

aktueller software markt · Die Spiele-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr.4 April 1992



aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Nr. 4 April 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
DM 7,50

ISSN 0933-1867

SUPER!!
Jetzt im
neuen Look!

INTERVIEW MIT H. R. GIGER

ALIENS!

DARKSEED KOMMT!

SPIEL DES MONATS:

TEST:

STAR TREK

REVIEWS:

- BUCK ROGERS 2
- FALCON 3.0
- GOBLIINS
- PINBALL DREAMS
- HARLEQUIN
- STORM MASTER
- ...

MICROPROSE / PSYGNOSIS / LORICIEL

WOW!

GAMES VON MORGEN



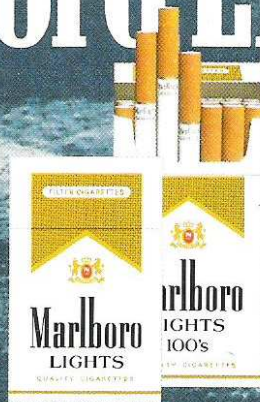
Tam 92

TBird

Die Spielmaschine

S.150

Marlboro Lights



L 19/91

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro Lights 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer), Marlboro Lights 100's 0,6 mg N und 7 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)

good

news machen von sich reden! **only for you!** wenn für **asm neue zeiten** anbrechen, dann seid ihr voll mit auf der welle. wer uns kennt, weiß, daß wir nebst jeder schandtät always für die überraschung gut sind, die ihr uns immer wert seid. capito? ein taufrischer look im sinne von 'new age' wird euch ab jetzt eure 'äugen' verblenden. das **neue outfit** präsentiert sich in einem **neuen heftschem**a, dem spiegelbild von **zeitgeist**, von technischen möglichkeiten in **form & farbe** und letztendlich von inhaltlich effizienter **struktur**.

was soll das alles? nun, wie es sich für ein ordentliches magazin gehört, findet ihr jetzt die reviews, previews & konvertierungen **aller games** eures genres in je einer eigenen **rubrik**. gut? es kommt noch besser: das den einzelkriterien zugrundeliegende **gesamturteil** ist jetzt leicht nachvoll-

ziehbar, noch prägnanter, noch schlüssiger, kurz: das modifizierte schulnoten-instrumentarium (werft eure 'äugen' auch auf **page 13!**). **ebenfalls neu**: unsere **prädikate**. nach wie vor bleibt es bei '**mega-hit**' und '**hit**', **neu** hinzu gesellt sich jedoch die '**flop**'-auszeichnung, die jetzt auf '**sehr mangelhaften**' produkten prangt (ha, ha!). eine **neue schrifttype** samt **neuem layout** runden das **neue gesicht** der **asm** letztendlich ab.

kennt ihr eigentlich '**shareware**'? nee? dann wirds höchste zeit, denn die anfängliche '**randerscheinung**' hat sich inzwischen zu einem festen '**marktsegment**' etabliert. **pages: 152 ff.** schaut mal rein! ich wünsche euch viel vergnügen mit eurer rundum **brandneuen aprilausgabe** und warne euch vor begegnungen mit den **aliens...**

yours mats



Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegl (mats, verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Guido Alt (gag), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Lars Rückert (lar), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Derek dela Fuente (ddf), Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Thomas Thiel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street,
London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c,
8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87,
Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Lg.), Hannelore David,
Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreislise
Nr. 6 ab 1. Januar 1992

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown,
10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines,
Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900,
Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger, Tel. (0 56 51) 9 29-9 15,
Telefax (0 56 51) 9 29-9 44

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grünwald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

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

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

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Inland DM 79,20, Ausland DM 95,50
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
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: (0 56 51) 9 29-9 04

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgioramt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35-603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euro-
scheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29-9 01
Telefax (0 56 51) 9 29-9 40
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 / 9 29-9 42



Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf umweltfreundlichem Papier gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst

Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger, Tel. (0 56 51) 9 29-9 15, Telefax (0 56 51) 9 29-9 44.

Manuskripte und Programme

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in 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



Trekkriges



Spiel des Monats:

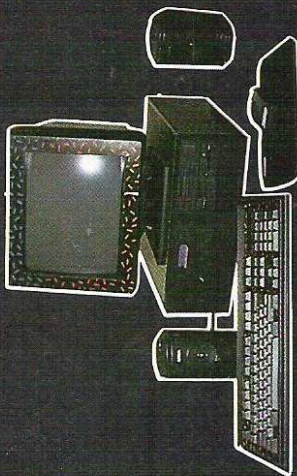
Star Trek 6

Auf den Spuren von Captain Kirk und seiner Crew erwar-

ten den Spieler haarsträubende Abenteuer in Teilen der Galaxis, die kein Mensch zuvor betreten hat.

• 6 •

Der TBird ▼



INHALT

4

asm 4/92



ACTION

Fantastic Voyage	16
Harlequin	39
Killerball	39
Pinball Dreams	30
Psyborg	14
Rebel Racers	14
Round the Bend	31
Rubicon	32
Top Banana	16
Videokid	15

Konvertierungen

Barbarian 2	38
Dynablaster	34
First Samurai	34
Rodland	38
Rolling Ronny	38
Rubicon	32

KONSOLEN

Adventure Island	120
Attack of the Killer	
Tomatoes	124
Battletoads	125
Beetlejuice	124
Buck Rogers	130
Chessmaster	127
D-Force	120
Double Dribble	126
F1 Circus	129
Game-Boy-CD-ROM	126
Griffin	123
Prince of Persia	128
Raiden Densetsu	128
Roadblasters	128
Super Kick Off (Game Boy)	130
Super Kick Off (Master System)	129
Tecmo Soccer	121
Terminator 2	125
The Berlinwall	123
The Lucky Dime Caper	122
Toki	130
Undead Line	122
Winter Challenge	129



ADVENTURE

Buck Rogers 2	40
Knightmare	44

Previews

Space Crusade	45
---------------------	----

Konvertierungen

Golden Eagle	52
Space Ace 2	52
Willy Beamish	52
Wonderland	53

FLOP DES MONATS

Crime City	42
------------------	----



Stählernes

• 102 •



SPORT

- Paragliding 54
- Tip Off 56

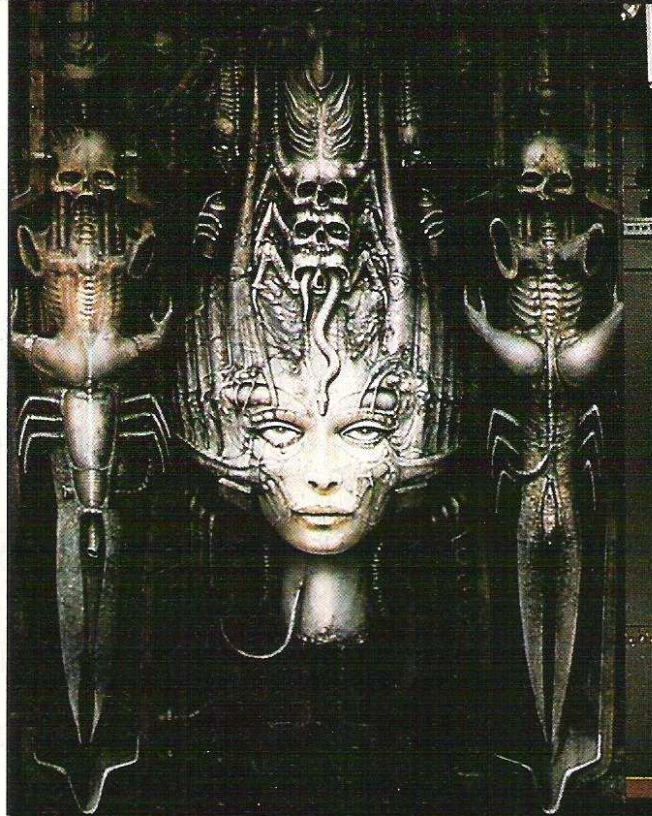
Konvertierungen

- Paragliding 54
- Vroom 58
- Wayne Gretzky Hockey 2 58
- Wrestlemania 58



SIMULATION

- Falcon 3.0 102



Schweizerisches

• 48 •

RUBRIKEN

- Editorial 3
- Impressum 4
- News 10
- ASM-Wertungsschema 13
- Action 14
- Feedback 18
- Underground 27
- Adventure 40
- Sport 54
- Strategie 60
- Secret Service 67
- Poster:
- Titel ASM 2/92 81/84
- B.A.T. II 82/83
- Hint Hunt 88
- How to play 98
- Oldie:
- Hitchhiker's Guide to the Galaxy 100
- Simulation 102
- Tools 110
- ASM-Hitline 112
- Lesercharts 113
- Flop des Monats:
- Crime City 42
- BTX 132
- ASM-Bazar 134
- Konsolen 118
- Konsolen-News 118
- Game-Boy-Corner .. 124
- Spielhalle 156
- Gesammelte Werke .. 158
- Gewinner aus
- ASM 2/92 158
- Generalkarte 160
- Inserentenverzeichnis 160
- Vorschau 161



TOOLS

- Sound Master 110

REPORTAGEN

- Loriciel 36
- Cyberdreams/Giger .. 48
- MicroProse 104
- Linell 109
- Psygnosis 114
- Shareware 152
- Soft Enterprises 116
- Spielwaremesse Nürnberg 148
- TBird/Aquarius 150

COMPETITIONS

- Pinball Dreams 34
- AdLib 149
- CDV Software 154
- Leisuresoft/MicroProse 108
- Gremlin Graphics 106
- Bomico-Goldtausch 147



STRATEGIE

- Double Mind 61
- Floor 13 66
- Gobliins 62
- Sargon V 60
- Space Max 66
- Storm Master 64

Konvertierungen

- Gobliins 63

READY STEADY GO

Abgedrehtes • 156 •



AG



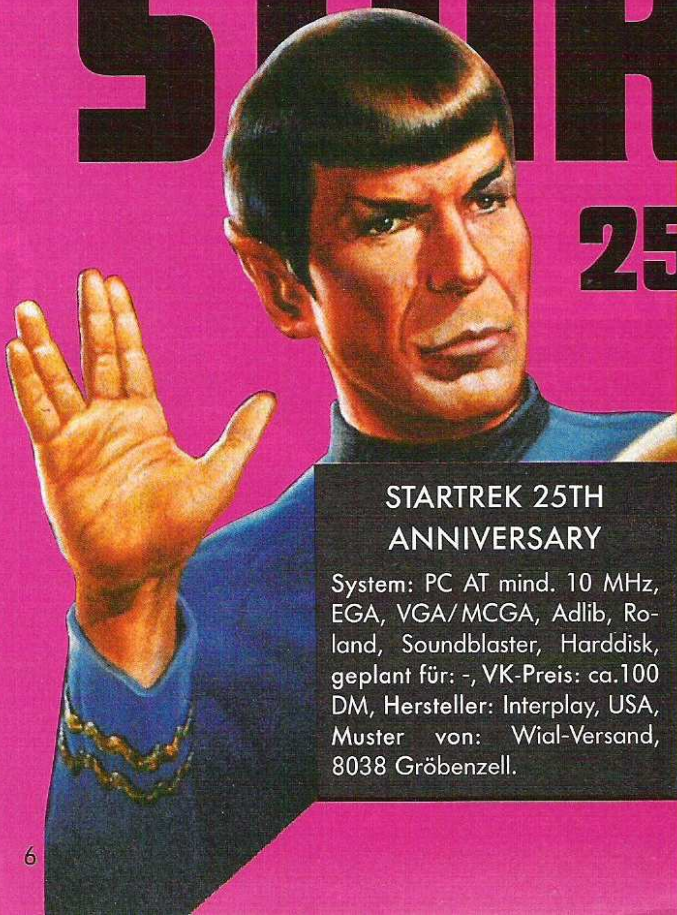
SPIEL DES MONATS

BEAM

„Space, the Final Frontier. . . .“ Mitte der 60er Jahre hörten US-Fernsehzuschauer diesen Spruch zum ersten Mal. 25 Jahre ist es jetzt her, daß die USS Enterprise zu ihrer ersten Reise in die Weiten des Alls aufbrach. Grund genug für Interplay, dieses Jubiläum mit einem Spiel zu würdigen.

STAR TREK

25th ANNIVERSARY



STARTREK 25TH ANNIVERSARY

System: PC AT mind. 10 MHz, EGA, VGA/MCGA, Adlib, Roland, Soundblaster, Harddisk, geplant für: -, VK-Preis: ca.100 DM, Hersteller: Interplay, USA, Muster von: Wial-Versand, 8038 Größenzell.

Obwohl nahezu pünktlich zum Kinostart von Star Trek VI, *The Undiscovered Country* erschienen, hat das Spiel nichts mit dem Film zu tun. Vielmehr orientiert sich das Programm an der Original-TV-Serie, als James T. Kirk plus Mannschaft noch einen jung-dynamischen Eindruck machten und noch enganliegende Bordkombinationen trugen. Selbstverständlich ist die Enterprise im Spiel noch vom Typ NCC1701-A, für Nicht-Trekkies: die mit den runden Triebwerken.

Nostalgische Gefühle

Aber genug der Nostalgieschwelgerei, auf zu neuen Abenteuern. Star Trek startet natürlich mit dem Vorspann der Serie, unterstützt von einer gelungenen Umsetzung den Titelthemas. Alsdann folgt noch der Titel der zu spielenden Episode. Ja, richtig gelesen, das Spiel ist genau wie das TV-Original in einzelne Episoden aufgeteilt. Jede Folge beginnt auf der Schiffsbrücke mit der Erteilung eines neuen Auftrages. Das Spektrum umfaßt alle bekannten Spielarten, sei es nun die Erforschung unbekannter Phä-

me

nomene, Bekämpfung von Raumpiraten oder der Vorstoß in unbekannte Bereiche des Weltalls. Jede Mission sollte nach Möglichkeit friedlich und überlegt ablaufen. Leute, die erst schießen und dann fragen, werden nicht allzu weit kommen. Ist ein Auftrag erfüllt, wird eine Erfolgsquote in Prozent angegeben, die sich danach richtet, ob man nur stur seine Aufgabe erfüllt hat, oder vielleicht noch z.B. einen Verletzten versorgt oder eine Maschine repariert hat. Auch die schon angesprochene Anwendung von Gewalt spielt hier eine wichtige Rolle. Vielleicht sollte man seine Gegner ja mal nur betäuben, anstatt gleich zu rösten. Je nach erreichter Prozentzahl werden dann Erfahrungspunkte verteilt, die sich positiv auf die Fähigkeiten der Crewmitglieder auswirken. Bis man den optimalen Weg zur Erledigung einer Aufgabe findet, kann so schon einige Zeit vergehen. Die ersten beiden Missionen geben aber genug Gelegenheit zum üben, danach allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad rapide an.

Grafik sowie Animation kann als vollauf gelungen bezeichnet werden. Die Brücke der Enterprise ist bis auf wenige Details, die das Spielen erleichtern sollen, unverändert vom Original übernommen worden. Befehle werden über die Tastatur oder mit der Maus über ein ausgeklügeltes Icon-System gegeben. Kommt es zum Kampf, muß jedes Kommando sitzen, Zeit zum Überlegen bleibt nicht viel.

Wem der normal Überwachungsschirm der Brücke nicht reicht, kann

Uli meint:

Man muß schon den Hut ziehen, wenn man sieht, wieviel Detailarbeit in dieses Programm gesteckt worden ist. Neben der wirklich gelungenen Grafik/Sound-Komponente überzeugen auch die einzelnen Charaktere voll. So kann man sich mit großem Vergnügen z.B. die immer wieder auftretenden Dialoge McCoys mit Spock durchlesen. Allein dafür lohnt es sich schon, die doch recht lang dauernde Installation auf sich zu nehmen.

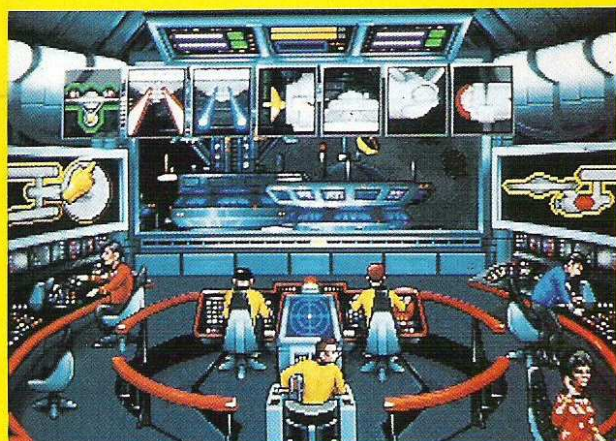
Einen besonderen Reiz üben auf mich allerdings die *Wing Commander*-artigen Weltraumsequenzen aus, in denen man so manchem Gegner zeigen kann, wo Bartl den Most holt.

Den Schwierigkeitsgrad der Adventure-Sequenzen halte ich für angemessen, wenn auch unerfahrene Spieler anfangs mit dem Icon-System ihre Probleme haben werden, was sich aber mit etwas Übung rasch gibt.

Eine Maus oder ein Joystick sind aber auf jeden Fall sehr zu empfehlen – nicht zuletzt der Zeitersparnis wegen. Es spielt sich einfach besser und flüssiger.

Was bleibt zu sagen? Star Trek mischt das Beste zweier Welten (Action & Adventure) zu einem grandiosen Potpourri, das dem Vorbild zur Ehre gereicht. Aber Vorsicht, wer nur eines der beiden Genres mag, aus dem dieses Programm besteht, sollte sich die Anschaffung überlegen, da hier das eine nicht ohne das andere auskommt. Mein Urteil trotzdem:

»SEHR GUT«



Die Brücke der Enterprise

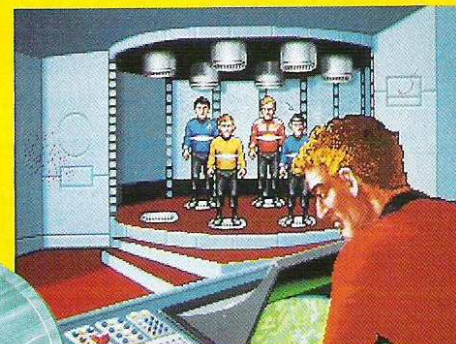
UPP

Mr. Spock würde Star Trek spielen

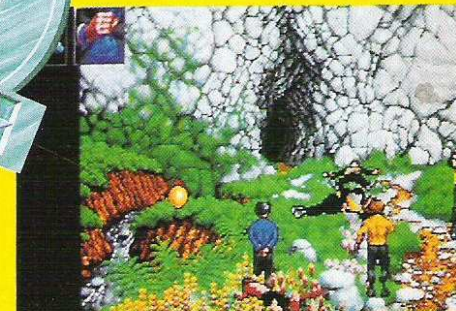
»SEHR GUT«



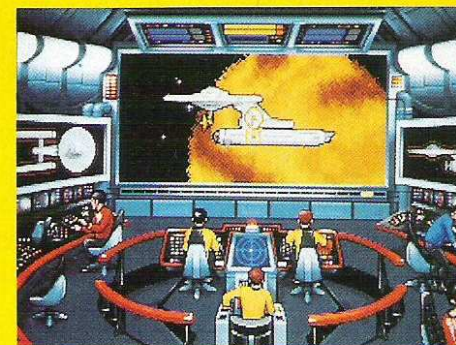
Vom Raumkampf à la Wing Commander...



... geht's per Beam ...



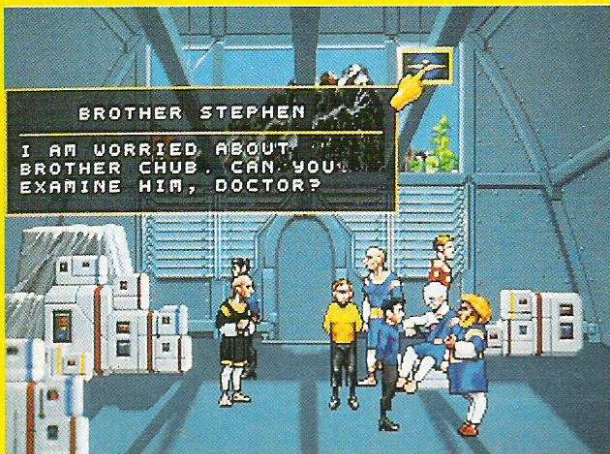
... runter auf fremde Planeten.



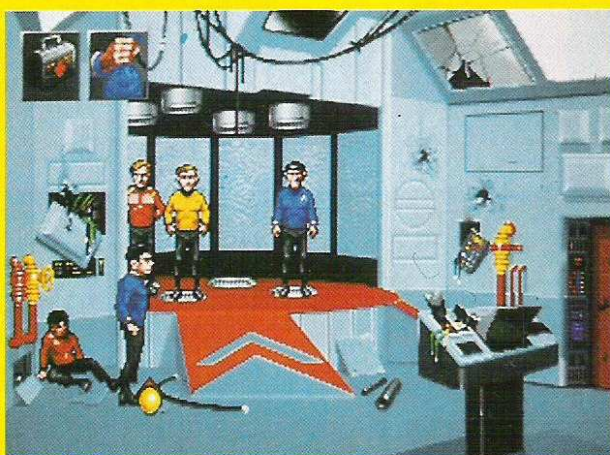
Problems auf der Masada



Der Arzt hat das Wort



Gute Taten erhöhen den Missions-Score



Wie auch beim großen Vorbild ...



... hilft oft die richtige Idee weiter

auch auf Full-Screen umschalten. Dadurch wird die Grafik zwar langsamer, allerdings werden die zu sehenden Dinge dafür größer dargestellt.

Da die Schiffe im Spiel allesamt von Originalmodellen gescannt und nachbearbeitet wurden, sollte man die Funktion ruhig aufrufen. Es lohnt sich allemal.

Liebe zum Detail

Natürlich geht die ganze Action nicht nur im Weltraum ab, sondern es werden auch geheimnisvolle, fremde oder bekannte Welten besucht. Hier läuft das

„Star Trek
- das Beste
aus zwei
Spiel-
welten“

Ganze dann nach Lucasfilm-Manier ab. Personen werden nach dem Multiple-Choice-System befragt (mehrere mögliche Fragen oder Antworten stehen zur Auswahl), Gegenstände untersucht usw. Besonders witzig ist, daß die Programmierer auch die Gestik der Schauspieler übernommen haben. So zückt Spock nach dem Herunterbeamen erst einmal seinen Tricorder, um die Gegend zu scannen, Doc McCoy schaut sich interessiert um, und der gute Capt'n Kirk verschränkt abwartend die Arme hinter dem Rücken. Zum Brüllen komisch. Da auch die Soundeffekte optimal übernommen wurden, kommt sehr schnell richtiges Trek-Feeling auf.

Das Interplay-Produkt ist von Leuten erstellt worden, die praktisch mit der Serie groß geworden sind. Namen wie Michael A. Stackpole, seines Zeichens Science-Fiction-Autor (Battletech),

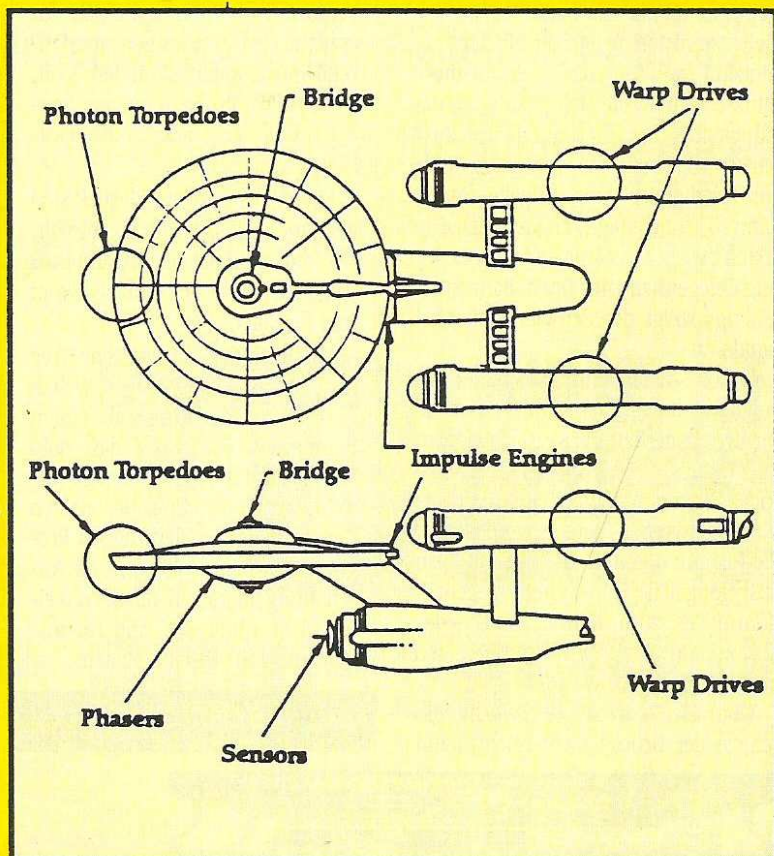
oder aber Tom Tanaka (der Grafiker) sind gerade im SF-Bereich nicht gerade unbekannt. Aber auch derjenige, ohne den es Star Trek überhaupt nicht gäbe, nämlich Gene Roddenberry, geistiger Vater und Produzent der Serie, war an diesem Projekt beteiligt. Star Trek ist einfach ein Muß für jeden SF-Fan. Noch nie wurde der Geist eines Films bzw. einer Serie so gut umgesetzt wie in diesem Spiel. Beam it up, Scotty.

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



Das obige Bild zeigt die USS Enterprise Typ NCC1701-A

Sie unterscheidet sich gegenüber dem in den Star Trek Kinofilmen verwendeten B-Typ insbesondere durch die Runde Form der Triebwerke. Beim B-Typ, der zudem etwas größer ist, wurde später auch eine andere Scanner- und Sensorenanlage verwendet. In der gerade aktuellen Serie 'The Next Generation', die 70 Jahre

nach der Original-TV-Serie spielt, ist bereits die NCC1701-D im Einsatz, die eigentlich nur noch vage an das Ur-Modell erinnert.

Die Besatzung ist auf über 2000 Mann angewachsen, was auf die immense Größe des Schiffes schließen läßt. Besonderes Merkmal dieser Baureihe ist die abkoppelbare Untertassensektion, die eigenständig operieren kann.

HEUTE KEINE
WERBUNG FÜR

REBEL RACER

WEIL,

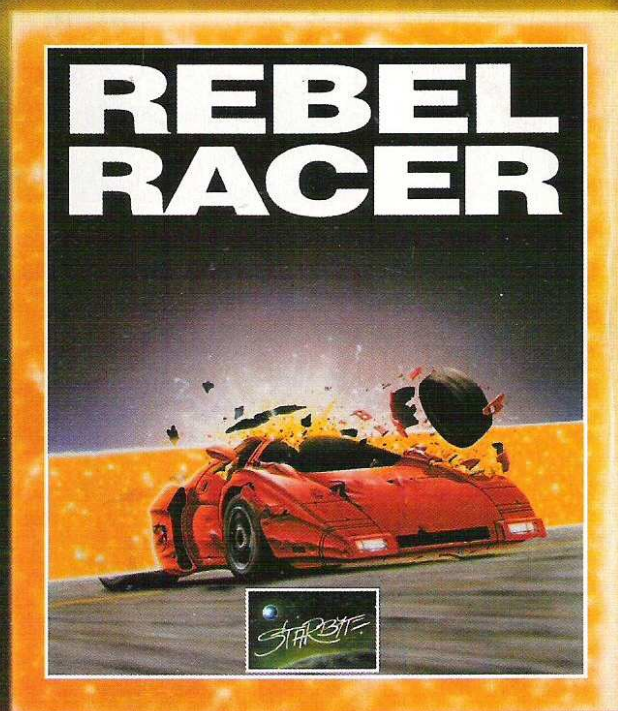
REBEL RACER

IST SO GUT, DASS

REBEL RACER

KEINE WERBUNG BRAUCHT.

GUTEN TAG!



„WER BREMST, VERLIERT“

AMIGA

BOMICO

IHR SOFTWAREPARTNER

FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?

BOMICO SERVICE-LINE:

0 61 07-6 20 67



NORDRING 71

4630 BOCHUM 1

TEL.: 02 34/68 04 60

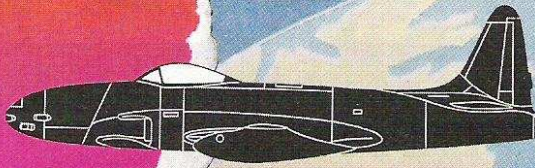
FAX: 02 34/68 04 97

PC
C 64

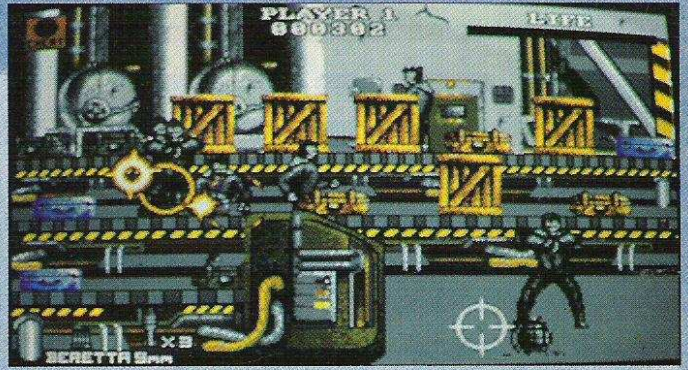
S O F T W A R E

... zusammengestellt von Guido Alt

NEWS



Die Tour of Duty Reihe von Lucasfilm wird diesen Monat mit P-80 Shooting Star fortgesetzt. Hinter dieser Bezeichnung verbirgt sich der erste Kampffler der Vereinigten Staaten. Genau wie die Gotha hat die P-80 den zweiten Weltkrieg nicht mehr miterlebt, war aber mehr oder weniger die amerikanische Antwort auf die deutsche Me-262, weshalb sie auch in das SWotL-Programm aufgenommen wurde. Die Realisierung und die Ausstattung des Programms sind von gewohnter Lucasfilm-Qualität. Für SWotL-Besitzer ein muß. ■



▲ Die Hard II

Und wieder 'ne Filmumsetzung. Nachdem Bruce Willis schon in Oceans Hudson Hawk über den Bildschirm flitzte, gibt es jetzt ein Wiedersehen mit ihm in Die Hard 2, überraschenderweise nicht von Ocean. Grandslam hat das Action Spektakel mit fünf Leveln in Szene gesetzt. Schießen, schlagen, treten, spucken und beißen pur ist angesagt. Die Programmierarbeit erledigt Tiertext Limited, das Team, welches schon Strider und Strider 2 programmiert hat. ■

Dieses Jahr wird es auch wieder eine Amiga-Messe in Berlin geben, erstmals in Verbindung mit der Entertainment '92, einer neuen Spielmesse für alle Systeme. Die Messe findet vom 2.-5. April statt, wobei der 2. April ein Fachbesuchertag ist. Die Eintrittspreise belaufen sich auf 17 DM bzw. 15 DM an der Tageskasse und 12 DM bzw. 10 DM im Vorverkauf. ■



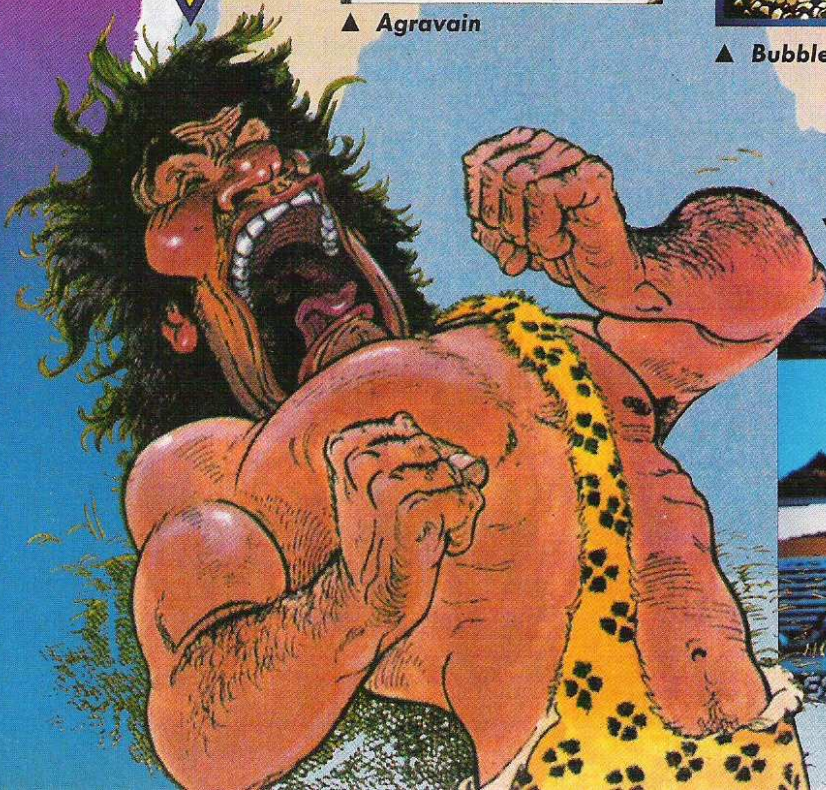
▲ Agravain



▲ Bubble Dizzy

Code Masters sind auch mal wieder fleißig. Gleich vier Neuankündigungen für die nächsten Monate. The Quest of Agravain soll ein Jump 'n' Run Game mit viel Farbe und einem kleinen Ritter (ist der mühselig) werden. Hoversprint ist mal wieder ein 3-D-Vektor-Autorennspielchen mit allerlei Optionen. Last, but not Least die Cartoon Collection mit allen verfügbaren Programmen, in denen Dizzy die Hauptrolle spielt. Dieser Junge war Ende '88 zumindest in England der Shooting Star unter den Spielprogrammen. Na ja, wie dem auch sei, man hat jetzt noch ein Abenteuer unter dem Titel Bubble Dizzy hinterhergeschoben. ■

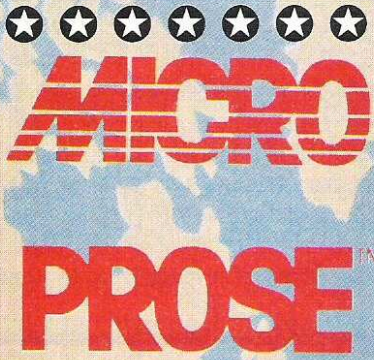
▼ Hoversprint



RUSHWARE

Online with the trend

Wie wir soeben erfahren haben, ist die Rushware Microhandelsgesellschaft m.b.H., die ja zur Maxwell-Gruppe gehörte, in die Hände von Managing Director Jürgen Goeldner und Hans Rabe, Geschäftsführer von Softgold, übergegangen. Unterstützt wurden die beiden bei dem lang erwarteten Deal von einer deutschen Investment-Gruppe, die durch Thomas J.C. Matzen repräsentiert wird. In das Unternehmen, das von nun an als Rushware GmbH firmiert, wird die Softgold GmbH eingegliedert. ■



MicroProse hat ihre PR-Managerin Julia Coombes verloren. Julia, die seit 1989 zur Company gehörte, traf ihren Entschluß zu gehen, laut Marketing Director Paul Moodie, für alle völlig überraschend. Über ihre weiteren Pläne ist nichts bekannt. Das einzige, was bekannt ist, ist, daß Julia derzeit ihren Unterarmbruch auskuriert, den sie sich unglücklichlicherweise direkt nach ihrer Kündigung zuzog. Wir wünschen ihr auf diesem Wege gute Besserung und viele Glück für die Zukunft. ■

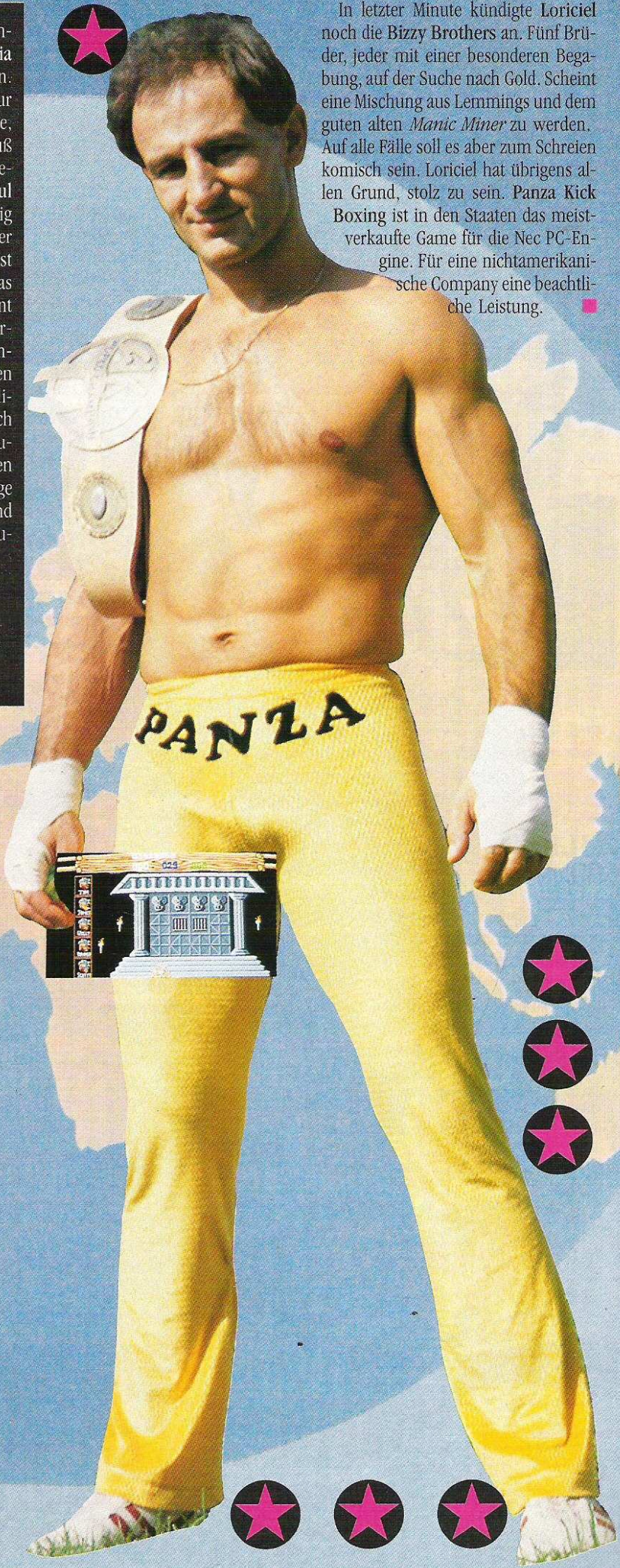
Impressions traut sich in den Strategie-Sektor. Samurai – The Way of the Warrior simuliert Schlachten im alten Japan, als kleine gelbe Männer mit großen Schwertern noch laut schreiend und bambusgepanzert aufeinander losgingen. Ja, ja, die gute alte Zeit. Alles soll natürlich groß, bunt und ganz toll animiert sein, von Komplexität gar nicht zu reden. Bevor wir unsere Samurai in die Schlacht schicken, wird wohl noch ein Monat vergehen. ■



▲ Samurai



▲ Japanische Strategie



In letzter Minute kündigte Loricel noch die Bizzy Brothers an. Fünf Brüder, jeder mit einer besonderen Begabung, auf der Suche nach Gold. Scheint eine Mischung aus Lemmings und dem guten alten Manic Miner zu werden. Auf alle Fälle soll es aber zum Schreien komisch sein. Loricel hat übrigens allen Grund, stolz zu sein. Panza Kick Boxing ist in den Staaten das meistverkaufte Game für die Nec PC-Engine. Für eine nichtamerikanische Company eine beachtliche Leistung. ■



Schon mal was von Plan 9 from Outer Space gehört? Nein? Kein Wunder, denn der Film lief zu einer Zeit in den Kinos, als die meisten der ASM-Leser noch nicht mal mit der Trommel um den Weihnachtsbaum gelaufen sind, nämlich 1959. Dafür liefert Gremlin jetzt das Spiel zu einem der schlechtesten Filme der Welt nach. Und die ersten Shots sehen auch gar nicht so schlecht aus. Eine Auszeichnung kann sich Gremlin vielleicht schon an die Jacke nageln: Das beste (weil auch einzige) Computerspiel zum schlechtesten Film. ■



CDTV-Besitzer waren von guter Software bisher ja nicht gerade verwöhnt. Ändert sich alles! Zumindest für die Ballerfreaks, denn Rainbow Arts hat Turrican 1 und Turrican 2 auf den Markt geworfen. Jubelgeschrei und Luftsprünge! Das dürfte den Tod für einige Joypads bedeuten. Out now. ■



Es kommt frischer Wind in den heiß umkämpften Soundkartenmarkt. Der einstige Marktführer AdLib bläst mit einer neuen Produktpalette zum Angriff auf die Spitze. Der Ad Lib Gold 1000 Stereo Sound Adapter ist der voll abwärtskompatible Nachfolger zu der auf dem PC Standards setzenden AdLib Music Synthesizer Card. Die mit 22 Kanälen ausgestattete multifunktionale Audio- und Music-Karte besitzt 20 unabhängige Stereokanäle, 2 Kanäle für 12-bit Soundsampling, Anschlüsse für Stereo-Input, Mikrophon sowie Stereo-Ausgänge für Lautsprecher oder Kopfhörer. Zusätzlich befindet sich auf der Karte ein Midi-Anschluß. Ein Paket mit Voice- und Music-Software sowie Multimedia-Soundtrack-Utilities rundet das Ganze ab. ■



▲ Viel Trubel herrschte auf der 91er Spring-ECTS.

Die ECTS oder auf Neudeutsch European Computer Trade Show öffnet dieses Jahr vom 12-14 April ihre Pforten im Business Design Centre in London. Auch dieses Jahr werden wieder die ECTS Awards, die „Computer Oscars“, vergeben. Die Jury dieser alljährlichen Verleihung besteht aus den führenden Computerzeitschriften der Welt, darunter unter anderem auch die ASM. ■



Für Action Stations ist jetzt eine Scenario Disk erschienen. Drei neue Utility-Programme, 28 zusätzliche Schiffklassen, sowie 13 neue Gegner sollen dem Strategie-Schinken wieder zu neuem Glanz verhelfen. Wer es denn braucht. ■

Wer sagt denn, daß es keine Software mehr für den CPC gibt. Addictive zeigen Herz für die eisenharten Freaks, die sich um keinen Preis der Welt von ihrer Kiste trennen wollen und belohnen diesen aufrechten Besitzerstolz mit Football Manager 3! Na wenn das nichts ist. ■



Ein Eldorado

... könnte Euer eigen sein, hättet Ihr Euer Sparschwein geknackt und den Inhalt für die Investition in den gleichnamigen Typ eines bekannten amerikanischen Autoherstellers geballert. Habt Ihr aber nicht, denn 'Amis Schlitten' hätte Euch Probleme bei weiteren lohnenswerten Investitionen - zum Beispiel in die neue ASM - bereitet.

Kein Eldorado auch in der ASM, denn die Beurteilung Eurer Games ist übersichtlicher denn je, schlüssig und prägnant. 'Tote Hosen' werden kompromislos enttarnt, Glanzleistungen vergoldet. Ja, und für die TOP FIVE müssen heute 'Mich' und 'gag' herhalten. Noch Fragen? Net mööchlich! Aber - Ihr habt es so gewollt! Ihr glaubt, unsere Bewertung zu kennen? April, April!

Also hauen auch wir fürchterlich auf die Pauke und präsentieren Euch - die neue ASM, mit einer modifizierten, genialen und neuen Bewertung. Und ich sach Euch: völlig easy. . .

Was bleibt? Die Wertungsskala von 0 bis 12, denn noch immer gilt die Devise: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielkategorie (*jedes Genre*) wird in der Redaktion nach spezifischen Kriterien, welche Ihr rechts sehen könnt, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es kommt äußerst selten vor, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das jetzt neue 'MEGA-HIT'-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt eben ausschließlich genialen Spielen, die von der Idee samt ihrer optischen und technischen Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfte-

ren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den neuen 'ASM-HIT'. Auch das 'SPIEL DES MONATS', seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder mehrerer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redak-

tionsgremium. Zu den Wertungen selbst: Begeistert uns ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil ab sofort: SEHR GUT. Das Spiel muß man haben.

GUT gebührt den Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind. Die gute Mitte wird für ZUFRIEDENSTELLENDE befunden: Ein durchaus taugliches Spiel mit einer guten Idee, allerdings einer eher durchschnittlichen Umsetzung derselben.

Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert. Es geht bergab: MANGELHAFTE Games beinhalten Stoff, der gerade noch so von der Formatierung der Diskette(n) absehen läßt. Ein Ausrutscher des Herstellers? Man mache den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte!

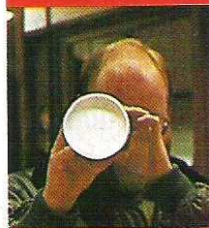
Die absolut 'tote Hose': SEHR MANGELHAFT. Es geht kaum schlimmer. Hände weg! Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar? ■

mats



GUIDO:

1. F1 Grand Prix (Amiga)
2. Wolfchild (Amiga)
3. Special Forces (ST)
4. Another World (Amiga)
5. Ultima 7 (PC)



MICHAEL:

1. Devil Crash (Mega Drive)
2. Toe Jam and Earl (MD)
3. Dynablasters (Game Boy)
4. Indi 500 (PC)
5. Falcon 3.0 (PC)



ACTION

**Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote**



Unter „Grafik“ versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound“ ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechneerausnutzung.
Zum „Spielablauf“ gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation“ und „Gesamtnote“ müssen nicht näher definiert werden.

SIMULATIONEN

**Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote**



„Grafik“ und „Sound“ (siehe oben rechts). Die „Realitätsnähe“ ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

SPORT

**Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote**



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe“ durch „Spielablauf“ (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation“ verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation“ im Vordergrund stehen sollte.

ADVENTURES

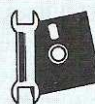
**Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote**



„Grafik“ (siehe oben!). „Parser“: Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung“: gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handlung, „Handlung“: Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story, „Atmosphäre“: Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

**Positiv
Negativ**



Bei der Beurteilung von „Tools“ werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt.
Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

EDUCATION

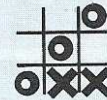
**Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote**



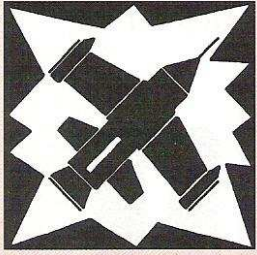
Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt“ eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote“-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

STRATEGIE

**Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote**



„Grafik“ (s. oben!). „Anleitung“: kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. „Spielablauf“: logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.



TUNNEL- HATZ

PSYBORG

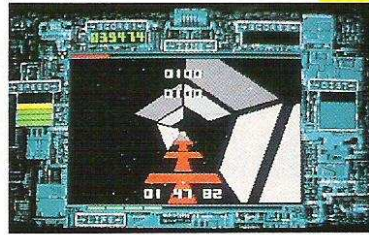
System: Amiga, geplant für: Atari ST, PC, empf. VK-Preis: ca.80 DM, Hersteller: Loricel, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Gute Spiele können mitunter von absoluter Schlichtheit sein. Den Beweis dazu tritt Psyborg von Loricel an.

Die Hintergrundgeschichte wollen wir zunächst mal außen vor lassen, da sie mit dem eigentlichen Spiel nicht viel gemein hat. Die wesentliche Aufgabe des Spielers besteht darin, eine Art „Vektor-Highway“ durchs All entlangzufahren, um verschiedene Planeten, sprich Spielstufen von Aliens zu befreien. Die Bahnen bestehen aus einfachen Vektor-Platten – eine sehr schlichte Grafik also. Den Reiz bezieht das Programm aber aus seiner immensen Geschwindigkeit. Da man gegen ein knackiges Zeitlimit antritt, ist nämlich Eile geboten. Beschleunigt man seinen Psyborg zur Höchstgeschwindigkeit, muß man schon verteuftelt gute Reaktionen haben, um auf der Bahn zu bleiben. Aufgepeppt wird die Raserei durch Bonus-symbole, die einem mehr Zeit geben, einen nach vorne zu katapultieren oder auch aufzuhalten. In den höheren Leveln bekommt der Spieler auch die Möglichkeit, in Shops mehr Zeit etc. zu kaufen. Um nicht immer wieder von vorne anfangen zu müssen, ist ein Passwortsystem integriert. 40 Strecken von steigendem Schwierigkeitsgrad stehen zur Disposition, genug Betätigungsfeld für strafmandatsfreie Raserei, wie ich finde.

Psyborg ist immer mal für ein kleines Spielchen zwischendurch geeignet. Wer also auf der Suche nach einem einfachen, aber süchtigmachenden Spielchen ist, sollte sich Psyborg mal ansehen.

gag



Mit Volldampf durchs All

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Raster-Raser

Rebel Racers

System: Amiga, geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis: ca.60 DM, Hersteller: Starbyte, 4630 Bochum, Muster von: Hersteller.

Es gibt Spielideen, die sind schon fast so alt wie die Branche selbst, tauchen aber regelmäßig wieder auf. Eine solche ist die Idee des Tron-Spiels, diesmal von Starbyte unter dem Titel Rebel Racers aufgegriffen.

Die Kontrahenten treten mit futuristischen Autos gegeneinander an. Ziel des Spiels ist es, den Gegner mit Hilfe einer Barriere, die das Fahrzeug hinter sich herzieht, so einzugrenzen, daß er seinen eigenen Wagen entweder an der Barriere oder an der Spielfeldbegrenzung plättet. Wie gesagt, nicht gerade neu, aber doch immer wieder unterhaltsam. Der Screen ist in drei Teile gesplittet. Jeweils das obere und untere Drittel zeigt, Spielebene, in der Mitte befinden sich die Radarschirme und Kontrollen. Die Fahrzeuge

lassen sich beschleunigen und abbremsen, ebenso ist es möglich, die Barrieren der Gegner dreimal zu überfahren, was dem Spiel noch eine besondere Würze gibt. Im Turniermodus können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten.

Technisch gibt es eigentlich nichts auszusetzen. Die Grafik ist absolut ruckfrei und schnell, der Sound angemessen.

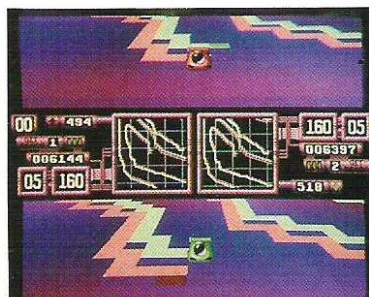
Spielt man mit voller Geschwindigkeit, werden schon recht hohe Anforderungen an das eigene Reaktionsvermögen gestellt, da zum einen die Spielgeschwindigkeit ganz schön hoch ist, zum andern der Überblick auf dem 3D-Screen bedingt durch die Größe etwas fehlt. Letztendlich macht Rebel Racers insbesondere im Turniermodus aber doch Spaß, denn Schadenfreude über den Crash des Mitspielers ist halt immer noch die beste Freude. Da auch der Sound in Ordnung geht kann man das Programm empfehlen.

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Immer an der Wand lang



Nette Leute

Video ohne Grenzen

VIDEOKID

System: Amiga, empf. VK-Preis ca. 80 Mark, geplant für: Atari
ST Hersteller: Gremlin Graphics, Sheffield, Muster von: Hersteller.

Drei Ausgaben ist es nun schon her, als ein Preview des Spiels 'Videokid' in unsere Hände fiel. Damals hatte es nicht unbedingt gut abgeschnitten, und deshalb war ich gespannt, ob nun die Schwächen der Vorversion ausgemerzt worden sind.



Der Wilde Westen



Im Ritter-Level

Natürlich hat sich am einfachen Spielprinzip von Videokid nichts geändert. Immer noch wird man kreuz und quer durch die fünf Level bugsiert, muß alles abballern, was sich

in irgendeiner Weise bewegt und sollte darauf achten, daß man nicht selbst von herumfliegenden Geschossen getroffen wird. Weiterhin lauern in den Leveln einige fiese Fallen (spitze Gitter, herunterfallende Pfeile, feuerspeiende Drachenköpfe und vom Himmel fallende Ambosse), die Energie oder sogar ein ganzes Leben kosten können.

Aber auch Positives ist zu finden. Da gibt es kleine Kugeln, die uns andere Waffen (von Pfeilen bis Lasergeschosse) liefern, andere Symbole erhöhen die Durchschlagskraft, und wieder andere lassen uns auch nach hinten, oben, unten etc. feuern. Man kennt das ja alles. Letztendlich fällt die Wertung doch etwas besser als die des Previews aus. Warum? Nun, der Sound macht's. Durch die kleinen, feinen Effekte hier und da kommt doch schon etwas mehr Laune auf. Die kurzen Jingles, die vor jedem Level zu hören sind, passen ganz gut zu der jeweiligen Thematik (Mittelalter, Wilder Westen, Horror etc.) und auch an der Grafik hat Gremlin noch gebastelt.

Der Vogel wird allerdings bei den Endgegnern abgeschossen (Im ersten Level sogar im wahrsten Sinne des Wortes). Selten hat man solch witzige Animationen und Ideen in einem Shoot'em-Up gesehen, die das Spiel doch noch aus dem Einheitsbrei hervorheben und mehr 'kaufwürdig' machen.

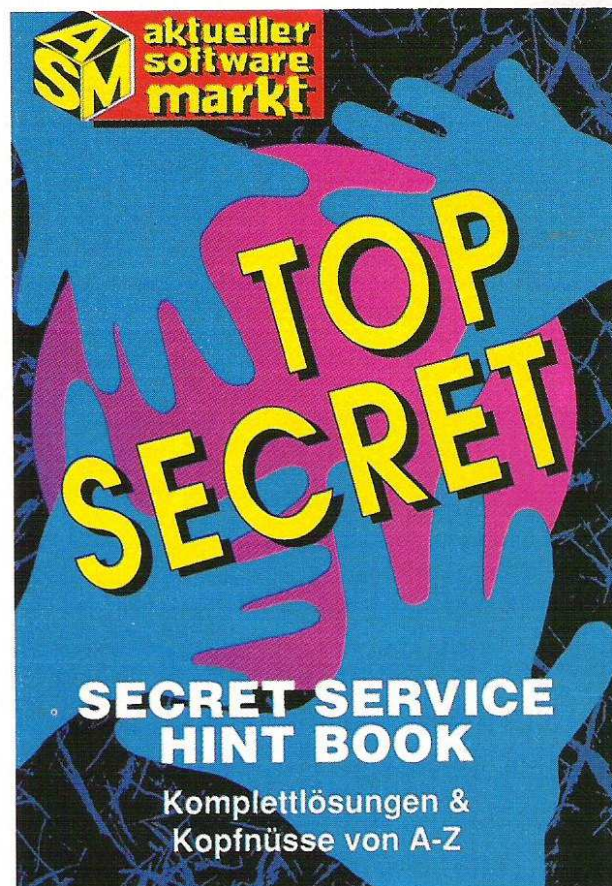


lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



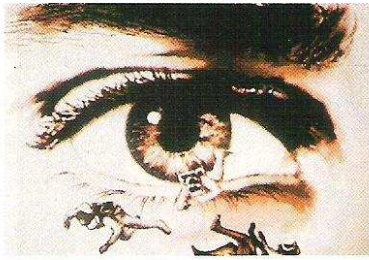
ERSTMALS ALS TASCHEBUCH: TOP SECRET

●●● HINT BOOK ●●●

Wollten Sie schon immer einmal INDIANA JONES UND DEN LETZTEN KREUZZUG bis zum Ende begleiten? Waren Sie bei Ooze von allen guten Geistern verlassen? Oder schafften Sie, SHERLOCK Holmes, es nicht, den Fall zu lösen? Wir sagen Ihnen, wie Sie diese Probleme meistern - mit 26 Komplettlösungen und Kopfnüssen von A wie ARTHUR bis Z wie ZAK MCKRACKEN. Beweisen Sie Ihren Freunden, daß Sie den Durchblick dort haben, wo andere versagen. Dieses Buch ist Ihr Wegbegleiter.

DM
7,80

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



Staub im Auge?

FANTASTIC VOYAGE

System: Amiga, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Centaur Software, USA Muster von: Hersteller.

Mitte der Sechziger Jahre kam ein Film in die Kinos, der dem Publikum den Atem verschlug. Noch nie dagewesene Trickeffekte brachten dem Film den Academy-Award für die besten Spezialeffekte im Jahre 1966 ein.

Der Film heißt 'Fantastic Voyage', und die Reise führt in einen menschlichen Körper, in dem sich ein mikroskopisch kleines U-Boot samt Mannschaft auf Krankheitserreger-Jagd macht.

Eine Stunde hat die Crew Zeit, bis das U-Boot wieder zu seiner ursprünglichen Größe gewachsen ist.

Nun ja, das gleichnamige Spiel von Centaur Software hat dieselbe Thematik, es entpuppt sich allerdings schon nach kurzem Anspielen als Shoot'em-Up billigster Art.

Drei Level sind zu überstehen, bis der Patient endlich von seinem Leiden befreit ist. Das erste führt uns durch die Blutgefäße, wo wir nicht nur gegen die zu entfernenden Krebsgeschwulste kämpfen müssen, denn auch die körpereigenen Abwehrsysteme sehen uns als Eindringlinge an. Danach gehts durch eine Molekül-Welt, und das letzte Level spielt im Gehirn.

An den Hintergrundgrafiken und dem Sound gibt es wirklich nichts zu meckern. Beide sind von recht hoher Qualität und passen gut zum Thema. Dafür weist das Spiel aber erhebliche Mängel beim Spielablauf und dem Spielkonzept auf. Man fliegt nur dumm rum, ballert auf die seltsamen, zum Teil

Ode REISE

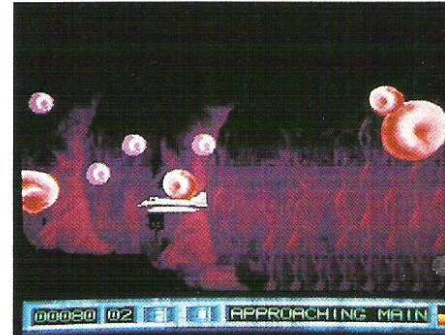
schlecht gezeichneten Gegner und versucht sich irgendwie durch den Schlamm durchzuschlängeln. Mehr passiert leider nicht, und die Motivation fällt spätestens nach drei Spielen unter Null (... und zwei Leerdisketten für 80 Mark sind doch etwas zu teuer, oder?).

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«



Makrozyten im Anflug

TOP BANANA

System: Amiga (getestet), geplant für: CDTV, ST, Archimedes, empf. VK-Preis: 84,95 DM, Hersteller: HEX, England, Muster von: Hersteller.

Hinter dem ebenso unscheinbaren wie unbekanntem Hersteller HEX verbirgt sich eine erstklassige Crew, die jetzt mit Macht ins Computer-Business will. Bekannt wurde Hex nämlich auf einem ganz anderen Gebiet: Der Musikbranche. Als Produzent für Musikvideos machte man sich einen Namen und nutzte alte Kontakte fürs erste Computerspiel. Kein Geringerer als Coldcut schrieb nämlich die Titelmusik zu Top Banana, und die Videoprofis von HEX haben gleich einen ganzen Clip dazu gemacht, der in England über MTV, Super Channel und einige andere Stationen ausgestrahlt wird. Bei einer solch erstklassigen Promotion wird natürlich die Lust aufs

Mehr Schein als Sein

Spiel groß - was verbirgt sich eigentlich hinter Top Banana?

Die Antwort ist einfach: Ein Hüpfspiel allerbilligster Sorte. Die so wunderbar eingeführte Spielfigur tut nichts anderes, als in jedem Level Plattformen emporzuhüpfen und Gegner mit dem Abschuß kleiner Herzchen niederzuzmetzeln. Ein paar Extras und Boni hier und da - das war's auch schon.

Bemerkenswert sind vielleicht noch der abgedrehte Techno-Sound und die

psychedelischen Grafiken, die man am besten mit einer Sonnenbrille genießt. Aber sonst? Mehr Schein als Sein!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	10
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	4

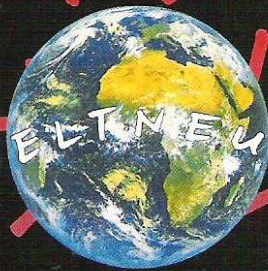
»MANGELHAFT«



Jump & Run ohne Übersicht.

T/BIRD

M A D E B Y A Q U A R I U S



DIE WELTNEUHEIT

POWER OF TWO

T/BIRD SETET ZUR LANDUNG AN. TOUCH-DOWN AUF DER CEBIT '92. SIE MÜSSEN BEI DER WELTPREMIERE DABEI SEIN - AUF DEM T/BIRD/ASI-STAND. UNTER DEM T/BIRD GEFIEDER STECKT VIEL INTERESSANTES: 386 ER-POWER, THUNDERBOARD, MS-DOS 5.0. UND ZWEI HEISSE ACTION GAMES ZUM LOSLEGEN. T/BIRD TREIBT'S BUNT. DEN MUSS MAN GETESTET HABEN! HOLEN SIE SICH AUF DER CEBIT EINIGE SUPER ÜBERRASCHUNGEN AB, ZB. JE 1000...

Mad TV **MONKEY ISLAND**



11.-18. MÄRZ 92, HALL 5, STAND A11.

FEED

BACK

Briefe an die Redaktion

SHOWTIME

Hallo, Freunde des unterhaltsamsten, witzigsten, intelligentesten und überhaupt besten Teils der ASM. Ein Aufruf an alle, die schreiben können: Schreibt uns! Egal was! Raindrops keep falling on my head ...

„Schutz oder Zensur?“

(Anm. d. Red.: Jetzt kommt wieder ein sehr langer Brief, den ich aber aufgrund seines Inhalts in dieser Form mitnehmen wollte. Ich hoffe auf Euer Verständnis!)

Über Jahre hinweg verfolge ich nun schon das Feedback der ASM. Unter all den diskutierten Themen wie z.B. Amiga - Atari, Raubkopien usw. tauchte wieder mal die BPS auf. Hierzu gab es sehr unter-

schiedliche Standpunkte. Aber in der gesamten bisherigen Diskussion, einschließlich Eurer Stellungnahmen, blieben wesentliche Punkte unerwähnt:

1. Es ist richtig, daß die BPS Videofilme mit gewalttätigen oder pornografischem Inhalt indiziert und somit dem Zugriff von Jugendlichen entzieht (als Vater eines sechsjährigen Sohnes stimme ich dem vorbehaltlos zu).

Somit wäre also der Zweck erreicht, bestimmte Filme nur für Erwachsene freizugeben - sollte man meinen! Leider ist dies eben nicht so! Worüber auch die ASM nicht berichtet, ist die zusammen mit der Indizierung ausgepackte Schere. Das heißt, für das zielgerichtete Publikum (ab 18 Jahren) werden alle Szenen aus dem Film herausgeschnitten, die die Indizierung ja erst nötig gemacht hatten. Würde der so freigegebene Film ab 18 Jahren einer anderen Besetzung der BPS (die in meinem fiktiven Beispiel nichts von der Indizierung wüßte) vorgelegt, so würde diese mit Sicherheit diesem Film keine Indizierung mehr verpassen (hier lassen Filme wie Robocop grüßen). Wie sehr diese staatliche Zensur in die Rechte des Filmautors eingreift, läßt sich sehr schön am Film „Bad Taste“ aufzeigen. Dieser Film wird auf dem hiesigen Markt nicht erscheinen, da die BPS ihre Zensur voll durchsetzen konnte - nach allen von ihr als nötig befundenen Schnitten wäre nichts übriggeblieben!

Natürlich könnte ein Videofilmverleih die Rechte an diesem Film erwerben und ihn ungeschnitten an die Videotheken abgeben. Aber selbst wenn diese den Film in ihre Erwachsenenabteilung (viele Vi-

deotheken lassen eh nur noch Personen ab 18 Jahre hinein) stellen würden, so wäre die Beschlagnahme nicht weit

Somit wäre sichtbar die Bevormundung des ach so „mündigen Bürgers“ erwiesen. In Wahrheit geht es nicht um Indizierung, sondern um nackte Zensur!

2. Ist die BPS mit den Vertretern verschiedener gesellschaftlicher Gruppen richtig besetzt? Ich meine nein!

Vertreter der Kirchen haben keine Legitimation für die Forderung nach Zensur-Schnitten in einem Film (hier sei auf ihre eigene Vergangenheit mit Hexenverfolgungen und ihrer Rolle im 3. Reich verwiesen). Oder sollte der Saulus zum Paulus geworden sein und ist damit zu rechnen, daß Vertreter der verbotenen SS und Stasi auch bald zum Gremium gehören?

Psychologen sind für Schnitte in einem Film oder besser gleich für ein Verbot dieser Filme. Der Schutz des Heranwachsenden sei wichtiger. Nicht mehr so wichtig ist der gleiche Schutz, wenn der Herr Psychologe bei der Beurteilung eines Schwerekriminalen eben auch jenen Heranwachsenden die reelle Gefahr eines sogenannten „Restrisikos“ zumutet (von Wiederholungstätern betroffene Jugendliche lassen traurig grüßen).

Vertreter des Staates sind besonders prädestiniert für das Verlangen nach der Schere. Noch immer ist der Besitz von Filmen, in denen sexuelle Handlungen an Kindern jedes Alters vorgenommen werden, straffrei. Die Herstellung solcher Filme wird mit lächerlichen Strafen bedroht. Auch werden

Bankräuber ohne Gewaltanwendung im Schnitt höher bestraft als Täter, die Kinder langsam verhungern lassen oder zu Tode quälen. Des Weiteren ist der Staat ja so emsig bei der Verhinderung konkreter Gefahren für Jugendliche (Drogen, Prostitution).

3. Sind Jugendbehörden als Antragsteller für Indizierungen überhaupt geeignet?

Wie die Vergangenheit bewiesen hat, haben Jugendbehörden immer dann versagt, wenn Jugendliche wirklich an Leib und Leben bedroht waren (Warnungen wurden nicht ernst genommen, vorbeigeschickte Behördenvertreter gingen wieder, wenn auf ihr Klingeln nicht geöffnet wurde und ließen sich nicht mehr sehen). Bei abstrakten Gefährdungen sind sie dagegen absolut restriktiv eingestellt und voller Eifer.

Insgesamt bleibt festzustellen, daß die heutige Praxis ein ganz infamer Etikettenschwindel ist. Nicht Jugendschutz, sondern Zensur ist das Ziel, unter Umgehung des Grundgesetzes (Zensur findet nicht statt). Und dies von Personen und damit Verbänden, die zudem unter Verdrängung, Verharmlosung und Ahnungslosigkeit leiden. Jugendschutz muß sein - dies geht aber auch ohne Zensur, die allein von der PSK durchgeführt wird. (...)

Gerhard Hegwein

(Anm. d. Red.: Ich persönlich habe es aufgegeben, über dieses Thema zu diskutieren, da der Menschen Wille nun mal ihr Himmelreich ist. Ich schließe mich der Meinung von Herrn Hegwein grundsätzlich an, sehe aber auch die Probleme bei einer 'ordnungsgemäßen' Durchführung anderer Maßnahmen. 'Bad Taste'? Schade drum, ich hab' gelacht wie selten. . .)



Hier unsere Adresse
ASM
Feedback
Postfach 870
3440 Eschwege

„Verriß“

Es gibt fast nichts, was mir an Eurer Zeitschrift gefällt. Zum Beispiel sind mir DM 7.50 für 160 Seiten Scheiße, wovon auch noch ein Viertel Werbung ist, ein bißchen sehr viel. Im übrigen findet man auf jeder Doppelseite mindestens drei ASM-Hits. Das kotzt mich echt an!! Ach, mir ist aufgefallen, daß jede Kleinanzeige im Contact-Markt zweimal (wenn nicht noch öfter) vorhanden ist. Das nervt!! Wie kommt Ihr überhaupt auf die Idee, daß jemand freiwillig mit einem ASM-Shirt 'rumläuft!? Da zieh' ich mir ja noch lieber ein T-Shirt mit den New Kids drauf an!!

Wer von Euch bearbeitet eigentlich die Secret-Service Seite? Ich hab' dort nämlich schon Tips nach dem Motto „Um das Spiel zu starten, muß man Space drücken.“ gesehen. Wer solchen Schwachsinn abdruckt, läuft wohl auch schon etwas neben seinen Schuhen!!

Eure Poster sind auch nur Kopien aus irgendeinem Planetarium. Da häng'ich mich lieber selbst auf, als Eure Poster! Das einzige, was an der ASM gut ist, sind einige sehr, sehr wenige Spielberichte, die ich dann binnen 5 Minuten im Shop schon durchgelesen hab'. Eure Zeitschrift ist in einem Satz ganz leicht zu bewerten: „Wir sind die Mitarbeiter der ASM, springen von Ast zu Ast und haben schon öfter einen verpaßt!“

Luzifer

(Anm. d. Red.: S. g. Hr. v. & zu, hier kommt eine Bitte an Luzifer persönlich: Kauf' trotzdem auch weiterhin ASM, schreib' bloß keine Briefe mehr! Wäre es nicht schrecklich, wenn wir alle hier auf einmal nicht mehr für das bezahlt (!) würden, was wir den

ganzen Tag lang tun? Z.B.: Bleistifte spitzen, auf dem Fenster gucken, Super-Tetris spielen, die Füße hochlegen, irgendwelche völlig irrelevanten Ferngespräche führen, in der Nase bohren, etc.

Falls Du aber trotzdem die Alternative mit dem Strick bevorzugst, bestell' doch bitte vorher ein Abo, damit auch wir was von Deinem Ableben haben.

Nun aber zu Deinen Anliegen: Wir glauben dem Sinn Deiner Worte entnehmen zu können, daß du unser Heft nicht magst. Wieso? Oder bast Du diesen Brief etwa an alle Computerzeitschriften geschickt?

Na ja, viel Spaß mit Deiner New-Kids-T-Shirt-Sammlung!)

„Immer schlechter?“

Ich verfolge nun schon seit drei Jahren das Feedback der ASM und ich behaupte es wird immer schlechter. Was manche Leute nur für Probleme haben. . . Beispiel: Ausgabe 2/92. Da schreibt einer über die HARDWARE des Amiga. Ey, Du Stefan Kühn, der Du das verzapft hast, haste Geld? Ich meine so 'ne kleine billige Speichererweiterung auf 9 MB kann sich ja auch jeder leisten. Außerdem, wenn Du PC-Spielequalität mit Deinem Amiga erreichen willst, dann kannst Du Dir auch für das bißchen Geld einen PC kaufen. Und dann der Typ, der was über den A500+ wissen wollte. Oh Gott, ich habe mich vor Lachen in die Ecke geschmissen. Aber die Anm. d. Red. war gut. Sonst war es langweilig ... wie immer.

Und nun das Positive: Die Jubiläumsausgabe war der HAMMER! Die Story „Zeiten im Wandel“ liest sich wie ein Buch.

Man fühlte sich richtig an alte Zeiten erinnert.

Und dann 12/91. Das Feedback war wie eine Mathe-Stunde. Der Wing Commander 2-Test war ganz schön und gut.

Weiter geht es mit 1/92 – Begeisterung durch den Test vor APIDYA – diese Grafik, die haut mir ja den Elch vom Sockel. und der Sound – ich stell ihn mir jetzt schon bildlich vor. Ich glaub' ich muß es mir kaufen, ja kaufen, so richtig mit Orginal. Wenn Schorle, der Gnom, im Feedback gewesen wäre, dann wär's doppelt so schön. Und Schorle, schreib mal wieder, denn du bist der Oberhirsch. Ach, und schade eigentlich, daß Manni einfach so verschwunden ist. Er hat gute Tests geschrieben und man hat sich schon an dieses Kalkgesicht gewöhnt gehabt (sorry). Wo wir gerade bei Tests sind, möchte ich sagen, daß Sandra meiner Meinung nach die besten Tests schreibt. Sie sind sehr informativ und witzig. Es gibt ja nun einige neue Gesichter in der Red. Es gab doch früher mal sowas, was sich Beziehungskiste nannte. Könnte man doch wieder einführen oder nicht? Lebt der legendäre Baller-Otti noch, bzw. ist er noch im Team? Wenn ja, dann schreib' noch mehr Tests, Mann! Ja, mir wär ja noch mehr eingefallen, aber ich kann ja noch irgendwann mal schreiben.

Bomb Jack/Assassin

(Anm. d. Red.: Ok, hier kommt die 'ordentliche' Manni-Antwort: Herr Manfred Kleimann hat auf eigenen Wunsch den Tronic-Verlag verlassen. Er ist nun Teilzeit-Product-Manager bei der Fa. Konami in Frankfurt und nebenbei freier Journalist – eine etwas brenzlige Mischung, bei deren Tük-

ken wir ihm viel Glück und eine rubige Hand wünschen.

Sandra ist (siehe News der letzten Ausgabe) leider auch nicht mehr bei uns, ebenso wenig wie Klaus Segel, der sich in seiner Heimatstadt Kassel selbständig gemacht hat.

Die liebe Beziehungskiste gab's mal, ist schon lang her: Ich kann mich erinnern, auch mal sowas geschmückt zu haben. Wie sicher schon aufgefallen ist, haben wir sowas jetzt in den News.

Otti (Herr Otfried Schmidt) ist jetzt Chefredakteur der 'DOS Shareware', unseres Tronic-Schwestermagazins, und wird uns in Sachen Shareware demnächst wieder fleißiger unterstützen als in der letzten Zeit. Welcome back!)

„Dumme Fragen“

Die ASM is' super, wie immer! Dagegen ist Xxxxx Xxxx nix! Nicht wahr, Uli? Deshalb schreib' ich keinen großen Kram, da mein Brief ja eh so lang ist.

Nun zu meinen Fragen:

1. Uli: Wie oft hast Du Klaus Traffords Radmuttern schon ins Klo geworfen?
2. Wie oft hat er's denn schon gemerkt?
3. Wird Euer Job gut bezahlt?
4. Verrätet Ihr Eure Adressen?
5. Werden alle Leserbriefe abgedruckt?
6. Wie findet Ihr die halbe Diskette? Hab' schon mal so eine (Rückseite) geschickt! Die königliche Majestät Michael Anton dürfte sich vielleicht noch erinnern.
7. Uli, beantwortest nur Du die Leserbriefe? (na?)
8. Bekommt Ihr viel Post?
9. Nun 'ne etwas dumme Frage: Wie oft darf man Euch eigentlich schreiben?



10. Uli, bist Du immer so cool? (Ich weiß, die Frage wurde schon mal gestellt, aber beantworte sie auch richtig!) oder bist du nur so cool, weil du so cool sein mußt? Also, ich finde es super so.

11. Wo sind die neuen Büroräume? Etwa im Klohaus oder sind sie ein Palast?

12. Sind mehrere Redaktionen von anderen Zeitschriften im Haus?

13. Uli, schaust du gerne Sandmännchen?

14. Wo is Manni nun wirklich? (Die Frage solltest Du ernst beantworten!)

15. Und warum machst du Fotos in „DOS Shareware“?

Ich hab'nen selbsterdachten, neuen Spruch für Dich. Er lautet: „Du hast wohl zu tief in den Ofen geschaut!“ oder „Heute schon den Axxxx rasiert?“ (haha).

Nun gleich etwas Negatives: Die ASM 2/92 ist um 1,6 cm länger als die sonstigen!

Übrigens, wenn den Lesern dein Vorwort nicht gefällt, dann schreib' doch einfach: „Mir fällt nix ein, Euer Uli...“

Ich fand das Vorwort eigentlich immer toll. Ach ja, ich hab'n neues Thema fürs Feedback: Welche Farbe hat Uli's Klo?

Zum Schreibstil: Im Feedback gut (cool).

Tests: Uncool! Einigen Lesern und auch mir fehlen Eure coolen Sprüche, die alles etwas auflockern... es muß eine Mischung zwischen cool und informativ ergeben (wie in alten Zeiten) sonst stirbt die ASM wirklich. Gebt zu, es ist doch leichter cool zu schreiben als der langweilige Opa-Stil. Denkt drüber nach, denn ich bin nicht der einzige mit der Meinung.

Eumel

(Anm. d. Red.: 1) Sorry, das kann ich Dir nicht verraten, da es

mich in arge Bedrängnis bringen würde.

2) *Er merkt das nicht, er wundert sich bloß immer, wenn sich das linke Vorderrad bei 110 Sachen ausklinkt.*

3) *Das kann man so und anders sehen. Die Bezahlung an sich ist ok, aber der Job... wollen wir hoffen, daß mein Chef das nicht liest, hebe.*

4) *Du hast wohl 'ne Fabne, wie?*

5) *Ich soll jetzt wohl lachen. Deinen Brief haben wir nur als abschreckendes Beispiel gesucht. Also, Leute, so nicht!*

6) *Ganz toll, sie befindet sich jetzt in meiner Ablage 'E'.*

7) *Also, ich schreibe zumindest immer die Antworten, manchmal muß ich mir ein paar winzige kleine Infos besorgen, aber das Gros weiß ich auch so (ein Reim, ein Reim!).*

8) *Gewisse Redaktionen pflegen hierbei von 'Wäschekörben' zu sprechen. Wir wissen zwar nicht, woher die ihre Zuschriften bekommen, wir bekommen sie von der Post, und es sind meist zwei bis drei Kisten voll.*

9) *Schreiben kannst Du uns, so oft Du willst, es kommt vielmehr darauf an, wie oft wir Deine Briefe lesen.*

10) *Also, normalerweise bin ich ziemlich cool – aber nicht immer; und weil's im Feedback einfach besser (cooler) ist, cool zu sein, bin ich da eber cool, wenn Du das verstehst. Das heißt aber nicht, daß ich so cool bin, daß ich nicht mehr freundlich wäre, Sie verstehen.*

11) *Die neuen Räume sind auf dem sogenannten 'Hessenring', einem Eschweger Industriegebiet – also weit ab vom Schuß. Die Büros sind an sich ok, aber wir finden natürlich überall etwas zu benörgeln (grins).*

12) *Ja, aber frag' nicht, was da so alles ist. 'DOS Shareware', 'AmigaDOS', 'PCpur' und 'CPC International' fallen mir ein – ist ja auch nicht so wichtig.*

13) *Das war früher, als ich mir die Hose noch mit eine Kneifzange angezogen habe. Heute sehe ich mir mit Freuden 'Koyannisquatsi', 'Sledge Hammer', 'Monty Python's Flying Circus' sowie 'Terminator' & Co. an.*

14) *Schon geschehen.*

15) *Auf diese Frage gibt es zwei Antworten:*

Antwort 1 ('Die Offizielle'): *'Man soll die Kollegen nach Kräften unterstützen.'*

Antwort 2 ('Die Wahrheit'(?)): *'Die sind zu blöd dazu, und einer muß es ja machen – im Zweifelsfalle sowieso ich.'*

Ach ja, danke für die Sprüche – vielleicht merk' ich mir sogar einen davon.

Wieso ist es negativ, wenn Du für Dein Geld 1,7 (!) cm mehr Heft bekommst? Andere Zeitschriften hätten das dick auf den Titel genommen und eine gleichzeitige Preiserhöhung damit begründet – Du siehst wieder einmal, wie gut Du's doch bei uns hast!

Auf die ausgesprochen witzige und intelligente Idee zu schreiben, daß mir nichts einfällt, bin ich auch schon mal gekommen, sagte mit jedoch, daß ich das nicht tun könne und schrieb halt irgendwas. Wenn das nun aber gewünscht wird, ist es mir ein Vergnügen, nächsten Monat mal pünktlich Feierabend zu machen und genau das zu tun.

Das mit dem Klo ist auch so eine Sache. Stell' Dir vor, ich würde es irgendwann ausplaudern... aber wegen mit könnt ihr gerne raten. Ein Tip: Es ist nicht (!) gelb.

Zum Schreibstil: Grundsätzlich

kann man es nie allen recht machen, das weißt Du. Wir denken aber auch, daß es vielleicht wieder ein bißchen blumiger werden könnte und arbeiten daraufhin, ok? So, nun möchte ich mich bei allen entschuldigen, die diesen Brief und die Antwort zu lang fanden, von wegen Platzverschwendung und so. Eumel weise ich hiermit darauf hin, daß es jetzt halb acht ist und ich seit sieben Uhr heute Morgen auf den Beinen bin. Ich speichere jetzt, schalte den Rechner ab und gebe heim. Gute Nacht!!

„Amiga contra PC?“

Eigentlich wollte ich nie einen Leserbrief schreiben, doch was ich in der Februar-Ausgabe las, ging einfach zu weit. Man kann und muß einfach dem Leserbrief von Stefan Kühn zustimmen. Ein Amiga kann mehr als die meisten (PC-Besitzer) glauben. Einige Beispiele: Was ist ein PC ohne Festplatte? Was ist ein PC ohne Grafik-Karte? Was ist ein PC ohne Sound-Karte? Antwort: Nicht mehr als ein Taschenrechner!! Es ist einfach ein Witz, was Feedback-Uli als Antwort gab. wenn man mit seinem Amiga nur Spiele testet, kann man nicht anders antworten, man kennt sich nämlich mit der Hardware bzw. mit der Technik nicht aus! Nur eine Seite weiter las ich den Brief von dem armen XT-Besitzer. Echt zu bedauern der Junge, aber bloß keinen Amiga kaufen, mit dem kann man ja nur spielen! Falsch, ich habe noch nie gelesen, 'Kauf' dir einen neuen Amiga'. Warum? Es müssen wohl alle Amiga-Besitzer zufrieden sein. Warum auch nicht? Der Amiga ist ein guter Computer, wenn man nur weiß wie. Wenn man mit dem Amiga nur Spiele testet, kann man



keine anderen Antworten erwarten. Ach noch was, wann hört der dumme Vergleich 500 er gegen PC auf? Warum nicht Amiga 3000 gegen PC? Weil der PC keine Schnitte hat?

Ich hoffe, daß mein Brief trotz der Länge gedruckt wird. Oder könnt Ihr nicht soviel Kritik vertragen?
Mathias Drath

(Anm. d. Red.: In diesem Fall geht es weniger um das Vertragen von Kritik als um das geistige Erfassen dessen, was ich als Antwort geschrieben habe und sachliches Argumentieren. Schau' Dir z.B.: den Archimedes an. Dieser Rechner leistet mehr als jeder vergleichbare Amiga oder PC, aber darüber regst Du Dich nicht auf, denn Du fährst ja den Mantaa, nee, Amiga. Will sagen: Jeder ist sich selbst der Nächste, und der Rechner auch; sozusagen. Daß wir auf dem Amiga nur Spiele testen ist ein Gerücht, Baby, aber das kannst Du nicht wissen. Wenn Du aber etwas nicht wissen kannst, dann solltest Du auch keine irrsinnigen Behauptungen in die Welt setzen!)

„Anfragen“

1. Unter welcher Nummer kann man Euren Computer erreichen?
2. Mit wieviel Bps kann man Eure Box denn ancallen?
3. Hängt Ihr auch am Netz?
4. Und wer ist das Mädchen auf Euren T-Shirt-Anzeigen?
Marius Schwarz

(Anm. d. Red.: 1. Mein Computer spricht nicht mit jedem, falls Du aber unseren BTX-Anschluß meinen solltest, hier ist die Nummer: (05651) 929.

2. Erübrigt sich, wir haben nämlich keine Box.

3. Nein, wir hängen in den Seilen (Witz, bahaha).

4. Das Mädels auf den (alten) T-Shirt-Anzeigen ist Regina, unser Satz-Schatz. Die Anzeige in ASM 2/92 schmückt unser Hubert, der humorvolle Taxifahrer, und in der 3/92 ist es jemand, den ich gar nicht kenne; irgend so ein Bekannter von Sandra oder einer ihrer Freundinnen.)

„Format ASM:“

Hallo! Das sage ich, weil ich nicht weiß, wie ich Euch anreden soll. Ich lese Eure Zeitschrift schon seit

einiger Zeit. Und ich habe immerhin auch schon fünf ASMs / ASMe / AeSeMe / aktuelle Software Märkte (nur damit sich niemand aufregt). Wir wollen ja schließlich nicht, daß jemand wegen Hyper-tonie (Hä hä, jetzt müßte man wissen, was das heißt) im Krankenhaus landet. Ich finde die ASM ja auch super. Halt! Nicht gleich aufregen und sagen „Was schreibt der Trottel denn, wenn er alles super findet? Und dazu noch so'n Schwachsinn“. Ich bin nämlich noch gar nicht fertig! Jetzt kommt nämlich, na was kommt denn wohl? Das große „aber“. Genau 1,1 cm groß. So viel länger war nämlich die ASM Nr. 2/92 als die anderen ASMs. Ich frage: Was soll das? Wie sieht das denn aus? Vier 27,5 cm lange ASM's und eine 29,6 cm lange ASM. Und dann noch hintereinander (Jetzt sagt bloß nicht „Was stellst du sie auch hintereinander? Das ist doch ungesund für Zeitschriften.“). Naja, das war's. Ich werd' mich an das Format gewöhnen (müssen). Also war der Brief doch sinn- und zwecklos!
B. A. Samson

(Anm. d. Red.: Ich erklär's: Die ASM hat jetzt DIN-Format, statt des vorher verwendeten Euro-Formats, also ist sie statt 280mm jetzt genau 297mm lang. Das ist auf einen Nenner gebracht eine 106,07%ige ASM, die Ihr da ab sofort jeden Monat bekommt! Das bezieht sich übrigens auch auf die Specials! Wenn das kein Grund zum Feiern ist ...)

„Beitritt“

Ich habe in Eurer Zeitschrift, Ausgabe 12/91, die Computerclubanzeigen gelesen, und ich möchte gerne in den SBS Worldclub eintreten. Ich habe einen Atari 1040 STFM. Ich bitte um Antwort.
Sven Schrader

(Anm. d. Red.: Hier ist die Antwort. Jeder, der in irgendeinem Club eintreten möchte, möge sich doch an den wenden und nicht an uns, weil das einfach viel mehr Sinn macht, ok?)

