Carl-Bosch-Ring 18b, 6710 Frankenthal (C-64)

Amiga Faszination + Das Magazin auf Diskette Mit PD-Soft, Tests und Aktuellem. Jeder kann mitmachen. DM 5,-oder Disk + DM 3,- an: Amiga Faszination, Postfach 1702, 4690 Herne 1

*****Ich suche ASM Zeitschriften!***** Und zwar alle! Also ruf mich an! Wir besprechen dann alles weitere! T.: (05242) 46708 Dirk!

Amiga Spielanleitungen!!! Keine Raubkopien. Mit vielen Tips + Hinweisen z. B. Populous, Purple Saturn Day, TV Sp. Football. Liste anfordern (! DM) O. Keim, Henningstr. 3, 2120 Lüneburg

AMIGA-GAMEPOWER! Endlich fertig! Ein Buch voll mit Tips, Cheats, Anleitungen und Gesamtinfos für die besten Amiga-Games. Nur 10 DM -bar od. Scheck bei Thomas Viereckl, Säntisstr. 13, 8961 Sulzberg/08376/8232 Get it!!!

Verkaufe "ASM"-Zeitschriften! Sehr gut erhalten! Hefte Nr.: 6-9/86; 1-12/87; 1-12/88; 1/98 Power-Play Nr. 1/87-4/88. Schriftliche Angebote an: Olaf Tank, Steinlandstr. 9, 4595 Lastrup

GAME POWER - Ein Muß für alle Amiga-Fans, prall gefüllt mit Tips, Tricks und Anleitungen zu den besten Amiga-Games! Nur 10 DM! Bestellung unter 08376/8232 (Thomas)! Jetzt oder nie!!!

Wer verkauft mir folgende ASM Ausgaben: 9/86, 4/86, 7/86, 6/86, 3/86, 1/87, 2/87, 4/87, 5/86, 8/86, 9/88 + 7/86! Zahle sehr gut! Tel. 05221/15281

Suche 1., 2. und 3. Jahrgang der ASM komplett sowie die Nummern 1-7/89! Biete: Kowalski (9/87-7/88, 9/88-12/88, 4/89-6/89, 8/89), Werner (oder was?) + MAD-Extra (28,30). Alle ASM's sollten noch Ihre Sammelkarten enthalten! Volker Eschweiler, Baumweg 4, 5170 Jülich

Verk.: Zeitschriften (64'er, Smash, Top-Schlagertexth., ASM-Sp. u.a.), Schallplatten, Comp.-Zubehör, Fach-Lit. u. a. Liste geg. Rückp. Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bucholt.

ASM Hefte in bestem Zustand von 3/86 (Erstausgabe) bis 3/88 gegen Gebot abzugeben. J. Roumen, Eichenstr. 49, 4054 Nettetal 1

EPIC: The Kings Game. Ein ins deutsche übersetztes Fantasy-Postspiel für bis zu 150 Spieler mit Magie, Strategie und Kommunikation. Infos beim Simulationspiel-Verein Graz, Postfach 1205, A-8021 Graz

Lösungen, Tips und Tricks für Spiele Hilfe für alle Freaks. Kein finanz. Int. Suche auch obiges. Info bei H. Franzen, Klosterkammerstr. 15, 5581 St. Aldegund. Bitte Rückporto bei.

Sprial ARM III Das beliebteste Science-Fiction-Postspiel. Gratis Spielregeln und Info's anfordern bei: C. Gründ, Gerasdorferstr. 55/141, A-1210 Wien Tel. 398056

Hallo ASM-Sammler!!! Ich verkaufe meine Sammlung! Ab 6/86!!! Auch Spezial-Ausgaben!! Sind aber nicht ganz billig!! (Sammlerwert!) Call: 08331/72634! Jörg!

Suche ASM-Hefte: Von Anfang bis 2/89, möglichst komplette Sammlung und guter Zustand. Tel.: 07623/40997. Auch ASM-Sonderhefte gesucht.

DER ETWAS ANDERE VERSAND

24-Stunden-Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hard- und Software für **ST, PC und Amiga** sowie alle Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

SPIELESOFTWARE:	ST / PC / AMIGA	SPIELESOFTWARE:	ST / PC / AMIGA
Afric. Raiders-Dakar'89	60,- 45,- 45,-	Licence to Kill	60,- 80,- 60,-
Afterburner	45,- - 80,-	Lombard RAC Rallye	80,- 80,- 80,-
Archipelagos	80,- 80,- 80,-	Lords of the Rising Sun	- - 95,-
Balance of Power	75,- 95,- 70,-	Millennium	80,- 80,- 80,-
Big Challenge	75,- - 75,-	Mingolf	55,- - 45,-
Bolo Werkstatt	55,- - -	Oil Imperium	65,- 65,- 55,-
Buffalo Bill's Rodeo	80,- 80,- 80,-	Operation Neptune	65,- 75,- 45,-
Daley Thompson	50,- 65,- 55,-	Pacmania	60,- - 65,-
Das Reich Anno 1871	55,- - -	Pirates	80,- 75,- -
Dschungelbuch	60,- 60,- -	Populous	75,- - 75,-
Dungeon Master	75,- - 80,-	Populous Scenery Disk I	35,- - 35,-
Elite	65,- 80,- 80,-	Psion Chess	65,- 65,- -
Eye	35,- - 35,-	Reise z. Mittelpunkt d. Erde	55,- 55,- 55,-
F-16 Falcon	80,- 115,- 95,-	RVF Honda	80,- - 75,-
F-16 Mission Disk I	65,- - 65,-	Sim City	- - 95,-
Fish	80,- 80,- 80,-	Skrull	60,- - -
Flight Simulator II dt.	95,- 145,- 95,-	Space Quest III	95,- 85,- 80,-
Die Scenery Disc dazu	45,- 45,- 45,-	Speedball	80,- 75,- 80,-
F.O.F.T.	60,- - 60,-	Starglider II	65,- - 65,-
Fugger	60,- - 60,-	Superman	80,- 45,- 80,-
Gauntlet II	70,- - 75,-	Technocop	60,- 65,- 60,-
Grand Monsterslam	65,- 65,- 65,-	Tim + Struppi auf d. Mond	60,- - 60,-
Hostages	65,- 75,- 80,-	Time Scanner	65,- - 80,-
Jet	95,- 95,- 95,-	Times of Lore	85,- - 80,-
Kaiser	120,- - 120,-	Ultima IV	80,- 95,- 80,-
Kick off	45,- - 45,-	Vectorball	45,- 45,- -
Kult	80,- 80,- 80,-	Virus	65,- 80,- 60,-
Leaderboard Birdie	70,- - 80,-	Volleyball Simulator	60,- 55,- 55,-
Legend of Djel	80,- - 80,-	Wallstreet Wizard	65,- 75,- 65,-
Leisure Suit Larry	60,- 60,- 60,-	Waterloo	80,- 80,- 80,-
Leisure Suit Larry II	85,- 85,- -	Zak McCracken	75,- 75,- 75,-

Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie kostenlos. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten. Bestellen Sie bitte schriftlich oder telefonisch.

COMPUTER-VERSAND Schlichting ...der etwas andere Versand

ATARI-Fachmarkt · MS-DOS Fachmarkt · NEC-Fachhandel
Rund um die Uhr: Telefon: 030 / 786 25 50
 Postanschrift: Katzbachstraße 6 · D-1000 Berlin 61
 Ladengeschäft: Katzbachstraße 6 + 8 · D-1000 Berlin 61
 Fax: 030 / 786 19 04 · Händleranfrage erwünscht

Das Postspiel Bundesliga 89/90 sucht Mitspieler! Info und Regelwerk gegen 1,50 in Briefm. (Porto u. Kopie) bei: Simon Hellwig, Bachstr. 156, 6520 Worms 23. Im Ausland int. Antwortschein!

Hallo CB-Funker, verkaufe mein Handfunkgerät (Stabosh 7000) für 160 DM. Schreibt an: Sven Wunder, Am Plan 26, 8640 Kronach-Friesen

ASM 9/87-9/89 50 DM, Tel.: 0991/25121

Mach Deinen Walkman zur Super-Anlage mit den Sony Kompaktkboxen APM 007AV, Eing. Verstärker, 2x 7,7 Watt NP 330-, VHB 150,-DM. Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bucholt.

Achtung Amiga User!!! Wegen großer Nachfrage sichert ihn Euch schon heute. Information: 069/973124 St. Sieg, Blindenhand-Trainer/Züchter

Privat-Unterricht in Brailleschrift Sonderpreis für Interfacegeschädigte A-User. Maria Tarimston 06121/24881 Zeil-19 Wiesbaden

Biete Postspiel "Fußball-Bundesliga"; Transfermarkt, Spielerreport, Übersichten, etc. Info gg. 1,- Briefmarken: F. Heine, Th.-Heuss-Str. 21, 3180 Wolfsburg 1 /Kennwort: "Liga"

German Eishockey Manager! Das erfolgreiche Strategie-Postspiel!!! Führen Sie Ihre Mannschaft zur Meisterschaft! Gratisinfo von Thomas Schön, Silbersbach 12, 8496 Lam

Suche deutsche Anleit. zu Elite + Pool of Radiance, außerdem das Spiel Oil Imperium. Ihre Gegner! Alles für C64. Tel. 07022/46002

Biete Postspiel "Fußball-Liga" mit Transfermarkt, Spielerreport, Übersichten, u.v.m. Info gg. 1,-DM Briefmarken: F. Heine, Kennwort: "Liga", Th.-Heuss-Str. 21, 3180 Wolfsburg 1

EUROPE BATTLE! Ihre Truppen und Panzerdivisionen sind kampfbereit! Bezwingen Sie Ihre Gegner! Gratis-Info zu diesem Postspiel von: Schön, Thomas, Silbersbach 9, 8496 Lam

COMPUTER MARKT

Reinhard Schröder Telefon: 02 51/5327 71
 Frie-Vendt-Strabe 16 Telefax: 02 51/5328 42
 4400 Münster Btx: 02 51 5328 42

No-Name Disk 51/4' 2S2D 10 St. **6,95**

No-Name Disk 51/4' HD2 10 St. **17,95**

Atari Monitor SM 124 **299,-**

Atari Megafile 30 **975,-**

Golem Drive 3,5' f. Atari ST **279,-**

Golem Drive 5 1/4' f. Atari ST **349,-**

Golem Drive 3,5' f. Amiga **279,-**

Golem Drive 5 1/4' f. Amiga **349,-**

abschalbt. Speichererw. f. Amiga 500 **299,-**

Action Replay Cartridge MK V **119,-**

Philips RGB Monitor CM 8833 **598,-**

NEC P6 Plus (deutsch) **1399,-**

Star LC 24-10 (dt.) **699,-**

• Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör

• Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.

• Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.

Suche Hardware

Hilfe! Wer verschenkt oder verkauft (möglichst billig) seinen AMIGA an einen verarmten Schüler? Danke! Pirsch, Alexander, Schobergstr. 6, 6370 Kitzbühel Austria; Tel. 05356/4581

Suche gebrauchten C64 u. Floppy's bis 240 DM u. Amigas bis 500 DM. Tausche oder verkaufe auch PD auf dem Amiga. S. Werner, Heimertingerstr. 49, 8940 Memmingen, Tel. 08331/3932

Wer schenkt armen Schülern eine Spielkonsole (Sega, Atari 2600 u.s.w.), damit er seine Spielsucht befriedigen kann. Zahle Porto. Elmar Gesenhoff, Roggenkamp 18, 4715 Herbern

Kaufe, suche defekte C64, C128 Zahle zwischen 40 - 100 DM. Telefon 02263/4534 ab 17 Uhr

Verkaufe Restbestand an C64 Soft und Literatur (nur zusammen) zu einem fairen Preis. Tel: 06261/60848. Verkäufe auch neuste Amigasoft zu Super-Preisen.

Hilfe Wer schenkt Schüler einen Amiga 500. Schickt ihn an Mattias Dubiel, Kösselstr. 8, 8580 Bayreuth. Er soll noch gehen, vielleicht mit Monitor. Zahle Fracht!!! ***Danke***

Suche für C-64 ein gut erhaltenes Action Replay Cartridge MK V oder eine Noric Power-Cartridge für 50 DM (mit Beschreibung). Tel. 06146/7506. Ask for Waldemar. (fast)

Bitte helf mir! Kann mir keinen Computer leisten! Wer schenkt mir einen Amiga 500? Computer bitte an Maik Nethke, Am Gute 2, 3340 Wendessen! Bitte unbeschädigt! Vielen Dank!

Kontakte

MAOS AMIGA MAOS AMIGA MAOS AMIGA A new Grove is born!!! For selling, buying or swapping call 07157/61721 (Putte) or 07031/49962 (Heiko) or write to Postf. 1108, 7039 Weil i. Sch.

Suche + habe neuste Software Bitte bald anrufen von Mo-Sa von 18-19 Uhr Tobis verlangen (c-64) Tobias Nöthen, Rizzastr. 23, 5400 Koblenz

Hallo meine Freunde!! Hier bin ich wieder, und biete Euch viel neue Software sowie Anleitungen für C-64. Mehr Infos: Schreibt an: EOF, Postfach 12, A-1234 Wien, Antwort 100%

Amiga Sweden Amiga We search for new contacts all over the world, for swapping. Write to TBW, Morellgängen 7, 61157 Nyköping, Sweden

Biete an das absolut allerneueste auf dem AMIGA. Habe alles z. B. HAWKEYE, SAVAGE, X-COPY 2.0, OIL IMPERIUM, LEGEND OF FEARGHAIL, SILKWORM, TEL: 0561/53803

Computerclub Crusader bietet Für Amiga, C-64, CPC eine ganze Menge! Zeitung, Software, usw. Software Info anfordern: CC Crusader, Goldbergerweg 44, 5650 Solingen 11 (Computertyp an)

I supply you with all ya need to be one of the best in the C-64 scene! All like: soft, modems, Originals. Buy from me or let it be! Call: 02102/69578 (Thomas)

AMIGA-500 Austria Immer neuesten Staff! Write to: H. K., No. 123, A-6426 Roppen - or TFS, No. 238, A-6426 Roppen

Contact me, if you have a C-64. You ask why? Send a list and i will answer, send discs and you get'en back errorfree, 100% No more or less. M. Uhl, Apfelb. 4, 8489 Eschenbach

I'm coding superb C-64 Intros!!! Rasters, Logo (+ Tech Tech), Sprites, Super Grafiken... Null Problem!! Intro + Editor: 40 DM. For further information call 06737/1710 (Bernd)

Contact one of the best, write to B.P.82, 6401 Echternach Luxembourg Beginners are welcome!! (Amiga)

TFB is back! On Amiga, C-64, Atari + PC. We're looking for good new contacts! Only the best and newest software!! Phone us: 0911/835370-Beginners too.

ANTHRAX The new stars on Amiga. Search for fast contacts. Wordwidelpecial D A N L C H F DK) Write to: ANTHRAX Bahn P. L.Box 7100 Heilbronn 2 See you!!!

SKATERS '89 we are searching for contacts. Send us intro-maker. Suche: Test Drive II, Crazy cars II, Habe: Fischl, Wec le mans, Tom & Jerry... 100% back. Write to: Sascha Rapp, Joh./Schütta/Str. 35, 6800 Mannheim 31

You want the newest Software for your Amiga or Atari S.T. Contact us. THE ELITE Postfach 532, A-1100 Wien

Always europes newest Originals and previews (E.G. Bards tale 3) Amiga. R. Frent, Meisenweg 7, 2061 Itzstedt WORLD OF WONDERS - EUROPES NO. 1

Auf geht's! Wer hat Lust in unserer Tippgemeinschaft mitzumachen? Wir tippen auf Fußballspiele mit großem Erfolg. Supergewinne sind keine Seltenheit. Unterlagen v. T. Baars, Pfarrgasse 3, 8857 Wertingen Telefon: 08272-1768

If you wanna have hottest stuff (up to 4 days old) on 8 discs for 10 DM then call us (also beginner'n loserz)?- 09177/508 -!! Only C-64!!!

ST Biete beste Auswahl an PD's ST nach Arten sortiert. No trash ST Suche Kontakt im Raum LM ST PIV. ORGIN. Bunny Soft Heidenhäuschen.5, Eibtal 2 06436/3639

ST ST ST Ileman of Austrias 1 Crew MFP is searching for new contacts. Only hottest stuff. Write to: Ileman, Postf. 82, A-855 Graz, Austria;

Atari St suche Tauschpartner Kontakte auch zu Computerclubs ACS bitte melden. Sendung wurde nicht abgeholt 13.07.89 Write to S. Haack, Rantzaustr. 43, 2000 Hamburg 70 Atari XL Tausch

Der gemeinnützige Computer-Club FV Besionalgruppe Hannover sucht neue Mitglieder Angebote: Eigene Mailbox, Clubzeitschriften, Sammelbestellungen hrase Pfr: 1323, 3 Hannover 100

The muntsters and the federation are searching for new contacts all over this nice radioactive globe: For the hottest dial: 04194/1494 (Marco) or 04191/8584 (Oliver) See yaaa

Habe und suche Atari St Software! Postfach 3027, 4972 Löhne 3, Tel.: 05731/82856, ich suche Wec le Mans und Neues!

Hallo Atari-ST user! Beabsichtige Einrichtung einer Zentrale zum Verkauf. Tausch von Original-Programmen Info gegen Rückporto bei: Torsten Winter, Strandstr. 7, 2300 Kiel 17

Musicmaker, der schon an einigen Spielprojekten beteiligt war (Roll-Out, Solary), sucht Kontakte zu Programmierern bzw. Softwarefirmen. Demodisk anfordern unter: 04151/2201

Achtung! PC-Engine-Club-Nr.1! Neuste Informationen direkt aus Japan in der Clubzeitung + Cheat-Modes u. Tests über: Side Arms: Alteres Beast u. Mega Drive-Soft. Info bei: W. Schäde, Postfach 322, D-8938 Buchloe Tel. 08241/2951

We sell the very newest Amiga-stuff! Not older than 2 days. 10 discs for only 20 DM! 100% honest. Send to: World of Wonders, Seminarstr. 8/10, 7758 Meersburg. Please do not call us!!

*****AMIGA***AMIGA***AMIGA** You are looking for a cool stuff. We send lists or discs. Write to: Postfach 235, A-1051 Vienna

****FIDL**** Search for cool'n fast contacts on C-64!!! Write to: FIDL, P.O.Box 109, 4614 Marchtrenk, Austria P.S. Verkäufe auch! Güntig! Don't forget!

ST-Soft ** ST-Soft ** ST-soft Hi guys! Are you reliable and discreed? Do you want or/and have the newest stuff? Then contact me: 06351/8136 (Torsten) /No Nazis, Please!!!

C-64 * C-64 * C-64 Contact us for the newest stuff z. B. Stormlord, Kick off u.s.w. We need Good Contacts (no lamers). Write to: The Lords, Postlagernd, 4604 Wels, Austria

Hallo Leute, ich habe super Games: Circus Attraction, Tom und Jerry, ZamZara, Demo und Intromaker: Schreib oder telefoniert an: Torsten Stratthaus, Enderlestraße 58, 6834 Ketsch, Tel.:06202/65458

*****SEGA***** Wenn Ihr eine Konsole von SEGA besitzt, solltet Ihr ein Info über unseren Club anfordern, der folgendes bietet: Hotline, Tausche, Zeitungen, News und Gewinnspiele... Info bei: T.O., Währingerstr. 24/1/24, 1090 Wien-Österreich. Bis bald!

-SCS- is searching for new contacts, members, coders, painter on C64/Amiga. More infos: SCS-Hq.-P.Box: 1451-8672 Sels! Soldiers of creasing sun! Only Top-stuff - No loosers, lamers!!

Logos wanted? No shit! Only amiga!!! I draw to high standard logos for 7 DM + Rückporto. Send a clean disc to Martin Baumann, Brüsselerstr. 11, 5300 Bonn 1, or call 0228/67058

Hey Freaks! I need newest stuff on the C64! If you have good'n hot games + demos, then contact me: Box 57299, 5970 PLB.!!! Abo's are welcome! 100 % answer! Bye!

A new crew is born. Yeah Bouns Chip Ranger sneds greetings to: Pille, Garawof and Regor... and all we know.

Kraze is searching for members: Coder, Graphix, Swapper, Musicians... Also searching for good contacts!!! Call: 0441/302590 (Hergen) C-64 Amiga ST

Alien is searching for real cool contacts (only disc). On C-64!!! Tel: 04651/43016 (Ab 17 Uhr!) No loosers please!! (Matthias)

EXS *** Amiga ***** EXS** Top Software forever!!! Phone me: 040/715 05 41*****

Yeeeaah!!! Wizard is searching for hot & new contacts! If your stuff isn't older than 4 days, then write hyperfast to P.o.Box 586, A-4840 Vöcklabruck. Only Amiga, no lamers!!

!!Bis hierhin und nicht weiter!! Suche immer coole Contacts auf dem Amiga!!! Tausch, Kauf, Verkauf! Listen oder Wünsche an: Thomas Dein, An der Wielermaar 149, 5000 Köln 90 !! May the darkness grow!!

****AMIGA FREUNDE AACHEN**** eine neue Usergruppe aus dem Raum Aachen sucht Kontakte zum INFO- und Programmatausch. Kontaktadresse: A.F.A.; A.d. Mühle 21; 5190 Stolberg Anfänger sind ebenfalls willkommen!

C64 Biete, tausche, suche Software!!! 300 Demos, 400 Anwender und Games Telefon: 05861/7566 Christian

Adventure-Freaks gesucht. (Amiga) Suche auch Adventures. Schreibt an: Unger Wolfgang, Günslerstraße 3b, 2700 Wr.Neustadt, Austria Tel: 02622/535674

*****SEGA***** Unser Userclub bietet aktuelle Tests (Thunder Wars II), Hotline, Cubzeitung, Tausche, Gewinnspiele u.a. Alle, die eine Sega-Konsole besitzen (auch Mega Drive), sollten ein Info anfordern: T.O., Währingerstr. 24/1/24, 1090 Wien-A

Please Note! We are "two" the ral Warriors in old germany, and all the others are wix you in the wind!!! Any questions??? Look at C000 for adress and contact us!!! The Warriors, Bahnhofstr. 43, 7000 Stuttgart

For new software contact arise also looking for good groups for guy or exchanging newest send fast to ARISC, Postfach 102, A-1160 Wien Austria

Contact the BRONIX or STAY CAME! SC4THE/BIUOX Po-Box 2072, 2000 Norderstedt - C64 BIUOX C64

TBC-Elite of wod int. We search for members and contacts all over the world!!! We have the best stuff on the ST and Amiga. Write to TBC-Elite, Postf. 0866, 2100 Hamburg 90 !!!

AMIGA Wer kennt sich in Amiga-Basic, besonders im Grafikbereich sehr gut aus, und würde es mir kostenlos beibringen? Martin Clabunde, Wilhelmstr. 9, 6806 Viernheim (Nähe Viernheim)

HOLLAND*C-64***HOLLAND** Suche Tauschpartner für C-64! (Alte und neue Games.) Schickt Eure Listen An: Vuurdoostr. 58,8171 Xj Vaassen, Holland!!!! (Nur Disk!!!) 100% Antw.!

Suche guten Tauschpartner! Only PD. Soft * Male auch Logos + sonstige Grafik. Bitte nur Top-Soft* Markus Burghart, St. Blasienstr. 9, 8000 München 40, Tel: 089/355906 (Markus)*

Amiga! Topangebot! Tausche: Interceptor 20 Disks mit Games, Feary Tule-10 Disks, AAARGH-7 Disks, Eliminator-10 Disks, 7 Cities of Gold-10 Disks. Nur Originale. RUF 05705/7432!

Suche Tauschpartner für C64-C128! Wegen Demo-Intromaker, oder neue Games!!! Pfrs me: Robert Mohr, Gemeindestr. 6, 8721 Pfersdorf!!! or Call: 09725/5748 (18/21 h)!!! Bye...Bye...

Ionix is here! After a break of 2 months! We are searching for cool dudes to join us! Contact me for joining us or swapping (1-5 days)! Call: 02251/4688 (Stefan). Coders are welcome!

Suche Tauschpartner für Amiga 500 und C64. Telefon 08389/1072 Michael (19-20 Uhr). P.S.: Suchen Take Down für C64! (West-Germany)

STOPIII C64! Tausche Demo-,Intro-, Lettermaker und Page Writer!!! Tauschen! Nicht kaufen!---Ruft mich an! Tel: 0214/42423 -nach Christoph fragen!!! Bitte keine Anfänger!!! Bis dann!!!

Suche Tauschpartner für C-64 Games! Liste nach 6947 Lauenbach, Friedrich-Ebert-Str. 17, Tel. 06201/43726 verlangt Holger Kutig. Erreichbar von 14-20 Uhr.

Austria Tauschpartner Amiga, C-64 Wanted: Contacts for Amiga 500 an C-64! List to: The Red Devil, Postfach 114, A-4910 Ried Reward: Good Games.

STOPIII! Ich tausche: Demo-,Intro-, Lettermaker und Pagewriter!!! Briefe, Listen gleich mit Disk an: Christoph Kawach, 5090 Leverkusen 1 100% Rückantwort!!!

Suche noch Tauschpartner für Atari ST! Auch Anfänger! habe Games wie: Grand Monster Slam, Falcon F-16, Populous, Prison und andere! Ruft mal an 0221/643988 (Oliver)

!!!Hilfe!!! Suche Tauschpartner für ST, habe gute Anwender, call: Rainer Lechner, Höllricher Str. 4, 8781 Hessdorf, Tel: 09358/1023, 100% Antwort

Suche zuverlässige Tauschpartner Habe: Hostage; Hollywood Poker, Skate-Ball usw. (10.7.89) Schickt Liste an: Martin Heim, Wallisellenstr. 266, 8050 Zürich (Schweiz), C-64

Hi Freaks!!! Suche zuverl. Tauschpartner für meine Games wie: Test Drive 2, African Raiders, Crazy Cars II usw. Schreibt an: Marco Tekhaus, Freverstr. 8, 5820 Gevelsberg, Schreib schnell

C64 C64 C64 C64 Switzerland!!! If you wanna swap or buy newest stuff, then write fast to: Marc Lütolf, Stoffelweg 7, 8820 Wädenswil Switzerland

Public-Domain-swap-service (PDSS) sucht noch zuverlässige Tauschpartner im PD-Bereich. Unser Softwarelager umfaßt derzeit ca. 60 Disketten und es werden jeden Tag mehr. Besonders sind wir an Supplern aus der Szene interessiert, die uns immer die neueste PD-wares zuschicken. Aber auch jeder PD-Freak kann mit uns tauschen. Schick einfach Deine Liste, leg noch bitte genügend Rückporto bei und es kann losgehen. Schreibt an: PDSS, Postfach 57000, 4600 Dortmund 1, 100% Answer.

Gewerbliche Kleinanzeigen

LEARNPROGRAMME
 C16/ + 4/QL/PC/Amiga
 Rechen-, Rechtschreib-,
 Vokabel-, Grammatik-
 trainer (engl./franz.) Noten-
 schriftrtrainer je 15 DM + NN
 Gratisinfo von
I. Thurm, Pf. 1671
7060 Schorndorf
Tel. 0 71 81 / 2 17 09

TOPSOFT
 SOFTWARE-VERSAND
 =====
 AMIGA * C64/128
 Schneider CPC * ATARI ST
 SEGA * NINTENDO
 Immer aktuell und preiswert!!!
 Gratisliste sofort anfordern!!!
 Bitte Computertyp angeben!!!
 Wir sind schnell!!!
Firma T O P S O F T GbR
Postfach 4 - 8133 Feldafing

Computerspiele
 für alle Systeme!
 SEGA Megadrive + PC Engine
 neu eingetroffen
MAGIC - Computerspiele
 Trierer Str. 110,
 8500 Nürnberg
 09 11 / 4 88 71
 Verkauf:
 Mo-Fr 14-18
 Sa 10-14
 langer Sa 10-17
 Versand auf Rechnung,
 Porto pro Bestellung
 DM 2,50, sofort kosten-
 lose Preisliste anfordern.