„Fachwörter“

Da ich seit gut einem Jahr einen Amiga 500 besitze, hab' ich mir gedacht, muß auch eine Zeitschrift

BOMICO-NEWS

Wissen Sie, was paradox ist?

Paradox ist es, wenn der Sohn schon sehr viel früher da ist als der Vater, während der Opa schon lange auf beide wartet.

So geschehen bei der Sim-Familie für den Amiga!
Den „Opa“ **SimCity**¹ gibt es schon lange.
Den „Vater“ **SimEarth**² halten wir für Sie ab Juli bereit.

Für diesen verspäteten Erscheinungstermin bitten BOMICO und OCEAN um Ihr Verständnis.

Sie haben allerdings die Möglichkeit, diese **SimEarth**-lose Zeit auf dem Amiga adäquat zu überbrücken.

Wie?

Natürlich mit **SimAnt**, den lange erwarteten Nachfolger, oder war es der Vorgänger? – von **SimEarth**, der ab Ende März - zeitgleich für PC und Amiga - im Handel erhältlich sein wird.

Die SIM-Reihe auf dem Amiga -

SIMply the best!

by

¹ verfügbar für IBM-PC und kompatible, Atari ST, Amiga, C 64 und CDTV

² verfügbar für IBM-PC und kompatible, demnächst auch für WinDOS

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00^h

her, die mich über die neuesten Spiele auf dem Softwaremarkt informiert. Ich ging in einen Laden, wo es die oben genannten Zeitschriften gibt und hab' mir mal fünf verschiedene Exemplare gekauft, ausgewertet, und von dem besten ein Abo bestellt. Welche war das wohl??? Natürlich der Aktuelle Software Markt, kurz ASM. Diese Zeitschrift beinhaltet einfach alles, was ein Computerbesitzer wissen muß, von kleineren Mängeln abgesehen. Am besten finde ich das Feedback. Ich habe aber ein paar Fragen zu den Fachwörtern, die darin vorkommen.

1. Was sind Lamer und Loser?
2. Was ist eine Konvertierung?
3. Was ist ein Cracker?

Ich hoffe, daß Ihr meine Fragen beantwortet, sonst macht mir das Lesen des Feedbacks nur halb soviel Spaß.

Exorzist

(Anm. d. Red.: Bevor ich Dir diese Fragen beantworte: Du hast gut gewählt (schleim...), schreib' uns aber beim nächsten Mal bitte auch, was Du an Mängeln gefunden hast.)

1. Lamer und Loser sind Leute, die sich mit ihrem Rechner nicht auskennen, aber einen dicken Max markieren wollen, bzw. Leute, die weniger als sie selbst können fleißig beleidigen - Schlagwort: Überheblichkeit.

2. Eine Konvertierung ist die Umsetzung der Urversion eines Programmes auf einen anderen Rechner ('XXX indi' von Amiga auf Atari ST umgesetzt).

3. Ein Cracker ist ein böser, böser Verbrecher, der kopiergeschützte Software kopierbar macht und somit einer unerlaubten Vervielfältigung Vorschub leistet, wie es wohl Herr v. Gravenreuth ausgedrückt hätte.)

„... und nochmal“

Seit Anfang dieses Jahres (!!!) lese ich eure ASM. Mein erster Eindruck war: „Oh, super Teil, könnte man öfter kaufen. Und Stunden später war sie durchgelesen. Dann etwa drei Wochen später kaufte ich mir die ASM 2/92, und mich traf fast der Schlag. Ich legte nämlich beide Zeitschriften aufeinander und siehe da, Nummer 1/92 war und ist kleiner als 2/92. Um es genau zu sagen: die Ausgabe 1/92 enthält 4% mehr Informationen als die Ausgabe von 2/92. Also müßte die Ausgabe 2/92 ca. 30 Pfg. billiger sein, als die Ausgabe 1/92. Aber egal, Hauptsache Ihr macht weiter so in Sachen Spieltests und Poster. Ich hoffe, daß Ihr Euch von dem Geld, daß Ihr an dieser Ausgabe verdient habt, mal einen schönen Nachmittag bei Kaffee und Kuchen macht, damit ihr Euch auf eine einheitliche Länge einigen könnt.

(...)

Domimik Kioscha

(Anm. d. Red.: !\$N%€;? 4% mehr Informationen? Wo hast Du denn diese Zahl jetzt her; und warum 30 Pfg. billiger?)

„Feedback-Land“

Nachdem ich schon seit fast vier Jahren (4/88) dabei bin und schon einmal einen Brief an Euch geschrieben (aber nicht abgeschickt) habe, finde ich, daß es an der Zeit ist, auch mal meinen Kommentar abzulassen. Zuerst muß ich natürlich sagen, daß Ihr die beste Computerzeitschrift seid. Nun, nachdem wir das jetzt hinter uns haben, möchte ich erstmal ein paar Fragen an Uli, den weisen Herrscher über das Feedback-Land, stellen:

1. Wie lange hat mein neuer, frisch zu Weihnachten bekommenen Amiga 500 noch zu leben?

2. Lohnt sich der Kauf eines CDTV (wenn nicht, warum verlost ihr dann drei Stück)?

(...)

So, nun noch ein paar Bemerkungen:

Die jetzige Form der ASM ist die beste, die ich erlebt habe. Übersichtlicher, besseres Papier, mehr Secret Service, schön bunt (boh, wat viele schöne Bilda), etc. Nur der ASM-Hit für „Heimdall“ war ja wohl ein Versehen (kein bißchen Abwechslung, beschissene Steuerung...). Ich finde, Ihr könntet mal eine Special mit Komplettlösungen von älteren Spielen bringen. Bei mir kommt es nämlich öfters vor, daß ich, wenn ich die Lösung mal brauche, die ASM mit der Lösung verschwunden ist (geklaubt, ins Klo geschmissen...). Ok, nun geht hin in Frieden zu Eurem PC (...), verarbeitet diesen Text (...) und veröffentlicht ihn in der Raubtierfütterung Eurer ASM. Pater Kiki

(Anm. d. Red.: 1. Keine Angst, lang genug.)

2. Ist doch klar, Mann! Wir verlosen es, damit Ihr es Euch nicht kaufen müßt. Wir haben halt ein Herz für Leser!)

„Origin & Fragen“

Ich hab'n paar Fragen, die hoffentlich beantwortet werden können.

1. Wann wird Wing Commander 3 fertig sein (falls das Game überhaupt programmiert wird), und was wird es da Neues geben?

2. Wie ist denn die Grafik in Xenon 2 auf dem PC?

3. Wann kommt der Test zu Strike Commander (welche ASM)?

4. Wieso sind die Space-Rat-Comics wieder weiß? Macht sie doch wieder farbig (so sehen sie nämlich besser aus. Glaub ich zumindest).

5. In was für einer Sprache (C, Pascal...) wurde Wing Commander programmiert?

Der König der Alleswisser M.G.

(Anm. d. Red.: 1. Bis Wing Commander 3 ist es noch 'ne Weile hin, und wie man die Softwarefirmen kennt, verzögert es sich selbst dann noch ständig weiter. Das nächste halbe Jahr lang kannst Du Dich mit Sicherheit noch mit anderen Dingen befassen.)

2. Ganz brauchbar.

3. Wenn ich solche Dinge schon vorher wüßte, würde ich nicht hier sitzen und Antworten zu irgendwelchen Leserbriefen schreiben. Strike Commander wird getestet, sobald es denn in einer Testversion vorliegt.

4. Aus produktionstechnischen Gründen liegt das Feedback in einem s/w-Bogen - direkt gegenüber von den Kleinanzeigen. Aus diesem Grund können wir die Space-Rat-Strips im Feedback nicht farbig bringen.

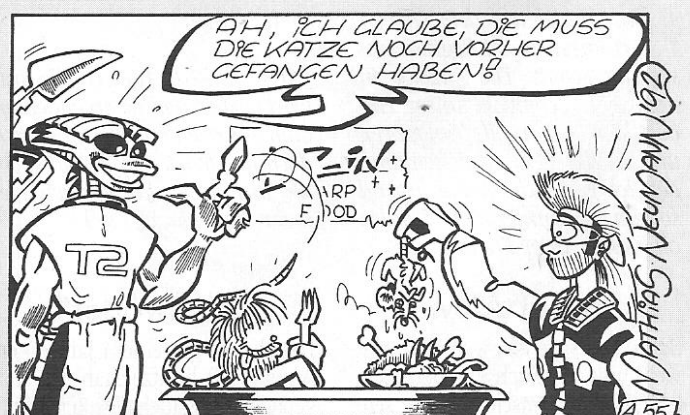
5. Man sollte meinen, daß es vielleicht Maschinensprache war.)

„Wie kriege ich...“

In Eurer Rubrik 'Underground' habt Ihr doch in der letzten Ausgabe von Demos für den ST berichtet. Da ich nun keine Beziehungen zur Szene habe und nicht weiß, wie ich an diese Demos herankommen kann, wende ich mich an Euch und hoffe, daß Ihr mir weiterhelfen könnt.

Vielleicht könntet Ihr ja die Demos in Euren ASM-Bazar aufnehmen, oder?

A. Hoffmann



(Anm. d. Red.: Diese Demos kann man mit Sicherheit bei diversen PD-/Sharewarehändlern beziehen. Wir denken derzeit darüber nach, ob wir vielleicht ein Demo-Pack mit den besten Demos für die jeweiligen Systeme anbieten sollten, sind uns aber noch nicht schlüssig.)

„PC-Ära“

Als erstes möchte ich Euch zur ASM beglückwünschen, die mir bis zur Ausgabe 12/91 recht gut gefallen hat. Allerdings habe ich so langsam das Gefühl, daß Ihr die PC-Ära eingeleitet habt. Drei von vier „Spielen des Monats“ gibt es vorerst nur auf PC. Aufgeregt hat mich auch der Amiga-Test „Knights of the Sky“ in der ASM 2/92. Da schreibt Ihr: „... , zumal es zu diesem Thema auf dem Amiga ja nur „Dings,“ (Name von der Redaktion geändert) gibt.“ Es kann sich dabei nur um Dings (Name von der Red. geändert) handeln. Als ich das las, ist mir die ASM fast aus der Hand gefallen, da auf meinem Amiga gerade Red Baron lief. Ein super 1. WK-Flugsimulator, bei dem man alles nur Erdenkliche einstellen kann, allerdings von Sierra wieder mal miserabel von PC auf Amiga umgesetzt. Bei Knights wurde auch etwas Wesentliches, was erstens unrealistisch ist und zweitens den Spielspaß hemmt, verschwiegen. Zum Abschluß eines Gegners benötigt man nur einen einzigen Treffer. Das gleiche gilt aber auch für das eigene Flugzeug. Im Rückblick hat mir im letzten Jahr die Jubiläumsausgabe 11/91 mit dem Artikel „Zeiten im Wandel“ gefallen. Abschließend wünsche ich Euch in meinem Sinne noch viel Erfolg mit der ASM und laßt bitte die Schreibfehler (die gewollten und die ungewollten) und nennt in Zukunft die beim Namen, oder hat Dynamix (Sierra) Euch gedroht, keine Werbung mehr in der ASM zu machen, wenn Ihr ihre Spiele mit Spielen von Cinemaware vergleicht?
Helmut Wendling

(Anm. d. Red.: Derzeit ist es so, daß Wirtschafts-, Strategie- und Simulationsspiele in Deutschland große Mode sind. Wenn ein solches Spiel in den USA entwickelt wird, erscheint es normalerweise zuerst für den PC. Wenn Du

diese beiden Dinge miteinander kombinierst, weißt Du, warum das man so ist.

Dings heißt Dings, weil es indi(-ver-)ziert und somit nicht namentlich zu nennen ist - von wegen Drohung und so, das sind eigentlich ganz nette Jungs.

Was wir vom toten Baron halten, dürftest Du inzwischen wissen. Ach ja, K.o.t.S.: Wie kommst Du darauf? Das stimmt ganz einfach nicht! Hast Du etwa eine nicht ganz originale Version?)

„Das ASMunser“

Heilige ASM, gesegnet seien Eure Titelbilder, wie in anderen Galaxien, so auch auf Erden; Unseres tägliches Brot gebt uns (wie gesagt) monatlich, und vergebt uns unsere Leserbriefe, wie auch wir vergeben Euren Redakteuren, denn Euer ist das nächste Jahr fünf, in Gegenwart, Amiga. Verfasser Gottseidank unbekannt

(Anm. d. Red.: Recht so!)

„Seele & daneben“

Tja, also, um's kurz zu machen: Folgende Zeilen beinhalten alles, was mir zum Thema ASM auf der Seele und daneben liegt. Mir ist eigentlich vollkommen egal, was für Bildchen Ihr auf Eure Postkarten peppt, aber in Ausgabe 2/92 steht auf der Postkarte mit dem Flugzeug, das aus einem Feuerball düst, ganz klein gedruckt, folgendes: „Motiv: Titel ASM 2/92 (!)“. Da sich Ausgabe 2/92 vor meinen Schielern befindet und ich keinen Farbtupfer von 'nem Flugzeug, das aus einem Feuerball düst erkennen kann, blicke ich zufällig auf Ausgabe 12/91 von Xxxxx Xxxx (die übrigens etwas übersichtlicher sind) und ich sehe (staun) ein Flugzeug, das aus einem Feuerball düst, als Frontcover. Aber HALT, Ihr denkt sicher, so ein Depp, wie kommt er auf die Idee, Ihr würdet Frontcovers stellen, als kleine Postkarten tarnen und so was unter die Leute bringen? Ihr habt Recht, ich Depp, wie konnte ich nur auf diese Idee

BOMICO-NEWS

Wieviele Textadventures aus dem Hause STARBYTE kennen Sie?
Na...?

Die Antwort ist ganz einfach: keines.

Denn jetzt bringt STARBYTE sein erstes Textadventure heraus. Es ist komplett in deutscher Sprache geschrieben, für alle populären Rechnersysteme verfügbar und heißt

SOUL CRYSTAL

Dafür müssen Sie nicht einmal Ihre Seele verkaufen. Es kostet nämlich nur ein Lächeln beim Verkäufer und lächerliche...

Fragen Sie doch Ihren Händler!
Wir müssen Ihnen doch nicht alles verraten!

Das Grauen hat einen großen Namen.

H. R. GIGER.

Der schweizer Surrealist ist der Schöpfer von so putzigen Geschöpfen wie ALIEN.

In seinen Welten liegen Grauen, Erotik und Wahnsinn dicht beieinander.

DARKSEED

heißt das Spiel, das auf seinen Welten basiert. Ein Spiel, das starke Nerven von Ihnen fordert. Ein Adventure, das Ihnen die Haare zu Berge stehen läßt.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00^h

kommen, wo doch die Lösung dieses überaus interessanten Falls eine Postkarte weiter steht: „Motiv: 'Strike Commander'!“ Ihr habt nur die zwei Motive vertauscht, oder Ihr habt nur das Kleingedruckte vertauscht, aber auf jeden Fall habt Ihr vertauscht (rüg, motz)! Und ich komme auf solch abwegige Gedanken. . . . Aber jetzt zu etwas Positiven:

- Xxxxx Xxxx testet „Monkey Island II“ ohne Sound und bekommt die gleiche Wertung wie Teil I, obwohl im Kommentar dazu steht, es schlug den Vorgänger um Längen. Ihr hingegen macht ein sauberes Preview (mit der gleichen Version, die Xxxxx Xxxx schon getestet und nicht gepreviewt hat), testet es dann eine Ausgabe später, et voilà, Megahit, alle Wertungen 11 und höher, sprich: besser als der Vorgänger. Wirklich spitze von Euch (so ein Preview soll ja auch mal gelobt werden).

- Xxxxx Xxxx gibt „Armour Alley“ (MS-DOS) 78% Wertung, und bei Euch ist's Flop des Monats. Ich weiß, manchmal gehen die Meinungen auseinander, aber so drastisch?

- Es ist nicht schlecht, wie Ihr Euer Frontcover gestaltet, aber so große Schriftzüge (2/92) verdecken meist die Sicht auf die herrlich gezeichneten Bilder.

- Zum Amiga 500: Wann muß ich ihn verschrotten, wie lange ungefähr hält er noch durch (schluchz)?

So, der Rest kann so bleiben von mir aus. Ansonsten, senkt den Preis! Um mindestens 11 1/4 Pfennig, sonst ersäuft sich meine Geldbörse (Das zieht ganz bestimmt nicht; ich weiß, ich weiß, das Umweltpapier, die vielen Redakteure, und so viel Drucker-schwärze und überhaupt und so-

wieso. . .).

Also dann, möge die Macht mit Euch sein!

Bacchachew, Chewbaccha's Sohn

(Anm. d. Red.: Bei der Sache mit dem Strike Commander-Cover hast leider Du den Knick in der Optik. Wenn Du die Karte mal rausnimmst und runddrehst, wirst Du sehen, daß alles in bester Ordnung ist - schließlich zerbreche ich mir mit jeder Ausgabe erneut den Kopf wie ich die Jungs & Mädels von der zuständigen Montage dazu kriege, das richtig einzubauen - und bisher hat es eigentlich fast immer geklappt.)

Uns ist es lieber, einen Test erst eine Ausgabe später, dafür aber in einer für uns und die Leserschaft akzeptablen Form zu bringen. Ein Spiel ohne Sound zu testen ist einfach nicht drin, weil gerade mit diesem viel steht und fällt. Was bringt es, einen Test zu haben, wenn das Spiel erst Monate später erscheint?

Armour Alley ist gräßlich. Ich hab's mir selbst angetan und versucht, dem Ding Spaß abzugewinnen. . . Ich hab' keinen Schimmer, wie man da auf solch eine Wertung kommen kann.

Die Covers finden sich ja regelmäßig auf einer der Postkarten wieder; auf Wunsch würden wir aber auch mal ein Poster machen - Ihr müßt es nur sagen! Das Cover ist dazu da, den Inhalt zu bewerben, und das geht leider anders nur mangelhaft.

Keine Angst, der Amiga macht's noch 'ne Weile.

Die Preissenkung. . . hmhhh. . . Nehmen wir mal an, jeder ASM-Leser, der jetzt eine ASM kauft, kauft sich ab sofort zwei ASMs, dann könnten wir über sowas reden. Im Abo ist sie übrigens we-

sentlich billiger, und da wir schon seit Ausgabe 3/92 einen schnelleren Vertrieb für das Ding haben (schon gewundert, liebe Abo-Kunden?), sind wirklich alle Vorteile auf Deiner Seite (Werbung!).)

„Kundenfang?“

Was ist nun damit? Die einen sagen, es kommt bald, die anderen sagen 'Ist ja gar nicht möglich' und einige Software Firmen bieten das Spiel sogar schon an (Ich hab's auch schon bestellt). Die Rede ist von Wing Commander für'n Amiga. Kommt's nun oder kommt's nun doch nicht?? Wenn ja, wann?? Und wenn nein, warum dürfen dann die Firmen das Teil anbieten (womöglich Kundenfang??)

(. . .)
Peter

(Anm. d. Red.: Angeblich (!) hat man nun doch endlich Programmierer gefunden, die in der Lage sein sollen, das Game auf den Amiga rüberzubringen. Selbst wenn es so wäre, ist eine Fertigstellung noch längst nicht in Sicht. Die Firmen, die das Produkt jetzt schon anbieten. . . haben wohl schlecht geträumt.)

„Wandel & Kriegspfad“

Ich bin schon seit '88 dabei, habe jedoch noch nicht im Feedback meinen Dampf abgelassen. Heut' hab ich mir Sie geholt. Und? Ihr habt es endgültig geschafft! Das Cover ist (nach der Niederlage 12/91) absolute Spitzenklasse, die Postkarten ultimativ (WC II-Wow!) und das Poster ist zum Poster geworden (zwar ein bißchen klein, aber was soll's). Nun frage

ich mich aber, wann habt Ihr Euren Punkt erreicht, wo Ihr sagt: „Ja, so soll sie aussehen!“ Ihr seid dauernd am ändern. Klar, wenn's was zum Verbessern gibt, nur drauf, aber (ich wiederhole mich) es muß doch wirklich mal ein Punkt kommen. . .

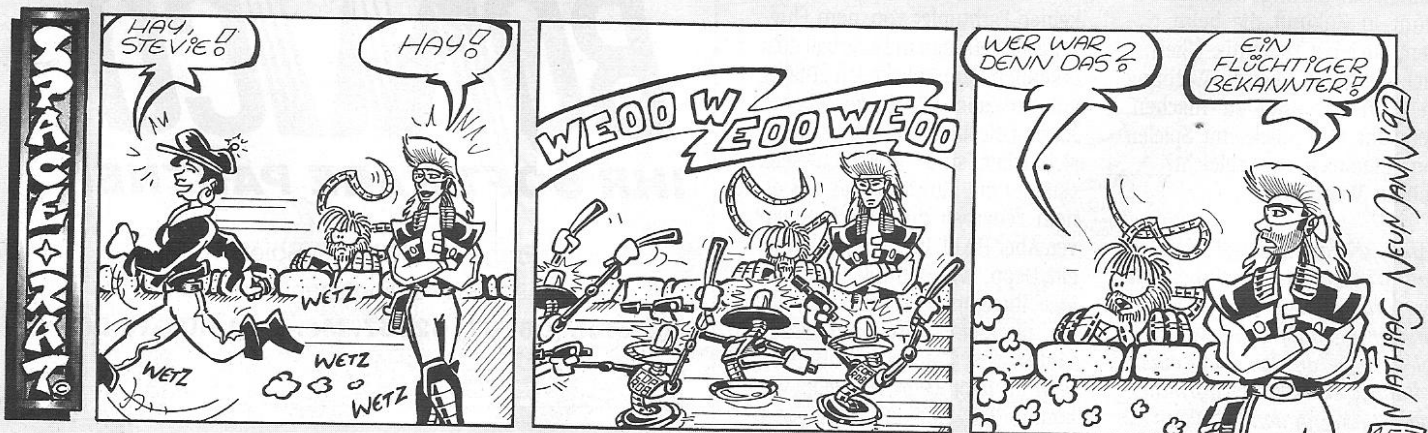
Habt Ihr's auch gemerkt? Das ASM-Siegel „Die Nr. 1“ is' weg! Und wer hat es? Es sind die Jungs von Eurem schärfsten Konkurrenten von Xxxxx Xxxx die Euch anscheinend überholt haben. Seit Ihr mit der PP auf dem Kriegspfad? Diese Zeitschrift wurde in Eurer ASM noch nicht einmal erwähnt! Nicht einmal im Feedback! Wie ist denn nun wirklich die Beziehung? Nun zu „Baron Ge-Schwulst“. Hierbei handelt es sich anscheinend um jemanden, der vergessen hat, die ASM aufzuschlagen! Zu welcher Kategorie das jeweilige Spiel gehört, ist doch fett draufgemalt, für diejenigen, die nicht lesen können!

- Feedback vergrößern? Damit die Tests verschwinden? Das hat das Feedback nicht nötig, weil sie in letzter Zeit an Größe gewonnen hat! Nach soviel Aufregung muß ich mir mal erst'n Kaffee reinziehen. Zum Abschluß noch einige Verbesserungsvorschläge und Appelle!

- Bitte werdet nicht zu bunt und kitschig wie die PP! Manche Briefe im FB sind genauso aufregend wie eine Nacht lang Pilze suchen.

- Uli? Uli, sag': Lebst du noch? Laß Dich mal im Vorwort wieder erblicken, laß sie doch lästern! Die sehen ja auch nicht besser aus. Pellegrino of C.C.T.B.

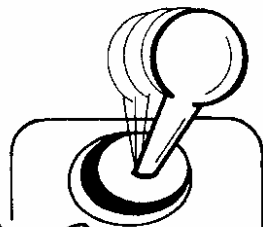
(Anm. d. Red.: Du hältst sie in Händen, die ASM der Zukunft - vorausgesetzt, sie gefällt Euch. Die 'Nr. 1' - ja, was glaubst Du, warum wir die ASM so auffpolie-



1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 69,—
 2 MB-Erweiterung für Amiga • 249,—
 2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—
 Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • 159,—
 Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95
 Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • 298,—
 Sound Blaster 2.0
 C /MS-Chips • 69,—

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware



	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk
A 320 Airbus /dt	99,00	V,mö	99,00	—
Advantage Tennis /dt	54,95	66,95	—	—
Amberstar /dt	V,mö	V,mö	—	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
Barbarian 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Bard's Tale Trilogy /dt	V,mö	89,95	—	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	44,95
Blues Brothers /dt	59,95	69,95	59,95	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Cadaver 2 — The Payoff /dt	39,95	—	39,95	—
Castles /dt *	69,95	79,95	—	—
Castles Data Disk /dt	—	37,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—	—
Chaos Engine /dt	V,mö	—	V,mö	—
Civilization	—	88,95	—	—
Conquistador /dt	74,95	74,95	74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	89,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Deuteros /dt	69,95	—	69,95	—
Die Kathedrale /dt	89,95	89,95	V,mö	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	74,95	—	—
F-15 Strike Eagle II /dt	79,95	79,95	79,95	—
Face Off /dt	54,95	—	54,95	—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—	—	—
Final Fight /dt	59,95	—	59,95	39,95
First Samurai /dt	66,95	—	66,95	—
Flight of the Intruder /dt	84,95	—	84,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	59,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—
Gunship 2000 /dt	—	84,95	—	—
Heimdall /dt	74,95	—	74,95	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	—
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	39,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
King's Quest 5 /dt	87,95	99,00	—	—
Knights of the Sky /dt	79,95	84,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	84,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	69,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	58,95	44,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Magic Pockets /dt	59,95	—	59,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
Mega lo Mania /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Microprose Golf /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Midwinter 2 /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Might & Magic 3 /dt	79,95	79,95	—	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk /dt	—	37,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Pit Fighter /dt	59,95	—	59,95	39,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness	V,mö	72,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	74,95	84,95	79,95	—
Rasender Reporter /dt	—	66,95	—	—
Realms /dt	72,95	72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2	—	74,95	—	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	79,95	94,95	79,95	—
Sorcerer's Appliance	—	89,95	—	—
Special Forces	V,mö	V,mö	V,mö	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Star Trek /dt	—	V,mö	—	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	72,95	72,95	72,95	44,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Oath /dt	59,95	—	—	39,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk /dt	32,95	32,95	32,95	—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	89,95	72,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Tip Off /dt	58,95	—	58,95	—
TV Sports Boxing /dt	—	89,95	—	—
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	72,95	59,95
Ultima 7 /dt *	—	89,95	—	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	64,95	—
Willy Beamish /dt	79,95	89,95	—	—
Wing Commander /dt	—	74,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1	—	37,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing Com. Special Operations	—	44,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack —	39,95	—	—	—
Winzer /dt	66,95	74,95	66,95	V,mö
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	44,95

MEGA HITS

Battle Isle /dt
69,— Amiga • 89,— IBM-PC

Eye of the Beholder 2
75,— IBM-PC

Formula One Grand Prix /dt 79,—
Amiga • IBM-PC • Atari ST

Bundesliga
Manager Professional /dt 69,—
Amiga & IBM-PC

Leander /dt 59,— Amiga

Lotus Turbo Challenge 2/dt 59,—
Amiga & Atari ST

Red Baron /dt 79,— Amiga
89,— IBM-PC

V,mö = Vorbestellung möglich

SO könnt Ihr gleich bestellen:
 Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben,
 oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
 Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM)
 oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck).
 Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.
 Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief
 unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

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

**Bachler — Computersoftware
 Postfach 1113 • Blücherstr. 2
 D—4290 Bocholt**

ren? Wir werden sie uns zurückholen, auch wenn es noch ein bißchen dauern sollte (Euphorie). Privat haben wir nix gegen die Jungs von der PP - schließlich kennt man sich ja von den Messen. Auf beruflicher Ebene ist das freilich nicht ganz so, aber das ist unabdingbar. Ärgerlich ist es natürlich schon, wenn wir in der PP z.B. eine Lösung sehen, die 1:1 aus einer ASM-Special übernommen wurde (PQ III). Was soll's, sie können nichts dafür.

Also, viel größer sollte das FB auch nach unserer Meinung nicht werden.

Bunt und kitschig? Gegen Farbe haben wir eigentlich nichts einzuwenden, aber Kitsch lassen wir außen vor.

Ja, Mann, ich lebe, und im FB-Vorwort bin ich doch ständig, wenn auch getarnt, zu finden. Oder wie darf ich das verstehen?)

„Nicht ein Feigling“

Eure Zeitschrift wird immer schlechter (peinlich! mies! unbrauchbar! Flop unter den Zeitungen. ...)! Warum?! Ganz einfach! Ich möchte Euch etwas sagen: Ich lese das Teil jetzt seit 10/91. In dieser Ausgabe waren es 164 Seiten. In der 11/91 195, 12/91 169, 1/92 180 und jetzt kommt der Hammer 2/91 164 Seiten!

(...)

Und dann für das Papier noch 7,50 DM verlangen. Eure Sonderangebote sind zwar ab und zu brauchbar, aber der Rest...

Der Spieleteil wird immer kleiner, dafür gibt's mehr Tips und Mist und Konsolen! Da kaufe ich mir doch lieber die Xxxxx Xxxx trotz der miesesten Bewertungen (bei ihren Spieltests) oder den Xxxxx-Xxxxx. Ja, ich nenne es beim Namen. Ich bin nicht ein Feigling, der

nur Xxxxx schreibt!!! Ich hasse das!!! Dann eure blöden Sprüche vorne und hinten von oben bis unten! Ihr wißt alles besser und habt zu jedem Brief eine scheiß-coole Beigabe! Ihr 7x-Gescheiten! Wißt ihr was: Ich wechsel' die Zeitung, weil ich einfach keinen Bock mehr habe! Jetzt mag ich mich aber nicht weiter ärgern! Ach ja: Schreibt bitte einen sau-coolen Spruch drunter!!!

Tobias Pölleth

(Anm. d. Red.: So, hier kommt erst mal Dein ganz persönlicher dummer Spruch: Du hast wohl zu tief in den Ofen geschaut! Gut, was? Hab' ich von einem Eumel, der nicht ganz Deiner Meinung ist. Nun, man kann es nicht jedem rechtmachen. Übrigens: Es sind nicht die ganzen Leute, die die Xxxxxxs schreiben, sondern ich, weil ich lieber ein paar Xxxxxs mache (und jeder weiß, was gemeint ist) als Leserbriefe umzuformulieren und so ihren Sinn zu verfremden.)

„Rechnung“

In Ihrer Zeitschrift 2/92 stellte ein gewisser „Pete the cruel“ (ich hoffe es ist nicht sein richtiger Name) verschiedene Fragen über den AMIGA 500+.

Ich halte Ihre Zeitschrift im allgemeinen für sehr informativ, was Sie allerdings hier antworteten, kommt mit Sicherheit in die „Flop Ten“. Zu den Fragen im einzelnen: 1. Wer außer Spielen auch noch anderes mit seinem Compi erledigen will, muß fast den Plus nehmen.

Rechnerisch:

Neues Betriebssystem 300 DM, neue Grafichips 300 DM, Zusatzplatte, um die neue Agnus ein-

bauen zu können 300 DM, Speichererweiterung 100 DM. Gesamt: 1000 DM.

Wenn man nun bedenkt, daß der Plus teilweise für weit unter 1000 DM bereits zu kaufen ist und nur etwa 100 DM bis 200 DM teurer als der „alte“ 500er ist, ist der neue Preis, auch wenn obengenannte Produkte vielleicht um einiges günstiger verkauft werden, mehr als nur günstig.

2 a) Das neue, super Betriebssystem AMIGA OS2.0.

b) ARREXX, eine neue Programmiersprache, mit der auch die Kommunikation zwischen verschiedenen Programmen ermöglicht ist.

c) ECS-Grafichips, die eine Auflösung bis zu 1280x512 Bildpunkte (+Overscan) ermöglichen, und bis 640x480 ohne Flimmern, mit 60Hz, bisher bekannte Modi werden natürlich auch unterstützt.

(...)

d) Natürlich der größere Speicher (1MB).

e) Moderne Fertigung, z.B. 4 MBit Speicher-Chips. Wer schon einmal mit dem neuen Betriebssystem gearbeitet hat, wird sich hüten, noch mal auf das alte zurückzukommen. (...) Ich bin begeistert!

3. Zum Teil in Frage 2 beantwortet:

Nachteile:

- etwas teuer

- Amiga-Basic fehlt (ein Nachteil?)

- nicht 100% kompatibel; dies gilt besonders für Hardwareerweiterungen: PC-Emulatoren und interne Speichererweiterungen laufen nur bedingt.

(...)

Manfred Tremmel

(Anm. d. Red.: Ich danke sehr für diese Aufklärung, nur glaube ich nicht, daß man jemanden, der

wie Pete nach unserer Einschätzung der Lage fragt, mit den technischen Daten der Pressemappe erschlagen sollte. Auch ist die oben aufgestellte Rechnung nicht besonders hilfreich, da es sich hier um Einzelpreise (!) handelt. Wie es nun letzten Endes mit der Kompatibilität aussieht - da scheiden sich die Geister; dazu aber noch mehr im Feedback.)

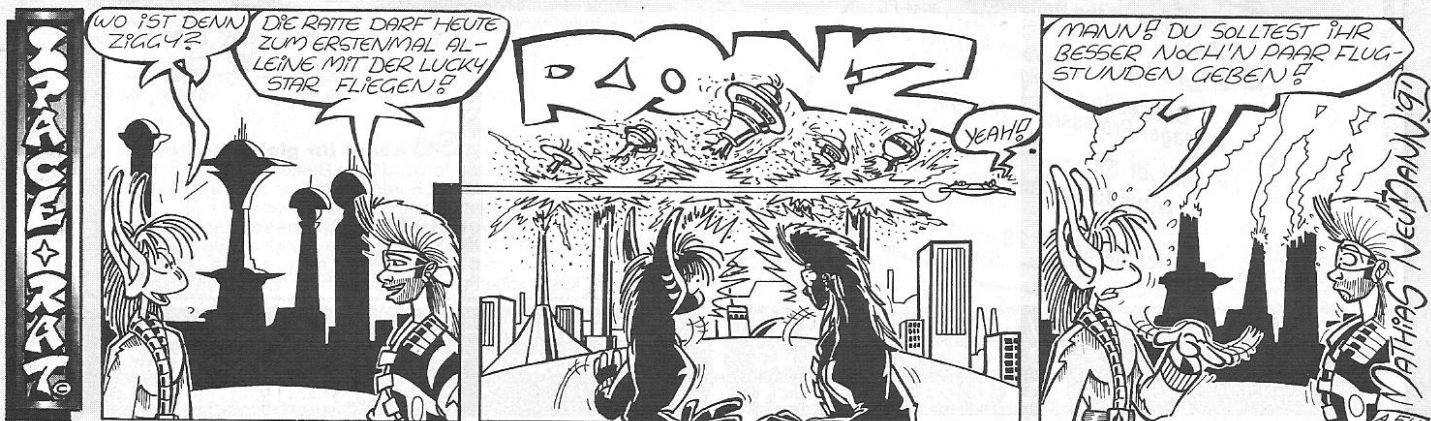
„Niveauloses“

Mir ist aufgefallen, daß der Inhalt Ihrer Rubrik Feedback (besonders die Anm. d. Red.) mehr oder weniger ins Niveaulose tendiert. Ich möchte nur zwei Beispiele anführen:

1. Art, lahmer Verrat, 2. Art, kein Bock auf nörgeln. Es ist eine Unverschämtheit, in einer Zeitung Ihrer Preislage derart unqualifizierte Anmerkungen zu Leserbriefen vorzufinden. Wenn sie diesen Stil weiter verfolgen werden, wird mich Ihre Zeitung nur noch sehr peripher tangieren. Meiner Meinung nach dürfte ein prädominierendes Periodikum Ihrer Art, einen solchen Schreibstil nicht nötig haben, und befindet sich weit unter eigenem Niveau, es bedarf nun keiner weiteren Kritik mehr, denn diese dürfte normalerweise genau so unangebracht sein, wie Ihre Anmerkungen.

Oliver Dittberner

(Anm. d. Red.: Wie schön, daß auch Studenten ASM lesen, oder wie darf ich mir sonst den konsequenzen Gebrauch explizit selektierter, zur subtilen Konfusion sämtlicher nicht DD-formatierter Individuen fübrender Vokabeln erklären? Vielleicht sollte wir Sie (Sie wollten es ja so!) für die Formulierung unserer Geschäftspost engagieren. Wir wünschen Ihnen noch einen schönen Tag!)



Hallo Leute, die Computer-Szene hat schon viele Dinge hervorgebracht. Die einen waren mehr, die anderen weniger vonnutzen, aber die beste Erfindung waren wohl die Szene-Mags, die heutzutage einfach dazugehören. Über genau diese werdet Ihr heute einiges erfahren.

Das ist Geschichte

Das erste sogenannte Disk-Mag erschien irgendwann im Jahre 1987 auf dem Amiga. Die Szene war noch relativ klein und größtenteils mit dem Cracken und Spreaden von Games beschäftigt. Demos hat damals kaum einer gecoded (außer Spreadpoint, Phenomena und noch ein paar anderen). Die damals recht aktive Crackergruppe Alphaflight schuf zu dieser Zeit das legendäre Crackerjournal, das sich übrigens bis heute gehalten hat.

Kurze Zeit später zogen einige Gruppen nach und veröffentlichten ihre eigenen Mags. So erschien Ende '87, Anfang '88 P.E.N.I.S., das von D.O.C. produziert wurde (bekannt durch einige coole Demos und Soundtracker-Cloves). Leider erschien es nicht allzu oft, verschwand nach zwei bis drei Ausgaben wieder in der Versenkung.

Einer der Macher bei P.E.N.I.S. war ein gewisser Irata, der nach dem Aus des D.O.C.-Mags einfach sein eigenes rausbrachte. Es hieß Criminal und kam, wie sollte es auch anders sein, von Red Sector.

Zu dieser Zeit tat sich dann auch auf dem 64er was. Dort hieß das erste Mag Sex 'n' Crime und kam von Genesis. Allerdings hatte es schnell den Ruf, nur Propaganda für die Gruppe selbst zu sein, da sie immer an der Spitze der Charts in dem eigenen Magazin stand. Etwas später verschwand Sex 'n' Crime von der Bildfläche und Propaganda (!) erschien (ebenfalls von Genesis). Zeitweise lief es unter dem Label Amok, und hat sich bis heute gehalten.

Zurück zum Amiga: Dort erblickte ein weiteres Mag von Red Sector das Licht der Welt. Es hieß News On Tour und lief einige Zeit parallel zu Crimi-

UNDERGROUND



Das Hack-Mag Menü



Die News sind mit das Wichtigste



Comas Mc-Disk weiß auch zu gefallen

nal. Irgendwann beschloß man, sich nur noch auf ein Disk-Mag zu konzentrieren, und Irata gab Criminal auf. 1990 kam für den 'Main-Editor' Sir Mighty die Zeit, der Szene den Rücken zuzukehren. Er verkaufte seinen Amiga und erstand stattdessen einen Drumcomputer. Da man mit solch einem Gerät kein Mag herstellen kann, starb News On Tour.

Wieder auf dem kleinen Commodore wurde Ende '89 Mamba von Illusion (später Enigma) aus der Taufe gehoben. Es hat sich übrigens bis heute gehalten und führt die Charts mehr oder weniger konstant an. Weitere folgten kurz darauf. Namen wie Bild-Zeitung von X-Ray und Shock von Censor Design dürften ja jedem C64-Freak ein Begriff sein.

Auf dem Amiga gab es Anfang 1990 einen wahren Disk-Mag-Boom. Innerhalb von drei bis vier Monaten erschienen die ersten Ausgaben der heute wohl am bedeutendsten Mags. Aus schweizer Landen, von der Gruppe Brainstorm, kam die erste Ausgabe von Zine, D-Tect brachten ihr Hack-Mag raus und JPN und Konsorten von Level 4 schmissen D.I.S.C. unter die Leute. Alle drei Mags bestehen natürlich noch heute, nur D.I.S.C. liegt zur Zeit leider auf Halde.

Letztes Jahr kamen noch Ice von Cytax und Mc-Disk von Coma dazu, die von ihren alteingesessenen Kollegen viel gelernt und sich in kurzer Zeit etabliert hatten.

Um die Geschichte abzurunden, seien noch die Eurocharts erwähnt, die bis vor kurzem von den Crusaders rauskamen und im eigentlichen Sinne

ZINE



Das „Zine“-Loader-Bild

Diskmag sind, sondern nur Charts beinhalten.

Außer den Mags auf Diskette kamen auch ein paar auf Papier raus. Die zwei bedeutendsten sind wohl Stolen Data von DGS (Dazu gibt es auch ein Disketten-Äquivalent, das aber nur noch unregelmäßig erscheint.) und Bad, das von Daryl von SIP/TRSI quasi im Alleingang auf einer NeXT Workstation hergestellt wird.

Zum Inhalt

Im Vergleich zu den alten Ausgaben fällt auf, daß die heutigen Mags (zumindest auf dem Amiga) weitaus professioneller aufgezogen werden. Neben den puren Computertemen bestehen bei den meisten feste Rubriken, die über Film, Musik, Bücher, Leben, Liebe und den ganzen Rest berichten, und in denen hemmungslos über diese Themen philosophiert wird. Außerdem fällt der hohe Bedienungskomfort auf. Alle oben genannten Mags haben ein leicht zu bedienendes und übersichtliches Menu, meist einen ansprechenden Sound und gute Grafik im Mag selbst und dem Intro davor.

Die 'News' und 'Advertisements' sind auch in jedem Mag zu finden, nebst Interviews mit Szene-Persönlichkeiten, Witzen und Unterhaltung. Damit es keine Verständigungsprobleme gibt, werden fast alle Artikel in Englisch geschrieben, nur ICE hat eine deutsch-englische Rubrik.

Das war's fürs erste. Natürlich hat dieser Bericht keinen Anspruch auf Vollständigkeit - wenn Ihr meckern wollt, nur zu.

Thank you for Support an: Hi-Lite of SIP/TRSI (Amiga), Major Tom of Success (C64).

L8er, yours Lars

Zine glänzt mit dem Forum...

... und „netten“ Fotos

SPIELKONSOLEN-KONSOLENSPIELE

Table with 4 columns: SEGA MEGADRIVE, SEGA GAME GEAR, NINTENDO GAME BOY, COMMODORE CDTV. Lists various games and their prices.

Achten Sie auf die günstige Auswahl in den Rubriken „Sonderangebote“ und „Man spricht Deutsch!“ (kein Schreibfehler)

Table with 2 columns: ZUBEHÖR, PC-Soundkarten. Lists hardware items like monitors, speakers, and sound cards with prices.

Table with 2 columns: PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC. Lists software titles like King of Louis, F-16, and various utilities.

Table with 2 columns: PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA. Lists software titles like SFS (Strategie), AMIGAS, and various utilities.

Table with 2 columns: SONDERANGEBOTE. Lists special offers for software like Arjuna Rangers, Arjuna Rangers 2, and other titles.

Advertisement for 'BOARD/MAGAZINE NEWS' featuring 'INDEX' and 'Reading Time: 0:03:31'.

News, News, News...

Advertisement for 'ICE' magazine, 'EDITORIAL I.C.E., ISSUE 7'.

... auch im ICE

Advertisement for 'ZINE' magazine, 'ZINE ISSUE 11'.

Zine glänzt mit dem Forum...

Advertisement for 'CONSIDERS' magazine, 'CONSIDERS'.

... und „netten“ Fotos

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die allen Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

A	(je 25,-)	L	(je 15,-)	P	(je 15,-)
20.000 Meter unter dem Meer	A	Future Wars	L	P	Power The
688 Arab Submarine	A	F-14 Tomcat	A	P	Personal Nightmare
Ace 2	A	F-15 Strike Eagle 2	A	P	Platonic 3
Ad Lib Soundkarte	A	Goldgräber's Domain	L	P	Phantasy Star (SEGA Masters)
Adventure Of Link (Zelda 2)	P	Goth	A	P	Phantasy Star 2 (SEGA HL)
Ambrose Ranger	A	Getaway Savage Frontier	P	A	Platons
Alternate Reality The City	P	Germany 1985	A	P	Police Quest 1
Alternate Reality The Dungeon	L	Gernsberg	L	P	Police Quest 2
Bad Blood	L	Gold Rush	L	P	Pool Of Rancore
Balance Of Power 1990 Edition	L	Guild Of Thieves	L	P	Pool Of Rancore Adv. Journal
Bone Of The Cosmic Forge	A	Gundip	A	P	Pools Of Darkness
Bar's Tale 1 The	P	Heart Of China	L	P	Populus
Bar's Tale 2 The	L	Helloween	L	P	Parts Of Coll
Bar's Tale 3 The	L	Hero's Quest	L	P	Powerman
Beitellion Commander	L	Hillstar	L	P	President Is Missing The
Bette Of Antetrom	A	Holiday Maker	L	P	Price Of Persia
Battlehawks 1942	A	Imperium Galacticum	L	P	Project Firestorm
Battles Of Napoleon	A	Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	Project Stealth Fighter (C 64)
Battlech	L	Insector X	L	P	Quest For Glory 2
Bismark	A	It Came From The Desert	L	P	Question 2
Black Cauldron The	L	Jet	L	P	Railroad Tycoon
Bloodwych	L	Jonas In The Fast Lane	A	P	Reach For The Stars
Bubble Ghost	L	Kangyogrupp	L	P	Red Baron
Buck Rogers	L	Keel The Thief	L	P	Red Lightning
Cadaver	L	King Arthur	L	P	Red Storm Rising
Carrier Command	L	Kingdoms Of England	L	P	Renegade Legion Interactive
Champions Of Krym	L	King's Quest 1	L	P	Rings Of Medusa
CHAOS Strikes Back	L	King's Quest 2	L	P	Rise Of The Dragon
Chrono Quest	L	King's Quest 3	L	P	Reactor 2000
Chrono Quest 2	L	King's Quest 4	L	P	Robot
Code Name: Ice Man	L	King's Quest 5	L	P	Rommel
Colonel's Bequest	L	Knights Of Legend	L	P	Russia
Conquests Of Camelot The	L	Kult	L	P	
					Save Empire The
					Secret Of Monkey Island
					Secret Weapons Luftwaffe
					Secret Of Monkey Island 2
					Sacred Of The Silver Bonds
					Seminal The (Griefed)
					Seminal Wild 1 Paragraphs
					Six Weeks From Space
					Shadowgate
					Shogun
					Soko Bos (SEGA Megadrive)
					Sorcerer
					Sound Blaster (alle Versionen)
					Space Ace
					Space Quest 1
					Space Quest 2
					Space Quest 3
					Space Quest 4
					Space Rogue
					Spellcasting 101
					Spirit Of Adventure
					Stardust
					Star Flight 1
					Star Flight 2
					Star Trek 1
					Star Trek 2
					Stratagem 1
					Stratagem 2
					Stunt Thief
					Stellar Crusade
					Storm Across Europe
					Sub Battle Simulator
					Sword Of Angon
					Sword Of Vermillion (SEGA)
					Tangled Tales
					Tetris
					Thunder Board Soundkarte
					Times Of Lore
					Transworld
					Ultima 1
					Ultima 2
					Ultima 3
					Ultima 4
					Ultima 5
					Ultima 6
					Ultima 7
					Ultima 8
					Ultima 9
					Ultima 10
					Up Perspective
					War In The South Pacific
					War Of The Lance
					Warship
					Wasteland
					Wasteland Paragraphs
					Win Comm. + Secr. Miss.
					Wingzer
					World Cup Soccer (SEGA)
					Zack McKracken
					Zork 1
					Zork 2

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

WING COMMANDER
incl. SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC 169,00

EYE OF THE BEHOLDER
Amiga 84,90
IBM PC 84,90

SECRET OF MONKEY ISLAND 2
Amiga 79,90
IBM PC 89,90
komplett deutsch

Programm	Amiga	IBM-PC
4. SECRET OF MONKEY ISLAND 74,90	74,90	89,90
5. WING COMMANDER 2	89,90	89,90
6. CIVILISATION	89,90	89,90
7. LEMMINGS 69,90	69,90	89,90
8. BUNDESLIGAMANAG. Prof	79,90	79,90
9. RAILROAD TYCOON	84,90	84,90
10. EYE OF THE BEHOLDER 2	84,90	84,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,-, pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heißer Tip! Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

SIERRA-Megapacks

Programm	Amiga	IBM-PC
• Code Name: Ice Man	104,90	104,90
• Colonel's Bequest	104,90	104,90
• Conquests Of Camelot The	104,90	104,90
• Champions Of Krym	94,90	94,90
• Chrono Quest 1	94,90	94,90
• King's Quest 1	94,90	94,90
• King's Quest 2	94,90	94,90
• King's Quest 3	94,90	94,90
• King's Quest 4	94,90	94,90
• King's Quest 5	94,90	94,90
• Knights Of Legend	94,90	94,90
• Kult	94,90	94,90
• Mad Max: The Road Warrior	94,90	94,90
• Mad Max: Beyond Thunderdome	94,90	94,90
• Mad Max: The Guns Of Boom	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Hell	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 2	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 3	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 4	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 5	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 6	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 7	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 8	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 9	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 10	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 11	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 12	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 13	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 14	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 15	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 16	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 17	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 18	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 19	94,90	94,90
• Mad Max: The Road To Nowhere 20	94,90	94,90

INTERNATIONALER SOFTWARE-MARKT

Programm	Amiga	IBM-PC
• Ace 2	79,90	79,90
• Ace 3	79,90	79,90
• Ace 4	79,90	79,90
• Ace 5	79,90	79,90
• Ace 6	79,90	79,90
• Ace 7	79,90	79,90
• Ace 8	79,90	79,90
• Ace 9	79,90	79,90
• Ace 10	79,90	79,90
• Ace 11	79,90	79,90
• Ace 12	79,90	79,90
• Ace 13	79,90	79,90
• Ace 14	79,90	79,90
• Ace 15	79,90	79,90
• Ace 16	79,90	79,90
• Ace 17	79,90	79,90
• Ace 18	79,90	79,90
• Ace 19	79,90	79,90
• Ace 20	79,90	79,90

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

Alle Angebote solange der Vorrat reicht!

FRANK HEIDAK

neue Bestelladresse
Bürgerstraße 8 - 10,
5000 Köln 1

neue Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

Ladenlokal „CRAZY STORE“
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Auftraggeber Name: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefon: _____
Computer: _____ Kred. Karten - Firma: _____ Verfall: _____
Kunden-Nr.: _____ Karten-Nr.: _____

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

PINBALL MANIA

PINBALL DREAMS

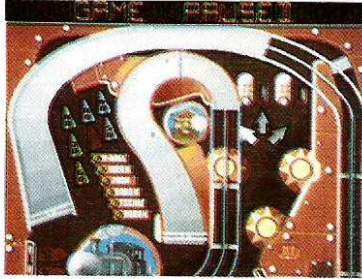
System: Amiga, geplant für: - empf. VK-Preis ca. 80 Mark, Hersteller: 21st Century Entertainment, England, Muster von: United Software, 4835 Rietberg.

Flippersimulationen gab es wohl schon einige auf dem Amiga, manche waren besser, die anderen schlechter, aber allen gemeinsam war, daß ganz einfach die Atmosphäre des realen Flippers nicht rüberkam. Ein junges Entwicklerteam namens Digital Illusions (Hinter dem sich übrigens Mitglieder der renomierten Demo-Gruppe 'Silents' verbergen.) hat sich nun daran gemacht, endlich mal eine vernünftige Pinball-Simulation zu schaffen. Das Teil bekam den wohlklingenden Namen Pinball Dreams und wurde vom englischen Softwarehaus 21st Century Entertainment rausgebracht.

Das Spiel wurden vier verschiedene Tables mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden eingebaut, auf denen man mit bis zu acht Spielern die Kugel rollen lassen kann. Der erste heißt 'Ignition' und stellt ein Weltraum-szenario und gleichzeitig auch die leichteste Spielstufe dar. Darauf bekommen wir es mit einem Wild-West- Flipper namens 'Steel Wheel' und der 'Beat-Box' zu tun. Den krönenden Abschluß bildet 'Nightmare', der, wie der Name



Auf einen Blick



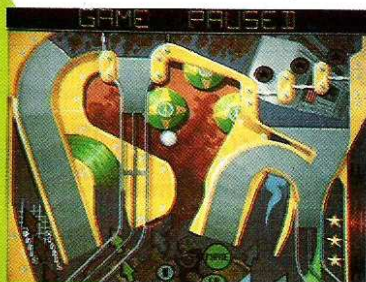
Rampen, ...



... Targets, ...



... Bumper, ...



... alles da!

schon sagt, etwas gruselig angehaucht ist und gleichzeitig der schwierigste aller vier Tables ist.

Allen vier gemeinsam sind die sehr gut zum Thema passende Musik und die Spielgeräusche, die beim 'Gamen' erst für Stimmung sorgen. Weiterhin haben die Grafiker durch geschickten Einsatz von Schattenwürfen und Lichtreflexen eine gewisse Tiefe in den Screen gezaubert. Ausschlaggebend für die recht hohe Realitätsnähe ist allerdings die Art und Weise, in der sich die Kugel auf dem Spielfeld bewegt. Man könnte meinen, sie kommt einem gleich aus dem Monitor gekullert.

Achim meint:

Wenngleich ich mich vom Sound nicht gar so anstecken ließ wie Lars, muß ich gestehen, daß mit Pinball Dreams ein wirklich ordentlicher Flipper entstanden ist, der seine Reize hat. Besonders interessant ist übrigens der 'Nightmare'-Flipper, der dem Spielhallenrenner Terminator 2 nahezu 1:1 nachempfunden wurde!

»GUT«

Zum Spielablauf ist nicht mehr viel zu sagen, wer schon mal am Flipper gespielt hat, kennt ihn. Für alle, die noch nie ... ähem, lassen wir das! Es gibt die altbekannten Bumper, Targets, Rampen und, damit es nicht zu schwer fällt den Ball im Spielfeld zu halten, Flipperfingert (!). Selbst eine Möglichkeit zum Tiltten wurde eingebaut, und nur der Multiballmodus fehlt (leider). Das hat aber wohl eher technische Gründe; wahrscheinlich wäre der Rechner zu oft in die Knie gegangen. Natürlich fehlt auch die allseits beliebte Extra-Spiel Verlosung, aber die hätte ja eh wenig Sinn.

Das Wort zum Sonntag: Für alle, die gern Flippert und auch einen Amiga haben, ist dieses Spiel eine lohnende Anschaffung, amen.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Aufstand in der Unterwelt

ROUND THE BEND

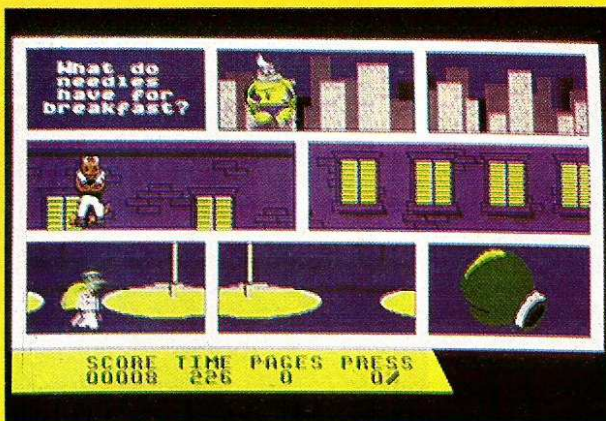
System: Amiga, geplant für: C-64 (Disk & Cass.), empf. VK-Preis: 89,95 (Amiga), 49,95 (C-64), Hersteller: Zeppelin, England, Muster von: Hersteller

Soviel Dusseligkeit gehört bestraft! Kurz vor Fertigstellung des monatlichen Comic-Heftes jagt Doc Croc aus Unachtsamkeit seine Druckmaschine in die Luft. Jetzt darf er zusammen mit seinen drei rattigen Freunden nicht nur deren Einzelteile wieder zusammensammeln, sondern muß auch noch die Heftseiten mit den Schlußpunkten wiederfinden.

Quer durch die Kanalisation der Stadt führen die Schauplätze des Hüpf- und Sammelspielchens – das an sich bedingt schon eine gewisse Monotonie, was die Grafik anbelangt. Auch das Gameplay reißt nicht unbedingt vom Hocker.

Man sucht sich halt einen der vier Typen aus, rennt und springt damit über Mauern, Steine, über Plattformen und durch allerlei Gänge. Findet man einen der gesuchten Gegenstände (die sich in jedem Spiel wieder an denselben Stellen befinden), muß man testen, ob es etwas ist, was den gerade aktiven Charakter interessiert. Hat man Glück, kämpft man sich erst einmal durch die Bilder der Seite durch und rennt dann auf schnellstem Wege zurück in die Druckerei. Hat man Pech, weigert sich der jeweilige Held strikt, auch nur einen Handschlag zu tun. Also wird weiter gesucht.

Den drei Ratten und ihrem grün-schuppigen Chef stehen vier Ausgänge zur Verfügung, die aus der Druckerei in die Tiefen des Abwasser-Röhren-Systems führen (zum Glück gibt's noch keine Smell-Erweiterungen...). Jede Berührung mit herumkullernden Coladosen, hüpfenden Gnommen, reichlich unsicher durch die Kanäle düsenden Vögeln (was machen die da unten?) und natürlich dem Wasser samt Haien versetzt den Spielcharakter wieder postwendend zurück in die Drucke-



Vorsicht, Fattie

Auf der Suche nach den Strip



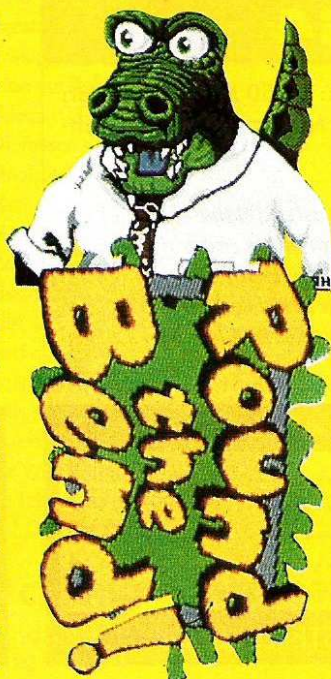
rei. Das an sich wäre nicht so schlimm, säße nicht der Drucktermin, sprich: das Zeitlimit dem Spieler böse im Nacken. Und so hüpf man denn mehr oder minder fröhlich durch immer gleiche Szenarien und versucht, unbeschadet mit einem Beutestück zurückzukehren, was das Zeitlimit, aber nicht unbedingt den Spielspaß aufstockt. Zeppelin hat sich nach ein paar sehr netten Programmen mit Round the Bend wahrlich keinen Hit geleistet. ■

aba

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	5

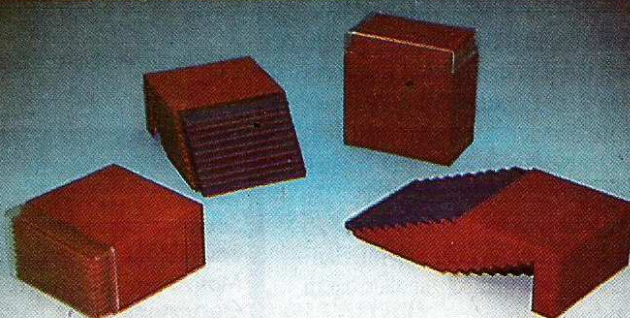
»MANGELHAFT«



RUBIK

hätte seine Freude 'dran.
Ihr auch!

SUPER Disk-Quader für 10 Disks
nur 9,90 DM
inkl. 10 3,5" Disks
nur 24,95 DM



Für Disk-Quader bitte Bestellkarte benutzen.

Tschernobyl ...

Im Mai des Jahres 2001 kommt es zu einem folgenschweren Unfall in einem Kernkraftwerk auf Koala Island. Der Meltdown war so stark, daß die ganze GUS und Finland evakuiert werden mußten. In der Hektik vergaß man aber ganz die Kernwaffen

...



Vorsicht vor der Feuersäule



die Knarre zücken, abdrücken, und die Kreaturen reichen den Löffel. Oder auch nicht, denn einige von ihnen sind nicht mit einem einzigen Schuß umzuliegen. Man muß manchmal schon einige Treffer landen, bevor sich unser Gegenüber mit einer Staubwolke verabschiedet.

Die technische Seite: Das Beste zuerst, sprich den wahnsinnig guten Sound.

Komponiert und umgesetzt von Charles Deenen von den Maniacs of Noise (Sagt schon alles, oder?). Die Grafik ist auch nicht übel.

RUBICON

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: 21st Century Entertainment, England
Muster von: United Software, 4835 Rietberg 2.

Diese wurden auch im Kraftwerk gelagert, und man befürchtete, daß irgendwann die gräßlich mutierten Lebewesen, die sich in dem verseuchten Gebiet breit gemacht hatten, auf die Idee kommen könnten, sie anzuwenden. Jemand mußte also raus, sich zum Reaktor vorarbeiten und Sie Sprengköpfe entschärfen.

Rambo in der Zukunft

Genau das ist unsere Aufgabe bei Rubicon, dem neuen Action-Spiel des Hauses 21st Century Entertainment. Mit einer Single-Shot-Knarre und einigen Extrawaffen ausgestattet, ziehen wir in das kontaminierte Gebiet. Die Aliens scheinen aber schon Lunte zu riechen, denn sie wehren sich mit Händen und Füßen und setzen alles daran uns aufzuhalten.

Für unseren Recken ist das natürlich kein (allzu großes) Problem. Einfach

... & die Folgen

C-64

System: C64, empf. VK-Preis: ca. 50 Mark, Hersteller: 21st Century Entertainment, Muster von: United Software, 4835 Rietberg 2.

Für Commodores 'Brotkasten' ist das Game eigentlich gar nicht schlecht. Die Grafik ist zwar etwas einfarbig, aber die Kiste schmiert zumindest nicht ab, wenn ein paar Sprites mehr auf dem Screen sind. Dafür ist die Version im Vergleich um einiges einfacher zu spielen. Alles in Allem kein schlechtes Spiel.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Urvieh, oder was?!

Schön gezeichnet und normalerweise recht flott im Scrolling. Allerdings ist der Screen teilweise dermaßen überladen, daß die Kiste einfach in die Knie gehen muß. Das kommt aber nicht allzu oft vor. Einzig das etwas zu einfache Spielprinzip nagt an dem anfangs guten Eindruck und läßt die Wertung wieder auf Mittelklasse rutschen.

Lars Rückert

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

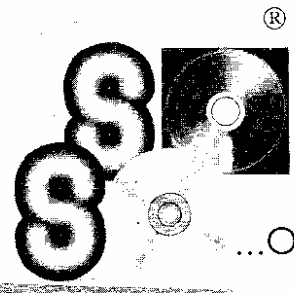
Grafik	9
Sound	11
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB, weiterhin 222,-

Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM 179,-

Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff 299,-

Adlib-compatible-Soundkarte nur 129,-



GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I" für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neuste Gate-Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

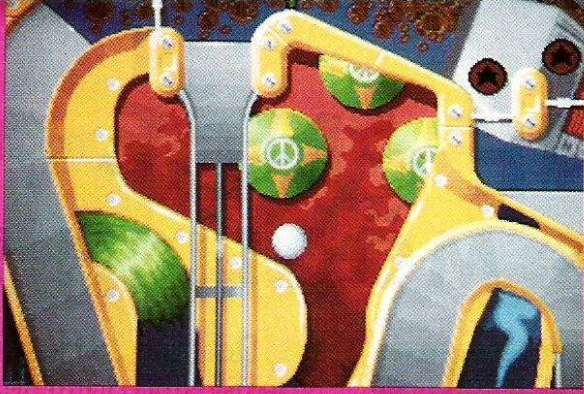
nur 399,- DM

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

- O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
- O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
- O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
- W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633
- O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,
- W-3100 Celle, im Kreisel 16, Telefon auf Anfrage
- W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231
- O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
- W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187
- W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556
- W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084
- W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
- W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage
- W-4300 Essen I, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629
- W-4330 Mülheim, Delle 47, Telefon auf Anfrage
- W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage
- W-4400 Münster, Ferdinandsstr. 8,
- W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage
- W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809
- W-4630 Bochum, Herner Str. 383, Telefon auf Anfrage
- W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643
- W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033
- W-5000 Köln 1, Von-Verth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806
- W-5400 Koblenz, Markenbildchenweg 24, Tel.: 0261/31848
- W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532
- W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118
- W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753
- W-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz 2, Tel.: 02351/21900
- W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
- W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665
- W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771
- W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142
- W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092
- W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
- O-7050 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Telefon auf Anfrage
- W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360
- W-8000 München, Ringseisstr. 8, Tel.: 089/531764
- W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh. Possenhofen, Tel.: 08157/4088
- W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744
- W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
- W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762
- CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str. 21, Telefon auf Anfrage

Achtung - Jetzt neu und noch mehr Leistung!

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006 Fax 0211/4911084
*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!



He's a Pinball-Wizard...

... und Ihr könnt deswegen gewinnen!

United Software läßt zur Feier von „Pinball Dreams“ was springen:

1. 500 Markstücke
(für „echte“ Flipperfreunde)

2.-20. je 1 Pinball Dreams
(Amiga)

Ihr müßt uns lediglich die folgende Frage richtig beantworten:
Von welcher Gruppe ist der Flipper-Song „He's a Pinball Wizard“?

- A** The Doors **C** The Dubliners
B The Who **D** The The

Die richtige Antwort schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

ASM
Pinball Dreams
Postfach 870
3440 Eschwege

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 1. April 1992.



Action

DYNABLASTER (Amiga)

Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Hudson Soft, Hamburg, Muster von: Hersteller

Nach der PC Engine wird nun auch der Amiga mit Dynablaste (bzw. Bomberman beglückt. Mit bis zu fünf Bombenlegern (Vier-Spieler-Adapter ist im Preis inbegriffen, der fünfte per Tastatur) geht es ins Spielfeld, wo man sich gegenseitig zu zerstäuben versucht. Gewonnen hat der, der übrig bleibt (logisch, oder?). Spielt man nur allein (was weniger lustig ist), geht es hauptsächlich darum, alle Aliens zu sprengen und dann den Ausgang zu suchen, der unter einem der sprengbaren Steine verborgen ist. Nebenbei liegen auch noch einige Bonusgegenstände rum, die unsere Bomben kräftiger machen, uns mehrere Sprengsätze hintereinander legen lassen und ähnliches.

Insgesamt ist Dynablaste ein gelungenes Spiel, besonders mit vier Leuten kommt Laune auf, aber auch allein langt's zum Zeitvertreib.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	(allein 8) 11
Gesamtnote	9

»GUT«

FIRST SAMURAI (Atari ST)

empf. VK-Preis ca. 80 Mark, Hersteller: Vivid Image, England, Muster von: Compy - Shop GmbH, 4600 Dortmund 1

Das Spiel um den einsamen Rächer aus der Vergangenheit, kurz First Samurai, wurde von Vivid Image nun auch auf den ST umgesetzt.

Das Spielprinzip und auch der Ablauf der ganzen Geschichte hat sich zur Amiga-Version natürlich nicht geändert (Test: ASM 1/92!).

Bei der technischen Seite sieht es schon ganz anders aus. Das Scrolling ist teilweise ganz schön am Ruckeln, und die Grafiken sind nicht mehr ganz so farbenfroh. Am meisten vermißt man allerdings die Soundeffekte, die dem Game auf dem Amiga die gewisse 'Würze' gegeben haben. Auf dem ST sind mal wieder nur die typischen Chip-Knarz-Blieb-Effekte zu vernehmen. Daher rühren auch die Einbußen bei der Gesamtwertung.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SHADOWLANDS™

Shadowlands - eine vollkommen neue und einmalige Rollenspielerfahrung! Die Geschichte basiert auf uralten Legenden. Darin heißt es, daß ein Kriegerprinz, der auf dem Schlachtfeld der Shadowlands sein Leben lassen mußte, wieder erwachte und voll Wunder feststellte, daß sein Geist weiterlebte. Er besaß nun auch die Macht, die Gedanken und Handlungen seiner Untertanen zu beeinflussen. Um sich zu rächen, hat er sich vier treue, tapfere Abenteurer ausgewählt, die er nun auf einer Reise der Entdeckung und Vergeltung zurück in die Shadowlands führt.

- Das revolutionäre neue Photoscape™ - Beleuchtungssystem wirft atmosphärisches Licht und Schatten auf die Spielwelt.

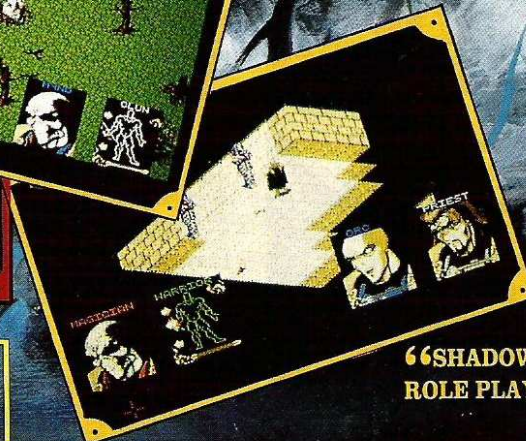
- Kämpfe mit einer Vielfalt an Waffen und Zaubersprüchen gegen Horden grotesker, intelligenter und tödlicher Gegner.

- Eine Menge hinterhältiger Fallen und verwirrender Rätsel stellen Deine Fähigkeiten, Intelligenz und Geschicklichkeit auf die äußerste Probe.

- Die definierbaren Characters können sowohl einzeln als auch in Gruppen gesteuert werden.

- Im Spiel stehen Dir zahlreiche Hinweise zur Verfügung - aber natürlich nicht umsonst! Das benutzerfreundliche, mausgetriebene Steuerungssystem öffnet dem Spieler die Türen zu einer gigantischen, merkwürdigen und fantastischen Spielwelt. Es ist zwar eine enorme Herausforderung, doch Du bist ihr sicher gewachsen!

Ob Experte oder Neuling auf diesem Gebiet, Shadowlands ist die Rollenspielerfahrung, auf die Du schon lange gewartet hast!



Erhältlich auf:

Amiga, Atari ST & IBM PC.

Software, Artwork, Instructions and Packaging

© 1992 Domark Group Ltd.

Published by Domark Software Ltd, Ferry House,
51-57 Lacey Road, London SW15 1PR

Amiga Screenshots.



I've got no hesitation in awarding Shadowlands our highest accolade:-

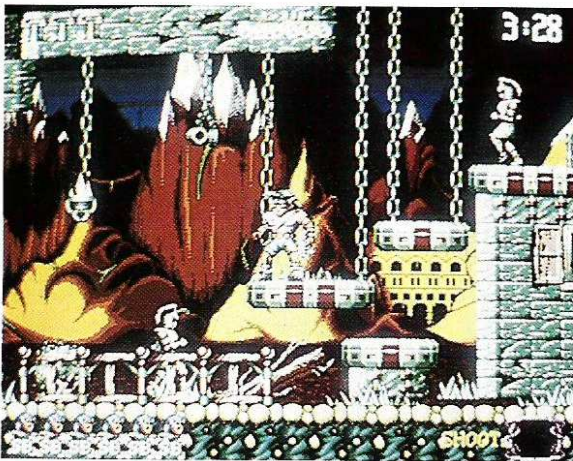
DAVID UPCHURCH - ACE.

“SHADOWLANDS IS THE NEW ACE
ROLE PLAYING GAME BENCHMARK”

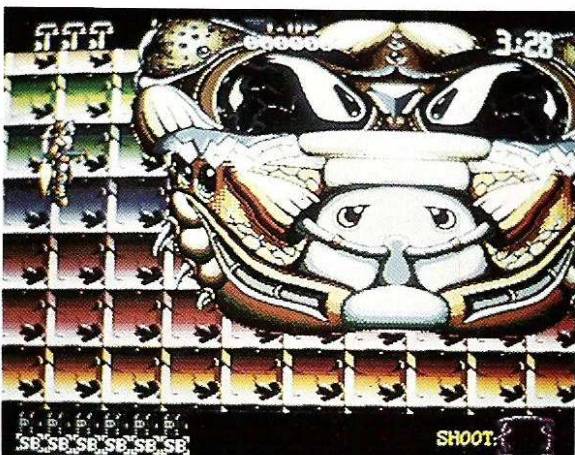
DOMARK

Li, La, Loriciel

Was fällt einem Computerfan beim Thema „Frankreich und Software“ ein? Klar, das französische Softwarehaus Loriciel. Und Loriciel beehrte diesen Februar die ASM-Redaktion mit einem Besuch ihrer Abgesandten in Sachen Neue Spiele. Emmanuelle Kreuz kam mit einem ganzen Koffer voller aktueller Games und ließ die gespannten Redakteure auch einen kleinen Blick auf zukünftige Projekte erhaschen.



Jim Powers in Action



Ein echtes JP Megamonster



Builderland auf NEC CD-Rom



Und nochmal NEC: Baby Jo



Bei Baby Jo II wird hart geboxt

Mit Psyborg hat Loriciel ein rasantes Actiongame für Amiga, Atari ST und PC auf der Pfanne. Einen Test könnt Ihr auf Seite 14 nachlesen. Mit einer Gleitschirm-Simulation werden die Sportfans beglückt: Paragliding heißt das Werk, das Ihr auf Seite 54 mal näher betrachten könnt. Es ist gleichfalls für Amiga, Atari ST und PC konzipiert. Hals- und Beinbruch!

In einem horizontal scrollenden Ballerspiel blastert sich Jim Powers ab April durch fünf Levels voller aggressiver Mieslinge mit einem superbösen Obermottz am jeweiligen Ende. Die gelungene Grafik der Demo machte neugierig auf das vollständige Produkt. Die Landung der Alliierten in der Normandie während des zweiten Weltkrieges hat The D-Day (Arbeitstitel) zum Thema. Reichlich mit Fahrzeugen und Optionen ausgestattet, dürft Ihr ab Juli versuchen, den Lauf der Geschichte zu verändern.

Ein Blick in die Zukunft

Bis Ende des Jahres müssen sich Baby Jo-Fans gedulden, bis sie die neuen Abenteuer des bewindelten Helden erleben dürfen.

Wieder hat sich Baby verlaufen, diesmal jedoch in einer völlig fremden Welt. Amiga-, PC-, Atari ST- und CPC-Besitzer dürfen zum Babyretten antreten. Ebenfalls bis etwa Weihnachten

läßt The Entity auf sich warten, ein Actiongame, in einer geheimnisvollen Welt angesiedelt, wo diesmal eine Heldin massenweise Monster vermöbeln darf. Auch Panza Kick II wird sich unterm Weihnachtsbaum einfinden, genauso wie Magnaldi Rallye Cross, das mit einer Zwei-Spieler-Option und einem gesplitteten Bildschirm glänzt.

Les Consoles

Besonders interessant war, was Emmanuelle zum Thema Konsolen zu sagen hatte. Loriciel plant, sämtliche Maschinen zu versorgen. Von Gameboy bis zu NEC CD-Rom gibt's reichlich Futter. Eine aufgemotzte Version zum Beispiel von Panza wird für den Gameboy und das SNES entwickelt. Skweek (bzw. Slider in der US-Version) beglückt Game-Gear-Besitzer, während Super-skweek auf dem Lynx seine Unwesen treiben wird. Eine wahre Invasion neuer Titel wird es zwischen März und August für das NEC CD-Rom II geben: Panza, Davis Cup Tennis, Builderland, Baby Jo, The Entity und Golden Eagle: The Return.

Die Aufzählung zeigt deutlich: Loriciel hat viel vor, packt's an, Freunde. Wir in der ASM warten auf jeden Fall schon sehnsüchtig auf Emmanuelles nächsten Besuch und auf das, was sie dann aus den unergründlichen Tiefen ihres Koffers zaubern wird. ■

Antje Hink

**Neueröffnung:
7080 Aalen
Storchenstr. 5b**



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Baden: Freiburg
12-18 Uhr
0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager – und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen.
Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
4D Sports boxing	64,95	-	-	Gunship 2000	-	-	87,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Hard Nova	64,95	62,95	74,95
Abandoned Places	78,95	-	-	Harpoon 2	78,95	-	89,95
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95	Heart of China dt.	78,95	-	94,95
AGE	78,95	78,95	86,95	Heimdal	74,95	-	-
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95	Home Alone	64,96	-	74,95
Air. Land & Sea	84,95	-	89,95	Hudson Hawk	64,95	64,95	-
Airbus 320	94,95	94,95	-	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Airline	-	-	72,95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
Amberstar	a.A.	a.A.	a.A.	James Pond II	64,95	64,95	-
Andretti's Rac. Chall.	-	-	74,95	Jet Fighter 2	-	-	94,95
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95	Jimmy White Snooker	69,95	-	-
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Kaiser	-	-	99,95
Bane o.t. Cosmic Forge	89,95	-	89,95	Kick Off II	-	58,95	64,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-	Kick Off 2 Return to Eur.	-	39,95	-
Bards Tale Trilogy	-	-	86,95	Kings Quest 5	86,95	-	-
Battle Command	64,95	-	-	Kings Quest 5 dt.	-	-	99,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Knightmare	74,95	74,95	-
Birds of Prey	74,95	-	-	Knights o.t. Sky	77,95	-	94,95
Blue Max	74,95	74,95	79,95	Laffer Utilities	-	-	84,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95	Leander	74,95	-	-
Buck Rogers 2	a.A.	a.A.	a.A.	Leisure Suit Larry 1 VGA	-	-	96,95
Bundelsiga Man. Prof.	69,95	-	69,95	Leisure Suit Larry 5	96,95	-	-
Cadaver	69,95	69,95	89,95	Leisure Suit Larry 5 dt.	-	-	96,95
Captain Planet	64,95	64,95	a.A.	Lemmings	62,95	62,95	74,95
Castles	-	-	79,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95	Lethal Xcess	67,95	-	-
Celtic Legends	74,95	-	-	Life & Death	69,95	69,95	-
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95	Life & Death 2	-	-	74,95
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	79,95	Links Pro (Links 2)	-	-	a.A.
Chessmaster 3000	-	-	82,95	Links Bartan Creek	-	-	a.A.
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Links HarbourTown	-	-	a.A.
Civilization	-	-	89,95	Logical	59,95	54,95	59,95
Conquestator	78,95	-	-	Lotus Espr. Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Covert Action	-	-	94,95	Lämpereur	-	-	99,95
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-	M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Daemonsgate	a.A.	-	a.A.	Mad TV	-	-	86,95
Dark Land	-	-	a.A.	Magic Pockets	64,95	62,95	-
Das Boot	74,95	-	86,95	Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	-
Death or Glory	-	-	86,95	Martian Memorandum	-	-	86,95
Deuterios	74,95	74,95	-	Master Golf	79,95	79,95	-
Devious Desings	64,95	64,95	-	Maupiti Island	64,95	64,95	74,95
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Edition Vol. I	69,95	-	-	Mega Twins	64,95	64,95	-
Einmal Kanzler sein	72,95	-	74,95	Megatraveller 2	-	-	79,95
Elvira Arcade	64,95	-	72,95	Merchant Colony	74,95	74,95	-
Elvira Mistress 2	82,95	-	89,95	Merics	64,95	-	-
Elvira Mistress o.t. Dark	72,95	72,95	92,95	Midwinter 2	78,95	78,95	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95	Might & Magic 3 engl.	72,95	-	-
Exotus 3010	a.A.	a.A.	a.A.	Might & Magic 3 dt.	-	-	89,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	Monkey Island	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
F-16 Falcon 3.0 eng.	-	-	94,95	Monkey Island VGA	-	-	94,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Monster Pack II	64,95	-	-
Fantastic Voyage engl.	74,95	-	-	Nebulus II	62,95	-	-
Fascination	74,95	74,95	89,95	No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-	Ork	a.A.	-	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-	On the Road	69,95	69,95	-
Formel 1 Grand Prix	74,95	-	-	Paperboy II	-	-	64,95
Free D.C.	-	-	94,95	PGA Cours Disk	-	-	42,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95	PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
Gobliins	-	-	72,95	PGA Tour Golf Plus	-	-	82,95
Gods	62,95	62,95	78,95	Pirates	63,95	68,95	64,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:									
Competition Pro, Standard schwarz								DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent								DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent+blau								DM	39,95
ZUBEHÖR:									
elektr. Bootsselektor								DM	54,95
Maus-Joystick Umschalter								DM	39,95
Reis-Ware Maus								DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad								DM	99,95
Synco Express 3								DM	99,-
Amiga Action Replay 3f. A500								DM	199,-
Amiga Action Replay 3f. A2000								DM	219,-
X-Copy Prof. 5.0								DM	79,95
Amiga 500 kompl. m. Maus zum Wahnsinnspreis								DM	799,-
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superpreis								DM	829,-
AMIGA 500 plus								DM	849,-
AMIGA Farbmonitor 1084 S								DM	579,-
ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!									
SPEICHERERWEITERUNG f.A 500 auf 1 MB:									
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate								DM	74,-
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate								DM	79,-
mit Uhr + Accu abschaltbar + Kick Off 2								DM	134,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon								DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island								DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.								DM	134,95
SPEICHERERWEITERUNG f.A 500 Grundversion erweiterbar auf:									
512 KB								DM	99,-
1.8 MB								DM	249,-
SPEICHERERWEITERUNG f.A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:									
512 KB								DM	87,95
2.3 MB								DM	129,-
DM 129,-								DM	299,-
SPEICHERERWEITERUNG f.A 500/2000 abschaltbar Mega Mix 2000:									
512 KB								DM	278,-
1.0 MB								DM	318,-
2.0 MB								DM	348,-
4.0 MB								DM	548,-
8.0 MB								DM	928,-
SPEICHERERWEITERUNG f.A 1000 extern 2.0 MB								DM	498,-
LAUFWERKE ZU SUPERPREISEN									
3.5" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500								DM	154,-
5.25" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500								DM	154,-
solange Vorrat reicht									
3.5" Floppy Drive intern. A 500								DM	154,-
Laufwerke für PC 3.5" 1,44 MB								DM	159,-
Laufwerke für PC 5.25" 1,2 MB								DM	169,-
Einbaurahmen für 3.5" Laufwerk								DM	20,-
FESTPLATTEN SCSI kompl. Systeme für A 500 im schönsten Gehäuse									
ALF 2 Autoboost extern: inkl. 2 MB Speicher									
40 MB Oktagon 20 ms								DM	1.280,-
52 MB Oktagon 15 ms								DM	1.389,-
105 MB Oktagon 15 ms								DM	1.672,-
FESTPLATTEN LAUFWERKE für A 2000 SCSI-ALF 3 High-Performance									
40 MB Oktagon								DM	1.204,-
52 MB 15 ms								DM	1.309,-
105 MB 11 ms								DM	1.512,-
weitere Größen auf Anfrage									
Kupke/Golem Turboboost inkl. 2 MB Ram								DM	1.498,-
Flicker Fixer f. A500/2000								DM	299,-
Flicker Fixer f. A500/2000 mit Multiscan-Monitor								DM	899,-
DRUCKER									
Fujitsu DL 1100 24 Nadel								DM	898,-
Fujitsu DL 1100 Color								DM	948,-
Farbbänder f. DL 1100 Color								DM	24,95
MTA Laser Drucker LP-X1								DM	2.798,-
11 Seite pro Min./250 Blatt									
Original CDTV v. Commodore inkl. Fernbedienung								DM	1.489,-
Soundkarte "SOUNDBLASTER" Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo)								DM	368,-
ohne CMS-Chips (Mono)								DM	298,-
Version engl. mit CMS-Chips (Stereo)								DM	333,-
ohne CMS-Chips (Mono)								DM	264,-

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage

ROLLING RONNY (PC)

Hersteller: Starbyte Software, Bochum, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Muster von: Hersteller.

Starbyte macht möglich, wovon andere nur träumen. Leider bezieht sich dieser Satz bei der PC-Version von Rolling Ronny hauptsächlich aufs Scrolling, das wie geschmiert vonstatten geht – selbst auf niedriger getakteten Maschinen.

Die Grafik ist ebenfalls VGA-entsprechend geworden. Besonders stark tritt die Farbvielfalt in den Hintergründen zutage, was das Spiel an sich aber nicht viel besser macht. Der Sound fällt hier leider kräftig ab, es sei denn, man besitzt einen Soundblaster, denn ohne den gibt's noch nicht mal Effekte.

Ronny rollt und springt wie immer durch 'seiner' Stadt, bedroht von den teilweise merkwürdigsten Gegnern. Technisch setzt das Spiel für den PC sicherlich Maßstäbe, spielerisch jedoch leider nicht. VGA ist übrigens zwingend erforderlich, AdLib und Soundblaster werden unterstützt.

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Ronny allein im Kanal!?

RODLAND (C-64)

Empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Hersteller: Sales Curve, London, England, Muster von: Leisuresoft, 4703 Bönen.

Als 64er-Besitzer freut man sich, wenn 16-Bit-Hits für sein System umgesetzt werden – um dann festzustellen, daß man diese fast vergessen kann.

So geschehen bei Rodland, dem wir in der Amiga-Version 'nen dicken Stern verpaßten.

Auf dem Acht-Bit-Rechner erschüttern einen die lieblose Levelgestaltung, die mäßig animierten Helden und Gegner und der dürftige „Sound“, der außer einer kaum nennenswerten Titelmusi aus „Puff“, „Peng“ und „Kawumm“ besteht.

Ach ja: Die Fee, die einem ein Extra-Leben beschert... also, ich finde eher, die sieht aus wie Schneewittchens Stiefmutter. In Sachen Schwierigkeit wurde das Spiel gesteigert, man wird also länger damit beschäftigt sein als beim Amiga oder Atari – das allein rettete das Game vor dem „Donnerbalken“.

1UP GANG OVER BOB-LAND EXTRA 2UP 17600



WCRD? TAKE THIS LIFE ENERGY AND GOOD LUCK!

Ich werde aber das Gefühl nicht los, daß die Engländer den C-64 beschrieben haben – warum sonst kommen solch dürftige Ergebnisse?

Schade drum, ich hänge irgendwie an meiner Brotkiste...

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»MANGELHAFT«



Im Wald da sind die Räuber

BARBARIAN II (Atari ST)

Empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Psygnosis, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Die Schwerter klirren und die Köpfe rollen. Na ja, nicht ganz, denn wie die Amiga-Fassung wurde das Game Barbarian II von Psygnosis um die eine oder andere Gore-Szene entschärft, damit sich die Kids nicht mit Alpträumen und schlaflosen Nächten herum-schlagen müssen.

Die technische Seite des Spiels hat mal wieder im Vergleich ganz schön nachgelassen. Auf den ersten Blick sieht die Grafik genauso wie auf dem Commodore aus. Das Scrolling und der sehr lahme Spielablauf trüben den ersten (guten) Eindruck gewaltig. Außerdem neigt das Programm dazu, eine etwas länger gedrückte Schlagvariante bis ins Unendliche auszuführen.

Da hilft nur der Druck auf den Resetknopf um uns von dieser Endlosschleife und gleichzeitig auch von dem gar nicht so guten Programm zu erlösen.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

Die auf den Wecker gehen

HARLEQUIN

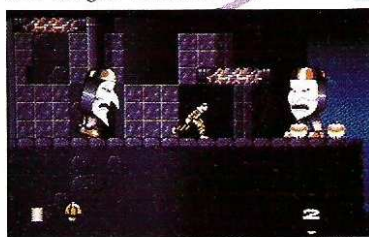
System: Amiga, geplant für: Atari ST, PC, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Gremlin, England, Muster von: Hersteller.

Mit leichter Verspätung beschert uns Gremlin das passende Spiel zur Faschingszeit. Harlequin heißt unser Held und ist selbiges von Berufe, oder so. Auf jeden Fall sieht er so aus, wenn er mal wieder über Stock und Stein in einem Mega-Labyrinth nach Jump-'n'-Run-Art durch die Gegend hüpf.



Warum hast Du so 'nen großen Mund?

Ziel des wilden Rumgehopses ist die Suche nach den Einzelteilen des ominösen Herzens von Chimerica (Das „Traumland“, in dem die ganze Geschichte spielt), das zersprungen ist, als unser Held seiner Heimat den Rücken gekehrt hat. Nach einiger Zeit kommt er zurück und muß feststellen, daß sich einiges verändert hat.



Joker, oder was?

Die ganzen anderen Einwohner des Landes (übrigens sehr seltsame Gestalten) haben sich sehr zum Negativen entwickelt. Schlimmer noch, sie setzen während der Suche alles dran, unser Lebenslicht auszuknipsen. Doch mit viel 'Liebe', die wir in Form von mauerdurchschlagenden Herzen versprü-



„Ein großer Sack voll Spielspaß, das ist Harlequin 66“

hen können, lassen wir sie einfach zerplatzen (Auge um Auge, ...).

Wer nun meint, man läuft nur einfach einen vorgegebenen Weg, paßt auf die Gegner auf und sammelt verschiedenste Dinge ein, bis man am Ziel ist, hat sich getäuscht. Vielmehr gilt es einige Rätsel zu knacken, die meistens in Form kleiner Schalter auf dem Screen erscheinen.

Je nachdem wie sie gerade geschaltet sind, wirken sie sich positiv oder negativ auf den weiteren Verlauf aus. Neben dem großen Sack voller Spielspaß, weiß daß Game auch auf der technischen Seite zu gefallen. Die Grafiken sind gut gezeichnet und sehr witzig und flüssig animiert. Auch die Sound-Effekte und vor allem die musikalische Unterma- lung, unterstreichen nochmal den guten Eindruck. Helau und Alaaf.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

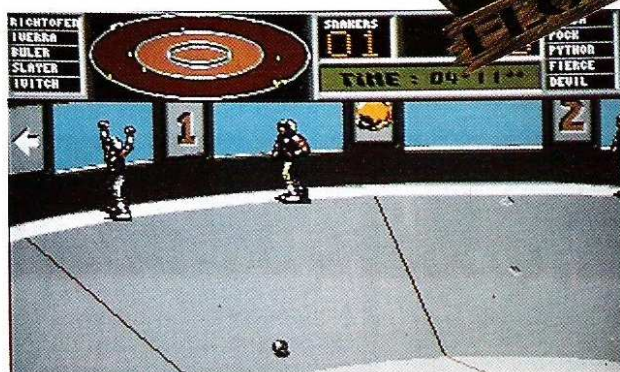
»GUT«

Der berühmte Sack Zement

KILLERBALL

System: Amiga, geplant für: -, empf. VK-Preis ca. 80 DM, Hersteller: Microids, Frankreich, Muster von: Rushware, 4044 Kaarst 2.

Für die Freunde jener Spiele, deren einziges Ziel es ist, mit möglichst brutalen Mitteln schnellstmög-



Eisenkugel floppt über Bande.

lich ans Ziel zu kommen, wartet Microids nun mit Killerball auf. Nicht nur der Name, auch das Gameplay ähnelt haargenau dem, was auch in dem 78er Kino-Film „Rollerball“ beschrieben wird.

Es geht also rund - und das im wahren Sinne, denn eine ziemlich schwere Eisenkugel ist jeweils in ein lautsprecherförmiges Tor zu befördern, während sie und die Spieler wie beim Sechstagerennen rundherum laufen.

Leider will auch der Computergegner (oder der zweite Mitspieler) gewinnen, und so boxt, tritt oder schlägt man wild um sich, bis man entweder den Ball besitzt oder seinen Mann verliert.

Aber das ist halb so wild, denn man steuert ja eine komplette Mannschaft. Bei besonders gut gezielten Schlägen erreicht man sogar, daß der Getroffene am Boden liegt und Sternlein sieht. Die entsprechende Großaufnahme ist das einzig Originelle an der Grafik, die ansonsten eher „naja“ ist. Gesteuert und gekämpft wird mit dem Joystick, aber

interessanterweise laufen auch dann Kämpfe zwischen den Mannschaften, wenn man gar nix macht. Über Motivation und Sinn des Spieles („hau zu, dann bist Du der Sieger“) will ich erst gar nicht reden, aber über den Sound: Stöhnen, Scherzensrufe und schließlich die Zuschauerkulissee, die sich anhört, als ob gerade eine Zementmischmaschine läuft.

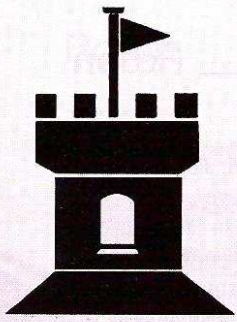
Und da haben wir ihn nämlich, den berühmten Sack Zement, der in Eschwege umfällt - keiner interessiert sich dafür. Das dürfte auch diesem Spielchen widerfahren, zumal das Thema nicht gerade umwerfend neu ist. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	2
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	2

»SEHR MANGELHAFT«



Legenden leben länger

MATRIX CUBED

System: PC, geplant für: Amiga,
Hersteller: SSI, empf. Verkaufs-
preis: ca. 130 DM, Muster von:
Wial, 8038 Gröbenzell.

Im Weltraum ist die Hölle los oder: Keiner macht's wie Bucky Rogers. So in etwa könnte man Matrix Cubed beschreiben, das neueste Produkt von SSI.

In der Riege der Science-Fiction-Helden ist Buck Rogeres ein echter Oldtimer, der schon in den 50-ern seine ersten Abenteuer gegen diverse Weltraumschufte bestand. Vom Comic über Kinoseriale und Fernsehserien, die hierzulande zusammengeschnippelt und nach dem Motto „Zehn Fernsehfolgen ergeben einen Spielfilm“ in die Kinos gebracht wurden, gelangte Bucky-Boy, mit Umweg über seichtspannende Romane, auch in die Regionen der Rollenspiele. SSI hatte mit Dungeons&Dragons-Versoftungen schon viele gute Erfahrungen gemacht und packte auch den immergrünen Weltraumhelden flugs auf Diskette, wo er nun, seinem Ruf als Serienheld alle Ehre bereitend, mit Matrix Cubed schon das zweite Mal zum Einsatz gelangt.

D & D im All

Matrix Cubed basiert zum größten Teil auf den D&D-Spielmechanismen, so daß sich Spieler, die dort zu Hause sind und Krynn oder die Welten der Drachenlanze wie ihre Westentasche kennen, auf Anhieb zurechtfinden. Die größten Unterschiede zeigen sich in den Talenten der sechs Spielfiguren, die der Anwender zusammenbasteln darf (gestandene Buck Rogers-Spieler können auch ihre Party aus dem ersten Teil übernehmen), denn da tauchen Fertigkeiten wie „Jetpack-Benutzung“ und „Geschicklichkeit bei Schwerelosigkeit auf“, die endgültig klar machen: Magie ade, hier wird rumgelasert bis die Rubi-

ne glühen. Als Spielfeld steht das ganze Sonnensystem zur Verfügung, das zwar nicht gerade sehr detailliert dargestellt ist, aber reichlich Platz für eine Menge Mieslinge und eine Story mit ein paar kleinen Irrwegen bietet. Geht es auf Planetenoberflächen, in Raumstationen und Städten ganz D&Dmäßig zu (je nach Wunsch 3-D-Szenarien oder Draufsicht in Kartenform), werden Kämpfe zwischen Raumschiffen (auch das gibt's) lediglich ausgewürfelt und als Statistik ausgegeben.

Wird dagegen auf Planetenoberflächen oder in Raumstationen Mann gegen Mann gekämpft, wird es bunt, klein und komisch. Wahlweise über Maus oder Tastatur werden die einzelnen Charakteren gesteuert. Insgesamt gilt es dabei, drei Untermenues im Auge zu behalten und in der komplexen Tastaturbelegung nicht den Überblick

zu verlieren. Wer nicht jedesmal wieder genau definieren möchte, wer nun welche Waffe auf welchen Gegner richtet, kann sich die Sache mit einer Quick-Taste erleichtern. Dann führt der Computer die Kämpfe selbständig durch, was zwar nicht immer ganz optimal abläuft, auf einer schnellen Maschine jedoch eine echte Bereicherung in Sachen Zeit ist.

Steuerung: Geschmackssache

Weniger schön wird es, möchte man seine Spielfiguren ausstatten oder sich einfach mal schnell die Charakterwerte ansehen. Diese Aktion gerät leicht zur Menue-Hangelei, da Abkürzungen, vom Inventory-Bildschirm der einen Figur zum Inventory-Bildschirm einer anderen zum Beispiel, vollkommen fehlen.

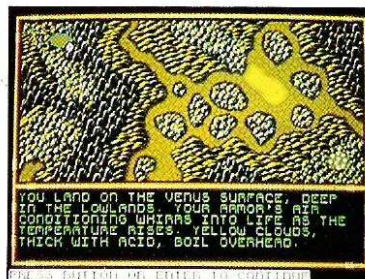
Hat man eine AdLib in seinem PC, darf man sich auf einige nette Musikstücke freuen, sollte sich aber nicht zu sehr darüber ärgern, wenn trotz Sound-Karte und angeschlossener Stereo-Anlage die Kampfgeräusche nach wie vor aus dem internen PC-Lautsprecher quäken.

Das ziemlich kampforientierte (immer feste druff) mittelschwere Game bietet zwar eine neue, sehr gradlinige Story - wer vom zweiten Teil der Buck Rogers-Saga allerdings umwerfend Neues erwartet, wird enttäuscht; Änderungen an den Spielmechanismen wurden so gut wie keine vorgenommen. SSI verläßt sich eher auf bewährte D&D-Features und unternimmt keinerlei Experimente. Matrix Cubed bietet infolgedessen recht brauchbare Spielunterhaltung, an der Buck Rogers-Fans (und Dungeon&Dragons-Freaks, die gerade auf Entzug sind) ihre Freude haben werden.

Anje Hink



Blast oder stirb!



Und immer wieder geht die Sonne auf



Futuristische Lebensformen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9

»GUT«

ADVENTURES

VIEL LOS – FÜR WENIG MOOS

*Sie waren im Urlaub? Hit verpaßt?
Geld in einen neuen Drucker investiert?
Klassiker vorbeigerauscht! Macht
nichts! TOPSHOTS bringt Hits und
Klassiker jetzt neu heraus.*

*Die Reihe wird ständig
erweitert, bisher sind
erschienen:*

*Der Preis ist fast noch schöner als die
umweltfreundliche Verpackung. Das
macht sich gut im Sammlerregal.
Jetzt überall, je nach Titel für AMIGA,
ATARI ST, C64 oder PC mit komplett
deutscher Anleitung zu haben.*

- Turrican I
- Turrican II
- Oil Imperium
- Grand Monster Slam
- Mission Elevator
- X-Out
- Hollywood Poker Pro
- Conqueror
- Z-Out
- Spherical
- Vampires Empire
- Denaris
- Startrash

- To be on Top
- Bad Cat
- Western Games
- Oxxonian
- Blue Angel
- Dyter 07
- Circus Attractions
- Volleyball Simulator
- Beam
- Around the World in 80 Days
- Antics
- Cyber World
- Xenomorph
- Eleven Warrior
- Heavy Metal Hero
- Realm of the Trolls
- Garrison
- Operation Hanoi
- Sarcophaser
- Window Wizard
- Eskimo Games
- European Soccer Challenge
- Galdregon Domain
- Starball

- Little Dragon
- Night Dawn
- Future Tank
- Jinks
- Power Styx
- Operation Hongkong
- Dizzy Dice
- Gladiator
- Skyblaster
- Baby of Canguru
- Cobra Force
- Graffiti Man
- Danger Freak
- Street Gang
- Tomcat
- A. P. Mechanicus

TOPSHOTS ist eine Veröffentlichung von SOFTGOLD
Vertrieb: Rushware GmbH, Schweiz: Thali AG, Österreich: Darius, Karasoft



Öd und leer...



Hierzu gibt es nicht ...



... viel zu sagen!



CRIME CITY
 System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 75 Mark, Hersteller: If... , England, Muster von: Impressions, England

... wäre die Welt, wenn sie tatsächlich so aussehen würde wie in Crime City: Blaß, häßlich und ohne jede Abwechslung – der Strick wäre der einzige Ausweg. Doch beweist der englische Hersteller dieses Machwerks, daß eigentlich nichts zu schade ist, um zu einem Computerspiel verwurstet zu werden. Und um zum Flop des Monats gekürt zu werden, hat man wahrlich keine Mühen gescheut, die Story möglichst schwachsinnig zu halten, dem Spielablauf jede Abwechslung zu nehmen und die Grafik aus geistigen Abfällen zusammenzurühren. Wohl bekomm's!

Nachdenkliches Stirnrunzeln verursacht bereits der Name des Herstellers, denn If... ist in erster Linie kein Software-Label, sondern ein englischer Kultfilm aus den Siebzigerjahren, in dem die Schüler eines Internats ihre verbohnten Lehrer niedermetzeln. Kein Wunder, daß bei diesem Background ein Adventure aus Mord und Totschlag entstehen mußte, wenn auch nicht ganz so blutrünstig. Der Spieler mimt dabei den Schriftsteller und Hobbydetektiv Steven White, dessen Vater wegen eines Mordes vor Gericht steht, den er nicht begangen hat. Logisch: Die Unschuld des Daddys muß bewiesen werden.

Kalter Krimi-Kakao

Zu diesem Zweck wird vom Stevens Büro aus die Arbeit koordiniert, der Rechner oder die Stadtkarte bemüht, um zu anderen Orten zu gelangen. Im Gespräch mit anderen Personen dominiert jedoch die Ödness aufgrund der vorgegebenen Dialoge.

Es ist völlig egal, in welcher Reihenfolge die Gesprächsfetzen angeklickt werden, die Information (oder eben keine) gibt es in jedem Fall. Zwar können beliebige Gegenstände in den Räumen untersucht werden, doch viel läßt sich in der kargen Staffage sowieso nicht finden. Der größte Witz ist jedoch der Aktienhandel per Rechner: Die Wertpapiere werden in Pence gehandelt (!) und haben mit der Borse soviel zu tun wie Sportangeln mit Appetit.

Dies alles führt dazu, daß man die einzelnen Örtlichkeiten zigmal abklappert, um irgendwann mit neuen Dialogfetzen neue Informationen zu bekommen oder Kohle einzusacken. Dieses traurige Unterfangen macht den ohnehin geradlinigen Spielablauf zur Gähnfalle. Geeignet scheint mir Crime City daher nur für diejenigen, die auch am Sprengen von Gartenzweigen Gefallen finden. ...

Michael Suck

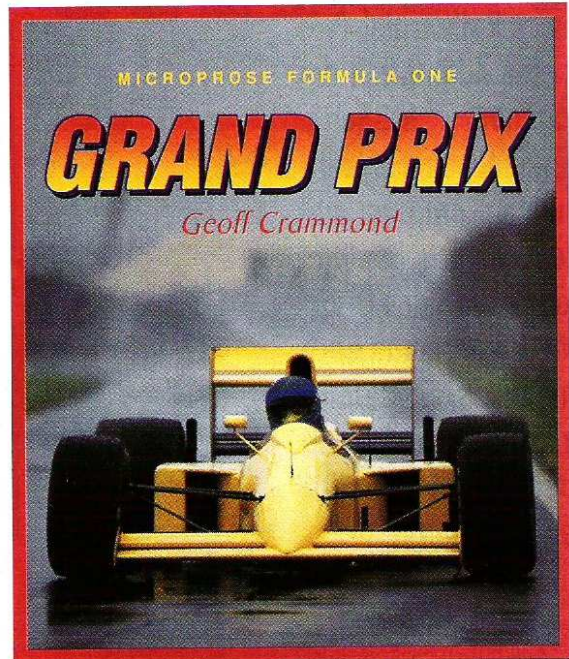
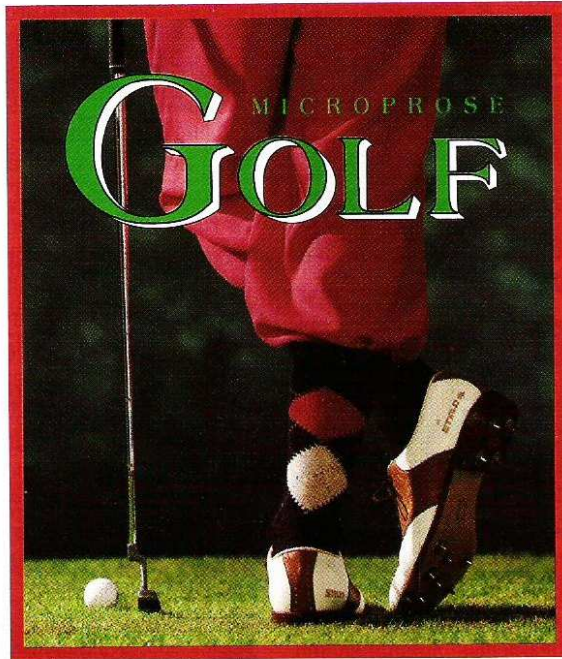
- ### Flop Five
1. Crime City/If...
 2. Killerball/Microids
 3. Paragliding Sim (PC)/Loricel
 4. Paragliding Sim (ST)/Loricel
 5. Fantastic Voyage/Centaur



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Sound	6
Handlung	2
Atmosphäre	1
Gesamtnote	2

»SEHR MANGELHAFT«

*Wenn es beim Sport ernst
wird...*



*Bei MicroProse nehmen wir Sport sehr ernst,
weil wir wissen, daß Sie genauso denken.*

Doch es ist nur ein Spiel.

*Vergessen Sie das nicht, wenn Sie unsere
Simulationen spielen.*

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

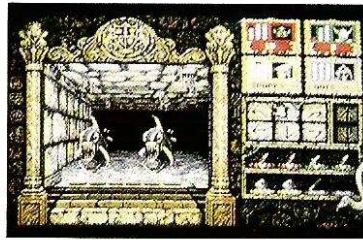
KNIGHTMARE

System: Amiga, geplant für:
Atari ST, empf. VK-Preis: 89,95
DM Hersteller: Mindscape, Eng-
land, Muster von: Hersteller.

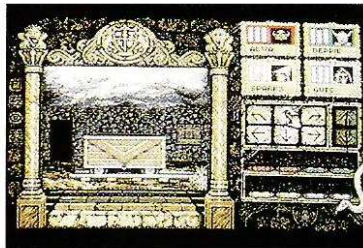
Knightsmare, Mindscapes neuestes Rollenspiel-Produkt ist eine Adaptation der gleichnamigen TV-Serie. Umsetzungen von Fernsehserien auf den Computer gibt es mittlerweile zur Genüge, und solange man das Original kennt, kommt man auch mit den Games einigermaßen klar (auch wenn sie noch so bescheuert sind – die Games wie die Serien).

Drüben, auf der anderen Seite des Ärmelkanals, ist Knightsmare ein Renner im Freitagabend-Programm. Vier Kids dürfen sich jeweils auf die in einer ausgedehnten Fantasy-Welt massig angesiedelten Monster stürzen, reichlich Puzzles lösen und dabei Welten vor bösen Mächten retten. Im Game sind von den vier Charakteren zu diesem Zweck drei Quests zu bestehen, die alle auf den großen Showdown

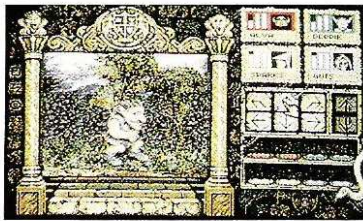
Rollenspiel = Trauerspiel



Der Typ kann was einstecken



Kutschfahrt gefällig?



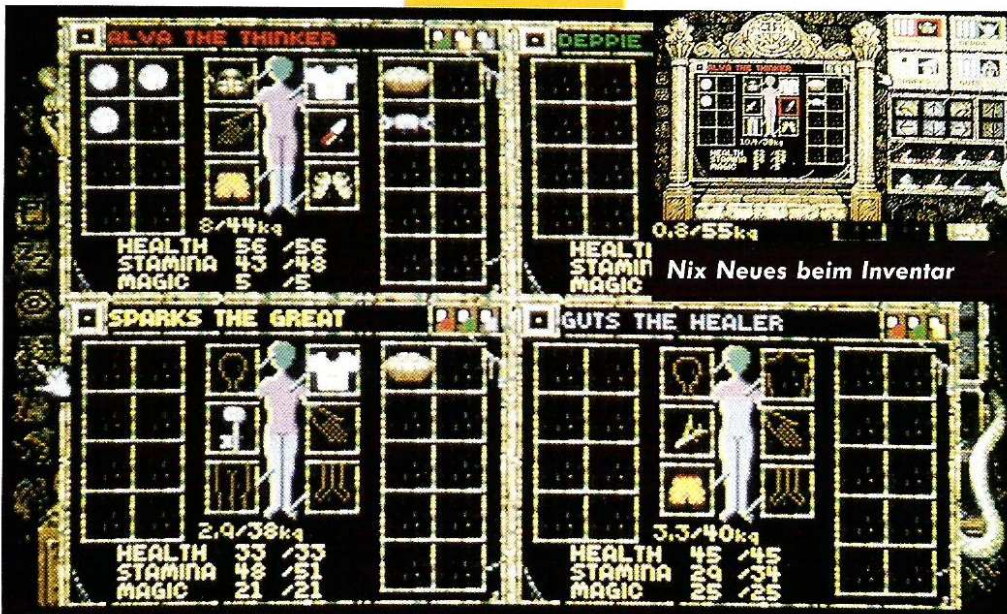
Alle Charaktere im Überblick

während einer vierten, gigantischen Aufgabe hinarbeiten. Zusammen mit den oben genannten Features wären das im Prinzip genau die Zutaten, die ein gutes Rollenspiel ausmachen. Bei Mindscapes Produkt jedoch wird sich zuviel auf die in der Serie ablaufenden Mechanismen bezogen, so daß das Spiel als solches wenig Spaß aufweist. Die Grafik ist so düster und matschig, daß herumliegende Gegenstände oft

kaum erkennbar sind, die Durchgänge dagegen sind lieblos gestaltete schwarze Rechtecke, die so gar nicht in die Landschaft passen wollen. Die Gegner sind gleich zu Anfang irrsinnig stark, das Gelände unübersichtlich und selbst für versierte Zeichner kaum aufs Papier zu bannen. Und mit dem Sound läßt sich genausowenig ein Blumentopf gewinnen wie mit den spärlichen Animationen. Unübersichtlich ist auch das Kampfsystem, bei dem man per Icon-Click am besten einfach drauflosprügelt und nur hoffen kann, irgendein Timing richtig zu erwischen. Witzig dagegen ist die Tatsache, daß die Abenteurer zu Beginn offensichtlich im Adams-respektive Evaskostüm durch die Lande ziehen, denn so ziemlich das erste, was man draußen in der freien Natur findet, ist neckisch gepunktete Unterwäsche. Gräbt man dagegen (so man den Spaten tatsächlich gefunden hat) den Garten um, stellt man fest, daß es sich bei den dann reichlich zu findenden Erdäpfeln um echte Äpfel handelt, die trotz der langen unterirdischen Lagerzeit immer noch frisch wie am ersten Tag sind. Derartige Ungereimtheiten ziehen sich durch weite Teile des Spiels. Und der gut gemeinte Ratschlag in der reichlich dürrftigen Anleitung (dürrftig für Leute, die die Serie nicht kennen, wohlgemerkt): Mit weniger als den vier möglichen Charakteren könne man das Game ja spielen, um den Schwierigkeitsgrad ein bißchen heraufzusetzen, kann angesichts der Prügelkraft der Gegner nur als Veräppelung empfunden werden.

Mag das Game auch in England unbestritten gute Chancen haben, ein Hit zu werden, hierzulande muß es sich gegen eine extrem starke Rollenspiel-Konkurrenz behaupten. Und die ist Knightsmare in so ziemlich allen Aspekten um Längen voraus. Rollenspieler, die unter akuten Mangelerscheinungen in puncto neuem Stoff leiden, sollten sich das Programm ruhig einmal ansehen. Einsteigern ist es auf keinen Fall zu empfehlen.

Antje Hink

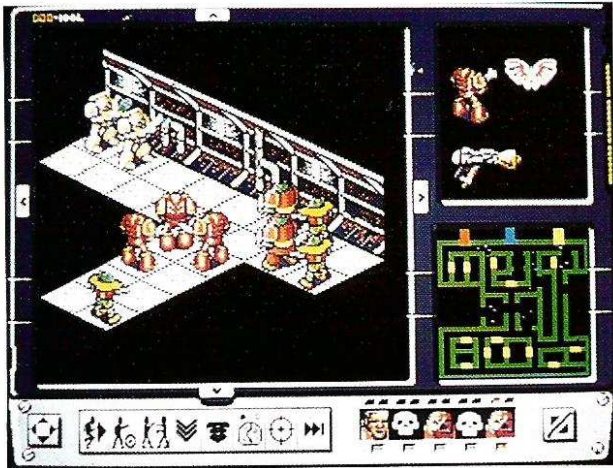


Wo bitte ist der Ast?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Steuerung	6
Handlung	6
Atmosphäre	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Zwar ein Brettspiel, aber nicht flach: Space Crusade

Rollenspiele haben zur Zeit Hochkonjunktur, das Angebot wird immer größer und attraktiver. Doch nicht nurSSI oder Origin haben diesen Sektor gepachtet, auch das englische Softwarehaus Gremlin mischt im großen Rollenspielmarkt kräftig mit.

**SPACE CRUSADE
- PREVIEW -**

System: Amiga, geplant für: PC, Atari ST, Spectrum, Amstrad & C-64, empf. VK-Preis: TBA, Hersteller: Gremlin Graphics, Muster von: Hersteller.

Der Titel läßt es zwar kaum vermuten, trotzdem ist SPACE CRUSADE ganz offiziell der Nachfolger von HeroQuest, GREMLIN's recht erfolgreicher Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels. Auch Space Crusade basiert auf einem Brettspiel, das allerdings um einiges umfangreicher als der Vorgänger ist.

In der fernen Zukunft angesiedelt, bilden Raumschiffe und HiTech-Waffen den Hintergrund des Rollenspiels. Als Mitglied der Space Marines darf man sich in den Kampf gegen die Kräfte des Chaos stürzen, die die Menschheit während ihrer Expansionsphase im All unwissentlich freigesetzt hat. Zwölf Missionen gilt es zu erfüllen und dabei auch noch Karriere zu machen. Bis zu drei Mitspieler dürfen sich mit seltsamen, aber nichtsdestotrotz reichlich aggressiven Aliens auseinandersetzen.

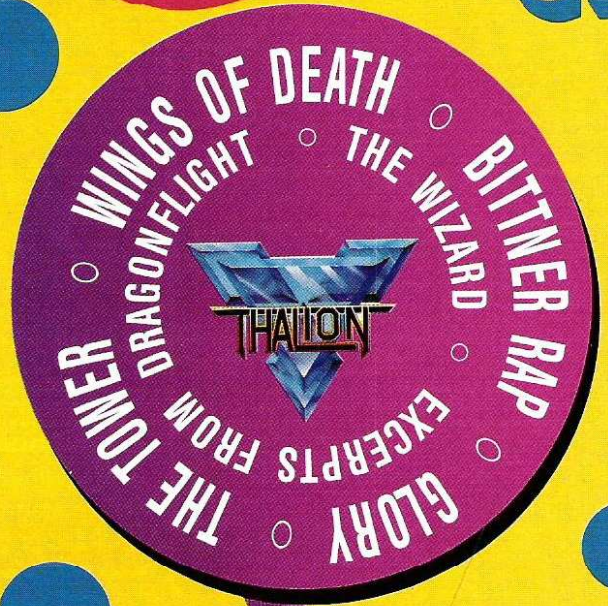
Was bisher von Space Crusade auf dem Amiga zu sehen war, macht Appetit auf mehr. Bereits Ende März soll das Programm, laut Gremlin, das Angebot an Rollenspielen erweitern.

aba

Helden sterben niemals aus

JOCHEN HIPPEL

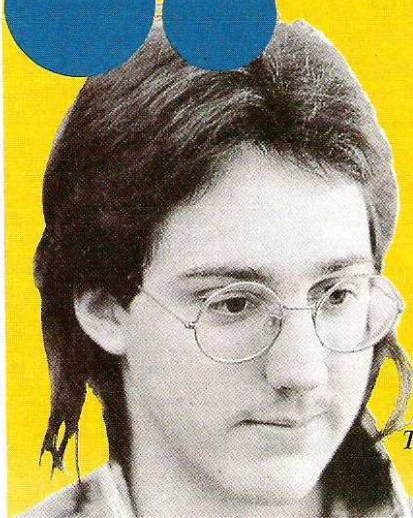
Give it a try
CD



**NUR
16,95
DM**

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by
THALION Software G.m.b.H.



TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft. Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!



Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

- Best. Nr.
- 003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch, 1 MB
 - 008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
 - 011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
 - 012 DME-EDITOR Text-Editor in deutsch konfigurierbar!
 - 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
 - 026 NOFASTMEM, resettest, softwarem, Abschalten des Fastrams
 - 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workbenches, deutsch
 - 031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
 - 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etiketten mit deutscher Anleitung
 - 040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
 - 041 DFÜ-TERMINAL-DISK enthält Acces V1.4, AZComm u. Comm
 - 044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten
 - 047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung komplett in deutsch
 - 060 DATAMADE eine komfortable Adressverwaltung und DaBa, die modular aufgabete Datenbank für Daten aller Art, komplett in deutsch!
 - 066 18UTILITIES u.A. Fonteditor, Speicherlupe, Menüeditor, Iconbrush
 - 067 TRACKDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
 - 068 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Datenruncher!
 - 069 DFÜ-PROGRAMME noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
 - 070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
 - 071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, deutsch
 - 072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte, deutsch
 - 073 C64-EMULATOR, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB!
 - 074 DISKOPTI organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten!
 - 075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, deutsch
 - 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy, Checkdisk, Speedtest u.s.w. ! Deutsch Der Hit!
 - 077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikbindung, mit dt. Anl.
 - 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen vier Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar mit Fahrtroutenvorschlag!
 - 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
 - 120 LABELPAINT Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch

SPIELE / UNTERHALTUNG

- Best. Nr.
- 002 RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit dt. Anl.
 - 005 TETRIS der Spielhallenhit! Achtung, macht süchtig!
 - 009 BLIZZARD ein Super-Ballerspiel
 - 010 STAR-TREK erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! 3 Disk DM 15,-
 - 013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, deutsch
 - 014 XYTRONIC intergalaktische Handelssimulation, deutsch
 - 015 ZATUR ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
 - 019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
 - 020 RISK Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspiels, deutsch, 1MB
 - 022 BILLARD eine sehr schöne Billardsimulation, benötigt 1 MB-Speicher
 - 023 WERNER-GAME das Flaschier-Spiel
 - 027 STAR-TREK Version von T. Richter mit deutscher Anleitung, 2 Disk DM 10,-
 - 029 PACMAN Umsetzung des Spielhallenhits
 - 037 TUNNEL-VISION finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
 - 038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnliches Spiel mit dt. Anleitg.
 - 039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
 - 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele, deutsche Anleitung
 - 046 LUCKY LOSER Gelspielautomat, komplett deutsch
 - 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel, deutsch
 - 051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch
 - 052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
 - 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
 - 054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
 - 056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
 - 057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
 - 059 MURAGLIA (Breakoutspiel) mit sehr gutem Sound) und Biscione (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
 - 063 SVS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
 - 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
 - 079 ZERO ein Fantasy Rollenspiel
 - 080 MOONBASE ein Weltraumspiel

081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, deutsch, Benötigt 1MB

082 MARIKO ein interessantes neues Denkspiel, dt. gute Grafik

083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!

084 KNIFFEL sehr schön gemacht, komplett deutsch

085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! Absoluter Hit!

086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel in deutsch

087 EXTERMINATE und DARK STAR jetzt Shoot'em up Games deutsch

088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen. Mit digitalisierten Filmenunzen, einfach super! Benötigt 1MB-Speicher

- 089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! Komplett deutsch.
- 090 SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
- 091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor, deutsch
- 092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder, deutsch
- 093 TRICKY bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. Mit Spieleeditor, deutsch
- 094 SKRABEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1MB Speicher erforderlich, deutsch, sehr spielerk!
- 095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler!
- 096 PYTHAGORAS Handelssimulation für 1-4 Spieler, deutsch
- 097 MYKENE ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 DISC Geldspiel-Automat, deutsch
- 099 DUNGEON KRAMPFER die Alternative zum Original! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubeln. Komplett in deutsch. Der PD-Hit! Benötigt 1MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot'em up-Game
- 101 ZAUBERWURFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 104 FAXEN ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, deutsch und TETRIS mit Zweispielmodus
- 105 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spiele-Editor
- 106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...
- 107 SPIELE-LEXIKON Tipps und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
- 108 BOLDERCRASH V1.3 hübsche Boulder...-Variante
- 109 MÜNZEN und SCHLANGE zwei Denkspiele in deutsch
- 110 HEROS dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln! Deutsch
- 032 SKAT sehr gute Skatpilsimulation mit animierter Grafik!

ANTI-VIRUS

- 004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 15! Viruskiller-Programmen
- 111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
- 112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 DBW-RENDER V2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung 2Disk DM 10,-
- 113 MCAD sehr gutes Amiga-CAD-Programm
- 114 AMIGA-DOWNLOAD-FONTS für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts, Bilder, Screens, deutsch
- 115 PRINT STUDIO universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche, Ausdruck aller IFF-Formate, Screens, Texte, Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch und GRAFIK MACHINE ein komfortabler IFF-Konverter
- 116 POST leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
- 117 SUPERPRINT druckt kurze Text beliebig groß auf Endlospapier
- 118 PRINTER DISK enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
- 119 TURBO SILVER WORKSHOP, deutsch
- 121 TEX komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Daskjet! Deutsche Anleitung und massenweise Fonts! 9 Disks DM 45,-
- 122 DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-
- 123 DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-
- 124 A500-VIDEOKURS welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs! Benötigt 1MB-Speicher 2 Disk DM 10,-

HOBBY / HAUSHALT

- Best. Nr.
- 001 VIDEODATEI und ETIKETTENDRUCK, komplett in deutsch
 - 007 AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
 - 042 SUPER-LIGA eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in deutsch
 - 049 SCHICKSAL? religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
 - 065 CD- UND PLATTENLISTE Katalogisierungsprogramm, deutsch
 - 125 OKO was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt OKO! Interaktiv wird ein Küchen- und das passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt! Komplett in deutsch
 - 126 FISCHEREITECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, deutsche Anleitung
 - 127 KALORIENWACHE errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! Komplett in deutsch
 - 128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, deutsch
 - 129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., deutsch
 - 130 ORAKEL befragen Sie Das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen! Deutsch

Best. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

- 018 MS-TEXT sehr gute deutsche Textverarbeitung
- 132 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingeben Daten, deutsch
- 133 JAHRESBILANZ verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, deutsch
- 134 FONTS viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. 10 Disk DM 60,-

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

- 045 PERFECT ENGLISH Vokabeltrainer komplett in deutsch!
- 050 DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert! Benötigt 1 MB-Speicher
- 058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung, deutsch
- 135 ELEKTRONIK-KURS Spannung-Strom-Widerstand 2 Disk DM 10,-
- 6 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 CHEM V1.0 ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitstreu Darstellung von Molekülen mit Editor!
- 138 GEO ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe! Deutsch. Ein Astronomieren- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert!
- 139 MATHPROGRAMME Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet! Deutsch

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 006 NEW-TEK-SOUND Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt!
- 2 Disks DM 10,-
- 017 SONIX-SOUND-PAKET 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player DM 40,-
- 030 SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 25,-
- 033 ANIMATIONS 8 Disketten mit Super-Animationen, 1MB Speicher erforderlich DM 40,-
- 055 M.E.D. soundtrackähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit deutscher Anleitung
- 140 GRAFIKSHOW mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
- 141 AGATRON-GRAFIK-SHOW
- 142 MUD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert!
- 143 TURBO SILVER SLIDESHOW, sehr gut!
- 144 MIDIPANIC Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities, deutsch
- 145 ART-SLIDESHOW mit sehr schönen, gezeichneten Bildern



PROGRAMMIERSPRACHEN

- 036 PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung
- 146 ZC-COMPILER C-Compiler
- 147 UTILITIES für Programmierer z.B. Disobject, ILM-Handler, M2-Maker
- 148 FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung
- 149 LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung
- 150 HILFS- und DIENSTPROGRAMME für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLE, CLITITLE, DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES, OBJIMP, WINDOWIOX
- 151 PDC ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext, 3Disk DM 15,-
- 152 X-LISP V2.1 ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga



PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PRINT STUDIO Programme der Spitzenklasse!

Return to Earth, Kampf um Eriador, ColorWindow, WBLander, Risk, Broker, Amiga-Stopper, Paranoid, LuckyLoser, Faktura, Clock, MS Text, Videodatei, Platten-liste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, Tastenschloß, CLIPack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM, Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filemaper, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetrax, Moria, Battleforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Diskey, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 69,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme

Komplettpreis 10 Disks 35,- DM

SPIELE-PAKET I + II

10 ausgewählte Disks im Paket nur **39,- DM**

WARE ZU FAIREN PREISEN !

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung der Superlative!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer! Enthalten sind unter anderem: DaVinci, Business-Paint, Geo, Analysis, Video-Verwaltung, AmiDat, Power-Packer, DiskSpeed, Rechentrainer, Boulder, Roll On, Lucky Loser, Berserker, Dir Utility, Diskcat, Disk-Label-Druck, Pit Dry Gen, Drip, Maze Man, Noch Eins, Ahoi!, MS-Text, Elements, SD-Backup, Turbo-Backup, PCopy, GPrint, Steinschlag, 3D-Labyrinth, Egyptian Run, Icon Assembler, Pointer-Animator, Fast Disk, Mastermind, Chess, Boot Intro, WB-Pic, Deluxe-Hamburger, Mega WB, Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme!

100 Programme KOMPLETTPREIS nur **89,- DM**

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse!

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker, Mad-Factory, Anti-Virus, Sequencer, Amiga-Paint, MED-Beatstomper, Superprint, Moleküledatenbank, R.O.M., Mandelbrot, ABACUS, Fahrprüfung, Perfect English, Latein, DaVinci, Diskmonitor, Schreibkurs, Quizmaster, Billard, Feldherr, Grav-Attack, Tabellenkalkulation, Buchhaltung u. Jahresbilanz, Klecks, Briefkopf, Videoverwaltung, Roulette, Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel Assistent, Musikdatei, Fix-Disk, Beatmaster, StarChart, Horoskop, DiaPaint, Pacer, Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Das ideale Paket für jeden Amiga-Fan zum KOMPLETTPREIS von nur **89,- DM**

SUPERGAMES I

eine Spielesammlung mit hohem Niveau!

enthalten sind: Imperium Romanum, Pythagoras, Tetris, Faxen, Ball+Pipes, Hiruris, Blox, Spacebattle, Drive Wars, Disc, Clowyns, Drip, Mykene, Roll On, Obsess, Paranoïds, SYS, Miniblast, Car, Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur **35,- DM**

DELUXE-BENCH eine Superdisk!

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resistenteste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- und ausschalten des AUDIO-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw..

nur **29,90 DM**

LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD

neutral inkl. LABEL

10 St. DM 8,- 50 St. DM 39,- 100 St. DM 75,-

500 St. DM 360,-

HARDWARE:

- 3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000 DM 109,-
- 3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar DM 135,-
- 3,5" LAUFWERK A500 intern DM 127,-
- 512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf
- 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar DM 65,-
- 1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abs. DM 269,-
- 8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt DM 339,-
- MICROWAY FLICKER-FIXER für A2000 DM 199,-
- MAXI MAUS AMIGA 280 dpi DM 49,-
- MAUS-MATTE DM 7,-
- KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM) auf Anfrage
- KICK-UMSCH.-PL. 3-fach A2000 (2xROM/1xEPROM) DM 55,-
- KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, mit V1.3 od. V1.2 DM 98,-
- KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2 DM 59,-
- KICKSTART-ROM V2.04 DM 98,-

FARBÄNDER:

- STAR LC10 DM 9,90
- STAR LC24/10 DM 14,50
- NEC P6/P7 Plus .. DM 14,95
- EPSON LQ 500-850 . DM 11,95

Weiterhin sind ca. 6000 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGE, Platinum, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....

Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten inkl. Etiketten auf 1a-NN-Disks

- 1,90 DM BEI ABNAHME BIS 49 DISKS
- 1,80 DM " " " AB 50 DISKS
- 1,20 DM " " " AB 300 DISKS
- 1,10 DM BEI SERIENABNAHME über 300 DISKS!

* KOSTENLOSES INFO ANFORDERN *
PD - ABO - SERVICE
PRO DISK 1,50 DM
3 DEUTSCHE KATALOG-DISK 10,- DM

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 100 PD-TOP-Spielen!

enthalten sind z.B.: Trucking, A-Balls, Mechforce, Roboter, Wüffel-Poker, Reaktor, Fußballmanager, Eishockeymanager, Treasure Search, Headgames, Taran, The JAR, Exterminate, Bandits, Kniffel, Q-Ball, Peters Quest, Raumstation, Drip-Game, Gruffi, Move, Run for Gold, Zatur, Roll on, Puzzle, Stein-schlag, Harfe Partience, Halma, Tennis, Space Battle, Space War, Missile Command, Jum-py, SuperSenso, Cosmoroids, Bauernskat, Quattro, Pyramide und viele andere



100 SPIELE KOMPLETTPREIS nur **89,- DM**

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte, z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **27,- DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! **49,- DM**

Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Instrumente, Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED).
Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! Insges. 10 Disks **79,- DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,- DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,- DM**

TURBOPRINT PROFESSIONEL **139,- DM**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrücke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zus. kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

MULTITERM PRO V3.0 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **119,- DM**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. **19,- DM**

BRIEFKOPF zum Erstellen von Briefköpfen **19,- DM**

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

MOVIE-MAKER Animations-Programm **29,- DM**

ACHTUNG

AMIGA - PROGRAMMIERER

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

Bequem bestellen per Tel. 05261/68475 ● Fax 05261/68229 ● Btx *ABC-SOFT#

oder schriftlich bei:



Ingo Güldenpfeinig

Fachhandel für Hard- und Software
Public Domain ● Shareware
Entwicklung und Vertrieb
Elektronik ● Werbeagentur

Hangstein 16a D-4920 Lemgo

Bestell-Coupon

Name/Vorname _____
 Straße/Hausnummer _____
 Land/PLZ/Wohnort _____
 tagsüber bin ich telefonisch erreichbar unter Nr. _____
 Ich zahle per Nachnahme per Vorkasse (bar, Scheck)

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem AMIGA-Angebot zur schnellstmöglichen Lieferung:

Anzahl	Artikel-Nr.(n) oder Bezeichnung	Preis

Datum: _____ Unterschrift: _____

1980 war ein Jahr, das das Gesicht der ScienceFiction-Filme total veränderte. Zwar hatte kurz vorher Star Wars dem zu diesem Zeitpunkt schwer darniederliegenden Filmgenre neues Leben eingehaucht, Alien jedoch revolutionierte das Metier.

Vorsicht!



Realität contra ...



... Alienwelt

Die Story um ein böses außerirdisches Wesen, das die Besatzung eines Raumschiffes dezimiert, war beileibe nicht neu. Auch mit einer gut gemachten Realisierung des Stoffes wäre der Film nicht über ein akzeptables Mittelmaß hinausgekommen, wenn es da nicht dieses phantastische fremde Wesen gegeben hätte, das dem Film seine unverkennbare Note verlieh. Der Weg bis zu diesem Hit jedoch war lang und mühsam. Nachdem das Produktionsteam bereits diverse Konzepte für das Aussehen des Wesens in Augenschein genommen und immer wieder verworfen hatte, fiel Regisseur Ridley Scott ein Bildband des schweizer Künstlers Hans Rudi Giger in die Hände. Vergessen waren Saurier, Rieseninsekten und Schleimwesen, und der eigentliche Star des Filmes war geboren. Gigers Konzept eines biomechanischen Wesens verhalf dem Film zu Weltruhm, und seinem Erfinder brachte es einen Oscar ein. Mit Computerspielen hatte der Künstler nichts zu tun, sie interessierten ihn auch nicht. Das sollte sich ändern, als der Kalifornier Patrick Ketchum, der bis dato mit vielen Computergrößen, darunter auch Sullivan Bluth (Space Ace, Dragon's Lair . . .) gearbeitet hatte, seine Firma Cyberdreams gründete. Cyberdreams machte es sich zur Firmenphilosophie, wenige, aber hochwertige Programme zu entwickeln, zu deren Erstellung jeweils ein Spezialist aus der Computerbranche, aber auch aus der Film- oder Fernsehindustrie hinzugezogen werden sollte. Die von Giger für Alien erstellten Grafi-

ken imponierten Patrick derart, daß er ein Konzept erstellte, in dem diese bizarren Gestalten einen passenden Platz finden würden. Giger gefiel das Konzept, er stellte ein Portfolio mit entsprechenden Grafiken zusammen, und die Idee zu Darkseed nahm konkrete Formen an. Daß dieses Spiel ein Horror-Adventure werden würde, war durch den düsteren Stil des Künstlers vorprogrammiert.

Der ganz normale Horror

Die Story hinter Darkseed geht von einem Parallelwelt-Konzept aus. Neben der „normalen“ Realität gibt es eine andere Dimension, in der alles existiert, was es auch im „Hier und Jetzt“ gibt. Diese andere Realität ist jedoch ein dunkles Zerrbild unserer gewohnten Welt. Eine unüberwindliche Energiebarriere trennt die beiden Dimensionen voneinander. Die dunkle Parallelwelt wird von einer Rasse grausamer Wesen bevölkert, die um unsere Realität wissen, und die seit Urzeiten versuchen, in unserer Welt Fuß zu fassen. Ein Überwechseln in die andere Dimension ist jedoch immer nur für kurze Zeit und an den wenigen Stellen möglich, an denen die Barriere durchlässig ist. Stellen, an denen dann merkwürdige Dinge geschehen können, und die den Menschen unheimlich sind – Spukhäuser zum Beispiel.

Die Hauptperson in Darkseed ist der ScienceFiction-Autor Michael Dawson, der sich ein altes viktorianisches Haus samt Anwesen gekauft hat. Was er

Aliens!

nicht weiß: In diesem Haus befindet sich eine Pforte in jene andere Dimension. Die fremden Wesen auf der anderen Seite wissen jedoch um dieses Dimensionstor und machen es sich zunutze. Während seiner ersten Nacht im neuen Haus pflanzen die Aliens dem unter Alpträumen leidenden Dawson ein Embryo in den Kopf, das binnen drei Tagen schlüpfen wird. Kommt nichts dazwischen, wird das Embryo zu einer biomechanoiden Kopie des Autors und das erste Exemplar einer neuen Rasse sein, die in der Lage wäre, die trennende Barriere zwischen den Dimensionen niederzureißen. Eine Invasion böser Mächte wäre die verheerende Folge. Von alledem weiß Dawson jedoch nichts, als er aus seinem Alptraum erwacht. Ihn plagen lediglich fürchterliche Kopfschmerzen, die, wie der Spieler weiß, von dem Embryo in seinem Schädel verursacht werden, und die der Held dieses Spiels zunächst einmal mit Aspirin zu bekämpfen versucht.

Dawson, der vom Spieler mit einer sehr komfortablen Point-and-Click-Steuerung durchs Gelände geführt wird, muß den Zugang in die fremde Zone finden, denn gelingt es nicht, die Pläne der Fremden zu vereiteln, schlüpft das Embryo, was außer einer düsteren Zukunft für unsere Welt auch automatisch Dawsons Tod bedeuten würde. Alte Baupläne des Hauses zeigen eine Geheimtür, die in einen Raum führt, den es an dieser Stelle eigentlich gar nicht geben kann. Wie Mike feststellen muß, gibt es den Raum doch, jedoch auf der anderen Seite der Realität, in der Dimension der bösen Wesen.

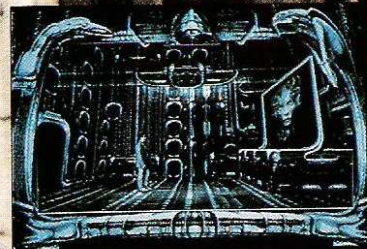
Das Haus mit allen Gegenständen, Treppen und Türen findet sich als genaues Pendant auch in der fremden Dimension wieder, ebenso wie der Rest der Spielwelt, allerdings auf absurde, aberwitzige Art in etwas Dunkles und Bedrohliches verwandelt (was in der Normalwelt zum Beispiel als freundlich mit dem Schwanz wedelndes Etwas durch die Lande tragt, zeigt sich in der Parallelwelt als riesiges, aggressives Monster). An dieser Stelle werden dann Gigers Kreationen relevant, denn alles, was auf „der anderen Seite“ existiert, wird im Giger-Look dargestellt. Das vermittelt eine ganz eigene, unheimliche Atmosphäre, die den Spieler vollkommen in ihren Bann schlägt.

Ein Klassiker in der Mache?

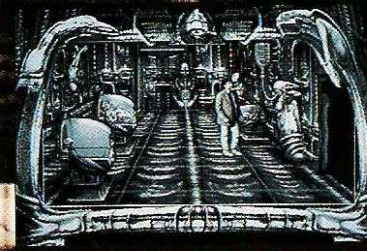
Vieles aus der Darkseed-Story könnte Geschichten von H. P. Lovecraft entstammen, der mit seinem schmalen, aber gewichtigen literarischem Schaffen Klassiker der Horrorkultur schrieb.

Giger wiederum ließ sich von Lovecraft und seinen kosmischen Horrorvisionen beeinflussen. Auch die Darkseed-Story mutet wie eine Kombination verschiedener Versatzstücke aus Lovecraft-Geschichten an. Somit ist das Spiel nicht nur das erste Programm, das vor einem gigeresken Szenario spielt, sondern auch das erste Spiel, das in gewisser Weise das Flair Lovecraftscher Erzählungen in das Computerspielgenre einführt. ■

Antje Hink



Bizarre Räumlichkeiten



Das kann tödlich enden

Freitagabend, 18.00 Uhr. Der Feierabend hebt leise winkend ein Händchen, da klingelt noch einmal das Telefon. Ich gehe dran, wider besseres Wissen. Aber diesmal gibt es keine Katastrophen zu vermeiden: Eine Einladung von Cyberdreams ist es, den Alien-Designer Hans Rudi Giger höchstpersönlich am Montag in seinem Züricher Domizil zu besuchen.

Keine fünf Minuten Autofahrt vom Flughafen entfernt, wohnt der für seine abgefahrenen Grafiken von Aliens und Biomechanoiden berühmte Maler, Grafiker, Designer. Ganz harmlos gibt sich das unscheinbare Reihenhäuschen, das in einer total ruhigen und durchschnittlich wirkenden Nebenstraße liegt. Einziger schriller Mißklang in der Idylle: ein blitzender vielstöckiger Glaspalast an der Ecke, der da irgendwie überhaupt nicht hinpaßt.

Aber nicht deswegen sind alle Fensterläden des Gigerdomizils fest verschlossen. Kein Lichtstrahl soll ins Innere dringen, damit die von Hans Rudi Giger selbst erstellten Fresken keinen Schaden nehmen, mit denen die im ganzen Haus schwarz gestrichenen Wände verziert sind. Außerdem kommt die etwas düstere Atmosphäre dem für Außenstehende sehr bizarr wirkenden Stil des Künstlers sehr entgegen. Der katzenliebende Hausherr selbst gab sich gelöst, erzählte von seinen vielen Plänen und entsprach irgendwie so gar nicht dem Bild, das man sich in Anlehnung an seine Bilder von ihm gemacht hatte.

Zehn Fragen an Hans Rudi Giger

? Was beeinflusst Ihre Arbeiten?

! Angst. Ich baue damit meine Ängste ab, versuche, mich an schreckliche Vorstellungen zu gewöhnen, die mich bis in meine Träume verfolgen.

? Eindrücke nur aus Ihrer Vergangenheit, oder spielt auch die Gegenwart eine Rolle?

! Es sind vor allem Kindheitseindrücke, wie gequälte Tiere, oder Schlachtungen beim Banern. Aber auch die Überbevölkerung macht mir Angst. Diese Ängste baue ich durch meine Arbeiten ab. Ein anderes Thema sind dabei die Auftrags-



(Foto: Jim Murdoch)

H. R. GIGER

arbeiten. Da muß ich mich oft mit Themen beschäftigen, die ich selbst nie in Angriff genommen hätte. Trotzdem gewinne ich auch daraus eine Menge Einsichten, die mit bei meiner Angstbewältigung helfen. Und schöne Eindrücke arbeite ich natürlich auch mit ein.

? Ist Okkultismus nur Bestandteil Ihres Werkes, oder spielt er auch eine Rolle in Ihrem Leben?

! Durch den Tod einer Freundin habe ich mich intensiv mit Okkultismus beschäftigt, auch mit Freunden eine Zeremonie für sie abgehalten, ihr ein Zimmer geweiht. Als das jedoch an die Öffentlichkeit drang, wurde ich von vielen Leuten belästigt, die mich in irgendwelche obskuren Dinge verwickeln wollten. Derartige Erfahrungen machen sehr nachdenklich. Inzwischen ist es so, daß ich mich zwar dafür interessiere, mehr aber auch nicht.

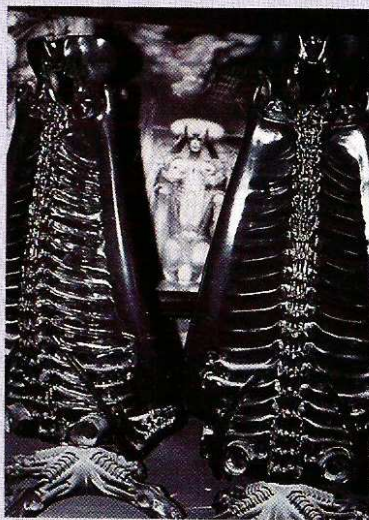
? Ihr eigenes Haus, die Bars in Chur und Tokio, wird man noch mehr von Giger als Innenarchitekten hören?

! Wahrscheinlich ja. Mein Traum ist, ein Museum komplett auszustatten, damit eine Ausstellung zu machen. Oder Möbel zu designen, die wie eine Felslandschaft am Meer wirken, ganz natürlich, ohne jegliche Symmetrie.

? Was halten Sie eigentlich von Computern?

! Ich habe keine Zeit, mich damit zu beschäftigen, ich habe einfach zu viel zu tun. Ich denke aber, daß ich mich in Zukunft auch damit mal beschäftigen werde.

? Könnten sie sich vorstellen, den Computer als Medium bzw. Werkzeug für künftige grafische Arbeiten zu verwenden?



Makabere Dekorationen

! Wie gesagt, ich habe mich noch nicht viel mit der Materie beschäftigt. Vorstellen könnte ich es mir zwar, aber die ersten Versuche, die ich mit der Maus unternommen habe, waren nicht sehr befriedigend. Das ist einfach ein sehr schwieriges Gebiet.

? Würden Sie nach Darkseed noch mal bei einem Computerspiel mitarbeiten, als Storyautor vielleicht, oder mit exklusiven Bildern speziell für das Projekt?

! Aber ja. Das Spiel gefällt mir, fremde Wesen faszinieren mich. Allerdings würde ich mich auch gerne als Storyautor betätigen, da hat man mehr Mitsprachemöglichkeiten. Und natürlich wären es dann Grafiken, die ich genau auf das Spiel abstimmen und erarbeiten würde.

? Alien 1, Poltergeist 2, haben Sie eigene Filmpläne?

! Produzieren nicht, das ist zuviel Arbeit. Aber mitarbeiten, mit einbezogen werden, ein Vetorecht haben, wenn mir etwas nicht gefällt, das wäre schön. Auch beim Schnitt würde ich gerne mitarbeiten, eben die kreative Energie einbringen.

? Bei Aliens 2 haben Sie ja nicht mitgearbeitet, aber bei Aliens 3...

! Hören Sie mir auf mit Aliens 2. Der Film war einfach nur Action, überhaupt kein Tiefgang dahinter. Was dagegen Aliens 3 betrifft, so habe ich dafür wieder Entwürfe für die Aliens gemacht. Was ich zuerst gemacht habe, wurde wohl aus Kostengründen abgelehnt, aber auch mit der „zweiten Garnitur“ bin ich noch recht zufrieden. Leider wurde ich aber diesmal nicht in die Filmarbeiten selbst mit einbezogen, durfte nicht bei den Dreharbeiten zugegen sein. Vielleicht bin ich dem Regisseur zu kritisch. Auf jeden Fall ist das extrem frustrierend.

? Ihre nächsten Pläne?

! Im Moment sitze ich an den Entwürfen zu Tarot-Karten, die einen ganz besonderen Touch bekommen sollen. Woran ich schon etwas länger arbeite, ist ein Comic-Strip: „Das Geheimnis von San Gottardo“. Und dann ist da ja auch noch der zweite Teil von Darkseed

Antje Hink

GAMES

OM

Action, Jump & Run, Strategie, Logik, Simulationen und Adventures - ein reichliches Sortiment an Software für den Commodore C-64.

Neben ausgewählten Spielen finden Sie ausführliche Test, Previews und Tips zu aktuellen Spielen. Außerdem gibt es viele interessante News im Cracker-magazin, tolle Wettbewerbe und "Prof. Plodder's" Leserbriefecke!

vorgestellt in



Das Computer-Spiele-Magazin

Jeden Monat **NEU** bei Ihrem Zeitschriftenhändler

GAMES

Das C64-Spielmagazin auf Diskette

Ausgabe 4 + 5/8

Für nur **DM 7,90**

Mit 5 Spielen in dieser Ausgabe!

Hi Ska Do
Tolles Logikspiel

Pot Fun
Der Spielautomat

Relaxed Motions
Tischspiel zum Entspannen



SPACE ACE 2

System: PC, empf. VK-Preis: 89,95 DM, Hersteller: ReadySoft, Canada, Muster von: Empire, England.

.... nein, Borf's Rache, respektive Revenge, heißt der zweite Teil der Space Ace Saga, mit dem die kanadische Firma ReadySoft die PC-User malträtiert. Wer bereits den ersten Teil des Werkes gespielt hat (oder vielleicht besser: versucht hat zu spielen), der erinnert sich bestimmt noch mit wahrer Begeisterung an die opulente Grafik, und mit absolutem Grausen an das (nicht vorhandene) Gameplay.

Dieselben Punkte treffen leider auch auf die neue Ausgabe dieser Weltraumoper zu. Die Animationen sind wieder erste Klasse – so schön groß, so schön bunt und so schön ruckelfrei lieben wir es doch. Aber wer möchte schon eine Grafikdemo als Spiel haben? Das Gameplay ist es doch, was ein Spiel spielenswert macht. Und das erschöpft sich wie gehabt in einfachem Tastendrücken, um in den 27 Szenen, die das Game ausmachen, Held Space Ace dazu zu bringen, irgendeine Aktion zu starten. Mal Ballern, mal in eine Richtung laufen oder hüpfen, das ist es dann auch schon so ziemlich. Um es spannend zu machen, müssen besagte Aktionen genau getimed werden, will man nicht eines der drei Leben verlustig gehen. Auf einem schnellen 386er wirft man da ziemlich bald das Handtuch.

Schade, Space Ace II hätte ein ganz nettes Spielchen werden können, wenn es weniger (unspielbarer) Zeichentrickfilm und mehr Action wäre. Die Anleitung liest sich zwar wie das Drehbuch zu einem ganz heißen Action-Knaller, was draus wurde, ist hektisches Chaos. Da hilft auch der, auf dem PC von sämtlichen gängigen Karten unterstützte Sound und die problemlos erfolgende Festplatten-Installation nicht mehr viel.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	5
Handlung	4
Atmosphäre	4
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

MONTEZUMAS RACHE

WILLY BEAMISH (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, Hersteller: Dynamix, USA, Muster von: Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1.



So fühlt man sich doch gleich viel besser

Die Sorgen und Nöte eines Neunjährigen behandelt das Adventure um und mit Willy Beamish aus dem Hause Dynamix. Wer Näheres über die Story erfahren will, sollte sich die Ausgabe 2/92 zu Gemüte führen, da sieht alles ausführlich drin.

Das Spiel kommt auf zwölf Disketten ins Haus geflattert, was exzessives Wechseln bedeutet. Darüber hinaus wurde die Grafik vom PC nahezu 1:1 umgesetzt, was wiederum bedeutet, daß viel nachgeladen wird, da der Speicher schnell voll ist.

De facto sitzt man die Hälfte der Zeit vor der Kiste und wartet auf das Ende des Ladevorgangs. HD-Besitzern ist das Spiel zu empfehlen, andere sollten erstmal antesten.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	10

»GUT«

GOLDEN EAGLE (Amiga)

Hersteller: Loriciel, Frankreich, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Hersteller.

Nach den PC-Besitzern dürfen nun auch die Amiga-User sich auf die Suche nach dem goldenen Adler machen. Genaugenommen bekommen die Amigianer sogar noch etwas mehr fürs Geld, nämlich noch eine Zusatzdisk mit einem sehenswerten Intro. Es ist schon sträflich, das das bei der PC-Version „vergessen“ wurde, da hier die Vorgeschichte anschaulich erklärt wird. Überhaupt ist die Amiga-Version die Bessere der beiden. Die Grafik sieht besser aus, der Sound ist stimmiger, und schöner Spielen läßt sich's auch.



Immer feste drauf'

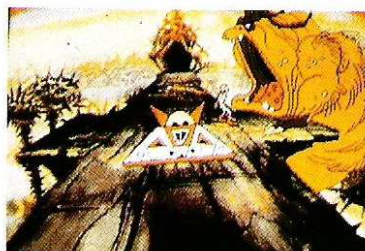
Ansonsten gilt die gleiche Beurteilung wie bei der ersten Fassung. Immer noch ein Spiel der Mittelklasse, daß man sich mal anschauen sollte.

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Monster voraus



Ace in Hochform

WONDERLAND (Archimedes)

Empf. VK-Preis ca. 80 DM, Hersteller: Virgin/Magnetic Scrolls, Muster von: Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, 4904 Enger.

Über ein Jahr ist es her, da eines der besten Abenteuer, die je geschrieben wurden, zunächst auf dem PC erschien. Wonderland überraschte damals mit erstklassigen Grafiken, genialem, kaum zu übertreffenden Parser und einer unglaublich spannenden Handlung und Atmosphäre. Nicht umsonst wurde es zum „Spiel des Monats“ Januar 1991 erklärt und erhielt den Mega-Hitstern.

Bei der Archimedes-Konvertierung überraschen ebenfalls die sehr guten, zum Teil animierten Grafiken. Wie beim Original kann man wahlweise mit Maus-Icon- oder Fensterlick steuern oder „text only“ durchs Abenteuer schlüpfen. Da dies mittlerweile keine Sensation mehr ist, mußte ich leider mit der Note etwas runtergeben.

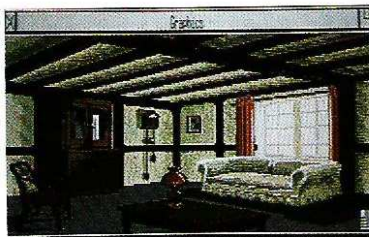
Da die Story aber niemals altert – und auf sie kommt es an – vergebe ich guten Gewissens den Hitstern und rate Archi-Besitzern unbedingt den Kauf dieses Super-Adventures – vielleicht dem besten, das Magnetic Scrolls je produziert haben.

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Parser/Steuerung	10
Handlung/Atmosphäre ...	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



Auf geht's ins Wunderland.

Mo & Mi 16.30-19.00
Die & Do 19.00-20.00
Fr 15.30-18.00

Computersoftware Schneider
Carola & Michael S (030)304 31 56
Reichsstr.50 - 1000 Berlin 19

Mo & Mi 16.30-19.00
Die & Do 19.00-20.00
Fr 15.30-18.00

Software	Ami / ST	Software	Ami / ST	Software	Ami / ST	Software	PC
A 320 Airbus dt.	94.90 94.90	Eye of beholder dt.	74.90 ---	No. 1 Collection dt.	69.90 69.90	Battle Tech 2	89.90
Agony dt. *	64.90 ---	F15 Strike Eagle 2	79.90 79.90	On the road dt.	69.90 69.90	Bundesliga M.Pro	74.90
Amberstar dt. *	79.90 79.90	Fate-Gates... dt.	74.90 74.90	Paragliding dt. *	79.90 ---	Cadaver dt.	89.90
Another World dt.	64.90 64.90*	Final Fight dt.	59.90 59.90	Pegasus dt.	54.90 59.90	Civilisation dt.	89.90
Apydia dt. *	69.90 ---	First Samurai dt. *	74.90 ---	Pirates dt.	59.90 59.90	Conq. of longbow	89.90
BAT 2 dt. *	79.90 ---	Formula one (Mic)	79.90 79.90*	Pool of Radiance dt.	64.90 ---	Cruise for...dt.	74.90
Barbarian 2 dt.	64.90 64.90	Fuzzball dt.	59.90 ---	Populous 2 dt.	69.90 ---	Kathedrale dt.*	89.90
Bards Tale 3 dt.	59.90 ---	Goodfather dt.	74.90 74.90	Quest & glory(Sam)	79.90 79.90	Katzenlight dt. *	79.90
Battle Isle dt.	74.90 74.90*	Gods dt.	59.90 59.90	Railroad Tycoon dt.	79.90 79.90	Elvira 2-jaws...dt.*	89.90
Birds of prey dt.	79.90 ---	Golf (Micropr.) dt.	74.90 ---	Realms dt.	79.90 79.90	Eye of beholder 2	79.90
Black Gold dt.	69.90 69.90	Gunboat dt.	74.90 ---	Red Baron dt.	89.90 ---	Falcon 3.0 *	119.90
Black Sect dt. *	79.90 79.90	Harlequin dt. *	64.90 ---	Return of Medusa	dt.69.90 69.90	Godfather dt. *	74.90
Blues Brothers dt.	64.90 64.90	Heimdall dt.	79.90 ---	Rick Dangerous 2	dt.59.90 ---	Lemmings dt.	79.90
Buck Rogers dt.	84.90 ---	Hillsfar dt.	59.90 ---	Robocop 3 dt.	64.90 ---	Lemmings Data	59.90
Bundesliga M. dt.	54.90 54.90	Indy Jones Adv. dt.	69.90 69.90	Rodland dt.	59.90 59.90	Lost in L.A.	89.90
Bundesliga M.Pro.	74.90 ---	Indy Jones 4 dt. *	79.90 79.90	Rolling Ronny dt.	64.90 64.90	Mad TV dt.	89.90
Cardiac dt.	64.90 ---	James Pond 2 dt.	64.90 64.90	Shuttle dt. *	104.90 ---	Might & Magic 3	84.90
Castles dt. *	69.90 ---	Kings Quest 5 dt.	109.90 ---	Simpsons dt. *	64.90 64.90	Monkey island 1	74.90
Celtic Legends dt.	74.90 ---	Knightmare dt.	74.90 ---	Silent Service 2 dt.	79.90 79.90	Monkey island 2	79.90
Champ. of kryn dt.	69.90 ---	Larry 3 dt.	109.90 ---	Sim City dt.	74.90 ---	Paperboy 2 dt.	64.90
Chaos Engine dt. *	69.90 69.90	Leander dt.	64.90 ---	Sim Earth dt. *	79.90 ---	Pirates dt.	64.90
Colonels Bequest	89.90 ---	Lemmings 1 o.2 dt.	59.90 59.90	Spirit of Adv. dt.	69.90 69.90	Pools of darkness	74.90
Conan dt. *	79.90 ---	Lemmings Data	54.90 54.90	Starbyte S.Soccer	dt.69.90 69.90	Railroad Tycoon	94.90
Covert Action dt. *	79.90 79.90	Lethal excess dt.	64.90 64.90	Steigbenberger H.dt	64.90 ---	Rasende Reporter	69.90
Cruise f.corpse dt.	64.90 64.90	Lords of rings dt. *	74.90 ---	Tip Off dt.	64.90 ---	Secret Weapons...	89.90
Death Knights... dt.	74.90 ---	Lotus Turbo 1 o.2	64.90 64.90	Total Recall dt.	59.90 59.90	Silent Service 2	79.90
Deuteros dt.	74.90 74.90	Mad TV dt. *	74.90 74.90	Traders dt.	69.90 69.90	Shuttle dt. *	119.90
Die Kathedrale dt.	84.90 ---	Mega-jo-mania dt.	69.90 69.90	Turrican 2 dt.	49.90 59.90	Sorter Appl.	89.90
Dragonflight dt.	64.90 ---	Mega Twins dt.	69.90 69.90	Ultima 5	59.90 74.90	Star Trek dt. *	79.90
Dragon Wars dt.	59.90 ---	Midwinter 2 dt.	74.90 74.90	Ultima 6 *	79.90 79.90	TV-Sports Boxing	84.90
Drakken dt.	74.90 ---	Might & Magic 3	74.90 ---	Utopia dt.	74.90 74.90	Ultima 6	79.90
Elf dt.	59.90 59.90	Monkey island dt.	74.90 74.90	Wayne Gratzky 2	79.90 ---	Wayne Gratzky 2	79.90
Elvira - Arcade dt.	59.90 ---	Monkey island 2 *	79.90 79.90	Wolfchild dt.	64.90 64.90	Wing Commander	89.90
Elvira dt.	74.90 74.90	Myth dt. *	74.90 74.90	X-Cop Prof.	89.90 ---	Wizardy Trilogie	79.90
Elvira 2 -Jaws...dt.*	79.90 79.90	Nebulus 2 dt.	59.90 ---	Zack McKracken dt.	69.90 69.90	Wonderland	89.90

Power Pack
Xenon 2, TV Sports Football
Bloodwych, Lombard Rally
nur Amiga
49.90 DM

SONDERPREISE
SONDERPREISE
SONDERPREISE
nur solange Vorrat reicht

Oil Imperium
Amiga, Atari ST
29.90 DM

Amiga je Spiel..... 29.90 DM Amiga je Spiel..... 39.90 DM Amiga je Spiel..... 49.90 DM

Afterburner, Altered Beast, Anarchy Ancient Games, Arkanoïd, Asterix Axels Magic Hammer, Baal, Backlash Bad Company, Ballistix, Battle Squadron Blasteroids, Black Hornet, Blazing Th. Bombuzal, Bubble Bobble, Buffalo Bill Chambers of Shaolin, Champ. Baseball Conflict Europe, Crazy Cars, Cyberball Dan Dare 3, Daley Th. Olymp. Chall. dark century, deadline, defender of crown Defender of earth, D. Dragon, D. Ninja Dragon Spirit, Enchanter, Evil Garden Enforcer, Eye of Horus, Fantasy w. Dizzy Fire & forget, Footballmanager 2, Fusion Heavy Metal, heroes of lance, High Steel Hitchhikers Guide... , Hostages, Interphase Kick Off & Extra T, Knight Force, Kult Krypton Egg, L. Ninja 2, Leather Godd., Leonardo, Licence to kill, Light Corridor Mech 3, Match Pairs, Matrix Marauders Maya, Miami Chase, Microbattle, Mig 29 Millennium 2.2, Moonwalker, Nevermind New York warriors, N. M. Grand Prix Nightdawn, Ninja Rabbits, Obliterator Off Sh. Warrior, Onslaught, Paris Dakkar Passing Shot, Peeperid., Planetfall Powerdrift, Prospector, Puffys Saga R-Type, Roller Coaster Rumbler, Savage Sharkeys Moll, Silkworm, Sonic Boom Sorcerer, Soccer Match, Space Harrier Speedball, Spy vs Spy 1/2/3, Stargoose Starblaze, Star Ray, Steiger, Stryx Strike Force Harrier, Strip Poker 2 Summer Edition, Switchblade, Targhan Thunderblade, Titan, Treasure Isl. Dizzy Turrican, Twilight Zone Adv, Twylite Thyphoon thomson, vixen, winter Olym. Wipe out, Wishbringer, WC Leaderboard Wizzball, Xenophobe, Xybots, Yolanda Z-Out, Zork 1-2-3

POPULOUS dt. & POWERMONGER dt.
Amiga, Atari ST
89,- DM

Atari ST je Spiel... 49.90 DM
E. S. S., Flight Command (Sammlung) Harley Davidson, Heroes of the Lance Imperium, Magic Fly, Midwinter Populous, Powermonger, Shadowgate Tower of Babel, Ultima 4, Xenomorph World Cup 90 (Sam)

ACHTUNG SAMMELBESTELLER
5 Titel a 29.90 DM = 135 DM
5 Titel a 39.90 DM = 175 DM
5 Titel a 49.90 DM = 225 DM
5 Titel nach unserer Wahl = 99 DM
10 Titel nach unserer Wahl = 175 DM
5 Titel a 29.90 DM zzgl.
3 Titel nach unserer Wahl = 180 DM
5 Titel a 39.90 DM zzgl.
3 Titel nach unserer Wahl = 215 DM
5 Titel je 49.90 DM zzgl.
5 Titel nach unserer Wahl = 280 DM

Archipelag., Atomix, Austerlitz, Battlem Beach Volley, Black Shadow, Batman Black Out, Blood Money, Blue Angles Bloodwych, Bomber bomb, California G. Cabal, Captain Blood, Carrier Command Car Vup., Chariots of Wrath, Conqueror Cloud Kingdoms, Continental Circus Crossbow/Wilhelm Tell, Day of pharao Emperor of mines, Ferrari Formula one Fin. Com., Fin. Count., Fire & Brimst. Fire & forget 2, Flimboos, Flip it Flood, Ghostbusters 2, Globulus, Gravity Great Courts, Hard drivin, Harrier Com. Impossamble, Infestation, Insect. Griffu Int. Karate +, Iron Lord, Island lost hope Jumping Jackson, Keef the thief, Khaalaa Killing Cloud, Klax, Loopz, Magic Fly Menace, Microprose Soccer, Mr. Hell N. zealand story, North & South, Omega Operation Harrier, Pacmania, Paperboy Prince of Persia, Projectyle, RVF Honda Ranx, R. warrior, Red storm rising, Rotox Rock & roll, Running Man, Sherman M4 Shadow of the beast, Shufflepuck Cafe Sideshow, Sir Fred, Ski or die, Starflight Startrash, Sword of twilight, Super puff TV-sports football, Theme park mystery Teenage Queen, Tom & Jerry, Toobin Twinworld, Weird Dreams, Waterloo Wings of death, Xenomorph

Versandkostenfrei
für Selbstabholer
nur nach Absprache
KEIN LADEN

Atari ST je Spiel... 39.90 DM
Action Service, Archipelagos, Batman Day of pharao, Dragon Breed, E-motion Fire & Brimstone, Flood, forgotten world Ghostbusters 2, Gremlins 2, Infestation Iron Lord, Klax, Mannix, Menace North & South, Omega, President is miss Red storm rising, snowstrike, spellbound Starflight, Superman, Timemach, Toobin Toyotte, Turrican, Untouchabl., Warhead Waterloo, World Cup Soccer, Xenon 2

Buck Rogers dt. & Bards Tale 3 dt.
nur Amiga
129,- DM

MSDOS je Spiel... 39.90 DM
Baal, Ballistix, Blasteroids, Blood money California Games, Carrier Command Defender of the crown, Double Dragon Escape from Hell, Footballmanager 2 Indianer Jones Action, Iron Lord, Klax Jungle Book, Kult, Manchester United Maya, Menace, Moonwalker, Paperboy North & south, Paris Dakkar, Sherman M4 Shufflepuck Cafe, Sindbad, Skate or die Ski or die, Speedball, Stormovik Strike Force Harrier, Wings of fury Waterloo, Xenon 2

Brainblaster, Castle Master, Chuck Rock Colossus Chess X, Curse of azure bond East vs. West, Final Battle, First Year Hound of Shadow, Hoyle book of games Immortal, Imperium, Intern. Soccer Club Ishido, James Pond, Knights of Crystal Manchester United, Mean Streets Midwinter, Nubreed, Oops up, Plotting Populous 2, Powermonger, Simulora Sleeping Gods lie, Spindizzy Worlds Tom & the ghost, Torvak the Warrior Tower of Babel, Turrican 2, Ultima 3 Vaxine, Wheels of fire (Sam), Xenon 2 Carmen San Diego

MUDS
nur Amiga
39.90 DM

Atari ST je Spiel.... 29.90 DM
ATF 2, APB, 3 D Pool, Altered Beast Ancient games, Arkanoïd, Axels hammer BMX Simulator, Baal, Bad Company Ballistix, Blasteroids, Blazing Thunder Blood money, Bubble bobble, Bloodwych Cabal, California Games, Captain Fizz Carrier command, Chicago 308, Colorado Continental Circus, Conflict Europe Conqueror, Crazy cars, Crossbow/W. Tell Cyberball, Daley Th. Olymp. Ch., Deadline Defender of the crown, Double Dragon Dragon Ninja, Dragon Spirit, Enchanter Face off, First contact, Footballmanager 2 Footballmanager WC Ed., Hard Drivin Heavy Metal, Hostages, Intern. Karate + Jungle book, Kid gloves, Killdozers, Kult Leonardo, Maya, Moonwalker, Nebulus Nevermind, New Zealand Story, Nitro Paris Dakkar, Phobia, Powerdrift Pro Powerboat Simulator, Puffys Saga R-Type, Raffles, Rick Dangerous, Satan Sherman M4, Shufflepuck Cafe, Sorcerer Space Harrier, Speedball, Stunt Car Racer Strike Force Harrier, Stryx, Switchblade Sword & rose, Tau Ceti, t. m. h. Turtles Thunderblad, Treasure isl. dizzy, Wizzball World soccer, xenophobe, Yolanda, Zork 3

X-OUT
Amiga, Atari ST
je 29.90 DM

MSDOS je Spiel.... 29.90 DM
ATF 2, APB, Asterix, Boulderdash 2 Buffalo Bill, Colorado, Conflict Europe Deadline, Dragon Spirits Driller Enchanter, Hostages, Leather Goddesses.. Nevermind, Ninja Rabbits, Outrun Planetfall, Sorcerer, Stunt Car Racer Wishbringer, Zork 1 - 2 - 3

MSDOS je Spiel.... 49.90 DM
Bards Tale 2, Budokan, Ferrari Form. 1 Hound o. shadow, Millennium 2.2, Populus Third Courier, TV-Sports Football

Irrtum & Preisänderungen vorbehalten - dt. = deutsche Anleihe - * = bei Druck noch nicht lieferbar Versandkosten (inkl. Preisleiste, Sicherheitskarte und Zahlkartegebuehr) VORKASSE + 4 DM Vorkasse per Verrechnungsscheck oder Überweisung auf Kto. 453 447-108 Postgiroamt Bln. (100 100 10) Nachnahme bei TELEFONISCHER Bestellung + 10 DM - bei SCHRIFTLICHER Bestellung + 7 DM Europ. Ausland NUR GEGEN VORKASSE zzgl. DM 15,- (abzgl. 14% MWST) Es gelten unsere AGB Bei nicht abgeholt oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung

Sport



PARAGLIDING SIMULATION

System: PC (EGA, VGA, AdLib, Soundblaster, HD), geplant für: Amiga, Amstrad CPC, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Hersteller: Loricel, Frankreich, Muster von: Hersteller.



Vollmundig und mit hohem Verpackungsaufwand präsentiert Loricel die welterste Paragliding Simulation. Versehen mit einem ausführlichen Handbuch über die Geschichte, Verbreitung und Anwendung dieses Sports soll nun endlich der Computerfreak in die simulierten Lüfte steigen. Durch die Übungsaufgaben kann der Flugschein erworben werden, danach geht's zum Langstreckenflug in eine von vier wählbaren Gebirgsformationen oder zum Wettkampf gegen die computerisierte Konkurrenz.

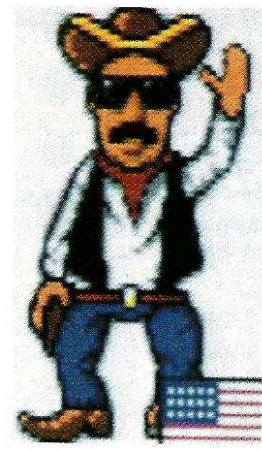
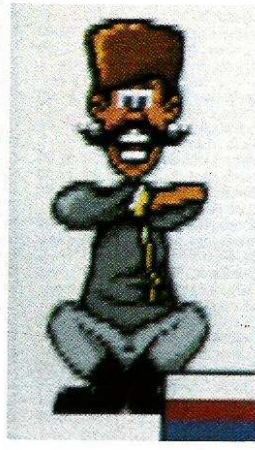
So sehr sich aber die Produzenten darum bemühen, mit technischen Details und hübschen Zwischenbildchen das Spiel aufzuwerten, so sehr haben sie beim eigentlichen Spielablauf die Sorgfalt vermissen lassen. Nicht nur die Grafik erinnert an die vergangenen Zeiten eines C-64 oder ZX-Spectrum, auch der Spielablauf ist ein Griff in die Klammottenkiste. Mit vier Tasten lassen sich alle Flugmanöver leicht erledigen. Winde, Berge oder andere Flieger sind leicht auszutricksen. Das kurze und schmerzlose Fazit: Dieses Spiel ist keines!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	8
Realitätsnähe	1
Motivation	1
Gesamtnote	2

»SEHR MANGELHAFT«



ATARI ST

Empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Muster von: Hersteller.

Auf dem ST nix Neues: Die schlechte Grafik ist zum PC identisch, der Spielablauf ebenso. Bemerkenswert sind nur die überlangen Ladezeiten und die Vielzahl an gut gemachten Digi-Sounds. Der Kauf erübrigt sich jedoch ebenfalls.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	9
Realitätsnähe	1
Motivation	1
Gesamtnote	2

»SEHR MANGELHAFT«



Flieger, küß' mir die Berge.

Im Sturzflug

SEIT 6. MÄRZ AM KIOSK ...

DAS ST ARKTOS TU OK SPECIAL

Mit:
BEHOLDER 2
MONKEY ISLAND 2
DIE KATHEDRALE
SPIRIT OF ADVENTURE
FATE - GATES OF DAWN
LEGEND OF ROBIN HOOD
SPACE 1889

ASM aktueller software markt
SPECIAL

LÖSUNGEN:
MONKEY ISLAND 2
BEHOLDER 2
DIE KATHEDRALE
MIGHT & MAGIC 3
SPIRIT OF ADVENTURE

**& auf 10 Seiten:
Die besten
Flugsimulatoren**

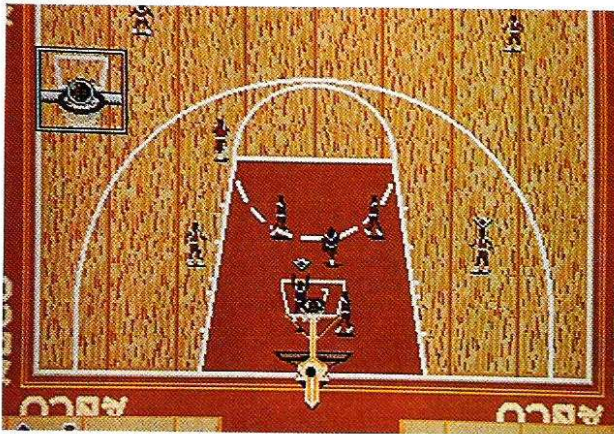
PLUS:
SPACE 1889
THE LEGEND OF ROBIN HOOD
FATE - GATES OF DAWN
& viele News ...

DIE BESTEN FLUGSIMULATOREN

SONDERAUSGABE 15
aktuelle software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Secret Service

... AUCH IM ABO ERHÄLTlich!

ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spielertips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!



Lange Kerls

TIP OFF

System: Amiga, geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Anco Software Ltd., Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Lange Zeit ist's her, da sorgte *Kick Off* von Anco auf Amiga und ST für Furore. Es handelte sich dabei um das wohl beste Fußball-Programm für Heimcomputer. Dieser Tage macht das Dartforder Software-Haus wieder von sich reden. Nein, nicht etwa durch *Kick Off 3*, sondern durch *Tip Off*, einer Basketball-Simulation, die an der Qualität *Kick Offs* anknüpfen soll. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können an einem Spiel teilnehmen, wobei nach amerikanischem Reglement gespielt wird! Auszeiten und Auswechslungen sind natürlich möglich. In Sachen Spielbarkeit hinkt *Tip Off* dem großen Fußball-Vorgänger erheblich nach. Der Joystick ist nämlich so was von überbelegt, daß die Eingewöhnungszeit ein ganzes Weilchen dauert. Einfacher haben es die Besitzer eines Sticks mit zweitem, unabhängigen Feuerknopf, da dieser unterstützt wird.

Tip Off glänzt nicht durch tolle Grafik, auch nicht durch den Sound oder FX. Im Grunde genommen glänzt es überhaupt nicht, da sich Bugs und Unstimmigkeiten ins Programm eingeschlichen haben. Beispiel: Ich stehe als Abwehrspieler einem Angreifer mit Ball gegenüber und alles was er macht, ist den Ball festhalten, bis die Zeitregel mich in Ballbesitz bringt.

Dies sind alles Faktoren, die aus *Tip Off* nur ein mittelmäßiges Spiel werden lassen. Zwar können unter anderem Spiel-Taktiken kreiert, Mannschaftsaufstellungen verändert und in einer Liga gespielt werden. Auch gibt es nahezu alle Wurfarten, doch was nutzt all dies, wenn die technische Seite den Spielspaß selbst im Mehrspieler-Modus nahezu zum Erliegen bringt? Wahre Basketball-Fans sollten von *Tip Off* die Finger lassen.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	4
Realitätsnähe	8
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PC/IBM

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT.	139,90
ACES OF THE PACIFIC VGA *	79,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. ANL.	69,90
AIRBUS A 300 DT. ANL. VGA *	69,90
AIR LAND SEA COMPILATION DT. ANL.	89,90
AIR LINE FLUGSIM. KOMP. DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72,90
BARD'S TALE TRILOGY DT.	85,90
BATTLE ISLE DT.	79,90
BATTLETECH 2 CRESENT HAWKS..	79,90
BIRDS OF PREY DT. VGA *	79,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	79,90
BLUES BROTHERS DT.	69,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
CADAVER DT. VGA	69,90
CALIFORNIA GAMES 2 CASINO	75,90
CASTLES DT. ANL.	39,90
CASTLES DATA DISK	85,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA	85,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	75,90
CHESSMASTER 3000 VGA	85,90
CIVILIZATION VGA	85,90
CONAN DT. ANL.	85,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA	89,90
DARKLANDS VGA DT. ANL. *	85,90
DARK SEED VGA *	85,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90
DER RASENDE REPORTER DT.	85,90
ECO QUEST VGA	85,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	89,90
ELVIRA KOMPL. DT. VGA	89,90
ELVIRA 2 - JAWS O. CERBERUS- KOMPL. DT.	85,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA	89,90
EZ COSMOS DT. ANL.	109,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	89,90
F15 SCENERY OPERATION DESERT STORM	39,90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT.	85,90
FALCON 3.0 NUR 386/25MHZ DOS 5.0	99,90
FLAMES OF FREEDOM DT. ANL. VGA *	85,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANL. *	85,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	85,90
GATEWAY TO SAVAGE ...	69,90
GODFATHER DT. ANL.	69,90
GODS DT. ANL. VGA	75,90
GREAT COURTS 2 DT.	69,90
GUNSHIP 2000 DT.	85,90
HARD NOVA DT. ANL.	69,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	69,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL.	49,90
HARPOON BATTLE SET 3 1.21	39,90
HEART OF CHINA VGA	85,90
HOME ALONE DT. ANL.	85,90
HYPERSPEED DT. ANL. VGA *	69,90
IMMORTAL DT.	69,90
INDIANA JONES 3 EGA VERSION	85,90
INDIANA JONES 3 ADV. VGA VERSION	85,90
INDIANA JONES 4 ENGL. VGA *	75,90
INTELLIGENT GAMES	69,90
JETFIGHTER 2 VGA	85,90
KAISER KOMPL. DT.	99,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA	85,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	95,90
LAPFER UTILITIES	85,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 3 KOMPL. DT. VERS.	85,90
LARRY 5 VGA HD DT. Anleitung	85,90
L'EMPEREUR	69,90
LEMMINGS DT.	75,90
LEMMINGS DATA DISK	59,90
LES MANLYS DT. IN L.A. VGA	75,90
LHX ATTACK CHOPPER VGA	99,90
LIFE & DEATH 2 - THE BRAIN-LINKS NUR VGA	69,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LINKS SCENERY GREAT BRITAIN	39,90
LINKS SCENERY PINEHURST	39,90
LOGICAL DT.	39,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL.	84,90
MAD TV DT.	85,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. EGA	69,90
MARTIAN MEMORANDUM	85,90
MAUPITI ISLANDS DT.	75,90
MEGA FORTRESS	79,90
MERCHANT COLONY DT.	75,90
NIGHT OF MAGIC 3, KOMPL. DT. VGA	85,90
MIKE DITKA FOOTBALL	75,90
MONKEY ISLAND 2 VGA ENGL.	69,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA *	89,90
NO GREATER GLORY	75,90
NOVA 9 VGA	85,90
PAPERBOY 2	69,90
PC GLOBE 4.0 KOMPL. DT.	119,90
PC SKAT KOMPL. DT.	69,90
PGA GOLF PLUS INCL. SCENERY DT.	75,90
PGA TOUR GOLF COURSE DISK	39,90
POLICE QUEST 3 VGA HD	85,90
POOLS OF DARKNESS VGA	69,90
PORTS OF CALL DT. ANL.	79,90
POWERMONGER DT. ANL. *	89,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA KOMPL. DT.	89,90
RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT.	79,90
RIDERS OF THE DRAGON DT. VGA	79,90
ROBIN HOOD DT. ANL.	85,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	69,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80 *	34,90
DT. HANDBUCH SECRET WEAPONS	24,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	69,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM A N T ENGL. VGA	79,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT=	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 1 VGA	85,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA	85,90
SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA *	119,90
SPELLCASTING 201	75,90
SPEEDBALL 2 DT.	75,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	75,90
STARBYTE NO 1 COLL. KOMPL. DT.	79,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	79,90
STARTREK 25TH ANNIVERSARY VGA	72,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
TAKING OF BEVERLY HILLS DT. ANL.	65,90
TEAM SUZUKI DT.	75,90
TERMINATOR 2	69,90

PC/IBM

TEST DRIVE 2 COLLECTION	79,90
TEST DRIVE 3 VGA	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90
THE QUEST FOR ADVENTURE DT. *	99,90
THUNDERHAWK 73 M	85,90
TIME QUEST VGA	79,90
TONY LA RUSSAS BASEBALL	79,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	85,90
ULTIMA 6	75,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS-	85,90
ULTIMA 7 *	72,90
ULTIMA TRILOGY -U4/ U5/ U6-	99,90
UMS 2 DT. ANL.	85,90
UNCHARTED WATERS	99,90
WARLORDS	65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY	75,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.	85,90
WILLY BEAMISH VGA HD	89,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER 2 VGA	79,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK	39,90
-386/486 SOUNDBLASTER	39,90
WING COMMANDER MISSIONS 1&2 JE	39,90
WING COMMANDER DELUXE EDITION	105,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WINZER KOMPL. DT.	75,90
WIZARDRY 7 VGA *	85,90
WONDERLAND VGA	85,90
WRATH OF THE DEMON	75,90
WWF WRESTLEMANIA VGA	69,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	65,90

PC/IBM SONDERPOSTEN

3D POOL BILLIARD	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARD'S TALE 2	29,90
BLOOD MONEY	29,90
BUDOKHAN	29,90
CARRIER COMMAND	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	49,90
CONFLICT EUROPE	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
FERRARI FORMULA 1	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEROES OF THE LANCE	29,90
IRON LORD	29,90
JETFIGHTER 1	29,90
KLAX	29,90
LARRY 3 ENGL.	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	39,90
PLANETFALL -INFOCOM-	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
SECRET OF VERBLADES NUR 3,5"	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SIM CITY EGA	39,90
SIM TERRAIN EDITOR	19,90
SIM ARCHITECTURE 1	19,90
SKI OR DIE	29,90
STORMCHIEF SU 25	29,90
990 SPEEDBALL 1	29,90
TANK - SPECTRUM HOLOBYTE -	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	34,90
WATERLOG	29,90
WISHDRINGER -INFOCOM-	29,90
XENON 1 5,25 & 3,5"	29,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

CD-ROM

JONES IN THE FAST LANE	95,90
KINGS QUEST 5	99,90
LARRY 5	99,90
SPACE QUEST 4	99,90
STELLAR 7	95,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90

- VORBESTELLUNGEN MÖGLICH -

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	239,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	149,90
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000	499,90
CD ROM LAUFWERK INTERIN	679,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5" SCHLOSS	18,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25" SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
INFRAROTMAUS 2-NIX	129,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR BLAU	
INCL. GAMECARD	69,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT	85,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATT	6,90
SOUNDBLASTER 2.0 DEUTSCHE VERS.	299,00
SOUNDBLASTER PRO DEUTSCHE VERS.	499,00
SOUNDBLASTER 2.0 IMPORT VERS.	249,00
SOUNDBLASTER PRO IMPORT VERS.	449,00
SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT	179,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	399,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	289,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	249,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90

APPLE/MAC

CHUCK YEAGER AFT	75,90
CURSE OF THE AZURE BONDS	79,90
EARL WEAVER BASEBALL	75,90
FLIGHT SIMULATOR 4.0	129,90
INDIANA JONES 3 ADV.	79,90
JACK NICLAS GOLF	79,90
KINGS QUEST 5	85,90
PGA TOUR GOLF	79,90
POOL OF RADIANCE	79,90
RISE OF THE DRAGON	79,90
RISK - BRETTSPIELUMSETZUNG -	69,90
SECRET OF SILVER BLADES	79,90
SIM EARTH	85,90
SPACE QUEST 4	89,90
STARFLIGHT	79,90
STARFLIGHT 2	75,90
UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR	79,90

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL

Telefon: 081 42/90 11 & 8079

Telefon: 081 42/82 73

Telefax: 081 42/54 654



C64 Disketten

ATARI/AMIGA

ATARI/AMIGA

PREISHITS AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90	3D CONSTRUCTION KIT DT. VERS.	99,90	129,90
ALIEN STORM	38,90	4D SPORTS BOXING DT. ANL.	59,90	59,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90	4D SPORTS DRIVING	72,90	72,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	40,90	ABANDONED PLACES DT. ANL.	54,90	54,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	49,90	ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.	95,90	95,90
BOARD GENIUS	49,90	AIRBUS 320 1MB DT.		
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90	AIR LAND SEA COMPILATION		
BUCK ROGERS	59,90	INCL. 888 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR	79,90	79,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90	AIR SUPPORT DT. ANL.	59,90	59,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90	AGONY DT. ANL.	79,90	79,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90	AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90	ANOTHER WOLRD DT. ANL.	65,90	65,90
CHART ATTACK DT. ANL.	54,90	APIDYA *	79,90	79,90
CISCO HEAT	38,90	B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *	65,90	65,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90	BABY JOE DT.	59,90	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90	BANE OF COSMIC FORGE 1 MB	69,90	69,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	39,90	BLUES BROTHERS DT.	59,90	59,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	24,90	BOSTON BOMB CLUB	59,90	59,90
DINGSDA KOMPL. DT.	34,90	BUG BOMBER DT. ANL.	59,90	59,90
DOUBLE DRAGON 3 *	38,90	BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	39,90	39,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90	CADAVER NEW LEVELS DT.	38,90	38,90
ELVIRA ARCADE ACTION	49,90	CASH KOMPL. DT.	54,90	54,90
EXILE DT. ANL.	39,90	CASTLES DT. 1MB *	49,90	49,90
FINAL FIGHT DT.	37,90	CELTIC LEGENDS DT.	49,90	49,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	24,90	CENTURION DEF OF ROME DT.	59,90	59,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT.	47,90	CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	59,90	59,90
GUNSHIP DT.	38,90	CHAOS ENGINE DT. *	49,90	49,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	54,90	CHAOS STRIKES BACK 1 MB	38,90	38,90
JAMES BOND COLLECTION	49,90	CONQUESTADOR DT.	59,90	59,90
LAST NINJA 3 DT.	38,90	CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	85,90	85,90
LORDS DT. ANL.	37,90	CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90	DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT. 1MB	69,90	69,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90	DER PREIS IST HEISS DT. VERS.	59,90	59,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90	DOUBLE DRAGON 3	47,90	47,90
MEGA TWINS *	38,90	ELITE DT. ANL.	58,90	58,90
MOONFALL DT.	49,90	ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
NORTH AND SOUTH DT.	42,90	ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB *	75,90	75,90
OUTRUN EUROPE DT.	35,90	EXODUS 3010 DT. ANL. *	75,90	75,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	49,90	F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
PANG CARTRIDGE DT.	38,90	F-19 Stealth FIGHTER DT.	65,90	65,90
PIRATES DT.	47,90	FACE OF ICEHOCKEY DT.	75,90	75,90
PITFIGHTER	38,90	FANTASTIC VOYAGE 1 MB	54,90	54,90
POOLS OF RADIANCE	59,90	FAR WEST DT. ANL.	69,90	69,90
POWER UP COMPILATION	49,90	FATE GATES OF DAWN DT.	65,90	65,90
POWERHITS COMPILATION	59,90	FIGHTER COMMAND DT.	75,90	75,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90	FINAL FIGHT DT.	75,90	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90	FIRST SAMURAI DT.	75,90	75,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	49,90	FLAMES OF FREEDOM DT.	75,90	75,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	38,90	FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	72,90	72,90
ROBOZONE DT.	38,90	FORMULA 1 GRAND PRIX DT.	75,90	75,90
RODLAND DT.	39,90	FOUR APACHE	59,90	59,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	49,90	GAUNTLET 3 DT. ANL.	59,90	59,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	38,90	GLADIATOR KOMPL. DT.	89,90	89,90
SIMPSONS DT.	38,90	GODFATHER - DER PATE DT. ANL.	65,90	65,90
SMASH TV DT. ANL.	47,90	GODS DT.	75,90	75,90
SOCCER STAR COMPILATION	39,90	GOLF-MICROPROSE-DT. ANL.	65,90	65,90
SPEEDBALL 2 DT.	49,90	GREAT COURT 2 DT.	59,90	59,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90	HAGAR DER SCHRECKLICHE DT. ANL.	79,90	79,90
STARBYTE SYRISOCOCER DT. *	47,90	HARD NOVA DT. ANL.	45,90	45,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. *	38,90	HARPOON 1.21 DT. ANL.	79,90	79,90
SUPER HEROES	49,90	HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.	75,90	75,90
SUPER SIM PACK DT.	39,90	HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SUPER SPACE INVADERS	59,90	HEIMDALL DT. VERSION	40,90	40,90
SUPREMACY	54,90	HERO QUEST BRETTSPIEL DT.	40,90	40,90
SYSTEM 3 PACK	14,90	HERO QUIET RETURN TO WITCHLORD	34,90	34,90
TERMINATOR 2	12,90	INDIAN JONES ADV. KOMPL. DT.	85,90	85,90
TEST DRIVE 2 COLLECTION	14,90	INTELLIGENT GAMES DT. ANL.	42,90	42,90
THE GAT DT.	54,90	JAMES BOND COLLECTION	69,90	69,90
TO HOT TO HANDLE COMPILATION	38,90	JIMMI WHITES SNOOKER DT.	85,90	85,90
TURBO CHARGE	40,90	KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90	85,90
TURTLES 2	40,90	KINGS QUEST 5 1 MB	85,90	85,90
VOLFIELD	49,90	KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	85,90	85,90
WETTEN DAS ...?	49,90	LARRY 5 1 MB	59,90	59,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90	LAST NINJA 3 DT.	59,90	59,90
W.W.F. WRESTLING	42,90	LEANDER DT.	59,90	59,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90	LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	59,90	59,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

ACCOLADE IN ACTION	19,90
INCL. GRAND PRIX CIRCUIT	17,90
B.A.T.	15,90
BARBARIAN 2	14,90
CASTLE MASTER	24,90
CYCLES	17,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	26,90
F 16 COMBAT PILOT (NIGHT C128)	14,90
FERRARI FORMULA 1	12,90
GALINTELL/NEVOUS COMPILATION	14,90
GHOSTBUSTERS 2	14,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
HOSTAGES	19,90
J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY	19,90
MARS SAGA	14,90
MIDNIGHT RESISTANCE	14,90
MICROPROSE SOCCER	14,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	17,90
OUTRUN	14,90
ROCK 'N' ROLL DT. ANL.	14,90
SKI OR DIE	14,90
SPEEDBALL 1	24,90
STARFLIGHT DT.	17,90
STEALTH MISSION - SUBLOGIC	24,90
STRATEGO	14,90
STRIDER 2	14,90
STUNT CAR RACER	14,90
SUMMER OLYMPIAD	15,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 15 Versand
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

POOL OF DARKNESS 1 MB *	68,90	IRON LORD	29,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	ISHIDO - WAY OF STONES -	29,90
POPULOUS DT.	85,90	JET - SUBLOGIC -	29,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	KLAX	29,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	KULT	29,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	LAST NINJA 2	24,90
REALMS DT. ANL.		LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	44,90
RED BARON 1MB	79,90	LEISURE SUIT LARRY 3	29,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90	LOMBARD RAC RALLY	29,90
RIT OF THE DRAGON 1 MB	85,90	LOOPZ	29,90
RISKANT KOMPL. DT.		MANIX	29,90
ROBOCOP JAMES POND 2-	59,90	MICROPROSE SOCCER	24,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
ROBOZONE DT.		MIG 29 CODEMASTERS	24,90
RODLAND DT. ANL.		MIGHTY BOMB JACK	24,90
RITZ DT. ANL.		MINDBENDER	29,90
SECRET OF MONKEY ISL 1MB DT.	65,90	MYSTICAL	24,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	78,90	NEW YORK WARRIORS	29,90
SHANGHAI 2 *		NEW ZEALAND STORY	29,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	NORTH & SOUTH	29,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	OPERATION HARRIER	24,90
SMILEARTH DT. *		PANG	29,90
SIMPSONS DT.	59,90	PAPERBOY	24,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	PLANETFALL	24,90
SPACE 1889	59,90	PLOTTING	29,90
SPACE AGE 2 1 MB *	69,90	POPULOUS DT.	29,90
SPACE QUEST 4 1 MB *	39,90	POPULOUS DATA	16,90
SPACE WRECK	59,90	POWERDRIFT	26,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. *	65,90	POWERDROME	18,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	65,90	POWERMONGER	29,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	69,90	RANCO III	29,90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	69,90	RESOLUTION 101	29,90
STARBYTE SUPERSOCER DT.	69,90	RICK DANGEROUS 1.	29,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. DT.		ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
STRATEGO	59,90	ROCKSTAR	17,90
STRIKE FLEET DT	59,90	ROCK 'N' ROLL	24,90
SUPAPLEX DT. ANL.	59,90	RIGIDS GAMES	29,90
SUPER SPACE INVADERS	37,90	RIVF HONDA	29,90
SUSPICIOUS CARGO DT.	59,90	SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
TIP OFF DT.	59,90	SHINOBI	29,90
TERMINATOR 2	59,90	SHUFFLEPACK CAFE	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	69,90	SINBAD	29,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	39,90	SINBADM	24,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	SINBADM	24,90
THE QUEST FOR ADVENTURE *	79,90	SINULCRA	24,90
THUNDERHAWK AH 73 M	89,90	SINBADM	29,90
TIP OFF DT.	59,90	SKI OR DIE DT.	24,90
TRADERS 2	59,90	SKYCHASE	29,90
TURTLES 2 *	75,90	SPEEDBALL	29,90
ULTIMA 6 * 1 MB	54,90	SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.	69,90	STARFLIGHT	29,90
UTOPIA DT.	65,90	STARGLIDER 2	29,90
VENGEANCE OF EXCALIBUR	69,90	STUNT CAR RACER	29,90
VOLFIELD	65,90	SUMMER EDITION	29,90
VROOM DT. *	59,90	SUPER HANG ON	24,90
WARLORDS 1 MB	85,90	TENNIS CUP	29,90
WAYNE GREZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	72,90	THUNDERSTRIKE	29,90
WETTEN DASS ...??	75,90	TOM AND THE GHOST	29,90
WILLY BEAMER 1 MB	59,90	TURBO OUTRUN	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.	69,90	TV SPORTS FOOTBALL	29,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	THYPOON THOMPSON	24,90
WOLFCHILD	59,90	TURRICAN	29,90
WOLFPACK DT. 1 MB	65,90	TWINWORLD	29,90
WONDERLAND 1 MB	74,90	UNREAL	29,90
W.W.F. WRESTLING	59,90	VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	WATERLOO	29,90

PREISHITS AMIGA

3D POOL BILLARD	29,90
3 STOCKES	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	29,90
ANCIENT GAMES	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AUSTERLITZ	24,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLE COMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	34,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34,90
BLOODMONEY	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CADAVER KOMPL. DT.	45,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CASTLE MASTER	26,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CLOUD KINGDOM	29,90
CONFLICT EUROPE	29,90
CONQUEROR	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
HEROES OF THE CROWN	29,90
DIPENDER OF THE CROWN	29,90
DOUBLE DOUBLE BILL. COMPILATION	29,90
DRAGON NINJA	29,90
DYNASTY WARS	24,90
E-MOTION	24,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
EXTERMINATOR	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
F18 INTERCEPTOR	29,90
FALCON COLLECTION 1 MB DT. ANL.	49,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
F.O.F.T.	49,90
FULL CONTACT	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GHOST MONSTER SLAM	29,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEAD OVER HEELS	29,90
HEROES OF THE LANCE	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INDIANA JONES ACTION	29,90

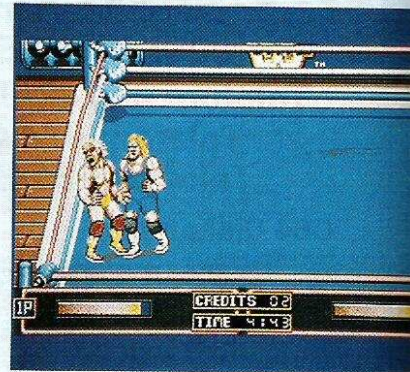
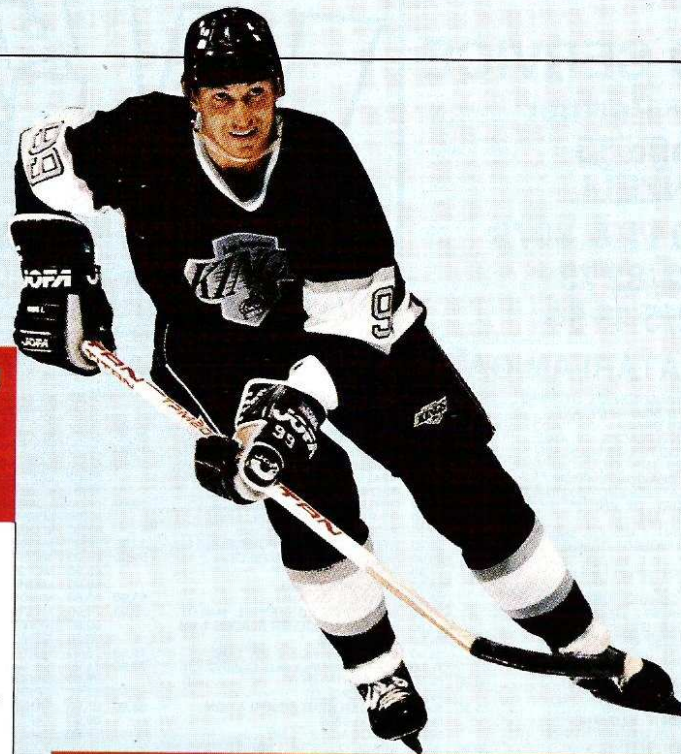
Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PL. ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5.25"	199,90
EXTERNES LAUFWERK 3.5" Dt. Produktion	139,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD	59,90
INFAROT FERNBEDIENUNG F. JOYSTICK	69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSEJOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK	319,90
105mm SCANBREITE 100-400 DPI	79,90
SCHERENMETTERUNG AUF 1 MB	79,90
X-COPY PROFESSIONAL VERSION 5.2	74,90

SEGA MEGA DRIVE

MEGA DRIVE GRUNDEGERÄT DT. VERS.	359,90
MEGA DRIVE ACTION REPLAY	149,00
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	99,90
INTERCEPTOR DT. ANL.	99,90
KLAX DT. ANL.	99,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
PHANTASY STAR 3 DT. ANL.	119,90
PHELIOS DT. ANL.	99,90
SHADOW OF THE BEAST DT. ANL.	115,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	99,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES - DT. ANL.	79,90



WAYNE GRETZKY HOCKEY 2 (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Bethesda Softworks, Muster von: Wial-Ver-sand, 8038 Gröbenzell.

Um ebrlich zu sein: Wayne Gretzky Hockey konnte mir noch nie so richtig gefallen. Zwar beinhaltet das Programm im Gegensatz zu manch anderen Simulationen des Genres das vollständige Eishockey-Reglement, doch ist das Spiel grafisch so primitiv gestaltet worden, daß jedem Fan des harten Sports eigentlich nur ein kalter Schauer den Rücken herunterlaufen kann.

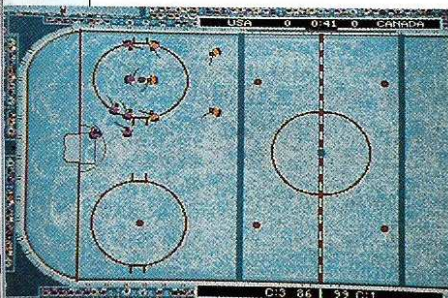
Noch schlimmer ist allerdings die Tatsache, daß der zu steuernde Spieler auf dem Eis kaum auszu-machen ist. Darunter leidet die Spielbarkeit doch erheblich. All diese negativen Eigenschaften be-saß die PC-Fassung und wurde von der Amiga-Version übernom-men.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	2
Realitätsnähe	9
Motivation	6
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

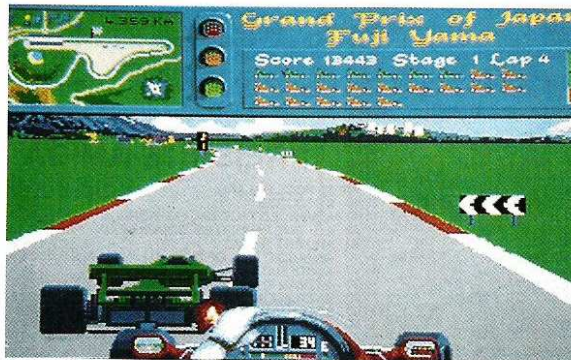


How not to be seen:
Wo ist Wayne?

VROOM (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Lankhor, Frank-reich, Muster von: Hersteller.

Ein dickes Lob gebührt Lankhor für die Amiga-Konvertie-rung von Vroom. Nicht nur, daß die Grafik nun noch ein we-nig flotter geraten ist, nein, auch eine Joystick-Steuerung für jeden Spiel-Modus ist integriert worden. Auf dem Atari ST war es nämlich im Wettkampf-Modus nur möglich, mit Maus zu steuern, was vielen Spielern Probleme bereitet.



Vroom auf dem Amiga legte in Sachen Geschwin-digkeit nochmal einen drauf.

Ansonsten unterscheidet sich die Amiga-Fassung von der des STs nur noch in Sachen Sound, denn die Effekte kom-men - wie könnte es anders sein - etwas kerniger herüber. Mit Vroom ist Rennspaß pur garantiert - wochenlang!

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

WRESTLEMANIA (Atari ST)

Empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1.

Der Atari ST lädt zum wilden Catchen ein, denn Ocean besche-terte uns das offizielle WWF Wrestle-mania auch für diesen Computer.

Am Spielablauf hat sich dabei natürlich nichts verändert. Man wählt einen von drei Catchern aus, mit dem man sich durch die ganze Liga prügeln muß, bis man den heißbegehrten güldenen Gür-tel in den Fingern hat.

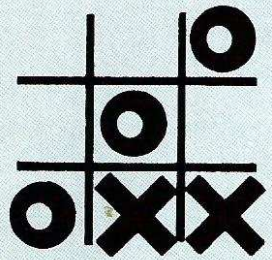
Die grafische und musikalische Untermalung ist dabei natürlich mal wieder nicht ganz so saftig wie auf dem Amiga ausgefallen. Die Spielfiguren sind weniger far-big und nicht ganz so schön ge-zeichnet, der Sound besteht aus den typischen pling-plong-Chip-geräuschen, was nicht gerade ein Obrenschmaus ist. Daber fällt die Wertung etwas schlechter als beim Amiga aus.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Sargon, Schach & Matt

SARGON V

System: IBM u. Kompatible (mind. 512 KByte RAM, VGA (getestet), EGA und Tandy sowie Soundkarten werden unterstützt), getestet für: - empf. VK-Preis stand nicht fest, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** Hersteller.

In grauer Vorzeit gab es in ASM mal eine sogenannte „Schachecke“. „Sargon“ kannte man schon damals. Hier nur Ausgabe fünf.

Dabei handelt es sich nicht nur um ein reines Spiel-, sondern gleichzeitig auch um in Lernprogramm. Oder besser gesagt: Es soll dazu beitragen, daß man Eröffnungen und Endspiele besser beherrscht.

Diesem Anspruch wird Sargon V (von Activision übrigens) dann doch nicht so ganz gerecht. Man macht irgendeinen Zug, das Programm läßt jedoch nur den einzig richtigen zu (und läßt diesen undokumentiert!) - und obendrein basiert das Ganze auf bereits gespielten Partien von Großmeistern.

Während des normalen Spiels zitiert er immerhin Züge aus der Eröffnungsbibliothek, was dem Laien aber auch nichts gibt.

Na gut, wollen wir mal nicht so sein: Das Programm hat auch seine Qualitäten. So ist Activisions Produkt ziemlich spielstark, überlegt zwar wie alle ziemlich lange bei hohem Niveau (was man aber durch Funktionen wie „Zeitausgleich“ und „Zug erzwingen“ ändern kann) und denkt sowohl an Angriff wie an die eigene Verteidigung.

Wenn es dem Ende zugeht, kündigt er „Matt in X Zügen“ an... und genau in diesem Punkt funktioniert er nicht mehr optimal. In einer Partie teilte Sargon mir mit, daß ich ihn in vier Zügen Matt setzen würde. Tatsächlich benötigte ich aber nur zwei. In einem anderen Fall sagte er MIR das Matt an, registrierte aber gar nicht, daß ich selbiges

bei ihm machte - und zwar im nächsten Zug!!

Die Grafik (wahlweise 3D oder 2D mit Notation) läßt zu wünschen übrig. Zwar hat man die Wahl zwischen Marmor-, Holz- oder schlichtem Brett und Phantasie-, Plastik- oder Metallfiguren, doch im Grunde genommen ändert

sich bis auf die Farbe gar nichts. Besonders schön sind König, Dame, Turm, Läufer, Springer und Bauer auch nicht.

Wozu man beim Schach „Sound“ benötigt, weiß ich nicht - zum Glück läßt er sich abstellen (auch hier hat man mehrere Möglichkeiten der Untermalung vom Pieps bis zur Melodie...grusel! Oropax her!).

Die Anleitung ist umfangreich und gut verständlich, blutige Schachanfänger dürften dennoch ihre Probleme haben. Kurzum: Wer sich mit dem Gedanken rumschlägt, seinen PC zum Schachpartner zu machen, sollte sich den *Chessmaster 3000* zulegen.

Dieser hier schneidet in fast allen Disziplinen schlechter ab. Wer der Stärkere in Sachen Spiel ist, bleibt noch festzustellen. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG

Positiv: hohe Spielstärke, verständliche Anleitung, viele Funktionen.

Negativ: Erkennt nicht alle Spielverläufe, unzureichendes Lernprogramm, schlichte Grafik. **ZUFRIEDENSTELLEND** (als Schachgegner). **MANGELHAFT** (in den übrigen Funktionen)



Nicht so prall. Trotz akzeptabler Grafik kann Sargon nicht überzeugen



... und so könnten auch Sie Schach lernen ...

Strategie

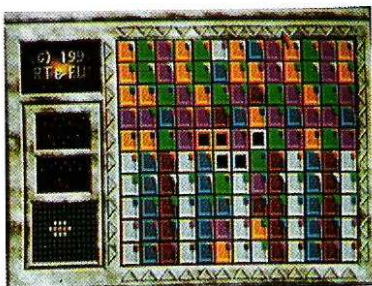
Knoten im Gehirn

DOUBLE MIND

System: PC, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 90 DM,
Hersteller: Art & Fun, Elsdorf, Muster von: Hersteller.



Wer sich noch mit Grausen an den Zauberwürfel erinnert, der sollte tunlichst die Finger von Double Mind lassen. Wer dagegen den Würfel oder seine diversen Computerumsetzungen im Schlaf und in allen anderen Lebenslagen mit einem müden Lächeln entwirrt, könnte in diesem Programm von Art & Fun eine neue Herausforderung finden. Ein 13x10 Felder großer Bildschirm ist mit farbigen Quadraten gefüllt, die in alle vier Himmelsrichtungen per Mausclick um jeweils eine Reihe verschoben werden können. Ein Minibildschirm in der unteren Ecke des Gesamtscreens zeigt ein Muster, das mit den Kacheln wiedergegeben werden soll. Nicht nur gleiche Farben sind gefragt, auch die Position auf dem Bildschirm muß identisch sein. Mit Hilfe eines Tastendrucks kann das Muster auch zu Testzwecken auf den großen Screen übertragen werden.



Wer schiebt hier wen?

Was Double Mind von anderen Spielen der gleichen Art unterscheidet, ist die Tatsache, daß die Kacheln reihenweise gedreht werden können, und dann auf ihrer Unterseite eine andere Farbe zum Vorschein kommt. So könnte man eigentlich munter durch die Gegend schieben und die vorgegebenen Muster ohne größere Probleme rekonstruieren, wenn - ja, wenn die bösen Programmierer nicht eine ganz gemeine Falle eingebaut hätten. Sobald nämlich ein Stein mit der richtigen Farbe auf die in der Vorlage gezeigte Position gerät, wandelt sich sein Aussehen, er bleibt wie festgewurzelt stehen, und auch die beiden sich bei ihm kreuzenden Reihen können nicht mehr gedreht werden. Spätestens zu diesem Zeitpunkt stehen einem die ersten Schweißperlen auf der Stirn. Ein Druck auf die Continue-Taste ist dann oft der einzige Ausweg aus verfahrenen Situationen. 50 Levels lang darf man sich so malträtiert, wobei es nach jedem fünften Level ein Passwort gibt. Das ist auch dringend nötig, denn Double Mind ist echt ver-teufelt schwer. Und wem die Knoten im Gehirn noch nicht genügen, der kann mit einem Leveleditor eigene Marterscreens zusammenstellen. ■ *aba*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	8
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

THE BEST GAMES:

Liebe Computer-Spieler,
das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was im Handel ist. Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Disc only: 64D AM ST PC
PC immer für A-Laufwerk! 5.25 oder 3.5 angeboten

Amiga 500 Speicher 1MB9	69	neu!
(wird für fast alle guten Games gebraucht!)		
1MB + Flight of Intruder	139	!
SoundBlaster Card v2.0	299	
SoundMan Card (voll AdLib)	249	
dazu 2 Games + 2 4W Boxen + Kopfhörer!		
3D Master Golf	89	89
A.G.E. 3D Adventure	77	77
Abandoned Places	81	81
ABC Sports Winter Games	85	85
Adv. Tactical Air Command	81	81
Adv. Willie Beamish 1	85	95
Air Sea Supremacy	51	81
Air Support	77	77
Airbus A320 Lufthansa FS	111	111
Another World	65	65
B-17 Flying Fortress	97	97
B. Elliotts NasCar Challenge	85	89
B.A.T. 2	81	81
Battle Isle	77	77
Black Gold	41	73
Black Sect	73	73
Bob	73	73
Bomber Bob	73	73
Buck Rogers 2	81	81
Bundesliga Manager Profess.	73	73
Cardiacc	63	65
Celtic Legends	77	85
Chessmaster 3000	77	77
Civilisation	90	99
Conquest Long Bow	97	95
Conquestador	57	77
Das schwarze Auge	69	69
Die Harder (DH2)	77	77
Drift RPG	85	85
Dune SciFi	81	81
Dynablaster / Bomber Man	73	73
Elvira 1	85	99
Epic Goldrunner 3D	68	81
Eternam	97	108
Eye of Beholder 2 (EoB2)	85	85
Falcon F16 Mark II v3.0	89	130
Fighter Duel FlySim (Modem)	97	97
Fire & Ice	97	97
Flag	77	85
FM3 Football Manager 3	45	73
Fort Apache	85	85
Free D.C.	97	105
FS5 Flight Simulator 5	162	162
G-LOC R360 Mk 2 FS	42	73
Gates of Dawn Fate	81	81
Gobliins	69	69
Godfather - Der Pate 3	43	77
Grand PrixFI (Microprose)	85	85
Hawk FS Birds of Prey	89	90
Heart of China	85	92
Heimdall	85	85
Hot Rubber Race	41	73
Hotel-Manager Steigenberg	57	57
Indiana Jones 4 Fate	85	85
J. White Whirlwind Snooker	77	77
Jimmy Connors Tennis	85	85
Jules Verne Space 1889	77	95
Kings Quest 5	95	108
Leisure Larry 5	85	95
Lethal Excess	41	73
Louis Esprit Challenge 2	73	73
Lure of Temptress	97	108
Mad TV	81	81
Manchester Utd. 2 Euro	45	69
Mega Portress B52 Old Dog	89	85
Mega Twins	65	65
MegaLoMania	78	73
MegaTraveller 2 Ancients	95	85
Might & Magic 3	73	89
Moonstone	77	77
Paragliding	73	73
Pools of Darkness	81	81
Populous 2	77	77
ProFlight Tornado Simul.	99	99
Red Baron WW I	85	97
Riders of Rohan	73	73
Robin Hood	65	65
Robocod (JamesPond 2)	65	65
Robocop 3	65	65

...dazu die 7 Funtastic+Punkte:
Jedes Spiel, das wir Ihnen liefern,
erhöht Ihr Kunden-Konto
um je 1 Funtastic+Punkt!
Bei 7 +Punkten gibt's für Sie
1 tolles Freispiel als Treue-Prämie

Rocketeer	80
Secret Monkey Island 2	81
Shanghai 2	81
Sim Ant! komp. ds.	108
Space Ace 2	85
Space Quest 4	99
Space Shuttle Simulator	95
Special Forces (Airb.2)	97
Star Trek 5 25th An.	65
Starbytes Best No. 1	73
Strike Commander	73
Super Space Invaders	41
SuperSoccer	41
Team Yankee 2 Pacific	85
Teen.M.Turtle Ninja 2	41
The Adams Family	43
The Chaos Engine	73
The First Samurai	49
Tip Off Basketball	65
Tornado (CombPilot2)	73
Transatlantic	73
Traps & Treasures	77
TV Sports Rollerbabes	81
Twilight 2.000	95
Ultima 3D Dungeons	105
Ultima 6	41
Ultima 7 (2MB HD)	97
Ultima: The Underworld	105
W. Gretzky 2 Canada Cup	65
Wargate	73
Wizard Commander 2	97
Wizardry 7 Crusaders	89

NICE PRICE!

10-SpieleSuperMix	129	219	219
3D Construct Kit + Video	59	110	87
Börsenfieber	48	68	68
DM1 Dungeon Master	68	68	68
Elvira 1	51	79	98
F19 Stealth Fighter	75	75	88
Falcon 2 Intruder F.o.T.I.	69	69	69
FS2 Flight Simul. 2	75	75	60
Full Blast	53	75	75
Gods	60	53	63
Hill Street Blues	63	63	63
Leisure Larry 3	85	85	88
Lemmings 1	60	58	79
M.U.D.S. Mud Sports	68	68	75
Maniac Mansion	68	68	68
MegaTraveller 1	68	68	83
Mercs	38	60	60
Mig29 Fulcrum 1	83	83	83
Nam 1965/1975	54	54	66
On the Road	68	68	68
PGA TourGolf	60	60	60
Pirates	60	60	60
Railroad Tycoon	83	79	91
Secret Silver Blades	60	68	50
Silent Service 2	68	79	83
SimCity + Populous	68	68	68
Speedball 2	38	68	83
Spirit of Adventure	41	64	71
Supremacy	48	71	79
TD2 TestDrive 2 Collect.	63	75	85
Tower Frankfurt	75	75	75
UMS Univ. Milit. Simul. 2	75	75	90
Wolfpack	79	68	95
Wonderland Adventure	57	57	70
Zak McKracken	53	68	68

FUNTASTIC schickt Ihnen alle neuen Spiele, die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt und als 'gut' getestet und bewertet werden. Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele. Einige Spiele in dieser Anzeige sind bereits für die nächsten paar Wochen, bzw. Monate angekündigt: Bitte jetzt schon mal reservieren! Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro! Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an: Für Ihren C64 / Amiga / Atari ST / PC / Mac Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 2. 2. 92 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die Auswahl komplett
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Und der Service super
Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Telefonische Bestellungen von Mo - Fr von 10-12.30 und 14-17.30, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So. Wir liefern im Inland schnellstens per Post und per Nachnahme (+ DM 9.-). Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia: Wir versenden täglich auch ins Ausland (- 14% ds.St., + Nachnahme-Versandkosten oder per Post-Baranweisung + 12.- Versand)

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

ComputerSpiele und nix anderes!
Seit 1985.

Händler-Anfragen willkommen (bitte Gew.-Anmelde!)

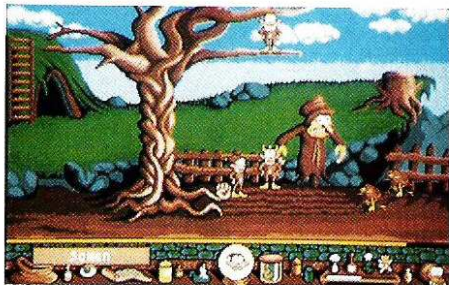


Ein Fall für die Klapsmühle

GOBLIINS

System: PC, Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Coktel Vision, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

So eine Frechheit! Da erdreistet sich doch tatsächlich ein fieser schwarzer Zauberer, dem Herrscher eines sehr fidelen Königreiches mitten während eines Festmahles per Voodoo den Verstand zu klauen. Ein irre kichernder König ist natürlich nicht gerade eine Zierde für ein Reich, und mit dem Regieren haut das auch nicht mehr so richtig hin. Eine Medizin muß also her. Drei Goblin-Untertanen ma-



Wer sät, der erntet (Amiga)

chen sich pflichtschuldigt auf den Weg, vom schlecht gelaunten und reichlich habgierigen weißen Zauberer Hilfe zu holen. Bevor dieser jedoch auch nur die Spitze seines Zauberstabs bewegt, müssen ihm die drei Möchtegern-Helden einige Kleinigkeiten aus der Unterwelt besorgen. Und schon ist man mitten drin in dem abgedrehten Szenario, das von cartoonartigen Charakteren bevölkert wird.

Ein völlig neues Spielprinzip haben sich die Programmierer von Coktel Vision hier für die Gobliins einfallen lassen, das in keines der gängigen Genres so richtig hineinpassen will. Das Abenteuer ist in 28 Levels, oder vielleicht besser: Szenarien unterteilt, in denen jeweils ganz bestimmte Aktionen zu verrichten sind, bevor sich der Ausgang und damit auch ein Codewort zeigt. Nun müßt Ihr hier jedoch nicht einfach Monster vertrimmen oder in die ewigen Jagdgründe schicken, das wäre zu einfach. Statt dessen ist Grips, Strategie und ein gewisser MAD-mäßiger Hu-



Knochenmänner unter sich

(Amiga)

„Tolle Grafik, uriges Gameplay!“

mor vonnöten, wenn Ihr die anstehenden Probleme lösen wollt. Wie zum Beispiel kommt man an die Diamantenmine, die vom Ausgangspunkt durch eine leider defekte Brücke getrennt ist – und alles, was einem zur Verfügung steht, sind ein paar (wurmstichige) Äpfel?

Die drei Helden, die das Ganze bewerkstelligen sollen, besitzen Gott sei-

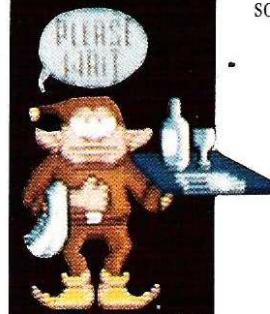


Be„Geist'ert? (PC)



Auf den Hund gekommen (PC)

Dank recht unterschiedliche Fähigkeiten. Der Zauberer kann, wie der Name schon andeutet, Zauberblitze durch die Gegend schleudern und hoffen, daß was Vernünftiges dabei rauskommt. Der Muskelprotz hat außer Draufhauen und Klettern nicht viel drauf, aber manchmal braucht mal halt auch rohe Muskelkraft. Das Gehirn des Teams aber ist der Techniker, der nicht nur Gegenstände aufnehmen und ablegen, sondern sie auch zu seinen Zwecken



AMIGA

Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Die Amiga-Umsetzung zeigt im Vergleich mit der PC-Version nur minimale Unterschiede. Läuft überbringes auch auf dem 500+.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



Mit Fliegen fängt man Pflanzen (ST)

ATARI ST

Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach

Die etwas blässere ST-Grafik tut dem riesigen Spielspaß in keiner Weise Abbruch. Ansonsten zeigten sich auch bei dieser Umsetzung keine bemerkenswerten Abweichungen zum PC-Game.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



Teamarbeit ist angesagt (ST)

einsetzen kann. Und WIE diese (nicht immer ganz ungefährlichen) Gegenstände eingesetzt werden – das herauszufinden ist die Aufgabe des Spielers. Phantasie ist dabei reichlich gefragt, denn die Lösungen zu den häufig etwas irren Problemen – sind oft selbst ziemlich abgedreht! Wer kommt schon ohne weiteres auf die Idee, einem Steinschädel ein Veilchen zu hauen, um damit einem Zombie zu entkommen. . . .

Per Point-and-Click probiert man sich so durch die verschiedensten Szenarien – und verliert dabei selbst fast den Verstand, wenn man die manchmal supersimple Lösung einfach nicht finden kann. Meistens jedoch ist der Ausgang nur durch mehrfaches Um-die-Ecke-Denken zu öffnen, wobei kühles und rationales Überlegen nicht unbedingt der richtige Weg ist.

Ein Zeitlimit gibt es ebensowenig wie eine Energie-Anzeige; was es allerdings gibt, ist eine Art „Mut-O-Meter“. Mit jedem Riesenschreck, Fall oder bei falschem Gebrauch eines Gegenstandes sinkt der Mut Eurer Truppe ein wenig. Ist er auf dem Nullpunkt angelangt, heißt es Game-Over, und Ihr könnt per Codewort mit den alten Werten wieder in das Szenario einsteigen.

Gobliins ist ein ungeheuer spannendes Programm, das allerdings nicht jedermanns Geschmack sein dürfte (letzteres gilt leider auch für den einzigen Schwachpunkt das Games, den Sound). Trotzdem steht es bei mir ganz oben auf der Hitliste, da es erstens tolle Grafik beinhaltet, uriges Gameplay zeigt und das innovativste Spielprinzip seit Lemmings besitzt. Daß auch Anleitungs- wie Bildschirmtexte komplett ins Deutsche übersetzt wurden und die Installation auf Festplatte keinerlei Probleme bereitete, läßt das Programm noch eine Stufe weiter nach oben rutschen.

Wer also auf ausgefallene Spiele mit hohem Hirnschmalzverbrauch steht (und das Game ist teilweise wirklich enorm schwierig), der sollte sich Gobliins unbedingt zulegen! ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Wie hieß er doch gleich...

Sie wissen schon! Dieser Bengel, der nicht erwachsen werden wollte. Seine Geschichte wurde von Steven Spielberg verfilmt.

Wie hieß er doch gleich?

Begleitet von seinen Freunden bekämpft er den Piraten HOOK. Er lebt in einem Land, das Erwachsene niemals finden werden.

Wie hieß er doch gleich?

Arme Tante Hillie.

Schade, daß sie gehen mußte.

Schön, daß sie ein so großes Vermögen hinterlies.

Denn nun haben Sie die Möglichkeit, Hotelier zu werden.

Der STEIGENBERGER HOTELMANAGER hat sich auf dem Amiga bereits zum Verkaufsschlager gemausert. Nun bringen wir Ihnen auch für den PC und den C 64 dieses Programm, das es Ihnen ermöglicht, Manager eines Steigenberger Hotels zu werden.

Es ist ein langer Weg nach oben.

Doch Sie werden es schaffen.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00^h

STORM MASTER

System: Amiga, geplant für: PC, Atari ST, empf. VK-Preis ca. 80 Mark, Hersteller: Silmarils, Frankreich Muster von: Selling Points GmbH, 4830 Gütersloh.

Jules Verne läßt schön grüßen – so oder ähnlich könnte man das Szenario umschreiben, das uns Silmarils mit ihrem Storm Master beschenken.

In einer weit entfernten Zukunft, im siebten Jahrtausend, gibt es irgendwo auf Urgaa zwei Länder namens Eoliä und Shaarkania. Obwohl sie Nachbarn sind (oder gerade deswegen), können sie sich auf den Tod nicht ausstehen. So kommt es, daß ab und an erbitterte Kämpfe zwischen den beiden Völkern losbrechen, die das einzige Ziel haben, den Gegner auszuradieren.

Uns verschlägt es bei Storm Master auf die Insel Eoliä, wo wir die Funktion eines Führers übernehmen. Ihm untersteht der Siebenerrat, dessen Mitglieder stellvertretend für alle wirtschaftlichen, militärischen und alle anderen Bereiche des öffentlichen Lebens stehen.

Als erster sitzt da der 'Ratgeber', der Bilanz über den Zustand des Landes zieht. Als nächster kommt der 'Erzbischof'. Von Segnungen der verbrauchten Weizenfelder bis Zeremonien, die uns starke Winde bescheren, ohne die nichts im Lande geht, ist er für alle religiösen Dinge zuständig. Der 'Kastellan' steht für die Wirtschaft. Bei ihm wird an der Börse spekuliert, Steuern werden festgelegt, und Verträge jeglicher Art werden abgeschlossen. Der 'Narr' hat die Funktion, das Volk bei Laune zu halten.

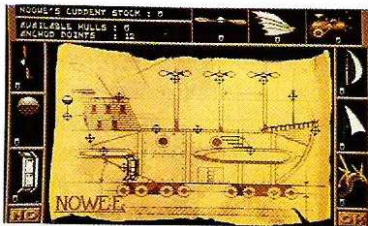
Mit Hilfe des 'Inquisitors' kann man das feindliche Territorium ausspionieren oder einfach Shaarkanias Minister umbringen lassen. Der 'Leonardo' baut für uns alle erdenklichen Waffen und Flugschiffe um die Armee auszurüsten. Gerade die Flugschiffe machen ihrem Namen alle Ehre. Sie sehen wirklich wie Schiffe aus, und damit sie fliegen können, werden sie nach Wahl mit Ballons, Flügeln und Propellern ausgerüstet. Durch einen Testflug wird ihre Flugtauglichkeit geprüft, um sie danach in Massenproduktion zu geben.

„Für ein Strategie-spiel wurde erstaunlich viel Wert auf Grafik und Sound gelegt.“

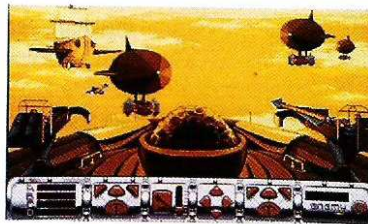
Von Wind und Wetter



Bei der Windzeremonie.



Flugschiff auf Papier ...



... und in der Luft.



wenn die Mühlen malen ...



Pech gehabt!

Als letzter wäre da noch der 'Oberbefehlshaber' der Armee. Er rekrutiert frische Soldaten, stellt Truppen auf und startet den Feldzug.

Während des Krieges kann man durch Actionsequenzen sogar aktiv in das weitere Spielgeschehen eingreifen und braucht sich nicht auf die Berechnungen des Computers zu verlassen.

Wie man sich vielleicht denken kann, verbirgt sich hinter der Geschichte ein recht komplexes und aufwendig (Grafik und Sound) gemachtes Strategiespiel. Zwar steht in erster Linie die Vernichtung der Shaarkanier auf dem Programm, vernachlässigt man aber seine eigenen Leute, wird man bei dem Job nicht alt werden. Mit der Staatskasse gilt es sparsam und effektiv umzugehen, und das Volk will ernährt sein.

Gemessen an anderen Vertretern des Genres wurde hier erstaunlich viel für Auge und Ohr getan – selbst ein stimmungsvoller Vorspann wurde nicht vergessen.

Die Spielbarkeit geht in Ordnung, obwohl es manchmal bei den vielen Untermenüs zu Verwirrungen kommen kann. Man braucht erst mal eine Weile, bis man sich zurechtfindet. Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch. Jeder Strategie-Fan (und vielleicht auch der Rest) sollte sich das Teil mal zu Gemüte führen.

Lars Rückert

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

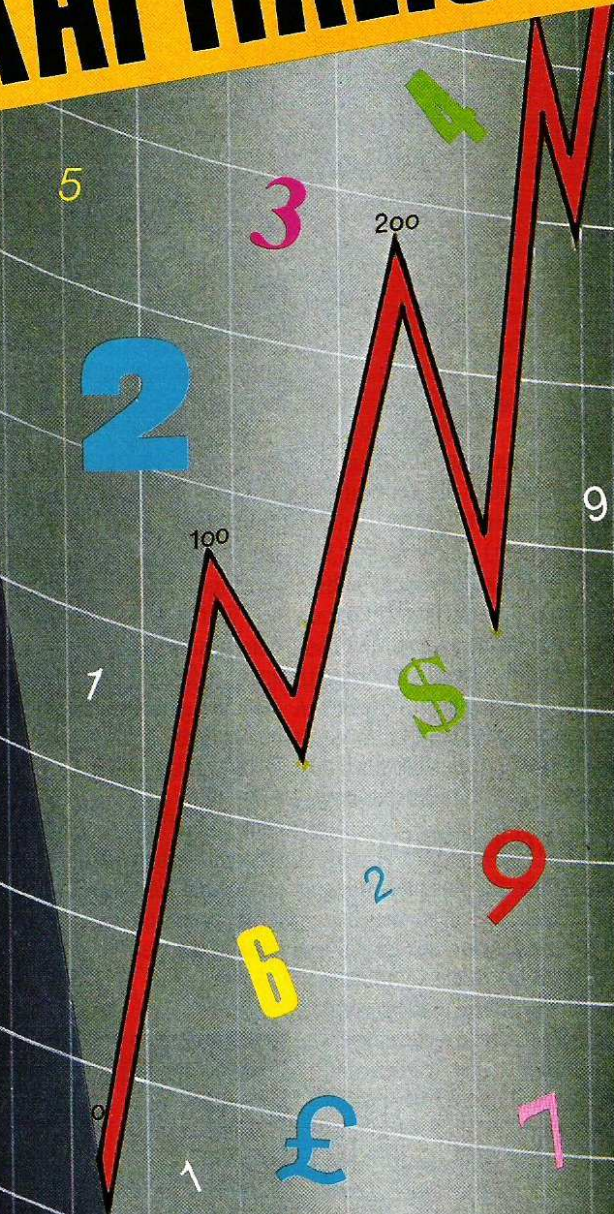
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

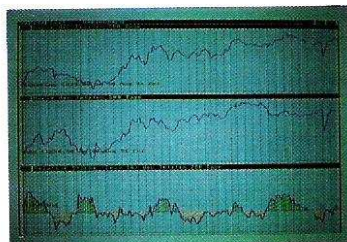


Der Siebenerrat

KAPITALIST



Kapitalist - Das Programm zur technischen Aktienanalyse.



Bessere Übersicht: Grafische Ausgabe aller Daten.

Folgende Programmindikatoren lassen wohl das Herz jedes Börsianers höher schlagen: **Trendoszillator**, **Momentum**, **Overboard/Oversold**, **relative Stärke** (nach Levi und Wells Wilder), **Volatilität**, **New-High/New-Low Durchschnitts- und Indexbildung**, **Advanced-/Decline-Linie**, **Beta-Faktor** usw. Die hierzu benötigten Kursdaten können vollautomatisch aus einem **BTX-File** eingelesen und im Speicher dynamisch verwaltet werden.



Funktionsvielfalt: Unzählige Menü-Optionen zur Berechnung.

Die Bedienung erfolgt über eine ausgereifte **Maus-Menü-Steuerung**, die Daten werden in **Multi-Window-Technik** dem Benutzer präsentiert. Eine Ausgabe auf dem Drucker ist ebenso selbstverständlich wie eine Export-/Import-Schnittstelle für andere Programme.



Unschlagbar in Preis und Leistung: **KAPITAList!**

Die Berechnung des optimalen Trendoszillators, die autom. Verwaltung Ihres **Wertpapierdepots** mit Rentabilitätsberechnung, die Erstellung von beliebigen **Top Ten-Listen** und die Verwaltung von **Widerstandslinien** gehören ebenfalls zu den Stärken von **KAPITAList**.

Ab 7. Februar 1992
NEU beim gutsortierten
Zeitschriftenhändler!

AMIGO!

SPIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA

vorgestellt in

Das Computer-Spiele-Magazin



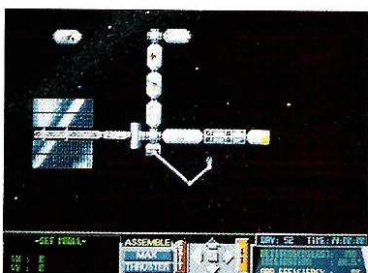
... könnte sich ihre eigene Raumstation befinden. Zumindest dann wenn sie Starbytes neueste Wirtschaftssimulation Space Max spielen.

Moment, werden einige jetzt sagen, kenn' ich schon, ist doch 'n alter Hut mit vielen unübersichtlichen Tabellen. Stimmt zum ganz kleinen Teil, denn es gab schonmal ein Spiel gleichen Namens, und Starbytes Programm basiert zum gewissen Teil auch darauf. Allerdings haben die Bochumer Jungs die Sache komplett neu aufgebaut.

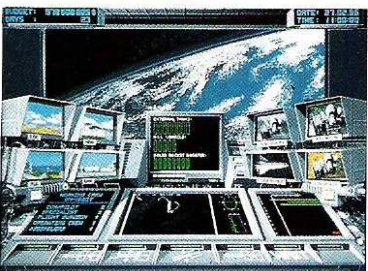
Ziel des Spiels wird es sein, innerhalb von 70 Tagen eine Raumstation im All zu installieren und mit Gewinn zu betreiben. Klingt wie alle Wirtschaftssimulationen, ist aber besser, denn es wird auch Unmengen an Grafik, Animation und Sound geben. Zutaten, die bisher bei Spielen dieses Genres schmerzlich zu kurz kamen und viele Spieler von Wirtschaftssimulationen fernhielten. Die alten Hasen hingegen wird es freuen, daß Space Max mit einem Höchstmaß an Authentizität in Szene gesetzt wird. Alle verwendbaren Ausrüstungsgegenstände, sowie alle Werte basieren auf realen Gegenständen und Daten der NASA.

Die fertige Version soll vorraussichtlich nächsten Monat auf den Markt kommen. Die Shuttles dürfen also schon mal klargemacht werden. ■

gag

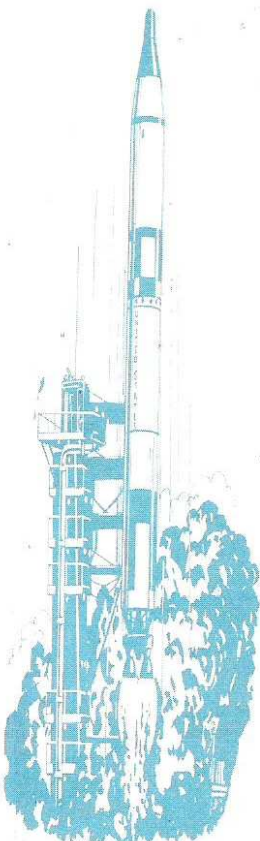


Die Raumstation ...



... und das Kontrollzentrum.

Demnächst in Ihrem Orbit...



SCHWARZER

FLOOR 13

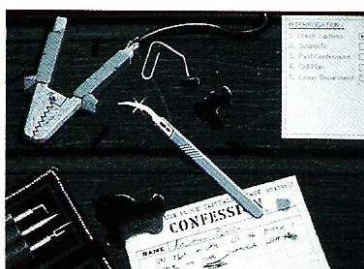
System: PC (VGA, EGA, CGA, Festplatte empfohlen, AdLib-Unterstützung), empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Virgin / PSI, England, Muster von: Hersteller.

Endlich enthüllt - wie die Demokratie wirklich funktioniert. Dort müssen nämlich wesentlich subtilere Methoden angewendet werden,

um für Ruhe und Ordnung im Lande zu sorgen und Regierungsgegner unter Kontrolle zu halten - alles natürlich auf höchster Geheimhaltungsstufe. Daher übernimmt der Spieler die Rolle eines (nicht existierenden) Leiters einer (nicht existierenden) Abteilung im 13. Stock einer (nicht existierenden) englischen Behörde und muß (nicht existierenderweise) dafür sorgen, daß in der real existierenden Demokratie alles nach Plan geht. Dazu stehen ihm verschiedene (nicht existierende) Abteilungen zur Verfügung, die alles für ihn übernehmen - von der Beschattung

STRENG GEHEIM

Verdächtiger über die Ausquetschung von Geständnissen bis hin zu Meuchelmorden - streng geheim und im Rahmen der Gesetze. Durch die Koordination der Abteilungen muß dafür gesorgt werden, daß Staatsfeinde rechtzeitig erkannt und ausgeschaltet werden und die öffentliche Meinung immer positiv ist. Nur- wer sind die Feinde? Die Antwort kommt spätestens dann, wenn ein Mr. Garcia an der Türe klopft. Dann hat man nämlich einen groben Fehler gemacht und darf Flugstunden aus dem dreizehnten Stock nehmen - eine



Wen foltern wir heute? (PC)

HUMOR

Aktion, an der auch unser Vorgänger scheiterte. . .

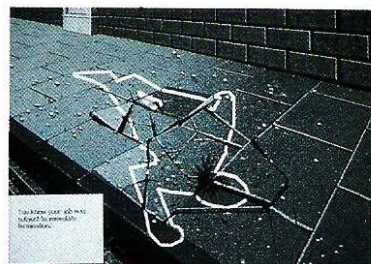
Man muß schon eine extreme Vorliebe für schwarzen britischen Humor haben, um an Floor 13, dem neuesten Produkt aus dem Hause Virgin, Gefallen zu finden. Erfüllt man diese Voraussetzungen, ist man sehr schnell in dieser Welt aus Verdächtigungen, mehr oder weniger subtiler Gewalt und Paranoia gefangen. Von der technischen Seite her gibt sich das Programm eher bieder und anspruchslos - Schwarzweiß-Grafiken, einfache Tastatursteuerung und eine für Normalpersonen eher langweilige Handlung - ohne die richtige Einstellung jedenfalls. Mir persönlich hat das Programm ganz gut gefallen, es war längst überfällig, daß mal jemand die Wahrhe. . . ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	10
Spielaufbau	9
Motivation	8
Gesamtnote	9

»GUT«

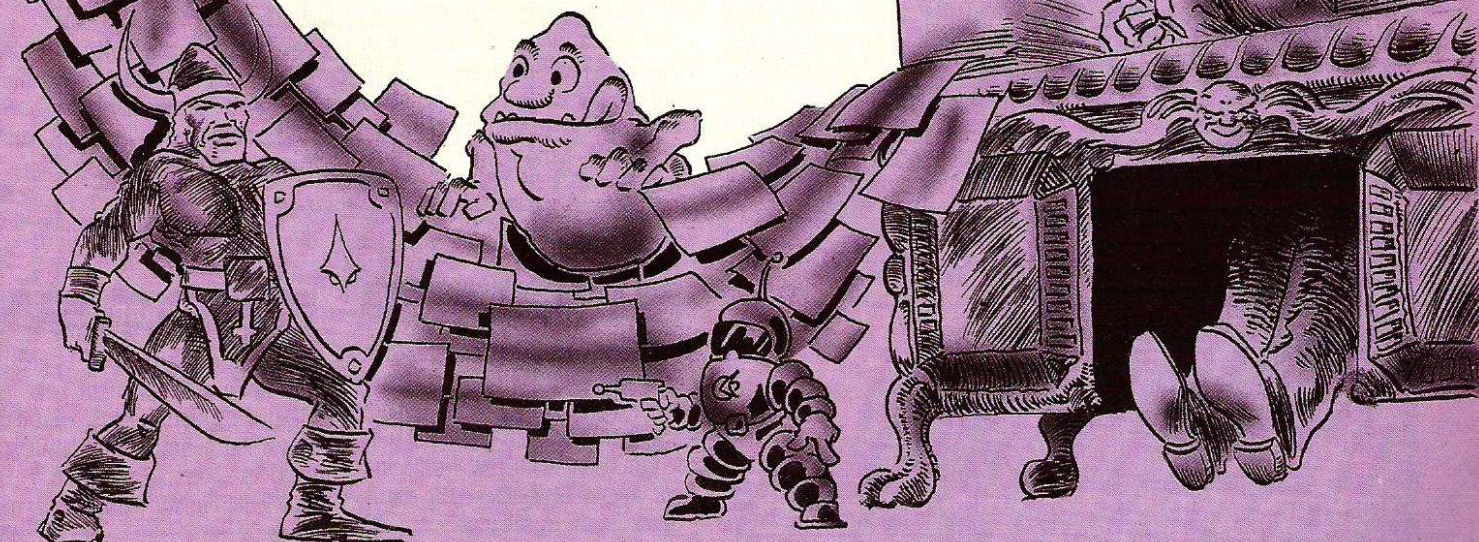


Das Ende einer Karriere. . .

04 92

SECRET SERVICE

AH-73M Thunderhawk	96	Lemmings	96	Road Rash	96
Alex Kidd in High		Lethal Xcess	79	Rodland	79
Tech World	76	Mega Traveller 2	91	Skweek	92
Alien Breed	76	Might & Magic III	75	Space Harrier	76
Antares	95	More Lemmings	96	Stunrunner	68
Castlevania II	94	Omicron Conspiracy	73	Super Ghouls'n Ghosts	76
Choplifter II	96	Pools of Darkness	76	Super Mario Land	68
Formula 1 Grand Prix	97	Populous II	68	Terminator II	68
Glücksrad	96	Projekt Ikarus	69	Thunderbirds	76
Gods	68	Puzzle Boy 2	68	Wolfchild	69
James Pond 2	68	Revenge of Shinobi	76		
Secret Service	68				
Hint Hunt	88				
How to play Secret Service	98				



Platzangst – Die Zweite

Na, habt Ihr Euch schon an das neue Erscheinungsbild der ASM gewöhnt? Dann können wir ja gleich mit den Neuerungen im Secret Service anfangen. Also, ab jetzt gibt es nur noch zwei Seiten mit jeweils einem Tip für jedes System, und das auch nur noch in jeder zweiten Ausgabe. . .

He, was wollt Ihr denn mit dem Seil? Aaargh! – Gut, überzeugt, es ist ja schließlich die April-Ausgabe. Im Ernst: Außer der Schrift hat sich nichts geändert, allerdings hat die Änderung doch einen kleinen Nebeneffekt – es geht noch etwas mehr auf eine Seite. Daher, auch auf die Gefahr hin, mich zu wiederholen, der obligatorische Aufruf: Schreibt mal wieder! Und zwar an:

**Redaktion ASM
Secret Service
Postfach 870
W-3440 Eschwege**

Puzzle Boy 2

Mit dem Passwort *MVMP8PXNM9* hat man nur noch die letzten drei Level vor sich und kann dann alle 40 Level frei anwählen. ■

Steffen Rölling

James Pond 2

Während des Spiels *LITTLE MERMAID* eintippen, und schon haben die Tasten F, M, G, X und RETURN besondere Funktionen – einfach ausprobieren. ■

B.D.

Gods

Versucht Ihr immernoch die Levelcodes einzugeben, die Euch zugetragen wurden? Sorry, das geht leider nicht, da die gültigen Codes erst im Spiel generiert und mit den Highscores abgespeichert werden – Asche auch auf mein Haupt. Als kleine Wie-

dergutmachung zumindest für die Besitzer der PC-Version hier die Stelle, an der anzusetzen ist: Wenn die Datei *HISCORES.DAT* wie abgebildet bearbeitet wird, steht der Levelwahl nichts mehr im Wege – vielleicht findet sich ja auch auf den anderen Systemen ein ähnlicher Weg? ■

Mad Mike

File: E:\JUNK\HISCORES.BIN HEX (masked)

000000	01 02 03 04	05 06 07 08	09 0A 0B 0C	0D 0E 0F 00
000010	12 34 56 78	01 02 03 04	05 06 07 08	09 0A 0B 0CAVX.....
000020	0D 0E 0F 00	12 34 56 78	0F 0E 0D 0C	0B 0A 09 08AVX.....
000030	07 06 05 04	03 02 01 00	87 85 43 21	00 00 00 00eC1.....
000040	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00
000050	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00
000060	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00
000070	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00
000080	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00
000090	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00
0000A0	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00
0000B0	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00
0000C0	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00	00 00 00 00n'icFoDs
0000D0	4F 87 6C 69	18D 8C 6F 65	5E 60 59 43	58 6F 44 79	Oglimloe
	B B B	C C C	A A A		
	Pass 3	Pass 4	Pass 2		

Populous II

Gerade am Anfang sollte man sich mit seinen eigenen Aktionen beeilen, sei es nun mit dem Einebnen der Erde oder dem Rauswerfen der eigenen Bewohner aus ihren Häusern Felsklumpen beseitigt man am besten durch Versenken.

Die wichtigste Person des Gegners ist sein Anführer, man sollte ihn daher vernichten, bevor er zu stark wird.

Sehr wirksam ist die Kombination zwischen einzelnen Effekten. So sollte man mal Bäume um eine Stadt oder Festung des Gegners pflanzen und dann anzünden. . .

Wenn der Gegner die eigenen Leute zu sehr in Bedrängnis bringt, sollte man einfach eine Stadtmauer um die bedrängte Stadt bauen. Der Gegner braucht jetzt doppelt sovielen Angreifer wie man selbst Verteidiger.

Sollten die eigenen Leute von der Pest befallen sein, sollte man sie nicht gleich töten, sondern zum Magneten rufen. Dort erschafft man einen Kämpfer – der lebt zwar nicht lange, läuft aber in Richtung Gegner.

Jeder Kämpfer ist gegen einen bestimmten Effekt immun: Adonis gegen Sümpfe, Heracles gegen Erdbeben, Odysseus gegen Blitze, Achilles gegen Feuer und Helena gegen Wasser.

In der Endphase des Spiels sollte man unbedingt mal die Giftpilze zum Einsatz bringen. Sie sind besonders wirkungsvoll, wenn das Land fast ganz eben ist.

Einer der gemeinsten Effekte ist der Wasserstrudel, man sollte immer gleich mehrere von ihnen in die selbe Richtung legen. Sie sind auch nach einer Flutwelle praktisch, da sie verhindern, daß der Gegner das Land wieder aufschüttet. ■

Peter Schreiner

Terminator II

Einige Tips zu den einzelnen Leveln.

Level 1: Empfehlenswert ist ein Joystick mit Dauerfeuer. Zunächst läßt man den Gegner seine 12 Schuß verschießen und weicht aus, indem man Joystick nach unten und Feuer drückt. Danach läßt man die eigenen sechs Schüsse los, womit der Gegner schonmal zur Hälfte ausgespielt hat. Jetzt beginnt der Prügelspaß, bei dem man den Gegner herankommen läßt und ihm mit der Kombination aus Dauerfeuer und Joystick nach rechts oben den Rest gibt.

In Level 2 hält man zunächst einen gewissen Abstand vom Truck. Falls man in Level 1 beschädigt wurde, kann man seine Energie durch Einsammeln der weißen Kreise mit dem Rad darin wieder auffrischen. Am Schluß muß man darauf achten, daß man entweder in der Mitte, ganz rechts oder ganz links bleibt.

In Level 3 sollte man sich einfach von links nach rechts durcharbeiten.

Level 4: Siehe Level 1.

Level 5: Hier muß sich jeder alleine durchkämpfen.

Level 6: Man achte auf die Polizisten, die in der Mitte des rechten Bildschirmrandes sind. Praktischerweise sollte man immer zwei oder drei Schüsse als „Vorhut“ ausschicken.

Level 7: Hier sollte man mit dem Wagen immer in Bewegung bleiben, da Sarah sonst terminiert werden könnte. Achtung, auf dem Fahrstreifen ganz rechts stehen Autos.

Level 8: Hier hat der Gegner leider unbegrenzt Munition. Also muß man zunächst aus der Distanz seine Munition verballern und dann zum Handgemenge übergehen. . . ■

Simon Fleischbeuer

Super Mario Land

Wenn man auf dem Game Boy den Endgegner der vierten Welt besiegen will, muß man sich unten auf das dritte Kästchen von links stellen und sehr schnell abwechselnd auf A und B drücken. Mit etwas Glück ist es zu schaffen. ■

FUX

Stunrunner

Eine Abkürzung zu Level 14 gefällig? Dann sollte man in Level 9 gleich zu Anfang rechts oben das Powerpad nehmen und damit an die Decke fahren. Und schon wurde wieder ein Warp auf dem Lynx entdeckt. ■

Andreas Brand

Projekt Ikarus

Hier kommen die Karten nebst einigen Hinweisen für die Level 1 bis 14. Das einzige Problem besteht momentan noch darin, das Raumschiff zu starten – wer es geschafft hat, möge sich bitte melden.

Level 1: Der Code für Tür 1 lautet „RUM“, der für Tür 2 „GENERAL GERALD WOLF“. In diesem Level sollte man das Seil nicht vergessen.

Level 2: Hier findet man eine Leiche im Pool.

Level 3: Zum Betreten des Vergnügungsparks sollte man ein Loch in die Wand sprengen.

Level 4: Vorsicht – die meisten Türen führen zu Wasserspeichern.

Level 5: Vorsicht – Hochspannung.

Level 7: Hier muß man das Seil an

die Antenne binden und den Spieler abseilen. Nicht vergessen, die Fernsteuerung mitzunehmen.

Level 8: Zur Umgehung der Fallen sollte man ein Loch in die Wand sprengen.

Level 9: Dieses Level muß durch das Loch im Boden verlassen werden.

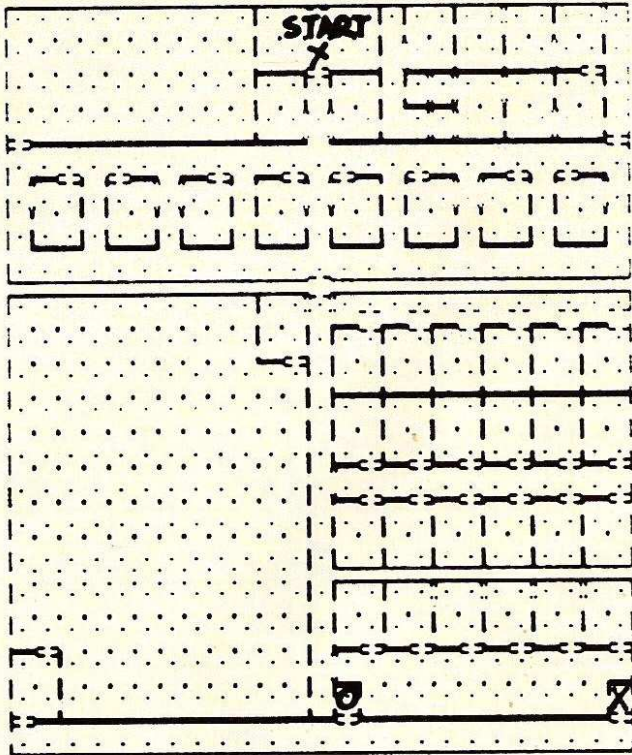
Level 10: Vorsicht, Strahlung! Man sollte den Strahlenschutzanzug benutzen und nicht vergessen, die ID-Karte mitzunehmen.

Level 11: Hier auf keinen Fall sprengen! Auf die künstliche Wand achten.

Level 13: Zum Öffnen der Türe die Fernsteuerung benutzen.

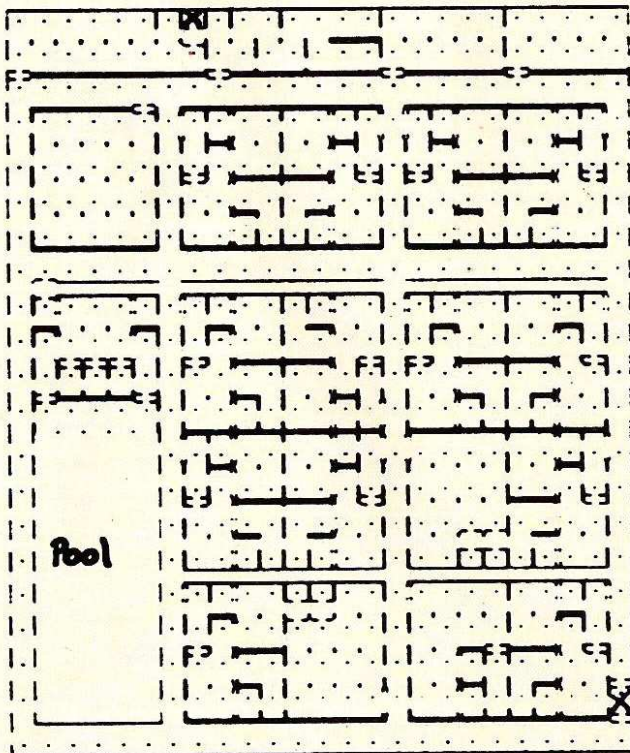
Level 14: Der Code lautet XB79A. Wichtig ist es, auf den versteckten Raum zu achten.

Frank Roth



Level 1 ▲

Level 2 ▼



Wolfchild

Mit einem Modul ist das Wolfsleben wesentlich einfacher: Die Anzahl der Leben steht bei \$E71 (max. \$63), die Anzahl der Bom-

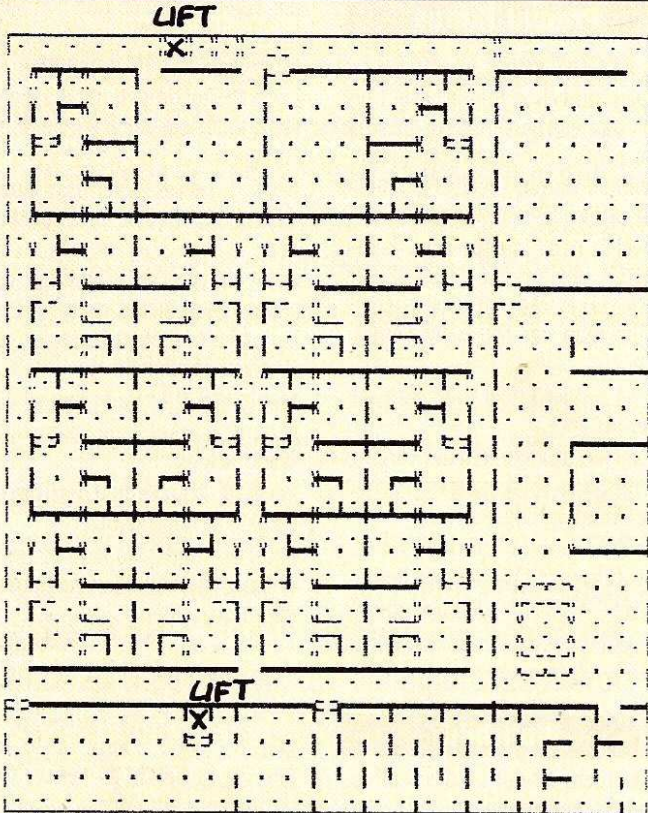
ben bei \$F37 (max. \$63), die Energie ist bei \$E3D (max. \$0C) zu finden – zumindest auf einem Amiga mit 1MB.

Sledge

Anzeige

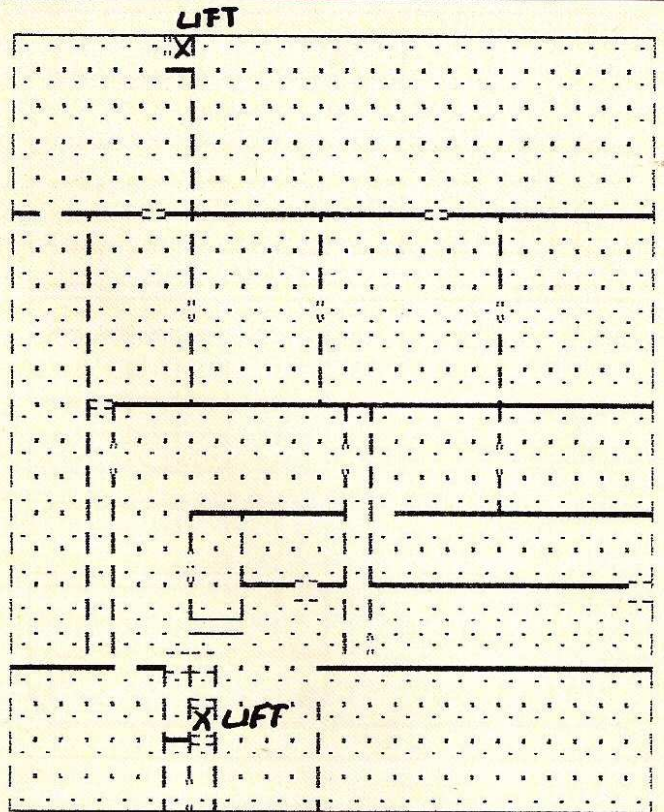
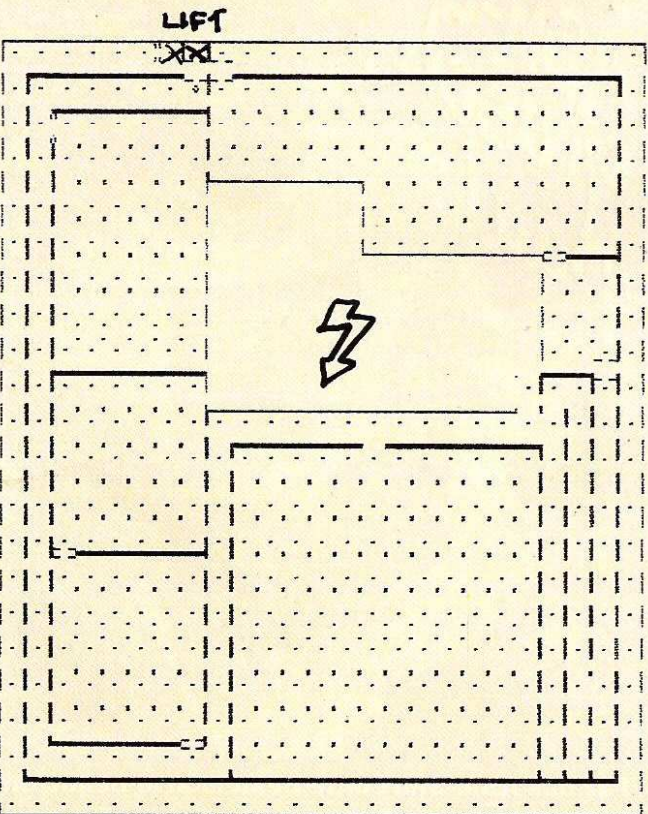
Für das ASM-Shirt bitte Bestellkarte benutzen!