SPIRAL ARM II
 50 Spieler streben in
 diesem beliebtesten aller
 Sci-Fi-Postspiele danach,
 ihr Sternenreich zu Macht
 und Ruhm zu führen. Fordert
 das GRATIS Regelheft
 und Info's an!
Kontaktadresse:
 PBM STUDIO,
 CHRISTIAN GRUND,
 GERASDORFERSTR. 55/141,
 A 1210 WIEN

**Spezial-Reparatur-
 Dienst**
 für Amiga, Atari, IBM, C-64
 - schnellste Abwicklung
 Ankauf von
 gebrauchten Geräten
 und Zubehör
Computervertrieb
Kurt Fischer
Postfach 12 16
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23

LÖSUNGSBUCH
 54 Lösungen für Spiele von
 SIERRA, EA, ORIGIN,
 OCEAN usw. nur
49,95 DM
 ATARI/IBM/CPC/C-64/128/
 C-16/AMIGA/ST
 Viele Neuheiten auf Lager.
 ANRUFEN!

SOFTWAREVERSAND
GEBAUER
02 11 / 30 92 33

Public-Domain-IBM + kompat.
 je Disk ab 3 DM o. Mehrkosten!
 Die PD-"Hitliste" Deutsch-PD, Pascal,
 Grafik, Lernprogr., Musik, Textverarb.
 Progr.-Hilfen, CAD, Spiele, CGA +
 Herk. Kat. frei Stichw. IBM
 ! NEU Jetzt auch PD für ATARI-ST!
 ST-Comp. Reihe, Musik, Grafik, Eigene.
 1D - 3DM / 2D - 5DM*Kat. frei
 Stichw. ATARI
 Anita Ristau, Freesoft-Service,
 Peetzweg 9, 3320 Salzgitter
 Tel. 0 53 41 / 5 03 77

Hurra, die erste
Raoul-Soft Disk ist da!
 Nicht nur Super-Spiele wie
 Magic Power und
 Captain of Tortuga,
 sondern auch andere spitzen
 Programme erhalten sie
 für nur 20,- DM bei
Michael Kerl
Eisenhartstr. 3
8495 Roding

AMIGA!
 Deutsche PD-Serie "Bavarian"
 100 Disketten erstklassiger Pro-
 gamme. Kostenlose Liste gibt's bei
 F. Neuper, 8473 Pfreimd,
 Postfach 72

AMIGA-FANS
 Mit Talent zum Schreiben als
 freie Redakteure für neuartige
 Zeitschrift gesucht.
 (mögl. Raum München, Fixum
 plus Erfolgshonorar!)
 Kurzbewerbung mit Stilprobe
 (Spieletest o. ä.) an:
Joker Verlag, 8013 Haar,
Untere Parkstr. 67

D F B - Pokal AMIGA:
 Spiel für 1 oder 2 Spieler
 in BASIC. Wer wird
 Deutscher Pokalsieger?
 - Sonderzuwendungen -1. Liga /
 2. Liga / Amateure
 - abspeicherbare Highscore-Liste
 - Wettmöglichkeit bei jedem Spiel
 - Deutsche Erklärung auf Disk
 12,95 DM
Porto/Verpackung: Vorkasse
3,- DM - Nachnahme 6,- DM
Peter Keim, Vogelsanger
Str. 34, 5000 Köln 30,
Tel.: 0221/520765

SCHWEIZ
 3.5" Disketten DSDD: sFr. 1.65
 5 Jahre Garantie! CH-0 41 / 88 48 24

STORAGE DISCOUNT
 CH-6027 Römervil

Wir führen
COMPUTERARTIKEL
 für den Amiga, HI-FI-Geräte,
 Schallplatten, Lichteffektgerä-
 te & Musikinstrumente.
 Z.B. 512 KB Erweiterung für
 den Amiga 500 nur 249,00 DM.
 Die COOLEN PREISE
 kommen von uns.
 Gesamtkatalog kostenlos.
COMPUTER MUSIK
VERSAND GbR,
 Am Teckenberg 73,
 4030 Ratingen,
 Tel. 0 21 02 / 6 95 18

DFB-Pokal
 Ein Spiel in Basic
 um Fußball und Wetten
 mit 64 Teams.
 11 DM inkl. Versand + Disk
Peter Keim
Vogelsangerstr. 34
5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65
C 64 * C 64

Public Domain
Software
 Für C-64, Amiga, Atari ST & MSDOS
 Liste 1; DM Computersystem angeben
PD-Versand
Anton Peter Maassen
Am Lindenplatz 17
4040 Neuss 1

JUST GAMES
 Spiele für PC
 z.B. Kings Quest
 Triple Pack 79,90 DM
Tel. 0 69 / 5 97 45 06

PD u. Shareware
 ab DM 4,00
 Liste kostenlos bei
Peter Oeben,
Hard & Software
Franziskanerstr. 12
4050 Mönchengladbach 1

!! SPOTTBILLIG !!
 Atari/Amiga/C64/u.a.
 Hard und Software
 kostl. Liste bei
Michael Wagner
Pf. 101043
4970 Bad Oeynhausen
 Keine Versandkosten

Absolute Niedrigpreise
 Amels Computer- u. Telefonfachhandel
 Versand u. Verkauf ab Lager
 Tel. 0 21 81 / 35 62
 8.00-20.00 Uhr
 3.5" Disc No Name 2D 10 Stk. 17,-
 Drucker Epson LQ 500 24N 870,-
 NEC. P6 plus 1480,-
 Amiga 2000 + Mon. 1084S 2479,-
 Atari 1040 STF + SM124 1499,-
 OIL-Imperium Amiga/ST/IBM 58,-
 Voyager Amiga/ST 68,-
 F-16 Combat Pilot Amiga/ST 65,-
 Spielesoftware immer Aktuell.
 Schneider FAX 1950.-
 Anrufbeantworter mit Fern-
 abfrage ab 190,-
 Bei Nachnahme 2.- Versandge-
 bühren, sonst Portofrei.

Anwender

Selbst ist der Adventure-Mann!

Programm: Talespin, **System:** Amiga (mind. 1 MB), **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller und Muster von:** Microdeal, St. Austell, England.

In diesem Testbericht soll von **TALESPIN** die Rede sein, ein Adventure Construction Kit, das die Reihe klavervoller Namen wie *Quill* oder *Adventure Construction Set* fortsetzt. TALESPIN stammt übrigens vom renommierten Hersteller **MICRODEAL**. Als erster positiver Aspekt erweist sich die gut 130 Seiten starke Anleitung. Zwar in Englisch gehalten, weiß sie insbesondere durch eine recht übersichtliche und zugleich einfach zu verstehende Aufmachung zu überzeugen.

Das eigentliche Programm ist vollkommen menügesteuert, so daß man neben Texteingaben nur auf die Maus zurückgreifen braucht. Die fertigen Adventures werden ebenso nur per Maus gesteuert. Doch dazu später mehr, wenden wir uns lieber den einzelnen Arbeitsschritten bei der Erstellung eines Adventures zu.

Grundsätzlich besteht ein TALESPIN-Adventure aus Pages, von denen jede einzelne die Grafiken, Texte und eigentlichen Handlungsmöglichkeiten eines Ortes beinhaltet. So gilt es also zuerst, eine Page zu kreieren, mit der sich dann allerhand anstellen läßt. Hervorzuheben ist noch, daß der Anwender bei der Kennzeichnung der Page (wie auch später bei Grafiken, Texten etc.) einen bis zu 64 Zeichen langen Namen verwenden kann, wodurch gerade der Anfänger nicht so schnell die Übersicht verliert. Im zweiten Schritt beginnt die grafische Ausgestaltung der Page bzw. des Screens. Zu diesem Zwecke besitzt TALESPIN ein „hauseigenes“ Zeichenprogramm, dessen Befehlsumfang

weit hinter sonst gängigen Tools zurückbleibt, gibt es noch nicht einmal Optionen zur Erstellung von Kreisen und Rechtecken. Desweiteren ist die schlecht realisierte Lupenfunktion sowie die zu einfach geratene Filloption zu bemängeln. Glücklicherweise aber können Grafiken im IFF-, DEGAS- und NEOCHROME-Format eingelesen werden, so daß man auch auf weniger mißratene Zeichenprogramme zurückgreifen kann.



Die fertigen Grafiken können nun nach Belieben in einer Art Collage auf dem Screen angeordnet werden. Als nächstes steht die Ausgestaltung der „Komposition“ mit Texten an, wobei jede (!) Grafik eines Bildes mit einer beliebigen Anzahl von Texten verbunden werden kann. Wenn der Spieler später eine der Grafiken anklickt, erscheinen die dazugehörigen Texte in der vorher festgelegten Reihenfolge. Mit diesem Verfahren fährt man nun fort, bis schließlich alle Pages erstellt wurden, der „Rohbau“ steht. Erst jetzt beginnt die eigentliche „Fuddel“-Arbeit, welche zwar an sich sehr einfach zu bewerkstelligen ist, aber dennoch viel Logik verlangt. Zum einen können einzelne

Textteile mit Optionen versehen werden, wodurch erst der Spieler Entscheidungen während des Spieles treffen kann. TALESPIN bietet vier verschiedene Optionen an, die nach Anklicken eines derartigen Textteiles ausgeführt werden. So lassen sich Digi-Sounds abspielen, Variablen auf bestimmte Werte setzen, andere Pages anspringen, die sich sogar auf anderen Disketten befinden können (somit ist man nicht auf eine Disk beschränkt). Mit Hilfe der

Optionen lassen sich also die einzelnen Pages wirkungsvoll verknüpfen. Besonders hilfreich erweisen sich Variablen, die ebenso auf einfache Weise die Kontrolle des Spielgeschehens erlauben. Bei der Definition der Variablen müssen lediglich Variablenname sowie deren möglichen „Werte“ (bis zu 64 Zeichen lang!!) angegeben werden. Natürlich stehen Befehle zur Verfügung, mit deren Hilfe sich während des Spieles die Variablen abfragen lassen, wodurch das Spielgeschehen entsprechend gelenkt werden kann. Es würde sicherlich zu weit führen, noch auf die restlichen Möglichkeiten einzugehen. Eines soll jedoch nicht verschwiegen werden, nämlich die

Tatsache, daß die ganze Arbeitsweise von TALESPIN extrem einfach ist. Die komfortable Steuerung und der durchdachte Programmaufbau machen das Basteln eines Adventures zu einem „Kinderspiel“, wenn man auch ohne vorheriges Konzept hoffnungslos aufgeschmissen ist. Einen genau so leichten Eindruck machen aber die fertigen Adventures später auch auf den Ersteller, was aber vor allem das durch die alleinige Maussteuerung geprägte Spielprinzip hervorruft. Ganz so einfach sind mit TALESPIN erstellte Adventures aber nicht, wozu man sich nur einmal das mitgelieferte Demo THE GRAIL hereinziehen muß... Auf der Programmdiskette befinden sich ferner noch einige Demografiken und -sounds, sowie das Public Domain-Programm TALETELL, mit dem die Adventures gespielt werden können. Eigenkreationen können also frei kommerziell vertrieben werden. MICRODEAL hat mit TALESPIN ein meines Erachtens ganz passables Programm vorgelegt, das mit seiner einfacher Handhabung jedem eine Chance läßt. Der Anwender kann bei der Erstellung aus einer umfangreichen Befehlspalette schöpfen (über 100 Befehle). Grafiken und Sounds lassen sich „importieren“, so daß man hier auch auf professionellere Programme zurückgreifen kann. Kurzum: TALESPIN ist wohl zur Zeit das leistungsfähigste Programm dieser Art.

Torsten Blum

Positiv: Einfache Handhabung, durchdachter Aufbau, Grafiken und Sounds können „importiert“ werden, auch für Anfänger geeignet.
Negativ: Handbuch in Englisch, schlechter Grafikeditor.

SCHNELL-SCHNELL-SCHNELLSTEN AM

Programm: STOS-Compiler, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Mandarin, England, **Muster von:** Delta Soft, Berlin.

STOS dürfte neben GFA-Basic momentan wohl das leistungsfähigste BASIC sein, das für den Atari ST verfügbar ist. Eine Fülle von Grafik- und Animationsbefehlen sowie leistungsstarke Erweiterungen wie der STOS-Maestro zur Musikeinbindung prädestinieren STOS geradezu für die Programmierung von rasanten, professionellen Spielen. Schwierig wurde es jedoch immer dann, wenn das fertige Meisterwerk auch denen zugänglich gemacht werden sollte, die das STOS-BASIC nicht besitzen und ein Programm ganz normal über das GEM-Desktop laden wollten. Zwar gibt es im STOS-BASIC die Möglichkeit, das fertige Basicprogramm quasi als normales Programmfile zu „tarnen“, doch dazu müssen Teile des Basic-Folders mit auf die Programmdiskette kopiert werden – und das kostet wertvollen Platz auf der Disc.

Doch solche Probleme werden nun ein für allemal beseitigt! **MANDARIN** holt zusammen mit **JAWX**, den französischen Entwicklern von STOS, zum letzten großen Schlag aus: Der **STOS-COMPILER** ist da! Abgesehen von der Tatsache, daß mit dem Compiler aus Basic-Maschinenprogramme werden, erzeugt der Compiler eine stinknormale Programmdatei, die Ihr ganz locker aus dem GEM starten könnt. Aber der Compiler kann natürlich noch 'ne ganze Ecke mehr!

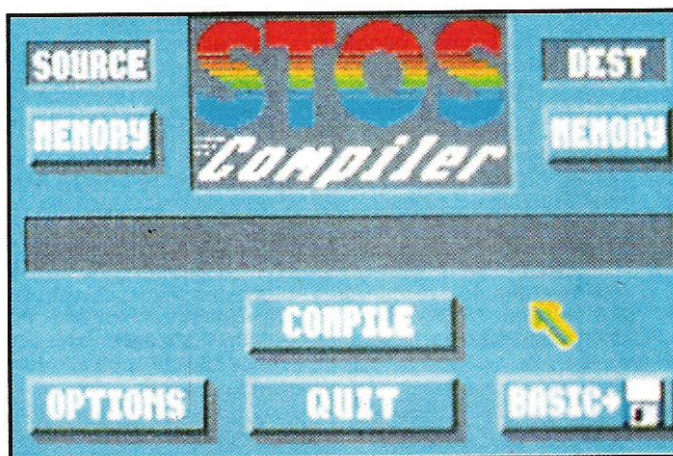
Auf der Compilerdiskette befindet sich das Compilerprogramm in Form eines Accessory, das vom STOS-BASIC aus geladen und initialisiert werden kann. Je nach vorhandener Speichergröße und Peripherie kann der Compiler so eingebunden werden, daß er z.B. nach dem Booten sofort per Helptaste verfügbar ist oder gar auf einer RAM-Disc abgelegt ist. Die schnellste und speicherfressendste Variante des Compilierens ist natürlich die mit der RAM-Disc, wobei das Compilat im Speicher abgelegt

wird und das originale BASIC-Programm erhalten bleibt. Ein Megabyte RAM ist dann allerdings Minimalvoraussetzung, aber dafür erledigt der Compiler z.B. das STOS-Demoprogramm *Bullet* in weniger als 15 Sekunden! Bedacht werden

auf das Funktionstastenfenster verzichtet wird, sind weitere 8 K frei; zudem kann der Spritepuffer auf ein Kilobyte zurückgesetzt werden – sofern die Sprites entsprechend klein sind. Bei der Erstellung eines BASIC-Programmes sollte darauf

gestartet werden kann und bis zu dreimal schneller als das Original arbeitet!

Sogar im normalen STOS-BASIC wird man das Compilerpaket schätzen lernen, befindet sich doch auf der Disc ein BASIC-Update (BASIC 2.4) mit ausgemerzten Bugs und neuen Fließkommaroutinen, die die alten Fließkommaroutinen um ein vielfaches übertreffen. Ein eindrucksvolles Beispiel: Sinus- und Kosinusfunktionen werden in STOS 2.4 dreißigmal schneller berechnet! Im übrigen wird das Update natürlich vollständig in den BASIC-Folder eingebunden – und muß es auch, denn der Compiler arbeitet **nur** mit STOS 2.4 zusammen. Wer noch Programme unter STOS 2.3 geschrieben hat und sich nun ärgert, kann beruhigt werden: Auf der Compiler-Disc befindet sich ein Accessory, mit dem ältere Programme auf den 2.4-Standard konvertiert werden können! Und damit nicht genug: Als Goodies gibt's zusätzlich noch 'ne RAM-Disc mit viel Power und ein Accessory zum Formatieren von Disketten; leider ohne Hyperformat-Option, schneief.



muß auch, daß der Compiler keine Wundertaten vollbringen kann und empfindlich auf Fehler und bestimmte BASIC-Programmstrukturen reagiert. Das liegt ganz einfach daran, daß einzelne BASIC-Befehle im Normalfall ganze Befehlsketten in Maschinsprache auslösen, bis der BASIC-Befehl ausgeführt ist. Ein simpler Befehl wie z.B. „Print“ bereitet dem Rechner eine Heidenarbeit, müssen doch einige Parameter gesetzt werden, bis der Text korrekt auf dem Bildschirm erscheint. Da der Compiler aber nun mal alle Befehle in reine Maschinsprache übersetzt, werden die compilierten Files ungefähr um 40 – 80 Kbyte länger. Um auch hierbei Platzproblemen zuvorzukommen, können im Options-Menü des Compilers bestimmte, reservierte Speicherbereiche im Programm gelöscht werden, sofern diese nicht benutzt werden. So verbraucht der Puffer für die Windowfunktionen ganze 32 Kbyte. Wird innerhalb des Programms nicht mit Windows operiert, kann logischerweise auf den Puffer verzichtet werden – der STOS-Compiler macht's möglich. Wenn sogar

geachtet werden, daß dieses Compiler-gerecht zugeschnitten wird, denn, wie gesagt, der Compiler reagiert (wie **alle** Compiler) empfindlich auf bestimmte Programmstrukturen, ganz besonders bei Programmschleifen. Abhilfe schafft hier sowohl das äußerst ausführliche Handbuch, das Alternativvorschläge zu nicht kompilierbaren Programmabläufen macht, als auch der Compiler selbst, der mit gut definierten Fehlermeldungen das Debugging erleichtert.

Es mag jetzt schwierig klingen, mit dem Compiler vernünftig zu arbeiten, doch im Grunde genommen ist der STOS-COMPILER ein äußerst anwenderfreundliches, leicht zu bedienendes System, das dem User bei jedem Problem weiterhilft. Im Normalfall dürften Schwierigkeiten sowieso kaum auftreten, somit reicht ein simpler Mausklick im Hauptmenü, um das Programm zu kompilieren – und das war's. Wird's ein bißchen arbeitsintensiver, bleibt immer noch die Freude am Endprodukt: Ein Programm in reiner Maschinsprache, das einfach vom Desktop (wahlweise natürlich auch über STOS)

Der STOS-COMPILER ist ein rundum gelungenes Paket, das dem User neben dem hervorragend arbeitenden Compiler noch eine Fülle an weiteren Serviceleistungen an die Hand gibt, die man sonst selten sieht. STOS dürfte mit diesem Programmpaket und dem schon früher vorgestellten *STOS-Maestro* endgültig in die Spitzenklasse der Programmiersprachen vorgedrungen sein. Wer sich ungern an Assembler oder C wagt und schnelle Programme erstellen will, kann STOS und seine Erweiterungen ungesehen kaufen.

Michael Suck

Positiv: Hervorragende Dokumentation, günstiger Preis, schnelle Compilierung, perfekte Installation, äußerst benutzerfreundlich, Basic-Update, RAM-Disc, Format-Accessory und Konvertierungsprogramm werden mitgeliefert.
Negativ: -



BARD'S TALE

Die große Freiheit Nr. 1

Programm: Dungeon Wizard, **System:** C-64, **Preis:** incl. *Bard's Tale I* 49,90 Mark, **Hersteller:** CPS, Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: 0221/407447, **Muster von:** siehe Hersteller.

DUNGEON WIZARD heißt ein Programm, wie man es eigentlich im Jahre 1989 nicht mehr erwartet hätte. Hinter dem Namen nämlich verbirgt sich ein Editorprogramm für die Dungeons des Computerrollenspiels *Bard's Tale I: Tales of the Unknown*, welches, zusammen mit dem Editor, als Pack von einer Kölner Company erhältlich ist.

Öffnet man die Packung, springen einem die Anleitung und die 5.25"-Diskette entgegen. Die Anleitung liest man sich durch. In ihr findet man neben der Einleitung, welche als Fantasy-Story verpackt ist, auch die zum Programm nötigen Erklärungen. Das Programm ist weder besonders gut aufgemacht, noch

übermäßig komfortabel, allerdings kommt es seinem Zweck, hat man die Bedienung erst einmal geschnallt, recht zuverlässig nach. Man kann sich aussuchen, ob man lieber ein bereits vorhandenes Dungeon editieren, oder lieber ein komplett neues Dungeon erstellen möchte. In letzterem Fall erstellt man zuerst das Labyrinth und fügt hinterher die nötigen Specials ein. Leider ist dies eine recht langwierige Arbeit, da der Editor dank aufwendiger Stringverwaltung in Basic erbärmlich langsam ist. Hat man also vor, mehrere Dungeons am Stück zu editieren, sollte man sich eine Menge Zeit und am besten einige Flaschen beliebiger Getränke zurechtlegen – die braucht man nämlich auch! Etwas unangenehm ist auch das Einfügen der Specials in das Dungeon. Das geschieht nämlich in einem Extra-Screen. Also positioniert man den Cursor (kriech...) in dem Labyrinth-Screen, schaltet dann um und setzt die Specials. Für das Begutachten der fertigen Dun-

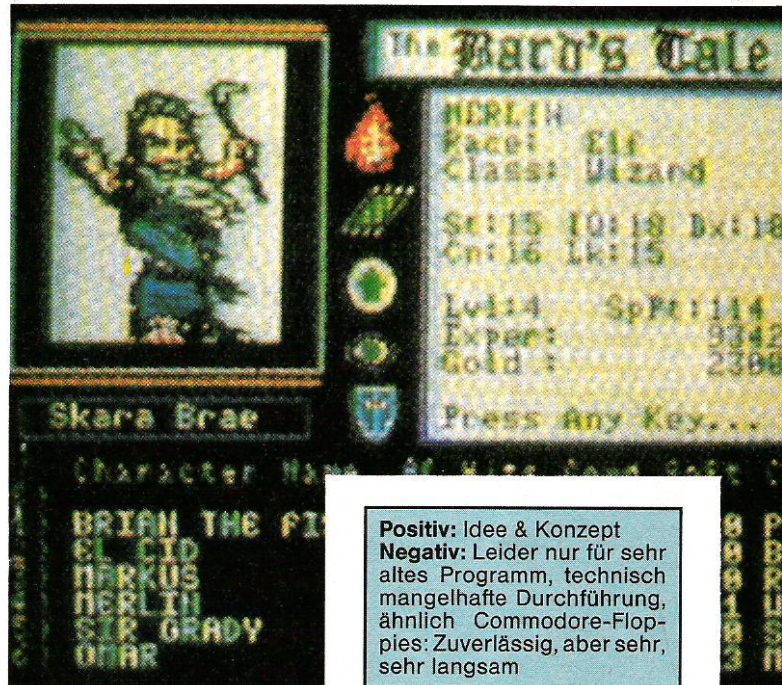


Foto: C-64

Positiv: Idee & Konzept
Negativ: Leider nur für sehr altes Programm, technisch mangelhafte Durchführung, ähnlich Commodore-Floppies: Zuverlässig, aber sehr, sehr langsam

geons gibt's eine Art Interlace-Modus, welcher ständig zwischen den beiden Screens hin- und herschaltet. Auch ansonsten bietet das Programm keinen sehr großen Komfort, so daß es wohl nur für

echte BT-I-Fans in Betracht kommt. Bleibt mir zum Schluß dieses Textes nur zu hoffen, daß es das Programm auch separat vom Rollenspiel zu erstehen gibt, denn wieso sollte sich jemand, der *Tales of the Unknown* bereits besitzt, noch einmal ein Original besorgen? *uli*

I
M
P
O
R
T
E

Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Telefon 0 26 06 / 331

K
A
T
A
L
O
G

The Genius in Games

PC-Engine (RGB/PAL)
inclusive Spiel **524,94**
Joystick XE-1 Pro **184,94**
Turbo Joystick **134,94**
ASCII Joystick **134,94**

NEC

Bloody Wolf	114,94
Double Dungeon	114,94
Out Run	114,94
Altered Beast	114,94
Rock On	114,94
Darius	114,94
Mr. Heli	114,94
Break In	114,94
Afterburner	114,94
Robocop	114,94
Super Thunderblade	114,94
Bullfight	114,94
Digital Camp	114,94

SEGA[®]

SEGA MEGA-Drive
RGB-Version
inclusive Spiel **534,94**
Thunder Force II **129,94**
Ken North **129,94**

Mastersystem incl. Spiel
»Hang On« **239,94**
California Games **79,94**
Cyborg Hunter **69,94**
Time Soldier **79,94**
Alex Kidd III **69,94**
Vigilante **79,94**

VIDEO SHOOTER[®]
INSTRUCTION MANUAL

Video-Shooter (infrarot) **79,94**
Video-Shooter und Top-Spiel »Gumshoe« zusammen **119,94**
»Wild Gunman« **49,94**

Nintendo[®]

Konsole und Fitness-Center inclusive Spiel (aus Rücknahmen) zusammen nur **279,94**

Konsole incl. Spiel »Ice Climber« **239,94**
Konsole ohne Spiel **199,94**
Fitness-Center **159,94**
Joystick »Advantage« **103,94**

Super Mario 2 **85,94**
Xevious **82,94**
Top Gun **89,94**
Galaga **82,94**
Ghosts'n Goblins **82,94**
Alpha Mission **82,94**

10/89 Gutschein
für den neuen, kostenlosen Spezialkatalog von FLASHPOINT
Sofort ausschneiden + einsenden!

Name

Vorname

Ort

Straße

N
E
U
H
E
I
T
E
N

A
N
F
O
R
D
E
R
N

Adventure

Corner

PROGRAMM FÜR DIE

Programm: Bloodwych, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller und Muster von:** Image Works, London, England.

Schon seit Menschengedenken erzählen sich die Leute von Tratzern die Legende aller Legenden, die uralte Mär von Bloodwych, die geheimnisvolle Kraft psychischer Mächte ... So beginnt die nett aufgemachte deutsche Anleitung zu **BLOODWYCH**, einem äußerst interessanten wie spannenden Actionadventure aus dem Hause **IMAGE WORKS**. In Spiel geht es darum, die uralte Macht



PROFIS

Bloodwych wieder zum Leben zu erwecken, um so das Land Trazere von der Macht des Bösen zu befreien. Trazere befindet sich nämlich unter der Knechtschaft des unberechenbaren Magiers Zendich, dem vor Zeiten der tödliche Schlag gegen das gute Bloodwych gelang. Des Magiers ehrgeiziger Plan ist es, die Welt und das Universum nach seinen Maßstäben umzugestalten, wozu vier Kristalle unabdingbar sind. Der/die Spieler gehören einer verschworenen Gemeinschaft an, bestehend aus den letzten 16 Helden des Landes Tazere. Im Kampf gegen Zendich stellen die vier Kristalle das erste Hauptziel des Spielers dar, danach geht es auch schon gleich dem großen Zauberer ans Leder. Doch der Weg zum Ziel erweist sich wie gewohnt als äußerst lang, schließlich sollte man zuerst einmal eine kleine Gilde (bis zu drei Charaktere) um sich scharen. Gemeinsam geht's leichter!

Ein weiteres Problem stellt das schier unendliche Labyrinth der Stadt Treihadwyl dar, in deren vier mächtigen Türmen die Kristalle gelagert werden. Die verschlungenen Wege, ständig unterbrochen von zum Teil verschlossenen Türen, durch Treppen und andere Ebenen zusätzlich erschwert, gestalten das Spiel des Abenteurers extrem schwer. Ohne Karte hat nur der wahre Glücksritter eine Chance, unersahns hat sich jedoch ziemlich bald in den verwinkelten Gängen verlaufen.