TRONIC Verlag ● Postfach 870 ● 3440 Eschwege



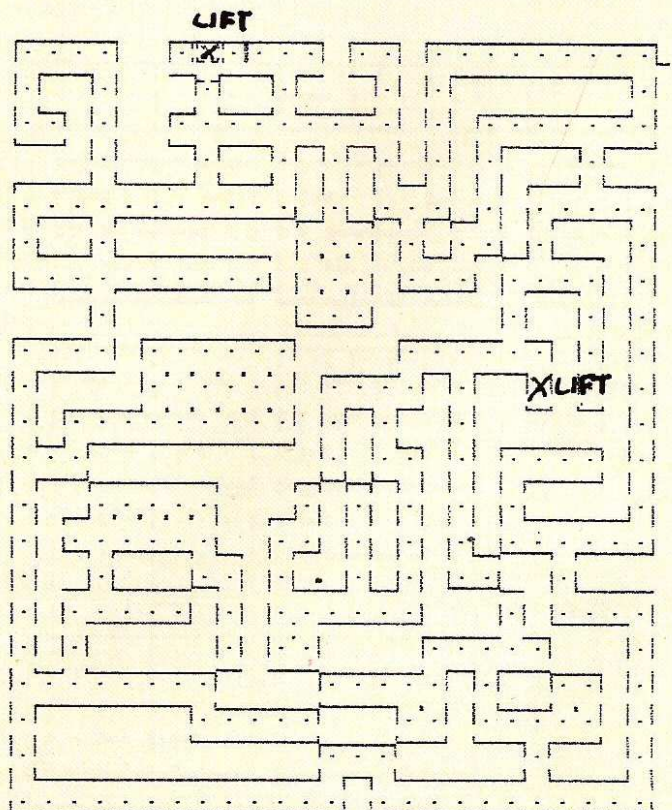
Level 3 ▲

Level 5 ▼



Level 4 ▲

Level 6 ▼



**Ein Stückchen ASM
abgreifen ...**

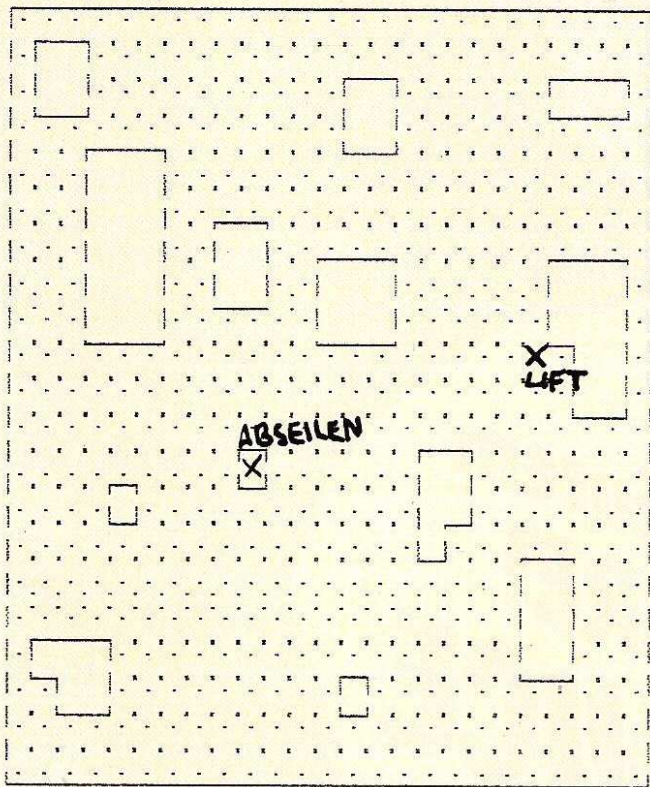
...
**mit Eurem
SECRET
SERVICE**

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

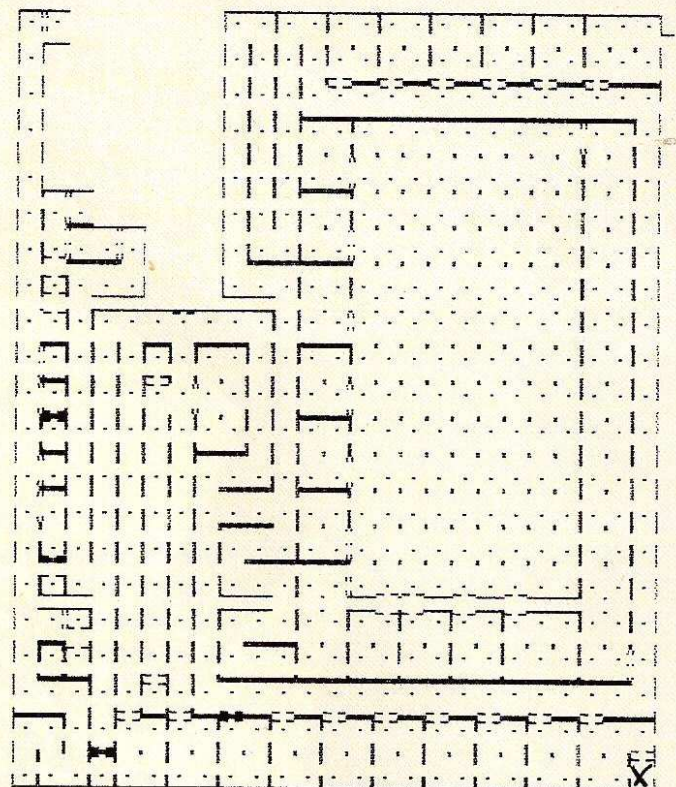
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL - jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

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

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



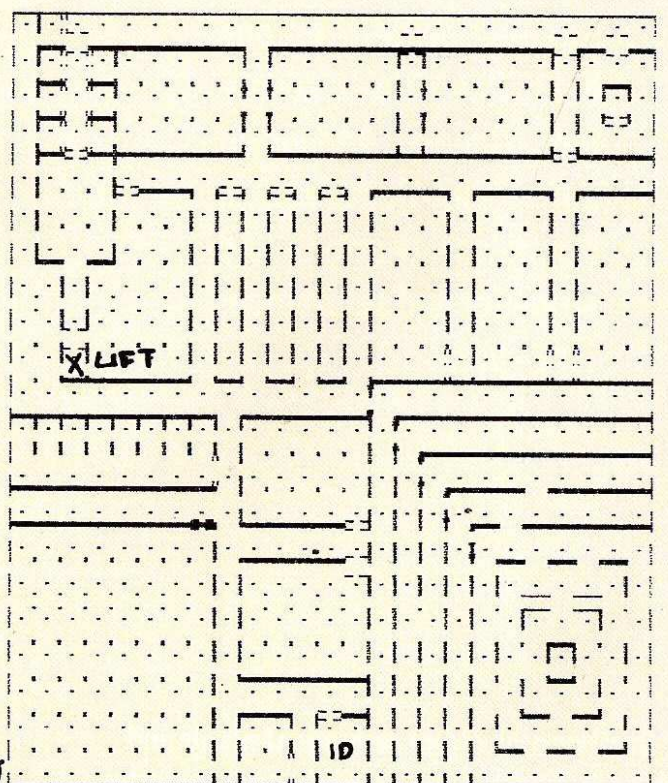
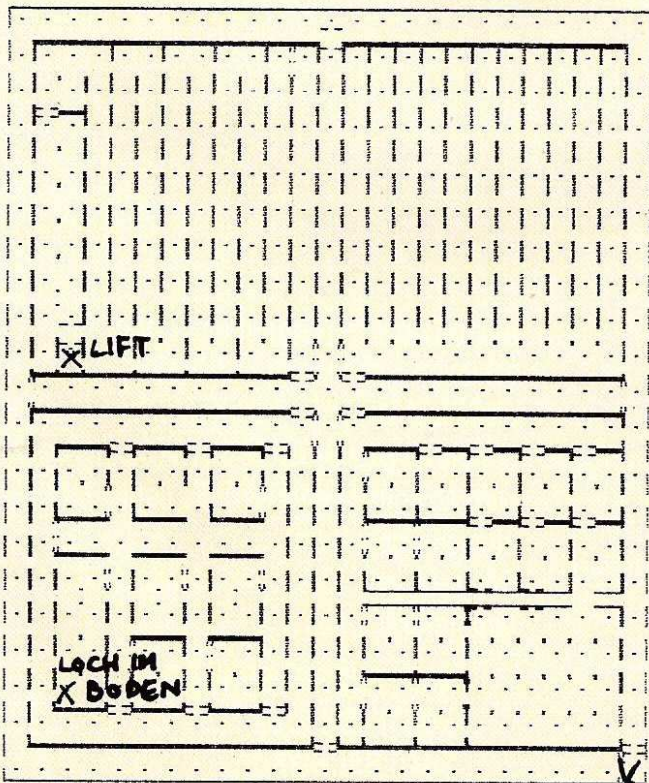
Level 7 ▲



Level 8 ▲

Level 9 ▼

Level 10 ▼



Omicron Conspiracy

Hier ist sie, die Komplettlösung. Erspielt auf einem PC, dürfte aber auch für alle anderen Systeme gültig sein.

Nachdem wir die Anweisungen der Drohne auf dem Raumschiff erhalten haben, folgen wir ihr ins Cockpit. Dort setzen wir uns in den Sessel und stellen den Kurs nach Cron ein.

Dort angekommen beamen wir uns auf den Planeten und folgen Lazlov Drek. Der führt uns zum Aufzug, mit dem wir uns in den fünften Stock begeben und unser Raumschiff volltanken. Danach geht es mit dem Aufzug in den sechsten Stock. Wir gehen an der Wache vorbei und geben unsere Waffe bei der Sekretärin ab.

Weiter geht es nach links zum Polizeichef. Von ihm erhalten wir ein paar Anweisungen und einen Kurs zum Frachter Black Star. Anschließend holen wir uns unsere Waffe wieder und fahren mit dem Aufzug nach unten. Von dort geht es mittels Transporter wieder auf unser Raumschiff, wo wir unsere Dienstmarke im Schlafzimmer nehmen und uns eine Runde aufs Ohr legen. Gut ausgeschlafen nehmen wir unsere Kreditkarte und lassen uns wieder nach Cron beamen.

Dort verlassen wir die Polizeistation und suchen in der Stadt den grünen Frosch, der am Geldautomaten Fliegen fängt. Wir sprechen ihn (ohne Dienstmarke) an und kaufen den Detonator. Danach holen wir uns am Bankautomaten 350 Credits und gehen in die Bibliothek.

Bei der Benutzung des Computers mit dem Schild wird eine Geheimtür frei. Der Mentant, der uns auf der anderen Seite erwartet, führt uns zu Den Herth, der uns den Kurs nach Delphi gibt. Wir verlassen den Geheimgang und finden uns in der Bibliothek wieder.

Nun gehen wir in den Mentanten-Tempel und kaufen eine Papierblume. Jetzt benutzen wir unsere Laserpistole und schalten sie auf Betäubung um. Wir gehen zwei Mal nach rechts, betäuben die jeweiligen Mentanten und gehen dann durch die obere Tür in der

Mitte des Raumes. Im nächsten Raum schalten wir den Detonator ein und legen ihn in die entzündlichen Chemikalien. Raus aus dem Raum, wieder nach links und die dortigen Mentanten betäuben, von dem Mentanten, dem wir die Blume abgekauft haben, lassen wir uns jedoch töten.

Zum Glück werden wir von unserer Drohne auf dem Schiff wiederbelebt. Wir begeben uns in den *Electro Spin* und kaufen uns eine Platte, die eine freundliche Melodie und einen ebenso freundlichen Text besitzt.

Weiter geht es mit dem Raumschiff nach Delphi, wo wir uns mit dem Aufzug zur Wohnung von Rand Ungar begeben. Dort gehen wir in den Raum ganz rechts und folgen Rand Ungar. Da es Zeit für eine Erholungspause ist, benutzen wir das Sofa, danach verlassen wir den Raum und nehmen den *Card Key* vom Sofa.

Mit dem Aufzug geht es weiter zu den Laboratorien, wo wir immer nach links gehen, bis wir an eine verschlossene Tür kommen. Diese öffnen wir mit dem *Card Key*, dem dortigen Computer entnehmen wir dann eine Nachricht und den Kurs zu Sarbai's Base.

Der weitere Weg führt nach rechts, bis ein Polizist auf uns zukommt, den wir betäuben. Mit dem Transporter beamen wir uns nach Cron, wo wir alle Polizisten betäuben. Danach begeben wir uns auf die Suche nach einer verschlossenen Tür. Ist sie gefunden, wird sie mit dem *Card Key* geöffnet und der Alien dahinter getötet. Die Platte aus dem *Electro Spin* wird in den Computer gelegt und dieser benutzt und programmiert.

Zurück auf Delphi fliegen wir mit dem Raumschiff nach Cron und tanken das Schiff neu auf. Anschließend geht es zu Sarbei's Base.

Wir erledigen dort alle Lebewesen, die uns in die Quere kommen. Wenn wir in dem Raum mit der Laserkanone angekommen sind, kommt Limmarr Quattro auf uns zu, der terminiert wird. Jetzt brauchen wir nur noch nach Cron zurück, um dem Polizeichef Bericht zu erstatten.

Markus Krekisch



Telefon: 021 62 / 1 2073

Aus unserem Angebot:

NAME	Gen.	AM	MS-DOS	ST
3D Construction Kit d.	139,50	139,50	119,50	
AH 73 K Thunderhawk d	SIM	74,50	89,50	74,50
Amnos d	ACT	59,50	a.A.	a.A.
Airline Transport Pilot	SIM	-	99,50	-
Airline	SIM	-	89,50	-
Airbus 320 d	SIM	99,50	-	99,50
Air Combat Aces	SAM	79,50	69,50	79,50
Air Land Sea	SAM	79,50	69,50	79,50
Bandit Kings of China	STR	89,50	69,50	-
Bards Tale Constr.Kit	ROL	-	79,50	-
Bards Tale Trilogy	ROL	-	69,50	-
Ba. Isle-d.Hammergame d	STR	74,50	69,50	a.A.
Billy the Kid	ADV	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Elliotts Nascar	SIM	-	64,50	-
Black Gold	SIM	69,50	79,50	69,50*
Castles d	STR	69,50	79,50	-
Ch. Yeag. (PC=Air Comb.)	SIM	64,50	79,50	a.A.
Chuck Rock	AAD	59,50	-	59,50
Command HQ	STR	-	89,50	-
Cruise for a Corps	ADV	79,50	79,50	a.A.
Crystals of Arborea	ADV	64,50	69,50	a.A.
Death Knights of Krynn	ROL	79,50	79,50	-
Deuterios	ROL	74,50	a.A.	-
Die Kathedrale	ADV	89,50	69,50	a.A.
Drachen von Laas	ADV	64,50	64,50	-
Elite (PC Vers.=Elite Gold)	SIM	69,50	69,50	69,50
Eye of the Beholder d	ROL	79,50	69,50	-
Eye of the Beholder 2 d	ROL	a.A.	89,50	-
Fate of Icehockey d	SIM	64,50	-	64,50
Fate Gates of Dawn d	ROL	79,50	a.A.	79,50
F 15 Strike Eagle 2 d	SIM	79,50	84,50	79,50
F 117 Night.(F19 V2.0) d	SIM	a.A.	89,50	-
F 19 Stealth Fighter d	SIM	74,50	89,50	74,50
Flight of the Intruder d	SIM	84,50	-	84,50
Fort Apache d	STR	79,50	-	79,50
Fighter Command d	STR	79,50	-	79,50
Fantastic Voyage d	STR	79,50	-	79,50
Genghis Khan d	STR	89,50	89,50	-
Gateway Lt. Savage Front.	ROL	a.A.	79,50	-
Great Courts 2 d	SIM	69,50	79,50	69,50
Godfather	ADV	69,50	-	-
Gunship 2000 d	SIM	-	89,50	-
Heart of China d	ADV	89,50	89,50	-
Heimdall	ROL	79,50	-	-
Hero Quest (Gremlin) d	ROL	64,50	a.A.	64,50
Hero Qu. Data.(Gremlin) d	TOO	49,50	-	49,50
Kaiser d	SIM	89,50	99,50	99,50
Kings Quest 5 e (VGA)	ADV	59,50	-	-
Kings Qu. 5 d (VGA/256)	ADV	89,50	99,50	-
Leisure Suit Larry 5 d	ADV	a.A.	89,50	-
Lemmings d	ADV	59,50	84,50	59,50
Lemmings, Oh no More d	TOO	49,50	59,50	a.A.
Lemmings, "Boot d	TOO	59,50	69,50	a.A.
Links VGA d	SIM	-	89,50	-
Links Pinehurst - Bountiful - Bay Hill - Firestone - Jewell			49,50	
Lotus Esprit 2	SIM	59,50	-	a.A.
Life a Death d(PC L.W.2) d	SIM	59,50	79,50	a.A.
Mario Andretti d	SIM	a.A.	79,50	-
Mad TV d	SIM	a.A.	89,50	-
Marl. Memorandum VGA	ADV	-	89,50	-
Megalotress	SIM	a.A.	89,50	-

NAME	Gen.	Amiga	MS-DOS	ST
Megalotress 2	ROL	a.A.	84,50	-
Mege-Lo-Mania d	STR	79,50	a.A.	79,50
Microdose Golf d	SIM	79,50	a.A.	a.A.
Midw.2 (Flam.o.Freedom)d	STR	69,50	69,50	69,50
Might and Magic 3 d	ROL	a.A.	89,50	-
MIG 29 Super Fulcrum d	SIM	99,50	99,50	99,50
Monkey Island 2	ADV	79,50	89,50	a.A.
Nascar Challenge	SIM	a.A.	79,50	-
Nebulus 2 d	ACT	64,50	-	-
No Greater Glory	SIM	-	79,50	-
PC Mensch	SIM	-	179,00	-
PC Astrologie	SIM	-	199,00	-
Pro Flight	SIM	99,50	-	-
Police Quest 3 d	ADV	a.A.	89,50	-
Popolous 2 d	STR	69,50	-	-
Pool of Darkness	ROL	-	79,50	-
Powermonger d	STR	69,50	a.A.	69,50
Powermonger Data	TOO	39,50	-	39,50
Railroad Tycoon d	SIM	64,50	69,50	64,50
Red Baron d	SIM	a.A.	69,50	-
Return of Medusa	ROL	69,50	79,50	69,50
Rise of t.Dragon d	ADV	79,50	89,50	-
Riders of Rohan d	ROL	a.A.	69,50	-
Ro. Hood Qu. t.t. Longbow	ADV	-	69,50	-
Rules of Engagement	STR	64,50	64,50	-
Savage Empire	ROL	-	79,50	-
Silent Service 2 d	SIM	79,50	89,50	-
Space Quest 4 d	ADV	a.A.	89,50	-
Spirit of Adventure	ROL	69,50	79,50	-
Speedball 2	ACT	64,50	84,50	64,50
Starflight 2 d	STR	59,50	a.A.	59,50
Starbyte Super Soccer d	STR	79,50	79,50	79,50
Time Quest d	ADV	-	89,50	-
Traders d	SIM	69,50	a.A.	69,50
Winter Challenge	SIM	-	79,50	-
Willy Beamish	ADV	-	89,50	-
Wing Commander 1 d	SIM	a.A.	84,50	-
Secret Mission 1 + 2 je			49,50	
Wing Commander 2	SIM	-	89,50	-
WC 2 Speech Pack			49,50	
Wayne Gretzky Kan. Cup	SIM	69,50	79,50	-
Wild West World d	STR	89,50	89,50	-
Winzer d	SIM	69,50	79,50	a.A.
X-copy Professional 5.2 d mit Hardware			79,50	

Games, die mittlerweile schon lieferbar sein könnten - kurzer Anruf schafft Klarheit!
Turtiles 2/ Black Krypt/ Absconded Places/ Vroom/ Castles (Amiga)/ Conquestador/ Vengeance of Excalibur/ Falcon V3/ Ork/ Fireforce/ Nemesis 2/ Panzer Battles / Lord of the Rings (Amiga)/ PGA Golf (Amiga)/ PGA Golf Course (Amiga)/ John Madden Football/ Microdose Grand Prix/ Conan/ Agony/ Air Support/ Crime City/ Reach for the Skies/ Son of Zeus/ Daylight Robbery/ Covert Action (Amiga)/ Special Forces/ Shuttle/ ...

Weiter im Angebot: C 64 - Game Gear - Lynx - Mega Drive - Master System

Wenn möglich, liefern wir alle Programme mit deutschen Anleitungen oder in deutschen Versionen. Wir führen natürlich auch alle Neuerscheinungen, selbst wenn diese nicht in dieser Anzeige stehen. Außerdem Software für C-64 - Game Gaer - Lynx - CDTV - LDG - SEGA - NINTENDO. Einige Neuheiten waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Aktuelle Informationen über unseren Telefonservice. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen mit 1,60 DM frankierten DIN-A5-Rückumschlag.

CDTV Hard- und Software
Grundgerät: deutsch mit Software, Preis inkl. Porto und Verpackung DM 1.495,-

Komplettangebot:
CDTV Tastatur schwarz 299,-
Maus/Joys. Adap. i. norm. 9Pol Maus/Joys. an CDTV 99,-

Lieferbare GAMES:
Alle Neuerscheinungen und natürlich:
Sim City - Lemmings - Hounds for Baskerville - Psycho Killer - F 16 - Case of Cautious Condor - Xenon2 - Shift/rix/Letrix - Holiday Maker - Stadt der Löwen - Cubulus - Wrath of Demon...u.v.a.

Mäuse für alle
HighRes Maus für AMIGA/ST/PC 69,50 DM
Optische Mäuse für AMIGA/ST 2 Jahre Garantie 129,50 DM
Infrarot Mäuse - Trackballs - Scanner - Modems - Digitizer und mehr auf Anfrage

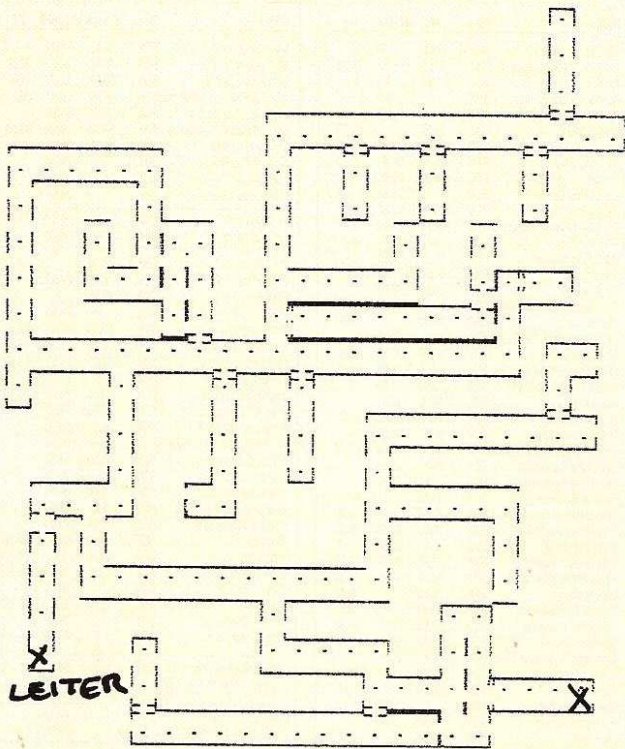
Joysticks für alle
Adv. Gravis Joyst. d. BESTE analog f. PC schwarz DM 89,50
transparent DM 99,50
Gravis Gamecard für 2 Joy und X/MAT bis 93 MHz DM 99,50
Advanced Gravis für AMIGA/ST/64 schwarz DM 84,50
transparent DM 94,50
Competition Pro Star AMIGA/ST / 64 DM 39,50
PC mit Karte DM 69,50
Nintendo - MEGA Drive - PC Engine DM 59,50
Quickshot analog für XT/AT DM 69,50
* XT/AT mit Steckk. f. 2 analog Sticks m.1 Joystick DM 69,50

Sound für alle
AD Lib Sound Board für XT/AT m. Jukebox-Softw. DM 199,-
Sound Blaster Version 2.0 DM 299,-
Sound Blaster Pro DM 699,-
Thunder Board (Ad Lib und Sound Blaster komp.) DM 299,-
Roland LAPC1 a. Version original/ MEGA/ Markemw. DM 949,-
2 x 80 Watt Aktivboxen für Soundblaster/ADLib/ Thunderboard und Roland Karten - mit eig. Stromversorgung - Superklangqualität DM 169,-
Im übrigen erh. Sie bei uns alle Magic Music Produkte zu günstigen Preisen.

Hardware für alle:
PC 386 - 33 MHz/4 MB Ram/5.25/3.5 Drive/80 MB Harddisk/VGA color + color Monitor 1024x768/ MS-DOS 5.0/ betriebsbereit/ 1 Jahr Garantie DM 3695,-

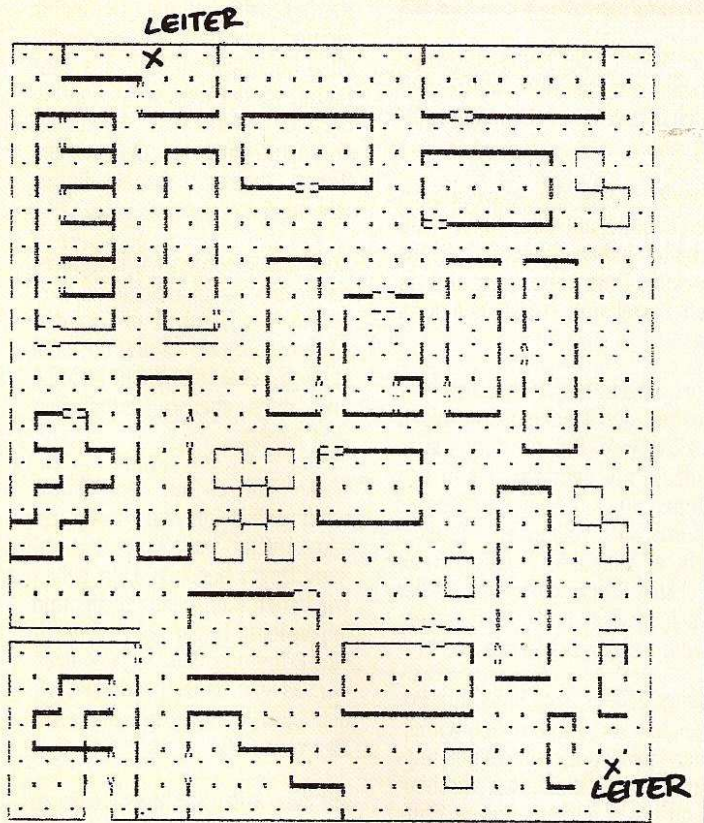
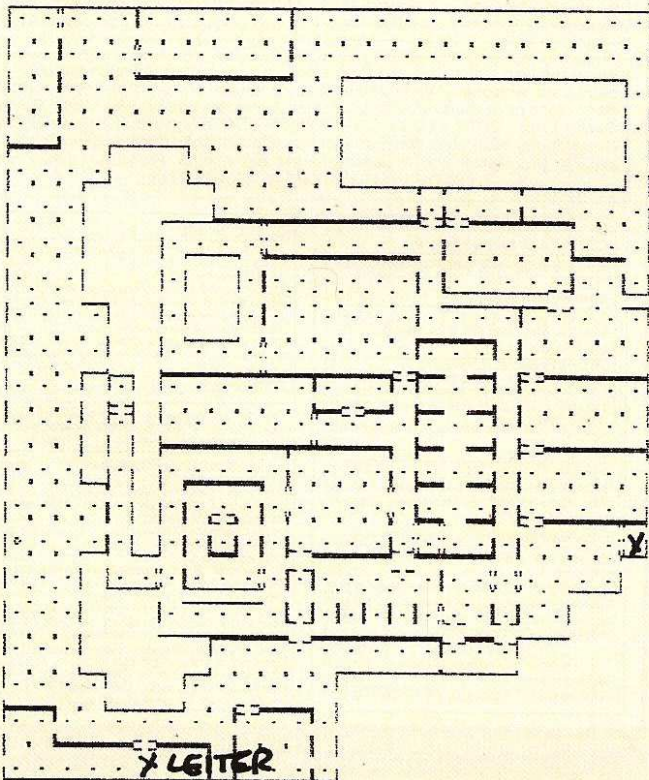
512 KB Intern für A 500-Uhr abschaltbar DM 89,-
1 MB Intern für AMIGA 500 DM 159,-
2 MB Intern f. A 2000 Markemw. von bsc b. 9 MB DM 579,-
2 MB Intern f. A 2000 Markemw. von bsc b. 8 MB DM 299,-
Action Cartridge MK 3 AMIGA 500 DM 189,-
Action Cartridge MK 3 AMIGA 2000 DM 249,-
3,5" externes AMIGA Drive - Markenlaufwerk DM 169,-
Null Modem plus Kabel DM 69,-
BTX Set AMIGA an DBT03 incl. Software DM 89,-
Filecard ALP 2 mit 45 MB 25 ms Festplatte DM 799,-
Festplatte wie oben für AMIGA 500 extern DM 999,-
Fujitsu DL 1100 color 24 Naxcel-Printer f. AMIGA/PC/ST mit spez. AMIGA-Werkbench-reiber, dr. Vers. u. Hdr. DM 989,-
CD Rom Laufwerk komplett mit Controller ab DM 699,-
MPEG-1/PC/ST-2400 Baud MP/5 Datenkompex DM 2299,-
Faxmodem m. Softw. (PC) MNPS, V.42 bis etc. DM 749,-
* Geräte verlangen nicht über eine FTZ Zulassung, Berlin! innerhalb der BRD ist strahlbar. Größere Festpl. und weitere bes.-Produkte auf Anfrage, alle Geräte betriebsbereit!

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + 5,- DM, bei Nachnahme + 7,- DM.
HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr
Fax 0 21 62/1 2074 * BTX * 2 00 03 02 16 21 2073 # oder * Rösge #
HAMO K. Rösge • Röhser-Str. 235 • 4060 Viersen 1



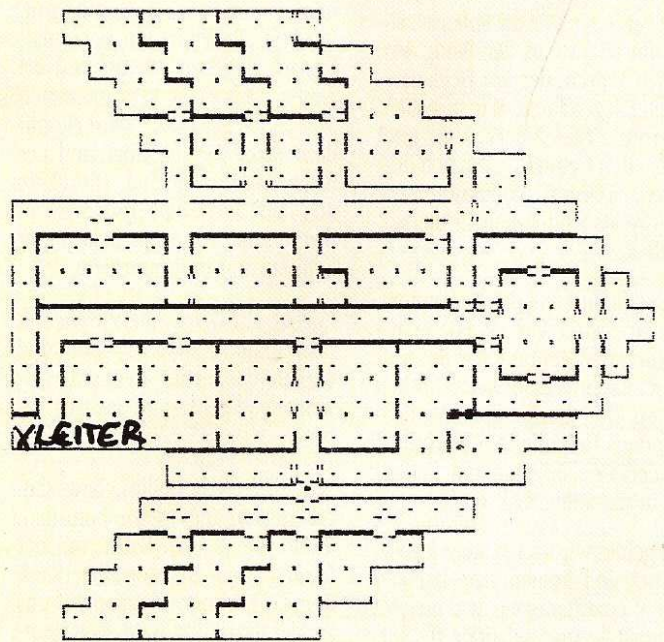
Level 11 ▲

Level 13 ▼



Level 12 ▲

Level 14 ▼



Might & Magic III

Wem im Kampf gegen Monster und andere Widrigkeiten des Heldenlebens die nötige Ausrüstung fehlt, der darf sich jetzt freuen. Mit dem folgenden Trick kann man sich jeden im Spiel vorkommenden Gegenstand ins Inventar mogeln.

Eine Figur kann maximal 18 Objekte mit sich führen. Diese Objekte werden in werden in den Spielstandsdateien (z.B. SAVE00.MM3) als vier Felder zu je 18 Bytes abgespeichert. Die folgenden Offsets müssen zum Offset des ersten Buchstaben des Namens der jeweiligen Figur hinzuaddiert werden, um an die jeweilige Eigenschaft des Gegenstands zu kommen:

144-161: Zustand

182-200: Material

220-237: Objekt

239-256: Magische Eigenschaft

Ein Beispiel: Der Name der ersten Figur beginnt bei Position 1953. Um nun den ersten Gegenstand zu verändern, addiert man 220 zu 1953, der erste Gegenstand ist also bei Offset 2173 abgespeichert.

Das Byte für den Zustand gibt mit den beiden hochwertigen Bits an, ob ein Gegenstand *broken* oder *curse*d ist. Die unteren 6 Bits geben die magische Ladung von 0 bis 63 an. Die Bedeutung der anderen Werte ist der Tabelle zu entnehmen.

Bits	7	6	5	4	3	2	1	0
Sinn	B	C	Magische Ladung					

Noch einige Tips, um diese Mogelmöglichkeit sinnvoll auszunutzen: Wenn man jedem Waffen- und Schutzgegenstand das Material *Personaly* zuweist, erhält man ein Maximum an Armor Class- und Attack-Bonus. Wer mehr Erfahrungspunkte oder Geld braucht, der sollte einem Charakter seines Teams einfach 18 *Obsidians* oder *Plate Armors* aufladen und im nächsten Laden für satte 100.000 Kröten verscherbeln. Das Geld kann man dann im Erfahrungsbrunnen in Fountain Head in Erfahrungspunkte investieren. ■

André Perrot

Byte	Material	Magie-Eigenschaft	Objekt
0	None	None	None
1	Wood	Light	Long Sword
2	Leather	Awakening	Short Sword
3	Brass	Detect Magic	Broad Sword
4	Bronze	Elem. Arrows	Simitar
5	Iron	First Aid	Cutlass
6	Silver	Magic Fists	Sabre
7	Steel	Energy Blasts	Club
8	Gold	Sleeping	Hand Axe
9	Platinum	Revitalization	Katana
10	Glass	Cure Wounds	Nunchakas
11	Crystal	Sparks	Wakazashi
12	Coral	Create Rope	Dagger
13	Lapis	Toxic Clouds	Mace
14	Pearl	Elements	Flail
15	Amber	Pain	Cudgel
16	Ebony	Jump	Maul
17	Quartz	Acid Stream	Spear
18	Ruby	Turn Undead	Bardiche
19	Emerald	Levitation	Glaive
20	Sapphire	Wizard's Eye	Halberd
21	Diamond	Silence	Pike
22	Obsidian	Bless	Flamberge
23	Unknown	Identificate	Trident
24	Might	Lightning	Staff
25	Strength	Holy Bonus	Hammer
26	Warrior	Power Cure	Naginata
27	Ogre	Nature	Battle Axe
28	Giant	Loyd's Beacon	Grand Axe
29	Thunder	Magic Shield	Great Axe
30	Force	Heroism	Short Bow
31	Power	Immobilization	Long Bow
32	Dragon	Water Walking	Crossbow
33	Photon	Frost Biting	Sling
34	Clever	Find Monster	Padded Armor
35	Mind	Fireballs	Armor
36	Sage	Cold Rays	Scale Armor
37	Thought	Antidotes	Ring Mail
38	Knowledge	Acid Spray	Chain Mail
39	Intellect	Distortion	Splint Mail
40	Wisdom	Feeble Mind	Plate Mail
41	Genius	Vaccination	Plate Armor
42	Buddy	Gating	Shield
43	Friendship	Teleportation	Helm
44	Charm	Death	Crown
45	Personaly	Free Movement	Tiara
46	Charisma	Paralyzing	Gauntlets
47	Leadership	Deadly Swarms	Ring
48	Ego	Sanctuaries	Boots
49	Holy	Dragon Breath	Cloak
50	Quick	Feasting	Robes
51	Swift	Fiery Flails	Cape
52	Fast	Recharging	Belt
53	Rapid	Freezing	Broach
54	Health	Portals	Medal

Byte	Material	Magie-Eigenschaft	Objekt
55	Life	Stone to Flesh	Charm
56	Troll	Duplication	Cameo
57	Vampire	Disintegration	Scarab
58	Spell	Half for Me	Pendant
59	Castores	Raising Dead	Necklace
60	Witch	Etherealization	Amulet
61	Mage	Dancing Swords	Rod
62	Archmage	Moon Rays	Jewel
63	Arcane	Mass Distortion	Gem
64	Protection	Prismatic Light	Box
65	Armored	Enchantment	Orb
66	Defender	Incinerating	Horn
67	Stealth	Holy Words	Coin
68	Divine	Resurrection	Wand
69	Mugger	Storms	Whistle
70	Burgler	Megavoltage	Potion
71	Looter	Infernos	Scroll
72	Brigand	Sun Rays	Torch
73	Filch	Implosions	Rope and Hooks
74	Thief	Star Burst	Useless Item
75	Rogue		Ancient Jewelry
76	Plunder		Green Eyeball Key
77	Criminal		Red Warriors Key
78	Pirate		Sacred Silver Skull
79			Ancient Artifact of Good
80			Ancient Artifact of Neutrality
81			Ancient Artifact of Evil
82			Jewelry
83			Clever Precious Pearl of Youth and Beauty
84			Black Terror Key
85			King's Ultimate Power Orb
86			Ancient Fizzbin of Misfortune
87			Gold Master Key
88			Quatloo Coin
89			Hologram Sequencing Card 001
90			Yellow Fortress Key
91			Blue Unholy Key
92			Hologram Sequencing Card 002
93			Hologram Sequencing Card 003
94			Hologram Sequencing Card 004
95			Hologram Sequencing Card 005
96			Hologram Sequencing Card 006
97			Z Item 23
98			Blue Priority Card
99			Interspatial Transport Box
100			Night Potion
101			Golden Pyramid Key Card
102			Alacorn of Icarus
103			Sea Shell of Serenity

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
Another Worlds dt.	59.90		
Barbarian II dt.	59.90	59.90	
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Birds of Prey dt.	74.90	74.90	
Black Gold dt.	64.90	64.90	74.90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Cadaver dt.	64.90	64.90	89.90
Cadaver: The Payoff dt.	39.90		39.90
Castle of Dr. Brain dt.			89.90
Castles dt.			74.90
Castles Data Disk dt.			39.90
Celtic Legends dt.	69.90		
Civilisation dt.			79.90
Conquest of the Longbow VGA dt.			79.90
Cruise for a Corpse dt.	69.90	69.90	69.90
Der Preis ist heiß dt.	44.90		54.90
Die Kathedrale dt.	89.90		89.90
Eye of the Beholder VGA dt.	69.90		79.90
Eye of the Beholder 2 VGA dt.			79.90
Elvira 2 Adv. dt.	69.90		79.90
F-17 A Nighthawk			89.90
F-16 Falcon 3.0 dt.			119.90
Fate Gates of Dawn dt.	69.90	69.90	
Flight of the Intruder dt.	79.90		79.90
Glücksrad dt.	44.90		54.90
Godfather dt.	64.90		64.90
Great Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
Gunship 2000 dt.			39.90
Heart of China VGA dt.	79.90		89.90
Indiana Jones 3 dt.	64.90	64.90	69.90
Indiana Jones 4 VGA dt.	69.90		79.90
Kings Quest 5 VGA dt.	89.90		99.90
Larry 5 VGA dt.			89.90
Leander dt.	59.90		
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	59.90
Lord of the Rings dt.			79.90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59.90		
Mad TV dt.	69.90	69.90	79.90
Manchester United Europe dt.	59.90	59.90	59.90
Maniac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
Mega-Lo-Mania dt.	69.90	69.90	
Mega Twins dt.	59.90	59.90	
Might & Magic 3 VGA dt.			89.90
North & South dt.	59.90		64.90
Panza Kick Boxing dt.	69.90	69.90	
Pirates dt.	59.90	59.90	59.90
Police Quest 3 VGA dt.			89.90
Populous 2 dt.	69.90	69.90	
Ports of Call dt.	59.90		79.90
Powermonger dt.	64.90	64.90	
Powermonger World War 1 dt.	39.90	39.90	
R-Type 2 dt.	64.90	64.90	
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Red Baron VGA dt.	74.90		89.90
Rise of the Dragon VGA dt.	89.90		89.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90	69.90	69.90
Secret of Monkey Island dt. VGA			79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	69.90	69.90	
Secret of Monkey Island 2 dt. VGA			79.90
Silent Earth 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Earth dt.	74.90	74.90	89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Missions			39.90
Space Quest 3 dt.	89.90	89.90	89.90
Space Quest 4 VGA dt.			89.90
Spirit of Adventure dt.	64.90	64.90	74.90
Starbyte No. 1 Collection dt.	69.90	69.90	74.90
Starbyte Super Soccer dt.	64.90		74.90
Steigeb. Hotelmanager dt.	64.90		64.90
Their Finest Hour dt.	69.90	69.90	69.90
Their Finest Missions 1 dt.	39.90	39.90	39.90
Toki dt.	64.90	64.90	
Ultima 6 dt.	64.90	64.90	79.90
Ultima 7 dt.			79.90
Utopia dt.	69.90	69.90	
Wellen da...? dt.	54.90		64.90
Wild West World dt.	89.90		89.90
Willy Beamish VGA dt.	74.90		89.90
Wing Commander VGA			79.90
W.C. Secret Missions 1 od. 2			39.90
Wing Commander 2 VGA dt.			89.90
W.C. 2 Speech Accessory Pack			
W.C. 2 Special Operations 1			49.90
W.W.F. Wrestling dt.	64.90	64.90	74.90
Zak McKracken dt.	64.90	64.90	64.90

Spiele für C-64 auf Anfrage!

Disketten 5.25" 2D	10er Pack	4.90
5.25" HD	10er Pack	12.90
3.5" 2DD	10er Pack	9.90
3.5" 2HD	10er Pack	16.90
Speichererweiterung 512 KB mit Uhr. abschaltb.		
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar		159.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.		299.00
Game Card PC/XT/AT 2 Gameports, regelbar		39.90
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST, C64)		14.90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST, C64)		99.90
Quickshot 123 (PC/XT/AT)		24.90
Comp. PRO STAR(PC Ind. GameCard)		99.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)
Auslandsversand:
(Nachnahme od. Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE
GESAMTPREISLISTE AN !!!

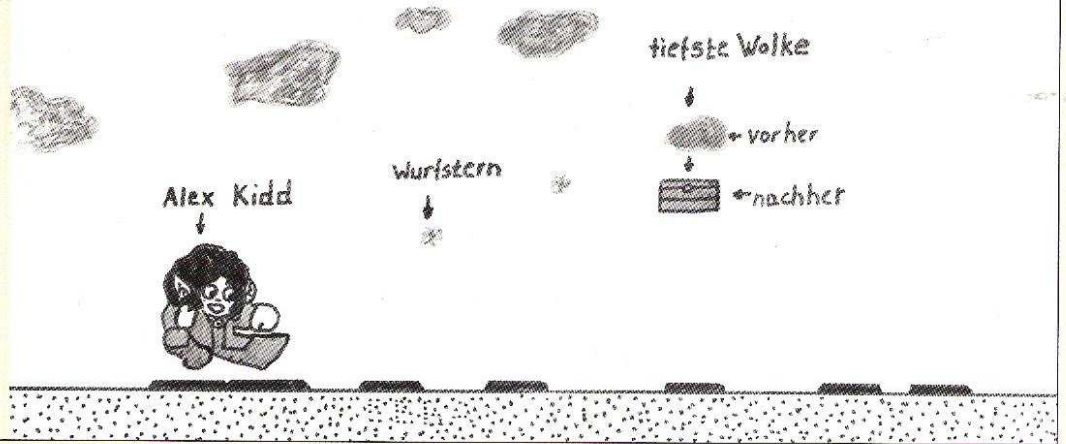
**Händler-Anfragen
erwünscht !!!**

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 08582/1599
Telefax 08582/8625

Alex Kidd in High Tech World

Ein kleiner Tip, wie man im Wald nach der Burg zu mehr Geld kommt: Wenn man am Wasser angelangt ist, sucht man zuerst die tiefstliegende Wolke. Hat man sie gefunden, so muß man versuchen, sie fünf Mal mit dem Wurfstern zu treffen. Danach verwandelt sie sich in eine Geldtruhe mit 200 Goldstücken Inhalt. Aber Vorsicht - die Gegend wird von Ninjas unsicher gemacht.

Sven Laubig



Space Harrier

Hier sind die Passwörter für das Game Gear:

- Level 2: EAGF
- Level 3: CHFA
- Level 5: DGBC
- Level 6: HBGA
- Level 7: FBHE
- Level 9: BFCH
- Level 10: HGDA
- Level 11: AGECE

Alex Stoerber

Super Ghouls'n' Ghosts

Wer auf dem Super Famicom in ein reichlich ausgestattetes Cheatmenü kommen will, der gehe im Optionen-Menü auf *Exit*, halte auf dem zweiten Joypad die beiden Tasten (L+R) sowie *Start* gedrückt und drücke auf dem ersten Joypad die *Start*-Taste.

Ch. & Th. Lorenz

Revenge of Shinobi

Wem auf dem Mega Drive die Anzahl der verfügbaren Shuriken nicht reicht, der sollte sie im Optionen-Menü mal auf 0 stellen - nach einiger Zeit verwandelt sich die 0 in das Symbol für Unendlichkeit.

Gary Hendry

Alien Breed

Wenn man im Spiel den Namen des Programmierers, also *TULEBY* (Y=Z) eintippt, kommt man automatisch ein Level weiter.

Albert Schubert

Thunderbirds

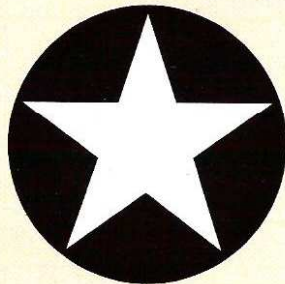
Die Paßwörter für die Missionen 2, 3 und 4 lauten: *RECOVERY*, *ALYSIUS*, *ANDERSON*.

Lars Preschke

Pools of Darkness

Hier sind die Karten für die Städte und Dungeons nördlich der *Moonsea*. Es sind dort zwar auch noch einige kleinere Farmen, Dörfer und Höhlen zu finden, allerdings sind diese recht einfach zu erforschen, so daß auf Karten verzichtet wurde.

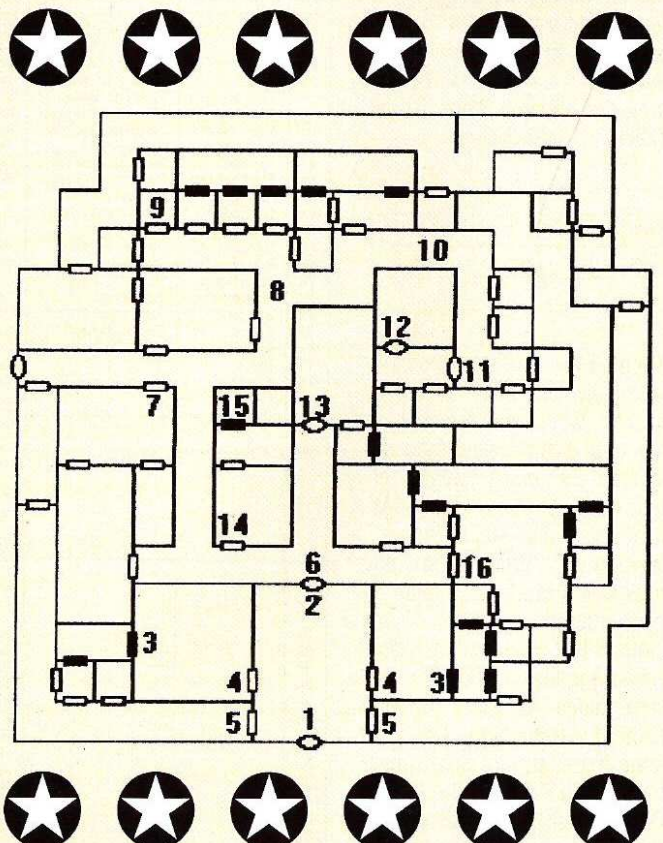
Sönke Seidler



Taydome's Keep
Kimarr vs. Quil

Mapkey

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1 Entrance | 9 Ruonl Summons Monsters |
| 2 A Note | 10 A Group Of Drow |
| 3 Another Note | 11 Voices Behind The Door |
| 4 Tapestries | 12 Kimarr Caught Quil |
| 5 Patrol | 13 Another Group Of Drow |
| 6 Ruonl Wishes To Join | 14 Two Plan Warriors |
| 7 Quil Appears | 15 Treasure Under A Trap |
| 8 Ruonl Summons Monsters | 16 Taydome's Library |



0 21 54
61 59

ARBIROSOFT

0 21 54
61 59

AMIGA-Software

688 Attack Submarine	dt.	59.90
A 320 Airbus 1MB	dt.	99.90
AD&D Collection		74.90
Advantage Tennis	dt.	59.90
Air Sea Supremacy	dt.	74.90
Another World	dt.	59.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt.	79.90
Bards Tale 3	dt.	59.90
Battle Isle	kpl.dt.	69.90
Betrayal	dt.	74.90
Birds of Prey 1MB	dt.	79.90
Buck Rogers 1MB	kpl.dt.	84.90
Bundesliga Man. Prof.	kpl.dt.	69.90
Cadaver	kpl.dt.	64.90
Celtic Legends	dt.	69.90
Centurion-Def. of Rome	dt.	59.90
Cruise for a Corpse	kpl.dt.	64.90
Death Knights o. Krynn	kpl.dt.	74.90
Deuteros	dt.	74.90
Die Kathedrale	kpl.dt.	84.90
Double Dragon 3	dt.	59.90
Drachen von Laas	kpl.dt.	59.90
Dungeon Master 1MB	kpl.dt.	64.90
Elvira 1MB	kpl.dt.	74.90
Elvira 2 *		79.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	69.90
F-15 Strike Eagle 2	dt.	79.90
F-19 Stealth Fighter	dt.	69.90
Face Off		59.90
Fate - Gates of Dawn	kpl.dt.	69.90
First Samurai	dt.	69.90
Formula One Grand Prix	dt.	74.90
Gauntlet 3	dt.	59.90
Godfather	dt.	69.90
Gods	dt.	59.90
Great Courts 2	dt.	64.90
Harpoon 1.21	dt.	74.90
Heart of China 1MB	kpl.dt.	74.90
Heimdall 1MB		74.90
Imperium	dt.	59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt.	64.90
Indianapolis 500	dt.	59.90
Jahangir Khans Squash		59.90
James Pond 2	dt.	59.90
Jimmy Whites Snooker	dt.	74.90
Kings Quest 5 1MB	dt.	84.90
Knights of the Sky 1MB	dt.	79.90
Last Ninja 3	dt.	64.90
Leander	dt.	59.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	64.90
Leisure Suit Larry 3	kpl.dt.	84.90
Leisure Suit Larry 5	dt.	74.90
Lemmings	dt.	59.90
Lemmings Data Disk	dt.	49.90
Life & Death 1MB		59.90
Loom	kpl.dt.	69.90
Lotus Turbo Chall. 2	dt.	59.90
M 1 Tank Platoon	dt.	69.90
Mad TV *	kpl.dt.	69.90
Magic Pockets	dt.	59.90
Manch. United Europe		59.90
Mega lo Mania	kpl.dt.	69.90
Mega Twins	dt.	59.90
Megatraveller 1MB	kpl.dt.	69.90
Merchant Colony	dt.	69.90
Microprose Golf 1MB	dt.	79.90
Midwinter	dt.	64.90
Midwinter 2 1MB	kpl.dt.	79.90
Might & Magic 3 *		69.90
Monkey Island 1MB	kpl.dt.	69.90
Moonbase		79.90
Moonstone		69.90
Nebulus 2	dt.	59.90

AMIGA-Software

Nightshift	dt.	54.90
Nova 9 *	dt.	74.90
Oil Imperium	kpl.dt.	29.90
Outrun Europa	dt.	59.90
PGA Tour Golf Plus	dt.	69.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 2 1MB		84.90
Pools of Darkness *	kpl.dt.	69.90
Populous	dt.	34.90
Populous 2 1MB	dt.	69.90
Populous World Editor	dt.	39.90
Power Monger	dt.	29.90
Power Monger Data Disk	dt.	39.90
Pro Sports Challenge		74.90
R-Type 2	dt.	64.90
Railroad Tycoon 1MB	kpl.dt.	79.90
Rainbow Collection	dt.	59.90
RBI 2 Baseball		69.90
Realms		69.90

PC-Software

Aces of the Pacific *	dt.	79.90
Advantage Tennis	dt.	69.90
Airline	kpl.dt.	69.90
Airline Transport Pilot		84.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt.	89.90
Bards Construction Set	dt.	69.90
Bards Tale Trilogy	dt.	84.90
Battle Isle (HD)	kpl.dt.	84.90
Battletech 2		84.90
Betrayal	dt.	79.90
Blues Brothers	dt.	69.90
Boston Bomb Club	dt.	64.90
Buck Rogers	kpl.dt.	84.90
Bundesliga Manager	kpl.dt.	59.90
Bundesliga Man. Prof.	kpl.dt.	69.90
Cadaver	kpl.dt.	84.90
Castle of Dr. Brain	dt.	84.90
Castles	dt.	79.90
Centurion-Def. of Rome	dt.	69.90

PC-Software

M 1 Tank Platoon	dt.	84.90
Mad TV	kpl.dt.	84.90
Mario Andretti	dt.	69.90
Martian Dreams (HD)		79.90
Martian Memorandum		84.90
Megatraveller	kpl.dt.	79.90
Megatraveller 2		79.90
Merchant Colony	dt.	74.90
Midwinter 2 *	kpl.dt.	84.90
Might & Magic 3	kpl.dt.	84.90
Mike Diktas Football		79.90
Monkey Island	kpl.dt.	84.90
Monkey Island 2		69.90
Monkey Island 2 *	kpl.dt.	84.90
Nova 9		84.90
Oil Imperium	kpl.dt.	29.90
Paperboy 2	dt.	59.90
PGA Tour Golf Plus	dt.	79.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 3	kpl.dt.	84.90
Pools of Darkness		69.90
Pools of Darkness *	kpl.dt.	74.90
Populous	dt.	34.90
Populous 2 *	dt.	79.90
Populous-Promised Land	dt.	24.90
Power Monger *	dt.	79.90
Pro Sports Challenge		74.90
Quest for Glory 2		84.90
Railroad Tycoon	dt.	84.90
RBI 2 Baseball		69.90
Red Baron (HD)	kpl.dt.	84.90
Riders of Rohan	dt.	89.90
Rise of the Dragon	kpl.dt.	79.90
Secret Weap. Luftwaffe		84.90
Secret Weapons Mission		39.90
Shadow Sorcerer	kpl.dt.	79.90
Shanghai 2		84.90
Silent Service 2	dt.	79.90
Space 1889	dt.	84.90
Space Ace 2	dt.	84.90
Space Quest 1		84.90
Space Quest 4 (HD)	kpl.dt.	84.90
Speedball 2	dt.	79.90
Spellcasting 201		89.90
Star Trek *	dt.	79.90
Test Drive 2 Collec.	dt.	84.90
Test Drive 3	dt.	74.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Time Quest		84.90
TV Sports Boxing		84.90
Ultima 6		79.90
Ultima 7 *		84.90
Ultima Underworld *		84.90
Wayne Gretzky 2 Cup		69.90
Wild West World	kpl.dt.	84.90
Willy Beamish	kpl.dt.	84.90
Wing Speech Pack	dt.	44.90
Wing Commander		79.90
Wing Commander 2	dt.	84.90
Winter Challenge	dt.	74.90
.....und viele weitere Programme!!!		



PC CD-ROM MultiMedia Angebote auf Anfrage!

Red Baron 1MB	dt.	74.90
Robin Hood	kpl.dt.	59.90
Silent Service 2 1MB	dt.	79.90
Space Quest 3 1MB	kpl.dt.	84.90
Space Quest 4 * 1MB	dt.	84.90
Speedball 2	dt.	64.90
Spellfire the Sorcerer		24.90
Starflight 2 1MB	dt.	59.90
Stratego	dt.	59.90
Supremacy	dt.	69.90
Terminator 2 1MB	dt.	59.90
Test Drive 3 *		69.90
The Simpsons	dt.	59.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Tip Off Basketball	dt.	59.90
Traders	kpl.dt.	64.90
Ultima 6 * 1MB	dt.	69.90
Utopia	dt.	74.90
Wayne Gretzky 2 C.Cup		59.90
Wild West World	kpl.dt.	84.90
Willy Beamish 1MB	dt.	74.90
WWF WrestleMania	dt.	59.90
.....und viele weitere Programme!!!		

PC CD-ROM

Bane of Cosmic Forge *	129.90
Indiana Jones 4 *	99.90
Jones in Fast Lane	99.90
Kings Quest 5 *	99.90
Leisure Suit Larry 5 *	99.90
Loom *	89.90
Mixed Up Mother Goose	dt. 79.90
MultiMedia Upgrade-Kit 3	498.00
Space Quest 4 *	99.90
Stellar 7	99.90
Ultima 1 - 6 *	169.90
Wing Com. 1 & Miss.1&2	dt. 129.90
Wing Com. 1 & Ultima 6	dt. 129.90
Civilization	84.90
Conan the Cimmerian	dt. 79.90
Conquest of Longbow	84.90
Das Boot (3&5)	79.90
Deathbringer	dt. 64.90
Demongate *	69.90
Die Kathedrale	kpl.dt. 84.90
Elite Plus	dt. 84.90
Elvira	kpl.dt. 84.90
Elvira 2 (HD)	kpl.dt. 84.90
Eye of the Beholder	kpl.dt. 84.90
Eye of the Beholder 2	74.90
F-117A Nighthawk	dt. 84.90
F-16 Falcon 3.0 *	99.90
F-19 Stealth Fighter	79.90
Godfather	dt. 69.90
Gods (HD)	dt. 74.90
Great Courts 2 (HD)	dt. 69.90
Gunship 2000	dt. 84.90
Harpoon 1.21	dt. 84.90
Heart of China	kpl.dt. 84.90
Home Alone	dt. 69.90
Imperium	dt. 69.90
Indiana Jones 3	kpl.dt. 84.90
Indianapolis 500	dt. 69.90
Jefffighter 2	dt. 89.90
Jones in Fast Lane	69.90
Kings Quest 5 (HD)	kpl.dt. 99.90
Knights of the Sky	dt. 89.90
Laffer Utilities	84.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 69.90
Leisure Suit Larry 1	84.90
Leisure Suit Larry 5	kpl.dt. 84.90
Lemmings	dt. 79.90
Lightspeed	dt. 89.90
Links (HD)	dt. 84.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lord of the Rings 2 *	dt. 79.90
Lost in LA	84.90

PC-Zubehör

AdLib Gold Stereo 1000 *	498.00
AdLib Soundkarte	dt. 178.00
CD-ROM Drive Soundbl.	748.00
Gravis Joystick schwarz	79.90
Roland SCC1 incl. Midi	dt. 898.00
Sound Blaster 2.0	298.00
Sound Blaster Pro	548.00
Sound Blaster Pro	dt. 598.00
Thunder Board	278.00

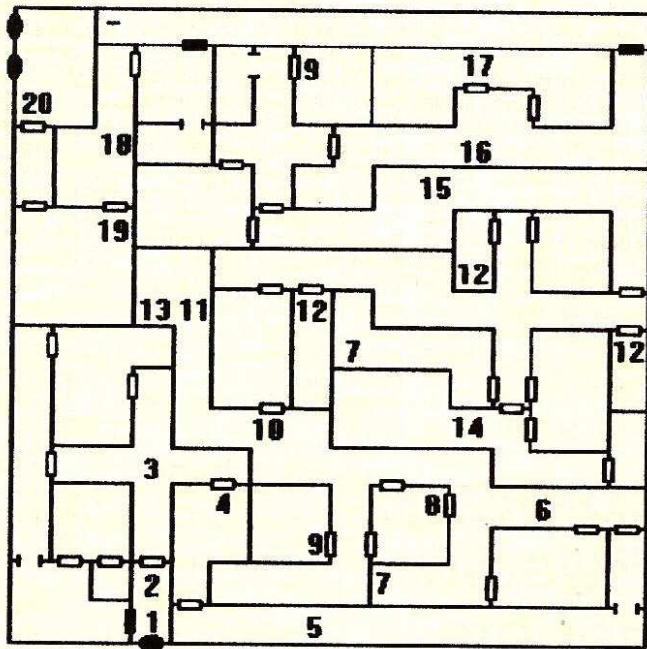
Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

✉ ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, ☎ (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt. = Deutsche Anleihe, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

Fire Mage's Cave

The Fire Giants



Key

- | | |
|--------------------|----------------------|
| 1 Entrance | 11 Bill Giants' Work |
| 2 A Man | 12 Teleporter |
| 3 Turned Around | 13 A Peephole |
| 4 The Reward | 14 Assassins |
| 5 Magic Trap | 15 The Mage In Panic |
| 6 Monsters | 16 Noises |
| 7 Spiders | 17 The Noisemakers |
| 8 Two Bill Giants | 18 Assassins |
| 9 Restroom | 19 The Fire Mage |
| 10 The Bill Giants | 20 Dragons |

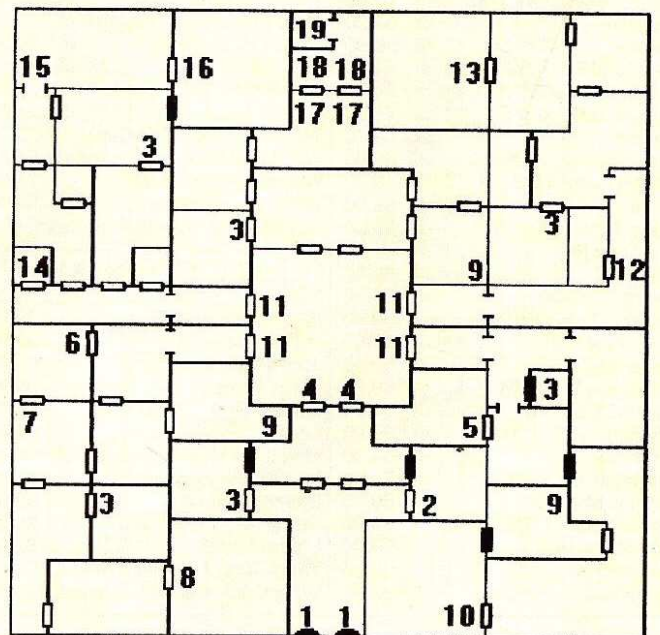


Dragons' Cave

The four Dragon Keys

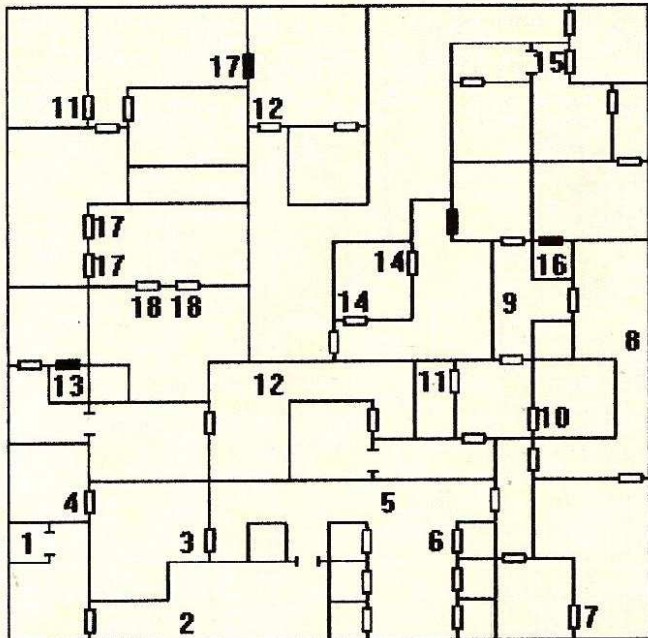
Mapkey

- | | |
|------------------|------------------------|
| 1 Entrance | 12 The Mage's Escort |
| 2 A Mage | 13 Black Dragons |
| 3 Rest Room | + One Key |
| 4 Dragonfight | 14 Don't Free Him |
| 5 Treasure | 15 White Dragons |
| 6 Dragons | 16 White Dragons |
| 7 The Mage | + Mages + One Key |
| 8 Blue Dragons | 17 Need The Four Keys |
| + One Key | 18 Two Undead Dragons |
| 9 Treasure | 19 The Portal To Thorn |
| 10 Green Dragons | 11 May Find A Dragon |
| + One Key | |



Thorne's Residence

The first Horn of Power



Map Key

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| 1 The Portal | 11 Restroom |
| 2 Dragons Talking | 12 Dragons |
| 3 Treasure | 13 Treasure |
| 4 Amber Bulks | 14 The Man |
| 5 Prisoners | 15 Dragons |
| 6 Raizel Joins | 16 Raizel's Dead |
| 7 Dragon + Treasure | 17 More Dragons |
| 8 A Horn Call | 18 Thorne And His Dragons |
| 9 Raizel Suggests | |
| 10 Worms | |

(c) copyrights 1991
by Sönke Seidler

Rodland

Mit dem folgenden Trick macht man zwar keine Punkte, kann dafür aber alle Level mit Ausnahme der Boss-Level unbeschadet überstehen:

Dazu muß man irgendeine Plattform, die an den linken Bildschirmabschnitt grenzt, mit einer selbstgebauten Leiter erreichen, und zwar ganz am Bildrand. Der Trick ist nun, daß man sich auf die Sprossen stellt, die von der Leiter verdeckt werden, das sind immer die zweite und dritte von oben. Nun kann man aus dem Bild herauspazieren und ist für die Feinde

nicht mehr erreichbar. Nach etwa 30 bis 60 Sekunden werden sie zu kleinen blauen Wölkchen, und weitere 30 Sekunden später lösen sie sich auf.

P. & D. Göhmann

Lethal Kross

Kleine Überraschung gefällig? Dann gebt doch mal im Titelbild AUTO und / oder „FAST“ ein, was der Rechner mit einem roten Aufleuchten des Bildschirms quittieren sollte.

M. Beier / B.A. Malik



ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere informative Preisliste. Mit 1,40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabei

Seit über 6 Jahren Deutschlands beliebtestes Softwarehaus*
* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

AMIGA

Another World **	109.90
Apinya	69.90
B.A.T. 2 **	94.90
Black Crypt **	64.90
Carver *	64.90
Chaos Engine *	74.90
Dynablaster **	79.90
Epic *	74.90
Exodus 3010	64.90
F1 Grand Prix **	84.90
Gobliins **	69.90
Godfather **	74.90
Mad TV **	79.90
Mercenary 3 **	74.90
Paragliding *	69.90
Pinball Dreams *	64.90
Soul Crystal **	69.90
Special Forces **	81.90
Titus the Fox *	64.90

Falcon 3.0

der Ultimative
Flugsimulator

MS-DOS... 115.00

Star Trek

(Electr. Arts)

Raumschiff Enterprise auf
neuer Fahrt.

MS-DOS 84.90

MS-DOS

A-Train *	94.90
Abandoned Places ***	89.90
Air Duel *	115.00
B.A.T. 2 **	94.90
Buck Rogers 2	94.90
Cadaver **	94.90
Chessmaster 3000	74.90
Elvira 2 **	99.90
Harpoon 1.21 incl. Battleset 2	89.90
Harpoon Battleset 3	24.90
Harpoon Scenario Editor	49.90
L'Empereur	89.90
Monkey Island 2 **	94.90
Rockteer **	74.90
Roger Rabbit (mit Soundsource)	159.00
Shuttle **	124.90
Soul Crystal **	79.90
Uncharted Waters	104.90
Wizardry 7	79.90

ATARI ST

Airbus 320 **	109.90
Amberstar **	89.90
B.A.T. 2 **	94.90
Black Crypt **	64.90
Black Gold **	69.90
Chaos Engine *	74.90
Double Dragon 3 **	64.90
F1 Grand Prix *	84.90
Heimdall ** (1 MB)	79.90
Lemmings Data Disk	49.90
Realms **	77.90
Robocop 3 *	69.90
Top League **	77.90
Wolfchild **	64.90
WWF Wrestlemania **	69.90

Nach 'Sim City' und
'Sim Earth' jetzt !!!

**** Sim Ant**

MS-DOS..... 94.90

Amiga..... 94.90

GAME BOY

Bubble Bobble **	69.90
Choplifter II **	74.90
Glücksrad **	69.90
Mega Man World **	64.90
Super R.C. Pro Am **	53.90
Turtles II **	69.90

MEGA DRIVE

California Games **	109.90
Golden Axe II **	109.90
Klax **	99.90
Quack Shot **	109.90
Road Rash **	109.90
Control Pad	49.90

LYNX

Awesome Golf **	66.00
Bill and Ted **	66.00
Ishido	66.00
Viking Child **	66.00

GAME GEAR

Donald Duck **	74.90
Ninja Gaiden **	74.90
Sonic **	74.90
World Class Leaderboard	74.90

5000 KÖLN 41 VERSAND

Dürener Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

Köln 41 Laden

Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1 Laden

Malthiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden

Pampelporter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden

Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

Kleingedrucktes

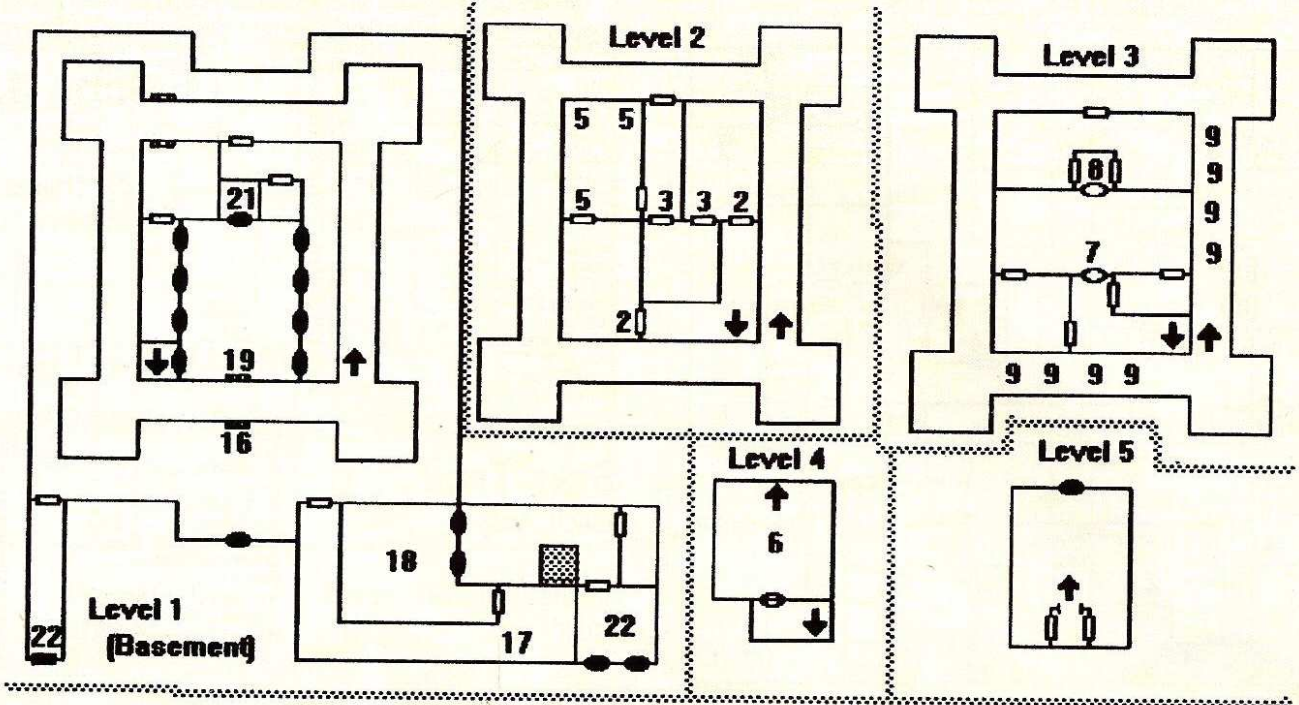
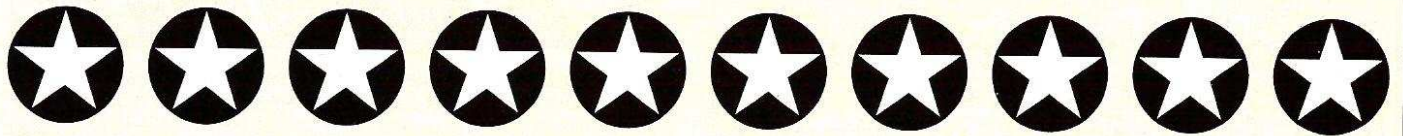
VERSANDKOSTEN	
Buchungswert	Ihr Anteil
** Vorankündigung	bis 80.- DM 8.- DM
** Deutsche Anleihe	bis 140.- DM 4.- DM
Sicherheitsverpackung	ab 140.- DM kostenlos
auf Wunsch (2.50 DM)	bei Vorkasse max. 4.- DM
Irrtümer und Preis-	Ausland höher 25.- DM
änderungen vorbehalten	UPS zusätzlich 4.- DM
	Eilpost zusätzlich 6.50 DM

BLITZ-VERSAND
SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Auch über BTX: *JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

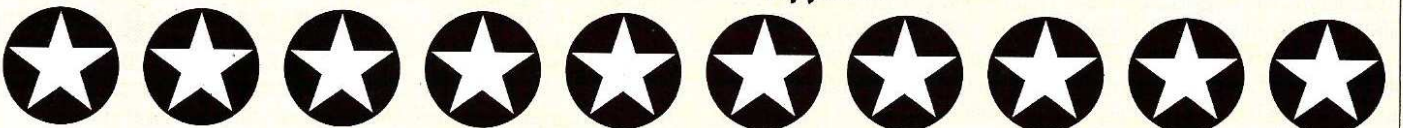


Manshoon's Tower

The Highpriest

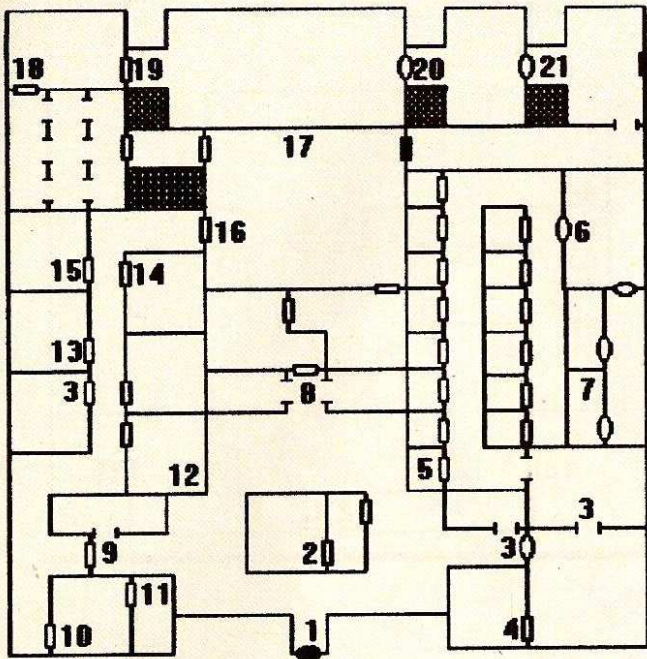
Mapkey

- | | |
|-----------------------|--|
| 2 Fanatic Manshoons | 16 Many Guards |
| 3 Guards | 17 Maytax |
| 5 Spiders | 18 Illusionists |
| 6 Necklace + Surprise | 19 Coming From 16 |
| 7 Dragons | 21 Wagons' Entrance |
| 8 Beholder | 22 Clerics |
| 9 The Cell! | 23 When Manshoon Is Dead
The Dungeon Entrance
Appears. |



The Slave Pens

The Swanmays

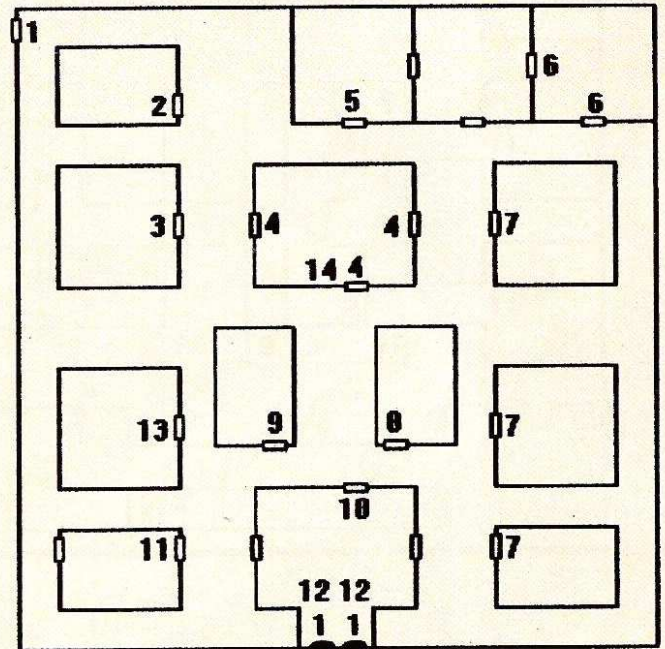


Key

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1 Entrance | 12 A Map |
| 2 A Brow Women (Silk) | 13 Restroom |
| 3 Guards | 14 Kalistes' Pets |
| 4 Brow Playing | 15 Spiders |
| 5 Swanmays | 16 Brow Ceremony |
| 6 A Woman Experiment | 17 An Altar |
| 7 Essence Of Pure Sight | 18 The Bridge |
| 8 An Ambush | 19 The Room Of Runes |
| 9 Silk's Guard Friend | 20 An Iron Golem |
| 10 A Bedroom | 21 The Brow With Spiders |
| 11 A Chest + Iron Medal | Then You May Destroy |
| | The Fire Of Night. |

The Brow's Temple

Kalistes Gates



Key

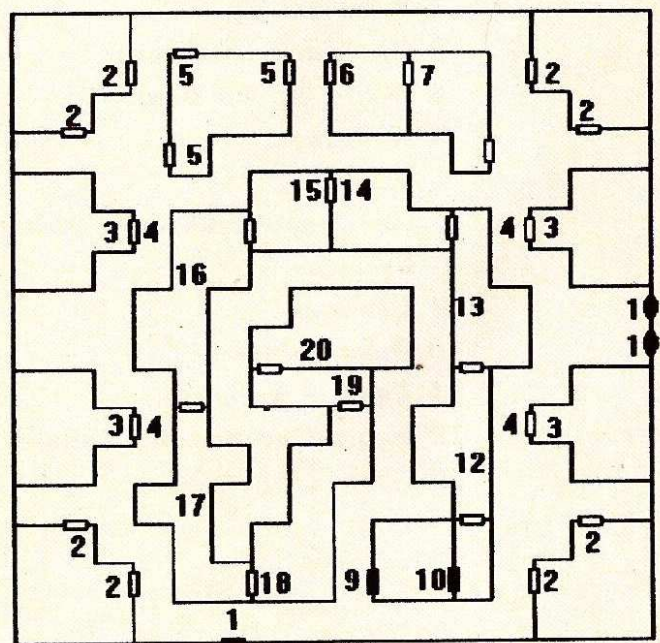
- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 1 Entrance | 8 The Oracle |
| 2 The Halfling | 9 A Priest |
| 3 A Chai + A Vial | 10 The Attendant |
| 4 The Ceremony | 11 A Mage With A Spider |
| 5 A Conference | 12 An Invisible Barrier |
| 6 Brow ! + Restroom | 13 Weapons |
| 7 Slave Pens | 14 Portal to Kaliste's |
| | Dimension |

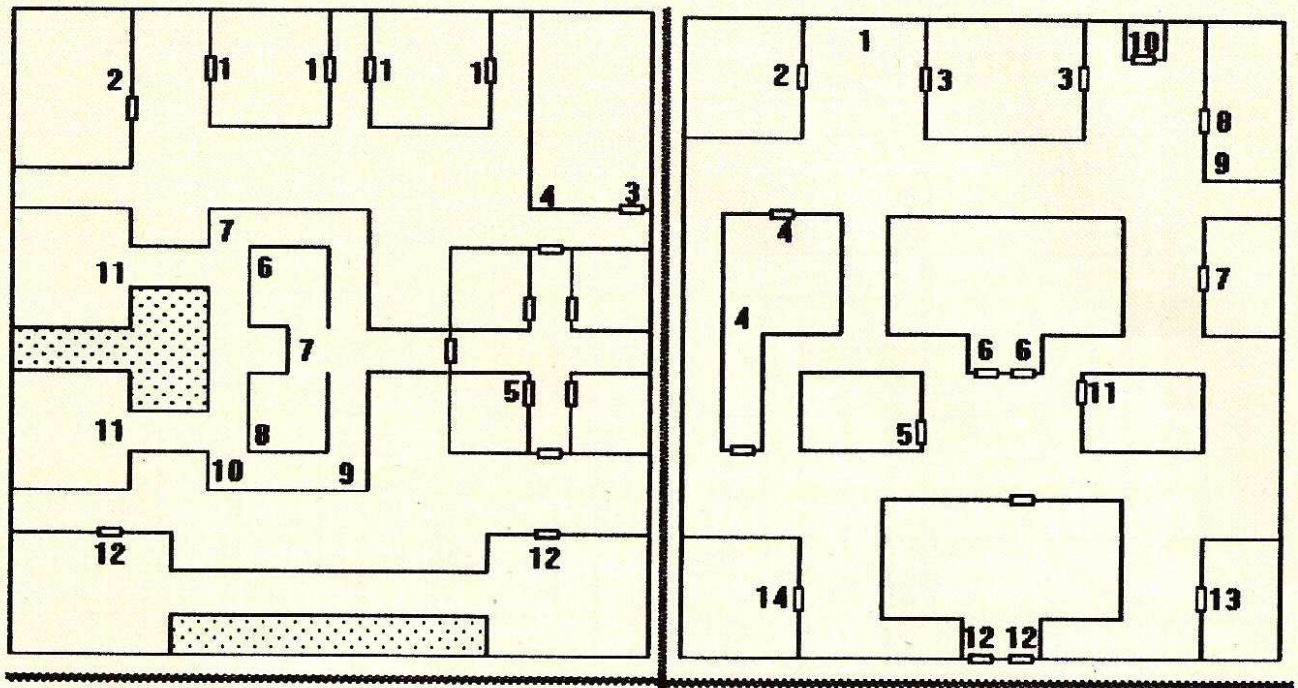
The Testing Grounds

The Two High-Mages

Key

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 1 Entrances | 12 Fear |
| 2 Guards + Restroom | 13 Brider |
| 3 Wise Brider | 14 Brow Mages |
| 4 Two Brow | 15 The Riddle (Bane) |
| 5 Haroste's Command | 16 A Wall Of Fire |
| 6 Two Men | 17 An Illusion |
| 7 Kalistes' Mirror | 18 Baggers + Amulets |
| 9 Something On The Wall | 19 The Altar Room |
| 10 Destroy Wall | 20 Bari's Guard |





Kaliste's Parlor

The Second Lieutenant

Lower Floor

- 1 Slaves
- 2 A Ladder Up
- 3 The Vault (Ambush)
- 4 Stairs Up To Door
- 5 A Worker
- 6 Brider
- 7 The Amulets Fade In Power
- 8 Spiders
- 9 Medusae
- 10 Salamanders
- 11 Eggs + Kalistes
- 12 Aggressive Pets Of Kalistes

Upper Floor

- 1 Secret Entrance
- 2 The Kitchen
- 3 Guards
- 4 Poisoned Food
- 5 Scrolls & Potion
- 6 Audience Hall
- 7 The Mirror
- 8 Weapon Chamber
- 9 Door+Stairs Down
- 10 Teleporter
- 11 A Book
- 12 Entrance
- 13 Brow + Restroom
- 14 Guards + Restroom

vorgestellt in



Das Computer-Spiele-Magazin

Ausgewählte Spitzenspiele für den Commodore 64!

Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Italien Lit. 15.000 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19,80

Das C 64-Magazin auf Diskette



Jeden zweiten Monat NEU!

GOLDEN DISK 64

Sonderausgabe
Februar 1992

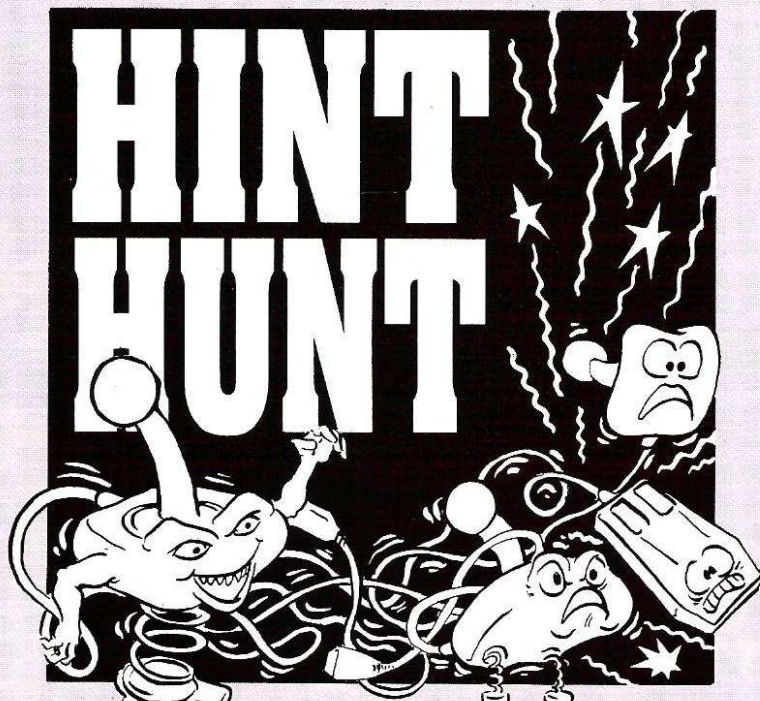
Unverbindliche Preisempfehlung 1

Zweimonatlich erscheint diese Spezialausgabe mit ausgesuchten Spielen, die den Vergleich mit teurer Software nicht zu scheuen brauchen. Wieso nur 19,80 DM pro Ausgabe? Betriebsheimnis, wird nicht verraten! Was wir jedoch verraten dürfen, sind die vielen aufregenden Games, die es jeden zweiten Monat in Golden Disk 64 gibt!



Heli Rescue
Eine gesunde
Action und Sp...

Jetzt im Zeit-schriften-handel



Die Fragen ...

Hunter

Bulldog hat eine Frage zur Mission *Hunter*: Nachdem dem verletzten Soldaten die Antibiotika überreicht wurden sagt dieser, man solle ein Manuskript holen und danach zu einem Unterstand gehen. An der beschriebenen Stelle befindet sich jedoch das Gefängnis, und der Gefangene will nicht weiterhelfen. Was tun?

Ultima V

Ein Avatar aus der Schweiz versucht verzweifelt, im Dungeon *Hyloth* die Bergkette zu überwinden, um an die *Shard* zu kommen. Mit dem *Grappler* geht es irgendwie nicht, was ist also zu machen?

Future Wars

Martin und Uwe sind von den *Krugons* inhaftiert worden und suchen einen Weg aus der Zelle. Sebastian seinerseits hat sich die Fernbedienung im Kloster geholt, kommt aber nicht weiter.

(War da nicht irgendwas von wegen Gaskapsel in die Lüftungsschlitze und diese dann mit einer Zeitung oder irgendwas verstopfen? Und im Kloster gab es irgendwo im Weinkeller einen Geheimgang...)

Garrison

Markus verzweifelt im Level *Kitchen Closed* und fragt sich, wie er an die *Health*-Schätze im oberen Teil des Bildschirms rankommt. Der versteckte Durchgang unten links führt nicht zum Ziel, andere Geheimwege sind nicht zu finden.

Gargoyle's Quest

Ch. Jachning fragt, was man eigentlich machen muß, um den Endgegner zu besiegen, nachdem man an der Mumie vorbei ist und die Brücke überquert hat?

Metal Mutant

Oliver hat so seine Probleme bei der Beseitigung des *Cervax*, jenem fliegenden Gesellen, der in der Unterwelt nach den *Zombies* kommt.

Alex Kidd in High Tech World

Mad Chancellor sucht auf dem *Sega Master* verzweifelt nach dem achten Kartenteil, dem vorletzten links unten. Wer hat es gesehen?

Super Mario Bros.

Frank sucht den Ausgang aus Welt 4.4 auf dem *NES*.

Police Quest II

Ein Herr namens *Sonny Bonds* hat so seine Probleme im Umgang mit der Waffe und beim Shootout in *Cotton Cove*.

(Die Waffe muß vor ihrem Einsatz abgeglichen werden. Die gesuchten Zauberworte auf dem Schießstand lauten „Look Target“ und „Replace Target“. Mit einer gut justierten Waffe ist Cotton Cove kein Problem: Einfach mit gezogener Waffe in Richtung Gebüsch marschieren, einen Warnschuß abgeben und dann anpassen, daß man nicht vom Auto überfahren wird.)

Larry II

Martin wird beim Öffnen der Türe im Flugzeug immer mit einem freundlichen *You're not close enough* vom Notausstieg ferngehalten.

(Es kommt darauf an, welche Tür man benutzt. Die richtige Türe ist so plaziert, daß man sie eigentlich gar nicht sehen kann: mitten in den Nebelschwaden im Heck des Flugzeugs.)

Larry V

Ein ungenannter Leser fragt, wie man den *Camcorder* auflädt, und *Winfried* fragt sich, wie man nach dem Flug ein *Taxi* organisieren kann.

(Ein passendes Ladegerät befindet sich in einer der Schubladen von Larrys Arbeitszimmer, die Telefonnummer des jeweiligen Taxiunternehmens erfährt man, wenn man sich die Reklametafeln in den Flughäfen genauer anschaut.)

Dungeon Master

Ein *Dungeon Master* fragt sich, wie er die Geheimtüren in den Leveln 3 (Gittertüren mit Teleportern), 4 (in der Nähe der Tür mit den Bäumen) und 5 (zu Beginn) aufbekommt.

Time

Oliver sucht nach einer Möglichkeit das *Thermometer* etwas zu erhitzen, damit er endlich die gewünschte *Impfung* bekommt.

20.000 Meilen unter dem Meer

Alexander weiß nicht, wie er weiter als auf die Insel der *Piraten* kommt. Wer kann helfen?

Life and Death 2

Mal eine ganz andere Frage an alle *Amiga*-Doktoren: Wo findet man den *Wurmfortsatz* des *Blinddarms*?

Elite

Uwe hat zwei Fragen zur *ST*-Version: Wie vernichtet man das *Raumschiff* von Mission 4? In Mission 5 wird er von *Thargoiden* quer durch die *Galaxis* gehetzt, ohne Land zu sehen. Ist das normal?

Operation Stealth

Marek ist in der peinlichen Situation, gefesselt und mit Anhang von dem *KGB*-Agenten ins Meer geworfen zu werden. Wer kann helfen?

Twinworld

Jens läßt fragen, ob es auch ohne *Modul* einen Weg gibt, um auf dem *Amiga* an mehr Leben zu kommen.

Police Quest I

Das *Meysenbourg SWAT Team* hat Probleme, *Marie* aus dem *Knast* zu holen.

(Wenn ich's recht im Kopf habe, braucht man Marie im Knast nur zweimal „Help me with the Hotel Operation“ sagen.)

Hero's Quest

Dr. M. wollte das Spiel bei Erasmus, spielen, wurde aber wegen mangelnder Skills disqualifiziert. Am Ende des Spiels wollte er nochmals eine Audienz, kann aber folgende Fragen nicht beantworten: *Is this a yes or no question? - What is the meaning of life, universe, and everything? What is the airspeed of an unladen swallow?*

(Äh, also, na gut! Die Antwort auf die erste Frage muß Dr. M. selbst entscheiden. Die zweite Antwort ist sowas um die 43, wie jeder Hitchbiker weiß. Und zur Beantwortung der dritten Frage müßte man wissen, ob es sich bei der Schwalbe um eine englische oder afrikanische handelt! Aber im Ernst: Ich weiß nicht, was Dr. M. mit „Ende des Spiels“ meint, aber irgendwie fehlt es ihm wohl an Taktgefühl, denn die Fragen sollten ihm klarmachen, daß seine Anwesenheit momentan nicht erwünscht ist. Versucht er es unmittelbar nach seinem Rauswurf, so sei ihm gesagt, daß er erst etwas mehr Zaubererfahrung sammeln muß. Ist er kurz vor dem Finale, so sollte er eigentlich gemerkt haben, daß man den Dazzle-Spell nicht unbedingt benötigt. Oder ist sein Spieler etwa überhaupt nicht magisch begabt???)

Iron Lord

Und nochmals Jens, der gerne das Armdrücken in der Kirche gewinnen möchte. . .

Indy III

Step-Han fragt, was im Tresor versteckt ist, und was man mit der Uniform des Dieners machen kann.

(Im Tresor steckt ein wichtiger Hinweis auf den richtigen Gral, mit der Uniform kann man eine der Wachen austricksen.)

Monkey Island 1

F. Pofahl benötigt Hilfe bei der Schatzsuche, Marek dasselbe auf dem Piratenschiff.

(Eine Schatzkarte (sie sieht etwas seltsam aus) bekommt man beim Piraten mit dem Papagei - eventuell vorher im Zirkus die nötige Barschaft besorgen und beim Krämer eine Schaufel kaufen.)

Den Schlüssel bei LeChuck bekommt man mit dem Magnetkompaß, die quietschende Tür kann man mit etwas Fett aus dem unteren Teil des Schiffes berubigen.)

Monkey Island 2

(Eigentlich wollte ich ja einige ausgewählte Fragen beantworten, davon waren aber so viele da, daß ich gleich die ganze Story hätte erzählen müssen. Da ich das aber schon in der ASM Special 15 getan habe, sage ich nur eines: Besorgt Euch ein Exemplar davon, notfalls auch als Flaschenpost!)

... und ein paar Antworten

Bard's Tale III

Hier ist die Antwort auf die Fragen von Tobias:

- 1.) In der *Wilderness* muß man vorerst nichts tun. Man muß nur nach jedem Auftrag dorthin, um die Dimension zu wechseln.
- 2.) In Skara Brae bekommt man beim alten Mann im *Review Board* die Aufträge, weiterhin kann man seine Charaktere dort befördern lassen und sich kurz vor dem letzten Auftrag im *Storage Building* die erkämpften magischen Waffen holen.
- 3.) In den Dungeons von Skara Brae muß man einem gewissen Brillhasti ap Tarj in sein dunkles Handwerk pfuschen. Entweder kämpft man sich durch alle sechs Level, oder man gibt bei dem Priester ganz einfach *SWORD* ein und landet im vorletzten Dungeon. Dort dreht man sich einfach um und gleitet durch das Portal nach unten. Dort geht man in Richtung *N, O, N, O, O, S, S, O, O, O, N, N, W, N, N, W, W, N*, und schon hat man das erste Drittel des Dungeons geschafft. Nun sieht man einen weiten Raum. Man geht nach Westen bis zu einer Wand, dann nach Norden bis zur Wand, dann nach Osten zum Durchgang und schließlich nach Norden. Das war das zweite Drittel, geht man durch den Durchgang, steht man in der Dunkelheit. Jetzt geht es nach Westen bis zur Wand, dann nach Norden und durch die Tür. Hier heißt

man sich, spielt das Bardenlied Nummer 3 und zaubert *YMCA*. Wohl gerüstet geht man jetzt zu Brillhasti und kämpft. Der Barde trällert dabei in jeder Runde das dritte Lied, die Kämpfer hauen zu, der Zauberer wehrt sich mit *DEST* und der Dieb verschwindet in der Dunkelheit. Nach einigen Runden hat sich der Dieb an Brillhasti herangeschlichen und kann ihn mit einem Volltreffer ausschalten. (Wenn die Charaktere zwischendurch zu schwach werden, sollte man *REST* zaubern.) Nach dem Kampf wird man zum *Review Board* teleportiert und befördert. 4.) Das *Review Board* findet man, indem man vom Tempel nach *N, O, O, S, O, O, N, O* geht.

Stefan Ultrich

Rainbow Island

Sobald das Bild mit dem dritten Endgegner erscheint, hüpf man sofort auf den obersten linken Stein und wendet sich dem Gegner zu. Dann schießt man so schnell man kann in Richtung Gegner (egal ob man ihn trifft oder nicht) und hüpf nach jedem Schuß minimal nach oben. So ist man vor den Schüssen des Gegners sicher. Sobald der Gegner näher kommt, treffen ihn die Schüsse, und noch bevor er beim Spieler ankommt, hat er keine Energie mehr. Diese Taktik kann man bei recht vielen Gegnern anwenden.

Stefan Ultrich

ONE

TWO

THREE

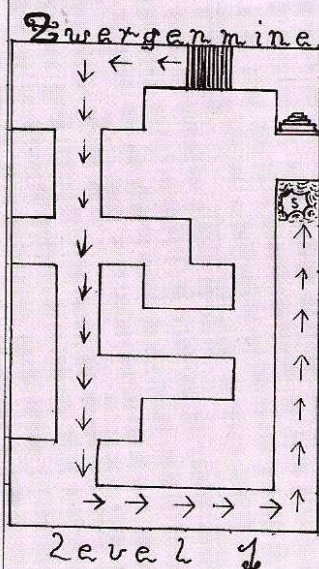
Anzeige

ASM-Sammelordner - Wir stehen drauf! Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

Legend of Faerghail

Zwei Fragen, viele Antworten - und dazu auch noch verschiedene - Michael und Frank dürfen sich aussuchen, was ihnen am besten behagt:

Zuerst zum Thema Verstopfung in der Zwergenmine: Thorsten Schröter ist der Meinung, daß die Sache mit dem Schießpulver in der Morgendämmerung eigentlich funktionieren sollte. Frank Noe dagegen schwört auf den Westausgang, der von einem Elementargeist bewacht wird, der wiederum mit der Antwort *Pflug* besänftigt werden kann. Frank Klein dagegen rollt die Sache von hinten auf: Wenn man den Pfeilen auf der Karte folgt, kommt man an eine Stelle, wo ein Zwergenkönig gelangweilt mit einem Diamanten spielt. Hier läßt sich prima sprengen.



Gegen den Schluß-Drachen setzt Thorsten auf massive Gewalt. Man gebe dem Charakter mit den meisten Hitpoints die Totenmaske und den Götterhammer und kämpfe. Die Verluste in den eigenen Reihen dürften zwar beträchtlich sein, aber der Drache ist so zu besiegen. Frank dagegen schwört auf Hinterlist und versteckt seinen Dieb im Schatten, um ihn dann aus dem Hinterhalt zuschlagen zu lassen. Wie auch immer, geprügelt werden muß nach allen Regeln der Kunst, da der Drache gegen Magie immun ist.

Dungeon Master

Zunächst zu Dirks Problem aus der 2/92: Im ersten Level gibt es zwei Räume. In dem einen liegt der erste Schlüssel zusammen mit einer weißen Hose, im anderen ein Schwert, eine Fackel und etwas Essen. In diesem Raum liegt in einer Ecke auch ein grauer Schlüssel, der sich kaum vom Untergrund abhebt und daher leicht zu übersehen ist. Die Karte soll bei der Orientierung helfen.

Zu den drei Fragen von Micha: Die Sache mit der Wand dient nur der Verwirrung, man kommt von anderer Stelle aus hinter die Wand. Beim Beamfeld muß man einfach einen Stein oder einen Pfeil hineinwerfen, und schon ist die Gittertür weiter hinten offen.

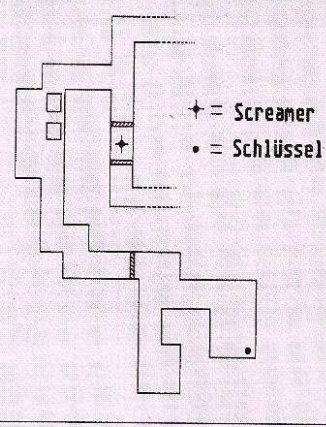
Und zum Thema „Umkehren“: An dieser Stelle muß man rückwärts gegen den Uhrzeigersinn laufen und die Gegenstände einsammeln, die da so rumliegen. Nach einer Weile findet man einen Schlüssel, den man aufhebt. Danach geht man weiter bis zu einer Gittertür

mit einer Kiste dahinter. Nachdem man den Schlüssel ins Schloß gesteckt und etwas gewartet hat, öffnet sich die Tür. Die Kiste kann mitgenommen werden - oder auch nicht. Geht man nach rechts, findet man ein *Diamond Sword*, das gegen die Ritter im nächsten Level ganz praktisch ist. Aber Vorsicht: Wenn man es nimmt, wird man von einer Giftwolke eingehüllt. Nimmt man den linken Weg, bleibt man an der linken Wand, bis eine einfache Holztür auftaucht. Dahinter liegt das Feuerschwert *Fury* völlig unbewacht.

Und noch ein Tip zu diesem Level: Bei *Choose a Door* sollte man die linke Türe nehmen, zuvor allerdings noch ein paar Flaschen Gengengift zaubern.

Wird man nämlich von den Mücken gestochen, wird man sehr schnell befördert. Hinter der mittleren Türe verbergen sich einige ungesellige Wasserpfützen. Einige kernige *DES EW*-Sprüche dürften die Probleme aber aus dem Weg räumen.

ST-Wusel



Zombie

Tja, einen heißen die Hunde! Der Typ, der die Trucks vor die Türen fährt, sollte vorher nochmal ordentlich was futtern. Denn für ihn gibt es kein Zurück mehr, man muß einfach mit einer anderen Figur weiterspielen und hoffen, daß der Ärmste da draußen nicht verhungert.

ST-Wusel

Rambo III

Bevor man zur Zelle kommt, muß man sich explosive Pfeile besorgt haben. Mit ihnen kann man dann das Schloß aufschließen. Wenn der Weg bis zur Zelle zu lang ist, der sollte in der Highscore-Liste mal *RENEGADE* eingeben. Die Tasten 1-3 führen dann direkt in das gewünschte Level.

Andre Jubelt

Psychic World

Bei der Feuerblume sollte man das Joypad nach unten drücken und gleichzeitig Knopf 2 drücken. Es erscheint am unteren Bildrand eine Liste mit verschiedenen Symbolen. Da wäre zunächst ein brauner Ring, der innen braun ist. Er symbolisiert die Normalwaffe, die man zu Anfang benutzt. Nachdem man den ersten Endgegner besiegt hat, erscheint ein Zeichen in Form einer rot-blauen Wellenlinie, mit dem man zum Anfang des Levels zurückkehren kann. Das dritte Symbol ist ein rotes Kreuz, mit dem sich ein Schutzschild aufbauen läßt. Davon sollte man an dieser Stelle dringendst Gebrauch machen. Die Feuerblume kann jedoch nur getroffen werden, wenn sie gerade schießt.

Silvio Pabst

Fantasy World Dizzy

Hier naht Hilfe für Markus: Um am roten Drachen vorbeizukommen, muß man erst ein Schlafmittel für ihn organisieren, wozu man wiederum drei Steine (*Heavy Boulder*) einsammeln muß. Den ersten findet man im *Smuggler's Hideout* hinter einem Holzfaß, der zweite ist beim *Snap Happy Gator* zwischen den Steinen versteckt. (Um beim Krokodil heil durchzukommen muß man warten, bis es dreimal geschnappt hat.) Der dritte Stein befindet sich in der Höhle bei *Amorogs Den*, allerdings muß man aufpassen, daß man nicht von dem Nashorn zertrampelt wird.

Jetzt geht es zur *Broken Bridge*, wo die drei Steine abgeladen werden. Danach springt man auf das Stück Holz und von dort auf das gegenüberliegende Ufer. Zwei Räume weiter findet man ein kleines Männchen, von dem man den Schlummertrunk erhält. Diesen plaziert man nun vor der Nase des Drachen wobei man allerdings Vorsicht walten lassen sollte, da der Drache in unregelmäßigen Abständen Feuer speit.

Markus Dreber

Wonderboy

Hier ist der in der Ausgabe 2/92 erfragte Weg zum Sieg über den Endgegner in Level 1-4: Man muß hochspringen und dabei die Axt werfen. Dabei hebt sich der Kopf des Gegners ein Stück, geht dann aber in die Ausgangsstellung zurück. Diesen Vorgang wiederholt man acht Mal, danach verliert der Gegner Kopf und Leben. Um den Flammenbällen zu entgehen muß man so nahe wie möglich an den Gegner herangehen. (Dieses Rezept schmeckt übrigens allen Endgegnern.)

Maximilian Schreiner

Player Manager

Das Problem von *Mr. TV* in Ausgabe 2/92 liegt darin begründet, daß man ein Spiel nicht allzuoft hintereinander abspeichern darf um seine Gewinnchancen zu erhöhen. Es ist wohl ganz natürlich, daß das Management solches Vorgehen mit Mißtrauen beobachtet. Daher ein Spiel besser mehrmals unter anderem Namen oder auf verschiedenen Disketten abspeichern.

Bernd Kunze

Megatraveller 2

Ein umfangreiches und relativ kompliziert zu spielendes Programm für den Rollenspielneuling. Folgende Tips erleichtern den Umgang mit MT2.

Ohne Sternenkarten läßt's sich nicht spielen. Die Subsektorkarten sind vor allem an den Grenzen sehr unübersichtlich, es empfiehlt sich die Gesamtkarte oder eine selbst aus Kopien der Subsektoren hergestellte Gesamtkarte.

Alle nicht von *Ancients* hergestellten Apparaturen sind für die Lösung des Spiels nicht bedeutsam.

Wichtige Kontaktpersonen finden sich meist in Gebäuden. Anlaufpunkte in einer unbekanntem Stadt sind Tavernen, Hotels und die Universität. Betretbare Gebäude sind immer markiert. Das Durchsuchen von Städten geht am schnellsten im zweiten Zoomout-Modus. Nach einer erfolglosen Suche kann nach einer erneuten Landung auf dem Planeten ein vorher nicht betretbares Gebäude doch noch markiert erscheinen und jetzt betreten werden.

Sofort nach Verlassen des Starports empfiehlt sich das Abspeichern des Spiels, am übersichtlichsten durch Angabe des Spielortes und einer Abkürzung des Ortes. Die Mitglieder der Crew verlassen bei Anwesenheit von Kriminellen den Leader, ohne daß der das steuern kann (außer im Menü), dabei geraten sie in teilweise ausweglose Situationen.

Die angebotenen Charaktere können ohne weiteres verwendet werden, stellt man sich mit dem Editor eigene Charaktere her, sollte man darauf achten, daß diese mit dem *Battle Dress* umgehen können und über die entsprechenden Fertigkeiten im Umgang mit Waffen verfügen. Raumgefechten kann man fast immer ausweichen.

Nach den ersten Spielzügen und der ersten Prämie spielt Geld keine so große Rolle mehr, besitzt man das *Ancientship* noch nicht, sollte man sich durchaus überlegen, ob man nicht mit einem Linienschiff oder Charterschiff reist, das geht häufig schneller.

Schnelles Geld verdient man mit Waffenverkäufen, vor allem PGMPs lassen sich mit sehr hohen Gewinnen veräußern. Beim Be-

nutzen eines normalen *Far Traders* über zwei Entfernungseinheiten hinweg ist unbedingt darauf zu achten, daß man am Zielplaneten auch wieder auftanken kann, also mindestens Starport Klasse D.

Das Benutzen des Schiffschließfaches (Locker) ist sinnvoll, eventuell sollte man Reserveanzüge und Bewaffnung dort aufbewahren.

Spielwichtige Informationen finden sich häufig in der Bibliothek oder beim TAS. Besondere Beachtung verdienen alle Stichpunkte, die mit der *Ancient Collectors Society* und mit den *Interstellarlines* im Zusammenhang stehen.

Die Kontaktaufnahme mit NPCs (Non Playing Characters, das sind alle grün gekennzeichneten Personen) ist ein Schwachpunkt und geht vernünftig nur durch Anklicken von *Hail* im *Converse Item*. Das Hinterherrennen entfällt und der NPC bleibt stehen. Auskünfte von sonst eisern schweigenden Personen bekommt man vielleicht doch noch durch Befragen, wenn man ein Crewmitglied mit Interrogation-Skill besitzt.

Hier ein Vorschlag einer schnellen Lösung, die Planeten sind in der angegebenen Reihenfolge aufzusuchen.

RHYLANOR: Einkleiden mit *Vacc-Suits*, auf dem Vorplatz der Uni die Items von Trow Brackett übernehmen und auf der Straße einen Fulacinpass besorgen (bei Dev Lendrel in der SW-Ecke von Startown).

JAE TELLONA: Auf der Straße Pässe für Algine, Gerome, Huderu, Pscias und Sontherth kaufen. Info von Swat Szoul beachten, der erzählt, wo die Pässe für 457-973 (bei Blen Strul Heroni Startown im Hotel), Fulacin (Dev Lendrel in Rhylanor, haben wir schon), Djinni (Efate, Anlisha Taverne), Shionthy (Algine bei Aldo Ronco auf der Straße), Victoria (Hefry bei Glar Venni auf der Straße) und Zykoca (Yebab bei Filip Sema im Hotel) zu kriegen sind.

FULACIN: Waffen einkaufen vor allem PGMPs zum Weiterverkauf, *Ancient Site* erforschen, dort 2 Coyns und 10 Batteries aufnehmen. Vor dem Abflug Auftanken

LIFETIMES

sucht

Programmierer,

Grafiker,
Sound-Fachleute

Sie kennen uns durch erfolgreiche Programme wie u. a. **WALL STREET WIZARD** und **ON THE ROAD**.

Für neue Projekte wie auch vorzunehmende Konvertierungen suchen wir neben- oder hauptberufliche Mitarbeiter, die ihren Computer wie auch eine Hochsprache (C, GFA-BASIC, Pascal) und /oder Assembler beherrschen.

Darüber hinaus suchen wir auch noch Grafiker und Leute für den guten Sound!

Sollten Sie an einer lohnenden Mitarbeit interessiert sein, oder gar ein (fast) fertiges Programm in Ihrer Scheibtitelschublade liegen haben, setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung:

LIFETIMES/Expert Software
z. Hd. Herrn Walkowiak
Pestalozzistraße 6
W-4350 Recklinghausen

Telefon: (02361) 36267
Telefax: (02361) 652744
Mailbox: (02361) 373214
BTX: LIFETIMES#

Wir danken Ihnen für Ihr Interesse!

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!
Bestellen Sie Jetzt!!!

Komplett deutsch
oder mit deutscher
Anleitung!

Best.-Nr.	Titel	PC 3,5 o. 5 1/4	Amiga	Atari
		DM	DM	DM
92/17	Secret of Monkey Island II, dt.	82,50	78,50	—
92/18	Indy 4, dt. Vo. mögl.	82,50	82,50	—
92/19	Wing Commander II, dt.	82,50	82,50	—
92/20	Larry 5, dt.	82,50	82,50	—
92/21	Space Quest 4, dt.	82,50	—	—
92/22	Kings Quest, dt.	82,50	78,50	82,50
92/23	Star Trek V, engl.	69,50	69,50	—
92/24	Police Quest 2, engl.	82,50	82,50	82,50
92/25	Might & Magic 3, dt.	82,50	68,50	—
92/26	Ultima 7, engl.	82,50	—	—
92/27	Maritian Dreams, engl.	82,50	82,50	—
92/28	Eye of Beholder II, dt.	82,50	69,50	—
92/29	Populous II, dt.	82,50	64,50	—
92/30	Simant, dt.	82,50	64,50	—
92/31	Star Trek 25th.	82,50	72,50	—
92/32	Lotus Challenge II, dt.	—	69,50	69,50
92/33	Lemmings Data Disk, dt.	49,50	49,50	49,50
92/34	More Lemmings, dt.	73,50	73,50	73,50
92/35	Another World, dt.	80,50	61,50	—
92/36	Pegasus, dt.	—	64,50	64,50
92/37	Heimdall, dt.	82,50	69,50	—
92/38	Katalog mit 1500 Spielen (alle Systeme) u. Infozeitung	0,00	0,00	0,00

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)

TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: **DIF GAME Verlag I. Gumia, Kampstr. 34/AS2, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 02 09 / 58 68 22 und 58 68 23, Fax: 02 09 / 58 68 24**
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

nicht vergessen! Ebenso eine Batterie verwenden (use), die den *Locator* erst funktionsfähig macht. Mit Batterie zeigt der *Locator* von nun an auf allen Planeten mit *Ancient Sites* oder Items ein gelbes oder grünes Licht beim Benutzen. PATINIR: Auf der Straße Gorje Husan ausfindig machen, der verkauft eine *Iris Nova Note*, die muß in der Uni bei besagter Dame abgegeben werden. Man bekommt einen Ring, der Gyro Cadiz in der Taverne zu übergeben ist. Nach Übergabe gibt der zu, er heiße Cocon und rückt eine Karte heraus die den geheimen Zugang zu einer *Ancient Site* in der SW-Ecke des großen Unehörsaal verrät. Es finden sich 2 Coyns und *Fuel Cores*. NASEMIN: Mit dem Linienflug vom Terminal aus nach Lablon reisen. In der Site dort findet sich ein Coyn. Rückreise.

YEBAB: Im Startownhotel von Filip Sema den Zykocapass kaufen, in Nasemin wieder auftanken und nach

ZYKOCA: Dort die *Site* aufsuchen und 3 Coyns und den *Force Dome* mitnehmen.

PAVANNE: Waffen verkaufen, weiter nach Carsten und

ZILA: Der Zugang ist ohne Paß möglich! Von Startown nach Suugadus mit dem Zug reisen, dort ist im Südosten der Stadt eine *Site* mit 2 Coyns und einer *Pocket Disk*. Weiter über Violante nach INTHE: Südwestlich von Udur findet sich in der Site ein Coyn.

ZIVIJE: Kafka Town, Hotel - Karim Flored verkauft ein *Goldshield* und weist auf einen Übersetzer hin, der den Text übertragen könnte, Rahjel Dramahern auf Moughas (bringt aber nichts).

HERONI: Startown, Hotel NO-Ecke - Blen Strul verkauft 457-973-Paß. In Lunapi Ina verkauft Mourtin Frevel eine *Ancient Battery* und für teures Geld den Tip, daß der *Ancient Site Cube* auf Fulacin einen Eingang hat, da waren wir schon.

457-973: Site im SW, es finden sich eine Statue, *Stasis Ray* und 4 Coyns.

GEROME: Site im SO, hier gibt es ein verlassenes Raumschiff in dessen Kommandoraum ein Computer am Bildschirm eine ganze Menge über diverse Sites und

Grandfather erzählt, außerdem ein Coyn.

RHYLANOR: Mit dem Grav an den Schleim fliegen, solange Batteries benutzen bis Meldung, daß es nichts mehr gibt, was eine Batterie benötigt und Pocket Disk, Stasis Ray und Force Dome benutzen. Rückkehr nach Startown und 6000000 Credits im Government Office neben dem Krankenhaus auszahlen lassen. Im Starport Schiff verkaufen und mit Linie (Middle Class) nach

LANTH: Neuen *Far Trader* kaufen und nach Victoria und Ylaven fliegen, solange bis man in

YLAVEN im *Ancient Ship* landet. Hinweis für Leute, die gerne abkürzen: das Betreten des *Ancient Ships* gelingt nur mit den *Fuel Cores*! Mit dem *Ancient Ships* sind ohne Nachfüllen Jumps über vier Einheiten möglich.

EXTOLAY: Sha City, Hotel, Unterhaltung mit Sawert Weston, leider muß man ihn erschießen, um an ein Dokument zu gelangen, das verrät, daß ein Angehöriger einer großen Line die Vorgänge auf Rhylanor ausgelöst hat.

REGINA: Eine Site befindet sich genau südlich von Startown, leider ist (noch) kein Zugang möglich.

HEFRY: Paß von Victoria in Startown von Glar Venni kaufen, der ist im SW auf der Straße zu finden.

KNORBES: Im NO von Cronin ist eine Site mit zwei Coyns.

EFATE: Degrhrra Szan in der Taverne aufsuchen.

ENOPE: Shaniira - im NW findet sich Beckett Senchur auf der Straße.

KINORB (Regina Subsector): In Gangburg auf der Straße Ausrüstung mit *Battle Dress* und FGMP von fliegenden Händlern besorgen.

ALGINE: Von Aldo Ronco auf der Straße den Paß nach Shionthy besorgen.

TREECE: Dishak im Hotel Desdrilough aufsuchen und sich informieren lassen.

VICTORIA: Die Site aufsuchen (genau westlich), Coyn mitnehmen.

RHYLANOR: Die restlichen Items am Schleim ausprobieren, dies zeigt aber wenig Effekt.

HUDERU: Warden Cruxlic im Ho-

tel aufsuchen, der weigert sich zunächst eine Aussage zu machen, erzählt aber auf Befragen (Interrogate) seine Geschichte und verrät Grazer als seinen Auftraggeber. Der sitzt in

PSCIAS im Hotel, seine Leibwache muß erst noch überwältigt werden, dann gibt auch er seinen Auftraggeber preis: Jayeff Nonnel. Wer ist das? Ein Tukeraangestellter auf TREECE in Witmansburg. Das Hotel, in dem er sich befindet, ist erst jetzt zugänglich, es befindet sich in der SW-Ecke. Abspeichern vor Betreten und erst die Geschichte erzählen lassen. Wenn es in dem folgenden Kampf, Nonnel besitzt eine Laser Rifle, Tote gibt, neu laden, Nonnel anvisieren und sofort angreifen.

Ist der Bösewicht beseitigt, finden sich diverse Gegenstände: das Nonnel Journal, eine String of Pearls, eine Brooch und ein Lewi-späß. Beim Studieren des Journals finden sich Hinweise auf eine mysteriöse *Ancient Site*, in der verschiedene Rätsel und unbekannte Herausforderungen auf die Crew warten. Das kann nur die letzte unzugängliche Site sein. Sie ist auf

REGINA: Mit der String of Pearls gelingt endlich der Zugang, es warten wirklich Rätsel auf die Crew, Zahlenrätsel, zu lösen durch Druck auf die Returntaste, man kann nichts falsch machen, die richtige Lösung wird vorgeschlagen.

Die restlichen Coyns liegen auch herum, es müssen jetzt zusammen 36 sein, auch ein Stecker (Plug) für den *Locator*, er paßt auch genau in das Instrument - wenn man ihn benutzt. Eine Stimme flüstert noch etwas davon, daß man die Coyns auf Shionthy benutzen sollte, es müssen aber alle 36 sein. Nichts wie hin.

SHIONTHY: Der *Locator* leuchtet ROT, das ist völlig neu. Beim Benutzen der Coyns gelangt man durch ein Zeitportal zu Grandfather. Nachdem ihm die Situation erklärt wurde, ist er auch bereit zu helfen. Der Schleim ist nichts Bösesartiges, sondern ein Mittel, Planeten bewohnbar zu machen. Grandfather übergibt eine weitere wunderbare Maschine der Ancients, die, am Schleim von Rhylanor aktiviert, alle Probleme aus der Welt schafft.

Kai Megerle

Skweek

Hier sind alle 100 Levelcodes für das Game Gear.

M. Alfonso-Ulrich

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
1	----	26	AJGP	51	JGJI	76	APGF
2	AJAJ	27	JJPB	52	APAP	77	JPPH
3	JJJL	28	CAEG	53	JPJB	78	CGEM
4	AACC	29	LANI	54	AGCI	79	LGNO
5	JALE	30	ACEG	55	JGLK	80	EAAE
6	AJCL	31	JCNI	56	APCB	81	NAJG
7	JJLN	32	ALEP	57	JPLD	82	EJAN
8	CAAC	33	JLNB	58	CGAI	83	NJJP
9	LAJE	34	ACGI	59	LGJK	84	EACG
10	ACAC	35	JCPK	60	AEEI	85	NALJ
11	JCJE	36	ALGB	61	JENK	86	EJCP
12	ALAL	37	JLPD	62	ANEB	87	NJLB
13	JLJN	38	CCEI	63	JNND	88	GAAG
14	CCAE	39	LCNK	64	AEGK	89	PAJJ
15	JCLG	40	AEAE	65	JEPM	90	ECAG
16	ALCN	41	JEJG	66	ANGD	91	NCJI
17	JLLP	42	ANAN	67	JNPF	92	ELAP
18	CCAE	43	JNJP	68	CEEK	93	NLJB
19	LCJG	44	AECG	69	LENM	94	ECCI
20	AAEE	45	IELI	70	AGEK	95	NCLK
21	JANG	46	ANCP	71	JGNM	96	ELCB
22	AJEN	47	INLB	72	APED	97	NLLD
23	JJNP	48	CEAG	73	JPNF	98	GCAJ
24	AAGG	49	LEJI	74	AGGM	99	PCJK
25	JAPI	50	AGAG	75	JGPO	100	ENDDMO

0,000375

Pfennige täglich kostet eine
ASM-SPECIAL*, wenn man
sie 20.000 Tage
(oder 54,79452 Jahre) lang
behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon
die Norm???

DESHALB:

für entbehrliche

25,- DM

7er-
pack

SPECIAL 3
SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9
SPECIAL 10

Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

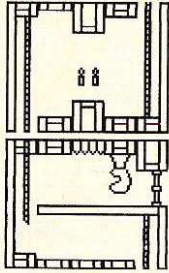
Castlevania II

Hier sind einige Geheimräume und Verstecke auf dem Game Boy abgebildet.

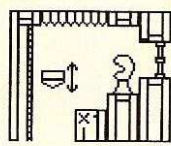
Martin Sigrist

Cloud Castle

Geheimraum



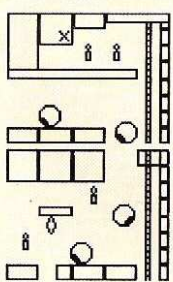
Verstecke



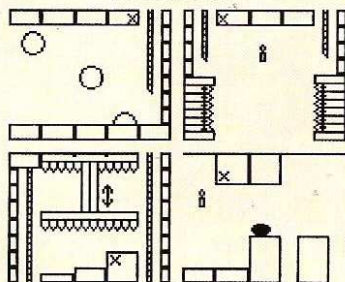
x An dieser Stelle in die Wand schlagen

Rock Castle

Geheimraum



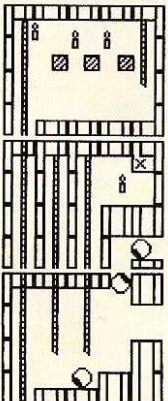
Verstecke



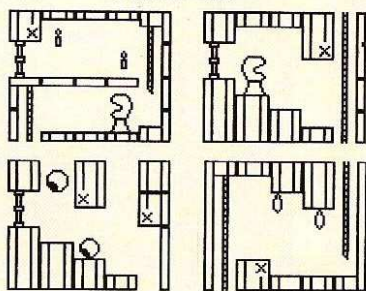
x An dieser Stelle in die Wand schlagen

Crystal Castle

Geheimraum



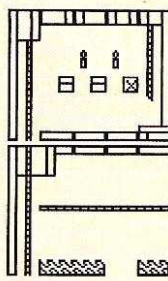
Verstecke



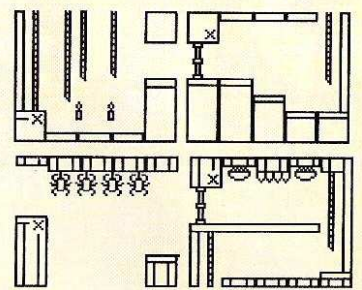
x An dieser Stelle in die Wand schlagen

Plant Castle

Geheimraum



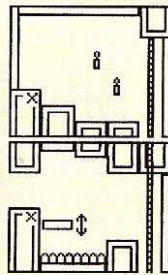
Verstecke



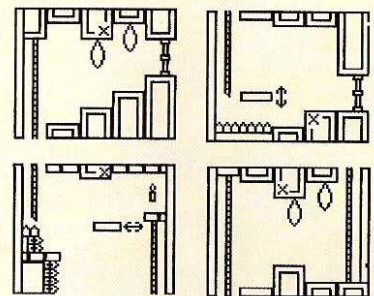
Draculas Castle

Stage 1

Geheimraum



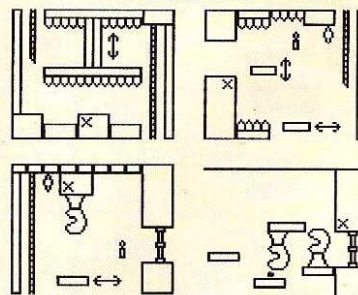
Verstecke



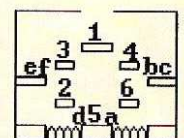
Draculas Castle

Stage 2

Verstecke



Der Graf



1. Bei a bücken
2. Bei b bücken
3. Bei c bücken
4. Bei d bücken
5. Bei e springen
6. Bei f bücken

x An dieser Stelle in die Wand schlagen

Dem Grafen schlägt man in den Kopf, wenn er bei den positionen 3 und 5 ist.

Antares

Damit das Leben auf Kyrion nicht all zu schwer wird, hier schonmal einige Karten, Tips und Antworten auf einige Fragen in den verschiedenen Dungeons.

Lauree: Bei Kevin Mc Fly lautet die Übersetzung „Tote lachen nicht“. **Sakral:** Im letzten Stock des Sakrals stellt eine Projektion drei Fragen. Die Antworten lauten: *Tachyonen, Lauree, Antares.*

Tornac: Im zweiten Stock des Tornacs lautet die Antwort „Questionaten“. Nach der Antwort kann man durch die zuvor verschlossene Tür in den ersten Stock zurück. Außerdem kann man dort Materialcontainer erwerben.

Domina: Wenn man zu Ranishtar gelangen will, muß man den Pfad der Dunkelheit wählen. Bevor man ihn jedoch treffen kann, muß man dem Questionaten seine Frage mit „Tahun“ beantworten. Zum Anfertigen der Bombe benötigt man Kyrillit (findet man im Pandemonium), ein Glasfaserkabel (kann man in einem Versammlungsraum kaufen), und ein Brombeer-Gum, das man in Torre Rasa von einem Leper nach der falschen Beantwortung einer Frage ins Gesicht geworfen bekommt. Weiterhin wird eine 21-Volt-Batterie benötigt und ein Zünder. Letzteren erhält man, wenn man in Remors Grotte auf die Frage nach der Zahl der Menschen mit „6“ antwortet. Und noch ein kleiner Tip: Folgt man dem Pfad der Fragen, so findet man einen Schatz im Wert von 50.000 Kaley.

Torre Rasa: Hier findet man außer dem Leper nur noch einen Oxyd-Spender, den man mit der Eingabe „Kaulu“ zerstören muß.

Athindaria: In der Südwand des zweiten Stocks findet man einen mit ID-Cards gefüllten Tresor. Jedes Mitglied muß Platz für mindestens eine ID-Card haben, es sind allerdings sechs Stück mitzunehmen, da sich später noch ein weiteres Mitglied der Party anschließen wird.

Im zweiten Stock lautet die Antwort auf die gestellte Frage „Thallium“, im fünften Stock muß mit „Asthanen“ geantwortet werden. Das Monster im sechsten Stock kann nur mit einem Delta-Laser besiegt werden, den man allerdings erst später findet.

Remors Grotte: Außer dem Zünder findet man hier noch einen angekettenen Androiden, der sich nach seiner Befreiung der Party anschließt.

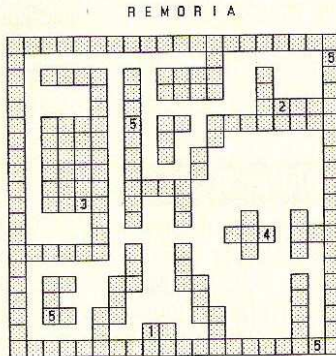
Um im dritten Stock weiter zu kommen, muß man dem Relevator den vollen Namen des Legislationisten nennen, er lautet „Darius Motra“. Außerdem ist eine Vakuum-Bahn zu finden, die allerdings nur ohne Waffen, aber mit ange-

legten ID-Cards benutzt werden sollte. (Die Waffen können im Depot der Stadt Akrellion abgelegt werden.)

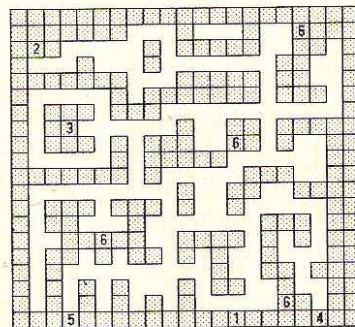
Da die Gegner in der neuen Stadt sehr stark sind, sollte man sich nur mit sehr viel Erfahrung und einer guten Rüstung dorthin wagen! Viel Spaß beim weiteren Spielen. ■

M. Huttny, N. Djordjevic

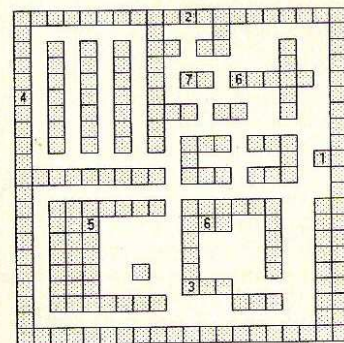
- 1=Bahnhof
- 2=Remor's Grotte
- 3=Sanatorium (Heiler)
- 4=Versammlungsraum
- 5=Food-Shop



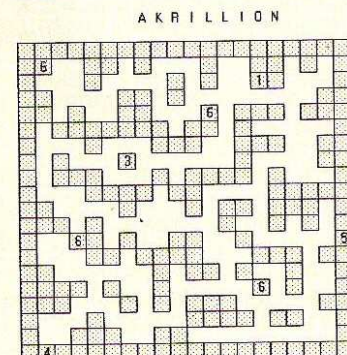
- 1=Bahnhof
- 2=Torre Rasa
- 3=Pandemonium
- 4=Versammlungsraum
- 5=Althindaria
- 6=Food-Shop



- 1=Bahnhof
- 2=Sakral
- 3=Elektroshop
- 4=Versammlungsraum
- 5=Tiefencastel
- 6=Food-Shop
- 7=Philogeel Tunnel



- 1=Bahnhof
- 2=Tornac
- 3=Depot
- 4=Versammlungsraum
- 5=Domina
- 6=Food-Shop



KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Airbus A 320, komplett deutsch	99,00
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Birds of Prey, Handbuch deutsch	78,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	+ 64,00
Bundesliga Manager professional dt.	74,50
Castles, Handbuch deutsch	71,50
Celtic Legends, Handbuch dt. 1 MB	74,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50
Elvira II, komplett deutsch	71,50
Eye of the Beholder, 1 MB, deutsch	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt., 1 MB	74,50
Grand Prix (Form. 1) Handbuch deutsch	79,50
Heart of China 1 MB, kompl. deutsch	79,50
Indiana Jones IV, komplett deutsch	+ 74,50
Kaiser, Computer u. Brettspiel kpl. dt.	99,00
Kings Quest V 1 MB, Antlg. deutsch	89,00
Knights of the Sky, Handbuch deutsch	79,50
Larry III, komplett deutsch, 1 MB	89,00
Larry V, 1 MB Handbuch deutsch	89,50
Lemmings	64,00
Lemmings Data-Disk (100 Level)	49,00
MAD - TV, komplett deutsch	74,50
Maniac Mansion, komplett deutsch	79,50
Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Monkey Island II komplett deutsch	74,50
Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Railroad Tycoon, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Red Baron, komplett deutsch 1 MB	79,50
Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Space Shuttle, Handbuch deutsch	+ 78,50
Special Forces, Handbuch deutsch	71,50
Ultima VI, Anleitung deutsch	79,00
X-Copy II prof. 5.2 mit Hardware	79,00

MS-DOS

Airbus A 320, komplett deutsch	+* 99,00
Battle Isle, komplett deutsch	* 89,50
Bundesliga Manager professional	* 74,50
Civilisation, komplett deutsch	* 89,90
Conquest of the Longbow (SIERRA)	* 89,00
Eye of the Beholder II, kompl. dt.	* 89,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch dt.	+* 119,00
Flames of Freedom, komplett deutsch	* 89,90
Great Courts II, Handbuch deutsch	* 74,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	* 89,90
Heart of China VGA, komplett deutsch	* 89,00
Indiana Jones III, VGS-Vers. dt.	* 89,00
Indiana Jones IV VGA, kpl. deutsch	+* 89,00
Kaiser, Computer u. Brettspiel, dt.	* 99,00
Kathedrale, kompl. deutsch	* 89,00
Kings Quest V, VGA, kpl. dt.,	* 99,00
Kings Quest V, CD-ROM	+ 99,00
Larry III, komplett deutsch!	* 89,00
Larry V, VGA, komplett deutsch	* 89,00
Lemmings, Antlg. deutsch	* 79,00
Lemmings Data-Disk (100 Level)	* 61,50
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	* 94,50
Links Course: Bountif./Firest./Hyatt/	
Bay Hill Club und Pinehurst, je	* 44,00
MAD TV, komplett deutsch	* 89,00
Might & Magic III, komplett deutsch	* 89,00
Monkey Island II, komplett deutsch	* 89,00
Police Quest III VGA, kpl. dt.	* 89,00
Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 82,50
Red Baron, kompl. deutsch VGA	* 89,00
Rise of the Dragon, kpl. deutsch	* 89,00
Secret Weapons of the Luftwaffe	* 89,90
Handbuch deutsch für dt.	22,50
Secret Weapons Scenery Disk P 38	* 33,90
Secret Weapons Scenery Disk P 80	* 33,90
Silent Service II, Handb. dt.	* 86,50
Sim Ant, Handbuch deutsch	+ a. A.
Sim Earth, Handbuch deutsch	* 95,00
SimCity u. Populous, Handb. deutsch	* 74,50
Space Quest IV, VGA kpl. deutsch	* 89,00
Startrek, Anleitung deutsch	* 79,50
Stellar 7, CD-ROM	99,00
Their finest Hour(Battle of Brit.)	* 75,00
Ultima VII, Anleitung deutsch	* 89,00
Wing Com. I u. Ultima VI, CD-ROM	135,00
Wing Com. I u. Mission I & II CD-ROM	135,00
Wing Commander II, Handbuch deutsch	* 89,00
Wing Comm. II Sprachausgabe	* 39,90
Wing Comm. II Spec. Operations I	* 49,00
AdLib-Soundkarte deutsch	* 155,00
AdLib-Soundkarte "Gold"	+* 498,00
Soundblaster 2.0, Handbuch deutsch	* 299,00
Gravis-Joystick (Analog) schwarz	81,95

* auch auf 3,5"-Disketten
+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 5,00, Post-Nachnahme DM 8,00
UPS-Expres-Nachnahme DM 12,00

KAROSOFT

Postfach 404, 4010 Hilden
Telefon 021 03/4 20 88
oder 01 61/2 21 70 07

Liste kostenlos!

(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf · Nur Versand

AH-73M Thunderhawk

Im Szenario Europa gibt es zwei Missionen, in denen man eine Chinook in feindliches Gebiet eskortieren muß. Wer dazu keine Lust hat, der kann einfach bei der Basis bleiben und die Chinook alleine losschicken.

Sie wird nämlich nicht angegriffen, da sich das feindliche Feuer auf den eigenen Heli konzentriert wird.

Man hebe nun einfach 15 Fuß (oder etwas weniger) vom Boden ab um manövrieren zu können, wobei man allerdings nicht schneller als 32 Knoten fliegen darf. Jetzt wird man von drei HOKUMS angegriffen, die allerdings nur während des Anflugs feuern. Sobald man sich nicht mehr bewegt, stellen sie den Beschuß ein und umkreisen den Heli nur noch.

Jetzt kann man sich ein Kaffeepäuschen von etwa 10 bis 15 Minuten gönnen, bis dahin sollte die Chinook ihr Ziel erreicht haben und wieder auf dem Weg in Richtung Basis sein - falls dem nicht so ist, kann man ihr auch ein Stück entgegenfliegen. Früher oder später wird die Chinook auf dem Radarschirm auftauchen und auf der Basis landen und man wird selbst zur Landung aufgefordert. Lob oder Abschluß des Missionsgebietes winken, ohne daß man sich sonderlich angestrengt hat. ■

Marco Detana

Lemmings

Nochmals einige Tips zur Archimedes-Version.

Wenn man als Levelcode *LEMSAT-SHOW* eingibt, wird die Rückkehr in den Desktop blockiert. Dies kann besonders auf Ausstellungen ganz praktisch sein.

Will man die Level durch einfaches Drücken der *Space*-Taste überspringen, so tippt man als Levelcode *IAMNOTGOOD* ein.

Kleiner Ohrenschaus gefällig? Die einzelnen Musikstücke kann man wie folgt anwählen:

1.) Mit einem Shift-Doppelklick auf *Lemmings Musmod2* laden.

2.) In der Kommandozeile **musload !Lemmings.Lemmings.Lem-levels.Lemmus0* (oder *!... Lemmus1*) eingeben.

3.) Jetzt mit **mussongpos (nr.)* die jeweiligen Musikstücke auswählen, mit **museon* wird die Jukebox gestartet, mit **musoff* herrscht wieder Ruhe.

Die Positionsnummern für die Datei *Lemmus0* sind 0, 5, 12, 17, 20, 26, 30, 35, 41, 45, 48, 54, 57, 62, 67, 70, 74 und 77. In *Lemmus1* sind einige Stücke, die im Spiel nur selten zu hören sind, und zwar an den Positionen 0, 12, 17 und 21. ■

Damien Markulin

Glücksrad

Wenn die Meldung erscheint, daß nur noch Vokale enthalten sind, sollte man das Rätsel nicht lösen.

Denn meistens kauft der Computergegner dann noch Vokale, die zwar das eigene Konto nicht, aber dafür die Chancen des Champions vergrößern.

Wenn man mit dem Raten an der Reihe ist, sollte man die linke Maustaste solange auf dem Schild „D“ gedrückt halten, bis einem der gesuchte Begriff einfällt. So kann man das Zeitlimit umgehen. ■

Heinz Knolle

Choplifter II

Diesmal sind sie vollständig, die Levelcodes für den Game Boy. ■

Dirk Baum

Sektor 1/2: SKYHPPR
 Sektor 1/3: LKYBYSS
 Sektor 2/1: CHPLFTR
 Sektor 2/2: BYMSFWR
 Sektor 2/3: RGHTHND
 Sektor 3/1: GDGMPLY
 Sektor 3/2: TRYHRDR
 Sektor 3/3: SPRYSKS
 Sektor 4/1: CMPTRWZ
 Sektor 4/2: CHPYBYS
 Sektor 4/3: VRYHPPY
 Sektor 5/1: GMBYQZD
 Sektor 5/2: LVLYTYZ
 Sektor 5/3: GDDYGMZ

33354 00PT0	69898 01R21
001M7 22MU8	0062D 43VLA
44000 00UT0	68893 024I0
103B6 32RLE	0125C 44OKC
44477 013D0	62883 02CA1
012T6 32H6N	0153S 44P5S
44447 016D1	42853 02HI1
101H2 3RLL0	1050D 446BD
44441 01F41	42853 02MQ1
112JG 3BL7I	01185 4TJ6L
69000 01JM0	
0155K 43AVL	
69A98 01OM0	
004OL 4JFHU	

Road Rash

Hier ist eine ganze Latte mit Paßwörtern für den schnellen Weg zum Erfolg auf dem Mega Drive. ■

Markus Amann

More Lemmings

Noch mehr Lemmings? Genau, und zwar die Codes der Atari-Version. ■

Rainer Gottschall

TWO PLAYER

- 1) JAHPTDKBKG
- 2) IHPTDKJCKP
- 3) LPTDKJADKM
- 4) PTDKJILEKF
- 5) TDKJAHTFKO
- 6) DKJIHTTGKH
- 7) KJALTTDHKE
- 8) JILTTDKIKN
- 9) JAHPUKJKP
- 10) IHPVDKJKKI

LE	TAMES	* CRAZY	* WILD	* WICKED	* HAVOC	*
* 1*	-----	* TFJBAHTFBO	* BAHPUKJCP	* UFKBAHTNDK	* FAHPTFJBFO	*
* 2*	IHPTDJBCAM	* FJBIHTTGBH	* IHPUDKBKCI	* FKBIHTUODD	* IHPTFJFCFH	*
* 3*	LPTDJBADAJ	* JBALTTFHBE	* LPUDKBALCF	* KBALTUFPDQ	* LPTFJFADFE	*
* 4*	PTDJBILEAS	* CIMTVFJIBR	* PUDKBILMCO	* BILTUFKQDJ	* PTFJFILEFN	*
* 5*	TDJBAHTFAL	* BAHPUFJJB	* UDKBAHTNCH	* FAHPTDJBEL	* TFJFAHTFFG	*
* 6*	DJBIHTTGAE	* IHPUFJBKBI	* DKBIHTUDCQ	* IHPTDJFCEE	* FJFIHTTGFP	*
* 7*	JBALTTDHAR	* LPUFJBALBF	* KBALTUDPCN	* LPTDJFAPER	* JFALTTFHFM	*
* 8*	BILTTDJIKA	* PUFJBILMBO	* BILTUDKQCG	* PTDJFMLEEO	* FILTTFJIFF	*
* 9*	BAHPUDJJAM	* UFJBAHTNBH	* BAHPTFKBDJ	* TDJFAHTFED	* FAHPUFJJFH	*
* 10*	IHPUDJBKAF	* FJBIHTUOBQ	* IHPTFKBCDS	* DJFIHTTGEM	* IHPUFJFKFQ	*
* 11*	LPUDJBALAS	* JBALTUFPBW	* LPTFKBADDP	* JFALTTTOHEJ	* LPUFJFALFN	*
* 12*	PUDJBILMAL	* BILTUFJQBG	* PTFKBILEDI	* FILTTDJIES	* PUFJFILMFG	*
* 13*	UDJBAHTNAE	* BAHPTDKBCG	* TFKBAHIFDR	* FAHPUDJEE	* UFJFAHTNFP	*
* 14*	DJBIHTUOAN	* IHPTDKBCCP	* FKBIHTTGDK	* IHPDJFKEN	* FJFIHTUOFI	*
* 15*	JBALTUDPAK	* LPTDKBADCM	* KBALTTFHOB	* LPUDJFALEK	* JFALTUFPFF	*
* 16*	BILTUDJGAD	* PTDKBILECF	* BILTTFKIDQ	* PUDJFILMED	* FILTUFJQFO	*
* 17*	BAHPTFJBGG	* TDKBAHTFCO	* BAHPUFKJDS	* UDJFAHTNEM	* FAHPTDKBGO	*
* 18*	IHPTFJBCBP	* DKBIHTTGCH	* IHPUFKBKDL	* DJFIHTUDEF	* IHPTDKFCGH	*
* 19*	LPTFJBADBM	* KBALTTDHCE	* LPUFKBALDI	* JFALTUDPES	* LPTDKFADGE	*
* 20*	PTFJBILEBF	* BILTTPKICN	* PUFKPIILMDR	* FILTUDJKEL	* PTDKFILEGN	*

Formula 1 Grand Prix

Hier sind einige wertvolle Tips für alle Hobbyrennfahrer, die im Microprose-Team auf die Piste gehen. Zunächst einige Tips zur Fahrwerkabstimmung, die auf jeder der 16 Strecken individuell variiert werden muß, um Chancen auf den Sieg zu haben. Die Vorgaben des Programms sind Kompromisse, die noch variiert werden sollten: Die Bremsbalance muß unbedingt nach vorne verlegt werden, da sonst die Bremswirkung zu gering ist. Je nach Streckencharakter sollte der Originalwert um +12 bis +15 Einheiten nach vorne verschoben werden.

Um ein leicht untersteuerndes Fahrverhalten zu erreichen, sollte der Frontflügel etwas flacher als der Heckflügel eingestellt werden. Die Originalwerte sollten für schnelle Strecken flacher und für kurvenreiche Strecken steiler eingestellt werden.

Das Getriebe ist in der Vorgabe zu lang übersetzt, besonders bei engen und kurvenreichen Strecken verliert man viel Zeit. Durch ein enges und kürzer gestuftes Getriebe kann man besser aus den Kurven heraus beschleunigen. Die folgende Tabelle enthält Anhaltswerte für die verschiedenen Einstellungen:

Einige Tips für gutes Fahren: Es ist besser, langsam in die Kurven hinein- und schnell wieder herauszufahren. Man kann sich dabei an den vorgeschlagenen Gangzahlen orientieren. Die Randsteine sind eine gute Hilfe beim Erkennen der nächsten Kurve, besonders dann, wenn die Ideallinie nicht eingeblendet ist.

Den Bremspunkt vor einer Kurve findet man leichter, wenn man sich an den Entfernungsschildern orientiert. Allerdings ist nicht jede Kurve ausgeschildert. Vor einer Kurve nicht gleichzeitig bremsen und lenken. Ist eine Richtungskorrektur notwendig, sollte man kurz die Bremsen lösen, lenken und dann weiter bremsen.

Menüpunkt	kurvenreiche Strecke	schnelle Strecke
Flügel vorne	55	45
Flügel hinten	50	35
Bremsbalance	Front +15	Front +15
1. Gang	20.64	24.64
2. Gang	27.64	32.64
3. Gang	34.64	39.64
4. Gang	41.64	46.64
5. Gang	49.64	53.64
6. Gang	59.64	61.64

Und noch einige Worte zu den gegnerischen Piloten: Sie lieben die Ideallinie und fahren auf ihr, so lange dort Platz ist. Daher sollte man dort überholen, wo die Ideallinie am Rande der Piste verläuft, so hat man auf der anderen Seite genügend Platz. Die Vorliebe für die Ideallinie kann auch dazu verwendet werden, das Überholen zu verhindern, denn erst bei relativ großen Geschwindigkeitsunterschieden wird der Überholvorgang eingeleitet. Will man den Gegner ärgern, kann man ihn so etwas ausbremsen. ■

Ulrich Pechtold

**AMERICAN
GAMES
DIRECT**

AMERICAN GAMES DIRECT

**GAME
NET-WORK
(EUROPE) INC**

**GAME NETWORK (EUROPE)
SALES DESK**
Unit 9,
Mid Kent Shopping Centre,
Maidstone,
Kent ME16 0XX
Phone 00 44 622 674692
Faxline 00 44 622 766002

**NEUESTE SPIELE FÜR
GAMES CONSOLES**

MÜDE MIT WARTEN AUF DIE NEUESTEN SPIELE
LEERE VERSPRECHUNGEN
UNMÖGLICH DIE GESTELLE ZU FÜLLEN

DIE WARTEZEIT IST UM!

NUR GAME NETWORK KANN IHNEN HELFEN...

SENDUNG AM FOLGENDEN TAG
EUROPA EXPORT
REGLELMÄSSIGER TELEPHON-VERKAUF
WETT-PREISE
GROSSE RESERVE

WIR VERSCHICKEN AM GLEICHEN TAG VON DER
U.S. AN UNSERE GROSSEN KUNDEN
REGELMÄSSIGE PROMOTIONEN
GRATIS DEALER PACK
NEUESTE ZUBEHÖRTEILE

Wir sind eine Amerikanische Firma und halten ein von den grössten Reserven-Lagern von U.S. VIDEO GAMES. Telephonieren Sie bitte 44 622 674692 jetzt für den Gratis Dealer Pack.

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist.

Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wiederum einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt.

Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit „Euer Exzellenz“, „Sehr geehrter“ oder „Ey, Alter!“ beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

-Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt.

So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen, aber auch aus-

fen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt

HOW TO PLAY Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

fürlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt grei-

sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich.

Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es

kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet

(Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Herr Anton).

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit vergehen. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut.

So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

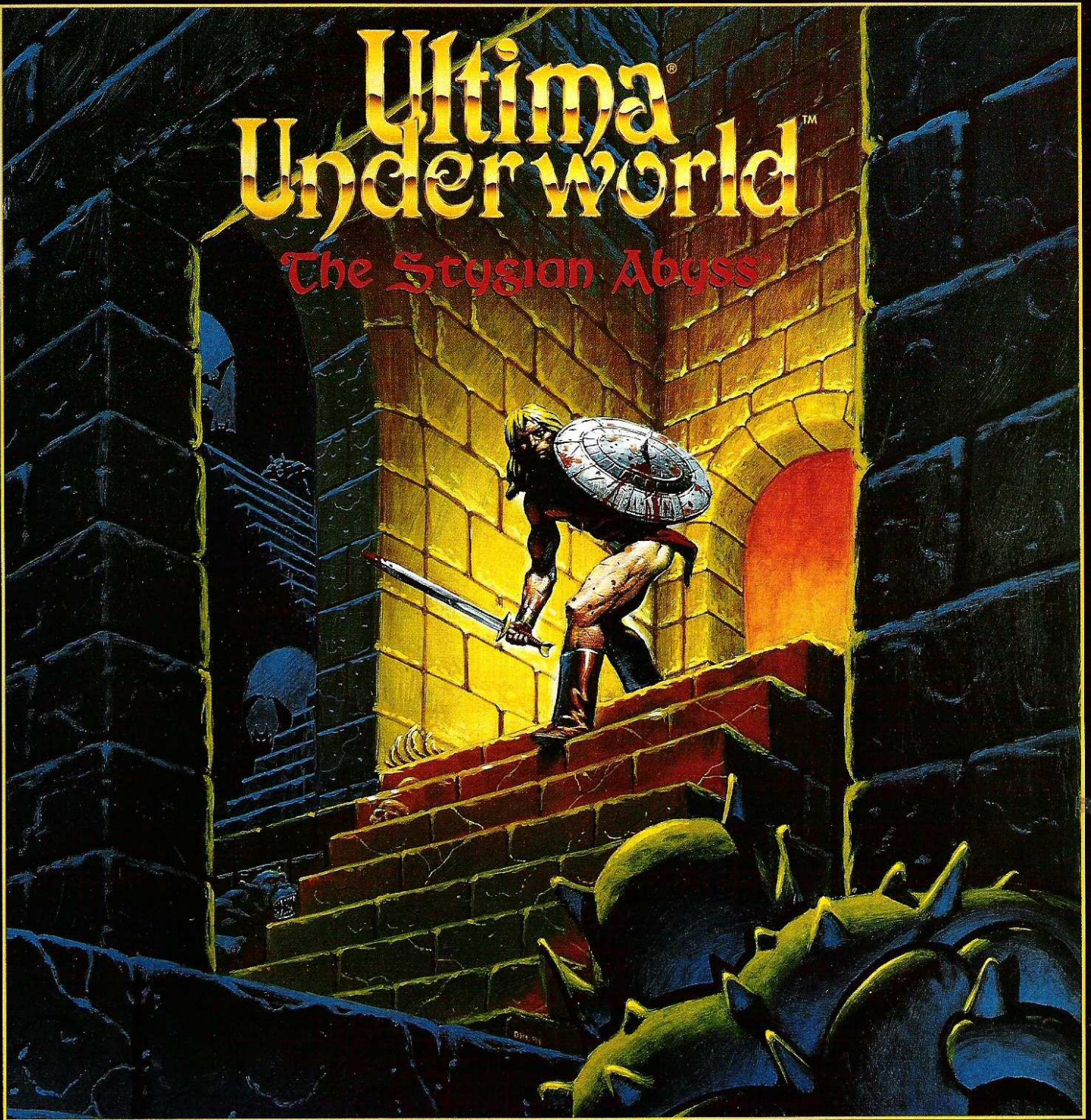
Euer

Li Daal



Ultima[®] Underworld[™]

The Stygian Abyss



*Beinahe schon virtuelle Realität...
Die absolute Neuheit im Bereich der
3D-Dungeonspiele!*

In diesem Spiel werden Sie nicht mehr beim Laufen, Schwimmen, oder Springen unterbrochen, denn sämtliche Mauern, Wände, Objekte werden komplett dreidimensional in übergangslos fließender Grafik dargestellt!

Suchen Sie nach Hinweisen und Gegenständen, lösen Sie Rätsel, und bekämpfen Sie gefährliche Monster. Egal, ob Sie nach oben, unten oder einfach nur geradeaus sehen - Ihre Umgebung bewegt sich mit!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss.

Sie werden Ihren eigenen Augen nicht trauen!



Aktuelle Titelbilder sind nicht gleichbleibend



RUSHWARE
Online with the Legend
RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 126-132 · D-10244 Kalauer 2
Mitarbeiter: ... Karasolt, Darius ... Tholl AG

ORIGIN[™]
We create worlds[™]

Distributed by
**MINDSCAPE
INTERNATIONAL**

For your local dealer, contact: Mindscape International Ltd, The Coach House, Seaynes Hill, West Sussex RH17 7NG Tel: 0444 851 761

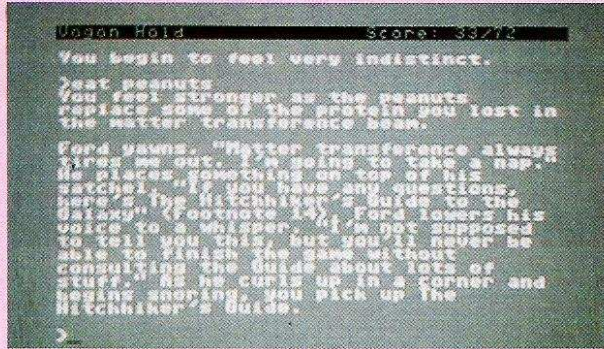
HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

System: C-64 (hervorgezau-
bert), Amiga, ST, PC, empf. VK-
Preis (als Teil einer Kompilation)
ca. 10 DM, Hersteller: Infocom,
Muster von: ASM-Archiv.

...würden sie Euch sicher viel vom tristen Dasein in einem Automaten erzählen können. Da dies aber nicht der Fall ist, bleibt es mir überlassen, Euch in diesem Monat das Game vorzustellen, in dem besagter Babelfisch eine große Rolle spielte. Wir schalten zurück ins Jahr 1984.

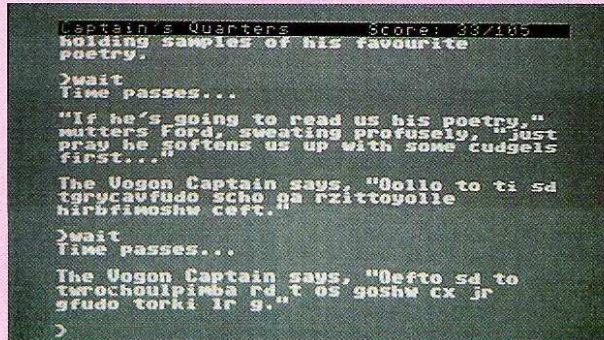
Damals war die 64er-Welt noch in Ordnung. Ein Hit nach dem anderen wurde für ihn produziert, so auch Textadventures wie Hitchhiker's Guide to the Galaxy aus dem traditionsreichen Hause Infocom.

Ein Parser, der weit über 600 Worte verstand, eine lebendige, sehr ausführliche Beschreibung der Umgebung, in der man sich gerade befindet und jede Menge amüsanter Einfälle zeichnen auch dieses Game aus.



▲ **Erst ißt er 'ne taube Nuß...**

▼ **..., dann ist er 'ne taube Nuß!**



Wenn Babelfische reden könnten ...

So befindet sich der Held der Geschichte mit nem tüchtigen Kater in seinem Bett. Langsam rappelt er sich auf, schaltet das Licht ein und zieht zunächst einmal den Mantel an, der irgendwo herumliegt. Waren da nicht Kopfschmerztabletten in der Tasche? Würg... aber der Schmerz ist weg,

und so wagt er einen Blick aus dem Fenster. Warum um alles in der Welt ist der alte Baum plötzlich verschwunden? Und was macht da so einen Höllenlärm?

Also nimmt er schnell alles auf, was er finden kann und verläßt das Haus. Die Post vor der Tür nimmt er auf und geht schließlich nach Süden weiter. Da sieht er plötzlich ein schreckliches Ungetüm auf sich zurollen, das im Begriff ist, sein Haus niederzureißen. Er weiß genau, daß dieses Ding vor ihm nicht haltmachen würde, außer er legt sich einfach hin.

Gesagt-gegan, und schon schreit der Vorarbeiter wie blöd herum. Ist ihm egal, er wartet lieber unten. Schließlich stoppt der Bulldozer direkt vor ihm. Ford, ein guter Freund, taucht auf und will ihm ein entliehenes Handtuch zurückgeben. Auch das kümmert unseren Helden wenig.

Daß dies ein guter Entschluß war, zeigt sich, als Ford zu dem Vorarbeiter geht - und wenig später finden wir uns mit Ford in einer Kneipe, wo wir (auf Ford's Rechnung) drei Bier tanken. Der Freund labert irgendwas von „Weltuntergang“, aber das interessiert uns zunächst nicht.

Doch dann wird die Vorahnung zur bitteren Realität: Während die Erde von Aliens angegriffen wird, greifen wir schnell nach dem ominösen Kästchen, drücken den grünen Knopf... und wieder einmal ist es Nacht um uns herum.

Nach einer Weile funktioniert wenigstens die Nase wieder, und es dauert nicht lange, da stellen wir fest, daß die Story in einer fernen, unbekanntem Welt weitergeht - in einem Raum, in dem sich unter anderem jener Automat befindet, der Babelfische auf Knopfdruck ausspuckt.

Bis so ein Fischli aber in unserem Ohr steckt (da muß er nämlich hin), ist noch viel zu tun. Und damit fängt das Abenteuer erst richtig an...

Natürlich gibt es dieses Game nur in Englisch und setzt entsprechende Kenntnisse voraus. Hitchhiker hat in acht Jahren nichts an seiner Qualität eingebüßt - und auch heute dürfte es dank später Umsetzung auf 16-bit und dem äußerst geringen Preis wieder Viele geben, die sich wundern, warum der Held „no tea“ in seinem Inventar hat, und warum Bab(b)elfische nicht reden können...

Klaus Trafford



KOSTENLOS

sind die Programme, die wir anbieten,
zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr

SPIELE

die Ihr jederzeit wieder hervorholen
werdet, die ausnahmslos gut sind
und ganz bestimmt nicht

AUS DER

Klamottenkiste kommen. Kurzum:
Wir bieten Programme aus der

MICROWELLE

zum Niedrigpreis von nur

29,- DM



FREDDY – hüpfen, bis
der Joystick qualmt.



SPACE CAB – ein Taxi,
das man sich gerne bestellt.



THE SECRET CAVE – Ein Jump-
and-Run der Sonderklasse.



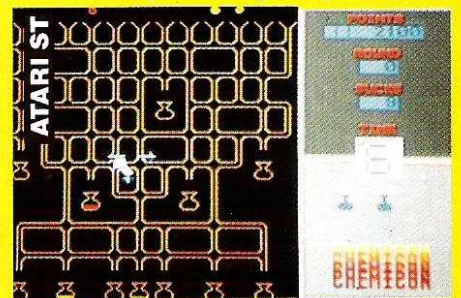
RISK IT – Über 2000 Fragen für
1-4 Spieler.



SPACEBALL – 150 Level plus
Editor garantieren Spielspaß.

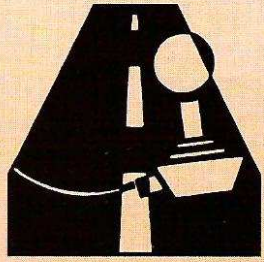


SKAT 2000 – das ideale
Geschenk für alle Skatfreunde.
(mind. 1 MByte erf.)



CHEMICON – Ein falscher
Tropfen ... und alles explodiert.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



Von Falken und Feinden

FALCON 3.0

System: PC AT, VGA, Soundblaster, Adlib, Roland, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Spectrum Holobyte/Microprose, Muster von: Hersteller.

Nach schier endloser Wartezeit, bedingt durch den Konkurs von Spectrum Holobytes Distributor Mirrorsoft, ist Falcon 3.0 jetzt auch in Europa gelandet. Kann das mit viel Vorschußlorbeeren versehene Programm halten, was versprochen wurde?

Rein nach dem Äußeren bzw. nach dem Inhalt der imposanten Verpackung kann man darauf schließen. Ein über 340 Seiten starkes Handbuch, umfangreiches Kartenmaterial, sowie Referenztafeln und nicht zuletzt die fünf Spieldisketten füllen die Packung vollständig aus. Den ersten Dämpfer erhält der Computerflieger aber, wenn er die empfohlenen Hardware-Voraussetzungen liest. Absolutes Minimum soll ein 12 MHz AT sein, doch einigermaßen flüssig läuft die Geschichte erst auf einem 25 MHz 386er. Dazu kommt dann noch DOS 5.0 (zwingend) mindestens 600K Basispeicher, sowie VGA. Einige Optionen, wie z.B. das High Fidelity Flight Model, das einem die original Simulations-F16



Kein Schleudersitz ...

zur Verfügung stellt, die auch die U.S. Air Force benutzt (laut Hersteller), können nur angewählt werden, wenn man einen Coprozessor besitzt. Geht die Entwicklung so weiter, kann man Falcon 4.0 nur noch auf einer aufgerüsteten Cray spielen.

Aber zurück zum Programm. Nach relativ kurzer Installationszeit befindet man sich um sog. Warroom. Von hier aus lassen sich alle weiteren Menüs erreichen. Es können Staffeln mit bis zu 8 F-16 gebildet werden, Einsatzgebiete angewählt, Piloten rekrutiert werden, etc. etc. Diejenigen, die einfach nur mal eben ein paar Migs abschießen wollen, können sich dem Instant Action Menüpunkt direkt in den Kampf einklinken. Ansonsten klickt man sich durch viele, mit Digigrafiken verschönernte Menüs.

Hohe Hardwarevoraussetzungen

Als Einsatzgebiete stehen Kuwait, Panama und Israel zur Verfügung. Die ewig gleiche alten Feindbilder also. Na gut, Einsatzgebiet ausgesucht und ab gehts. Nach ein paar ruckeligen Digimotionen findet man sich im Cockpit wieder, und der Einsatz beginnt. Vom Hocker gehauen hat's mich ehrlich gesagt nicht. Am Cockpit-Layout hat sich bis auf die Seitenaussichten nicht viel geändert. Die HUD-Anzeigen entsprechen jetzt schon eher dem Original, während die restlichen Instrumente immer noch vereinfacht sind. Die eigentliche Enttäuschungen sind aber die Landschaftsgrafik und der Schwierigkeitsgrad. Bodendetails sind selbst im höchsten Grafikmodus sehr, sehr selten. So kleine Details wie Strommasten oder wenigstens ab und



Wer fliegt so spät durch Nacht & Wind?

zu mal ein Gebäude wie in Falcon 1 sucht man vergebens. Überall nur grüne Wiesen oder Sandwüste. Überhaupt Grafik: Während die F-16 sehr detailliert dargestellt sind, machen alle anderen Fahr- und Flugzeuge da schon einen ärmlicheren Eindruck. So richtiger Simulationsspaß kann trotz netter Soundeffekte (Funksprüche usw.) nicht so recht aufkommen, zumal die Ablaufgeschwindigkeit um einiges höher sein könnte. Selbst mit 33 MHz lief das ganze immer noch nicht so recht flüssig. Siehe oben.

Außerdem ist das Spiel, wie schon gesagt, einen Tick zu einfach. Selbst wenn man „Aces“ als Gegner wählt,



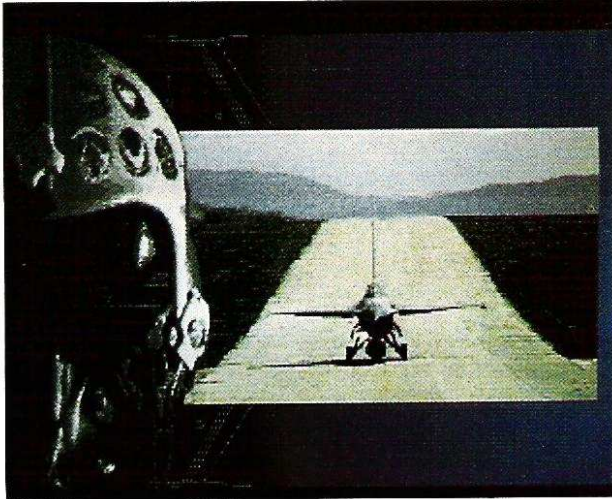
sind die Jungs sehr schnell vom Himmel zu holen. Gut, die F-16 ist eine sehr gute Maschine, aber niemand kann mir erzählen, daß entweder die gegnerischen Piloten alle Dilletanten oder aber alle anderen Maschinen dermaßen unterlegen sind.

Schwache Gegner

Und da wir es hier ja angeblich mit einer sehr ernstesten und akkuraten Simulation zu tun haben, sollten die Werte schon stimmen. Wer trotzdem einen Auftrag nicht schafft, kann auch den Autopiloten einschalten und kämpfen lassen. Fast schon wie Knight Rider in



It's Showtime ...



Digi-Grafik ohne Ende macht's eben ansehnlicher.



Viele Polygone, aber trotzdem wenig zu sehen.

der Luft. Besonders makaber (oder vielleicht realitätsnah) sind die Szenen nach dem Abschuss der eigenen Maschine. Man kann seine eigenes, vermutlich mit Schauspielern dargestelltes, Militärbegräbnis bewundern, alles schön digitalisiert und in prächtigen Farben. Ach ja, auf den Schleudersitz wurde merkwürdigerweise verzichtet, der Heldentod ist also vorprogrammiert.

Die Programmierer hätten vielleicht mehr Zeit darauf verwenden sollen, das eigentliche Programm zu optimieren, anstatt das mehr oder minder schmückende Beiwerk aufzublasen. Falcon 3.0 ist zwar eigentlich ein recht nettes Spielchen, rechtfertigt aber in keinsten Weise den hier betriebenen Aufwand um Hard- und Softwarevoraussetzungen. Das alte Falcon hat mir bedeutend mehr Spaß gemacht, auch wenn das Fluggebiet wesentlich kleiner war. Immerhin erhält man für sein Geld ein sehr schönes Buch, und die Landkarten machen sich gerahmt auch ganz gut an der Wand. Man sollte halt nicht immer alles glauben was man im Vorfeld über ein Programm sieht oder hört.

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



NUR

23,95
DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!

Mein Gott, kann England schön sein! Kein Smog, kein überfülltes London, sondern grüne Wiesen und altmodische kleine Häuser bestimmen das Landschaftsbild von Tetbury.

Warum ich überhaupt hierbin? Nun, Microprose stellt seine neuen Simulationen vor, Grund genug also, einmal das Land von Miss Marple und Robin Hood zu besuchen. Eine Firma wie Microprose erwartet man eher im Zentrum von London als in Tetbury in der tiefsten englischen Provinz. Immerhin arbeiten hier 120 Mitarbeiter, und für Programmierer ist die Ruhe hier wohl ganz angenehm.

Aber was gibts Neues? Zuerst haben wir da mal A.T.A.C., der ja schon in Ausgabe 3 kurz angerissen wurde. Mittlerweile ist das Programm nahezu fertiggestellt und auch schon flugfähig. Gegenüber der ersten Demo-Version hat sich doch einiges geändert. Neben grafischen Details wie den Cockpitlayouts wurde auch nochmal an der Story gefeilt. Wir erinnern uns: Als Commander einer Spezialeinheit, bestehend aus F-23 Jägern und Kampfhubschraubern, soll man den Drogenhandel in Kolumbien zum Erliegen bringen. Wie man dabei vorgeht, ist einem völlig selbst überlassen. Es gibt keine vorgeschriebenen Missionen. Und noch eine Besonderheit: Es ist darauf zu achten, daß möglichst keine Personen getötet werden. Man kann sich die Aufgabe natürlich einfach machen und einem Drogenbaron einfach eine 500-Pfund-Bombe durch den Kamin schmeißen. Allerdings wäre das nur eine sehr kurzfristige Lösung des Problems, da er nach kurzer Zeit durch einen anderen Boss ersetzt wird.

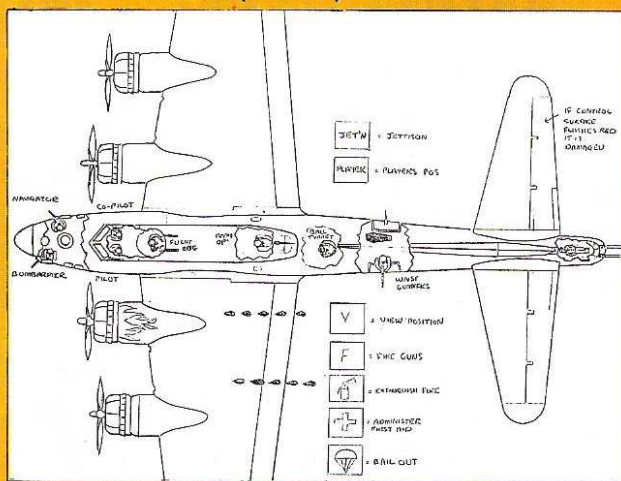
Neues Grafiksystem

Kluger ist es also, die Anbaugelände sowie die Transportrouten anzugreifen. Ziel ist es, den Drogenhandel mit Hilfe von kontrollierter Waffengewalt wirtschaftlich unrentabel zu machen - eine Variante im Drogenkrieg, die schon oft diskutiert wurde. Die Idee für dieses Programm basiert übrigens auf dem Tom-Clancy-Buch „Der Schattenkrieg“. Micro-

Im Land der Simulanten



G-Force im Einsatz (A.T.A.C.)



Originalskizze aus dem Storyboard (B17)



Schiffe versenken (A.T.A.C.)



FW-190 (B17)



**Titelbild der U.S. Version
(MP Golf)**



Heiße Gefechte (B17)



F-22 (A.T.A.C.)



Fertig zum Angriff



prose hat für dieses Game auch ein neues Vektorgrafik-System programmiert, welches doch etwas besser ist, als das in F117A zuletzt verwendete. Das Fluggefühl ist besser geworden, und die neuen Sprite-Explosionen sehen sehr gut aus. Kaum zu glauben, daß die Leute von Argonaut Software, die ja *Birds of Prey* verbrochen haben, hinter diesem Projekt stehen.

Die Menüführung ist schon aus Gunship 2000 und F117A hinlänglich bekannt (Spielerführung in Form von Besprechungsräumen mit Hotspots zum anklicken), wurde hier aber noch etwas verfeinert.

Alles in allem wird die Atmosphäre der Handlung nicht zuletzt durch kleine Animationen sehr gut rübergebracht. Sobald auch noch der Sound komplett fertig ist, werden wir natürlich einen kompletten Testbericht nachreichen.

Nach soviel Hi-Tech ist mal wieder Nostalgie angesagt. B17 heißt die Simulation des wohl meistgeflogenen und gefürchtetsten Bombers des zweiten Weltkrieges. Hier in Tetbury wird mit Hochdruck an der Fertigstellung dieser Simulation gearbeitet.

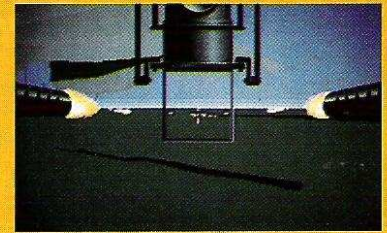
Das Szenario befindet sich in Deutschland gegen Ende des Krieges, als massive Bomberwellen aus Frankreich und Großbritannien deutsche Städte dem Erdboden gleichmachten. Ein Hintergrund, der einigen Leuten hierzulande sicherlich übel aufstoßen wird. Rein technisch gesehen gibt es auch bei diesem Programm bis zum jetzigen Produktionsstand nichts auszusetzen.

Selbst auf einem AT bewegen sich die Flugzeuge recht flüssig über den Bildschirm. Im Bomber selbst können natürlich auch verschiedene Positionen, wie z.B. die des Bordschützen, übernommen werden.

Nostalgisches und Hochmodernes

In einem noch früheren Produktionsstadium befindet sich *Harrier*, eine Simulation des gleichnamigen britischen Senkrechtstarters, der, durch den Golfkrieg bedingt, gerade seinen zweiten „Frühling“ erlebt, will heißen, daß zur Zeit eine modifizierte Version des recht betagten Flugzeuges gebaut wird.

Die Hintergrundgeschichte steht zur Zeit noch nicht fest. Im Augenblick ist man dabei, alle verfügbaren Daten über



Erst feuern, dann fragen

die Maschine zu sammeln. Dementsprechend sieht es auch in den Büros der Programmierer aus: Überall stehen, liegen und hängen Fotos, Datenblätter und Modelle herum. Man kommt sich fast vor wie in den Hallen der Herstellerfirma.

Und da wir gerade schon mal bei ultraneuen Sachen sind, hier noch etwas für NES-Besitzer. Steve Perry, Software Development Manager bei Microprose, zeigte mir in einer stillen Minute die ersten Screens von *F15 Strike Eagle II* fürs NES! Natürlich alles noch Top Secret und nur für ASM-Leser. Konsolen-Freaks dürfen sich in Zukunft eh noch freuen, aber das ist Hyper-Top Secret, sorry. An Nicht-Flieger wurde natürlich auch gedacht. Für Juli/August ist der Release von *Napoleon* geplant, einem Strategie-Epos über den kleinen Korsen und seine größten Feldzüge. Im Augenblick sind die Grafiker gerade dabei, dicke Bücher mit Uniformabbildungen zu wälzen, um die Soldaten möglichst originalgetreu wirken zu lassen. Die ersten fertigen Grafiken versprechen ein farbenfrohes und sehr unterhaltsames Programm.