Die Charaktere untergliedern sich in vier verschiedene Gruppen: Die Zauberer, die Krieger, die Abenteurer sowie die Bogenschützer und Attentäter. Jede „Sparte“ kann mit besonderen Fähigkeiten aufwarten, wie man es ja von Spielen dieses Genres gewöhnt ist. Sicherlich hat auch jeder bei der Zusammenstellung seine eigenen Strategien, denn ein Patentrezept gibt es weiß Gott nicht. Ich habe mich zu Beginn ganz auf einen starken Kämpfer verlassen, stieß dann glücklicherweise auf einen fähigen Magier und konnte schließlich meine „verschworene Gemeinde“ mit einem Attentäter (unabdingbar) komplettieren. Jedoch ist dies nur einer von unzähligen Wegen, die zum Ziel führen.

Die Steuerung wurde, wie ich meine, brillant per Ikonen & Maus gelöst, so daß man nach kurzer Eingewöhnungszeit keinerlei Probleme haben dürfte. Besonders gut fiel die Kommunikation mit anderen Charakteren aus, die wegen der einfachen Ikonenhandhabung zu einer wahren Freude wird. Die Antworten der verschiedenen Personen sind individuell ver-



ST's Auswahl-Menü

schieden, was gerade den Reiz ausmacht. Das Gespräch ist zum Vorankommen unbedingt notwendig. Zum einen gilt es, als Leiter die eigene Party mit Lob und Tadel bei Laune zu halten, zum anderen ergeben intensive „Verhöre“ notwendige Informationen, die oft den lang gesuchten Fortschritt bringen. Mit dem Laden beginnt auch schon die grafische „Supershow“. Jedenfalls macht sich das farbige Ladebild wirklich gut. Auch sonst zeigt sich BLOODWYCH von einer grafisch brillanten Seite. Bemerkenswert ist der gesplittete Screen, wodurch zwei Spieler gleichzeitig agieren können. Natürlich gerieten deswegen Icons, Statusanzeigen und das eigentliche Sichtfenster etwas klein. Dennoch reicht dies zu einem reibungslosen Arbeiten aus. Die Landschaftsdarstellung in 3-

D-Perspektive bietet sogar richtige grafische Appetithäppchen. Zwar wirken die unendlich scheinenden Ganglabyrinth auf die Dauer etwas monoton. Glücklicherweise aber werden die Gänge immer wieder durch Wandschmuck und ähnlichem mehr aufgeheitelt, wodurch sich dem Spieler schon „etwas“ Abwechslung bietet. Wünschenswert wäre noch ein 3-D-Scrolling gewesen, aber BLOODWYCH kann mit nichts Vergleichbarem aufwarten. Vielmehr wird das Bild jedesmal neu aufgebaut, was das Kartenzeichnen wiederum wesentlich vereinfacht. Freunde von Actionadventures werden an BLOODWYCH sicherlich ihre Freude haben, denn das neue IMAGE WORKS-Produkt beinhaltet

viele gute Ideen, die durch den hohen „technischen Standard“ voll zum Tragen kommen und so langen Spielspaß gewähren. Als Beispiel nannte ich schon die Möglichkeit der Kommunikation mit anderen Charakteren, wodurch das Game viel Farbe erhält. Daneben erweist sich die Kontrolle über die restlichen Mitglieder der Party als äußerst einfach und durchdacht, was wiederum die Freude am Spielen fördert. Gerade aber der hohe Schwierigkeitsgrad dürfte auf alle Adventurer eine gewisse Faszination ausüben. Ohne Speicherfunktion würde man sicherlich der Übermüdung zum Opfer fallen. Neulinge in diesem Genre sollte jedoch strikt abgeraten werden, denn es dauert eine Weile, bis man wirklich im Spiel ist. Wer sich da nicht regelrecht „festbeißen“ kann, wird schnell die Lust verlieren und das Spiel aufs heftigste verdammen. BLOODWYCH, ein Spiel von Profis für Profis – möchte man spöttisch meinen. Doch in BLOODWYCH wurde eine Menge Arbeit und auch viele Ideen investiert. Für den Spielefreund zahlt es sich auf jeden Fall aus. Ob das ganze Projekt für IMAGE WORKS eine lohnenswerte Sache wird, bleibt wohl immer unbeantwortet.

Torsten Blum

Grafik	8
Story	9
Atmosphäre	9
Vokabular . Iconsteuerung	
Preis/Leistung	8



Mit Geschicke und Geklicke durch die Dungeons von Trazere.

(ST-Version)

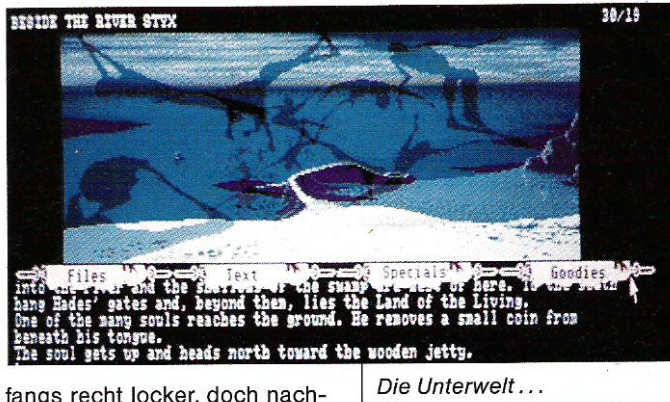
HADER IM HADES

Programm: Myth, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Magnetic Scrolls, England, **Muster von:** Magnetic Scrolls.

Nach all den haarsträubenden Abenteuern um Goldfische, Agenten, Zauberer und Manager versetzt **MAGNETIC SCROLLS** den Spieler nun bei **MYTH** (beim Aussprechen dieses Namens bitte ein Taschentuch vor den Mund halten...) in die Mythenwelt der griechischen Götter. Und endlich einmal ist der Spieler kein armer Tropf, der durch widrige Umstände in den Strudel der Ereignisse hineingerissen wird, nein, diesmal darf er gleich Gott spielen! Als Gott Poseidon und Herr der Meere und des Wassers bekommst Du von Deinem Chef und Bruder Zeus nämlich eine gewichtige Aufgabe gestellt. Zeus steht unter großem Druck, droht das mächtige Christentum doch seine Autorität zu untergraben. Was aber sind Götter wert, an die keiner mehr glaubt? Zeus sieht nur eine Lösung des Problems: Er und seine Götterkollegen müssen ihre Arroganz und ihre Starallüren ablegen und menschl-

cher werden. Da Götter ja alles wissen, weiß auch Zeus, daß er bei den anderen nur dann etwas erreichen kann, wenn sie ihre Selbstherrlichkeit ablegen. Also entschließt er sich dazu, jedem Gott eine Aufgabe zu geben, die dieser **ohne** seine göttlichen Fähigkeiten lösen muß. Sowas nennt man wohl „Lernen durch Einsicht“... Poseidon sieht das Ganze an-

sie auf irgendeine Weise zu töten. Wer **MAGNETIC-SCROLLS-Adventures** kennt, weiß, wie knifflig manche Rätsel sein können. Ganze zwei Stunden benötigte ich, bis die Hydra besiegt war! Und das geht so: Im Osten ist eine Wiese mit einem Lamm und einigen andern Gegenständen, die durch fleißiges (Unter)Suchen gefunden wer-



Die Unterwelt...

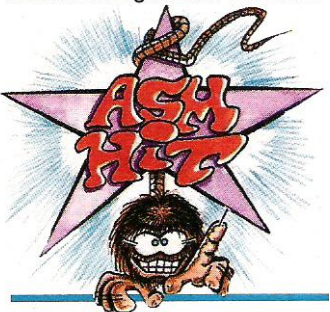
fangs recht locker, doch nachdem er merkt, daß seine Göttlichkeit futsch ist und den Zettel gelesen hat, den Zeus ihm gegeben hat, wird ihm doch etwas schwummrig: Poseidon soll doch tatsächlich den Helm der Unsichtbarkeit aus dem Palast im Hades holen! Für alle Nicht-lateiner, die in ihrer Schulzeit von dem antiken Thema „Die Griechen und ihre wüsten Götter“ verschont blieben, sei erklärt, daß mit Hades die Unterwelt gemeint ist, in der die Seelen der Verstorbenen einkehren und dort allerlei ertragen müssen. Das System dieser Unterwelt ist recht komplex und abenteuerlich und damit der beste Nährboden für ein Adventure. Das erste große Problem taucht auch gleich bei Spielbeginn in Form der neunköpfigen Schlange Hydra auf, die das Tor zur Unterwelt bewacht. Poseidon kann nicht an ihr vorbei und muß versuchen,

den sollten. Das Lamm wird gefangen, indem Poseidon auf den Baum klettert und dort solange wartet, bis sich das Lamm unter dem Baum befindet. Dann läßt er sich auf das Lamm fallen, mit dem Effekt, daß es durch Genickbruch tödlich verunglückt. Das tote Lamm nimmt man und legt es auf den Altar, um es zu opfern. Das Opfern ist ganz einfach: Hat man das Vieh abgelegt, verschwindet es auf mysteriöse Weise. Was das bringen soll, erfährt Ihr später. Aber zurück zur Hydra: Man nehme ein paar Blätter des Fingerhut und zerleiße diese auf dem Mühlstein mit einem kleinen Stein. Dann wird der Dreizack von Poseidon in den austretenden giftigen Saft getunkt und dann auf die Hydra geschleudert. Der Effekt ist beeindruckend: Eine tote Hydra und sage und schreibe 20 Punkte für den Score!

Wie gesagt, diese Episode ist nur der Beginn einer abenteuerlichen Suche mit einer Vielzahl von Rätseln, die ähnlich schwierig oder noch kniffliger sind. Dabei bietet das Programm beileibe keine knochentrockene Auffrischung längst verschüttet geglaubter Schulkenntnisse, im Gegenteil. MYTH variiert gekonnt und mit einem humorigen Augenzwinkern all diese düsteren Geschichten und macht daraus intelligente Unterhaltung für Abenteuersüchtige. So er-

scheint nach dem Eintritt in die Unterwelt der Fährmann des Flusses Styx nebst dem Tod höchst perönlich. Beide sind in eine tiefe Unterhaltung über das Kartenspiel verwickelt, und der Tod ist sogar schon am Menschen. Schade nur, daß Poseidon kein Geld hat, denn sonst könnte er mal eine Partie Blackjack (entspricht ungefähr unserem „17 und 4“) mitzocken. Kein Problem! Man frage eine der umherfliegenden Seelen nach Geld, und schon erscheint der Gott des Schicksals – an einer Lammkeule nagend. Ihm hat das Opferlamm geschmeckt, und aus Dank hinterläßt er unserem Wassergott (der übrigens nicht schwimmen kann) einen Beutel mit 100 Obols, der Unterweltwährung. Wer Lust hat, mit dem Tod eine Partie Karten zu spielen und Gefallen daran findet, einen Weg über die Zugbrücke zum Palast des Hades zu finden, wird bei MYTH bestens bedient. Der Aufbau des Adventure ist äußerst logisch, die Atmosphäre der Story dicht und durch die – wie immer – stilistisch hervorragenden, witzigen Texte schon fast romanhaft. Natürlich gibt's, wie bei jedem **MAGNETIC-SCROLLS-Adventure**, auch wieder Grafiken, doch deren Qualität konnte mich nicht so recht überzeugen. Manche Backgrounds zeigen zwar noch die Zeichenkunst, die **MAGNETIC SCROLLS** früher immer bewies, doch viele Charaktere und Gegenstände sind einfach zu grob und klotzig geworden und lassen feine Farbabstufungen vermissen. Ähnlich unerfreulich war auch der früher doch so verständliche Parser. Zwar schluckt dieser die Eingabe von ganzen Sätzen mitsamt Verknüpfungen immer noch problemlos, aber bei einigen Standardverben zeigte er kein Verständnis; er reagierte bei bestimmten Handlungen nur auf ein bestimmtes Verb und ließ keine Variationen zu (das Tunken des Dreizacks in das Gift läßt sich z.B. nur mit „dip“ bewerkstelligen). Nur gut, daß MYTH die typischen Ingredienzien hat, die **MAGNETIC-SCROLLS-Spiele** schon immer auszeichneten: Tolle Texte und eine tolle Handlung. Das Zugreifen lohnt sich sicherlich, auch wenn die bisherigen Adventures dieser Firma einen besseren Gesamteindruck machten. Liegt's vielleicht am Adventure-Sommerloch?

Michael Suck



»MYTH spielt geschickt mit Sagen und Legenden und bietet humorigen, spannenden Adventurespaß!«



Nach der Überquerung des Styx gibt's im Hades viel zu erkunden. Fotos (2): Atari ST

Grafik	8
Vokabular	8
Story	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



WEIRD DREAMS

Weird (Adj)

1. Deutet oder bezieht sich auf das Übernatürliche, Unheimliche. 2. Eigenartig und bizarr. 3. Archaisch für oder bezogen auf Schicksal

Dream (N)

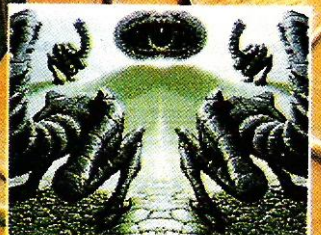
1. Geistige Aktivität, gewöhnlich in Form einer sich vorgestellten Serie von Ereignissen, die während bestimmten Schlafphasen auftritt. 2. Eine Fantasienvorstellung. 3. Gehegte Hoffnung, Ambition, Aspiration. 4. Vergebliche Hoffnung.

Weird Dreams (N)

Ihre einzige Hoffnung. Wagen Sie es einzuschlafen?

Weird Dreams ist jetzt in allen guten Softwaregeschäften erhältlich.

Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
0 21 01 / 63 75 75
Mo. + Do. 15.00-19.00 h



Vertrieb: Rushware Microhandelsge- mbH, Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 63 07-0

Vertrieb Österreich: Karasoft, Paris & Schweiz: Thal-A

RAINBIRD

Co-Konzeption: Herman Sepano und Tony King. Co-Designer: Nathan Serrano, James Hutchby und Tony King.
RODSTRASSE 5, 6503, MAIN-KASTEL, TEL: 06134/22235.

Neues (Rollen-)Spiel, neues Glück?

Programm: The Magic Candle, **System:** C-64 (getestet), Apple, IBM-PC, **Hersteller:** Mindcraft Software, USA, **Preis:** ca. 80 DM, **Muster von:** Brötzmann-Schaefer GbR, Postfach 1123 in 2060 Bad Oldesloe, Telefon: 0531/83164.

Die hierzulande noch unbekannte amerikanische Softwarefirma **MINDCRAFT** bietet mit **MAGIC CANDLE** ein sehr interessantes Fantasy-Rollenspiel an! Der Programmierer Ali N. Atabek ist jedoch zumindest für Insider kein Unbekannter mehr – stammt doch von ihm das vor ca. 3 Jahren bei SSI erschienene *Rings of Zilfin*. Vergleiche ich beide Spiele miteinander, muß ich erstaunt feststellen, daß hier ein riesiger Schritt nach vorn getan worden ist! Bevor ich jedoch ins Detail gehe, gibt's an dieser Stelle erstmal die Hintergrundstory: Der Titelheld des Spiels (nennen Sie ihn, wie Sie wollen) wird in das Schloß von König „Reb-

lösen, steht Ihnen ein „Timelimit“ von 600/800 oder im einfachsten Level 1000 Stunden zur Verfügung. In einer Halle des Königsschlusses suchen Sie sich fünf schlagkräftige Gesellen aus, mit denen Sie die Hoffnung verbinden, das drohende Ende doch noch abzuwenden. Spielte sich bei *Rings of Zilfin* noch ein Soloabenteurer durch das gesamte Adventure, so hat der Autor nun eine komplette Party im neuen Programm eingebaut. Anders als bei den meisten ähnlichen Fantasy-Rollenspielen erstellt man hier jedoch keine neuen Charaktere, sondern greift wie bei *Dungeon Master* auf bereits „bestehende“ Abenteurer zurück. 25 von diesen „Mitspielern“ stehen im Spielverlauf insgesamt zur Verfügung. Jeder dieser Weggefährten hat aber auch eine schwache Seite (Partymitglieder sind schließlich auch nur Menschen), so daß man sich schon gut Überlegen sollte, wen man mit auf

muß man das nötige Lehrgeld dabei haben (ohne Moos nix los). Zusätzlich gibt's bei **MAGIC CANDLE** auch noch Götter, die man anbeten kann sowie innerhalb der Dungeons auch noch bestimmte Brunnen, aus denen man trinken sollte, um bestimmte Fertigkeiten zu verbessern.

Ein wesentlicher Aspekt bei diesem Rollenspiel ist das entsprechende „Charisma“. Hat ein Abenteurer zu wenig Punkte auf diesem Konto, so fällt es ihm sehr schwer, sich neue Informationen zu verschaffen. Daher sollte man zu Beginn einen Weggefährten aussuchen, der hier schon ein wenig besser dasteht. Was mir auch gut gefällt, ist die Idee, daß sich die Waffen der Abenteurer mit der Zeit allmählich abnutzen (je nach Gebrauch) und von einem Fachmann wieder aufpoliert werden müssen, um ihre Wirkungskraft nicht zu verlieren. Ein Novum ist jedoch allemal die Möglichkeit, in einem Fantasy-Rollenspiel seine Party aufzusplitten und falls erwünscht, jeden der sechs Charaktere eigene Wege gehen zu lassen! Dies hat es meiner Information nach bislang noch nicht gegeben. Die Idee ist in diesem Fall wirklich neu und auch im Spielverlauf u.U. sehr zweckmäßig.

Belegen einige Charaktere in einer der vielen Städte gerade mal wieder irgendeinen Lehrgang (welcher sehr viel Zeit in Anspruch nehmen kann), können die übrigen Partymitglieder in der Zwischenzeit irgendetwas Unbekanntes erforschen oder schon mal die übrigen Bereiche der Stadt kennenlernen. Auch ist es möglich (vorausgesetzt, der Abenteurer hat einen Beruf erlernt), irgendwo Geld zu verdienen, indem man arbeitet. Möchte man dies einige Tage lang machen, um auch ein spürbares Entgelt zu kassieren, wäre es auch Quatsch, wenn die anderen Gruppenmitglieder solange Däumchen drehen.

Also, die „Divide“- und „Switchfunktionen“ haben zweifellos was für sich. Ein Hin- und Herschalten zwischen allen Charakteren ist ebenfalls problemlos möglich! Die Grafik von **MAGIC CANDLE** ist für ein Rollenspiel recht ordentlich, wenngleich auch ein ständiges Bildschirmschubeln bei der Bewegung des Partyicons nicht unbedingt hätte sein müssen.

Sehr schön sind die Städte dargestellt – man sieht sie aus der Vogelperspektive und kann sich sehr detailliert darin umsehen. Auch die Dungeons sind

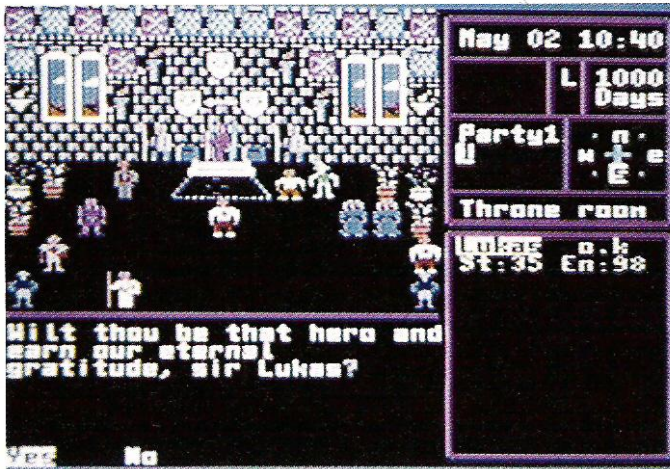
wirklich sehenswert, wobei hier die gleiche Perspektive verwendet wurde (ähnlich wie beim *Fairy Tale Adventure*). Der „Kampfschauplatz“ ist ähnlich dargestellt wie bei *Pool of Radiance*.

Bei Auseinandersetzungen mit Monstern gibt's hier ähnlich stimmungsvolle Geräusche bei Attacken und bei der Verwendung von Zaubersprüchen, und auch die Kampfstrategie kommt nicht zu kurz. Das Fantasyland „Deruvia“, in dem das Abenteuer spielt, ist ziemlich groß, und es gibt mehrere Inseln, die man z.T. nur mit Passagierschiffen erreichen kann. Geheime Plätze auf der Landkarte werden erst dann erkennbar, wenn man sich zufällig direkt neben ihnen befindet. Ein entsprechendes Symbol erscheint, und das Programm lädt eine neue Perspektive (in einer 3-D-Darstellung) nach.

Das magische System enthält 24 verschiedene Zaubersprüche, die von entsprechenden „Fachleuten“ eingesetzt werden können. Die Steuerung erfolgt durch Joystick und Tastatur, indem zahlreiche Befehle durch Anwählen aktiviert werden. Im Programm sind viele harte „Nüsse“ zu knacken, die auch „Adventurespezialisten“ einiges Kopfzerbrechen bereiten dürften. Es gibt im Programm eine eingebaute Uhr, die gnadenlos die verrinnende Zeit festhält. Wer Spiele wie *Ultima* mag, der liegt bei **THE MAGIC CANDLE** genau richtig. Das Produkt erscheint auf vier Diskettenseiten und ist mit einer sehr schön gezeichneten Landkarte und einem liebevoll aufgemachten Handbuch versehen.

Abschließend bleibt anzumerken, daß **THE MAGIC CANDLE** keinen Vergleich mit „etablierten“ Rollenspielen zu scheuen braucht und eine eigenständige Originalität besitzt. Ein Kompliment auch an den Autor Ali N. Atabek, der eine atemberaubende Programmierentwicklung an den Tag gelegt hat, denn schließlich ist der Weg von *Rings of Zilfin* zu **THE MAGIC CANDLE** etwa so spektakulär, als wenn Lord British nach *Ultima 1* gleich *Ultima 4* herausgebracht hätte! Das Spiel bietet langanhaltenden Spaß, und ich kann nur wünschen, daß es demnächst wieder mal ähnlich gute Fantasy-Rollenspiele auf dem C-64 gibt!

U.W.



„The King is calling“ (C-64)

nard“ gerufen. Der König berichtet ihm, daß seit Generationen der Dämon „Dreax“ in einer magischen Flamme einer brennenden Kerze durch die Kraft mächtiger Zauberer gefangen gehalten wird. Diese Flamme wird von 44 Leuten bewacht und ständig beobachtet, damit sie nicht erlischt. Ohne erkennbaren Grund sind jedoch die Wächter plötzlich spurlos verschwunden, und der Dämon wartet auf das Erlöschen der Flamme. Als Spieler haben Sie jetzt die Aufgabe, mit 5 Gefährten das drohende Chaos zu verhindern. Um Ihre Aufgabe zu

die Reise nimmt! Bei **THE MAGIC CANDLE** gibt es übrigens keine „Adventurer-gilden“, bei denen man nach einer bestimmten Anzahl von Erfahrungspunkten eine höhere Erfahrungsstufe erreicht. Hier verbessern sich bestimmte Fähigkeiten durch regelmäßigen Gebrauch oder durch den Besuch einer Schule. Diese Schulen finden sich in verschiedenen Städten und helfen jeweils nur bei einer Fähigkeit weiter. Man kann sie jederzeit aufsuchen und dort trainieren, nur

Grafik	4
Vokabular	4
menügesteuert	6
Story	6
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	7



»Der Fluch« Jenseits des „Pools“

Programm: Curse of the Azure Bonds, **System:** C-64 (getestet), IBM-PC, **Hersteller:** SSI, USA, **Preis:** ca. 80 DM, **Muster von:** Softwareversand Linden-schmidt.

Rollenspielfreunde haben auf dieses Spiel sicher schon ungeduldig gewartet, denn nach dem tollen Erfolg von *Pool of Radiance*, dem Vorgänger aus der **Advanced Dungeons & Dragons**-Reihe konnte man im Prinzip schon davon ausgehen, daß SSI mit **CURSE OF THE AZURE BONDS** ein ähnlich gutes Nachfolgerrollenspiel anbieten würde. Nun, die lange Wartezeit von einem Jahr hat sich meiner Meinung nach gelohnt! AZURE BONDS knüpft dort nahtlos an, wo *Pool of Radiance* seinerzeit aufhörte. Vorab erstmal die Hintergrundstory:

Nachdem die Abenteurer die Stadt „Phlan“ von Bösewicht „Tyranthraxus“ und dem „Pool of Radiance“ befreit hatten, war ihr nächster Abstecher die im Südwesten der „Forgotten Realms“ liegende Siedlung „Tilverton“. Auf dem Weg nach „Tilverton“ wurde die Abenteurergruppe jedoch von unsichtbaren Gegnern überfallen, bewußtlos geschlagen und ausgeraubt. Wochen später erwachten die Partymitglieder in einem Gasthof in „Tilverton“. Merkwürdigerweise hatte nun jedes Gruppenmitglied fünf eigenartige Symbole auf dem Schwertarm unter der Haut eintätowiert, und diese Symbole (auch „Bonds“ genannt) kontrollierten fortan die Handlungsweise der Abenteurer. Zu jedem Symbol, so erfuhren die Mitglieder später von einer Hellscherin, gibt es einen „Meister“, der seine bösen Einflüsse direkt auf jeden „Bonds-Träger“ wirksam machen kann. Mit anderen Worten: Jedes Partymitglied lebt nur noch in Abhängigkeit von seinem chaotischen „Meister“! Da dies für die Abenteurer natürlich kein Dauerzustand sein kann, suchen die Mitglieder nach Antworten für eine mögliche Befreiung und bereisen einen neuen Abschnitt der „Forgotten Realms“.

Der Spieler hat zu Beginn erstmal die Möglichkeit, seine alten Recken aus den Spielen *Pool of Radiance* und *Hillsfar* zu

übernehmen. Wer jedoch noch keines der vorgenannten Programme besitzt, wird nicht enttäuscht sein, denn bei AZURE BONDS gibt es auch die Möglichkeit, mit ganz neuen Abenteurern bzw. Partymitgliedern durchs Land zu ziehen. In diesem Fall werden durch einen „Charaktergenerator“ neue „Level 5“-Spieler nach dem AD&D-System erschaffen, die sich nahtlos in das neue Spielgeschehen einfügen lassen! CURSE OF THE AZURE BONDS hat im Vergleich mit dem Vorgänger folgende Änderungen erfahren:

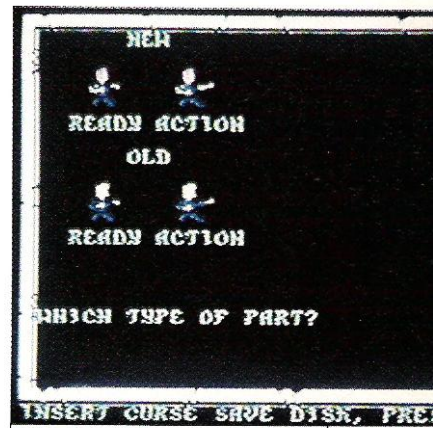
Die „Paßbilder“ der Partymitglieder hat man diesmal nicht mehr übernommen – lediglich die Darstellung im „Kampfficon“ läßt sich noch manipulieren. Ansonsten ist auch die Bewegung in der Wildnis vereinfacht worden: Bewegt man die Party aus einer Stadt heraus ins Freie, sieht man nun eine komplette Übersichtskarte der gesamten Umgebung des neuen „Forgotten Realms“-Abschnitts.

Möchte man nun auf den vorgegeben Routen von einem Punkt der Karte zu einem anderen marschieren, so gibt es ein Auswahlmü mit den entsprechenden Möglichkeiten. Hat man einen Zielpunkt ausgewählt, fragt der Computer, ob man über einen „Trail“ reisen möchte oder einen Marsch durch die Wildnis bevorzugt. Ist die Entscheidung gefallen und hat man sich für den „Trail“ entschieden, so gelangt man in der Regel schnörkellos zum festgelegten Zielpunkt. Bei der Reise durch die Wildnis passiert es schon mal häufiger, daß Monster oder gegnerische Charaktere auftauchen und für Ärger oder auch Überraschungen sorgen. Ein Wandern durch detaillierte Landstriche wie beim Vorgängerspiel *Pool of Radiance* gibt es hier nicht mehr. Man sieht lediglich ein blinkendes Kreuzsymbol, welches die Party darstellt.