Viel Arbeit wurde auch in die PC-Version von *Microprose-Golf* gelegt. Man begnügte sich nicht mit einer einfachen Konvertierung, sondern überarbeitete das Programm von Grund auf. Die Grafik sieht wesentlich besser aus als bei den Amiga und ST Fassungen. Auch die Benutzerführung wurde total geändert und gleicht denen der Flugsimulatoren, d.h. daß man anstelle der Einsatzbesprechungsräume bei den Flugs hier das Innere der Golfclub-Häuser als Menühintergrund hat. Die abgebildeten Clubhäuser entsprechen übrigens den originalen Clubhäusern der jeweiligen Plätze.

Wie Ihr seht und lest, könnt Ihr Euch schon mal auf einen heißen Sommer gefaßt machen. Ich für meinen Teil habe die Insel mit jeder Menge Vorfreude auf die kommenden Produkte verlassen.

Guido Alt

HOT SHOT

eine kamera für über 1500 stutzen gefällig? oder ein paar brandheiße games? null problemo, die sheffielder gremlins, die übrigens auch nach 0 Uhr gefüttert werden dürfen, machen's möglich, wenn ihr folgende fragen richtig beantwortet:

- welchem spiel-genre gehört space crusade an?
- welchem sportwagen widmete gremlin gleich zwei spiele?
- nenne drei gremlin-titel!

und das gibt's zu gewinnen:

1. preis: 1 nikon f-401x spiegelreflex-kamera mit eingebautem blitz und zwei zoom-objektiven (35-70 mm und 70-210 mm)
2. preis: je ein exemplar der nächsten zehn Gremlin-Spiele
- 3.-10. preis: je ein goody-pack (T-Shirts, Spiele etc.)

das war ja easy, oder nicht?
nu denn, ab die postkarte
an: asm, kw „gremlin“,
postfach 870,
3440 eschwege.

good luck!

Einsendeschluß: 4. 4. '92
Rechtsweg: Ausgeschlossen!

Bundesweit

im

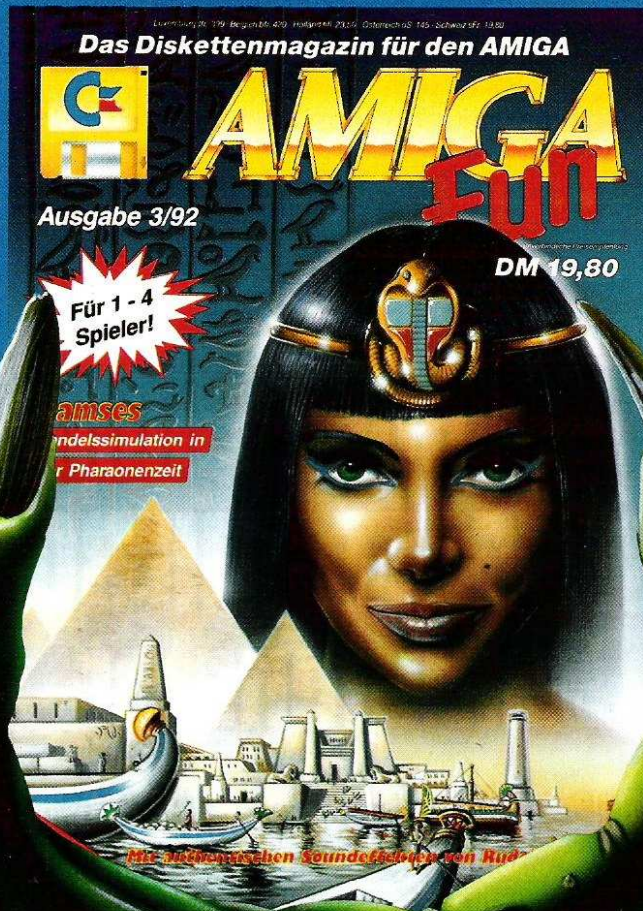
Zeitschriften-

handel

vorgestellt in



Das Computer-Spiele-Magazin

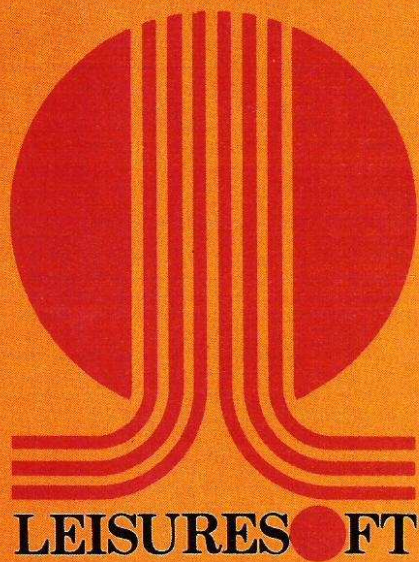


Die Amiga fun gibt es jeden Monat **NEU** im gut-sortierten Zeitschriftenhandel - wenn nicht einige vor Ihnen schneller waren!

Eine gesunde Mischung aus Action, Strategie, Jump & Run und Logik und garantiert 100% Spielspaß gibt's mit Amiga fun!
Wer da nicht zugreift ist selber schuld...



Für nur 19,80 DM im Zeitschriftenhandel!



MICRO PROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

... das schönste LEISURESOFT/MICROPROSE- Schaufenster ...

Den ganzen April über läuft die bundesweite Super-Schaufenster-Deko-Aktion von LEISURESOFT & MICROPROSE, bei der Ihr mitmachen & kräftig absahnen sollt. Macht also Eure Kamera klar zum Super-schuß!!!

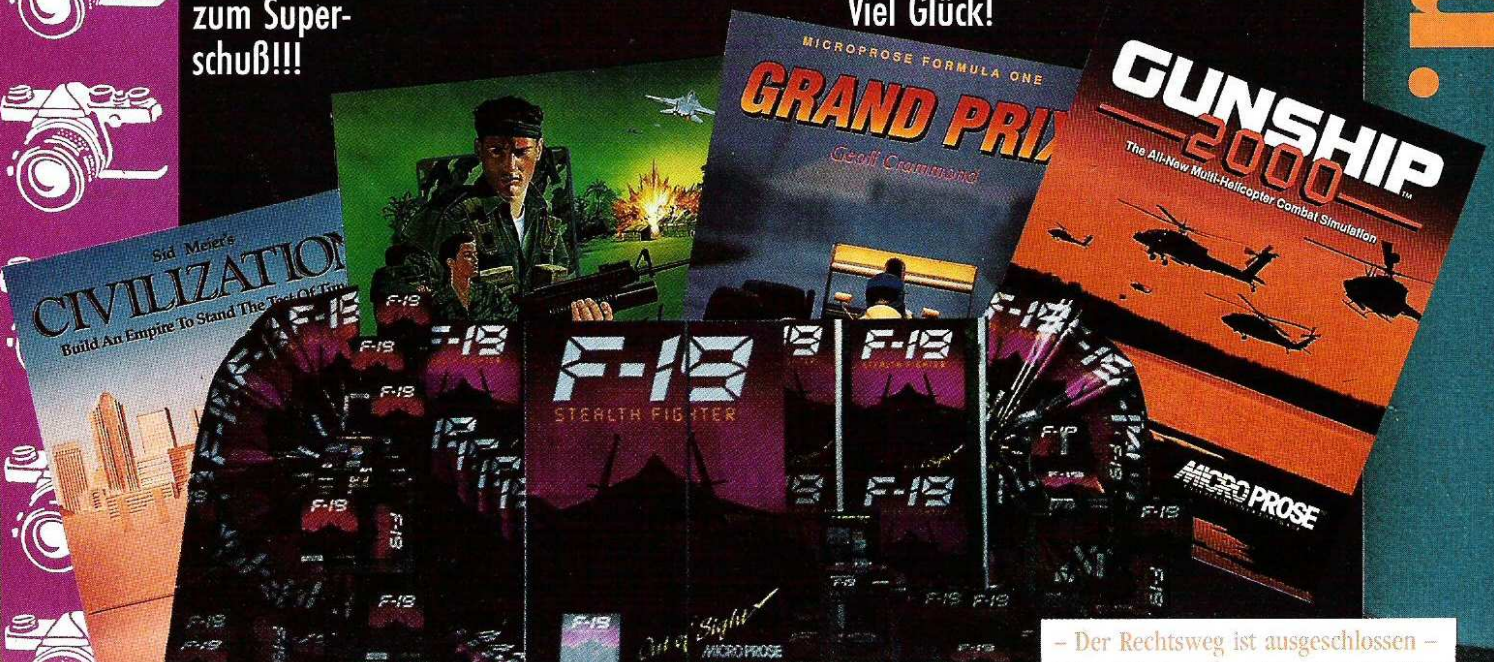
Euer bestes Foto sendet Ihr bis spätestens 15. Mai 1992 an die ASM, Postfach, 3440 Eschwege. Kennwort: Deko-Foto! Die besten Dekos werden von der ASM-/LEISURESOFT-/MICROPROSE-Jury ermittelt und in ASM veröffentlicht.

Und was hat das mit Euch zu tun?? Nun, unter allen Einsendern verlosen wir folgendes:

1. Preis: 1 TECNO PLUS CD ROM incl. 5 MICROPROSE-GAMES
2. Preis: 1 AMIGA inkl. 3 MICROPROSE-GAMES
3. Preis: 5 MICROPROSE-GAMES
4. Preis: 3 MICROPROSE-GAMES
- 5.-10. Preis: je 1 MICROPROSE-GAME.

Viel Glück!

Gesucht wird:



- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen -

Zeit 16 Amigas an den Start...

... geht es bei **WARM UP**, einem der neuen **Genias-Produktionen**, die uns die schweizerische Firma **LINEL** zwecks Preview schickte. Erste Bilder gibt es von **TOP WRESTLING** sowie **GAME OF LIFE**, einer Linel-Eigenproduktion, die am vielversprechendsten scheint. Auf ins Getümmel!

Ein weiteres Rennspiel aus der Vogelperspektive landete zuerst auf meinem Tisch. Es trägt den vielsagenden Namen **Warm Up** und bietet neben acht verschiedenen Turboschlitten 16 Rennbahnen zur Auswahl an.

Dabei steht es einem frei, ob man zunächst einige Übungsrounds fährt oder gleich den Titelwerb und Pokal strebt, was jedoch nicht so leicht sein dürfte. Grund hierfür ist die Steuerung.

Nicht, daß diese etwa schlecht wäre – ganz im Gegenteil, das Fahrzeug spricht auf jede Joystickbewegung an. Vielmehr muß man auch dann geradeaus lenken, wenn die zu fahrende Strecke nach einer Kurve nach „unten“ weiter führt. Man lernt es aber relativ schnell.

Kollisionen mit Gegnern oder dem Grünstreifen sollte man vermeiden, denn das bringt entweder Blech- oder Reifenschaden und kann zu einem vorzeitigen „Game Over“ führen. In eine High-Score-Liste kann man sich auch eintragen, jene war jedoch in unserer Version noch nicht fertig.

Die Besonderheit des Spiels liegt in der Tatsache, das bis zu 16 Amigas (=

Spieler) zusammengelinkt werden können, was mit Sicherheit einen Heidenpaß geben dürfte – vorausgesetzt, die Bude ist groß genug, und man hat genügend Steckdosen.

Ansonsten weist das Game eigentlich keine herausragenden Ergebnisse auf. Allerdings wird noch an der Grafik gefeilt, was dem Spiel nur zugute kommen kann. In dieser Fassung ist sie einfach zu simpel, noch dazu ruckelt die Randbegrenzung der Rennstrecken. Aber wie gesagt: Es wird noch dran gearbeitet.

Angenehm überrascht war ich dagegen vom Sound: Zum einen klingen die Musikstücke gut, zum anderen sind die FX ganz nett, kommen aber an echte Renngeräusche nicht heran. Wir sind gespannt auf das fertige Spiel, das es auch für PC geben wird.

Zellenvermehrung...

spielt eine große Rolle bei **Game of Life**, an dem Linel gerade arbeitet. Fünf verschiedene Zellformen müssen dabei richtig aufgebaut werden, damit ein reibungsloser Ablauf in der Zellstruktur gewährleistet ist. Wie im richtigen Computerleben sorgen auch hier Viren für allerlei Gefahren.

Die erfolgreiche Bekämpfung der Eindringlinge und Überwachung des Energiehaushalts sowie Vermehrung der einzelnen Zellstrukturen muß vom Spieler gemanaged werden.

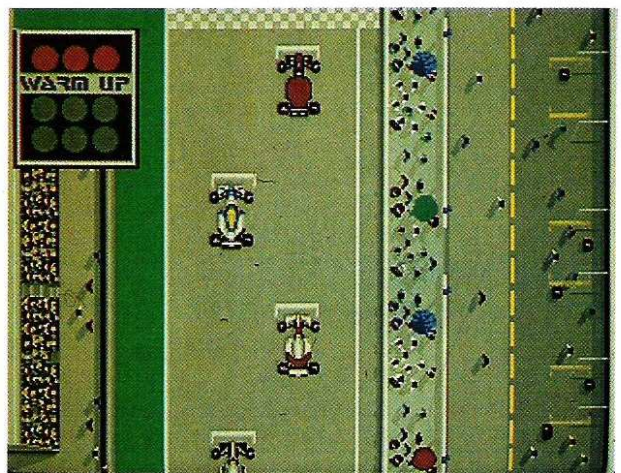
Über 70 Levels und ein Open-End-Game dürften nächtelangen Spielspaß garantieren, vorausgesetzt, man kann sich mit derartigen Programmen anfreunden. Es ist ein Game für Strategen – Actionfreaks könnten unter Umständen dabei einschlafen. Der erste Eindruck des Demos war jedenfalls überaus positiv. Zu haben wird es sein für Amiga, ST und PC.

Über **Top Wrestling** kann ich noch nicht viel sagen, weil wir kein spielba-

res Demo bekommen haben. Wie der Titel bereits ankündigt, geht es um Ringer und ihre Griffe, deren sie jede Menge beherrschen dürften, denn der Werbetext verspricht 125 Funktionen, die der Spieler hat.

Da mir momentan kein besonders gutes Sportspiel dieser Art einfällt, bin ich natürlich auf das Ergebnis gespannt. Mehr zu diesem und den anderen Games vielleicht schon in der Mai-Ausgabe.

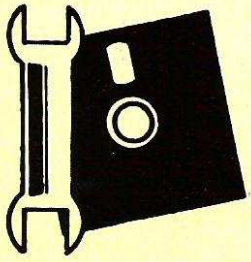
Klaus Trafford



Beim Trainingslauf wärmt man sich auf.



Das Spiel des Lebens? Die Zelle.



Im Rausch der Geräusche

STEREO MASTER

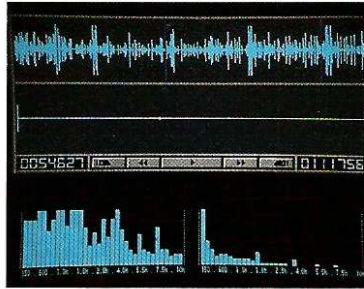
System: Amiga, empf. VK-Preis ca. 120 Mark, Hersteller: Microdeal, England, Muster von: Hersteller.

Aus dem sonnigen (?) England, genauer von dem Softwarehaus Microdeal, kommt ein neuer Sampler namens Stereo Master auf den Markt. Das System umfaßt eine Stereo-Sample-Hardware und das dazu passende Bearbeitungsprogramm. Das Besondere bei der ganzen Sache dürfte wohl der Preis sein, der mit etwa 120 Mark (40 englische Pfund) sehr niedrig angesiedelt ist.

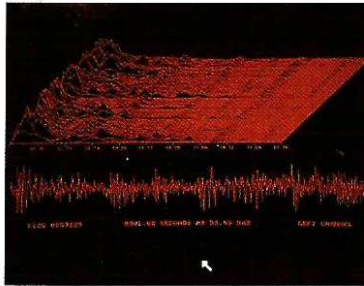
Die Hardware liegt, was Klangqualität und Rauschpegel angeht, so im oberen Mittelbereich. Es gibt bessere Sampler, aber wohl nicht für den Preis.

Bei der Software zum Bearbeiten der Samples haben Microdeal meiner Meinung nach ein wenig mit Features gezeigt. Das Teil bietet gerade mal die Standard-Funktionen wie Cut, Paste, Delete, Mix und Reverse. Darüber hinaus kann man natürlich noch die Lautstärke verändern, filtern, um störendes Rauschen zu entfernen und das Sample ein- oder ausblenden. Wer seine Samples mit Hall, Echo oder Flange-Effekten verfeinern will, ist mit Stereo Master aufgeschmissen, denn diese Dinge sucht man vergeblich.

Dafür wurde ein Sequenzer eingebaut, mit dem man aus verschiedenen Samples ein eigenes Lied (oder besser Remix) zusammenbasteln kann. Über



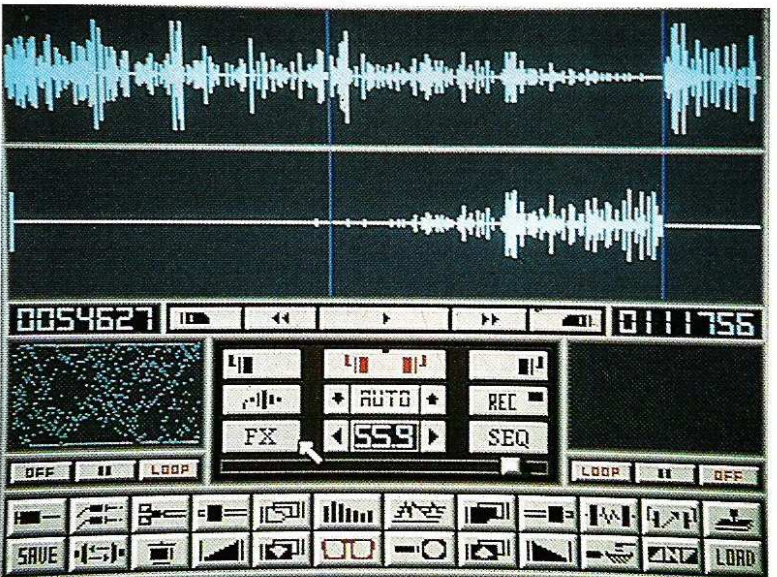
Analyse des Soundedingangs



Sampleanalyse



Die Realtime-Effects



Der Hauptbildschirm

den Sinn oder Unsinn dieser Sache kann man sich streiten, denn eigene Songs (wie z.B. beim *Soundtracker*) kann man damit natürlich nicht komponieren.

Als letztes ist da noch der Realtime-Effektgenerator, mit dem man alle in den Sampler kommenden Geräusche (vom Synthi, Band oder Mikrophon) mit Hall, Echo, Flange etc. unterlegen kann. Sogar ein Realtime-Pitch-Up und -Down und Realtime (!)-Reverse wurden verwirklicht. Allein diese Features sind meiner Meinung nach ihr Geld wert, wo bekommt man schon ein Effektgerät für 120 Mark, das nebenbei auch noch sampeln kann?

lar

ASM-WERTUNG

POSITIV: geringer Preis, Sample-Qualität, Realtime-Effekte, Sequenzer, einfache Bedienung, Analyse der Samplequalität in 2- und 3D.

NEGATIV: zu wenig Sample-Bearbeitungsmöglichkeiten, kein Abspielen und gleichzeitiges Bearbeiten von Samples.

»GUT«



▪ Ein Biogame mit über
200 autonomen Figuren.

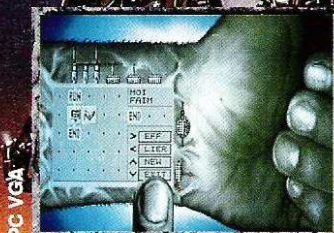


BATT

The Latest
Creation From



A Thrilling
Role Playing
Adventure



▪ B.O.B. der zweiten
Generation ausgestattet,
mit einem
Parallel-Compiler.



▪ Ein komplettes
Planetensystem in 3D.



▪ Und zusätzlich drei
Arcade-Games...



▪ Eine neue
architektonische Form:
das "High Tech Paradox."

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Ⓢ Karasoft, Darius Ⓢ Thali AG



HITLINE im APRIL

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel“ von 200 Computerspielerkaufsstellen, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird. (Erhebungszeitraum für ASM 4/92: 11. 1. - 14. 2. 92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, Baden-Baden)



TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Populous II	Electronic Arts
2.	(1)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
3.	(7)	Airbus A320	Thalion
4.	(-)	Oh no! More Lemmings	Psygnosis
5.	(2)	Battle Isle	Blue Byte
6.	(8)	Birds of Prey	Electronic Arts
7.	(-)	Mega lo Mania	Image Works
8.	(6)	Lemmings	Psygnosis
9.	(-)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
10.	(-)	Steigenberger Hotelmanager	Bomico

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Monkey Island II: Le Chuck's Revenge	Lucasfilm/R.A.
2.	(-)	Oh no! More Lemmings!	Psygnosis
3.	(1)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
4.	(3)	Battle Isle	Blue Byte
5.	(10)	Civilisation	MicroProse
6.	(7)	Wing Commander II	Origin
7.	(4)	Gunship 2000	Microprose
8.	(-)	The Games: Winter Challenge	Accolade
9.	(-)	Might & Magic III	New World Comput.
10.	(-)	Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(9)	The Simpsons	Ocean
3.	(2)	Air-Sea-Supremacy	UBI-Soft
4.	(5)	Manchester United Europe	Krisalis
5.	(10)	Terminator II: Judgement Day	Ocean
6.	(6)	USS John Young Special	Magic Bytes
7.	(4)	Elvira - Mistress of the Dark	Accolade
8.	(3)	Pirates	MicroProse
9.	(8)	Starbyte Nr. 1 Collection	Starbyte
10.	(-)	Winzer	Starbyte

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Silent Service II	MicroProse
2.	(6)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(1)	Lemmings	Psygnosis
4.	(5)	Sim City & Populous	Infogrames
5.	(10)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
6.	(7)	Railroad Tycoon	MicroProse
7.	(3)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft
8.	(4)	Mega lo Mania	Image Works
9.	(8)	Wolfpack	Mirrorsoft
10.	(9)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen.

Und auch weiterhin verlosen wir unter allen, die uns ihre persönliche Top 7 schicken, ein kostenloses ASM-Jahresabonnement. Daher bitte den Absender nicht vergessen. Ein-sendeschluß ist jeweils der Erstver-kaufstag der folgenden ASM.



Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege

Das Single-CD-ROM für den Amiga ist die Erfindung des Jahres und verdient daher auch einen Ehrenplatz in unserem Testraum.

LESER-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Lemmings	Psygnosis
2.	(6)	Turrigan II	Rainbow Arts
3.	(-)	Fate-Gates of Dawn	reLine
4.	(5)	Lotus II	Gremlin
5.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
6.	(4)	Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
7.	(-)	Midwinter II	Rainbird

GRAFIK-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Turrigan II	Rainbow Arts
2.	(-)	Elvira	Accolade
3.	(7)	Turrigan	Rainbow Arts
4.	(-)	Apidya	Play Byte/Kaiko
5.	(3)	Shadow of the Beast	Psygnosis
6.	(-)	Gods	Renegade/Bitmap
7.	(6)	Lemmings	Psygnosis

SOUND-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Turrigan	Rainbow Arts
2.	(1)	Turrigan II	Rainbow Arts
3.	(-)	Lemmings	Psygnosis
4.	(-)	Wings of Death	Thalion
5.	(-)	Shadow of the Beast	Psygnosis
6.	(-)	Apidya	Play Byte/Kaiko
7.	(2)	Xenon II	Image Works

Sicherlich zu den bekanntesten und renommiertesten Software-Häusern gehört Psygnosis. Spätestens seit Lemmings sind die Liverpooler in aller Munde, und gespannt wartet man auf den offiziellen zweiten Teil des Mega-Hits mit den kleinen skandinavischen Nagetieren. Zwar ist dieser noch nicht unmittelbar in Sicht, dafür aber eine ganze Reihe anderer, teilweise nicht minder interessante Titel, welche uns Nik Wild vorführte.

Das absolute Nonplusultra der nächsten Monate in Sachen Action könnte Agony werden, welches von den Unreal-Programmierern stammt. Was der Amiga bei diesem Spiel auf den Monitor zaubert, grenzt nahezu an Perfektion.

Agony stellt ein horizontal scrollendes Ballerspiel dar, welches Psygnosis' Logo - die Eule nämlich - als Helden zum ersten Male in einem Programm verewigt. Dabei besticht diese durch perfekte Animation, wenn sie flügel-schwingend über den Screen fliegt. Nicht minder faszinierend ist das Repertoire der Finsterlinge, die Alestes, so der Name des Nachtvogels, über sechs Level einer Fantasy-Welt hinweg den Garaus machen wollen.

Wie es sich für ein anständiges Shoot'em up gehört, können zahlreiche Extras aufgesammelt werden, und die obligatorischen Endgegner eines jeden Levels tun ihr Bestes um quasi in letzter Sekunde den Weiterflug und somit erfolgreiches Abschneiden des Flattermanns zu verhindern.

Agony besticht nicht nur durch die bereits erwähnte phantastische Animationen. Butterweiches Vierwege Parallax-Scrolling und mehrere hundert Farben gleichzeitig auf dem Screen (wenn man dem Hersteller Glauben schenken darf) sind weitere Features, die für sich sprechen. Schon bald wird

Software-Power aus Liverpool



Peinlich: Red Zone

F-14/18



Agony sieht toll aus ...

... und spielt sich gut.

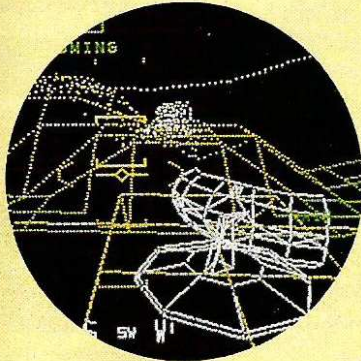
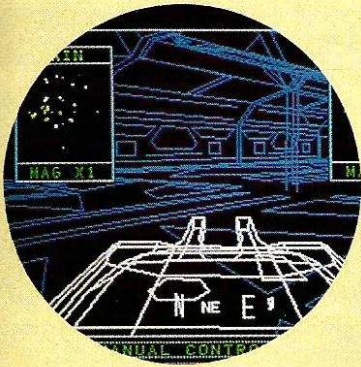
Agony auch durch eure Amiga-Platine flitzen. Zwar schwingen die Hauptdarsteller des nächsten Programmes nicht ihre Flügel, trotzdem aber befindet sich der Schauplatz einmal mehr in den Lüften. Mit F14/18 wagt sich Psygnosis zum ersten Male auf das Gebiet der rea-

len Flugsimulation. Erwartungsgemäß wurde dabei viel Wert auf Action gelegt. Zahlreiche Missionen konfrontieren den Spieler mit neuen Aufgaben und verlangen sein Letztes.

Technisch präsentiert sich das Programm recht fix, wenn man von den



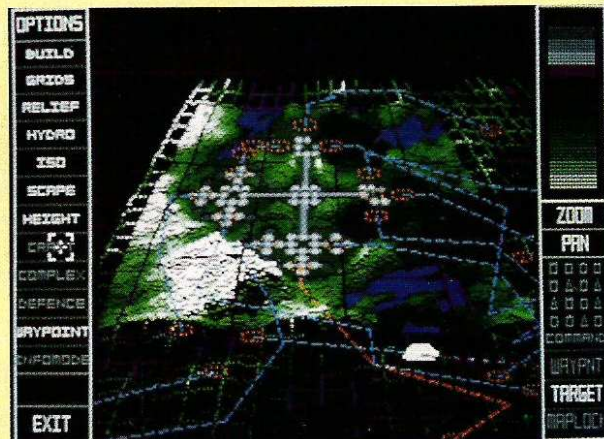
Grafikorgien par excellence bietet Agony, welches in einer Fantasy-Welt wechslung.



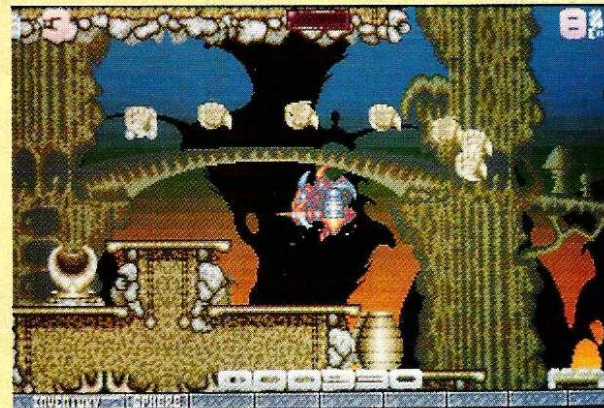
etwas lahmen Außenansichten einmal absieht. Kleine Spielerei am Rande: Wolken tauchen am Himmel auf, welche allerdings runden, weißen Farbklecksen eher ähnlich sehen. Naja, man arbeitet daran.



Herliche Grafiken bietet Agony zwischen den Leveln.



Air Support kann auch mit 3D-Brille gespielt werden.



Wer ein wahrer „Ork“ werden will, ...



..., darf vor solchen Gegnern keine Angst haben.

Nicht gerade wenig Ähnlichkeit mit *Gremlins Toyota Celica GT Rallye* hat *Red Zone*. Ein geringer Unterschied: Anstatt auf vieren, fährt man nun nur noch auf zwei Rädern. Leider kann diese im April erscheinende Motorrad-Simulation auf ganzer Linie nur enttäuschen. Doch wer weiß, vielleicht arbeitet Psygnosis ja nicht nur an mißratenen Wolken...

In einer Zeit, in der bewaffnete Kriegsführung 'dank' modernster Technologie so tödlich wurde, daß beim Einsatz einer einzigen Waffe die gesamte Welt bei draufginge, werden Konflikte nur noch in Simulatoren gelöst. In einem solchen Simulator begibt sich der Spieler und muß sich dort mit allerlei strategischem Krimskrams herum-schlagen. *Air Support* ist ein dreidimensionales Strategiespiel für einen Spieler, das sogar eine 3D-Brille unterstützt und somit den Raumeffekt verstärkt. Interessierte müssen sich noch bis zum Mai gedulden.

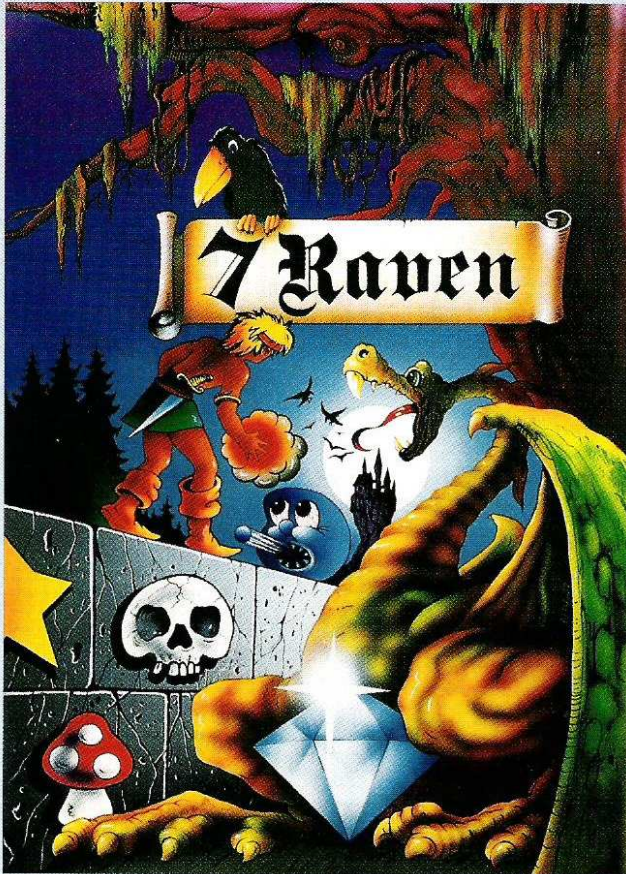
Von den *Anarchy-* und *Baal-*Programmierern ist demnächst *Ork* zu erwarten. Dieses *The Killing Game Show* ähnliche Action-Programm wird die gesamte Screen-Breite bei einer Auflösung von 320x200 Pixeln ausnutzen, Dreiwege-Parallax-Scrolling sowie 50 Bilder pro Sekunde aufweisen.

Fünf Level, wobei jeder größer und schwieriger als der letzte ist, sorgen für langanhaltende Motivation.

Unglaublich, aber wahr: Konkurrenzfirma *Commcat* hat dem Präsidenten der *Frontier Corporation* einen Sender in sein Gehirn implantiert, mit dessen Hilfe sie totale Kontrolle über ihn ausüben können. Der Sender wurde jedoch entdeckt und muß nun deaktiviert werden. Hier tritt der Spieler in Erscheinung, denn ihm wurde diese schwierige Aufgabe übertragen, die eine Reise ins Innere des Präsidenten ist. Dadurch erinnert *Microcosm* natürlich stark an Filme wie *Innerspace* und *Fantastic Voyage*.

Die recht abenteuerliche Reise werden wohl CDTV-, Amiga- und Atari-ST-User gegen Ende des Jahres genießen können. Ansonsten erscheinen alle Titel vorerst nur für den Amiga. Einzige Ausnahme ist *Red Zone*, welches fast zeitgleich in allen Versionen erscheinen soll. Ein gutes Dutzend neuer Titel also, die uns teilweise schon bald ins Hause stehen werden. Lassen wir uns überraschen, was letztendlich dabei herauskommt.

Hans-Joachim Amann



Kleine Firma mit großen

Im hessischen Frankenhain (Schwalm-Eder-Kreis) stand das dortige Dorfgemeinschaftshaus für einen Tag ganz im Zeichen von Computerspielen. Der Grund: SOFT ENTERPRISES hatte geladen – und Programmierer, Grafiker, Musiker und Crews aus Nord, Süd, Ost und West waren erschienen.

In den wenigen Monaten seit der Eröffnung ihrer eigenen Geschäftsräume hat sich viel getan: Waren es damals noch Pläne für die Zukunft, so konnten die vier Jungs und das Mädels diesmal konkrete Ergebnisse präsentieren.

ASM war dabei und zeigt Euch als erste Softwarezeitschrift, welche Games Soft Enterprises demnächst herausbringen wird. . .

7 Ravens ist eine Mischung zwischen Würfels-, Action- und Strategiespiel. So bewegt man sich über mehrere Steine

hinweg, die zum Teil ein Symbol haben. Dies kann zum einen ein Gegenstand sein, aber auch ein „Ereignis“, mittels dem man entweder sein Geldkonto erhöhen oder aber sein Leben verlieren kann, wenn man nicht schnell genug reagiert. Der Weg zum Ziel führt unter anderem durch eine Folterkammer, in der man alles tun darf – nur nicht weich werden. Das Game soll im Frühsommer für Amiga und PC erscheinen.

Ähnlich wie Soft Enterprises' Erstlingswerk *Brain Artifice* ist auch *CubeX* konzipiert. Steine mit gleichen Symbolen müssen zusammengeschoben werden und lösen sich sodann auf. Schwierig wird das Spiel dadurch, daß man pro Level (es soll mindestens 200 geben plus Editor) nur wenig Zeit hat und zudem die Steine in dem Moment fallen, wenn sich unter ihnen ein Freiraum befindet. Dies kann natürlich dazu führen, daß welche überbleiben und man somit von vorne anfangen darf.

Releasedatum werden die Monate Mai bis Juli sein (Amiga, PC, C-64, in dieser Reihenfolge).

Jump'n Dice, das derzeit von einer Crew aus Sachsen programmiert wird, soll etwa im Zeitraum Juli/August erscheinen. Das Konzept ähnelt „Mensch

ärgere Dich nicht“, soll aber sehr viele unterhaltsame Features wie Teleportations-, Roll- und Eisfelder sowie Bomben beinhalten. Man darf gespannt sein.

Für Ballerfreunde gibt es eine schöne Weihnachtsüberraschung: Rizo nennt sich das Game, das ein bisschen an *Turrican* erinnert, im Grunde genommen aber nichts damit zu tun hat. Die Story existiert bereits („es war einmal in ferner Zukunft“), am Aussehen der Spielfigur und der Welt, in der sie sich bewegt, wird tüchtig gearbeitet. Gut Ding will eben Weile haben. . .

Weiterhin in Planung sind *Federation of Justice*, das Ende des Jahres erscheinen soll, und *Trash Patrol*, die Mitte '93 in Aktion tritt. Näheres hierzu, wenn erste Bilder stehen.

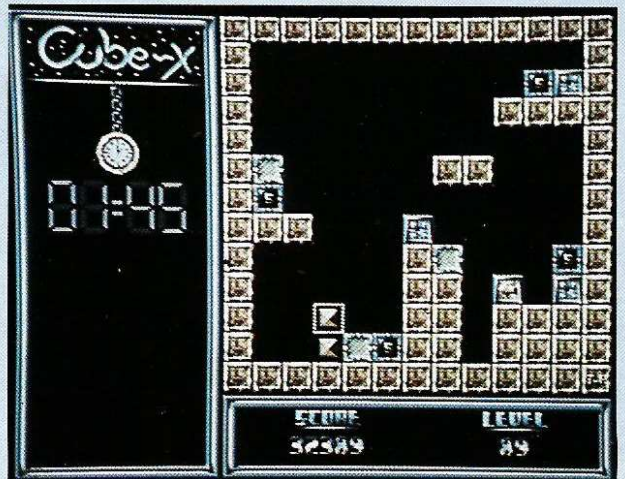
Nicht nur auf dem Spiele-Sektor, sondern auch Tool-mäßig hat Soft Enterprises was drauf. Und für ASM-Leser haben sie eine besondere Überraschung, auf die wir aus Platzgründen aber erst in der nächsten Ausgabe eingehen werden. Legt auf jeden Fall schon einmal den Lötkolben bereit. . .

Klaus Trafford

Planen



Never judge a book by its cover.



Das kennt man ja . . .

GNADENLOS

feiert Geburtstag und lädt Euch zum versandkostenfreien Mitfeiern ein. Alle Bestellungen, die Ihr macht, werden **VERSANDKOSTENFREI*** ausgeliefert. !!!!

* ab DM 30,- Bestellwert liefern wir bis 15.03.92 versandkostenfrei im Inland (Es fallen nur DM 3,- für Postnachnahme an. Die kassiert aber die Deutsche Bundespost, nicht wir)



0 89 - 480 29 13

MEGA DRIVE

Megadrive RGB	269,90
Megadrive PAL	279,90
Megadrive Multi	299,90
CD Rom	699,90
CD Spiele:	
Earnest Evans	99,90
Hard Nova	99,90
Sol Peace	99,90
Woodstock	99,90
Arcade Power	89,90
Joystick Arcade Pro	49,90
Joypad (Dauerf.)	29,90
Japanadapter	19,90
Alien Storm	69,90
Airwolf	69,90
Back to Future III	89,90
Battlemaster	99,90
Beast Warrior	99,90
Bonanza Bros.	49,90
California Games	79,90
Centurion	75,90
Crackdown	39,90
Dahna	99,90
Devil Crash	99,90
Double Dragon	89,90
EA Icehockey	75,90
El Viento	79,90
F - 1 Circus	89,90
F 1 Grand Prix	89,90
F 22 Interceptor	89,90
Fantasia	69,90
Fastest One	49,90
Final Blow	89,90
Gainground	49,90
Ghost'n Ghouls	75,90
Golden Axe	63,90
Golden Axe II	79,90
Gynoug	75,90
Hellfire	47,90
Immortal	89,90
Insector X	39,90
James Pond	69,90
Jewel Masters	49,90
John Madden II	85,90
Ka - Ge - Ki	49,90
King's Bounty	75,90
Lakers vs. Celtics	79,90
Megatrax (RGB)	49,90
Meres II	89,90
Midnight Resistance	69,90
Might & Magic	89,90
Moonwalker	35,90
Mystic Hunter	59,90
Outrun	49,90
PGA Golf	89,90
Quackshot dt.	99,90
Quackshot jp.	69,90
Rings of Power	99,90
Road Rush	79,90
Shining Darkness	129,90
Sonic Hedgehock	75,90

Space Harrier	59,90
Spiderman	55,90
Starflight	99,90
Streets of Rage dt.	99,90
Super Fantasy Zone	89,90
Super Monaco II	99,90
Super Shinobi	75,90
Sword Sodan	45,90
Tecmo World Cup	a. A.
Toe, Jam & Earl	99,90
Turrican	79,90
Undeadline	109,90
Valis III	59,90
Volleyball	59,90
Wani Wani World	49,90
Wonderboy III	39,90
Zerowings	85,90

GAME BOY

Gameboy	129,90
Lightplayer	
(Licht & Lupe)	29,90
Akkuset	39,90
Afterburst	34,90
Altered Space	55,90
Bubble Bobble	45,90
Battle Ping Pong	35,90
Battle Toads	55,90
Blobette	29,90
Bill & Ted	55,90
Castlevania	39,90
Chase HQ	39,90
Elevator Action	45,90
Final Fantasy I	59,90
Final Fantasy II	59,90
Final Fantasy Adv.	59,90
Final Reverse	29,90
Ghostbusters II	59,90
Hunt Red October	55,90
Ikari	49,90
Ishido	19,90
Klax	35,90
Lacroan Heroes	29,90
Loopz	29,90
Mercenary Force	35,90
Mickey Mouse	59,90
NBA Allstars	55,90
Nemesis	39,90
Palamedes	35,90
Pocket Stadium	35,90
Puzzle Boy II	39,90
Puzzle Road	29,90
Quarth	29,90
Racing Spirit	39,90
Robocop	54,90
Robocop II	54,90
R.C. Pro Am Race	49,90
Shanghai	35,90
Simpsons	57,90
Soccer	29,90
Snow Bros.	39,90
Sumo Fighter	35,90

Terminator	55,90
T.M.N.T.	39,90
Turrican	55,90
Ultraman	49,90
World Cup	35,90
WWF Superstars	49,90
u.v.m.	

GAME GEAR

Gamegear/Columns	249,90
Gamegear/Columns &	
GG Shinobi	279,90
Master Gear	49,90
Widegear	29,90
Akkuset	59,90
Aleste	59,90
Donald Duck	52,90
Baseball	45,90
G - Loc	49,90
Galaga '91	52,90
Game Collection	49,90
GG Shinobi	47,90
Mickey Mouse	49,90
Outrun	45,90
Skweek	39,90
Sonic	55,90
Wonderboy	49,90

S. - FAMILIAR

Grundgerät RGB	439,90
Adapter für USA -	
Spiele	29,90
Adventure Islands	119,90
Baseball	59,90
Dimension Force	119,90
Dodgeball	99,90
Fire Wrestling	119,90
Final Fight	109,90
Formation Socc	119,90
Golf	69,90
Lemmings	119,90
Populous	49,90
Raiden	119,90
Simcity	59,90
Super Chinese	119,90
Super R - Type	109,90
Super Tennis	119,90
Wagan Land	125,90
u.v.m.	
SUPER NES	
Gerät m. Spiel	489,90
Adapter für Japan -	
Spiele	29,90
Actraiser	119,90
Bill Laimbeer	119,90
Final Fantasy	129,90

Ghost'n Ghouls	119,90
Joe & Mac	119,90
Paperboy II	119,90
Pilotwings	109,90
u.v.m.	

NEO GEO

Grundgerät	299,90
Joystick	99,90
Baseball 2020	279,90
Crossed Swords	229,90
Cyberlip	239,90
Eightman	239,90
King of Monster	249,90
Super Spy	249,90
Top Player Golf	259,90
u.v.m.	

PC ENGINE

PC Engine RGB	269,90
Adventure Islands	59,90
Armed F	19,90
Alice	49,90
Baruba Man	19,90
Bullfight	19,90
Cyber Combat	19,90
Cyber Cross	25,90

SEGA MASTER

Master System II	
inkl. Spiel	153,90
Spiele	a.A.

MS DOS

Soundblaster 2.0	259,90
Soundblaster Pro	489,90
CD ROM	739,90
Bard's Tale Cons.	69,90
Battle Isle	79,90
Bundesliga Prof.	63,90
Cadaver	77,90
Chessmaster 3000	74,90
Civilization	79,90
Eye of Beholder 2	65,90
Falcon 3.0	109,90
Gunship 2000	79,90
Kaiser	95,90
Laffer Utilities	79,90
Lemmings Data	53,90
Mad TV	79,90
Might & Magic 3	79,90
Monkey Islands 2	69,90
Longbow (Robin)	79,90
Secret Weap Miss.	35,90
Space Quest 4 dt.	79,90

Speedball 2	79,90
TV Sports Boxing	77,90
Willy Beamish	79,90
Wing Com.2 Op.	45,90

AMIGA

512kB Speichererw.	
m. Uhr, abschaltb.	63,90
Airbus A 320	95,90
Battle Isle	65,90
Birds of Prey	69,90
Bundesliga Prof.	65,90
Double Dragon	52,90
King's Quest V	79,90
Lemmings Data	45,90
Leander	54,90
Lethal X'cess	59,90
Lotus Turbo 2	53,90
Mega Twins	57,90
Populous 2	59,90
Power Mong Data	35,90
Red Baron	69,90
Robocod	52,90
Simpsons	53,90
Terminator 2	53,90

WEITERE TITEL

AUF ABFRAGE LIEFERBAR !!
 Lieferbedingungen:
 Bei den meisten Konsolenspielen handelt es sich um Importe ohne deutsche Anleitung. Amiga und MSDOS weitgehend mit deutscher Anleitung. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Systeme.
Umtausch ausgeschlossen.
 Lieferungen erfolgen per Nachnahme zuzügl. DM 9,50 Versandkosten. Ausland nur Vorkasse zuzügl. DM 25,- Versandkosten.
 Annahmeverweigerer und Nichtabholer von bestellten Waren, werden von uns grundsätzlich nicht mehr beliefert. Wir tauschen die Daten dieser Personen mit anderen Händlern aus.
HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT
NEUE ANSCHRIFT:
 Gnadenlos Elektronik
 Vertriebs GmbH
 Orleansstr. 63
 8000 München 80
Kein Ladenverkauf NUR VERSAND

Don't panic!

Es hat sich etwas getan bei uns. Wie Ihr seht, liegt dieser Ausgabe eine in vielen Bereichen völlig neue Strukturierung zu Füßen, die auch vor den Konsolen mitsamt Handhelds nicht Halt machte. So wird die Game-Boy-Corner ab sofort nicht mehr im Anschluß, sondern inmitten der Konsolen-Sparte sein. Direkt daran folgen die Konsolen- und Game-Boy-Konvertierungen. Die News findet Ihr fortan auf dieser Seite, damit Ihr gleich zu Beginn Eurer Lektüre auf dem Laufenden in Sachen Neuerscheinungen bzw. erwarteten Programme der nächsten Wochen seit! Wer etwas zu meckern oder destrukt - ähh - konstruktive Vorschläge zu machen hat, der sollte uns schreiben. Und nun wie immer viel Spaß mit dieser etwas in andere Schale geschmissenen ASM! Yours,

A-MAN

Super Famicom kommt offiziell

Kompatibilität zum japanischen Gerät ist freilich nicht gegeben, es sei denn, man verwendet einen Adapter, der nur ein paar Mark kostet. Was genau die Konsole kosten wird, will Nintendo noch nicht wissen. Es kursieren Gerüchte, daß der Preis um phantastische 300 Mark liegen soll, damit die Erfolgskurve des dann teureren Mega Drives abgeflacht wird. Doch wie es mit Gerüchten eben so ist: Meist stimmen sie nicht!

And now the top-hot news:

HARDWARE:

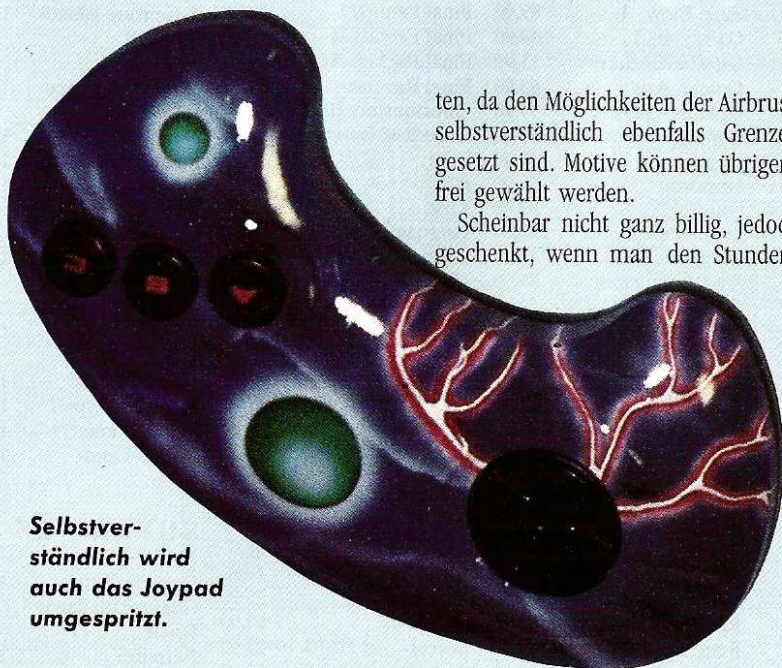
Wer sein Mega Drive in Sachen Outfit schon immer etwas bieder fand, der hat nun die Gelegenheit, es einer 'Schönheitsoperation' unterziehen zu lassen. *Andreas Heinig* zeichnet für solche Verschönerungen verantwortlich und verdient somit durch sein Hobby noch etwas Geld.

Behandelt werden die Geräte (jedes beliebige Gerät wie Computer, Videorekorder etc. kann bespritzt werden) mit der Airbrush. Damit die Farbe letztendlich auch hält und nicht abblättert, wird zusätzlich Klarlack aufgetragen. Somit müßte das verschönte MD eigentlich bis zu seinem Tode die Farbe beibehalten.

Grundsätzlich kann jedes Motiv auf die Konsole gebracht werden. Es sollte nur nicht zu kleine Einzelheiten enthal-



Fünfzehn bis zwanzig Stunden Arbeit stecken in diesem Mega Drive.



Selbstverständlich wird auch das Joypad umgespritzt.

ten, da den Möglichkeiten der Airbrush selbstverständlich ebenfalls Grenzen gesetzt sind. Motive können übrigens frei gewählt werden.

Scheinbar nicht ganz billig, jedoch geschenkt, wenn man den Stunden-



Jetzt steht's fest: Nintendo wird das Super Famicom im Herbst diesen Jahres launchen. So ließ Nintendo zumindest auf der Spielwarenmesse zu Nürnberg verlauten. Wie in den Staaten, so wird es auch bei uns den Namen Super NES tragen.

John berechnet (an einem Gerät sitzt Andreas je nach Motiv zwischen zehn und 20 Stunden!) ist dieser Luxus. Konkret sind es je nach Schwierigkeit 100 bzw. 200 Mark (Umspritzen eines Joypads eingeschlossen).

Zur Qualität kann man nur sagen, daß sie vom Feinsten ist. Jedes nicht zu bespritzende Teil wird sorgfältig mit einer Schablone abgeschirmt.

Näheres erfahrt Ihr bei Top 4 in
7000 Stuttgart 1,
Tel.: 0711/2 62 42 09.

TOP TEN

1. Donald Duck's Quackshot (Mega Drive, Sega)
2. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
3. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
4. Parodius (Game Boy, Konami Japan)
5. Super Ghouls 'n Ghosts (Super Famicom, Capcom)
6. Final Fantasy Legend II (Game Boy, Square Soft)
7. Toe Jam & Earl (Mega Drive, Sega)
8. NHL Hockey (Mega Drive, Electronic Arts)
9. Bare Knuckle (Mega Drive, Sega)
10. R-Type (Game Boy, Irem)

SOFTWARE:

Eine wahre Software-Flut kündigt sich für die nächsten acht Wochen an. Sicherlich wird nicht alles davon pünktlich erscheinen, doch die Hauptsache ist, es erscheinen endlich wieder massiv Spiele. Hier die interessantesten Programme:

Fangen wir mit dem Mega Drive an. Für das CD-ROM gab es diesen Monat ja nichts neues; nächsten Monat wird's vermutlich auch nicht anders aussehen. Hoffen wir also, daß vielleicht doch noch etwas ganz unvermutet kommt.

Als Cartridge wird in Kürze Kino-Hit *Terminator 2 - Judgement Day* erscheinen. Actionlastig geht's ebenfalls bei *Taskforce Harrier EX* und *Warsong* zu.

Sportfans unter Euch dürfen sich bereits jetzt für *Bulls vs. Lakers* sowie *David Robinson Supreme Court Basketball* (beide Basketball) sowie für *Sportstalk Baseball* fertig machen.

Ballistic kündigt zwei Umsetzungen für das MD an, nämlich *Test Drive II - The Duel* und *Super Off Road*.

Dabna, *Alisia Dragoon*, *Kid Chameleon* und *Corporation* sind weitere Games, die erwartet werden.

Auch das Super Famicom scheint unter einem guten Stern zu stehen, zumindest, was Ankündigungen betrifft. Ein Knaller gleich vorweg: *Dungeon Master*, das Rollenspiel, das FTL so richtig bekannt machte, ist im Anmarsch. Ansonsten geht's auch hier sportlich zu (*Basketball & Wrestling*).

Mit *Star Trek* gibt es etwas Großes für den kleinen Kekskasten, auch *Game Boy* genannt. Doch damit nicht genug: Auch der Klassiker *Asteroids* wird kommen, ebenso wie *Mega Man 2*, *Adventure Island*, *Monopoly* und *Darkman*.

Nach der Chessmaster-Katastrophe für das Super Famicom wird es auch eine *Game Gear*-Version geben, die hoffentlich besser ausfällt. Außerdem darf beim Oldie *Frogger* ordentlich über verkehrsbelebte Straßen gehüpft und bei *Kick Off* vorn Ball getreten werden.

Okay, das sollte nun an Neuankündigungen reichen. Macht's gut und bis zum nächsten Mal, A-MAN.

D-FORCE

System: Super Famicom, geplant für: -, empf. VK-Preis ca. 120 Mark, Hersteller: Asmik, USA Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Der Helikopter, Dein Freund und Helfer. Mit einer kräftigen Knarre ausgerüstet, hilft er uns beim Überleben im Feindesland. Und was dabei auf uns zukommt, ist mehr als schauderhaft.

Schon von Anfang an beschleicht einen die Ahnung, man hat es bei D-Force mit einem 'Klassiker' namens 2491 (Ihr wißt schon, das indizierte) zu tun. Auch hierbei startet man von einem Flugzeugträger aus, fliegt über Wasser und Landflächen, ballert und bekommt nach Abschluß einer bestimmten Art von Gegner ein Symbol, das die Feuerkraft erhöht. Ich meine, sogar die Gegenformationen wurden aus besagtem Spiel mehr oder weniger exakt übernommen (zumindest, was den ersten Level angeht. . .).

Das zweite Level spielt dafür in einer Urzeitlandschaft (!) mit vielen kleinen Dinosauriern, die mit kleinen Feuerbällchen nach uns spucken. Ausweichen, Abballern, und weiter geht's im Takt. Wahre Lachkrämpfe werden uns beim Anblick des Endgegners durchschütteln, denn dümmmer geht's wirklich nimmer (siehe Foto).



Flugis & Dinos: Es paßt halt nicht zusammen!

Abgeschmied

Die wilde Ballerei spielt sich übrigens in zwei Ebenen ab. Mittels Tastendruck kann man einen wundervollen Super-Famicom-Zoomeffekt bewundern (Wahn-Sinn). Pixel klein, Pixel groß, einfach 'spitzä'!

Auch die Spielgeschwindigkeit weiß zu überzeugen. Das Famicom neigte ja schon immer dazu, ein wenig abzuschmieren, aber was zuviel ist, ist zuviel. Ruckelscrolling bei einem Sprite auf dem Screen muß nun doch nicht sein. Fehlt nur noch der Sound auf unserer Liste der negativen Aspekte des Games. Kurz gesagt: er ist nervtötend. Schon nach kurzer Zeit wird der Monitorvolumen-Faktor gen Null streben. Wer nun immer noch die Absicht hat, sich das Game zuzulegen, der ist selbst Schuld, und der Rest grinst hämisch. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

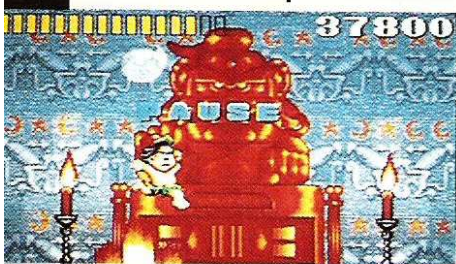
Grafik	2
Sound	2
Spielablauf	1
Motivation	0
Gesamtnote	1

»SEHR MANGELHAFT«

ADVENTURE ISLAND

System: Super Famicom, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 140 Mark, Hersteller: Hudson Soft, Japan, Muster von: Hudson Soft, Hamburg.

Ein Phänomen, das es seinerzeit auf dem C-64 zu bestaunen gab, waren Spiele, die man nur wegen ihrer Musik immer wieder rauskramte. Nun gibt es ein solches Spiel auch für das Super Famicom.



Nur ein Pausenc clown, denn: Die Musik macht's.

The Sound of Music

Ob das die Absicht der Hudson-Soft-Programmierer war oder nicht, Adventure Island ist ein eben solcher Fall.

Die Story: Jimmy (Billy, Johnny, Toranaga-San) sitzt mit seiner Freundin des nachts an einem lauschigen Orte, schmuse. Wie es aber in seiner Natur liegt, lauert bereits das Böse in Form einer Art Hexe, die, auf einem Besen reitend, die Herzallerliebste in einen Brocken kalten Stein verwandelt. Was weiter geschieht ist Legende - man könnte auch sagen: es ist eigentlich egal.

Beim Spiel handelt es sich grundlegend um einen Cocktail mit etwas *Super Mario*, einem Schuß Ruckeln, unnötig schlechten Soundeffekten und einer Musik, die einen schlicht gesagt abheben läßt - im positiven Sinne!

Also, Billy Bob rennt (wobei die Zwei-Phasen-Animation auch weiterläuft, wenn er steht), schwimmt und rollt durch die von rechts nach links scrollende Welt, hüpf über Steine, tief-fliegende Pinguine, wirft Bumerangs & Äxte und plopt immer wieder mal

einen Endgegner aus dem Rennen. Das alles ist sehr schlicht gehalten, um nicht zu sagen beinahe spaßlos aufgemacht und würde wohl schon nach kurzer Zeit in einer der hinteren Ecken unseres Arbeitsbunkers verschwinden, wäre da nicht dieser obergeniiale raue-groovige Gute-Laune-Sound von . . . von . . . na, von Yuzo Kushi-ro, der auch diverse andere Top-Sounds gemacht hat.

Dieser Sound ist wirklich das beste, was ich jemals auf einer Konsole gehört habe, und ich muß mein Urteil, daß sämtliche japanischen Musiker mit dem Famicom-Soundchip nicht klar-kommen, revidieren. Yuzo kann's - und wie! Ob das aber die Anschaffung rechtfertigt? ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Musik/ FX	12/3
Spielablauf	5
Motivation	8 (Musik!)
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

UNDEADLINE

System: Mega Drive, geplant für: -, empf. VK-Preis ca. 120 Mark, Hersteller: Palsoft, Japan, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart

Gar gruselig geht's zu bei **Undeadline** von Palsoft. Alle Geister und Zombies dieser Welt (oder einer anderen) scheinen auf einen Schlag auf die Menschheit losgelassen worden zu sein. Nur ein einziger Mensch bringt den Mut auf und macht sich auf die Socken, die Geister zurück in die Hölle zu schicken.

Dabei geht es nach alter *Kakao Warriors*-Manier von oben nach unten scrollend durch das Geisterland. Unterwegs sind einige kleine Schatzkisten aufzuspüren, die sich nach einen Treffer mit der Waffe öffnen und entweder ein Waffensymbol oder einen Bonusgegenstand freigeben. Die Feuerkraft der Waffen kann man dadurch aufstocken, daß man mehrere Male dieselben Symbole einsammelt. Wurde aus versehen

Der Unote und sein Kind

ein anderes Symbol aufgelesen, ist die ganze Feuerkraft wieder futsch. Die Bonus-symbole beeinflussen die Waffen nicht.

Wie man es sich vielleicht bereits denken kann, bietet das Spiel nicht allzuviel Neues. Im Gegenteil, alles läuft



Nicht die Grafik, sondern der Spielablauf verbreitet Schrecken.

nach Schema F ab. Die in Scharen auftretenden Gegner gilt es abzuballern, dann und wann erscheint einmal ein etwas schwieriger zu tötender Gegner - das wars.

Auch was die Grafik und den Sound angeht, ist dieses Spiel nicht gerade der Hit. Es kommt sogar vor, daß das Mega Drive an manchen Ecken mächtig in die Knie geht. Der größte Schwachpunkt ist allerdings der viel zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad. Man muß schon viel Glück haben, um einmal bis zu einem Endgegner zu gelangen. Darüber hinaus fängt man nach jedem Verlust eines Lebens am Anfang (!) des Levels an (Frustr!). Somit sinkt die Motivation schon nach kurzer Zeit ins Bodenlose. Die Wertung spricht für sich. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	4
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

THE LUCKY DIME CAPER

System: Master System, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Virgin, Muster von: Hersteller.

Der berühmteste Enterich der Welt startet nach **Quackshot** zu seinem zweiten Abenteuer.

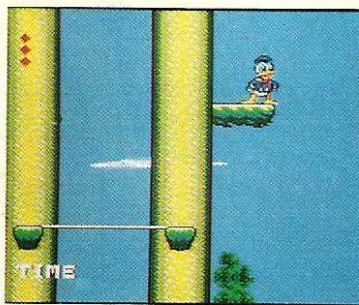
Tick, Trick und Track sind von der Zauberin Magica de Spell entführt worden. Ehrensache für Donald, daß er seine drei Neffen befreit. Die Jagd geht, wie schon bei **Quackshot**, um die ganze Welt.

Es ist schon erstaunlich, was die Programmierer aus dem kleinen Mastersystem herausgeholt haben. Prächtige Farben, gutes Leveldesign und schöne Animationen bestimmen das Geschehen. Es macht einen Heidenspaß, Donalds Gegnern mit dem Holzhammer, den er diesmal als Waffe mitführt,



„Donald in Bestform“

Donald strikes



Donald in luftiger Höhe



Die Neffen noch vereint

again

eins überzubraten. Letztendlich ist der Schwierigkeitsgrad recht hoch angesiedelt. Präzise Sprünge und genaues Timing beim Überbraten sind lebenswichtig.

Allen Donald- bzw. Disneyfans, die kein Megadrive besitzen, sei **The Lucky Dime Capers** wärmstens empfohlen. Get it! ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

GRIFFIN

System: Game Gear, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 70 Mark, Hersteller: Reno, Japan, Muster von: Contitronic, 8000 München 40.

Auf dem Game Gear geht es mal wieder ins das Feld der Ehre. In der fernen Zukunft wurden die bisherigen Waffensysteme von roboterartigen All-Terrain Kampfmaschinen abgelöst, die sogar eine kleine, zierliche (und gut gebaute!) Frau wie unsere Heldin in Griffin ohne Schwierigkeiten bedienen kann.

Die scheint sich über jemanden tierisch geärgert zu haben, denn sie geht nicht gerade zimperlich mit den Gegnern um. Statt mit den Waffen einer Frau werden die feindlichen Fahrzeuge mit Raketenwerfern, Granaten und Smartbombs bekämpft.

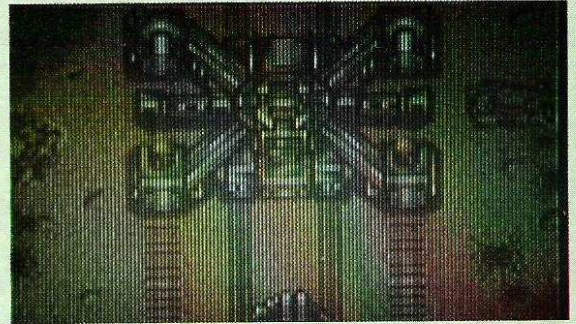
Insgesamt gilt es fünf Level zu überstehen. Die ersten beiden spielen auf dem Land, in einem Gras- und einem Wüstenszenario. Dort fahren wir im

DONNER UND DONIA

Panzer durch die Gegend und haben drei verschiedene Waffensysteme plus eine begrenzte Anzahl an Smartbombs zur Verfügung. Als Feinde stehen uns Panzer, Raketenwerfer und sogar Helikopter gegenüber, und bevor es ins nächste Level geht, kommt der obligatorische Endgegner. Im weiteren Ver-

Nerven geht, da er nicht besonders abwechslungsreich ist. Das Spielprinzip ist, wie man vielleicht schon erraten kann, nicht das originellste, aber das Game bringt wenigstens einigermaßen Spaß (Ist doch auch was, oder?). Insgesamt sieht die Wertung wie folgt aus:

lar



Endgegner, kaputt

lauf durchfliegen (daher All-Terrain...) wir ein Level und treffen irgendwann zum Showdown in einer futuristischen Stadt ein – oder auch nicht, denn natürlich steht uns nur eine begrenzte Anzahl an Fahrzeugen zur Verfügung. Die Grafik ist ganz nett, aber nichts Besonderes. Beim Sound sieht es ähnlich aus, nur daß der mit er Zeit ziemlich auf die

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

THE BERLINWALL

System: Game Gear, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Hersteller: Kaneko, Japan, Muster von: Contitronic, 8000 München 40.

Es 'bubble' mal wieder auf dem Game Gear. Für alle Fans von Gerüstspielen bringt Kaneko das Game The Berlinwall raus. Darum geht's:

Als kleiner 'Mauerspecht' heißt es alle kleinen und großen Aliens, die sich auf dem berühmten Grenzwall tummeln, per Hammer und Meißel (nicht Sichel!) zu eliminieren. Das geschieht folgendermaßen:

Man schlägt ein Loch in den Beton, wartet, bis sich ein Alien darin verfängt und haut dann kräftig mit dem Hammer drauf. Das Alien verwandelt sich daraufhin in ein Tortenstückchen, das durch Aufsammeln unseren Punktestand aufbessert, oder in einen Bonusgegenstand, der uns beim weiteren Aufräumen des jeweiligen Level behilflich sein wird.

Allerdings sind nicht alle Aliens so freundlich, beim ersten Schlag das Zeitliche zu segnen. Manche teilen sich in mehrere kleine Biester, manche mutieren einfach zu anderen, schnelleren und gefährlicheren Alienformen, oder aber sie verkraften ganz einfach mehrere Schläge auf die Rübe, wie z.B. die großen Endgegner.



Mauerspecht at work

Ist ein Level aufgeräumt, darf man mit seinen erworbenen Punkten zum Shopping gehen, um diverse Bonusgegenstände zu erwerben. Von einem stärkeren Hammer über eine Schußwaffe bis zu zeitlich begrenzten Schilden ist alles da, um das Überleben auf der Mauer zu erleichtern.

Auch technisch ist das Teil auf jeden Fall akzeptabel. Witzig animierte Sprites, nett gezeichnete Hintergründe und ein ganz guter Sound bringen eine Menge Spielspaß. Wer gern Bubble Bobble spielt, sollte sich auch dieses Teil zulegen.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Auf der Mauer auf der Lauer...



Von allen guten Geistern verlassen

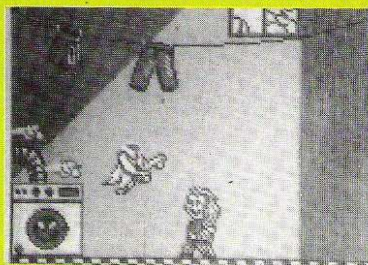
BEETLEJUICE

System: Game Boy, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Nintendo, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Bei Beetlejuice handelt es sich um eine meiner Lieblingsspielgattungen, nämlich ein Jump-and-Run-Ballerspiel, wie es im Buche steht. In diesem Fall allerdings eher im Strafgesetzbuch, denn es bietet weder in grafischer noch technischer noch klangmäßiger Hinsicht umwerfende Ergebnisse.

Da sind sechs Level mit mehreren Räumen, ein paar Gegenstände, große und viele kleine Gegner - und das war's auch schon. Animation ja, Qualität nein. Man muß hin und her jumpen, rumballern wie blöd und dabei mög-

lichst die umherfliegenden Widersacher oder auch Wäschestücke treffen. Sie alle sind nämlich in Wahrheit jene Geister, die unser kleiner Held vertreiben muß. Warum er das tun soll, weiß ich auch nicht. Jedenfalls nicht für Punkte, denn es gibt keine Score-Anzeige. Auch auf einen Zwei-Spieler-Modus wurde freundlicherweise verzichtet. Ab und zu verweigert einem auch eine Treppe den Zutritt, indem sie sich einfach zur Rutschbahn verwandelt, und man muß auch auf andere Überraschungen gespannt sein. Die Steuerung dürfte für Game Boy-Anfänger gewöh-



Animation ja - Qualität nein



nungsbedürftig sein, denn ein flinker rechter Daumen ist hier vonnöten, um im schnellen Wechsel hüpfen und schießen zu können. Es sei denn, man legt den Kekskasten auf den Tisch und spielt mit drei Fingern, aber wer macht das schon?

Hinzu kommt, daß die Begleitmusik von ständiger Wiederholung lebt und sich nur bei Raumgewinn oder Lebensverlust kurz verabschiedet, um einem entsprechenden Jingle den Platz einzuräumen. Ich mache hiermit Platz für die Noten ...

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	nervt
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

THE ATTACK OF THE KILLER TOMATOES

System: Game Boy, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Toy Headquarters Inc., Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

San Zucchini liegt in Angst und Schrecken. Quasi über Nacht wurde die Stadt von böswilligen, mordlüsternen Tomaten heimgesucht, welche nur ein Ziel kennen: Die gesamte Welt zu terrorisieren und ein Opfer nach dem anderen zu finden. Initiator dieses grausamen Unterfangens ist der verrückte Dr. Gangrene.

Wahrlich eine sehr eigensinnige Idee für einen Film, der 1976 Schlagzeilen machte und nun als Jump'n'Run auf dem Game Boy eine Wiedergeburt dank Toy Headquarters Inc. erlebt.

Wilbur Finletter ist der Menschheit letzte Hoffnung, die Horden der Killer-Tomaten zu Ketchup zu verarbeiten und die gesamte Welt zu retten. Tritt er diesen Bösewichtern anfangs noch mit

Mord(s)tomaten

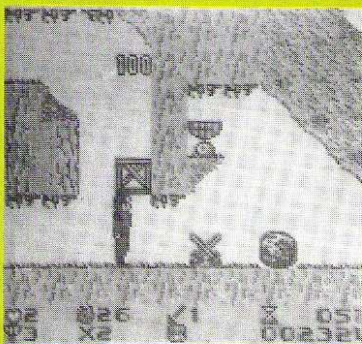
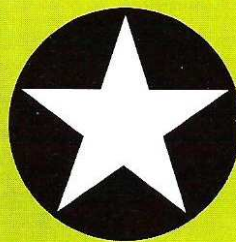
bloßen Händen und Füßen entgegen, findet er im Verlauf des Spiels Schwerter, Fallschirme, Extra-Energie und andere Dinge, die das (Über-)Leben, welches durch ein Zeitlimit zusätzlich erschwert wird, einfacher gestalten.

Der Weg Wilburs führt über Wolken, Bäume, brüchige Brücken und derglei-

chen mehr, immer darauf bedacht, hinterhältigen Attacken der Tomaten Paroli bieten zu können. Wird eine zermatscht, hinterläßt diese zwei Cocktail-Tomaten, welche aufgesammelt werden sollten. Bei 100 Stück gibt es ein Extra-Leben.

Jammerschade, daß das Spiel nicht an die Qualität des Filmes heranreicht, der - vorausgesetzt man steht auf diese Art des Humors - witzig und spritzig ist. Die Game-Boy-Umsetzung hingegen weiß nicht sonderlich lang zu motivieren: Grafisch und soundmäßig wird nicht viel geboten, und Programme dieser Art sah man reichlich. Meine Empfehlung: Lieber den Film anschauen!

hja



Tomatenstarker Humor

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



BATTLETOADS

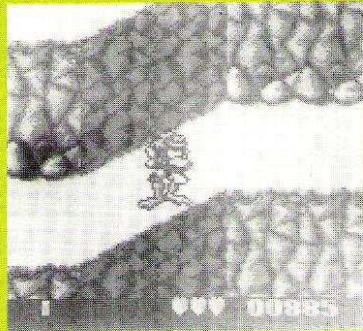
System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** Die Kasette, 4950 Minden.

Währlich kein Zuckerschlecken, was *Battletoads* einem bietet. Zum einen handelt es sich um ein 'Hack and Slay'-Spiel, wie es sie zuhauf gibt, zum anderen wird einem aber auch schnelles Reaktionsvermögen abverlangt.

Nachdem man einige Gegner zunächst mit der Faust und dann mit herumliegenden Waffen besiegt hat, wartet ein Fluggefährt, das nicht nur ballern, sondern auch ausweichen muß. Alles kein Problem – doch dann kommt es knallhart: Es gilt, einen Parcours von – na sagen wir mal „Starkstromlinien“ – zu durchqueren, die jeweils an einer Stelle unterbrochen sind.

Diese Lücke zu finden, erweist sich bald als äußerst schwierig, denn selbstverständlich steigert sich das Tempo.

MUT ZUR LÜCKE



Zweit-Turtles im Einsatz

Bald hat man nur noch den Bruchteil einer Sekunde, um den Flug hoch- oder runter zu ziehen. Die Berührung mit diesen Linien kosten jeweils eines von drei Leben, während Treffer der Gegner „lediglich“ Energieabzug bedeuten (bei den Endgegnern bekommt man gar eine Extra-Energieleiste).

Drei Level-Continues gibt es außerdem, die man auch bitter nötig haben

wird. Die Grafik ist allenfalls brauchbar, der Sound (Musik und FX während der ganzen Zeit) ist ganz okay. Eine Sache fiel mir allerdings negativ auf: Sobald man die Gegner schlägt oder beschießt, vermischen sich die Sprites – hier hätte ein bißchen mehr Sorgfalt sicher nicht geschadet.

Ob es Extraleben gibt oder gar Paßwörter, ist mir nicht bekannt – auch die (englische) Anleitung weiß darüber nichts zu berichten. Es wäre aber wünschenswert, denn sonst wäre dieses Spiel nur etwas für absolute Freaks, die einen losen Daumen haben. Anfänger würden nach kurzer Zeit den armen Game Boy an die Wand pfeffern, weil ihnen wahrscheinlich bald die Lust vergeht.

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

TERMINATOR 2 – JUDGMENT DAY

System: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, **Hersteller:** LJN/Acclaim, **Muster von:** Die Cassette, 4095 Minden.

Terminator 2 – Judgment Day - teuerstes Filmspektakel aller Zeiten – feiert auf dem Game Boy Premiere. LJN zeichnet für die Umsetzung verantwortlich und programmierte ein völlig anderes Programm als *Ocean* für die Homecomputer.

Sechs Level sind zu durchstehen. Dabei schlüpft der Spieler in die Rollen von John Connor und des 'guten' Terminators. Im ersten Level muß John fünf Schutzschilder Skynets in der richtigen Reihenfolge zerstören und währenddessen gegen Dutzende T-800 und Angreifern aus der Luft kämpfen.

Nach erfolgreichem Abschließen dieser ersten Mission dringt Connor bei Skynet ein, zerstört viele Terminator der 800er Serie und folgt dann einer Maschine in einen bestimmten Raum, um sie umzuprogrammieren. Dieser

Der aus der Zukunft kam

Terminator (im Film Arnold Schwarzenegger) wird schließlich in die Vergangenheit geschickt, um John im Alter von zehn Jahren zu beschützen. John soll nämlich von einem gleichzeitig von der bösen Seite gesandten T-1000 eliminiert werden. ... Nach erfolgreicher Ausführung seines Jobs dringt Arnie

bei Cyberdyne Systems ein, kauft Chip und Arm (Filmkenner wissen, was ich meine) und wird letztendlich in Level 6 mit dem T-1000 auf Leben und Tod konfrontiert.

T2 auf dem Game Boy bietet mehr Abwechslung als die Heimcomputer-Versionen und macht auch mehr Spaß. Der Spielablauf ist flüssig, die zu erledigenden Aufgaben nicht ganz einfach. Die Grafik könnte vor allem im ersten Level eine Spur übersichtlicher und der Sound ne Portion knackiger sein. T2 auf dem Game Boy – zufriedenstellende Action-Kost ohne besondere Glanzpunkte.

hja



Es geht also doch besser: T2 auf dem Gameboy.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Die kleine Revolution

Viel ist schon über sie geschrieben worden, die kleinen Schimmerscheiben, auch CDs genannt. Bekanntlich ist inzwischen kein System mehr gegen das Multimegabyte-ROM immun, und so nahm es nicht Wunder, daß auf der diesjährigen tukioter System Operator's Show (SOS) ein CD-ROM für den Game Boy präsentiert wurde. ASM war vor Ort.

Eine immense Zahl von Interessenten umringte ständig den verhältnismäßig kleinen Stand der *Uzoraki Corp.*, die ihren Sitz im Mashigama-Viertel, einem der reichen Vororte Nagasakis, hat.

Joe Henkel, gebürtiger Litauer und Wahl-Japaner, erklärte uns: "Wir arbeiten jetzt seit einem guten halben Jahr an dem neuen Produkt, das dem Game Boy den Sprung in die semiprofessionelle Anwenderwelt ermöglichen wird. Das CD-ROM wird anfangs eine Memopazität von 400 MB zur Verfügung stellen - mit einem Stecksatz wird man später auch handelsübliche CDs neu bespielen und so auf diese gewaltige Masse an Daten schnell zugreifen



Stolz präsentiert Mr. Henkel eine Mini-CD

können. Selbstverständlich können Game-Boy-Spiele auf diese Art einfach mit Musik unterlegt werden. Man legt einfach seine Lieblings-CD ein und drückt auf „Play“.

Bei all dem Fortschritt stellen sich aber auch Ärgernisse ein, die es beim Game Boy bisher nicht gab, oder die zumindest bis heute nicht bekannt waren. Besitzer von Cartridges mit eingebauter

Batterie werden sich schon öfter gewundert haben, warum diese z.B. Spielstände manchmal nicht richtig speichert. Wir führen das auf ein Virus zurück, das seit einiger Zeit im Umlauf ist und sich mittels Batterie und Link-Kabel verbreitet. Im Lieferumfang des - übrigens erdbebensicheren - CD-ROM wird sich aber auch ein Virenprotector der namhaften Nakatomi Corp. befinden, insofern können 'Boy-ROM'-Besitzer dann endlich wieder ruhig

schlafen. Das Boy-ROM-Package soll bereits im Herbst dieses Jahres aus Japan zu beziehen sein (Preis ca. 25.000 Yen). Die Bestelladresse werden wir rechtzeitig bekanntgeben. Einziges Manko des CD-ROM dürfte der Stromverbrauch sein. Auf unseren Testgängen durch die Feuerland-Street wurden die fünf Kilo schweren Akkus schon nach kurzer Zeit zur Last - aber, so sagte uns Mr. Henkel, einen Rucksack (den Sack-Boy) wird es optional geben.

Man darf also gespannt bleiben, was aus dem Land der aufgehenden Wonne noch alles auf uns zukommt.

Walter Schenkel



Nein Korbchen ins Korbchen

Double Dribble - 5 on 5

System: Game Boy, geplant für: ..., empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Konami, USA, Muster von: Direktimport aus den USA/wird nicht in Deutschland erscheinen.

Wesentlich besser als *In your Face* sieht Konamis Double Dribble - 5 on 5 aus, bei der Ansätze einer 'richtigen' Basketball-Simulation (fast) nicht zu übersehen sind.

Wie es sich gehört, befinden sich nun fünf Mannen pro Team auf dem Spielfeld. Wird gegen den Computer gespielt, so kann zwischen drei Schwierigkeitsstufen gewählt werden. Gespielt wird immer in eine Richtung.

Die Möglichkeiten der Spieler sind leider sehr begrenzt. Zwar können sie foulern, stehlen, passen und freilich auch werfen, doch richtig toll ist dies nicht, zumal Variantenreichtum zu den verschiedenen Aktivitäten nicht gegeben ist. So werden Körbe fast immer auf dieselbe einfache Art und Weise erzielt, und wirklich taktisches Vorgehen wird unmöglich gemacht. Dafür ist alles eben viel zu klein, und die Mitspieler sind zu dumm. Jene stehen nämlich meist in der Gegend herum, so daß jeder Angriff oder jede Verteidigung selbst geführt werden muß.

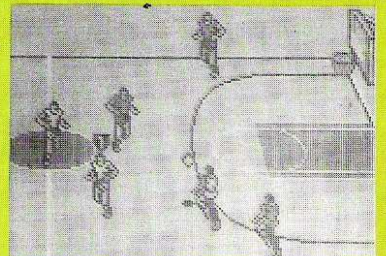
Einzig und allein als positiv zu erwähnen bleibt die Grafik, doch was nutzt diese einem, wenn das Spiel lediglich die Grundelemente des Basketball bietet?

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	4
Realitätsnähe	7
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«



Das Spiel der „langen Kerls“ ein weiteres Mal auf dem Game Boy

Neueröffnung:
7080 Aalen
Storchenstr. 5b



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Baden: Freiburg
12-18 Uhr
0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Jetzt neu:
Konsolen
zu teuflischen
Preisen



SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	134,00
Master System II	143,00
Alex Kidd 4	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	94,95
Fantasy Zone 5	74,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Wrestling	84,95
Sonic	94,95
Soldierman	94,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive incl. Sonic	389,00
Mega Drive Action Replay	149,00
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghols n' Ghosts	121,95
Golden Axe 2	111,95
Gynoug jap.	82,95
Jewel Master	104,95
Junction jap.	49,95
Kings Bounty	101,95
Klax	101,95
Magic Hat jap.	82,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Prelhos	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Strider	131,95

CARTRIDGES

The Immortal	129,95
Thunder Force 3	101,95
Wrestle War	111,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Golden Axe jap.	59,95
Griffin jap.	67,95
Mickey Mouse	59,95
Ninja Gaiden	57,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	74,95
Shinobi	74,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Wagon Land jap.	54,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95

Blades of Steel	94,95
Gaunter 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Rad-Racer	94,95
Simpsons	114,95
Splinter	84,95
Wrestemania	99,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Baseball	47,95
Battletoads	47,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	67,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremlings 2	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Hunt for Red October	74,95

Mickey Mouse	74,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobunaga's Ambition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
Turrican	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche klein	24,95
Lynx Tasche groß	34,95
Lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	74,95
Chips Challenge	69,95
Elektroop	79,95
Hard Driving	77,95
Ishtoo	74,95
Klax	77,95
Pac-Land	74,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	69,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N. Runner	77,95
Tartar Cats	67,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?

Konsolen

Konvertierungen

THE CHESSMASTER (Super Famicom)

Empf. VK-Preis: ca. 140 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Mit Freuden halte ich The Chessmaster für das Super Famicom in den Händen, für welches sich Mindscape persönlich verantwortlich zeichnet. Nach erscheinen des Chessmasters 3000 für den PC, welches ein hervorragendes Produkt ist, darf man schließlich einiges erwarten. Was ich dann allerdings zu Gesicht bekomme, grenzt an bodenlose Frechheit.

Den ersten Schock erhalte ich bereits während dem Erklingen der Titelmusik: Krummer und schäbiger hätte diese ein fünfjähriges Kind nicht programmieren können. Eine absolute Schande für diese Konsole.

Doch damit nicht genug. Denn was meine Augen nach Betätigen der Start-Taste zu sehen bekommen, ist allemal eines C64 würdig. Man mag es kaum für möglich halten, aber die Grafik ist um Längen schlechter als die des alten Chessmasters auf dem Amiga. Noch schlimmer wird's allerdings, wenn Fantasy-Figuren gewählt werden. Nicht nur, daß sie miserabel und mit einem Minimum an Farben gezeichnet wurden, man kann auch Springer beider Seiten nicht von



einander unterscheiden. Tolle Farbwahl, wirklich! Da kommt bei mir die Frage auf, warum nicht gleich alle Figuren auf dem Brett schwarz bzw. weiß sind.

Wenigstens etwas positiver sieht es in Sachen Spielstärke aus - welch Glück, denn Schach-Anfänger werden durchaus eine Weile am

Chessmaster zu knabbern haben. Profis hingegen muß ich ab-raten. The Chessmaster kann neben dem Vergraulen meiner e-ners noch Notationen durchführen und bei Matt-in-x-Zügen-Aufgaben helfen. Wer weiterhin Freude am Schach behalten möchte, der sollte aber die Finger von diesem Programm lassen bzw. sich die PC-3000er-Version zulegen.

hja

ASM-WERTUNG

POSITIV: 'War Room'
NEGATIV: grauenvolle Grafik (Wertung: 1 von 12); scheußlicher Sound (Wertung: 0 von 12); nicht sonderlich spielstark, Speichern von Partien nicht möglich, Analysen können nicht erstellt werden.

»MANGELHAFT«

PRINCE OF PERSIA (Game Boy)

Empf. VK-Preis: ca. 70 Mark, Hersteller: Virgin Games, U.S.A., Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart.

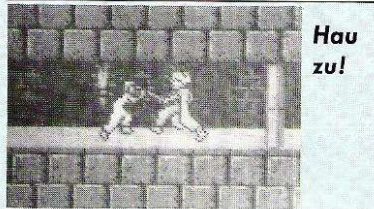
Auf den Homecomputern und PCs ist er schon seit längerem unterwegs, der tapfere Held, der eine schöne Prinzessin und deren Reich retten will. Unverschämterweise hat sich der Großwesir die Abwesenheit des Sultans zunutze gemacht und will Macht und Mädchen an sich reißen. In einer Stunde schon soll die Hochzeit sein, und soviel Zeit bleibt unserem Helden auch nur, um die Schandtät zu verhindern. Daß ihm dabei diverse Fallen das Leben schwer machen, dürfte sich von alleine verstehen. Auf den „richtigen“ Computern bestach das Spiel vor allem durch die flüssige Animation des Hauptdarstellers, die auch auf dem Game Boy noch erkennbar ist. Der Rest ist solide Konvertierungsarbeit: Das Design der einzelnen Level wurde weitgehendst übernommen, ebenso der Sound. Die Steuerung ist ebenfalls gut ausgefallen; wer allerdings die Computerversion schon gespielt hat, der wird etwas umdenken müssen.