Ansonsten ist die Grafik des Programms jedoch ein wenig verbessert worden. Die Monsterdarstellungen sind mit mehr Feinheiten ausgestattet und einige bereits bekannte Unholde haben ein neues „Outfit“ erhalten. Das Magiesystem ist um einige neue Zaubersprüche bereichert worden, und die

Möglichkeiten der verschiedenen Charakterklassen haben natürlich bei den Erfahrungsstufen von „5“ an aufwärts ebenfalls deutlich zugenommen. Dies bedeutet natürlich nicht, daß man AZURE BONDS nun im Schnellverfahren durchspielen kann! Im Gegenteil: Die Stärke der Gegner und Monster hat deutlich zugenommen, und das ganze Programm, welches drei doppelseitige Disketten, ein ausgezeichnetes (diesmal sofort in deutscher Sprache erhältliches) Begleitbuch sowie die bereits vom Vorgängerspiel bekannte „Runendreh-scheibe“ als Kopierschutzabfrage enthält, scheint noch umfangreicher zu sein als *Pool of Radiance*. Kernstück der AD&D-Reihe ist natürlich das ausgeklügelte Kampfsystem, welches hier von SSI in bewährter Manier wieder trefend umgesetzt wurde. Wirklichkeitsnahe animierte Monster und Charaktere werden in einem dem momentanen Begegnungsort entsprechendem Kampfschauplatz dargestellt und können der Reihe nach individuell gesteuert werden. Hier sieht man, wie Feuerbälle mit lautem Knall auf die Gegner prallen oder magische Effekte durch Zauberei hervorgerufen werden!

Möchte man nicht jeden Charakter der Party einzeln steuern, hat man auch die Möglichkeit, diese Aufgabe dem Computer



Partyzusammenstellung

zu übertragen. Die Steuerung des Programms erfolgt wie gehabt über den Joystick oder die Tastatur. Zahlreiche Menüs und Befehle stehen dem Spieler hierdurch zur Verfügung. Fazit: CURSE OF THE AZURE BONDS ist ein würdiger Nachfolger in der beliebten AD&D-Reihe von SSI und hat die gestellten Erwartungen voll erfüllt. Es ist ein Fantasy-Rollenspiel, welches den Käufer monatelang fesseln kann. U.W.

Grafik	9
Vokabular	menügesteuert
Story	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9

** M.H.-SOFT **

IBM:		C64 DISK:	
BALANCE OF POWER "1990"	79,00	STORM ACROSS EUROPE	74,95
LAST DUEL	69,95	ALL POINT BULLETIN	39,95
SWORD OF ARAGON	89,00	THUNDERBIRDS	44,95
QUEST FOR TIME BIRDS	89,00		
PURPLE SATURN DAY	74,95	CPC - DISK:	
		ALL POINT BULLETIN	44,95
IBM 3,5":		SKATE OR DIE	44,95
BALANCE OF POWER "1990"	79,00	CHUCK YEAGERS	44,95
QUEST OF TIME BIRDS	89,00		
		ST:	
AMIGA:		HARD'N HEAVY	49,95
GEMINI WING	59,95	GEMINI WING	59,95
G. NIUS	59,95	QUEST FOR TIME BIRDS	89,00
PUBLISHERS CHOICE	289,00	FALCON F16 MISSION - DISK	
MINIGEN GENLOCK	389,00	WOL 1	59,95
SKATE OF THE ARTS	59,95	LEONARDO	59,95
VIDEO-PAGE	189,00	DAS REICH ANNO 1871	49,95
LEONARDO	59,95	CASTLE WARRIOR	59,95
F 16 COMBAT PILOT	69,95	WAR MACHINE	44,95
CASTLE WARRIOR	74,95		
WAR MACHINE	44,95		
OTHELLO KILLER	59,95		
FALCON F 16 MISSION DISK			
WOL 1	59,95		

M.H. SOFT VERTRIEB FÜR SOFT & HARDWARE
LAUSTR. 6, 4600 DORTMUND 18
TEL.: 02 31 / 67 56 43 BÜRO.: AB 12 UHR

VERSANDKOSTEN: NACHNAHME 8,- AB 130,- FREI

Kindheitstage eines großen Königs

Programm: Arthur, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Infocom, Cambridge, USA, **Muster von:** Activision, Reading, England.

Noch bevor der sagenumwobene König der Briten an seinem runden Tisch schnitzte, wußte der blaublütige Knabe noch nichts von seinem künftigen Schicksal. Nur Merlin, der Zauberer aller Zauberer (außer Catweazle), kann unserem Helden dieses **INFOCOM**-Adventures die Augen öffnen und **ARTHUR** zu seinem Recht verhelfen. Die Kindheitstage des großen Königs stehen beim **INFOCOM**-Grafik-Abenteurer im Vordergrund. „The Quest for Excalibur“, die Suche nach dem Zauberschwert, das Arthur als den rechtmäßigen King ausweist, ist der zentrale Punkt dieses Games.

Erstaunlich, daß sich in letzter Zeit gerade die Amerikaner auf britische Geschichte und Legenden stürzen. So kam es auch, daß man das bezeichnende Wort „Whoso pulleth out this Sword of this Stone, is rightwise King born of all England“ („Derjenige ist der rechtmäßige Herrscher der Briten, der dieses Schwert aus dem Steine und Amboß zieht“) wohl aus irgendeinem Harvard-Zitatebuch übernahm. Richtig ist die englische Redewendung „Whoso pulleth out this Sword of Stone and Anvil ist the true borne King of all Britain“. Doch: Lassen wir das Vorgeplänkel – jetzt geht's ab zum Adventure, das die Legende nachspielen und neu zum Leben erwecken läßt.

Gleich am ersten Tage bekommt der junge Arthur sein Excalibur zu Gesicht. Auf einem Friedhof nahe der kleinen Kirche möchte er es gerne graschen, doch sowohl seine „Qualifikation“ als auch der grimmige König Lot müssen sein Vorhaben zunächst vertagen. Die Qualifikation – ganz im Gegensatz zur Legende! – muß er erstmal unter Beweis stellen. Merlin und Sie helfen unserem jugendlichen Heißsporn dabei. Merlin ist neben Arthur die zweite zentrale Figur in diesem Game, er würde in der Filmbranche wohl einen Oscar für die beste Nebenrolle erhalten; verhilft er doch dem späteren König zu seinem Thron. Die magischen Kräfte, sein Engagement und die zahllosen Tricks weisen Arthur den Weg.

Im ersten Bild kommt meist für den nicht warmgelaufenen Adventure-Athleten bereits das Ende (fast wie bei Hingsen). Arthur muß sich verstecken, und obwohl er das Halsband („Torque“) gefunden und angelegt hat, sollte er nicht ohne Waffen und „Hilfspunkte“ blindlings auf die Schergen losgehen... Schön, daß es hier bei **INFOCOM** die „UNDO“-Funktion gibt: Man kann seinen letzten Schritt zurücknehmen und dafür „WAIT FOR NEXT MORNING“ eingeben. Arthur verfällt in den Schlaf. Am nächsten Morgen in aller Herrgottsfrüh (6 Uhr; 23. Dezember) verfolgt er König Lot's Ankündigung, sich um High Noon am Weihnachtstag krönen zu lassen. Arthur geht schließlich in die Kirche, um zu beten. Dann macht er sich auf zu Merlin's Höhle...

Merlin gibt Arthur wichtige Ratschläge zur Vervollkommnung seines „Punktstandes“ (dies ist wichtig!). So kann er sich in ein x-beliebiges Tier verwandeln oder in die merlinsche Glaskugel schauen (Letzteres sind sogenannte „Hints“, Spielhilfen, die das Programm anbietet).

Nachdem sich Arthur durchgeboxt hat, geradezu „tierisch“ Gegenstände ansichbrachte, kommt es schließlich und endlich zum großen Finale auf dem „Field of Honour“: Nachdem Arthur Lot den Fehdehandschuh um die Ohren geschlagen hat, kämpfen beide um die Krone. Lot, der bessere Fighter, wird durch Arthurs List (er wirft das goldene Halsband zu Boden) geschlagen (Gold vernebelt halt den Blick fürs Reale!). Lot bleibt am Leben und verspricht unbedingte Treue zum neuen König. Nun muß Arthur nur noch den Stahl aus dem Stein ziehen, mindestens 100 Punkte beisammen haben – und das Adventure ist gelöst. Arthur hat sein Excalibur, der Spieler seine Freude, und der Hersteller muß schleunigst einen zweiten Teil hinterherziehen.

ARTHUR ist ein feines Adventure, das vielleicht eine Spur zu einfach ist, aber durchaus zu den feinsten dieses Genres gehört. *Manfred Kleimann*

Grafik	4
Vokabular	8
Story	10
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8

Mörderisches Game



Der brandneue **HEWSON**-Titel **ONSLAUGHT**, der voraussichtlich im November erscheinen wird, weist die üblichen Qualitäten des Software-Hauses aus Abingdon auf. Aber es gibt auch einiges, was mich an **ONSLAUGHT** stört, dies will ich nicht verschweigen. Es ist nämlich ein äußerst blutrünstiges Spiel. Zwar handelt es sich im Prinzip um ein „Jump-and-Run-Game“, doch reine Action-Elemente verfälschen dieses Spielprinzip so sehr, daß etwas völlig Neues dabei entstanden ist. Die Spielstory ist im Fantasy-Bereich angesiedelt, was man an den Grafiken sehr deutlich erkennen kann. Und zwar im Bereich der „Sword & Sorcery“-Fantasy. So besteht der Hintergrund meistens aus Felsenklippen, Ruinen und ähnlichen Backgrounds, die man halt aus der Fantasy-Welt her kennt.

Dort sind dann jede Menge Leichen verteilt. Männer wie Frauen, Krieger wie Bauern, alle haben sie eines gemeinsam: sie sind tot! Und noch dazu auf ziemlich brutale Weise umgebracht. Die meisten Toten sind mit Pfeilen förmlich gespickt, einige sogar auf Holzpflocke aufgespießt. Dazu ist dann auch noch eine Unmenge von Blut zu sehen. Doch nicht nur die Hintergrundgrafiken sind brutal und hammerhart, auch das Spiel selbst ist es. Man fightet sich mit seinem Krieger durch die Landschaft, die übrigens in alle Richtungen scrollt, und tötet am laufenden Band Gegner. Die meisten Getöteten lassen daraufhin ein Symbol zurück, das man in bester Sonderwaffenmanier aufsammeln darf. Bei den Symbolen handelt es sich um Extrawaffen und Zaubersprüche, die alle in ihrer Anwendung begrenzt sind. So wirken manche Zaubersprüche nur auf bestimmte Gegner, während die Sonderwaffen lediglich ein paarmal benutzt werden können. Als Ausgleich

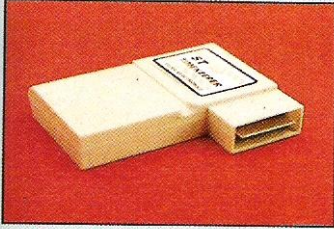
dafür können die Symbole aber regelrecht „auf Halde“ gelegt werden.

Zehn verschiedene Sonderwaffen können so maximal eingesammelt werden. Sie lassen sich dann über die betreffenden Funktionstasten anwählen. Der Extrawaffen gibt es viele: Vom Morgenstern über die Armbrust bis hin zu Bomben ist wohl so ziemlich jede Gemeinheit dabei. Um noch eins draufzugeben, wird jedes Töten eines Gegners von einem digitalisierten Schrei begleitet. Sogar in der Titelsequenz fließt Blut. Der Schriftzug „ONSLAUGHT“ wird von einem Schwert durchbohrt. Der Statusbalken (die Spielanzeige) ist auch nicht ohne. Es sind zwei Streitkräfte abgebildet, von deren Schneiden ab und an ein Blutstropfen rinnt. Bei so viel Blut wundert es einen glatt, daß es noch Szenen gibt, in denen dieses nicht vergossen wird. So gibt es zu Beginn eine Art Karte zu sehen, in der das anzugreifende Königreich ausgesucht werden kann. Da heute scheinbar kein Spiel ohne Endgegner auskommt, gibt es nach drei bestandenen Leveln ein Zwischenspiel, bei dem nach Herzenslust geballert werden darf. Da befindet sich in der Bildmitte dann ein Monster, dem man von Bildrand aus, den man umkreisen kann, eins „reinwürgen“ darf. Weil dieses Monster aber auf die Spielfigur (ein Totenkopf) schießt, ist dies auch nicht ganz so einfach.

Technisch ist **ONSLAUGHT**, bis auf flackernde Interrupts während der Digi-Geräusche, perfekt; die Spielidee ist aber, ebenso wie die Story dazu, sehr zweifelhaft. Da die Version, die wir zum Test bekamen, noch nicht ganz fertig war, haben wir uns entschlossen, noch auf eine Benotung zu verzichten, wir liefern sie in der nächsten Ausgabe nach.

OTTFRIED SCHMIDT

ATARI ST



ST TIMEKEEPER

- Datums-/Uhrzeit-Einsteckmodul mit Backup-Batterie.
- Paßt in den Modulschacht.
- Uhrenchip im Modul.
- Die Lithium-Batterie ermöglicht den Betrieb bis zu fünf Jahre.
- Schaltjahre und ähnliches werden automatisch berücksichtigt.
- Installationsdiskette wird mitgeliefert.
- Nach dem Einschalten sind das Datum und die genaue Zeit verfügbar.
- Zur Software gehört eine Schirmanzeigeroutine und ein Ladeprogramm für den AUTO-Ordner.
- Durch das automatische Einlesen aus dem Zeitmodul in GEM ist ein Maximum an Softwarekompatibilität gewährleistet.

nur **DM 79,-**

zzgl. DM 10,- Versandkosten.



TRACKMASTER

- Trackmaster ist ein elektronisches Trackdisplay, unentbehrlich für jeden »Disk Freak«.
- Einfach anzuschließen an den Drive-port.
- Eingriff in den Computer nicht notwendig.
- Zeigt sehr zuverlässig die aktuelle Spur und Diskettenseite an und hat eine Schreib- und Leseanzeige.
- Sehr geeignet zur Identifizierung von »protected tracks«.
- Arbeitet mit internem und externem Laufwerk (schaltbar).
- Anzeige bis Track 85.
- Zweiteilige LED-Anzeige.
- Komplette Hardwarelösung – keine Software nötig.

nur **DM 89,-**

zzgl. DM 10,- Versandkosten.



GENISCAN GS4500 ST

- Der einfach einzusetzende Handy-Scanner mit 105 mm Scanbreite und 400 dpi Auflösung ermöglicht die Reproduktion von Grafik und Text auf dem Schirm.
- Ein leistungsfähiger Partner für Desktop-Publishing-Anwendungen.
- Zum Lieferumfang gehört der GS4000-Scanner sowie die Schnittstellen- und Editiersoftware.
- Mit Geniscan können Sie auf einfache Weise Bilder, Texte und Grafiken in den ST einlesen.
- Helligkeit und Kontrast einstellbar.
- Die leistungsfähige Software erlaubt Kopieren und Einfügen von Darstellungen.
- Speichert Darstellungen in Formaten ab, die sich für DEGAS, NEOCHROME, FLEETSTREET und andere eignen.
- Ausdrücke mit allen Epson-Kompatiblen möglich.
- Unerreichte Möglichkeiten beim Einlesen und Editieren zu einem unschlagbaren Preis.

nur **DM 569,-**

zzgl. DM 10,- Versandkosten.
einschließlich Soft- und Hardware



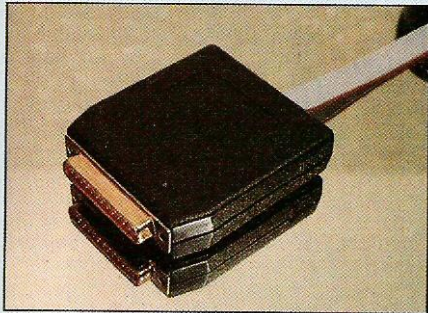
FLACHBETT-SCANNER

Unser Flachbett-Scanner macht aus Ihrem ST ein Grafik-Atelier.
Sie übertragen damit sekundenschnell ganze DIN-A4-Bilder auf Ihren Bildschirm. Alle Bilder sind direkt am Monitor editierbar (vergrößern, verkleinern, Teile abändern, Schrift einfügen u.s.w.). Der Flachbett-Scanner ist auch direkt als Fotocopygerät einsetzbar! Machen Sie eine Hardcopy von Ihrem Bildschirm in 6 Sekunden. Ihr Werk drucken Sie jetzt über den Flachbett-Scanner auf Thermopapier oder über Ihren Drucker in Top Qualität aus.
Der Flachbett-Scanner ist wartungsfrei. Kein Verbrauchsmaterial (Toner, Entwickler, Trommel).
Technische Daten: CCD Abtastverfahren, 200 DPI, 16 Graustufen.

Super Preis inkl. Software

DM 948,-

zzgl. DM 10,- Versandkosten.



NEU SYNCRO EXPRESS

SYNCRO EXPRESS ist der Nachfolger von unserem bekannten A-COPY ST. Es ist eine Neuentwicklung auf dem Gebiet des Kopierverfahrens. SYNCRO EXPRESS macht eine Sicherheitskopie von fast allen Originalen. SYNCRO EXPRESS kopiert eine ganze doppelseitige Diskette in 40 Sekunden. SYNCRO EXPRESS funktioniert nur mit einem zweiten Laufwerk. SYNCRO EXPRESS ist ein steckbarer Hardwarezusatz mit der dazugehörigen Software für die Angabe der Start- und Endtracks sowie der Seitenwahl.

Preis **DM 129,-**

zzgl. Versandkosten

Als Update für A-COPY ST Preis:

DM 59,-

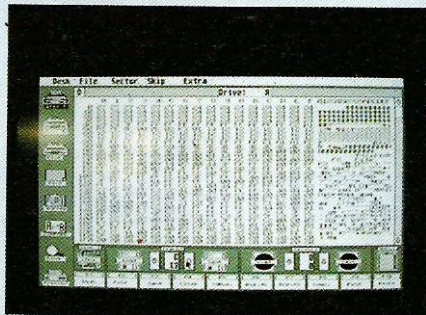
(A-COPY ST Original einlesen), zzgl. Versandkosten

A-COPY ST

Kopierprogramm.
Vollständiges Kopieren von Disks. Selbst aufwendig geschützte Programme werden in unter 60 Sekunden kopiert.

Preis **DM 69,-**

zzgl. Versandkosten



ST SUPER TOOLKIT II™

Ein Paket leistungsfähiger Dienstprogramme für alle ST-Modelle.

- Track- und Sektoreditierung mit bis zu 85 Tracks und 255 Sektoren.
- Eine Such- und Ersetzfunktion ersetzt automatisch einen angegebenen Wert mit einem neuen.
- Ein Werkzeug, das die hohe Auflösung nutzt. Arbeitet nur mit dem monochromen Monitor in der höchsten Auflösungsstufe.
- Im Info-Modus werden alle wichtigen Daten angezeigt.
- Fünf unterschiedliche Editorbetriebsarten – Laufwerks-, Disk- oder Datei-orientiert. Direkte Anwahl von Boot- und Directorysektoren möglich.
- Vollständig menü-/piktogrammbedient. Die Disk kann direkt im Hex- oder ASCII-Format editiert werden.
- Vergleichsfunktion – vergleicht zwei Disketten und zeigt die Unterschiede an. Das richtige Werkzeug für den Disk-Hacker.
- Umfangreiche Druckerunterstützung mit Hilfe einer Parameterbox.

nur **DM 49,-**

zzgl. DM 10,- Versandkosten.



MEGATRONIK-LAUFWERKE

- Marken-Laufwerke der Firmen NEC (3,5"-Drives) und TEAC (5,25"-Drives) mit deutschen Seriennummern.
- Komplett anschlussfertig.
- Durchgeführter Bus zum Anschluß eines weiteren Laufwerks.
- Voll abgeschirmt durch Metallgehäuse.
- Atarifarbene Frontblende und Lackierung.
- Abschaltpar.
- 3 ms Steptrate.
- 5,25"-Drives umschaltbar 40/80 Tracks.
- Kapazität 720 KB, 2 x 80 Spuren.
- Schaltung A/B.
- Mit Bedienungsanleitung und 1 Jahr Garantie.

Preis: 5,25"-Drives

329,- DM

3,5"-Drive

279,- DM

Mit eingebauter Trackanzeige Mehrpreis DM 50,- p. ST.
Mixed Station 3,5" und 5,25" in einem Gehäuse DM 489,-
zzgl. Versandkosten

DIE MAUS-ALTERNATIVE

- Voll ST-kompatibel
- Gummibeschichtete Kugel.
- Optische Maus

nur **DM 79,50**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel.: 028 22/45589 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146
Tag- & Nacht-Bestellservice

Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,-, NACHNAHME DM 10,-
Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

für die Schweiz
Swiss Soft AG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/23 1833
für NL
Hupra, Hommelstraße 73-79, 6828 AJ Arnhem, Tel. 085/426716



Live aus Düsseldorf:

Ataris Spielecomeback

Zum dritten Mal fand sie nun statt, die Düsseldorfer Atari-Messe. Vom 25. bis 27. August zeigten diverse in- und ausländische Companies ihre neuesten Produkte rund um die Atari-Rechner (ST, TT, PC, XL/XE). Es waren dabei u.a. Hewson, Activision, Mirrorsoft, Tynesoft, Thalion. Doch auch Atari selbst hatte ein paar verdammt heiße News auf Lager. Besonders interessant war die Vorstellung des neuen ST, namens STE, und des Atari-Handheld-Games. Doch lest einfach mal selbst, was auf dieser Show so alles abging ...

Auf der diesjährigen Messe ließ ATARI die Katze endgültig aus dem Sack. Gerüchtemäßig war ja schon im letzten Jahr 'ne Menge los: Das fing bei 'ner Spielekonsole an und hörte bei einem professionellen ST mit Super-Grafik auf. Völlig überraschend und ohne jegliche Vorkündigung präsentierte Atari in Düsseldorf dann die absolute Messensation: Einen neuen ST, der für Computerspiele geradezu prädestiniert ist. Dieses Gerät nennt sich **ATARI 1040 STE** (E = enhanced). Leistungsmäßig hat die Kiste 'ne ganze Menge auf dem Kasten: 4096 Farben, horizontales und vertikales Hardwarescrolling, vier Joystickports (optional sechs), Anschlüsse für Lightphaser, Paddle und Spezial-Joysticks, 8-Bit-Stereo PCM-Sound, 1 Megabyte Ram, doppelseitige Floppy usw. Besonders interessant dürfte die 100%ige Kompatibilität zu den herkömmlichen Rechnern der ST-Serie sein, denn für den ST existiert ja eine reichliche Anzahl an Games und Anwendungen. Der Preis bewegt sich so um die 1200 DM. Erscheinen soll die Nobel-Kiste aller Vor-

aussicht nach Ende Oktober. Der STE wird bald darauf auch die bisherige 520er- und 1040er-Serie ablösen, so daß dann nur noch STEs produziert werden. Dies wird aber vor Mitte bis Ende 1990 bestimmt nicht geschehen. Die englischen Softwarefirmen haben teilweise schon Entwicklungsgeräte erhalten. So wird es bestimmt nicht allzulange dauern, bis die ersten Games für das Teil erscheinen. Ein anderes Kapitel ist das portable **ATARI-ENTERTAINMENT-SYSTEM**, das als erstes tragbares Telespiel mit einem Farb-LCD-Display ausgerüstet ist! Die Grafikfähigkeiten dieses Winzlings sind schlichtweg atemberaubend. Aus einer Palette von 4096 Farben kann das videokassetten-große Gerät in einer Auflösung von 160 * 102 Punkten nämlich satte 16 Farben anzeigen, die darüberhinaus in einer wahnsinnigen Qualität von dem farbigen Display wiedergegeben werden. Entwickelt wurde der Wunderkasten in den Vereinigten Staaten zusammen mit R.J. Mical und D. Needle. Diese beiden Herren entwickelten ja schon den Amiga. Jetzt holen

sie mit Hilfe dieser Minikonsole erneut zu einem Rundumschlag aus. Erscheinen wird das Ding wahrscheinlich Anfang 1990 zu einem Preis von ca. 300 DM inclusiv **CALIFORNIA GAMES**.

Kommen wir nun zu den präsentierten Softwarenews. **ACTIVISION** zeigte drei Neuererscheinungen, hierbei handelt es sich ausschließlich um Konvertierungen bekannter Sega-Automaten. **SUPER WONDERBOY** präsentierte sich recht farbenfroh, doch darunter mußte die Bildschirmgröße leiden, so wird bei **SUPER WONDERBOY** nur ein kleiner Ausschnitt gescrollt, und das auch noch auf eine sehr rucklige Art und Weise. **ALTERED BEAST** konnte da schon eher überzeugen. Hier wurde der ganze Screen genutzt. Grafisch mußte die „Heimversion“ dieses Arcadegames schon einige Federn lassen. Doch **ALTERED-BEAST-FANS** werden auch an dieser Fassung gefallen finden.

Weniger gut gelungen ist **DYNAMITE DUX**. Dieses etwas seltsame Jump-and-Run rund um eine Ente brachte schon in

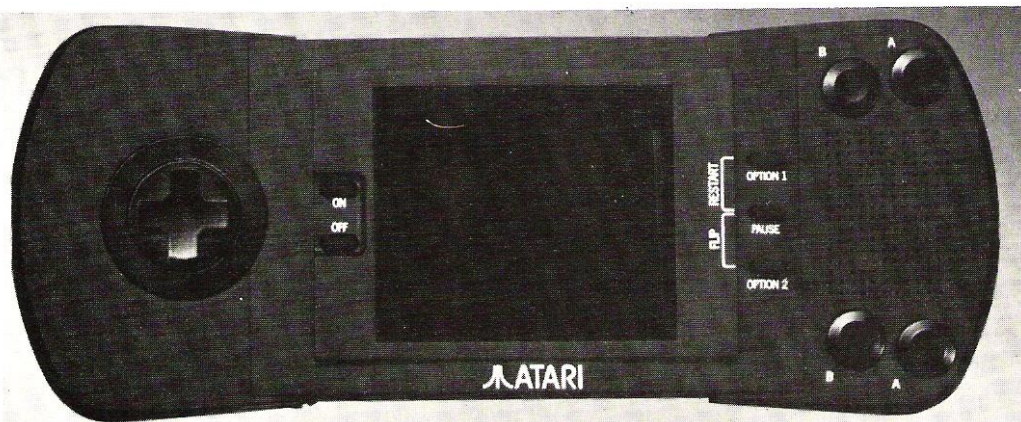
der Spielhalle nicht den gewünschten Erfolg.

Aus deutschen Landen war die relativ junge Firma **THALION** vertreten. Holger Flöttman, Geschäftsführer jener Firma, führte uns gleich vier seiner heißesten News vor. **DRAGON-FLIGHT** nennt sich das wohl komplexeste Produkt, handelt es sich dabei nämlich um ein Rollenspiel mit einer sehr ansprechenden Grafik, vielen gruseligen Monstern und gruftigen Dungeons. Dieses drei Disketten umfassende Werk wird rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft erscheinen. Technisch und konzeptionell ausgereift präsentierte sich das Jump-and-Run **SEVEN GATES OF JAMBALA**, in dem Ihr den kleinen Helden Abolan, der seinen Zaubermeister verärgert hat, durch diverse Level steuern. Bei **CHAMBERS OF SHAOLIN** handelt es sich um kein Kung-Fu-Spiel im herkömmlichen Sinne, denn man muß sich seine Schlagtechniken und die Reaktionszeit sowie diverse andere charakteristische Merkmale vorher in sechs verschiedenen Kammern aneignen, bevor es zum richtigen Fight kommt. Dieses grafisch hervorragende Produkt wurde übrigens von Marc (Last Ninja) Rosocha programmiert. In allerbesten Vektorgrafikmanier präsentierte sich **NO SECOND PRIZE**, ein komplexes Actiongame, das vor allem durch die atemberaubende Vektorgrafik (ausgefüllt) überzeugt. Dieses Game wird übrigens von einem Schweizer programmiert.

Leider können wir keine genaueren Facts über die Mirrorsoftnews geben, da diese Company es verschwitzt hat, uns die Fakten bis zum Redaktionsschluß rechtzeitig zuzusenden. Also, hier in Kurzform die Neuigkeiten rund um **MIRRORSOFT: INTERPHASE**, Vektorgrafikspiel im Starglider-Style, **T.V. SPORTS FOOTBALL** (siehe Konvertierungen), **VETTE**, Autorensimulation durch San Francisco, **XENON II**, die Actionensation für den ST (mehr im nächsten Heft). **TYNESOFT** präsentierte genau wie **HEWSON** fast nur altbekannte Soft. Einzigartig langsam (die Vektorgrafik) und neu war nur **ROLLER COASTER RUMBLER**, eine Art Achterbahnsimulation.

Von **HEWSON** gab's nur **SLAYER** und **STEEL** (siehe Konvertierungen) zu sehen. So, in der Kürze liegt ja bekanntlich die Würze, deshalb will ich Euch auch nicht länger aufhalten. Tschüß, bis die Tage ...

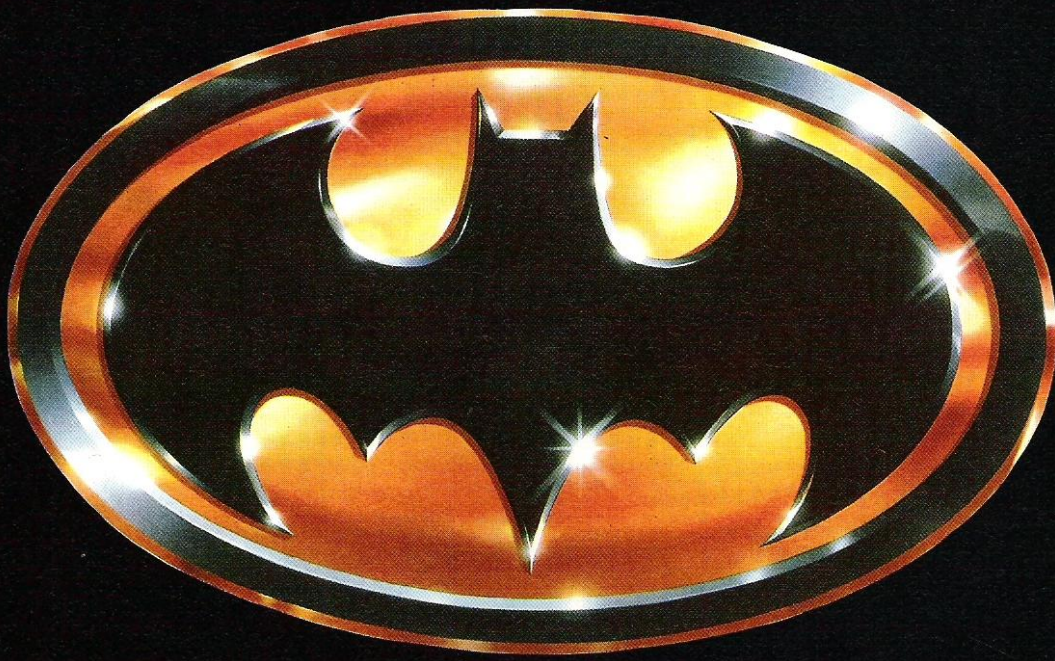
**TORSTEN
OPPERMANN**



Eine der Neuheiten: Das Atari-Entertainment-System.




Doppelpremiere



TM & © 1964 DC Comics Inc

Rechtzeitig zum neuen BATMANN-Film veröffentlicht OCEAN die aktuelle Computerumsetzung für Amiga, Atari ST, Commodore 64 und Schneider CPC. Erneut muß sich der berühmte Comic-Star mit seinem ärgsten Widersacher, dem JOKER, auseinandersetzen. Neue Abenteuer, beste Unterhaltung und Weltstars zeichnen den Film aus. Das Spiel besticht durch rasante Action, professionelle Grafik und technische Kabinettstückchen. Wer am Ende Sieger bleibt, müssen Sie schon selber herausfinden. BATMANN — THE MOVIE, ab Oktober im Kino und auf Ihrem Computermonitor.

Informationen? 
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____
Straße: _____
PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 10/89



Ariola Soft

Das Programm

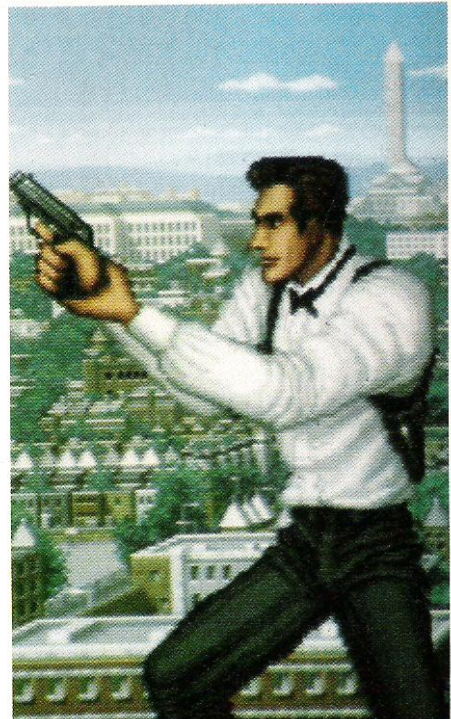


Hallo Freaks! Wie hat Euch eigentlich unsere Sonderausgabe gefallen? Nach den Unmengen an interessanten Fakten, die wir Euch d  über die Softwareszene und TV-Spiele gegeben haben, kehrt nun wieder der bunte Alltag in den Spielhallenseiten ein. Wie in der Special 6 versprochen, gibt's diesmal Besprechungen von **GANG WARS** und der Automatenvariante der James Bond-Abenteuer namens **SECRET AGENT**. Aber keine Angst, neben all diesen Actionspielen kommt der Grips ebenfalls nicht zu kurz, denn da hat **KONAMI** mit **CUE BRICK** was Hei es auf der Pfanne. La t's Euch schmecken!
Michael Suck

Einer der best ndigsten Filmhelden aller Zeiten d rfte James Bond sein, seines Zeichens Superagent des britischen Geheimdienstes und Vorzeigeprodukt der britischen Filmindustrie. Die „Lizenz zum T ten“ hat er, das wissen wir sp testens seit der neuesten Episode, die vor kurzem in unseren Kinos flimmerte. Was unser Hero trotz erfolgreichem Auftragsabschlu  noch so alles erleben k nnte, malte sich **DATA EAST** bei ihrem Action-Epos **SECRET AGENT** aus. Zwar vermeidet dieses Superheldenspiel offensichtliche „Anlehnungen“ an die Kinoserie, doch bei n herem Ansehen der Spielhandlung und der einzelnen Levels fallen doch erhebliche „Parallelen“ auf. So geschieht es, da  das Pr sidentenpaar der USA von dem wahnsinnigen General **CWD** gekidnappt wurde. Die Welt ist fassungslos, die Politiker ratlos und der „Secret

Agent“ rastlos. Er ist es n mlich, der im Auftrag von **DATA EAST** neun verschiedene Stationen der Verbrecherbande ausr uchern mu , um den Weltfrieden zu retten. Der Spielablauf gleicht  brigens verbl fend dem schon etwas angegrauten Automatenhit *Rolling Thunder*, denn auch bei **SECRET AGENT** kann der Held verschiedene Waffen benutzen und besitzt nur einen begrenzten Vorrat an Munition. Im Spiel sollten deshalb die wichtigen Bonus-Items nicht ausgelassen werden. Diese begegnen Euch in Form anderer Waffen, Munitionsmagazinen oder einem gelben Adler. Der gelbe Adler steht f r die „Golden Gun“, die erst dann aktiv ist, wenn gen gend Adler aufgesammelt wurden. Vor allem ist es aber die Munition, die f r unseren James Bond-Verschnitt  berlebenswichtig wird, darf er doch gegen eine Vielzahl heimt ckischer Gegner k mpfen, von denen einige den Filmb sewichtern nachempfunden wurden. So trifft man z.B. auf Goldfinger und diesen Typen mit dem st hlernen Gebi , die sich als harte Brocken erweisen und deshalb erst als Endgegner zweier Levels die Szene betreten. **SECRET AGENT** ist zweifellos eines der schwierigsten Games, die **DATA EAST** seit langem auf den Markt gebracht hat. Andererseits bieten die neun Levels packende, abwechslungsreiche Action f r Hartgesottene und eine Grafik, die wirklich traumhaft ist. Wer sich zudem zu den Fans von Mister Bond z hlt, d rfte an den zahlreichen Gags und Adaptionen seine Freude haben.

SNK noch einen draufsetzt, h tte wohl niemand erwartet. Dabei kann dieses Spiel ber hmteren Vorg ngern wie z.B. *Crime Fighters* nicht das Wasser reichen.



So kopiert **GANG WARS** neben der Spielstory um einen verliebten Jungen, dem seine blonde Sch nheit durch einen B sewicht und seine Gang abhanden gekommen ist, noch den gesamten Spielablauf.



SECRET AGENT

Die Schlagtechniken, das Aussehen der verschiedenartigen Charaktere und die Hintergrundszenen gleichen in der Machart *Double Dragon* ziemlich genau. Möglicherweise sind die Schlagtechniken und die Grafiken ganz ansehnlich, aber viel Spielwitz war nicht auszumachen. Denn um die Feinde zur Strecke zu bringen, bedarfes keiner Strategie und ausgefuchsten Kampftechniken: Schnelle Finger am Feuerknopf und geschicktes Ausweichen sind da die einzigen Kriterien. Schade drum, denn SNK hat schon weitaus besseres abgeliefert.



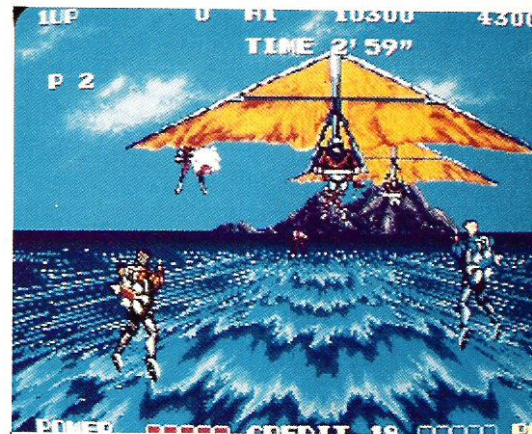
GANG WARS

Die Fäuste könnt Ihr bei unserem nächsten Game in der Tasche lassen, denn im **SKY ADVENTURE** von **ALPHA** werden die Feuerknöpfe wieder ihrer ursprünglichen Bestimmung zugeführt. Acht Levels müssen durchgestanden werden, bis der Chef der Untergrundgang, Mr. Craud, die Englein singen hört. Der Typ sieht mit seinem Monokel aber auch echt fies aus und kann es nicht unterlassen, an kniffligen Stellen noch blöde Kommentare zu geben. Traumhaft alpträumhafte Grafiken und ein fantastisches, intelligentes Gamelayout sorgen dann für Abwechslung und Spannung satt. Vor Spielbeginn könnt Ihr Euch eines von vier verschiedenen Propellerflugzeugen aussuchen, die jeweils mit zwei unterschiedlichen Waffensystemen ausgerüstet sind, wobei die zweite Waffe smartbomb-ähnliche Funktion, aber nur begrenzte Energie hat. Was anfangs ausschaut wie die x-te Fortsetzung von *1943* und ähnlichen Flugzeugballerspielchen, entpuppt sich im Verlauf des Spiels jedoch als hochgradiges Actionspielchen mit vielen Überraschungen. Zwar gibt es noch die altbekannten feindlichen Flugzeugstaffeln, doch ansonsten wurden für jedes Level ganz individuelle, haarsträubende Gegner kreiert, die's in sich haben. Da gibt es Hottentotten, die mit Bumerangs schmeißen und auf einem Tempel ihren Gott beschwören, Raketenwerfer, Geister in der Unterwelt, Panzer auf Brücken, Medusen mit Fangtentakeln, Lastwagen mit Raketenwerfern auf mittelalterlichen Brücken und sogar riesige Billardkugeln, die mit einem Affenzahn den Screen runterrollen! Den Vogel schießen jedoch die Endgegner ab, die man in dieser Größe und diesem Aussehen bis jetzt noch nicht gesehen hat: Ein Drache samt seiner Burg, ein überdimensionaler Mähdrescher, der seine Schaufeln über den gesamten Bildschirm bewegt und ein Flugzeug in Schmetterlingsform, das aufgrund seiner Größe immer nur teilweise zu sehen ist. Wer diese hervorragenden Grafiken und die animierten Zwischensequenzen erstmal gesehen hat, wird von **SKY ADVENTURE** nicht so schnell loskommen, denn dieses

Spiel bietet wirklich hammerharte Action für Hartgesottene!

Ähnlich hektisch geht's auch bei **OMEGA FIGHTER** zu, einem brandneuen Weltraum-Shoot-em-up des Newcomers **UPL**. Außer dem geradezu klassischen Spielkonzept kann **OMEGA FIGHTER** aber noch mit einer richtig neuen Spielhandlung aufwarten, denn Aufgabe des Spielers ist es dieses Mal, nicht mehrere Raumschiffe abzuschießen, sondern nur **eines!** Natürlich gibt's da noch den großen Haken: Das Raumschiff ist dermaßen riesig, daß es nur Stück für Stück auseinandergeschossen werden kann – in acht verschiedenen Levels. Ach, übrigens: Gelingt es Euch nicht, die acht wichtigen Verbindungsstücke des Schiffs zu zerstören und das Ding damit funktionsuntüchtig zu machen, könnt Ihr in einer netten Schlußsequenz sehen, wie die Erde bombardiert wird.

Ansonsten bietet die Platine jedoch altbekannte Hausmannskost; viele kleine Raumschiffe müssen von dem eigenen Raumschiff mittels der fingerfreundlichen, ultraschnellen Dauerfeuerfunktion abgeschossen werden. Durch das Aufsammeln von Power up's könnt Ihr entweder mit einer Schnellfeuerkanone oder einem Laser über den Screen semmeln. Die Feinde schießen zwar nicht schnell, aber dafür ungeheuer viel – und dann war da noch das diagonale Scrolling nach links unten...

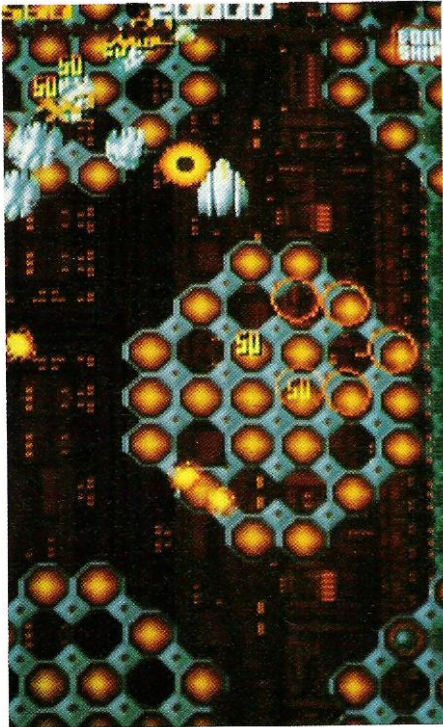


SPECIAL PROJECT Y

OMEGA FIGHTER ist also schon fast ein Geschicklichkeitsspiel, das die Nerven kräftig kitzelt. Wer von sich meint, gut mit dem Stick umgehen zu können, einer gepflegten Ballerei nicht abgeneigt ist und Gefallen daran findet, wunderhübsche High-Tech-Backgrounds in große Brocken zu schießen, wird viel Spaß mit **OMEGA FIGHTER** haben! In eine etwas andere Richtung tendiert da schon **SPECIAL PROJECT Y** von **KONAMI**, obwohl sich auch **KONAMI** bei diesem



SKY ADVENTURE



OMEGA FIGHTER von UPL.

Spiel auf bewährte Actionmuster verläßt. Besonders auffallend sind die Ähnlichkeiten zu SECRET AGENT, denn auch bei SPECIAL PROJECT Y geht's um einen Terroristen, der mit Hilfe einer Rakete die Welt erobern will. Als Geheimagent Sowieso ist es natürlich dem Spieler überlassen, dem Bösewicht die Leviten zu lesen und seine Schergen zu überwältigen. Und siehe da, auch in einigen der sieben Levels gibt es wieder diese zufälligen Übereinstimmungen, muß unser Held doch wieder mal über und unter Plattformen langlaufen und durch das Aufsammeln von Munition und Waffen die Gangster für immer aufs Kreuz legen. Richtig neu sind dagegen die 3D-Level, in denen Ihr in bester Space Harrier Manier fighten müßt, denn da kommen die Feinde quasi aus der Tiefe! Besonders hübsch ist KONAMI da das Level mit den Hängegleitern gelungen. Neben einem tollen Farbscrolling für das Plätschern des Wassers gibt's hier nämlich noch extragute Grafiken, die man leider im Rest des Spieles weitgehend vermißt. Zwar sind die Backgrounds ganz nett geworden, doch das Design der Sprites und vor allem ihre Animation ist bei weitem kein Automatenstandard und liegt unterhalb des Niveaus, das KONAMI erst vor kurzem bei Crime Fighters halten konnte. SPECIAL PROJECT Y ist somit magere Action-Durchschnittskost und dürfte kaum über längere Zeit zum Spielen motivieren.

Ganz anders sieht es mit der Motivation da schon bei CUE BRICK aus, einem Strategiespiel, das ebenfalls aus dem Hause KONAMI stammt und sicherlich ein Renner wird. Erstaunlich, wie unterschiedlich doch zwei Produkte aus ein und derselben Spieleschmiede sein können. Auf der einen Seite altbekannte Versatzstücke für Actionspiele, auf der anderen Seite eine friedvolle Spielhandlung mit einer genial simplen Idee. Bei CUE BRICK geht's nämlich schlicht und ergreifend darum, einen Ball

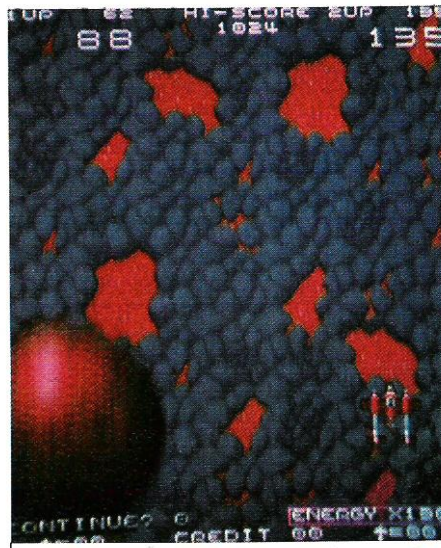
eine Bahn entlangfahren zu lassen. Ich höre schon die erstaunten Rufe: „Wie, das war's schon?“ Ne, ne, das war's natürlich noch lange nicht! Der Clou an der Geschichte ist, daß sich die einzelnen Teilstücke der Bahn auf grauen Klötzchen befinden, die wiederum mehr oder weniger verstreut auf der Spielfläche herumliegen, eingekeilt von Klötzchen, die keinerlei Stücke dieser Bahn tragen. Läuft der Ball nun auf einen Stein ohne diese wichtige Markierung, wird er zerstört, und der Spieler muß mit dem jeweiligen Muster nochmals beginnen. Innerhalb des Musters gibt es nur ein freies Feld, auf das die anderen Steine mittels eines Cursors horizontal oder vertikal verschoben werden können, um die Bahn für die Kugel richtig zu ordnen. Ziel des Spiels ist es nun, den Ball über alle Teilstücke der Bahn zu lenken, denn beim Drüberfahren vernichtet er die Bahn. Wird die Bahn komplett abgefahren, ist das Muster gelöst, und die nächste Runde beginnt. Die einzelnen Runden sind teilweise sehr knifflig, so daß KONAMI

dem Spieler unendlich viele Versuche erlaubt. Einziges Hindernis ist das Zeitlimit, das unbarmherzig abläuft und zwischen den Runden nur mäßig aufgefüllt wird. Erst wenn ein komplettes Level, das aus vier bis fünf Runden besteht, gelöst wurde, darf der Spieler mit einem neuen Zeitvorrat das nächste Level beginnen. Um es nicht gar so schwierig zu machen, kann der Ball noch beschleunigt oder für fünf Sekunden gestoppt werden. Leider, leider dürft Ihr den Ball pro Spiel nur dreimal stoppen, und dann rollt er unerbittlich weiter...

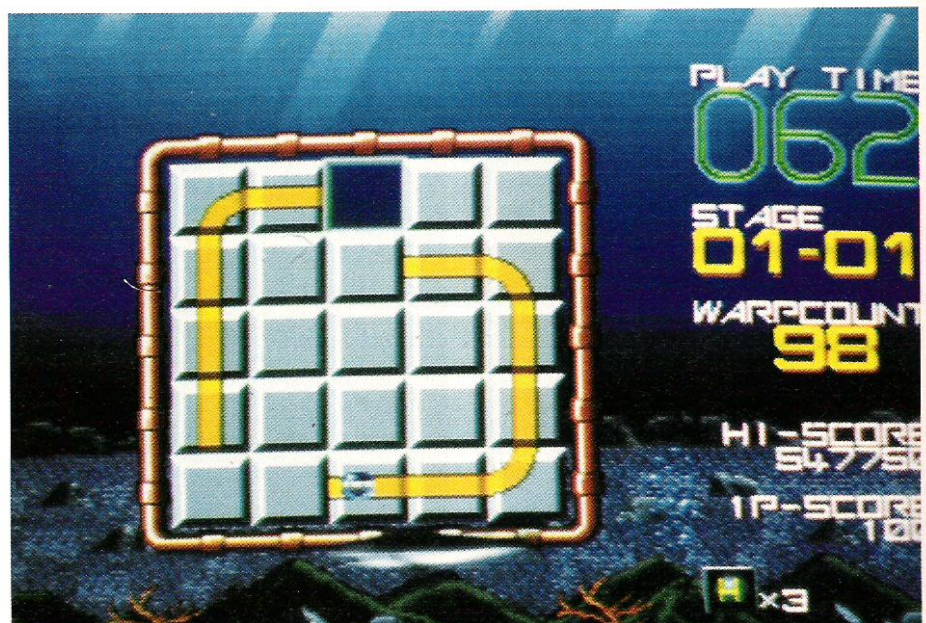
Im Heimcomputerbereich gab es schon einige Varianten dieses Spielprinzips, wie z.B. Locomotion (uralt) oder Pipeline (kommt in Kürze!). KONAMI hat es jedoch verstanden, diese Idee in einer perfekten Ausführung und vielen Extras zu einem Automaten zu machen. CUE BRICK umfaßt z.B. 103 Runden (!), die in 21 Levels zusammengefaßt werden. Fast jedes Level besitzt neben dem Spielfeld noch einen animierten Hintergrund, außerdem gibt's drei fetzige, gut komponierte Melodien und als krönenden Abschluß und erstmals in der Automaten Geschichte die Möglichkeit zur Abspeicherung des Spielstandes!!! Eine kleine Knopfzelle sorgt dafür, daß bis zu 3000 Spieler in einer dauerhaften Highscoreliste eingetragen werden und nach Spielende mit ihrem persönlichen Passwort in der Runde starten können, in der sie zuletzt aufgehört haben!

Ein lobenswerter Einfall, bedenkt man, daß bei häufigem Spielen die vorangegangenen Runden sowieso nur noch zum Aufwärmen dienen. CUE BRICK bietet somit über Monate hinweg Spielspaß, denn die knifflige Spielerei motiviert ungeheuer, und die Spielfortsetzung ermöglicht höchstmögliche Abwechslung. Echt toll, was KONAMI da auf die Beine gestellt hat!

So, Freunde, das soll's für diesmal gewesen sein, aber keine Bange, nächsten Monat gibt's wieder News von der Spielhalle! Bis dann!



SKY ADVENTURE - mit Billardkugel.



Das ist CUE BRICK, der neue Strategiehammer von KONAMI!



Advanced Dungeons & Dragons[®]

COMPUTERPRODUKT



EIN EPISCHES
FORGOTTEN
REALMS™ -

ROLLENSPIEL, BAND 2

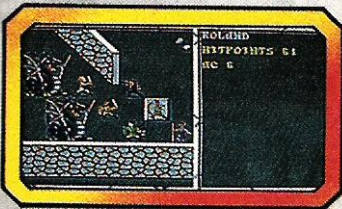
DEN 'POOL OF RADIANCE' HABEN SIE
GEFUNDEN - NUN BEFREIEN SIE SICH VON DEM

CURSE OF THE AZURE BONDS

Nachdem Sie die Stadt Phlan befreit und den 'Pool of Radiance' gefunden haben, sollte ein Ausflug nach Tiloverton ein einfacher Spaß sein ... Überfallen, gefangen und bewusstlos. Sie erwachen wieder und entdecken fünf blaufarbige Symbole unter der Haut am rechten Arm. Die geheimnisvolle Kraft dieser Symbole fesselt Ihre Willenskraft. Sie stehen im Bann ihrer Strahlen und folgen ihren jeden Befehl. Kein Zauber, kein Gebet kann sie entfernen. Ihre einzige Hoffnung besteht darin, die 'Forgotten Realms' zu durchsuchen und die Ersteller dieses Geheimnisses zu finden, um dann wieder Ihr eigenes Schicksal zu leiten. Nur dann werden Sie sich von dem bösen Zauber, dem 'Curse of the Azure Bonds' befreien.



Erhältlich für
CBM 64/128 · IBM PC



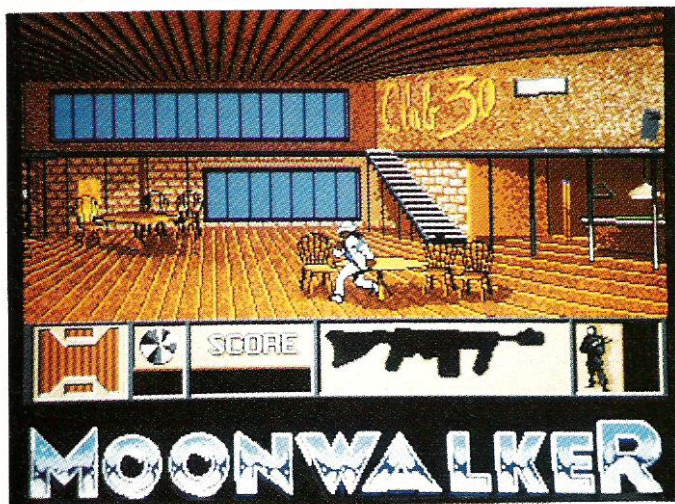
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/6070

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS und das TSR-Markenzeichen sind Warenzeichen im Besitz von TSR Inc., Lake Geneva, WI. USA und werden benutzt in Lizenz von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. © 1989 TSR, Inc.

© 1989 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021-625 3388

MOONWALKER



Jackson goes gambling – auf allen HCs

Programm: Moonwalker, **System:** Amiga (reingeschaut), C-64 (Cass. + Disk), Spectrum, Schneider CPC (Cass. + Disk), Atari ST (Farbe), PC, **Preis:** zwischen 28 und 79 DM, **Hersteller:** U.S. Gold Ltd., Unit 2 & 3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England, **Muster von:** U.S. Gold.

Er produzierte das meistverkaufte Album aller Zeiten, wurde mit acht Grammys, sieben American Music Awards, vier American Video Awards und dem BPI award für den besten internationalen Künstler ausgezeichnet. Seine Konzerte sind immer und überall ausverkauft. Die Fans geraten in Hysterie, wenn sie ihn zu Gesicht bekommen, die Mädchen fallen bei seinen Gigs reihenweise in Ohnmacht. Na, wißt Ihr schon, von wem hier die Rede ist? Genau, von **MICHAEL JACKSON!** Besagter MICHAEL hat ja vor kurzem sein erstes Buch rausgebracht, das den Titel **MOONWALKER** trägt. Dieses Buch wurde selbstverständlich auch verfilmt. In diesem Film muß Michael seine besten Freunde (ein paar Kids) vor dem Obermiesling MR. BIG retten. MR. BIG ist nämlich einer von der ganz fiesen Sorte (oho, man höre und staune), denn er vernichtet jeden, der sich bei der Realisierung seiner Träume in den Weg stellt. Michael hat selbstverständlich übernatürliche Fähigkeiten, damit er den Bösewicht schneller erledigen kann. MJ kann sich transformermäßig in ein Auto, einen Roboter und Ähnliches verwan-

deln. Darum ist es nicht mehr als logisch, daß Mr. Big's Soldaten null Chance haben und der schönheitsoperierte Jackson am Ende als großer Held die Leinwand verläßt. Diese ganze Story wurde in einen Topf geworfen, mit ein paar Videos vermischt – einmal kräftig umgerührt – und heraus kam MOONWALKER, der erste Jackson-Film. Doch der Film vermochte wohl kaum jemanden so richtig zu überzeugen, denn der erwartete Erfolg trat keinesfalls ein. Deshalb verschwand der Film recht schnell aus den Kinos. Das Computerspiel hingegen, an dem sich die in Birmingham ansässige Firma U.S. Gold die Rechte gesichert hat, macht einen wesentlich besseren Eindruck. Die grafischen Möglichkeiten des Amiga werden gut ausgenutzt und auch der Digisound kommt gut zur Geltung. In vielen Actionsequenzen darf MJ gegen seine Feinde antreten. Besonders gut geworden sind die Transformationseffekte, in denen sich unser Michael in ein Raumschiff, Auto usw. verwandelt. Über die Logik dieses Games kann ich im Moment noch nicht allzuviel sagen, denn bei unserer Version waren noch nicht alle Spielsequenzen komplett fertig programmiert. Doch wenn das Spiel das wird, was die Grafik und der Sound versprechen, kommt im November einiges auf Euch zu. Who's bad... *top*

Grafik	10
Sound	9

FASTLANE

Verantwortlich für **FASTLANE** zeichnet sich das Team **THE AT-TIC**, bestehend aus Programmierer **DAVID C. BOWLER** und Grafiker **SHAUN MC CLURE**. Das Ladebild läßt, wie so oft Hoffnung aufkeimen, denn auf dem Screen erscheint ein durchaus nett gezeichnetes Rennwägelchen, umgeben vom Firmenblem des Herstellers **ARTRONIC**. Auch das eigentliche Titelbild macht noch einen recht passablen Eindruck. Zum Teil wurde recht sauber digitalisiert und nachgearbeitet, betrachtet man z.B. den hübschen Siegeskranz. Von hier aus lassen sich die einzelnen Optionen aufrufen, derer es momentan drei gibt. Zum einen stößt man auf die altbekannte „Sound-Notbremse“, die letzte Hilfe bei gänzlich verkorksten Chipspielereien. Diese wäre aber zum jetzigen Zeitpunkt noch gar nicht vonnöten gewesen, denn ein Sound bleibt dem aufmerksamen Hörer noch erspart (!?!). Als nächstes findet sich ein Menüpunkt, in dem man einen der bald vorhandenen neun Kurse ein wenig ausfahren kann. Die Palette umfaßt von Suzuka über Brands Hatch und den Nürburgring „fast“ alles, was die

ner utopischen Rangliste weiter nichts Interessantes zu sehen, so daß wir uns auch gleich dem Kernstück von FASTLANE, der eigentlichen Spielgrafik, zuwenden können. Zunächst einmal fällt auf, daß der eigene Rennwagen weit und breit der einzige auf der Piste ist (kommt noch). Bei seinem zweiten Blick stößt das Auge aber auf eine spärliche Cockpitgrafik, die sich nicht so leicht entschuldigen läßt. Bei den Instrumenten wurde vermutlich aus Platzgründen (kleiner ging es nun wirklich nicht mehr) die Beschriftung gespart. Das Lenkrad mit seinen drei Stellungen erweist sich als absolute Katastrophe. Theoretisch dürfte also die eigene Rennmaschine klinisch tot sein, aber in der Praxis sieht das natürlich schon ganz anders aus. Mit einem leichten Ruckelscrolling setzt sich die Karre in Bewegung. Die Steuerung stellt, nebenbei bemerkt, kein größeres Problem dar, denn anscheinend spielen die Fliehkräfte nur eine untergeordnete Rolle (im 5. Gang durch eine Kehre?). Auch die restliche Grafik kam dem berühmten berüchtigten Griff ins Klo nahe. Von der Hintergrundgrafik ist




Formel 1-Welt so zu bieten hat. Leider umfaßt die jetzige Version aber nur den zwei Kilometer langen Suzuka-Ring, die anderen Kurse wurden freundlicherweise schon angekündigt. Nach der Wahl des Kurses, die zudem noch in einer kleinen Übersicht skizziert werden, läßt sich noch die Zeit festlegen, die man fahren will (5/10/15/20 min.).

Die dritte Option versetzt den Spieler in den eigentlich aufregenden, zur Zeit aber wegen der „beschränkten“ Kursanzahl monotonen Rennzirkus. Leider gibt es außer einer wiederum netten Zwischengrafik und ei-

aufgrund des „dauernden“ Auf und Abs (positiv!!) nicht viel zu sehen, in flachen Passagen aber leider auch kaum etwas. An der Gestaltung der Strecke wird wohl noch gearbeitet, von Vielfalt jedenfalls keine Spur. FASTLANE erlaubt es, die wildesten Spekulationen anzustellen. Wollen die Programmierer lediglich bluffen, oder gar mit Hilfe der jetzt zu erwartenden „Negativkampagne“ einen Verkaufsschlag landen? Vielleicht fehlte es bislang auch an den programmiererischen Möglichkeiten. Warten wir es ab, ob von diesem Versuch noch etwas zu hören ist. *top*





TOWER OF BABEL

Tower of Babel ist ein neues komplexes Strategiespiel. Ort des Geschehens ist eine verzweigte Plattformanlage mit Türmen und Aufzügen – alles in solider 3D – Grafik und unter Anwendung neuester Licht – und Schattentechniken.

Übernehmen Sie die Führung von Robotern! Programmieren Sie diese so, daß sie Probleme und Puzzles bewältigen und mit anderen seltsamen Kreaturen (wie z.B. 'Drücker', 'Zieher' & 'Greifer') interagieren können. Alternativ dazu haben Sie die Möglichkeit, den Spielablauf in Realzeit zu kontrollieren. Sie können so zu jedem beliebigen Zeitpunkt – wenn die Spielsituation es erfordert – in den Spielablauf eingreifen.

Für die Unternehmungslustigeren unter Ihnen wurde Tower of Babel mit einem kompletten Spieldesigner ausgestattet. Das erlaubt Ihnen, eine Plattform mit Türmen und Aufzügen nach individuellen Gesichtspunkten zu konstruieren. Nutzen Sie diese Chance und fordern Sie Ihre Freunde mit Ihrer eigenen knifflig-teuflischen Konstruktion heraus!

Mehr als nur ein Spiel und mehr als nur ein Puzzle: TOWER OF BABEL eröffnet eine völlig neue Dimension der Strategiespiele! Erhältlich für ST und Amiga.

Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel.: 06134 22235



**Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:**

0 21 01 / 63 75 75

Mo. + Do. 15.00-19.00 h

Vertrieb: Rushware Microhandels ges. mbH, Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 6 07-0

Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

BEAST: AUGENWEIDE, OHRENSCHMAUS

SPIELABLAUF – WOHL KAUM APPLAUS

Programm: Shadow of the Beast, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 110 Mark, „**Lieferumfang:**“: Zwei Disketten, ein T-Shirt sowie ein Poster (letzte beiden von Roger Dean designed), **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Erscheinungstermin:** für Amiga Oktober, für ST Dezember '89.

Als „**GAME OF THE YEAR**“ („Spiel des Jahres“) wird es bereits jetzt schon von der Liverpooler Company **PSYGNOSIS** gehandelt. **SHADOW OF THE BEAST**, ein Barbarian-ähnliches Jump-and-Run-and-Shoot-all-Up-Game, das sicherlich von sich reden machen wird. Was das Gameplay angeht, so müssen wir sicherlich einige Abstriche machen, wenn es um die Vergabe eines **ASM-MEGA-HITSTERN**s geht. Zunächst sahen wir lediglich ein Demo, das einiges über die Qualität und die Art des Spiels aussagte.

Was uns technisch von **PSYGNOSIS** angeboten wird, ist wahrlich vom Allerfeinsten! **BEAST** präsentiert sich als ausgesprochen Ohrschmaus (David Whittaker mit einem 900K starken Soundtrack, der verschiedene Stücke beinhaltet) und reinste Augenweide: **Martin Edmondson** und **Paul Howarth** brachten nicht nur ein horizontales 13-Ebenen-Softscrolling zustande (50 Bilder pro Sekunde), sondern sorgten für 132 verschiedene Monster-Gegner, z.T. in Super-Sprite-Ausführung, nebst einem Titelhelden, die sich in 350 „Räumen“ austoben. Da diese Super-Leistung auch 'ne Menge Speicherplatz braucht (über 4MB!!!), wird das Ganze stark gepackt auf zwei hochformatierten Disketten (1,1MB pro Disk) ausgeliefert. Der Spielablauf erwies sich, so wie wir es demomäßig bestaunen konnten, eher als Verschnitt aus *Altered Beast*-, *Barbarian*-, *Baal*- oder *Salamander*-Elementen. Getreu dem Motto: „Nothing is



BEAST: Fantastische Grafiken auf dem Amiga

perfect!“ bewegen wir hier unseren (furchterregenden) Helden, relativ schlicht animiert, durch eine bezaubernde Landschaft, irren Höhlensystemen und durchs Innere eines Wals (wie's scheint), um nur einige der wunderbar dargestellten „Räumlichkeiten“ zu nennen.

Kurz was zur Story: In einem Jahrtausend vor (oder nach?) unserer Zeitrechnung wurde in der Metropole eines Fantasy-Lands, Necropolis, kräftig an der Schöpfung von wilden Monstern gebastelt. Die dunklen Mächte entführten auch ein kleines Kind, um aus dem einst „wunderbar Menschlichen“ eine bösartige und häßliche Kreatur zu machen. Irgendwie haute das aber mit der Metamorphose nicht so richtig hin,

wie sich das **BEAST**, Herrscher des Reiches, so dachte. Nun, zum Jüngling herangereift, machen Sie sich auf den Weg, das Böse in persona nebst seinen Schergen zu vernichten. Die bezaubernde „Menschlichkeit“ erhalten Sie allerdings nicht zurück.

Da es bekanntermaßen letztlich nicht unbedingt um die Story geht, wendet man sich natürlich gleich den Aufgaben im Spiel zu. Diese lauten ganz schlicht und ergreifend: Alles, was mindestens genauso häßlich aussieht wie die Spielfigur, muß vernichtet werden!

Neben kleineren Teufelchen und Monsterlein kommen dann auch schon mal äußerst große Sprites auf den Schirm, die als Wächter des nächsten Levels fungieren und hier (fast) als Spielhallen-Typen auf dem Monitor erscheinen...

Trotz aller überschwenglicher Freude an der wahrlich hervorragenden Qualität des **BEAST**s, die alle Mitglieder der **ASM**-Redaktion staunen ließ, bleibt nun nur noch die Erkenntnis, daß man wohl aufgrund der enormen Leistung in puncto Grafik und Sound ein ebenso wesentliches Element „vergessen“ zu haben schien: das Gameplay.

Warten wir's also ab. Die fertige Version ist schon auf dem Weg zu uns. Später dann können wir besser beurteilen, ob **BEAST** nicht nur ein geniales technisches Produkt, sondern auch spielerisch interessant ist.

Aber: Schließlich hat auch Van Gogh mit seinem „Stilleben“ – posthum – einen Riesenerfolg gefeiert!

MANFRED KLEIMANN

Im Blickpunkt: Nintendos GAME BOY

Die zweijährig stattfindende Internationale Funkausstellung in Berlin nutzte Nintendo auch diesmal zur Vorstellung neuer Produkte. Neben neuer Software für das NES ließ man es sich aber nicht nehmen, den bis jetzt nur in Japan und den USA lieferbaren **GAME BOY**, ein LCD-Gerät der neuen Generation zu präsentieren.

Beim ersten Hinsehen scheint sich der **GAME BOY** kaum von herkömmlichen LCD-Spielen zu unterscheiden. Mit seinen 10*15cm ist er kaum größer als eine Brieftasche und paßt somit bequem in jede Jacken- und Hosentasche. Diese handliche Größe ist aber auch fast das einzige Merkmal, das ihn noch mit seinen Vorgängern verbindet.

Das Wichtigste ist wohl, daß man nicht mehr wie bisher das LCD-Spiel mit einem fest eingebauten Spiel kauft, sondern daß sich die Spiele auf Cartrid-

ges befinden, die auf der Rückseite des Gerätes eingeschoben werden. Im Augenblick sind erst ein paar Titel (**SUPER MARIO BROS.**, **ALLEYWAY** (Breakout), **TETRIS** und **Tennis**) erhältlich, aber renommierte Firmen der Branche wie Activision, Capcom, Mindscape und viele andere arbeiten derzeit fieberhaft an neuen Modulen.

Gut die Hälfte der Vorderseite des **GAME BOY** wird vom monochromen LCD-Display eingenommen. Dieser hat eine maximale Auflösung von 144 * 160 Punkten und ist in der Lage, acht Graustufen darzustellen. Die relativ niedrige Auflösung hat ihre Vor- und Nachteile. Durch sie kann die 8-Bit-CPU auch aufwendigere Grafiken leisten, was es den Programmierern einfacher macht, Spiele fließend zu gestalten; zum anderen reicht die Grafik natürlich bei weitem nicht an

die heute gebräuchlichen Homecomputer heran.

Leider ist der Bildschirm nicht entspiegelt, was das Spielen nicht gerade einfacher macht. Auch der sich an der Seite befindliche Kontrastregler ändert da nicht allzuviel. Sollte einmal der Strom ausfallen, ist sowieso erst einmal Schluß mit dem Spielen, denn ohne eine Lichtquelle herrscht auf dem Monitor absolute Finsternis. Störend tritt bei schnelleren Spielen die lange Nachleuchtzeit des kleinen Monitors zutage.

Unter dem Monitor befinden sich die Steuereinheit, Start- und Selectbutton, zwei Actionbuttons und ein Lautsprecher. Zusätzlich befindet sich an der Seite ein Kopfhörereingang und ein Lautstärkeregl.

Der Sound stellte sich beim Test als absolutes Plus des **GAME BOY** heraus; wobei mir besonders der **TETRIS**-Sound-

track gefiel. Besonders über den Kopfhörer, mit dem man die Stücke in Stereo hören kann, ist er hervorragend. Über ein Kabel ist es überdies möglich, zwei Geräte miteinander zu verbinden und z.B. Tennis gegeneinander zu spielen. Betrieben wird das Gerät mit handelsüblichen 1,5 Volt-Batterien, es ist aber auch möglich, ihn mit einem Netzteil zu betreiben.

Wann der **GAME BOY** in Deutschland erhältlich sein wird, ist bis jetzt ungeklärt. Natürlich denkt man auch bei Nintendo an das gute Weihnachtsgeschäft, aber aus liefertechnischen Gründen ist eine Veröffentlichung zum Ende des Jahres sehr ungewiß.

Der Preis für das Grundgerät, das mit **TETRIS** ausgeliefert werden wird, soll bei knapp 200 Mark liegen. Warten wir's ab!

BENDRIK MUHS

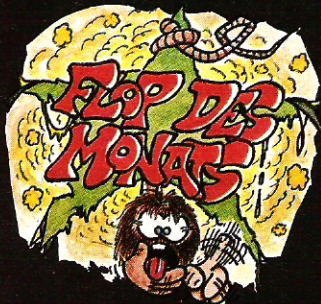
Bauchlandung

Gelegentlich kommt es vor, daß auch ein großer Softwarehersteller einmal ins Fettöpfchen tritt. Der Beweis für diese These wurde diesmal von ACTIVISION mit dem Hubschrauberspiel **APACHE STRIKE** erbracht. Was hier (bei der getesteten 64-Version) über den Bildschirm flimmert, ist eine einzige Beleidigung für das Auge. Was hat sich Activision dabei bloß gedacht?

Programm: Apache Strike, **System:** C-64 (getestet), IBM PC, **Preis:** Ca. 45 DM, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** Activision, England

Die Fassade bröckelt stark, wenn man Verpackung und Inhalt miteinander vergleicht. Zunächst verspricht die Aufmachung schon durch ihr Äußeres Action. In der Anleitung wird dann der Heißhunger auf eine Ballerei in luftigen Höhen noch vergrößert. Sie müssen sich bloß einbilden, Sie seien im Jahre 1997 und steuern einen AH-64 Apache Hubschrauber auf Ihrer Zerstörungsmission durch eine feindliche Stadt. Ihr Ziel ist es, den strategischen Verteidigungscomputer zu zerstören, um die Welt vor einer nuklearen Zerstörung zu schützen. Um den Computer zu erreichen, müssen Sie mit dem schwerbewaffneten Hubschrauber die städtischen Straßen abfliegen. Rechts und links die Wolkenkratzer, vor und hinter Ihnen schußbereite Gegner. Neben der Bewaffnung verfügen Sie außerdem über ein genaues Zielsuchsystem, daß Sie mit ziemlicher Sicherheit zum Verteidigungscomputer führt. Ist es nun schwierig oder einfach? Beides! Einmal ist das Spiel selbst ziemlich simpel und nicht sehr anspruchsvoll, andererseits kostet es eine Menge Überwindung, länger als zehn Minuten den K(r)ampf auf dem Screen mitanzusehen. Das liegt vor allem an der völlig unzureichenden Programmierung. Sobald der Vorspann vorbei ist und das eigentliche Spiel beginnt, fühlt man sich ins Jahr 1983 zurückversetzt. Gegen den halbwegs vernünftig aufgebauten Bildschirm sagt man ja noch nichts. Dort findet man neben dem Actiondisplay eine Straßenübersicht in langweiligster Blockgrafik und ein paar Anzeigen, die trist blinkend gegen ihre Bedeutungslosigkeit ankämpfen. Mittlerweile kämpft man als eifriger Spieler ebenfalls – gegen den Schlaf. Falls man noch wach ist, kann man einmal einen Blick auf das Actiondisplay riskieren (im

wahrsten Sinne des Wortes). Dort ruckeln ein paar Balken um die Wette, von Animation keine Spur. Diese Balken sollen allen Ernstes die Gebäude darstellen, an denen man gerade vorbeifliegt. Eintöniger ging es kaum noch. Gelegentlich tauchen dann Feinde auf, die man mit geringer Lenkkorrektur und Druck auf die Feuertaste ins Jenseits befördert. Jene Gegner besitzen natürlich, um nicht aus dem Rahmen zu fallen, auch eine Grafik, die jeder Möglichkeit des C-64 widerspricht. Überhaupt hat man hier das Gefühl, da wurde ein Spiel



2. Leonardo (C-64)
3. Dominator (CPC)
4. Gemini Wing (CPC)
5. Kick Off (C-64)

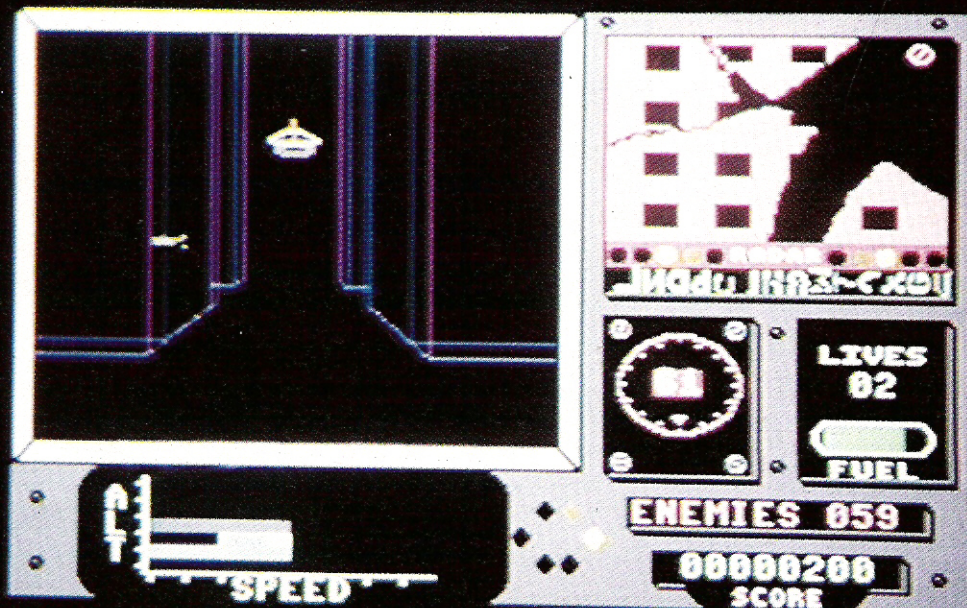
Diese Scheibe ist kein Hit!

vom ZX 81 auf den C-64 konvertiert. Eine Animation fehlt ebenso wie ansprechende Farbkleckser auf den Sprites. Ebenso wie die Grafik hat auch der Sound seinen Namen nicht verdient. Klingt die Titelmelodie noch ein wenig nach der Erkennungsmelodie von Airwolf, so verendet er während des Spieles doch zu kümmerlichem Piepsen und Röcheln. Insgesamt ist die Programmierung des ohnehin eintönigen Spielprinzips eine Beleidigung für Auge und Ohr, der Preis ist ein einziger Hohn. Es bleibt die Frage, was ACTIVISION dazu veranlaßt hat, so ein miserables Spiel zu veröffentlichen. Der Verantwortliche hät-

te gut daran getan, sich das Spiel wenigstens einmal anzusehen, bevor er es zum Verkauf freigab. So ist mit APACHE STRIKE wieder ein Programm erschienen, vor dessen Kauf man eindringlich warnen muß. Wer dieses Spiel blind kauft, erlebt eine herbe Enttäuschung. APACHE STRIKE ist seinen Preis keinesfalls wert. Auch die PC-Besitzer sollten jetzt hellhörig geworden sein!

Peter Braun

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	0
Preis/Leistung	2



Wieviel Flop kann ein Mensch vertragen? Hier ist die Antwort...

Microwelle

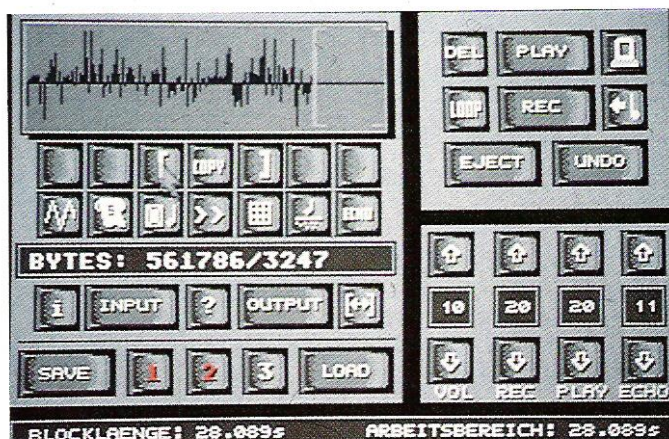
Hallo Leute! Diesmal können wir Euch in der Microwelle mal ein echtes Novum bieten, denn mit DIGI POWER stellen wir nun erstmals ein Anwenderprogramm im Rahmen dieser Rubrik vor. Wir finden, es lohnt sich, denn DIGI POWER ist ein durch und durch ordentliches Programm, das dem Benutzer viele Möglichkeiten bietet. Aber was sollen wir lange rum-schwafeln, lest selbst!

Programm: Digi-Power, **Sy-
stem:** Atari ST, **Datenträger:** Eine Disc, **Autoren:** Peer Pubben, Oliver Meyer, Niederkrüchten.

Auf dem immer unüber-schaubarer werdenden Anwendermarkt tummeln sich vielerlei Programme, die vielfach dieselben Leistungen aufweisen – vergleichbar mit verschiedenen Medikamenten, die alle denselben Wirkstoff aufweisen. Ganz besonders häufig trifft man, gerade beim ST, auf die sogenannten Soundsampler, mit deren Hilfe der magere Soundchip „entlastet“ wird und digitalisierte Sounds für den richtigen Groove sorgen. Und nun noch so'n Ding? Ja! **DIGI POWER** kann nämlich einiges von dem, was viele andere Soundsampler eben **nicht** bieten können.

Beginnen wir doch einfach mal mit der komfortablen Benutzerführung, denn alle Funktionen von DIGI-POWER können auf einem Screen ausgewählt und benutzt werden. Logisch, daß Standardfunktionen zum Samplen von Musikstücken nicht fehlen: Record, Play, variable Speicherplatzausnutzung, Festlegung der Aufnahme- und Abspielgeschwindigkeit, usw. Doch halt, schon bei der Festlegung der Frequenzen erreicht DIGI-POWER nie geahnte Höhen: Bis max. 47 KHz kann aufgenommen und bis zu 65 KHz abgespielt werden! Um mit dieser Qualität samplen zu können, braucht man natürlich zwei Dinge: Ein Sample-Modul und viel, viel Speicher. Momentan gibt es für DIGI-POWER zwar noch nicht die entsprechende Hardware, doch das Programm arbeitet problemlos mit anderen Samplern zusammen und schluckt deren Sounds problemlos.

Ist der Sample im Speicher, kann weiter fleißig manipuliert werden. Der Einsatz von Filtern zieht das Rauschen raus und macht den Sample kürzer,



Hier ein Blick auf die umfangreichen Bedienungsmöglichkeiten von DIGI-POWER.

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne“ zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

**TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege**

Loops, Echo, Taktfunktionen, Mixer, variable Abspielgeschwindigkeiten, Rückwärts-spielen sowie diverse Kopier- und Schnittbefehle runden das Paket ab. Doch DIGI POWER kann noch mehr! Mittels eines Storyboards und einer eigens entwickelten Musik-Programmiersprache können die einzelnen Samples zu richtig tollen Musikstücken verknüpft werden. Oder wie wär's mit ein paar schicken Hüllkurven oder einem Rechteckgenerator? Kein Problem! DIGI-POWER kann auch dies und ermöglicht so z.B. ein sanftes Ausblenden. Optimale Qualität ist gefragt, und deshalb können die Samples per Tastendefinition aufgerufen oder mit einem Peak-Meter bei der Aufnahme perfekt angesteuert werden.

DIGI-POWER zeigte sich bei all diesen Funktionen sehr anwenderorientiert und einfach zu bedienen. Als Laie wird man jedoch bei den Parametereingaben manchmal Probleme bekommen, zumal schon die Eingabe recht umständlich vonstatten geht. Soll die Hüllkurve z.B. geändert werden, sind vier Zahlenwerte einzugeben, die die Kurve definieren. Die direkte Manipulation der Kurve per Maus im Grafikenster wäre weitaus weniger abstrakt und benutzerfreundlicher gewesen. Mit etwas Einarbeitungszeit und gründlichem Ausprobieren aller Funktionen (das betrifft besonders das Storyboard) dürfte es jedoch nicht schwerfallen, mit dem Programm effizient zu arbeiten.

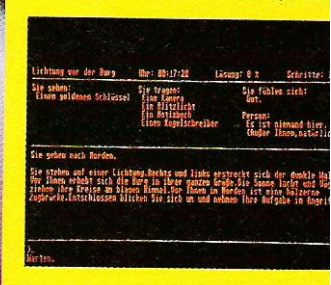
Alles in allem ist DIGI-POWER jedoch ein leistungsstarkes Anwenderpaket, das die Sample-Freaks begeistern dürfte, denn schon durch die Fülle der Funktionen kann der Kreativität freien Lauf gelassen werden. Wollen wir hoffen, daß wir bald noch mehr von DIGI-POWER hören!

(red.)



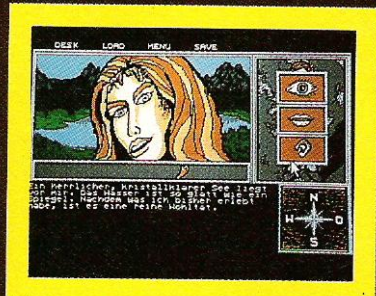
Microwelle

ST



ILLUSIONEN
 Ein ideenreiches, deutsches Adventure um einen von Außerirdischen entführten Wissenschaftler. Lauchig auf ALLEN ST's mono + farb. Vorgestellt in ASM 2/89. Bestell-Nr.: ST-0289

ST



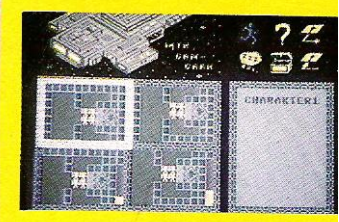
TWILIGHT WORLD
 Horror-Adventure mit 50 Super-Bildern. Statt Texteingabe komfortable Icon-Steuerung. Vorgestellt in ASM 6+7/89. Bestell-Nr.: ST-0789.

ST



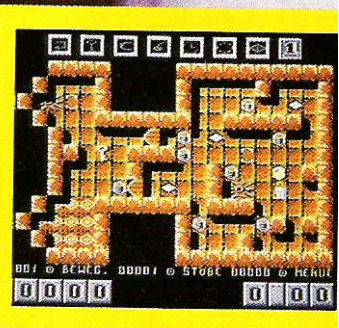
QUIZMASTER
 Spannendes deutsches Quizspiel mit über 600 Fragen und komfortablem Fragen-Editor. Vorgestellt in ASM 3/89. Bestell-Nr.: ST-0389

C-64



IMPERIUM - DER AUFTRAG
 Werden Sie das Imperium retten können? Ein komplexes, deutsches Rollenspiel mit spannenden Kampfsequenzen. Vorgestellt in ASM 11/88. Bestell-Nr.: C-1188 (nur Disc)

C-64



CAPTAIN STARK
 Ein tolles Strategie-Actionspiel mit 2551 Levels und eigenem Editor. Vorgestellt in ASM 12/88. Bestell-Nr.: C-1288 (nur Disc)

Bestellservice

Microwelle

Diese Programme können Sie ab sofort bei uns bestellen! Da wir auf eine großartige Verpackung verzichten (eine komplette Anleitung gibt's natürlich), kosten die Spiele nur je **25,- DM!** Bestellungen sind zu richten an:

TRONIC-Verlag
Versand-Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.



HOTLINE

TOP 30 im Oktober

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	4	Populous	Amiga/ST	Electronic Arts
2	2	Blood Money	Amiga/ST	Psygnosis
3	-	Buffalo Bill's Rodeo Games	ST/Amiga/PC/C-64	Tynesoft
4	-	Kult	Amiga/ST	Exxos
5	9	Kick Off	ST/Amiga/C-64	Anco Software
6	8	Bio Challenge	ST/Amiga	Delphin/Palace
7	1	MicroProse Soccer	C-64/Spectrum/Amiga/ST/CPC	MicroProse
8	-	RVF Honda	ST/Amiga	Micro Style
9	-	Lizenz zum Töten	Amiga/ST/C-64	Domark
10	-	Silkworm	Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum	Virgin/Mastertronic
11	wieder drin!	Batman	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
12	10	Fugger	C-64/Amiga/ST/PC	Bomico (ehem. ASM-Microw)
13	19	Purple Saturn Day	ST/Amiga/Amstrad	Exxos/ERE
14	21	Falcon F-16	PC/ST/Amiga	Spectrum Holobyte
15	6	Ballistix	ST/Amiga	Psyclapse
16	-	Indiana Jones - Last Crusade	C-64/Amiga/ST	U.S. Gold/Lucasfilms
17	17	Hostages	Amiga/ST/C-64/PC	Infogrames
18	16	Super Hang On	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Electric Dreams
19	3	L.E.D. Storm	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	U.S. Gold
20	29	Archipelagos	Amiga/ST/PC	Logotron
21	7	xxx (indi)	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum	Ocean
22	12	R-Type	C-64/Amiga/ST/Amstrad/Spectrum	Electric Dreams
23	-	Stormlord	C-64/Amstrad/Spectrum	Hewson Consultants
24	wieder drin!	Captain Blood	ST/Amiga/PC	Pocketsoft
25	-	Test Drive II	Amiga/C-64	Accolade
26	wieder drin!	Uridium	C-64 (Disc)	Rack 'it
27	-	Personal Nightmare	Amiga/ST	Horrorsoft
28	-	Sim City	Amiga/Macintosh	Maxis
29	20	Space Harrier	Amiga/ST/C-64/Spectrum/Amstrad	Elite
30	wieder drin!	Powerdrome	ST/Amiga	Electronic Arts

Top Ten/C-64

1 Buffalo Bill	Tynesoft
2 Lizenz zum Töten	Domark
3 MicroProse Soccer	MicroProse
4 Fugger	Bomico
5 Indiana Jones Crusade	U.S. Gold
6 Hostages	Infogrames
7 L.E.D. Storm	U.S. Gold
8 Batman	Ocean
9 xxx (indi)	Ocean
10 Kick off	Anco

Top Ten/ST

1 Populous	Electronic Arts
2 Blood Money	Psygnosis
3 Buffalo Bill	Tynesoft
4 Precious Metal	Ocean
5 Kult	Exxos
6 Kick Off	Anco
7 Bio Challenge	Delphin/Palace
8 RVF Honda	Micro Style
9 Lizenz zum Töten	Domark
10 Ballistix	Psyclapse

Top Ten/Amstrad

1 Purple Saturn Day	Exxos
2 Super Hang On	Electric Dreams
3 Silkworm	Virgin
4 Batman	Ocean
5 Space Harrier	Elite
6 xxx (indi.)	Ocean
7 xxx (indi.)	Ocean
8 L.E.D. Storm	U.S. Gold
9 Stormlord	Hewson
10 Vindicators	Domark/Tengen

Top Ten/Spectrum

1 Batman	Ocean
2 MicroProse Soccer	MicroProse
3 R-Type	Electric Dreams
4 xxx (indi)	Ocean
5 Stormlord	Hewson
6 Bomb Jack	Encore
7 Super Hang On	Electric Dreams
8 Silkworm	Virgin
9 Tiger Road	Capcom
10 Dragon Ninja	Ocean

Top Ten/Amiga

1 Populous	Electronic Arts
2 Blood Money	Psygnosis
3 Kult	Exxos
4 Buffalo Bill	Tynesoft
5 Kick Off	Anco
6 Bio Challenge	Delphin/Palace
7 RVF Honda	Micro Style
8 Silkworm	Virgin
9 Lizenz zum Töten	Domark
10 Ballistix	Psyclapse

Top Ten/PC

1 Virus	Firebird
2 Buffalo Bill	Tynesoft
3 Falcon F-16	Spectrum Holobyte
4 Leisure Larry II	Sierra On-Line
5 Caveman Ughlympics	Electronic Arts
6 Captain Blood	Pocketsoft
7 Hostages	Infogrames
8 688 Sub Attack	Electronic Arts
9 Space Quest III	Sierra On-Line
10 Archipelagos	Logotron

Non plus Ultra!

XENON 2 MEGABLAST



XENON II — MEGABLAST ist da. Die Bitmap Brothers haben das anscheinend Unmögliche wahr gemacht und einen Nachfolger entwickelt, der das Original in die Ecke stellt. Das vertikale Scrolling ist jetzt um die volle Bildschirm-Paralexe erweitert worden, was eine 25 % größere Spielfläche bedeutet. Die Gesamtgröße hat mit sechs züräumenden Schichten statt vieren sogar um 50 % zugenommen. Hinzu kommt der phantastische 3D-Effekt und einer der heißesten Soundtracks, die es gibt.

Originalkommentar von Heinrich Lenhardt/Powerplay:
„Das Programm trägt nicht umsonst den Namen MEGABLAST“.

----- ✂
Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 10/89



Ariola Soft
Das Programm

Die gesammelten Werke - ASM 10/89

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
4x4 Off Road Racing	01/89	58	Sport	Das Dschungelbuch	02/89	10	Action	Jump Machine	04/89	42	Action	Rambo III	01/89	10	Action
* 688 Attack Sub	09/89	78	Strategie	Deathlord	02/89	92	Adventure	K. Dalgligh Soccer	04/89	49	Sport	Rampage	01/89	10	Action
A Question of Sport	03/89	77	Strategie	Deep Blue (PC-Engine)	09/89	72	Action	* Kato + Ken	04/89	70	Action	(Sega Master)	04/89	71	Action
Abrams Battle Tank	09/89	79	Strategie	DEF CON 5	02/89	66	Strategie	(PC-Engine)	04/89	70	Action	Red Heat	09/89	39	Action
Ace 2088	05/89	39	Action	Deja Vu II - Lost in Las Vegas	09/89	92	Adventure	Kayden Garth	01/89	88	Blickpunkt	Renegade III - The final Chapter	05/89	16	Action
ACS Adventure Creator System	07/89	132	Anwender	Delta 4.3R	04/89	122	Adventure	Kensidein	02/89	50	Action	Replicator Backup	05/89	24	Anwender
African Raiders	04/89	17	Blickpunkt	Deluxe Paint III	09/89	144	Blickpunkt	Kick off	04/89	74	Blickpunkt	Return of the Jedi	01/89	50	Action
African Raiders	05/89	54	Sport	Demon's Winter	09/89	100	Adventure	* Kick Off	07/89	64	Sport	Rick Dangerous	09/89	29	Action
Aidon	01/89	42	Blickpunkt	DNA Warrior	05/89	124	Microw.	* King's Quest IV	02/89	80	Adventure	Ringside	02/89	60	Sport
Albedo	01/89	43	Action	Double Dragon	05/89	17	Action	* King's Valley II	03/89	41	Action	RL-Chart	03/89	124	Anwender
Alex Kidd 3 (Sega Mega)	05/89	57	Action	* Dragon Ninja	01/89	24	Action	* Kings of England	09/89	82	Strategie	Robin of Sherwood	03/89	104	Oldie
Alex Kidd in Hightech-World (Sega)	09/89	76	Action	Dragon Scape	03/89	36	Action	* Kings of the Beach	05/89	50	Sport	Robo Warrior (NES)	09/89	77	Action
Alf (Sega Master)	05/89	57	Action	* Dragon's Lair	05/89	36	Action	* Kings Quest IV	09/89	86	Kopfnu	Rock Challenge	03/89	79	Strategie
Alien Legion	02/89	31	Action	Dragon Spirit (PC Engine)	03/89	18	Action	* Kult	09/89	37	Action	Rock Star - ate my Hamster	05/89	78	Strategie
Alpine Games	03/89	60	Sport	Dragon's Lair (PC Engine)	03/89	66	Action	* L.E.D. Storm	03/89	12	Action	* Rocket Ranger	01/89	66	Strategie
Altered Beast (Sega Master)	05/89	60	Action	Dragon Zoom	03/89	74	Adventure	* Lancelot	01/89	87	Adventure	Roll-Out	09/89	18	Action
American Pro Football (Sega)	09/89	75	Sport	* Dungeon Explorer (PC-Engine)	09/89	70	Action	Last Duel	07/89	53	Action	Romuzak 6.3	01/89	131	Anwender
Amiga Roulett	03/89	82	Strategie	Dynamic Duo	04/89	16	Action	League Challenge	07/89	63	Sport	* Roy of the Rovers	05/89	55	Sport
Andromeda Mission	05/89	46	Action	Echelon	01/89	27	Action	* Leben und sterben lassen	01/89	36	Action	Run the Gauntlet	07/89	34	Blickpunkt
April Journey (Aprilscherz)	04/89	83	Kompilat.	Effekten-Markt	01/89	64	Strategie	Legend of Fairghail	05/89	75	Blickpunkt	RVF 750	07/89	34	Blickpunkt
Arche Musceels	05/89	42	Kompilat.	Espionage	02/89	62	Strategie	* Leisure Suit Larry II	02/89	83	Adventure	* RVF Honda	09/89	64	Sport
Archipelagos	04/89	36	Blickpunkt	Evil Garden	05/89	38	Action	* Leonardo	04/89	10	Action	S.T.A.G.	02/89	63	Strategie
* Archipelagos	07/89	48	Action	Evolution Cryser	04/89	12	Action	Life Force (NES Nintendo)	05/89	62	Action	* Savage	01/89	18	Action
* Armalyte	01/89	14	Action	Exploding Fist + Explora II	03/89	72	Blickpunkt	Liti's Hot Shot	07/89	61	Sport	Scary Mutant Space Aliens from Mars	05/89	74	Adventure
Asgard	05/89	85	Strategie	Explora II	04/89	80	Adventure	* Lizenz zum Töten	09/89	28	Action	Scorpion	05/89	18	Action
Atax	02/89	39	Action	* Explora II	04/89	80	Adventure	Lord of the Sword (Sega Master)	04/89	72	Action	Scorpion	05/89	18	Action
Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit	09/89	91	Adventure	F-14 Tomcat	04/89	57	Strategie	Lords of the Rising Sun	03/89	70	Blickpunkt	Sentinel Worlds I	07/89	92	Adventure
Aunt Arctic Adventure	05/89	14	Action	F-16 Combat Pilot	03/89	78	Strategie	* Lords of the Rising Sun	07/89	84	Strategie	Shanghai Warriors	05/89	47	Action
Australopticus	03/89	38	Action	F.O.F.T.	05/89	84	Strategie	Magie Marble	07/89	46	Action	Sherlock	04/89	100	Kopfnu
Mechanicus	01/89	70	Action	F.O.F.T.	03/89	80	Blickpunkt	MakroDat + MakroText	01/89	122	Anwender	Shogun	07/89	90	Adventure
Aztec Adventure	09/89	32	Blickpunkt	Face off	05/89	25	Sport	Manhunter New York	05/89	77	Adventure	Shoot-Out	02/89	46	Action
B.A.T.	02/89	15	Action	Fantastic Four	07/89	18	Kompilat.	Maria's X-Mas Box	03/89	76	Strategie	Shutdown	03/89	61	Sport
Baal	02/89	15	Action	Fast Break	04/89	49	Sport	Mars Saga	02/89	90	Adventure	* Silkwood	09/89	8	Action
Backgammon Master	09/89	86	Strategie	Fighting Street	04/89	48	Action	Master Ninja - Shadow of Death	09/89	112	Action	Silpheed	07/89	14	Action
* Balance of Power (The 1990 Edition)	07/89	80	Strategie	Fire Brigade	02/89	64	Strategie	Mata Hari	02/89	14	Action	Skateball	04/89	12	Action
Ballistik	05/89	40	Action	Firezone	03/89	77	Strategie	Mayday Squad	07/89	50	Sport	Skateball	05/89	12	Action
Bard's Tale III (Teil V)	02/89	106	Kopfnu	* Fish	01/89	84	Adventure	Microprose Soccer	01/89	56	Sport	Skweek	01/89	28	Action
Bard's Tale III (Teil VI)	03/89	30	Kopfnu	Fish	04/89	87	Kopfnu	Mike Read's Computer Pop Quiz	07/89	13	Blickpunkt	Slayer	07/89	54	Blickpunkt
Bard's Tale III (Teil VIII)	07/89	104	Kopfnu	Football Manager II	03/89	54	Sport	Millennium 2.2	09/89	84	Strategie	Sleeping Gods Lie	09/89	90	Adventure
Bard's Tale III - Teil IV	01/89	90	Kopfnu	Expansion Kit	09/89	10	Action	Mindforce	05/89	82	Strategie	Sleeping Gods Lie Slider	02/89	63	Strategie
Bards Tale III Teil VII	05/89	90	Kopfnu	Forgotten Worlds	09/89	10	Action	Mission Malta	01/89	85	Adventure	* Sonson II (PC-Engine)	09/89	74	Action
Barney Mouse	04/89	74	Blickpunkt	Four Soccer Simulators	01/89	57	Sport	Monopoly (Sega)	01/89	62	Strategie	Space Harrier (Sega Master)	07/89	68	Action
Batman	02/89	38	Action	Fright Night	07/89	49	Action	Motorville Manor	02/89	104	Kopfnu	* Space Quest III	07/89	88	Adventure
Battlehawks 1942	03/89	91	Strategie	Fun School 2	07/89	82	Strategie	Motor Massacre	02/89	28	Action	Space Spuds	03/89	37	Action
Battletech	05/89	76	Adventure	G.Nius	09/89	43	Action	Murders in Venice	07/89	94	Adventure	Spherical	05/89	48	Action
Beam	07/89	33	Action	Galactic Conqueror	02/89	43	Action	NATO Assault Course	01/89	35	Action	Spitting Image	02/89	33	Action
Betrayal	04/89	124	Microw.	Galaxy '89	04/89	47	Action	Navy Moves	09/89	29	Action	ST' Olympiad	03/89	60	Sport
Bildarchivprogramm	03/89	124	Anwender	Galaxy '89	04/89	47	Action	Navy Seal	09/89	17	Action	Start & Run	02/89	131	Anwender
Billiards Simulator	04/89	49	Sport	Galileo II	02/89	26	Adventure	* Nectaris (PC-Engine)	09/89	68	Strategie	Steel	02/89	46	Action
* Bio Challenge	07/89	6	Action	Galileo II	02/89	26	Adventure	Nemesis 3 - The Eve of Destruction	05/89	41	Action	Steve Davis World Snooker	07/89	61	Sport
Bit Exorcist	07/89	8	Action	Game, Set & Match II	02/89	55	Sport	Night Hunter	02/89	68	Action	* Stormlord	09/89	12	Action
Blades of Steel (Nintendo)	09/89	71	Sport	Garfield - Winter's Tail	09/89	44	Action	Nightdawn	07/89	9	Action	Stormtrooper	09/89	15	Action
Blastroids	03/89	10	Action	Ghost 'n' Goblins (Nintendo)	05/89	62	Action	Ninjaboss	09/89	36	Action	STOS Maestro	07/89	130	Anwender
Blastroids	07/89	110	Action	Ghost Hunters	02/89	12	Action	Nitro Boost	09/89	27	Action	Street Warrior	05/89	83	Strategie
* Blood Money	05/89	6	Action	GI Hero	02/89	34	Action	No Excuses	01/89	37	Action	Sumera	09/89	37	Action
Bomb Jack	07/89	112	Oldie	Giants	09/89	38	Action	Oil Imperium	03/89	26	Blickpunkt	Super Grid Runner	09/89	37	Action
Bomber Raid (Sega Master)	04/89	69	Action	Global Commander	03/89	85	Strategie	Oil Imperium	07/89	96	Strategie	Super Mario Brothers 2 (Nintendo)	03/89	62	Action
Bombfusion	05/89	46	Action	Golrushi	04/89	84	Adventure	* Orbiter	04/89	76	Action	Super Scramble	09/89	62	Sport
Bombuzal	01/89	42	Action	Golf Master	02/89	59	Sport	Orxonox	05/89	80	Strategie	Simulator	09/89	62	Sport
Boothful Babe	09/89	11	Action	Goonies II	01/89	72	Action	Outrun 3D (Sega Master)	05/89	58	Action	Super Thunderblade (16bit Sega)	02/89	49	Action
* Buffalo Bill's Rodeo Show	09/89	42	Action	Gradius	01/89	72	Action	Paradroid	05/89	9	Blickpunkt	Superman - The Man of Steel	02/89	28	Action
Bumpy	07/89	12	Action	Graffiti Man	01/89	23	Action	Paste-Man Pat	03/89	37	Action	T.K.O.	03/89	56	Sport
Butcher Hill	05/89	10	Action	* Grand Monster Slam	01/89	23	Action	PC Challenge	07/89	15	Action	Talifun of Steel	05/89	82	Anwender
By fair Means or foul	01/89	57	Sport	Grand Prix Circuit	02/89	59	Sport	* Personal Nightmare	09/89	92	Adventure	Take Charge	05/89	122	Anwender
C-Breeze	01/89	120	Anwender	Graffiti Man	01/89	23	Action	Pete Rose Pennant Fever	04/89	51	Sport	Tank Buster	04/89	14	Action
C.O.P. - Shocker	04/89	104	Anwender	Grand Prix Circuit	02/89	59	Sport	Phantom Fighter	03/89	15	Action	Tank Command	01/89	26	Action
California Games (Sega Master)	05/89	61	Sport	Graffiti Man	01/89	23	Action	Police Quest II	03/89	71	Adventure	Targhan	07/89	8	Action
Canada Trading	04/89	58	Strategie	Grand Prix Circuit	02/89	59	Sport	* Populous	04/89	54	Strategie	Techno Cop	02/89	40	Action
Captain Fizz	03/89	29	Action	Great Courts	09/89	59	Blickpunkt	Poseidon Wars (Sega)	03/89	63	Action	Teenage Queen	04/89	59	Strategie
Captain Silver (Sega Master)	04/89	71	Action	Gribbly's Special Dayout	02/89	112	Oldie	Power League Baseball (PC-Engine)	07/89	66	Sport	* Test Drive II	09/89	60	Sport
Castlevania	01/89	73	Action	Grover's Animal Adventures	02/89	27	Education	Power Pyramids	01/89	43	Action	* The American Civil War - Vol. III/McArthur's War	03/89	90	Strategie
Castlevania II - Simon's Quest (NES)	09/89	72	Action	Growth	02/89	39	Action	Power Struggle - Classic Conflicts	03/89	83	Strategie	The Baseball (Sega Master)	07/89	66	Sport
Chariots of Wrath	09/89	31	Action	Guerrilla War	02/89	13	Action	* Precious Metal	09/89	14	Action	The Champ	09/89	27	Action
Chase	04/89	9	Action	H.A.T.E.	09/89	40	Action	* Premier Collection	07/89	14	Kompilat.	The Deep	05/89	36	Action
Chicago 30's	07/89	12	Action	Hard 'n' Heavy	05/89	14	Action	President is missing	02/89	86	Adventure	The Kristal	01/89	44	Blickpunkt
Chuckie Egg	04/89	37	Action	Hell Bent	02/89	16	Action	Prison	05/89	40	Action	The Kristal	03/89	68	Adventure
Chuckie Egg	07/89	10	Action	Hellfire Attack	01/89	32	Action	Pro Skateboard Sim.	02/89	55	Sport	* The Last Ninja II	03/89	35	Action
Circus Attractions	0/89	63	Sport	High Steel	09/89	44	Action	Professional Ass	05/89	123	Anwender	The Last Trooper	05/89	39	Action
Circus Games	02/89	58	Sport	Highway Hawks	03/89	10	Action	Project Firestart	09/89	13	Action	The Legend of Blacksilver	02/89	86	Adventure
C.O.S. On-Line	07/89	131	Anwender	Holiday Maker	03/89	74	Adventure	Prophecy	07/89	107	Adventure	The Muncher	07/89	52	Action
Colossus Chess X	09/89	86	Strategie	Hollywood Poker Pro	03/89	82	Strategie	* Prospector	01/89	60	Strategie	The Munsters	03/89	16	Action
Computer Diary '89	03/89	13													

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*Thunderblade	02/89	42	Action	Vigilante (Sega Master)	05/89	60	Action
Thunderwing	04/89	18	Action	Vindex	04/89	46	Action
Tiger Road	02/89	12	Action	Vindicators	07/89	45	Action
Tim & Struppi auf dem Mond	09/89	142	Blickpunkt	Virus Killer	07/89	31	Blickpunkt
Time Runner	09/89	18	Action	Voyager	07/89	52	Action
Time Scanner	09/89	40	Action	Vulcan	01/89	63	Strategie
Time Soldier (Sega)	09/89	74	Action	Wall Street Wizard	03/89	88	Strategie
Times of Lore	02/89	85	Adventure	Wampum Foxbase +	03/89	122	Anwender
TIP TOP	02/89	132	Anwender	Wanderer 3 D	04/89	9	Action
Titan	03/89	40	Action	*Wanted	02/89	18	Action
Tokado	05/89	83	Strategie	War in Middle Earth	03/89	84	Strategie
Tom & Jerry	04/89	45	Blickpunkt	Warp	04/89	77	Action
Tomcat	04/89	35	Action	Warriors of the Wasteland	07/89	18	Action
Top Gun	01/89	72	Action	Waterloo	09/89	85	Strategie
Total Eclipse	02/89	44	Action	Wayne Gretzky Hockey	04/89	52	Sport
*Track Suit Manager	05/89	54	Sport	*WEC Le Mans	03/89	54	Sport
Trailblazer	05/89	104	Oldie	WI-TEX	02/89	130	Anwender
Trained Assassin	09/89	16	Action	Willow	03/89	28	Action
Turbo C 1.5	04/89	123	Adventure	Winning Shot (PC-Engine)	07/89	69	Sport
*TV Sports Football	03/89	52	Sport	Wizards Castle	05/89	38	Action
Twilight World	07/89	108	Microw.	Wizmo	04/89	44	Action
Twilight's Ransom two to One	04/89	74	Blickpunkt	Wonderboy III (Sega)	09/89	75	Action
*Ultima V	02/89	88	Adventure	World Court Tennis	03/89	6	Sport
Universe II	01/89	61	Strategie	X-Copy	01/89	124	Anwender
*Usas	04/89	8	Action	Xevious (NES)	04/89	72	Action
Veteran	01/89	13	Action	Xorron 2001	02/89	32	Action
Veteran	01/89	13	Action	Xybots	09/89	45	Action
Vette!	07/89	24	Blickpunkt	Y's (Sega)	03/89	64	Action
Victory	04/89	59	Strategie	Zamzara	04/89	44	Action
Victory Road	03/89	9	Action	Zany Golf	04/89	50	Sport
Video-Archiv	02/89	132	Anwender	Zeppelin Master Blaster	07/89	51	Action
Vigilante (PC-Engine)	05/89	56	Action	*Zork Zero	07/89	93	Adventure
				Zug um Zug	02/89	26	Education

Gewinner aus ASM 7/89:

Beim großen **RELIN**-Wettbewerb konnte folgender glücklicher Gewinner ein ganzes Paket Öktien einsacken:

Mathias Kleber, 5442 Mendig. Den zweiten bis zehnten Preis, je einmal **OIL IMPERIUM** (System nach Wahl) gingen an:

Michael Brauckhoff, 4630 Bochum-Laer, Detlef Luers, 2903 Ohrwege/Bad Zwahn, Hartmut Badke, 8000 München 21, Manfred Gröschel, 4700 Hamm 1, Timo Birkmeier, 7902 Blaubeuren 2, Christian Hansen, 1000 Berlin 26, Martin Hook, 4100 Duisburg 25, Silvio Sampietto, 6500 Mainz, Ulrich Steppberger, 8905 Mering.

Einen tollen Farbfernseher, der im Rahmen des **ANCO-KICK-OFF**-Wettbewerbs verlost wurde, holte sich:

Hendrik Krause, 6450 Hanau. **COMPYSHOP** ließ Zweie wachsen! Die beiden **PC-ENGINES** gewannen:

Mathias Wilhelm, 3300 Braunschweig und Herbert Wagner, 6000 Frankfurt 70.

Auch **GAMESWORLD** hatte einiges in Sachen Konsolen zu bieten. Drei nagelneue **SEGA MEGA DRIVES** fanden bei folgenden Usern ein neues Zuhause:

Manfred Grosjean, 28333 Harpstedt, T. Vollmer, 3400 Göttingen, Daniel Krausmann, 4050 Mönchengladbach.

Nach dem großen Kampf folgt nun die „Abrechnung“: Der glorreiche Sieg des ASM-Teams gegen **GOLDEN GO-**

BLINS hatte Gott sei Dank keine Folgen bei der Vergabe der Gewinne. Folgende Preise beim **GRAND MONSTER SLAM**-Wettbewerb wurden vergeben: Am Hubschrauber-Rundflug nehmen teil (bitte meldet Euch alle bei GoGo!!!):

Uwe Schweichler, 5608 Radevormwald, Niels Alzen, 5024 Brauweiler und Christoph Ochsenreither, 7114 Pfedelbach.

Einen Original **BELOM** aus Plüsch gewann: Thomas Klempner, 4400 Münster.

Die Original-Skizze der **GRAND-MONSTER-SLAM**-Grafiker erhält:

Ralf Reimer, 2000 Hamburg 60.

CIRCUS ATTRACTIONS für Rechner-Typen nach Wahl gingen an:

Ralph Zurker, 6724 Dudenhofen, Christoph Stegmeier, 8901 Meitingen, Jürgen Bogendorfer, 8766 Großheubach, Ingo Strehl, 4440 Rheine 1 und Andr Hoffmann, 4040 Neuss 21.

ACH, ÜBRIGENS: Der erste Gewinner unseres „**ASM-Schnippelchen-Wettbewerbs**“ ist ermittelt. Der **CD-Player** geht an: Friedhelm Brust aus 7061 Kaisersbach.

Er hatte, wie viele andere, das Ding auf der **TRONIC-ABO**-Seite entdeckt. Na, dann sucht mal schön weiter in dieser Ausgabe. Den/die Gewinner(in) drucken wir in der nächsten ASM ab.

Wial Versand Service

C 64

	KASS	DISK	ATARI	AMIGA
ACTION FIGHTER *	28,90	38,90	59,90	59,90
ALTERED BEAST *	27,90	37,90	49,90	64,90
A.P.B. DT. *	25,90	35,90	49,90	49,90
BATMAN THE MOVIE DT. *	28,90	38,90	61,90	61,90
BLOODMONEY *	---	39,90	49,90	52,90
CAPTAIN FIZZ	28,90	38,90	49,90	64,90
CARRIER COMMAND DT. *	---	38,90	48,90	51,90
CITADEL	---	37,50	49,90	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	---	57,90	58,90	58,90
CRAZY CARS 2 *	27,50	37,50	57,90	57,90
DYNAMITE DUX DT. *	27,90	37,90	65,90	65,90
F 14 TOMCAT	---	38,90	49,90	59,90
GEMINI WING DT.	27,90	37,90	49,90	---
GRAND MONSTER SLAM DT.	28,90	38,90	49,90	---
GRAND PRIX CIRCUIT DT.	---	38,50	49,90	59,90
HILLSFAR	---	47,50	49,90	64,90
HOSTAGES DT.	27,90	37,90	65,00	65,00
INDIANA JONES 3 ACTION	---	37,50	67,00	72,00
LIZENZ ZUM TOTEN DT.	---	38,90	49,90	49,90
MICROPROSE SOCCER DT.	37,00	47,00	49,90	49,90
MR HELI *	28,90	38,90	49,90	49,90
OIL IMPERIUM DT. *	27,90	36,90	---	49,90
OPERATION NEPTUN DT. *	27,90	37,90	67,90	67,90
PASSING SHOT	28,90	38,90	---	59,90
RAINBOW ISLAND *	27,90	37,90	59,90	59,90
RAINBOW WARRIOR *	27,90	37,90	59,90	59,90
RICK DANGEROUS	27,50	37,50	94,90	94,90
RODEO GAMES DT.	---	37,50	A.A.	59,90
SILKWORM DT.	25,90	36,90	55,90	55,90
STARTRECK DT.	27,50	37,50	55,90	55,90
STEEL THUNDER	---	45,90	---	72,90
STORM ACROSS EUROPE *	---	59,90	69,90	69,90
SWORD OF ARAGON *	---	68,90	58,90	58,90
TESTDRIVE 2	---	47,90	59,90	59,90
T.D.2 SCENERY DISCS JE	---	33,50	52,90	59,90
WEIRD DREAMS *	27,90	38,90	48,90	48,90

I B M

688 ATTACK SUBMARINE EGA	73,90
ANCIENT LAND OF THE Ys *	75,90
ARCHIPELAGOS EGA DT.	72,90
BAAL *	59,90
CARRIER COMMAND DT. *	68,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	76,90
F-15 STIKE EAGLE II	79,90
GRAND PRIX CIRCUIT DT.	59,00
HILLSFAR AD&D	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT. *	59,90
JOURNEY	59,90
KING ARTHUR *	64,90
KINGS QUEST 4	86,90
KULT DT.	55,90
LEISURE SUIT LARRY 2	74,90
LIFE AND DEATH	59,90
MANACE *	59,90
MANIC MANSION DT. *	69,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	74,90
MURDER CLUB *	68,90
M1 TANK PLATOON	72,90
OIL IMPERIUM DT.	52,90
QUEST FOR THE TIMEBIRD DT.	62,90
RICK DANGEROUS	59,90
RODEO GAMES DT.	63,90
SHOGUN *	59,90
SPACE QUEST 3	59,90
SPACE MAX *	85,90
STEEL THUNDER	61,90
SWORD OF ARAGON	68,90
TARGHAN *	59,90
UFO *	95,00
WATERLOO	63,90
ZAK MCKRACKEN DT.	59,90
ZORK ZERO *	62,90

ZUBEHÖR

DRUCKER STAR LC10	429,00
FLYWHEEL 4000 JOYST. IBM	169,00
KONIX SPEEDKING	29,90
KONIX NAVIGATOR	39,90
MAXELL 5.25 HD	32,90
NONAME 5.25 HD	16,90
MAXELL 3.5 2DD	32,90
NONAME 3.5 2DD	19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

VERSANDKOSTEN: NACHNAHME PLUS DM 7,00, VORKASSE PLUS DM 5,50

Liste geg. frankierten Rückumschlag Computertyp angeben.
Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 h

WIAL - Versand - Service

A. Albert + Partner, Sperberweg 26, 8038 Gröbenzell
Telefon 0 81 42 / 82 73 + 5 39 12

Versandkosten: NN plus 7,- DM Vorkasse plus 5,50 DM Ausland: Eurocheck plus 10,- DM



PSST!

Für jeden neuen Abonnenten, den ihr jetzt für „Aktueller Software Markt“ werbt, erhaltet ihr als Dankeschön eine Super-Postermappe! (10 versch. Motive, incl. 1 Megaposter)!

Was müßt ihr tun?

Sprecht mit Euren Freunden und Bekannten. Füllt einfach den Coupon aus und sendet ihn mit Unterschrift an:

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
 Abo-Service,
 Postfach 870,
 3440 Eschwege

Bitte beachten:
 Neuer Abonnent und
 Prämienempfänger
 dürfen nicht ein und
 dieselbe Person sein!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben!
 Bitte liefern Sie mir dafür:

Super-Postermappe (10 verschiedene Motive incl. 1 Megaposter)

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt“ zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,- DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort
 Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

gegen Rechnung gegen Vorkasse
 Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer

Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum

Unterschrift

Garantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum

Unterschrift

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum

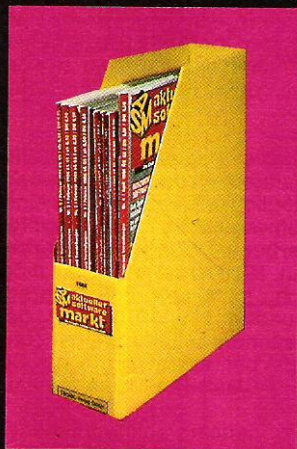
Unterschrift

Sammelordner

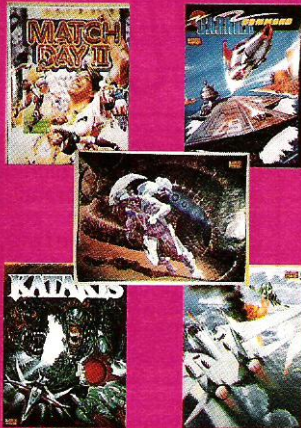
zum Archivieren der heiß-begehrten ASM-Zeitschriften.

In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material: feste PVC-Folie. Einfache Handhabung. Farbe: Gelb

Nur
DM 15,-

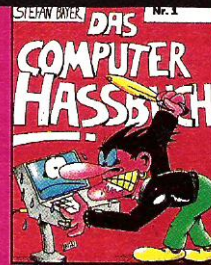


ASM-B A Z A R



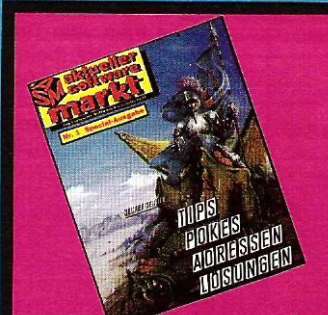
Postermappe

5 verschiedene Motive,
Maße ca. 42 x 55 cm,
incl. 1 Megaposter
(Afterburner)
ca. 84 x 110 cm.
Nur DM 15,-



Computer-Haßbuch

Jetzt gibt's den
Dauerbrenner wesentlich
billiger.
Nur DM 5,-



Secret-Service

Taschenheft

aus ASM-Sonder-
heft Ausgabe Nr. 1.
Jedoch ohne Poster.

Nur
DM 5,-

Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr.
Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

AMSTRAD

ASM-FUNDGRUBE

CPC-SOFT

zum Superpreis!
Je 10 DM

Aufgrund der überaus großen Nachfrage nach CPC-Disks und -Kassetten haben uns entschlossen, unsere Sonderposten-Aktion zu wiederholen und das Sortiment ZU ERWEITERN! Wie Ihr wißt, befinden sich in unserer Aktion Titel, die wir, egal, ob für Kassette oder Diskette, für 10 DEUTSCHE MARK an Euch abgeben können. Im einzelnen haben wir diese Art von Sortiment zusammengestellt (das Angebot gilt, so lange der Vorrat reicht!) WICHTIG: Bitte gebt bei allen Bestellungen auch Ersatztitel mit an, falls der bestellte Titel bereits vergriffen sein sollte!

CPC-KASSETTE:

Basketmaster (884)
Captain America (913)
Circus Games (411)
Combat School (957)
Deflector (939)
Expansion Kit - FM II - (027)
Firetrap (965)
Five Star Games (575)
Flight Ace (396)
Football Manager II (105)
High Frontier (947)
Incredible Shrinking Sphere (028)
International Karate (490)
Knightmare (966)
Mad Balls (954)
Master of the Universe (937)

Motor Massacre (651)
Out of this World (902)
Pacland (904)
Pink Panther (992)
R-Type (349)
Rampage (963)
Ramparts (912)
Run The Gauntlet (039)
SDI (551)
Salamander (156)
Side Arms (911)
Space Ace (373)
Stiffly and Co. (814)
Superman (508)
Technocop (578)
Tetris (954)
The Eye (016)
The Real Ghostbusters (032)
Werewolves of London (832)

CPC-DISKETTE:

Arkanoid II (D 012)
Basil the Great Mouse Detective (D 887)
Basketmaster (D 884)
Captain America (D 913)
Captain Blood (D 024)
Chamonix Challenge (D 941)
Championship Sprint (D 990)
Circus Games (D 411)
Dark Fusion (D 937)
Deflektor (D 939)
Firetrap (D 965)
Football Manager II (D 105)
Galactic Games (D 898)
Incredible Shrinking Sphere (D 028)
International Karate Plus (D 900)

Knightmare (D 966)
Mad Balls (D 954)
Match Day II (D 956)
Motor Massacre (D 651)
Out of this World (D 902)
Rampage (D 963)
Ramparts (D 912)
Salamander (D 156)
Side Arms (D 911)
Space Ace (D 375)
Stiffly & Co. (D 814)
Super Hang On (D 968)
Superman (D 508)
Superstar Soccer (D 890)
Technocop (D 578)
The Eye (D 016)
Trantor (D 915)
Typhoon (D 273)
Werewolves of London (D 832)

Bestellungen nur per Nachnahme (zzgl. Nn-Gebühr) mit Angabe der Bestellnummer.
Bestelladresse: Tronic-Verlag, Stad 45, 3440 Eschwege

Impressum

Herausgeber

Axel Gredé (verantwort.)

Chefredakteur

Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion

Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb)

Redaktion »secret service«

Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

Freie Mitarbeiter

Matthias Siegk (mats), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs

Gestaltung

Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics

Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel

Mark Bromley

Fotos

Frank Brall, Matthias Siegk

ASM London

Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung

Hartmut Wendt, Andrea Komorowski, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz

Uwe Siebert (Ltg), Birgit Jahn, Regina Sieberhyn, Andrea Kloss

Satz

Grünwald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion

Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

Vertrieb

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement

Jahresabonnementspreis (10 Ausgaben) DM 67,50, Ausland DM 79,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung

Gerda Daumann, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 17 - 20 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.

Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in Aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



DES KLEINEN HANDWERKERS FLÜGELMUTTERNSATZ

Programm: Game Graphics Designer, **System:** C-64, **Preis:** 19,90 Mark, **Hersteller:** Digital Marketing, **Muster von:** selbigen

Der **GAME GRAPHICS DESIGNER**, kurz 'GGD' von **DIGITAL MARKETING** ist kein Malprogramm im eigentlichen Sinne, wie man vom Titel her anfangs vielleicht meinen könnte. Vielmehr handelt es sich bei diesem Produkt, welches von **Hawkeye-Programmierer** Mario van Zeist entwickelt wurde, um ein Konvertierungs- und Animationstool, welches C-64-Grafikern lästige Arbeiten abnehmen soll.
Das Tool besteht aus zwei separaten Programmen, zum einen dem Animations- und Konvertierungsprogramm, zum anderen dem sogenannten 'Hires-Color-Expander'. Ersteres ist erheblich umfangreicher, deshalb befassen wir uns zuerst mit ihm:
Wie der Name schon sagt, geht es in diesem Programmteil hauptsächlich um das Konvertieren und Animieren von Grafiken. Grafiken fallen hierbei in vier Kategorien: Hiresbilder,

Zeichensatz, Bildschirmhalte und Sprites. Zusätzlich gibt es die Option, auch erstellte Animationssequenzen zu speichern und bei Bedarf wieder zu laden. Das Programm kann folgende Formate anderer Grafikprogramme verarbeiten: Koala, Blazing Paddles, Paint-Magic, Adv. Art Studio und Amica-Paint. Diese kann man schon durch Laden und Speichern beliebig ändern. Die implementierten Konvertierungsroutinen erlauben es, ein Hires-Bild in einen Multicolor-Zeichensatz zu verwandeln, und dasselbe mittels des Bildschirmhalte auch in die andere Richtung zu tun. Sprites können aus Hiresbildern herausgegrabt werden, und aus Bildern mit beliebig vielen Farben werden vierfarbige Bilder gemacht. Wer selbst mit seinem Rechner in Richtung Grafik und Programmierung arbeitet, der weiß, was es bedeutet, ein solch kompaktes Hilfsmittel zu haben. Mit dem Animationstool kann man, hat man die Bedienung einmal gegessen, seine Arbeit leicht prüfen und sie gegebenenfalls mit dem ebenfalls eingebauten Grafikeditor korri-

gieren. Es können Sprite- und auch Hiresanimationen mühelos erstellt und (Spriteanimationen) gespeichert werden. Mit diesem Tool kann man arbeiten, kommen wir also zum zweiten Teil, dem Hires-Color-Expander.

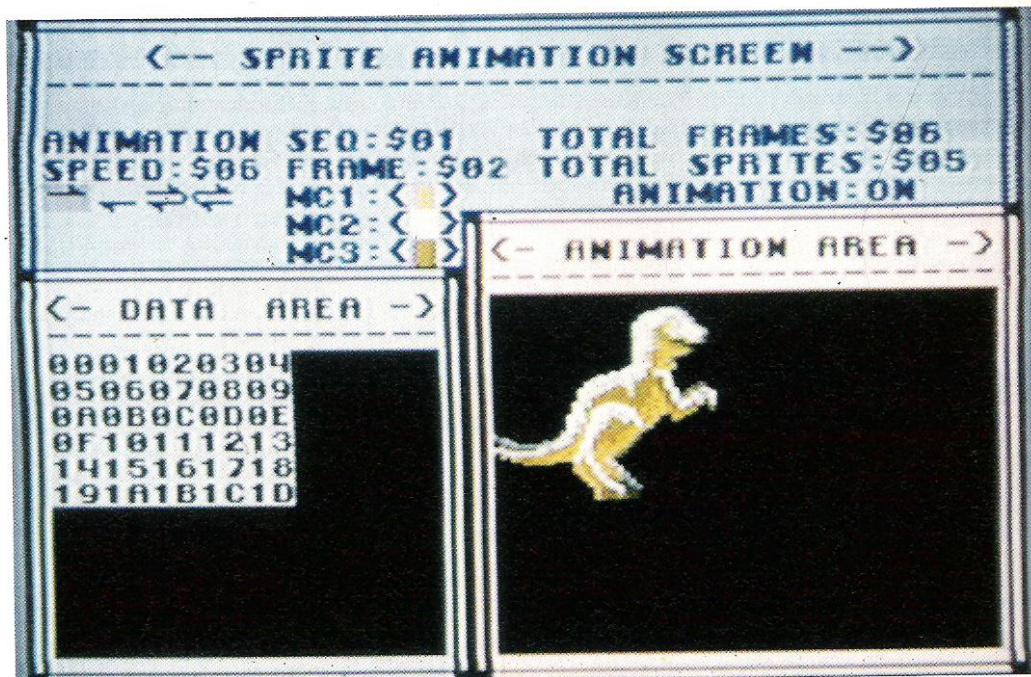
Dieses Programm stellt eine Weltneuheit dar! Es eröffnet die Möglichkeit, Grafiken mit einer softwaremäßig aufgepeppten Farbausnutzung zu überarbeiten. Hierbei ist es sogar möglich, in einem 8x8-Farbram-Quadrat alle 16 Farben des Rechners unterzubringen, und das bei einem geringen Colour-Crash-Restrisiko. Genial!

Die neueste mir vorliegende Version verfügt über einen Fastloader und einige Demobilder in verschiedenen Formaten auf der Rückseite der Diskette. Für alle Interessierten ein kaufenswertes Tool

Ulrich Mühl

Positiv: Preisgünstig, kompakt, sehr gute Leistungen

Negativ: -



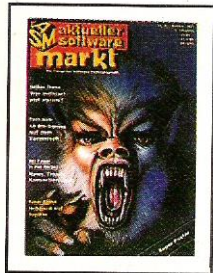
Als sehr übersichtlich erwiesen sich alle Arbeitsflächen. Hier das Sprite-Animationstool.



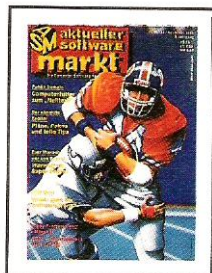
IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

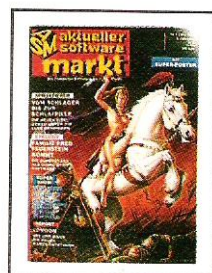
ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabennummern!



10/87



11/87



5/88



9/88



10/88



11/88



12/88



1/89



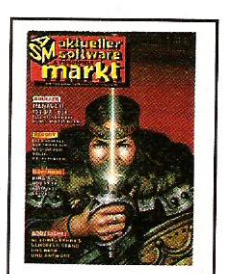
2/89



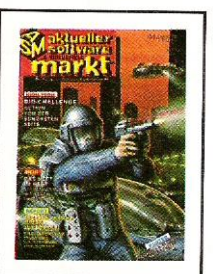
3/89



4/89



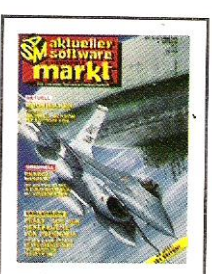
5/89



7/89



9/89



10/89

Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

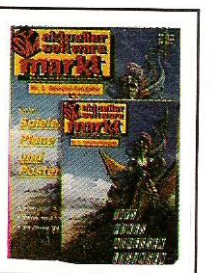
Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service,
Postfach, 3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

1 CD-Player zu gewinnen!

Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15.10.1989 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen! (Rechtsweg ausgeschlossen)

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag,
Postfach 870, Kennwort: „Schnippelchen“, 3440 Eschwege

SONDERHEFTE – ASM



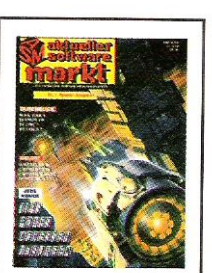
Nr. 1 DM 9,80



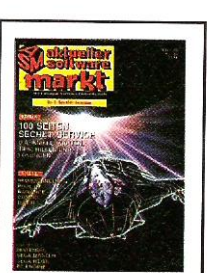
Nr. 2 DM 7,50



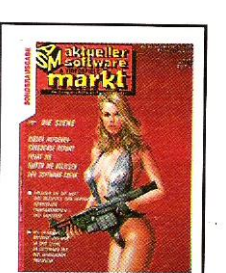
Nr. 3 DM 7,50



Nr. 4 DM 4,50



Nr. 5 DM 7,50



Nr. 6 DM 7,50



ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

Das ASM-Inserentenverzeichnis

ARBIROSOFT	123	INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN	65
ARIELASOFT	35,59,99,143,155,164	JOYSOFT	87
ASTRO VERSAND	125	KAROSOFT	119
ATARI GmbH	75	KORONASOFT	53
BACHLER VERSAND	124	M + H SOFT	139
BOMICO	2,10/11,27,48/49	MEGA VISION	123
CP-VERLAG	63	MICROPROSE	31,92/93,137,149
COMPUTERSHOP MÜNCHEN	29	MÜKRA DATEN-TECHNIK GMBH	121
CSJ COMPUTERSOFT GmbH	125	NÜRNBERGER PD STUDIO	121,123
COMPUTER-MARKT	127	PEKSOFT	89
COMPUTER-STUDIO SCHLICHTING	127	POWERSOFT	63
DELTA-SOFT	126	RUSHWARE	41,45,67,147,163
DER COMPUTERLADEN	126	SCHUSTER ELEKTRONIK	23
DIGITAL MARKETING	105	SCHUSTER 2000	55
DYNAMIC SYSTEMS	66	TRONIC-VERLAG	58,158/159,161
EUROSYSTEMS	15,82/83,141	T.S. DATENSYSTEME	17
FLASHPOINT	133	THOMAS MÜLLER	124
GEWERBLICHE KLEINANZ.	129/130	WIAL VERSAND SERVICE	157
GOLDEN JOYSTICK	123	ZELLNER	97

- 1 Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (030) 3362063.
- 2 Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (053 61) 143 77
- 3 Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 540 12 17
- 4 CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (050 66) 40 31.
- 5 reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 315834.
- 6 Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
- 7 Mediocenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
- 8 ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
- 9 Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.
- 10 Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02101) 60 70.
- 11 Micro-Händler, Malmedyver Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
- 12 Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 216 39.
- 13 Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
- 14 EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (023 23) 430 22.
- 15 Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (02305) 3770.
- 16 Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (023 89) 60 71.
- 17 Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (029 21) 7 50 28.
- 18 Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (052 44) 408 - 0.
- 19 Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (052 41) 2 66 36.
- 20 Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
- 21 Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (061 51) 59 51 13.
- 22 Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
- 23 Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
- 24 Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
- 25 Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.
- 26 MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.
- 27 Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten, Tel.: (072 52) 30 58.
- 28 Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5 02 24 63.
- 29 Fantastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2 60 95 93.
- 30 MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
- 31 Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
- 32 ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (086 52) 6 30 61.
- 33 T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
- 34 Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.
- 35 micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (052 41) 18 34 o. 18 35.
- 36 G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.

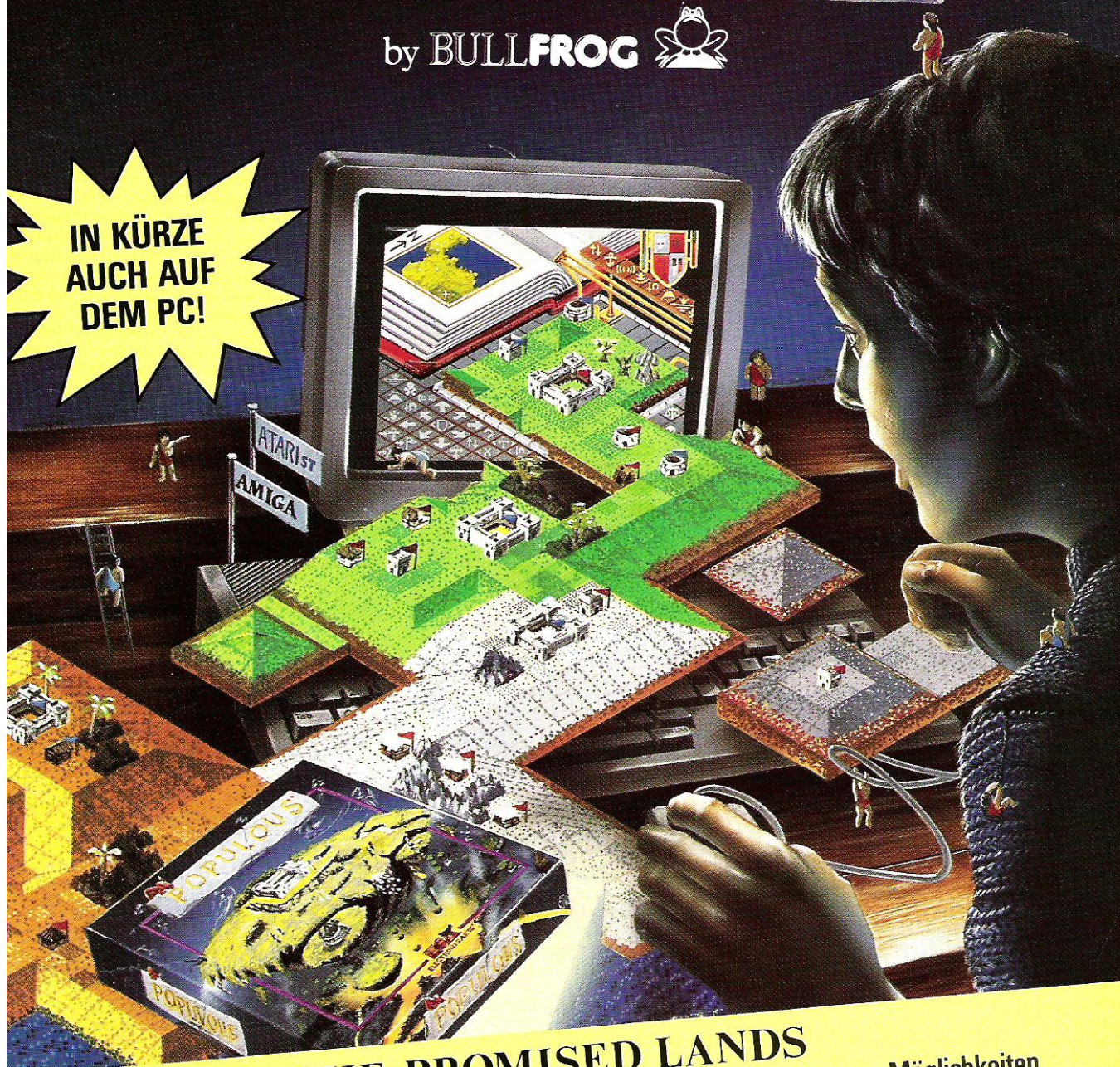
- 37 M.L.S. Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (064 21) 2 30 48.
- 38 Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
- 39 Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (089) 123 40 65.
- 40 TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (030) 6 21 40 63.
- 41 Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (028 22) 5 21 51.
- 42 Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
- 43 CCD, Burgstr. 9, 6228 Eiltville
- 44 Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
- 45 Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).
- 46 SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.
- 47 CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (045 31) 8 31 64.
- 48 Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71
- 49 Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (030) 4922056(-7).
- 50 Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 024 35 - 20 86
- 51 Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33
- 52 Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22
- 53 Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.
- 54 Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.
- 55 Computerstudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.
- 56 Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.
- 57 International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.
- 58 RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevellaer, Tel. (02832) 78184
- 59 Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. (0234) 16685.
- 60 CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 - 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.
- 61 Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel. (02606) 331.
- 62 Computervertrieb Kurt Fischer, Kaufbeurer Str. 28, 8946 Mindelheim, Tel. (08261) 9623.
- 63 CVB Computer, Inh. Peter Bergler, Postfach 1112, 8948 Mindelheim, Tel. (082 61) 46 53.
- 64 Ikarus Soft, Helmut Altenfeld, Gewerckenstr. 35, 4300 Essen 12, Tel. (02 01) 35 67 43.
- 65 Thalion Software GmbH, Königstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel. (052 41) 120 49.
- 66 Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel. (023 01) 41 34.
- 67 Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel. (040) 2515 36 - 0.

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

POPULOUS™

by BULLFROG 

IN KÜRZE
AUCH AUF
DEM PC!



THE PROMISED LANDS

Jetzt neu: eine Datendiskette auf ST und Amiga die Populous-Enthusiasten neue Möglichkeiten bietet: in 5 originelle Welten müssen komplexe Strategien aufgebaut werden. Routinierte Populous-Spieler werden hiermit aufs neue gefordert.



Vertrieb von Rush Ware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst. Tel: 02101/6070. Fax: 02101/607111.

EL
CT
R
N
I
C
A
R
T
S

Das Spiel, aus dem die Träume sind



Bloodwych von IMAGE WORKS setzt neue Maßstäbe im Bereich der Fantasy-Rollenspiele. Die verbesserte interaktive Handlung und die volle Integrierung der Persönlichkeiten aller Charaktere erlaubt einen Spielablauf, von dem man bisher nur träumen konnte. 2 Spieler können mit ihren Anhängern simultan ein Abenteuer beginnen, indem sie sich beide entweder verbünden oder bekämpfen. BLOODWYCH, das Rollenspiel für alle Draufgänger, die auch ihrem AMIGA, ATARI ST, PC, COMMODORE 64 oder SCHNEIDER CPC diese Aufgabe zutrauen.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 10/89



Ariola Soft
Das Programm