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9	Motivation	10
Sound	8	Gesamtnote	10
Spielablauf	10		

»GUT«



ROADBLASTER

Empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Tengen, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Deutschlands Bleifüße könnten ihre Freude an Roadblaster von Tengen haben. Wenn sie nicht überholen können, genügt ein leichter Druck auf den Knopf, und die Schnarchnase vor ihnen löst sich in Wohlgefallen auf.

Doch leider lauern noch ganz andere Schikanen auf dem Highway. Minen und Raketenwerfer, die uns

unter Beschuß nehmen, all sowas gibt es da zu sehen (und zu spüren).

Dazu muß man auch noch auf das Zeitlimit und auf die extrem schnell scrollende Straße achten. Kein leichter Job, ins Ziel zu kommen, kann ich nur sagen. Doch die Fahrt wird mit guter Musik verjüßt, die auch zum Gesamteindruck beiträgt. Die Wertung:

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Rechts oder Links?!

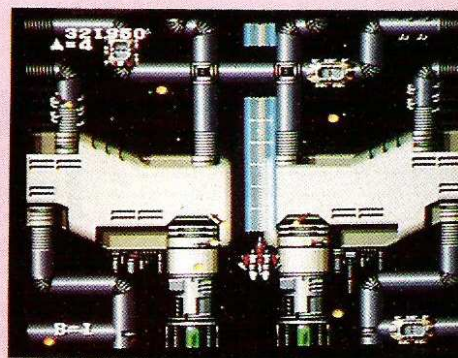
RAIDEN DENSETSU (Super Famicom)

Empf. VK-Preis: ca. 130 Mark, Hersteller: Toei Animation Co., Ltd., Muster von: Contitronic, 8000 München.

Raiden Densetsu, welches auf dem Mega Drive eine ganz gute Figur gemacht hat, ist kürzlich fürs Super Famicom erschienen. Leider gibt es über dieses Modul wenig Gutes zu berichten, denn außer dem Namen und der Grafik ist von dem Game nicht viel geblieben.

Nach wie vor fliegt man vertikal erst fleißig über die Erde, um letzten Endes den Bösewichtern im Weltall den Garaus zu machen.

Unschönerweise läßt sich die Version fürs große Nintendo weniger gut spielen, da die Geschichte, befinden sich mehr als siebeneinhalb Objekte auf



Im Heizungskeller ...

dem Screen, bössartig zu ruckeln und stottern anfängt, wie man es vorher kaum kannte.

Insofern sinkt die Grafiknote doch beträchtlich. Auch der Sound hat arg gelitten, was wieder einmal beweist, daß viele japanische Musiker kaum Erfahrung mit Digi-Sound haben. Die Musik ist noch erträglich, aber zu leise, bzw. wird sie von den ekelhaften FX völlig erdrückt - abdrehen.

Alles in allem kein lohnenswerter Kauf, zumal man das Ding spätestens nach zwei Tagen durchgespielt haben wird.

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	3
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

WINTER CHALLENGE (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Accolade/Bal-
listix, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Olympia live nun auch für alle Mega-Drive-Fans! Ballistix hat sich an die Umsetzung des Sport-Knallers Winter Challenge für Segas 16bitter gemacht und - wie ich meine - dabei ganze Arbeit geleistet. Selbstverständlich darf keine 256 Farben starke VGA-Grafik wie auf dem PC erwartet werden, auch die Geschwindigkeit kann nicht gar so hoch sein, doch was die Jungs programmiert haben, kann sich sehen lassen. Die Grafiken sehen fast wie auf dem PC aus, der Sound klingt fast wie vom Soundblaster. Doch das Wichtigste: Auch Geschwindig- und Spielbarkeit lassen kaum Wünsche offen, so daß ich jedem Sport-Fan, der keinen PC besitzt, dieses Spiel nur wärmstens ans Herz legen kann. ■

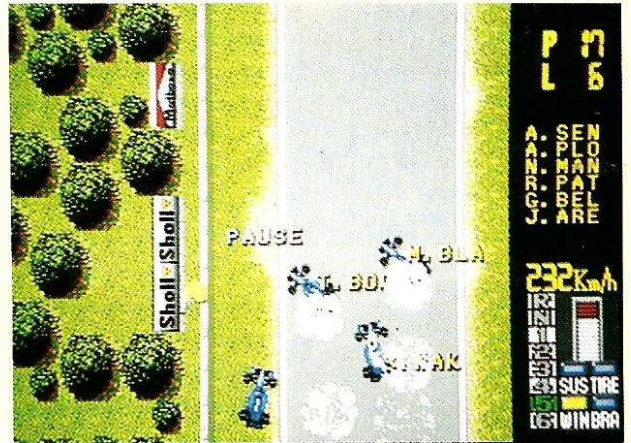
hja



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



F1-CIRCUS (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Nichibutsu, Ja-
pan, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Zu den exzellenten Features dieses Spiels gehören neben den 15 Originalkursen eine Vielzahl von Witterungsbedingungen, dazu gibt's noch ein umfangreiches Setup für die Auto-Ausstattung. Spaß macht F1 Circus vor allem durch das schnelle Scrolling und die wacker mitfahrenden Computergegner. Leider hatte die ursprüngliche PC-Engine-Fassung des Games den Nachteil, eine Spur zu schwierig zu sein. Nichibutsu schafft für die MD-Besitzer nun Abhilfe: Um die Strecke trotz der hohen Geschwindigkeit gut einschätzen zu können, gibt's nun eine kleine Übersichtskarte mit einem Positionsmarker. Gute Idee! Ebenfalls neu: Eine Backup-Funktion für Spielstände anstelle der umständlichen Passwörter. Summa summarum: Ein Klassenspiel! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

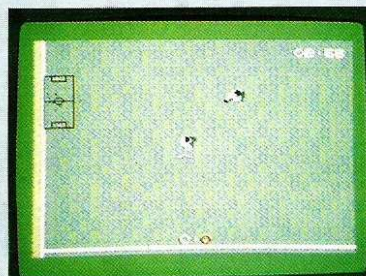
SUPER KICK OFF (Master System)

Empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Her-
steller: Sega, Muster von: Virgin,
2000 Hamburg 36.

Super Kick Off auf dem Master System bietet auf den ersten Blick eigentlich all das, was wir von den Computer-Versionen her gewohnt sind: die Möglichkeit in einer Liga teilzunehmen, um einen Pokal zu spielen, ein Freundschaftsspiel auszutragen etc.

Äußere Umstände wie schlechtes Wetter oder Platzbeschaffenheit können ebenfalls verändert werden.

Leider präsentiert sich Super Kick Off von der spielerischen Seite her ebermäßig. So ist die Steuerung lange nicht so präzise wie beispielsweise beim Amiga. Die Computer-Gegner spielen schwach, nur die Torhüter (auf beiden Seiten) sind (zu) stark. Zu guter Letzt wird das Scrolling sehr



langsam, befinden sich nur wenige Sprites gleichzeitig auf dem Screen oder Spieler bzw. Ball verschwinden kurzfristig. Das alte Master-System-Leiden eben. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	3
Realitätsnähe	8
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

TOKI

System: Mega Drive, geplant für: Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Sega/Tad, Japan, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Ein Affe auf dem Höhepunkt seiner Karriere! Gemeint ist weder ein Politiker noch ein peinlicher Entertainer, gemeint ist Toki, ein wahr-

Noch besser!

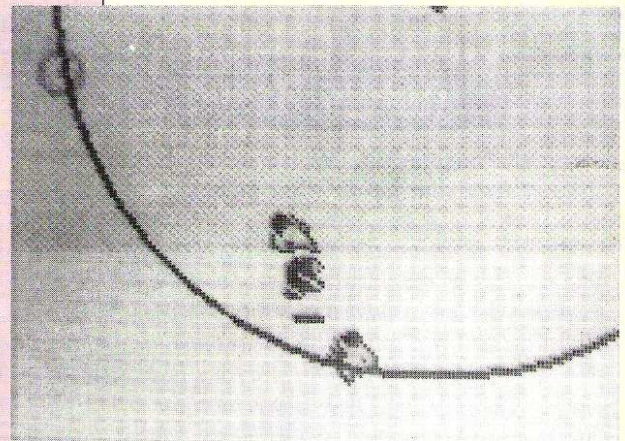
haftiger Affe und und verwunschener Mensch, der durch den Kuß seiner gekidnappten Verliebten wahrscheinlich zu einem Frosch mutierten würde. Wer's ausprobieren möchte, darf nun dank Sega diesen einstigen Spielhallen-Hit auf dem Mega Drive zocken. Doch statt der ursprünglichen fünf Plattform-Levels wurde der Weg zum Erfolg nun mit vier zusätzlichen Levels recht steinig - und spaßig! Denn jedes Level wurde komplett überarbeitet, erweitert, kniffliger und auch grafisch verschönert. Die ohnehin ulkigen Feinde wurden neu angeordnet, die Spielbarkeit durch variable Einstellungen erhalten. Toki auf dem MD schlägt sogar noch das Original!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



SUPER KICK OFF (Game Boy)

Empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Imagineer Co. LTD, Muster von: Rushware, 4044 Kaarst.

Wenn's jemand auch nicht glauben mag, hier ist die Konvertierung Kick Offs, Super Kick Off genannt. Erstaunlicherweise spielt sich das Teil auf dem kleinen Teil für den Game Boy besser als auf dem Master System, ist aber trotzdem keine Meisterleistung. Das größte Manko besteht in dem kleinen Bildausschnitt und der Tatsache, daß kein Scanner vorhanden ist. So weiß man nie, wo die Kollegen stehen. Andererseits könnte man auf einem solch kleinen Scanner kaum etwas erkennen.

Spielerisch geht Super Kick Off in Ordnung. Es macht zwar nicht mehr gar so viel Spaß wie das Computer-Original, doch es enthält alle wichtigen Features desselben und ist recht gut spielbar.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	3
Realitätsnähe	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

BUCK ROGERS (MEGA DRIVE)

Hersteller: Electronic Arts, Preis: ca. 90 DM, Muster von: Hersteller.

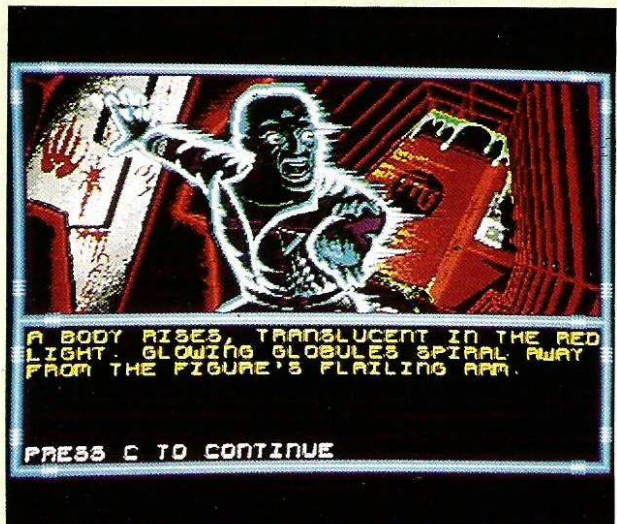
Lange hat's ja gedauert, aber nun darf Weltraumbeld Buck Rogers auch auf dem Mega Drive die böse Opposition pulverisieren. Der erste Teil der Saga mit dem Untertitel „Countdown to Doomsday“ bringt alle positiven Features des Originals mit. Eine sehr komfortable Bedieneoberfläche macht zusammen mit einem schnellen, gut durchdachten zugorientierten Kampfsystem das Spielen zu einer wahren Freude. Auch wenn das Scrolling etwas ruckelig ausgefallen ist, tut das der Grafik im Ganzen keinen Abbruch. Der Sound stört ebenfalls nicht weiter. Die Puzzles fangen relativ einfach an, sind somit auch recht einsteigerfreundlich, und die Story beinhaltet recht abgedrehte Szenarien. Ein Game, an dem es nichts zu meckern gibt.

aba

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

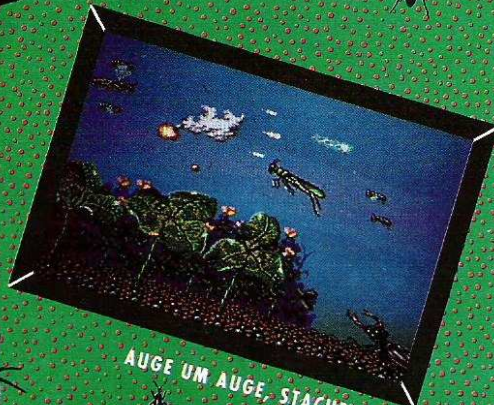
»GUT«



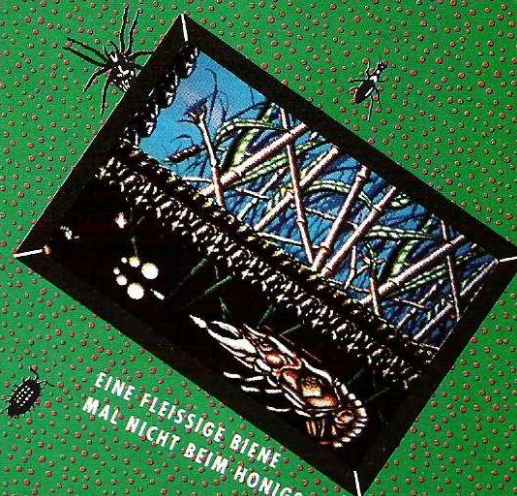
Gar wild geht's zu im Weltenraum



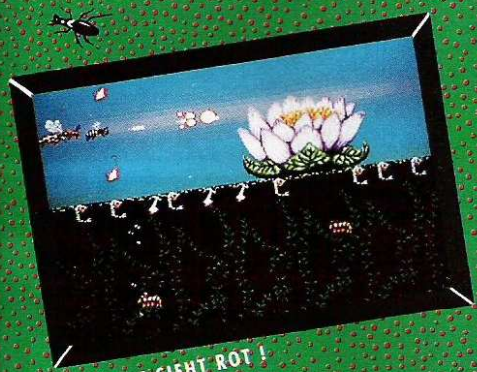
OH ! EIN MAULWURF ?



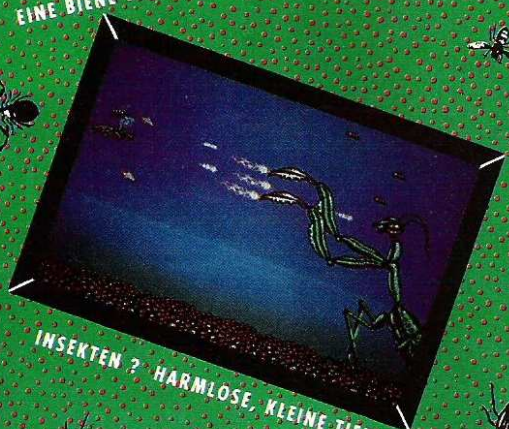
AUGE UM AUGE, STACHEL UM STACHEL !



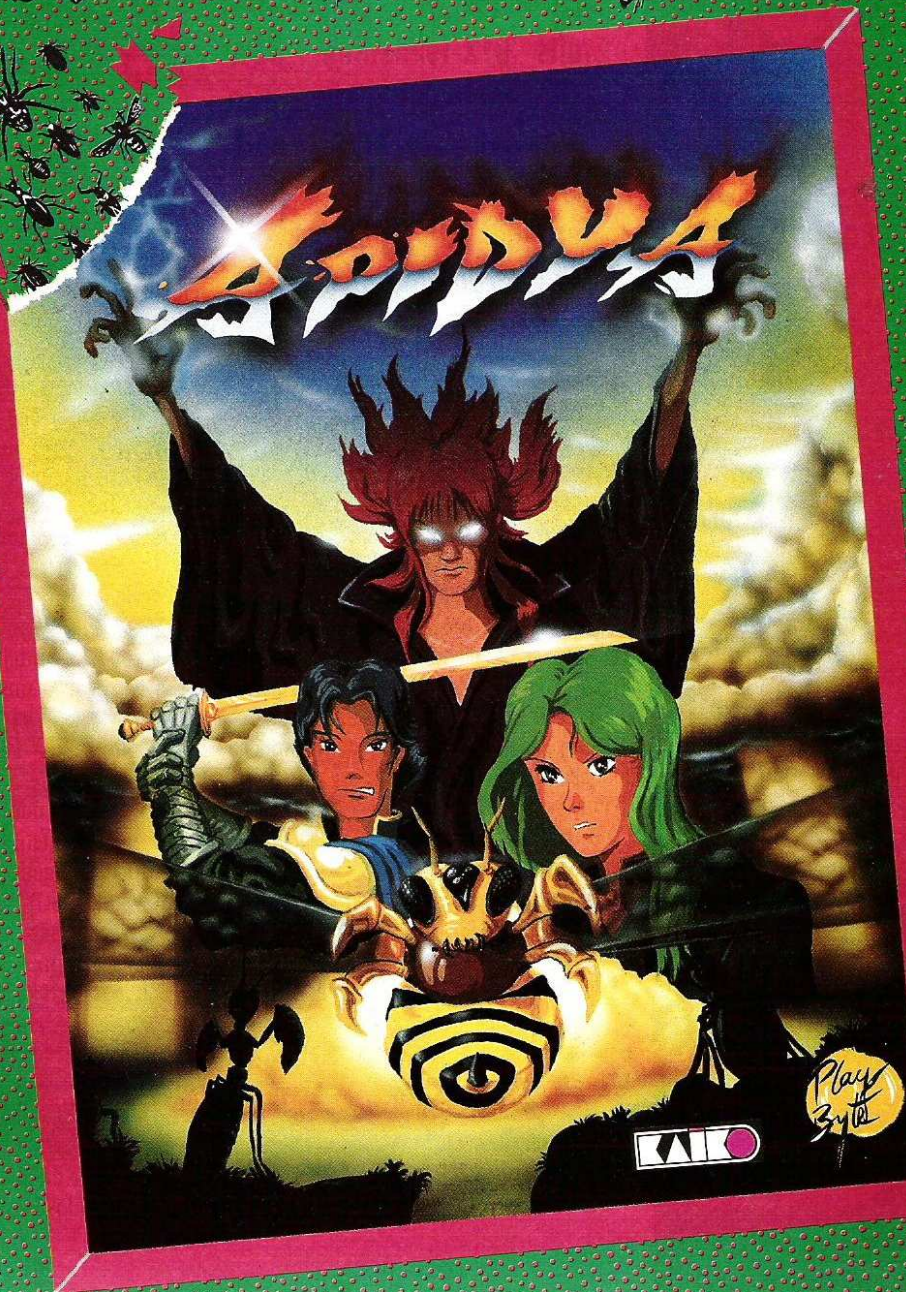
EINE FLEISSIGE BIENE
MAL NICHT BEIM HONIGSAMMELN !



EINE BIENE SIEHT ROT !



INSEKTEN ? HARMLOSE, KLEINE TIERCHEN ?



BLUE BYTE / PLAY BYTE
AKTIENSTRASSE 62
4330 MÜLHEIM-RUHR



VERTRIEB: RUSHWARE, BRUCHWEG 128-132, W-4044 KARST 2
ÖSTERREICH: DARIUS UND KARASOFT · SCHWEIZ: TAIT AG



Wir

ASM goes BTX – dieser Titel einer Artikelreihe ist seit dem 1. März Realität. 20 starke Seiten sind nunmehr über *ASM abrufbar. Was Ihr darin findet und wie man es bedient, soll Thema des heutigen Beitrages sein. Wer bereits BTX-Teilnehmer oder Mitbenutzer ist, kann sich glücklich schätzen, doch auch vom öffentlichen BTX-Terminal (ÖBTX) lassen sich einige Funktionen des Programms abrufen.

Das Programm läßt sich, wie bereits gesagt, bequem mit (Stern) ASM (Raute) aufrufen. Nach unserem Logo befindet Ihr Euch bereits auf der sogenannten Leitseite, von der aus Ihr in die einzelnen Rubriken wandern könnt. Diese sind jeweils mit Zahlen gekennzeichnet, die nunmehr einzugeben sind (die mit „Strich“ versehen sind entweder in Planung oder stehen aus Aktualitätsgründen noch nicht fest).

Die einzelnen Rubriken lauten **Game Corner**, **Secret Service**, **News**, **Telesoftware**: und **Wettbewerbe**.

Game Corner

Wenn Ihr diese Rubrik anwählt, landet Ihr auf einer weiteren Übersichtsseite. Von dort aus könnt Ihr Euch über „Die neuesten Computergames“, „Die neuesten Konsolen/Game Boy Games“ sowie Spiel bzw. Flop des Monats und Top Ten informieren – hier erfahrt Ihr es brandaktuell.

Wir werden die Testberichte regelmäßig aktualisieren, es lohnt sich also, öfters mal reinzuschauen. Wann jeweils aktualisiert wurde, könnt Ihr der Übersicht entnehmen, von der aus Ihr die einzelnen Rubriken anwählt.

Aus verständlichen Gründen haben wir diese Seiten mit einer Gebühr belegt, die – einmal entrichtet – ohne weitere Zahlung oder Zeitbegrenzung – den Zugang zu allen Unterrubriken erlaubt. Wer keine Gebühren verursachen darf oder will, drückt einfach die „2“, alle anderen gehen mit „19“ ins Spieleparadies.

Secret Service

Hier seid Ihr gefordert: Wer Fragen hat zu schwierigen Spielen und nicht warten möchte, bis die ASM rauskommt oder bei der „Hotline“ nur das Besetztzeichen hört, liegt hier richtig. Ihr schreibt uns via Mitteilungsseite (auf diese gelangt man durch Eingabe von „Raute“ und „8“) Eure Frage, die wir dann hier veröffentlichen. Wer antworten will und kann, benutze ebenfalls besagte M-Seite, wir werden sie dann umgehend in BTX einspielen.

Auf Wunsch antworten wir auch über den BTX-Mitteilungsdienst. In diesem Fall schickt uns bitte eine M-Seite MIT Antwort (siehe oben), bei Nur-Veröffentlichung im Programm eine OHNE Antwort.

Eine Adresse oder die BTX-Nummer wird nur veröffentlicht, wenn Ihr das ausdrücklich genehmigt, ansonsten werden die Beiträge nur mit Namen oder Pseudonym gekennzeichnet. Das LESEN ist kostenlos, das SCHREIBEN kostet (ohne Direktantwort von uns) weniger als eine Postkarte und ist in jedem Fall billiger, als die Hotline anzurufen.

Es sei aber darauf hingewiesen, daß wir Komplettlösungen und längere Bei-

träge bis auf weiteres nur im Secret Service-Teil des Heftes abdrucken können. Der Platz, den die M-Seite bietet, sollte also für Eure Fragen/Antworten das Maximum sein (in Ausnahmefällen bitte vorher bei mir telefonisch nachfragen).

News

Hier erfahrt ihr (kostenlos) alles, was gerade aktuell ist – seien es Konvertierungen, Spielankündigungen, Messerberichte und vieles mehr. Da diese Rubrik von der Aktualität lebt, kann es hin und wieder passieren, daß sie kurzfristig aktualisiert werden muß. Ein täglicher Blick lohnt sich also.



Bildsch

Btx-Nummer :

pers. Kennwort:

der #

sind dabei!!!!

```

Alles Über Computer & Videospiele!
10 GAME CORNER
    Die neuesten Spiele für Homecomputer
    Konsolen und Gameboy. Unser Motto:
    Gerade getestet, schon im BTX.
20 SECRET SERVICE
    Tips und Tricks für schwierige Spiele
30 NEWS
    Die Szene lebt....- und wie !!!!
-- TELESOFTWARE
-- WETTBEWERBE
99 NUR IM NOTFALL

ASM-BAZAR, M- und Bestellseiten (w) >#
200110565192901a
    
```

Von der Leitseite aus kommt ihr ...

... nicht nur das Game-Corner Menü, sondern ...

... auch in die Top-Ten-Leser Charts

An den Rubriken Telesoftware und Wettbewerbe arbeiten wir noch, vielleicht kann ich in der nächsten ASM schon mehr darüber erzählen.

EINEN Wettbewerb gibt es aber jetzt schon - via BTX, versteht sich: Jeder, der uns bis zum 30. April 1992 eine Mitteilungsseite schickt (wie oben beschrieben!!) und sich zu unserem Programm (positiv oder negativ) äußert, nimmt automatisch an der Verlosung von insgesamt zehn „Microwellen“-Spielen teil (bitte Titel angeben).

Diese und vieles mehr findet Ihr übrigens auch im BTX-Programm, wenn Ihr von der Leitseite aus die „Raute“ eingibt. Der ASM-Bazar wird immer wieder aktualisiert, und wer hier reinschaut, kann vor allen anderen bestellen. Und das natürlich auch direkt aus dem Programm heraus. Hierzu solltet Ihr Euch den Namen des Produkts (und ggf. System oder Größe) aufschreiben und auf mehrfach erwähnter M-Seite angeben.

Der Auftrag wird dann umgehend bearbeitet werden und Euch per Nachnahme zugeschickt. Natürlich dürft Ihr auch weiterhin die Bestellkarte im Heft benutzen ...

Anbindungen

Ich möchte darauf hinweisen, daß wir einige BTX-Anbieter an unser Programm anbinden werden, bitte achtet daher auch auf deren Hinweise unter „Unsere Nachbarn“ und besucht die entsprechenden Programme.

Last but not least: Wenn Ihr meint, daß * ASM ein lohnenswertes Programm ist, dann gebt uns einfach eine Eurer drei Stimmen für die BTX-Hitparade. In diesem Sinne, viel Spaß beim Tickern.

P.S.: Wer nicht klarkommt oder sonstige Fragen hat, kann mich unter 0 56 51/929-901 erreichen. Anfragen über BTX unter (Achtung! Neue BTX-Nummer) 05651929 - 0001

Klaus Trafford

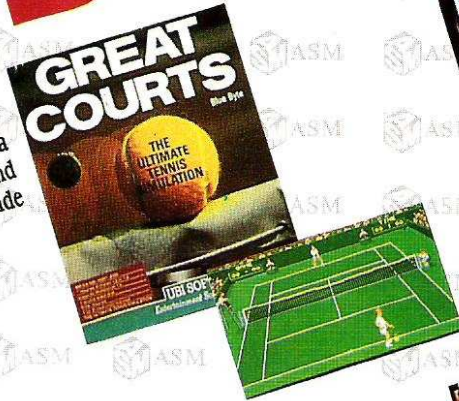


BAZAR

Great Courts

Der Tennis-Hit der Newcomer-Firma Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**
PC (5,25") **49,95**



Damocles Set
Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von
nur **49,95**

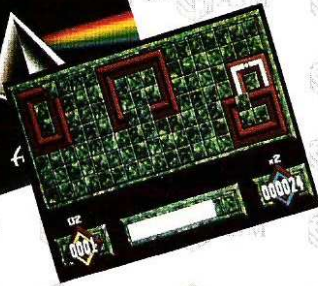
NEU!

LOOPZ

Loopz

Das Super-Game, das voll in die Tetris-Bresche schlägt. PC unterstützt VGA, MEGA, EGA, CGA, Amstrad, Hercules, AdLib & Roland

nur **29,95**
Amiga & PC (5,25")



Ausverkauft

Ultima Trilogie
Im Pack, das den Aventurespaß auf
C-64 (Disk) für **49,95**
Amiga für **39,95**

Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

für **49,95**



Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**
Amiga für **19,95**

NEU!



1MB Speichererweiterung

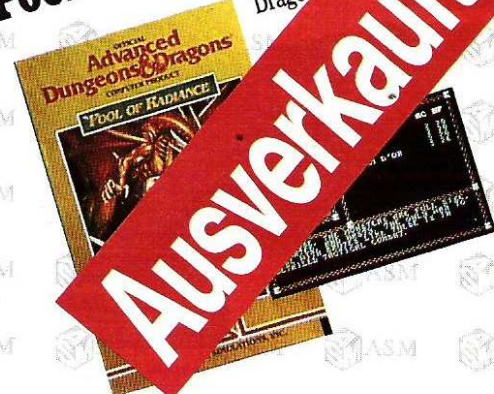
für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuro-mancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Mega-byte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,-**



Pool of Radiance

Der sagenhafte Teil derSSI-Dungeons & Dragons auf C-64 (Disk)



Ausverkauft



10er Disk-Quader



Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)
Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann
24,95

Joyboard Maverick 1



Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95 DM
(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

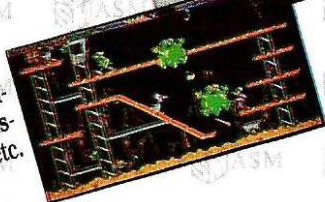
NEU!

Monster Business



Jump 'n' Run mit Fun-Effekt! Das erste Release von Marc Rosochas „Eclipse“-Label. Bei uns für Amiga & Atari ST erhältlich.

läppische **29,95**



Ultima VI

NEU!



Ultima, und ein Ende ist nicht abzusehen. Die sechste Episode des Fantasy-Giganten gibt's bei uns für

C-64 (Disk) **19,95**



NEU!

Worlds of Ultima Savage Empire



Richard Garriotts Dschungel-Mythos entführt den Spieler in ein facettenreiches Edel-Abenteuer auf sieben(!) Disks.

PC (5,25") **39,95**

Lord of the Rings

NEU!



Wer kennt den Herrn der Ringe nicht? Interplay haben aus dem Stoff ein hervorragendes Rollenspiel gemacht! 5 Disk voller Trolle & Co.

PC (5,25") **39,95**

Starbytes Überraschungssack

NEU!



In diesem Sack befinden sich drei Starbyte-Games, von denen mindestens zwei den ASM-Hitstern als Prädikat tragen!

Welche? Na, das ist die Überraschung!
PC (5,25"), Amiga, ST **69,95**
C-64 Disk **39,95**

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

MICRON-QUALITY Amiga + PC-Software zu vergeben. Auch Anleitungen vorhanden. Schreibt an: Gilly M., Postfach 839, A-1011 Wien

MICRON-QUALITY Amiga + PC Software zu vergeben. Wir suchen noch Member-Coder-Modemtrader-Originalsuppller. Schreibt an: Gilly M., Postfach 839, A-1011 Wien

Atari ST: Immer neueste PD Software und Anwender, viele Anleitungen in deutsch. Fordert gratis Info von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

CH-Amiga: Löse meine Software-sammlung auf. 170 Spiele und Programme auf 205 Disketten. Wert der Disks allein über 500,-. Ich verkaufe sie alle für nur 350,-, 50 für 100,-. Schreibt an: Peter Luisi, Moussonstr. 22, 8044 Zürich oder 01/2624018

A500! Verkaufe sehr günstig PD Software und Hardware!!! Gratisliste anfordern bei: Tschernoschek Johann, Göstingerstr. 54/1/5, A-8020 Graz

Captain Comic Teil 1 + 2 mit dtsh. Handbuch Aufregend neue Gegner in Teil 2, Original US-Grafik in Teil 1. Kpl-Lösung für beide Teile in deutsch gratis! Peter Wolf, Tel: 0271/383257

Amigasoftware günstig abzugeben Gratisliste bei Helga Wegenstein, Postfach 11, 1204 Wien, Österreich, Postversand möglich

Verkaufe C-64-Originale: Arachnophobia 25 DM, Invest 20 DM, Manchester United Europe 25 DM und andere! G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien

Verk. ST-Originale z.B. Midwinter, Monkey Island, M1 Tankplatoon, Kick Off 1 + 2, Emlyn-Hughes Soccer, Great Courts 2, Powermonger, Invest, Kult, Manch. Utd. usw. Tel: 02607/1520

Verk. Amiga-Originale: Elf 35,-, Larry III (deutsch) 45,-, Cruise for a Corpse 40,-. Verk. für Mega-Drive: Might + Magic 75,- K.Reckemmer, Waldstr. 29, 6702 Bad Dürkheim 4

Günstig Software abzugeben wegen Bundeswehr Liste anfordern bei Volker Hensel, Dr. G. Otto Str. 68, 4630 Bochum, Antwort garantiert.

Verk. Amiga-Orig. (da gelöst): Elvira, Kings Quest 4 + 5, Larry 3, Search for the King, It came from the desert, The Kristal, Star Goose. Originalverpackt! 06663/459

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50 DM. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Sanity ...

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Verkaufe Mega Drive Games im Topzustand. Habe fast alle neuen Hits. Nes-System + 12 Spiele für 450,-. Tel: 0711/7970447 (Gabi) ab 18 Uhr

Verkaufe einige Amiga-Soft u.a. Demos. Info gegen RP bei: H.Dengler, Reiterstr. 12, 5300 Bonn 1

Captain Comic Teil 1 + 2 mit dtsh. Handbuch Aufregend neue Gegner in Teil 2, Original US-Grafik in Teil 1. Kpl-Lösung für beide Teile in deutsch gratis! Peter Wolf, Tel: 0271/383257

Yo Demo-Freaks!! Hab für C64 immer neueste Demos + Diskmags (schon ca. 500) only PD-Stuff!!! Schnell + billig! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1

Verkaufe C64er Spiele und Game Boy Spiel: Dr. Martini (Game Boy) Speedball II 30,-, Maniac Mansion (deutsch) 30,-, Dataspiele Strider II 20,-, Skill and cross bones für 25,-, The second world 20,-. Verkaufe 64'er mit Datasette 320,-. Ch.Buß, von Bodelschwingstr. 11, 5000 Köln 80

Verkaufe C-64-Originale: Arachnophobia 25 DM, Invest 20 DM, Manchester United Europe 25 DM und andere! G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien

Amiga Originale: Team Suzuki, ADS, Gunship je 50 DM, African Raiders 30 DM, Mig-29 50 DM, Red Baron 70 DM, Railroad Tycoon 55 DM. Tel: 05834/258

Space Quest 4 kpl. dt. 80 DM, Kings Quest 5 kpl. dt. 70 DM, Larry 5 65 DM, Larry 1 VGA-Vers. 65 DM, Indy 3 dt. 45, Monkey 2 kpl. dt. 80 DM, Alles PC! Tel: 0037/Vorw. Cottbus (59)/522543

Verkaufe/tausche Master Module z.B.: Ultima IV, Sonic, Wonder Boy I+II+III, Alex Kidd I+II+III+IV, Golden Axe, Warriors, Bubble Bobble ... Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr - 23 Uhr

A500! Verkaufe sehr günstig PD Software und Hardware!!! Gratisliste anfordern bei: Tschernoschek Johann, Göstingerstr. 54/1/5, A-8020 Graz

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

ELECTRONIC[®] LAND

GAMEBOY-PAKET:	1 GAMEBOY	
	1 CASS. "Ishido"	öS 1.890,-
	1 Licht u. Lupe	
Nuby Licht für GB	öS 249,-	Super Famicom NIN öS 4.990,-
Nuby Lupe für GB	öS 199,-	Cass. f. NES öS 490,-
Game Gear Tasche "Traveller"	öS 369,-	Game GENIE für NES öS 790,-
Game Gear Lupe	öS 199,-	Accu Pack
Sega Mega Drive mit Cass.	öS 2.790,-	incl. Netzg. f. GG+GB öS 690,-

FAVORITENSTR. 38 A-1040 WIEN
TEL: 0222/5056784

Bei Abgabe dieser BONUS erhalten Sie einen GRATIS AMIGA GEGEN

Amiga-Originale! z.B. Their finest Hour, Wolfpack, Pirates, Lords of the Rising Sun, Torvak the Warrior, Shockwave, Lost Patrol, Battlestorm, The Plaque, Tel: 05382/6106

C64-PD-Software für nur 1,00 DM je Diskettenseite! Noch heute umfangreichen Katalog gegen 1,00 DM RP anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck

Tolle Anwendungen, Spiele, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gegen 1.00 DM RP bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck

Verkaufe für je 10 DM C-64 Software: Spiel des Wissens, Aktienmanager, Fußball-WM-Manager, Fußballstarmanager, Eishockeymanager. (Nur Originale) Schreibe an Ralf Kury, Blasiwald 8, 7808 Kollnau

Biete über 31 verschiedene Amiga-Originale! Nicht teurer als 15 DM! 100% in Ordnung! z.B. Xenon 2 für 10 DM. Tel: 0611/25546 / Andy

Verkaufe C-64-Originale: Arachnophobia 25 DM, Invest 20 DM, Manchester United Europe 25 DM und andere! G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien

Verk. od. Tausch: Heart of China 3 1/2 gg. Rise of the Dragon, Indy 4, WCII o. Monkey II, Zak, Budokan, Spirit of Ad je 3 1/2 u. Great Courts I, Loom je 5 1/4. Suche: Life a Death 1, Christian Tel: 06621/42582, Fr 20 - So 20 Uhr

PC: SQ 4, More Lemmings (Vollversion), Mario Andretti, Wing Com. je 40,- DM 089/2289208 nach 18 h

Captain Comic Teil 1 + 2 mit dtsh. Handbuch Aufregend neue Gegner in Teil 2, Original US-Grafik in Teil 1. Kpl-Lösung für beide Teile in deutsch gratis! Peter Wolf, Tel: 0271/383257

PC: Battle Isle 45,-, Wing C.1 40,-, Wing C.2 45,-, Secret Weapons 45,-, RailRoad T. 40,-, Sim Earth 35,-, Megatraveller 2 45,-, zzgl. NN, Tel: 06101/43677 ab 17 Uhr

Verk. the Games: Winter Challenge 5 1/4 für 53 DM und MSDOS 3.5 für 103 DM inkl. Porto. Suche GG-Module, alles für den PC! 0511/561753 ab 18 Uhr, am Wochenende ab 12 Uhr

A500! Verkaufe sehr günstig PD Software und Hardware!!! Gratisliste anfordern bei: Tschernoschek Johann, Göstingerstr. 54/1/5, A-8020 Graz

MS-COS Programme, Windows-Tools und Applikationen, viele EGA VGA Spiele ... günstig abzugeben ... Infodisk: A.Nira, Mickeiwicza 70, PL-69110 Rzepin, Polen

MS-DOS Spiele, alle Grafikkarten ca. 200 alte und neueste Prog. wg. Systemwechsel günstig abzugeben. Infodisk: A.Nira, Mickeiwicza 70, PL-69110 Rzepin, Polen

Achtung! Verkaufe Atari-ST Programme (Orig.)! Super Spiele, z.B. Face Off, Hill Str., Blues usw. Liste unter Casom Claus, Postf. 1244, 6780 Pirmasens, 06331/76039, C-64 Spiele

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto

STOP!!! Verkaufe Atari-ST 1040 STE, 1 Jahr alt, Monochrommonitor, auch Org. Spiele! für ca. 850 DM. Casom Claus, Postfach, 6780 Pirmasens, Tel: 06331/76039

Verkaufe C-64-Originale: Arachnophobia 25 DM, Invest 20 DM, Manchester United Europe 25 DM und andere! G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien

Verkaufe Amiga-Top-Spiele wie z.B.: Black Gold, Wild West World, On the Road, Kaiser, Centurion-Defender of Rome und weitere 45 100% originale Programme ab 17.30 Uhr unter Tel: 02256/3143

Verkaufe C64-Adventure: Champions of Krynn, Ultima IV + VI, Bloodwyth, Dragon Wars, Might + Magic II. Tel: 089/913488 Ingo Paulke

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

A500! Verkaufe sehr günstig PD Software und Hardware!!! Gratisliste anfordern bei: Tschernoschek Johann, Göstingerstr. 54/1/5, A-8020 Graz

Verk. the Games: Winter Challenge 5 1/4 für 53 DM und MSDOS 3.5 für 103 DM inkl. Porto. Suche GG-Module, alles für den PC! 0511/561753 ab 18 Uhr, am Wochenende ab 12 Uhr

Amiga Spiele, alle original, zu verkaufen: Magic Pockets, Player Manager, Elvira und andere, zwischen 30 und 40 DM pro Spiel. Schreib an: Untersberger, Postf. 43, A-1092 Wien

ST Pirates, Steinberg 12 je 40,-, Police Quest 2, Risko je 35,-, Wall Street Wizard DM 30, Microprose Soccer, Int. Soccer, Superbase je 20 DM, President is Miss. 20 DM. 0721/856679

Hey ST-User! Verkaufe die besten PD-Spiele. Disk ab 2,50 DM! Liste gegen Rückporto (1,70) bei: N.Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe.

SOFTPOWER

Berlin

Special New's

AMIGA

Conquestador DM 79,-

Amberstar DM 79,-

Mad TV DM 79,-

IBM PC

Star Trek DM 89,-

Falcon 3.0 DM 119,-

Probieren erlaubt!

Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert!

Hauptgeschäft

Schwedenstr. 18c

1000 Berlin 65

Fax. 030 / 492 2057

Filliale Spandau

Schönwalder Str. 65

1000 Berlin 20

030 / 492 20 56

HEIßE GAMES

Theo KRANZ & LADEN VERSAND

Mega Drive: Robocod, California Games, Master of Monsters USA, Games Winter Challenge, Heavy Nova, Chuck Rock
Lynx: Xybots, Awesome Golf, Viking Child
NES: Star Wars, Jackie Chan, Power Blade, Maniac Mansion, Rescue Ranger, Mega Man 3, Little Memo
Game Gear: Donald Duck, Sonic, Chessmaster
Game Boy: Pac-Man, Navy Seals, Chopflifer II, Boulder Dash, R.C. Pro Am, Mega Man, Turtles II
Master System: Donald Duck, Super Kick Off
NEO GEO: Trash Rally, Robo Army, Eightman
PC: Falcon V 3.0, Strike Commander, Eye of the Beholder 2
AMIGA: Black Crypt, Ultima VI, Monkey Island 2

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN. VERSAND PER NL & DMBEL NRK. 4.-DM. VERSAND UND LADEN

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Tel.: 09 31/ 57 16 01

Hy Leutel Falls Ihr interessiert seid! Ich biete Amiga-Soft an, z.B. Anwender, Utilities, Spiele, Demos, Magazine usw.! Tel: 0711/584482 (fragt nach Rané, aber erst ab 18 Uhr!) Bis bald!!

C64-Kassetten: Batman, Indiana Jones 3, Ghostbusters 2 (15 DM), Neil, X-Out, Startrash, Tom & Jerry (10 DM) & vieles mehr / C16-Kassetten: Grosses Angebot! Liste gegen 1 DM Rückporto, Sascha Ronig, Bewerbungstr. 47, 4300 Essen 14

Verkaufe originalverpackte Software zu Superpreisen. Fordert eine Liste an. Versand nur gegen Nachnahme. Ch. Seemann, Neue Drettener 46, 7535 Köstein 2

Verkaufe C-64-Originale: Arachnophobias 25 DM, Invest 20 DM, Manchester United Europe 25 DM und andere! G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien

Verkaufe Sega Mega Drive mit Garantie + Module, verkaufe extra Joypad + Game Gear mit Garantie, 0431/641670

Verkaufe Originale für C-64: Might & Magic 2 (25 DM), Mars Saga (15), Sentinel Worlds 1 (10), Deja-Vu (10) und F-14 Tomcat (15)!!! Nur Disk! Bitte anrufen: 0631/16792

The Werwolf Das Superadventure für alle Amiga-Strategiefans, Grafiken, Sound, Sprachausgabe, mehrere Lösungen, um 10 DM bar od. Scheck incl. Porto. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Riedl.

Amiga - Das Adventure the Werwolf - Digisound, Sprachausgabe, sehr komplex, Wochenlanger Spaß, Adventure in deutsch, nur 10,- DM incl. Anleitung + Disk. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Riedl.

ST-Originale: Lemmings 35,-, Populous 25,-, Midwinter 30,-, King's Quest I + II je 25,-, Megatraveller + F 15 Strike Eagle II je 40.-! ab 18h: 0228/343301

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anfr. *Amiga*

Monopoly! Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amigal Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anfr.

Komplettlös. zu 200 Amiga, ST + PC-Spielen! z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv. etc. Liste 1,50 DM Rückp. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Preis: 7,80 DM inkl. Porto je Lös.

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Sondtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk anfr.

Fußballfans aufgepaßt! Bundesliga Manager für Amiga ist da! Ligaverwaltung mit grafischen Darst. d. Vereine, sehr übersichtlich! Nur 10 DM + Porto! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70

TRITRIS!! Jetzt endlich können 3 Spieler gleichzeitig Tetris plagen! Sowas gabs nicht auf dem Automaten, jetzt auf Amiga für nur 10 DM + Porto bei: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70

Super Famicom, Sega, PC-Engine, NEO GEO. (Verkaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche PC-Engine GT, Verkaufe PC-Engine! Interesse? Tel: 02622/83517 (Klaus)

Was ist besser als ein Neo Geo. Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem biete ich die 'Konsole'(MAK, neue Version!) für Agomatenplatinen. Also ran ans Telefon 02622/83517 (Klaus)

Atari ST 1040 + s/w Monitor + 11 orig. Games (Monkey Island, Railroad Tycoon, On the Road, Kick Off 2 usw.) + 29 Leerdisk! Neuwert ca. 1.700,- DM zum Juhuuu-Preis von 800,- DM, Tel: 02744/704 (Christoph)

1400 Superpokes für nur 10 DM (C64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an Ch. Lindhof, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Verk. + tausche MD-Spiele! z.B.: Quackshot, Turrican, Elemental Master 2, Outrun, Golden Axe 2, Shadow, D., Marvel Land, ... Verk. C64 Original-Spiele + Programmierere Intros, Demos, Games... 08252/6654 - Jürgen -

Verk. f. A-500 folg. Sp.: Simpsons: 60 DM, M1 Tank Pl.: 79 DM, Gremlins 2: 45 DM. Alles Originale. Suche auch Tauschpartner. Schraml M., Tremmersdorf 21, 8489 Speinshart

Verk. PC-DOS Programme aller Art und große Auswahl. Liste bei Faustik Peter, Krippenp. 8, A-2410 Hainburg.

Feud. 25.-, Hotshot 10.-, Skyfox II 25.-, RSI-Vectorob. Designer 20.-, Megamighth Introdiesigner 35.-, Versch. Programmdisketten-PD! Alles Amigal 02203/67996, zwischen 19 u. 21 Uhr.

Biete u. tausche für Software für Amiga Fordert u. schickt Eure List an Sasche Hrebluk, Grabenstr. 9, 7012 Feilbach

Verkaufe CPC 128 Schneider + Monitor + Disks VB 550.- Top-Zust. Tel: 08805/8167. Außerdem: C64 Software: Might & Magic + CH. of Krynn + King's Bounty

Verkauf 100% gute Nintendo (NES) Games Battle of Olympus, Simonsquest, Fax an Adusolst, Icemetroid. Jedes Spiel mit Verpackung u. Anleitung (deutsch) je Spiel 50 DM, Tel: 08105/5362

Verkauf 100% gute Nintendo (NES) Games Battle of Olympus, Simonsquest, Fax an Adusolst, Icemetroid. Jedes Spiel mit Verpackung u. Anleitung (deutsch) je Spiel 50 DM, Tel: 08105/5362

Biete "The Sectet of Monkey Island", für Atari 1040 ST/STE (ca. 2 Wochen alt) zum Verkauf für 60,- DM an Bernd Breitenfeld, Gartenstr. 14, 8522 Herzogenaurach.

Verkaufe Amiga-Originale: Lemmings, Simcity, Speedball 2, Cadaver, Chuckrock, Indy 500, It came ..., R-Type II, Populous zu je 52 DM, außerdem Action-replay 2 (130 DM) 07051/58356

Amiga-Spiele zu vergeben! Fordert List bei: Johann Grill, Eisnergasse 11-13/1, A-1160 Wien oder Tel: Österreich/0222/4501024 ab 17 h.

„Public Domain für C64 und Amiga günstig abzugeben. Liste gegen 2,- anfordern unter: S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Achtung: System bitte angeben

Neueste Amiga-Software. Tel: 04921/24587. Originale: Lemmings: 20 DM, Conflict: 15 DM, Winneng-Tactics: 10 DM, Fragt nach Frank

Verk. Amiga Originalsp. Starbyte Super Soccer 50.- DM, verk. auch Anleitungen Loom, Operation Stealth, ZAK McKracken, Fighter Bomber, Bundesliga Manager Prof., Bundesliga Manager, Tel: 04152/75188

Verk. Orig. Software Atari: Script u. Saldo jew. mit Handb. u. reg. Karte sowie "Kopier mich", eine PD- u. Shareware Anthologie m. 10 Disks f. ü. 60 Programme m. Hand. zus. DM 150,-. Tel: 0201/715521

Verk. Amiga-Originale: Red Baron, Mig 29 M (je 50 DM), Thunderstrike, Grávy (je 20 DM), Fantavision, Day of the Viper (je 10 DM). Schreibt an: Arndt Greving, Esking 3, 4425 Billerbeck (Amiga)

Amiga-Fans aufgepaßt! Biete PD-Software für A-500. Liste auf Diskette gegen 5 DM (bar, Briefmarken) anfordern unter M. Feige, Karstr. 74, 4300 Essen 1

COMPY SHOP

... FÜR DEN COMPUTER ZUHAUS

AMIGA	PC
ULTIMA 6 ... 79.95DM	STAR TREK 25.AN...89.95DM
REACH F. T. SKYS...99.95DM	HARPOON...109.95DM
HARPOON...89.95DM	HARPOON EDITOR...49.95DM
HARP. BATTLES. 3...44.95DM	HARP.BATTLES. 3...44.95DM
HARP. BATTLES. 4...44.95DM	HARP. BATTLES. 4...44.95DM
BLACK CRYPT...69.95DM	MAGIC CANDLE II ...89.95DM
CASTLES...79.95DM	LORD O.T.RINGS II...79.95DM
SHUTTLE...129.95DM	FLAMES O. FREE...109.95DM
CONAN (Dtsch.)...89.95DM	CIVILISATION (D)...109.95DM
FLOOR 13...79.95DM	REALMS...89.95DM
SPIRIT O. EXCALIB...79.95DM	SHUTTLE...139.95DM
PANZER BATTLES...69.95DM	SUPER SPACE INV...79.95DM
COVERT ACTION...89.95DM	TILT...79.95DM
AGONY...69.95DM	TOP GUN...79.95DM
MONSTERPACK 2...69.95DM	ULTIMA 7...109.95DM
AIR SUPPORT...69.95DM	MAGIC GARDEN...69.95DM
LORD O.T.RINGS...79.95DM	SON OF ZEUS...69.95DM

COMPY-SHOP

Missundestr. 48

W-4600 Dortmund 1

Tel.:0231-818023

1 MB Speich. abschaltb. m. Uhr f. Amiga 500 DM 50. Orig. Great Courts 2 u. Knights in the Sky DM 40.-, Cougar Force DM 30.-, Zynaps + Nebulus je DM 10. Labeldesigner DM 20.- Tel: 06032/82240

Amiga-Fans aufgepaßt! Biete PD-Software für A-500. Liste auf Diskette gegen 5 DM (bar, Briefmarken) anfordern unter M. Feige, Karhstr. 74, 4300 Essen 1

Verschiedene PC-Spiele zu vergeben bei: Johann Grill, Eisnergasse 11-13/1, A-1160 Wien oder Tel: Österr./0222/4501024 ab 17 h.

Amiga & C64 Abos!!! Amiga & C64 Abos!!! Tolle Demos, Anwenderprogramme & super Spiele bekommt man supergünstig bei: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Am besten umfangreiche Public Domain-Gratisliste mit Kostprobe gegen 2,- Rückporto anfordern. Achtung: System bitte angeben!

AdLib-Karte 1.6: 180 DM, Monkey Islands: 70 DM, Chuck Yeager's: 60 DM, Prehistorik: 55 DM, DRDOS 5.0: 100 DM, Powerbasic: 80 DM (alles Org. für PC., Spiele VGA) ST. Kuppe, Melanchthonstr. 1, O-4200 Merseburg

Wir bieten PD-Soft für Amiga und Commodore 64. Alle Programme 100% virenfrei, außerdem neuartiger Programmservice. Kostenloses Info: F.Heinze, Ilmenaustr. 11, 3300 Braunschweig oder Tel: 0531/842381

Amiga + PC Software zu vergeben. Wir suchen noch Intro/Demo-Programmierer. Schreibt an: Gilly M., PF 839, A-1011 Wien

Probleme in der Schule mit dem lernen des kleinen und großen 1x1. Schemelles und einfaches lernen kein Problem. 15 DM. M.Schiffer, Heidebroichstr. 13, 5042 Erfstadt-1. *bewährt* ** Amiga ** *erfolgreich*

Lernen Sie die faszinierende Welt der Fische kennen oder üben Sie alle Fragen zum Bestehen des Bundesfischerscheines. Kein Problem nur 10 DM. M. Schiffer, Heidebroichstr. 13, 5042 Erfstadt *Amiga*

Amiga Originale 25 - 40 DM: Eye of the Beholder, Gods, Turrican I, Turrican II, Unreal, Z-Out, Wings of Death, Last Ninja 2, Xenon 2, Megablust usw. ab 16.30 Uhr, Tel: 07321/43776

PC-Software: Elite Plus, SQ IV, Steller 7, UMS II, Transworld, Winter Games, Wild West World, Tel: 06332/14318

Amiga-Originale: Loopz, White Sharks, Eur. Soccer Chall, Prince of Persia, F-15, F-19, Spirit of Excalibur, Manch. United Europe, Ski-Sim, Tel: 06332/14318

Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter! Bei diesen Preisen könnten Sie schwach werden! **Bestellnotruf: 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.**

	Amiga	PC		Amiga	PC
Atomino	59,95	66,95	Midwinter 2	69,95	
Bandit Kings	83,95	83,95	Might & Magic III d.		85,95
Battle Isle	70,95	85,95	Monkey Island 2 dt. *	69,95	85,95
Big Business	51,95	58,95	M. U. D. S. I	25,95	25,95
Black Gold	64,95	70,95	N. A. M.	70,95	83,95
Brat	49,95		North & South I	26,95	26,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	69,95	On the Road	64,95	
Cadaver	63,95	85,95	Pirates	57,95	57,95
Cadaver-The Pay Off	39,95		Police Quest 3		85,95
Carrier Command	29,95	29,95	Railroad Tycoon	72,95	81,95
Castles		75,95	Red Baron	75,95	85,95
Chuck Yeag. AFT 2.0	64,95	65,95	Return of Medusa	64,95	70,95
Chuck Yeag. Air Combat		75,95	Secret of Monkey Island	69,95	82,95
Command H. Q.		77,95	Secret Weap. o.t. Luftw.		88,95
Crystals of Arborea	60,95	60,95	Shanghai 2		85,95
Die Kathedrale	84,95	84,95	Silent Service II	75,95	75,95
Elite Plus		83,95	Sim City/Populous	70,95	70,95
Eye of t. Beholder 2 d.*	a. Anf.		Sim Earth		
F-117 A Nighthawk		84,95	Sorcerers Appliance		85,95
F-15 II Strike Eagle	72,95	77,95	Space Quest I VGA		85,95
F-15 II Scenario Disk		40,95	Space Quest IV dt.		85,95
Falcon 3.0 *		a. Anf.	Spirit of Adventure	64,95	70,95
Flight of the Intruder	85,95	85,95	The Three Stooges I	29,95	29,95
Gods	59,95	75,95	Toki	62,95	
Great Courts 2	65,95	69,95	Traders	65,95	
Gunship 2000		84,95	TV Sports Basketball I		25,95
Heart of China	75,95	85,95	UMS II	70,95	83,95
Hillstreet Blues	63,95	63,95	Warlords	60,95	74,95
Imperium I		39,95	Wayne Gretzky 2	69,95	69,95
Jefffighter II		85,95	Wing Commander II		85,95
Larry 1 VGA		85,95	Wing C. Speech Acc.		39,95
Larry 5 dt.		85,95	Wing C. Special Op. 1		42,95
Lemmings	55,95	75,95	Winter Challenge		75,95
Lemmings Data Disk	49,95	59,95	Winzer	64,95	70,95
L. Empereur		85,95			
LHX Attack Chopper		89,95			
Links		89,95			
Links Kurs Disk 1-5 je		39,95			
Mad TV *	69,95	82,95			
Martian Dreams		83,95			
Mega lo Mania	69,95				
Megatraveller 1	64,95	75,95			
Microprose F1 GP		75,95			

Soundblaster 2.0 nur 259,95!
Dies ist nur ein kleiner Auszug des Lieferprogramms. Neuheiten bitte telefonisch erfragen!!! Änderungen und Irrtümer vorbehalten.
*=Programm oder einzelne Version bei Anzeigenabgabeschluß noch nicht lieferbar. !=solange Vorrat reicht.

Versand per Post (8,00 DM), UPS (12,00 DM-nur alte Bundesländer), Ausland nur Vorkasse (15,00 DM). Für Vorkasse (5,50 DM Inland) bitte vor Bestellung anrufen.
Grzywaczewski Datentechnik, Gerlickestr. 10, 5860 Iserlohn, Tel. 0 2 3 7 4 7 4 1 1 2.

C-64 Originale: Loopz, Ninja 3, Puznic, Winter Challenge, Tel: 06332/14318

Biete Original Amiga-Spiele für je 35,- DM: Strike Fleet, USS I, Young 2, Thunderhawk, F-15 II, Das Boot. Tel: 09195/910

Amiga & C64 Abos!!! Amiga & C64 Abos!!! Tolle Demos, Anwenderprogramme & Super Spiele bekommt man supergünstig bei: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Am besten umfangreiche Public-Domain-Gratisliste mit Kostprobe gegen 2,- Rückporto anfordern. Achtung: System bitte angeben!

Public Domain für den C64 und Amiga günstig abzugeben. Liste gegen 2,- anfordern unter: S.Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Achtung: System bitte angeben!

Verkaufe Orig.-Spiele für Amiga 500 preiswert. Apidya 15.-, Mad TV 15.- und noch viele andere neue Spiele. Schreibt an Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32 oder ruft an ab 17.30 Uhr 0261/23934

Verkaufe Game Gear Neuzustand mit 5 Spielen z.B. Wonderboy, Castle of Illusion usw. für 350 DM VHB. Super Angelegenheit!!! Tel: 07627/1026 ab 16 Uhr Axel

Verkaufe!!! AT 286 (16 MHz) 2 MB RAM!! 20 MB-HD, 2 LW (5 1/4, 3 1/2), VGA-Karte, VGA-Color-Mon. + Mouse + Joystick, evtl. + WCI + WC II-1500, Alexander Heuken, 0211/287393

Suche Software

Suche Kings Quest 1-3 für ST o. PC und TOS vom 6.2.86 für ST. Jochen Schiller, H.-v.-Kleist-Weg 8, 8672 Selb

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-von-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/8214

Suche Spielmodule + Konsolen für Sega Mega Drive, Sega Mastersystem, PC Engine + Nintendo, Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670

Kaufe Amiga-Originale (Nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Mathias Becker, Unterer Markt 18, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/4691

Suche für ST: Great Courts II, Black Gold, Winzer, Invest, Lemmings. Bitte mit Anleitung. ab 15.00 Uhr unter 0201/582506

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-von-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/8214

Suche immer neueste Amiga-Softw., mögl. mit Anleitung, Spiele mit Trainer etc. Zahle gut!! Rainer Teschke, Hermann-Köhl-Weg 19, 8500 Nürnberg. Tel: 0911/524734

Für C-64 Suche zu Starflight einige Spielstand-Disketten Angebote an Oliver Frank, Warschauerstr. 14, O-1200 Frankfurt/Oder

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-von-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/8214

Kaufe Amiga-Originale (Nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Mathias Becker, Unterer Markt 18, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/4691

Suche Module vom Famicom, Mega D., master, NES, PC-Engine, Game Gear, Lynx, Gameboy .. Kaufe evtl. ganze Systeme auf. Tausche auch ... Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr - 23 Uhr.

Suche für ST: Vroom, Lotus TC II, Lemmings, K02 Final Whistie, Megalo Mania u. 1 Floppy zu kaufen, Uwe Stein, 4730 Ahlen, Klosterstr. 36

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-von-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/8214

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen per Überweisung an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit Eurocheck zu begleichen!

Bankverbindung:

Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 5/92 erscheint am 10. April 1992

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 6/92 ist der 17. März 1992

TERMINE

Kaufe Amiga-Originale (Nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Mathias Becker, Unterer Markt 18, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/4691

Amiga: Ich suche alle orig. Disks von Alternar Reality, City, Arena, Castle, Wilderness, Dungeon und evtl. andere dazg. Disks. Ich verk. auch orig. Bards Tale II. Brief an C.Wohlgemuth, Borke-ner 74, 4408 Dülmen

Suche Module für Sega Mega Drive, Sega Master System, PC Engine, Nintendo + Super Famicom. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670

Suche Software für PC (hauptsächlich Spiele) aber auch anderes. Angebote an: Markus Strotmann, Postfach 20 05, 4440 Rheine

Kaufe Amiga-Originale (Nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Mathias Becker, Unterer Markt 18, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/4691

Ich suche für meinen Atari ST das Spiel Westphaser mit Lightgun. Noch gut erhalten zahle ich 60 DM. Frank Schilder, Steinenweg 27, 7850 Lörrach

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-von-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/8214

Kaufe Amiga-Originale (Nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Mathias Becker, Unterer Markt 18, 8572 Auerbach/Opf. Tel: 09643/4691

Suche Kings Quest 1-3 für ST o. PC und TOS vom 6.2.86 für ST. Jochen Schiller, H.-v.-Kleist-Weg 8, 8672 Selb

Ich suche Software für den uralten C64er V. Wer hat noch Oldies und gute Anwenderprogramme? Ich suche und suche, melden: Michael Kozlowski, Grosse Heide 28, 4970 Bad Oeynhaus- en 1!

Suche Strategie- / Wirtschafts- / Sport- und Anwenderprogramme für den Amiga. Listen bitte an: Yalcin Altas, Zum Schwarzhof 6, 7802 Oberkirch- Stadelhofen oder Tel: 07802/50745 ab 17 Uhr / n. Ori. Ch.-Nr. 501

Suche für Atari ST folgende Program- me: F16 Combat Pilot, On the Road, Transworld und Winzer. Nur Originale! Suche auch noch Kopie der Platoon Anl., da meine vom Hund gefressen! Tel: 07345/4520

Suche dringend komfortables Tabel- lenkalkulationsprogramm sowie das Game Sokoban für C-64. Angebote bit- te an: K.Pella, Ampferweg 25, 7900 Ulm 15

Suche das Spiel von Lucasfilm "Batt- lehawks 1942" für PC 3,5 oder 5,25 Disk. Original oder Copy, zahle 80,- DM. Angebote an Klaus Lang, Tannachweg 6, 8972 Sonthofen/Rieden.

Bin auf PC umgestiegen. Suche zwei Spiele MS-DOS: Battles of Napoleon und Overrun, beide von SSL. Wer kann sie mir verkaufen? Angebote Tel: Öster- reich 0662/420123, nur abends ab 18.00 Uhr.

Suche Hardware

Suche: Super Famicom + Spiele, Mega Drive + Sp., Master + Sp., NES + Sp., PC-Engine + Sp., Game Gear + Sp., Game Boy + Sp., Synx + Sp., Game Boy + Sp... Tel: 04521/71497 .. ab 17 Uhr - 23 Uhr

Defekte Amiga 500 - 3000 gesucht. Mo-Do: 0241/574544, Fr-So: 02371/32555 (Thomas) Defekte Amiga 500 - 3000 gesucht.

Gibt es eine Joystick-Karte für IBM PS2? Wer hilft! Tel: 040/8800765

Achtung Achtung !!! Suche VGA-Karte und/oder Monitor zu kaufen. Tel: 07531/55542

Suche Amiga- oder C64- Computersy- stem (evtl. mit Monitor, Drucker etc.) Angebote an Thomas, Tel: 0221/5882283. Sollte preisgünstig sein!

Suche Festplatte für Atari 1040 STFM III Bernd Breitenfeld, Gartenstr. 14, 8522 Herzagenaurach.

Atari 800 XL m. Datas. (Floppy) u. mögl. vielen Spielen. Nur wenn 100% ok. J. Goldberg, O-8122 Radebeul, Fin- stere Gasse 9 a

Suche dringend Floppy für C64. Auch leicht defekt. Tel: Stendal 415754. R.Quander, Str. d. Oktoberrev. 22, O-3500 Stendal

Biete Hardware

Megadrive Joypad 20,- DM, Netzteil 25,- DM, Gehäuse 45,- DM, RGB-Kabel 15,- DM. Tausche Module, suche Mega- drive-Platine. NEO-GEO-Joypad 89,- DM, Netzteil 25,- DM. Ludwig, Hut- tenstr. 51, O-4020 Halle. 003746/41082

VGA-Karte, 512 KB, 1024x768 Nur 3 Monate alt für schlappe 100,- DM. 02234/22792 ab 18.00 h.

MultiMedia Soft

Wir vermieten nicht nur Computerspiele !

- 4630 BOCHUM 6 Sommerdellen-straße 54
- 4800 BIELEFELD Brakhofstr.21b 0521-763918
- 5100 AACHEN Mörgensstr. 4 0241-407893
- 5160 DÜREN Südstraße 24 02421-56146
- 8460 SCHWANDORF Klosterstraße 8 09431-1720

**Commodore CDTV für DM 1380,- oder DM 25.-/Tag
Soundblaster V 2.0 für DM 278.- oder DM 13.-/Tag
CD-Rom LW + CD-Wing Commander DM 999.-**

DEUTSCH: Larry 5, Willy Beamish, Police Quest 3, Harpoon 1.21 je DM 89.-

CD-ROM: Wing Commander 1 & Mission Disk 1 & 2 sowie Wing Commander 1 & Ultima 6 je DM 109.- Stellar 7, Jones in the Fast Lane, Mother Goose je 89.- Kings Quest 5, Larry 1 VGA, Space Quest 4, Battle Chess, The Manhole je 99.- * VERKAUF nur in MultiMedia Soft - Läden solange Vorrat reicht *****

Demnächst auch in Ihre Nähe ! Wollen auch Sie einen Laden eröffnen - rufen Sie an: Tel.0241-407893 von 15 - 19 Uhr

Neuwertiges CDTV mit Tastatur, Dis- kettenlaufwerk und 4 CD's: Musicma- ker, Lemmings, SimCity und Welcome CD wegen Systemaufgabe für 1600,- DM zu verkaufen. (VB) Anfrage bei Braum, Tel: 069/442560

Atari 1040 STFM, 2 Monitore (SM 124 + Farbe), Maus, Joyst., Orig. Spiele, 2 Programmiersprachen, Bücher, 140 Disks, Sampler (Modul + Software) u. div. Zubehör. 09561/54334 ab 14.00 Uhr

Verkaufe 286/16 mit 80 MB Festplatte, 2 Floppies, VGA-Monitor, Gamecard, Maus u. 70 Programmen. VB 19.000,- OS (NP 34.000,-) A-6780 Schruns, Silv- rettastr. 15, Michael Marton (Tel: 05556/34642 Austria)

Verkaufe: AT-286 / 12 Mhz, 2,5 MB RAM für 2300 Sfr, inkl. 40 MB-HD, 3,5" HD-LV, Soundblaster, Dos 5.0, Drucker, VGA-Karte, Colormonitor, Maus. Tel: 0041/062516782, Luca verlangen.

Verkaufe Amiga 2000 + Monitor 1084 + 24-Nadeldrucker Star LC 24-10 + Zubehör Preis nach Vereinbarung. Mar- kus Gatti, Auf dem Buck 3, 7821 Grafen- hausen, Tel: 07748/5427

Megadrive Joypad 20,- DM, Netzteil 25,- DM, Gehäuse 45,- DM, RGB-Kabel 15,- DM. Tausche Module, suche Mega- drive-Platine. NEO-GEO-Joypad 89,- DM, Netzteil 25,- DM. Ludwig, Hut- tenstr. 51, O-4020 Halle. 003746/41082

Gelegenheit! Amiga 500, 1 Jahr, Speich.Erw. 1 MB abschaltb. Umsch. Plat. 1.2/1.3 zzgl. einig. Zubeh.-Teile DM 650,- VB, Tel: 02151/477282

Verkf. A-500 mit Maus und eingebaute- rer 512 KB Erweiterung mit 1084S Farbmonitor für 800 DM. Tel: 06145/30168

Verkaufe Lynx mit 8 Spitzenspielen + Akkupack + Netzteil + Lynx-Club In- formationen für VB(!) 350 DM (NP 600 DM) Tel: 02867/345 (verl. Horst)

Atari PC 286/30 mit 32 HD, 5,25" LW für 1,2 MB, 3,5" LW - 1,44 MB, Maus, Gamecard, Joystick, PC-Soundman, EGA-Karte, EGA-Color 14 Zoll Monitor, 102er Tastatur, 640 KB RAM, Preis ca. 2.800,- DM, 07138-8925

**** LYNX 2 ** mit 2 Topgames und Pouch, 2 Monate alt, 100% ok, 220 DM Verhandlungsbasis. Tel: 07046/7837 (nur ab 20 Uhr)**

Verkaufe Amiga 500 1 MB + 2. Lauf- werk + 1 Joystick + 3 Diskboxen + 143 Leerdisketten + 10 Originale z.B. Turrican, Spherical, Fire u. Brimstone usw. Top Zustand, Preis 1200 DM VB, Tel: 04944/5184

C-64, Floppy 1541 II, Final Cartrige, Jo- ysticks, Maus, alles fast neu. Spielmo- dul, Originalspiele, C64-Sonderhefte mit Disks. DM 450, Tel: 0221/5906837

Wegen Zeitmangel abzugeben Amiga 500 "plus" OVP, 2 Mon. alt, 2. Laufwerk und 6 Top Spiele, Silent S. II, Railroad Tycoon, Mega Io Mania, Finest Hour usw. VB 1100,- DM. Tel: 07144/14720

Verkaufe Amiga 500 mit Speicherer- weiterung, Monitor, Diskbox, Joybo- ard, Mouse, Mousepad, Mousehalter und ca. 40 Originale. Nur im Raum München zwecks selbstabholen. VB 1150 DM. Tel: 089/6907323

Preiswerter geht es nicht!!! Amiga 500 (1 MB) incl. Netzteil, Kabel für Fernse- hanschluß, Fachbücher, Mouse, 2 Joy- sticks, Workbench 1.3, Extras: Nur 500,- DM / Drucker Star LC 10: 200,- DM / Ail- les 100% ok Stefan Lutteken, Köntrup 40, 4722 Ennigerloh

**SOUNDBLASTER 2.0 D
288 DM**

Soundblaster 2.0 und Soundblaster PRO, sind die am besten, Software unterstützen, Audiokarten auf dem PC Lassen Sie sich dieses Erlebnis nicht entgehen

**Soundblaster 2.0 DM 299 Soundblaster PRO DM 599
PD & Shareware Pakete für Soundblaster: Paket Nr.1 49 DM (über 10 MB)
Paket Nr.2 99 DM (über 25 MB) Paket Nr.3 149 DM (über 40 MB)
Fordern Sie für sonstige PD & Shareware unsere Kostenlose Katalogdisk an**

**F.Haito EDV-Hardware & Service
Hachenberger-Weg 51 Telefon: 02268-2558
5067 Kürten-Waldmühle Telefax: 02268-6715
Kein Ladenverkauf**

C64 2 + Floppy + Datensette + viel Zub., 40 Orig. Spiele, Supergames, alles 100% ok, VB 450,-, Tel: 08296/439

Verkaufe: AT-286 / 12 Mhz, 2,5 MB RAM für 2300 Sfr, inkl. 40 MB-HD, 3,5" HD-LW, Soundblaster, Dos 5,0, Drucker, VGA-Karte, Colormonitor, Maus. Tel: 0041/062516762, Luca verlangen.

Megadrive Joypad 20,- DM, Netzteil 25,- DM, Gehäuse 45,- DM, RGB-Kabel 15,- DM. Tausche Module, suche Megadrive-Platine, NEO-GEO-Joypad 89,- DM, Netzteil 25,- DM. Ludwig, Huttenstr. 51, O-4020 Halle. 003746/41082

Zu verkaufen: Amiga 500 im Graffiti-Look und/oder ATonce + Aloo Steckadapter. Preis: VHS, Tel: 07445/6282 nach 16.00 Uhr

Verkaufe C-64 II + Floppy 1541 II + Modul MK V und viel Zubehör für 200 DM! Alles 100% ok, B.Peschel, Koppentrdt 6, 3510 hann.Münden 1, Tel: 05541/31941

Midi-Interface für C-64 mit Anschlußkabel für 40,- (ohne Software) u. Scart-Verbindungskabel für 25,- zu verk. Tel: 02572/68471

Verk. A500 + 1 MB + 2 Joysticks + Monitor 1084 + Spiele + Textverarbeitung + div. Bücher. Spiele u.a. R.Tycoon, Silent S. 2, Bund. Man. Prof., Lotus 2, kmpl. Preis DM 1400,- 0211/400410

Verk. Supra 2400 Plus Modem, MNP 5, V42bis, dadurch max. 9600 Band! 100% ok, Hayes komp., 2 Mon. alt, 450 DM. C.Adler, Münchnerstr. 7, 8195 Deining, 08170/8075

Verkaufe Super Famicom + Final Fight + Super Mario World + Pro Soccer für 550 Dm. Tel: 0521/886140

Verkaufe Atari 520 StM (1 MB) + FL SM 314 + SM 124 + Maus + 30-40 Org. Spiele + 50 Anwendungen + Info zu div. Spielen. VB 900 DM, Angebot an: T.Schall, Tel: 06241/53279 ab 16.00 Uhr

Neuwertiges CDTV mit Tastatur, Diskettenlaufwerk und 4 CD's: Musicmaker, Lemmings, SimCity und Welcome CD wegen Systemaufgabe für 1600,- DM zu verkaufen. (VB) Anfrage bei Braum, Tel: 069/442560

Amiga: H.o. China 49 DM, ASM Hit: Interphase 19 DM, Kalahan 29 DM, The Future Tanks + Sonic Boom je 15 DM, Zak Mc Kracken 25 DM, Matthias Filter, Dorfstr. 36, 2061 Westerau, Tel: 04539292

GameBoy: Dr. Mario (40,-) und Duck Tales (50,-) zu verkaufen. Nagelneu! D.Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg. VB evtl. auch Tausch!

Verkaufe C64, Floppy 1541 Disk-Box mit ca. 200 Spielen, Joysticks, VB 430,- DM. Jan Horvath, Moltkestr. 31, 5830 Schwelm

Verkaufe PC 20-III mit MS-DOS 4.01, Maus mit Treibersoftware, VGA-Karte und 40 MB Festplatte (VHB) 1000 DM. Bertram Dittrich, Bachstr. 13, O-6710 Neustadt/Orla

Verkaufe Amiga 2000 mit Monitor 1084,2 internes Laufwerk, Drucker Star LC 10 und ca. 80 Disketten. Nur komplett für FP 1990 DM. Steffen Meyer, Hülsstr. 21, 3072 Marlaloe

Megadrive Joypad 20,- DM, Netzteil 25,- DM, Gehäuse 45,- DM, RGB-Kabel 15,- DM. Tausche Module, suche Megadrive-Platine, NEO-GEO-Joypad 89,- DM, Netzteil 25,- DM. Ludwig, Huttenstr. 51, O-4020 Halle. 003746/41082

Verkaufe C64 + Floppy 1541 II + 50 Disks + Box + 10 Originale (Oil Imp., Test Drive II, Stunt Car Racer) VB = 350 DM, Schreibt an: Thorsten Meyer, Kurze Str. 6, 3223 Dellingsen

Verkaufe Sega-Mega-Drive mit S. Monaco GP + Fantasy Star II für 350,- DM. Verschicke auch per Nachnahme. Matthias, Tel: 05165/1481 (ab 16 Uhr bis 21 Uhr)

Preiswerter geht es nicht!!! Amiga 500 (1 MB) incl. Netzteil, Kabel für Fernschluß, Fachbücher, Mouse, 2 Joysticks, Workbench 1.3, Extras: Nur 500,- DM / Drucker Star LC 10: 200,- DM / Alles 100% ok Stefan Lutteken, Könrup 40, 4722 Ennigerloh

Neuwertiges CDTV mit Tastatur, Diskettenlaufwerk und 4 CD's: Musicmaker, Lemmings, SimCity und Welcome CD wegen Systemaufgabe für 1600,- DM zu verkaufen. (VB) Anfrage bei Braum, Tel: 069/442560

Verkaufe PC 20-3 (10 Mhz, 640 KB RAM, 20 MB-HDD, 5,25" FD, Her. u. CGA) + Her-Monitor + Drucker Sei. SP-1900, 1000 DM, nur Sa u. So, M.Reichmann, Scholl-Str. 22 b, 8801 Eckartsberg

(FAX) Modem aller Art z.B. 240 bps MNP2-S ab 290,- DM O.FTZ Infos gegen frank. Rückumschlag bei: J.Bahrs, Niklasstr. 43, 1000 Berlin 37, 1200-19200 bps

Megadrive Joypad 20,- DM, Netzteil 25,- DM, Gehäuse 45,- DM, RGB-Kabel 15,- DM. Tausche Module, suche Megadrive-Platine, NEO-GEO-Joypad 89,- DM, Netzteil 25,- DM. Ludwig, Huttenstr. 51, O-4020 Halle. 003746/41082

SEGA / S.FAMICOM / PC-ENGINE / NEO GEO Probleme beim Anschluß an Euren Monitor (z.B. Comm 1084 / Phil. 8833) oder Stereoanlage? Ich habe die entsprechenden Kabel. Sowie Scartumschalter für 4 Eingänge! Endlich kein umstöpseln mehr. Tel: 02622/83517 (Klaus)

Mega Drive Umbau auf engl. Chipsatz Sowie Umbau von 50 -> 60 Hz. Spiele und Musik laufen dann schneller. Booste Su. Famicom und PC-Engine. Habt Ihr Anschlußprobleme an den Monitor? Dann ruft an: Tel: 02622/83517 (Klaus)

Atari STM m. neu ext. Laufwerk, s/w Monitor, neu Farb-Monitor, 24 NEC Nadelldrucker, jede Menge Software. Preis VB. Tel: 09401/4339

Verkaufe Atari ST mit s/w Monitor, 60 Disks und 35 Original-Spielen. NP (mit Games) ca. 3500,-, VP: 2000,-. Habe alte und neue Games wie: F-29, Larry 1-3, Space Quest 1 u 3, Power Monger. Tel: 02735/60927, Call Engin

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Spiele, z.B. F-16 Combat Pilot + 2 Boxen + Geos 2.0 + C64 Buch + C64'er Hefte. Alles gut erhalten für DM 600,-. Tel: 05961/5506

Verk. Amiga 500 mit Speicherweiterung auf 2,5 MB, (abschaltbar mit Uhr) zwecks Systemwechsel für VB 600,- DM. Interessierte melden sich bei Willy Schicker, Schlesische Str. 8, 8370 Regen.

AUSTRIA Biete 5,25" Laufw. für Amiga 500 um 1500 OS, inkl. 2 Boxen und 140 Disks besp., sowie 80 3,5" Disk besp. um 500,- OS, Salz. 06216/7357

Amiga 500 + 1084 S Video Monitor + 1 MB + 2. Laufwerk + Action Replay 2 + 4 Joysticks + Software (100% Originale). Außerdem ein Action Replay 3 für A 2000. Preise VB. 02205/86240

NEU!!! NEU!!! NEU!!!

Riesenauswahl für folgende Systeme:

AMIGA IBM ATARI-ST C-64 GAMEBOY SEGA NES LYNX

z. B.:

- A 320 AIRBUS/dt. 99,90 DM
- BUNDESLIGA MANAGER 52,00 DM
- EYE OF THE BEHOLDER 65,00 DM
- F-15 STRIKE EAGLE II 79,90 DM
- FLIGHT OF THE INTRUDER/dt. 79,90 DM
- LEMMINGS 59,90 DM
- LOTUS TURBO CHALLENGE II 66,90 DM
- SEC. WEAP. OT. LUFTWAFFE 86,90 DM
- SILENT SERVICE II 76,90 DM
- WING COMMANDER II 89,90 DM

GRATISKATALOG anfordern!!! (mit Systemangabe) bei:

DIAMOND SOFT
Inh. Ulrich Stamprath
Postfach 11 38
4242 Rees 3
Tel.: 02850/7311

Verk.: Atari-ST + 2 Laufwerke 3 1/2" + viele orig. Spiele + Joystick + Video-Modulator + Monitor SM 124, alles sehr gut erhalten. VB 1.000,-, Tel: 02772/42256

Verkaufe GameGear mit 5 Spielen (Sonic, MickeyMouse usw.) und TV-Adapter für VB 550 DM, oder tausche gegen Mega Drive mit 2-3-4 Spielen. Telefon 0271/43040, bitte melden bei Sebastian

Verkaufe gut erhaltene 3,25 Zoll Disks (315 Stück) für 245,- DM. Angebote an: Joerg Thiel, Lotzestr. 13, 3400 Göttingen.

A2000 + Farbmonitor + viele Spiele und Anwenderprogramme. Maus, Joystick, Bücher, Abdeckung. 100% in Ordnung!!! VP 1.550 DM. 07121/40507 ab 16.00

Atari 1040 STE + SC 1435 + Mouse + Software + Literatur (alles 1 Jahr alt!) VB: 1700 DM, Best Modem 1200 VB: 200 DM, ab 17 Uhr. Tel: 07081/8354, Harald Bail, König-Karl-Str. 57, 7547 Wildbad

Atari 1040 STE + SC 1435 + Mouse + Software + Literatur (alles 1 Jahr alt!) VB: 1700 DM, Best Modem 1200 VB: 200 DM, ab 17 Uhr. Tel: 07081/8354, Harald Bail, König-Karl-Str. 57, 7547 Wildbad

Verkaufe Nintendo Entertainment System mit 10 Spielen für nur 650,- NP ca. 1200 DM. Alles 100% ok!! Verkäufe auch noch andere NES-Module! Liste gegen 1,- DM bei Lars Schulz, Tel: 0212/332737!!!



SOFTWARE
v o m
FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST	C64D
10 Great Games (Spielesammlung)	84,90	79,90	-,-	-,-
Advantage Tennis dt. Anl.	74,90	65,90	65,90	-,-
Airbus 320 dt.	-,-	95,90	95,90*	-,-
Birds of Prey dt.	-,-	79,90	-,-	-,-
Blues Brothers dt. Anl.	65,90	65,90	65,90	39,90
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90	69,90	-,-	-,-
Castles of Dr. Brain (Sierra)	82,90	-,-	-,-	-,-
Double Dragon 3	-,-	59,90	59,90	39,90*
Gauntlet 3	-,-	59,90	-,-	-,-
Godfather dt. Anl.	75,90	75,90	-,-	-,-
Gunship 2000 dt.	82,90	-,-	-,-	-,-
Kings Quest 5	-,-	82,90	-,-	-,-
Laffer Utilities	82,90	-,-	-,-	-,-
L'Empereur	85,90	-,-	-,-	-,-
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	82,90	-,-	-,-
Lethal Xcess dt. Anl.	-,-	69,90	69,90	-,-
Populous 2 dt.	-,-	79,90	79,90*	-,-
Sorcerers Appliance - Spellcasting 201	89,90	-,-	-,-	-,-
Space Quest 4	95,90	86,90*	-,-	-,-
Space Wrecked	72,90	72,90	-,-	-,-
Space Forces	-,-	75,90*	75,90*	-,-
Strike Commander	82,90*	-,-	-,-	-,-
Super Heroes Compilation	-,-	69,90	-,-	49,90
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90	38,90
Top League	79,90	69,90	69,90	-,-
Ultima 7	82,90*	-,-	-,-	-,-
WWF Wrestling dt. Anl.	72,90	62,90	-,-	39,90
Wayne Gretzky Hockey 2	69,90	69,90*	-,-	-,-

Hardware
Thunderboard.... die kompatible Soundkarte für PC's 259,00

Preisknaller ..

Double Drag. 2 AMI,PC	29,00	Gauntlet 64D Disk	9,90
Klox AMI, PC, ST	29,00	Footballer of Year 64D Disk	9,90
Rolling Thunder 64D Disk	9,00	Roadrunner C64 Disk	9,90

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/261 14 28

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland, Ausland nur Vorkasse. Für UPS Versand Preise erfragen. * Ankundigung, ** Solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.
 NUR VERSAND. KEINE ABHOLUNG!!

Schneider CPC 464 + Farbmonitor + Floppy Disk + Drucker + Sprachsynthesizer + Akustikkoppler + RS 232 Schnittstelle für schlappe 990 DM (PP: 4000) - 1A-Zustand zu verkaufen. Sofort 08362/6810 anrufen!

Verkaufe Amiga 2000 mit Farbmonitor, Fachliteratur, Maus und Joystick und guten Spielen und Programmen. Alles in bestem Zustand. Preis 1.550,- DM. Tel: 0751/52057

A500 mit Farbmonitor und Spielen, Anwenderprogrammen, Maus, Joystick, Fachbücher + Abdeckung. !!! Alles in Top-Zustand !!! VP 1100 DM Tel: 07121/40507

Verkaufe Amiga 500 mit Farbmonitor, Maus und Joystick, Fachliteratur und den besten Spielen und Programmen. Alles in sehr gutem Zustand. 1200 DM. Tel: 0751/52057

Verk. Amiga 500 + 1 MB-RAM, Monitor, 30 MB-Festplatte, 2. LW, 41 Originale (Red Baron, SS II uva), Diskbox, Joysticks + Roc Knight, VB-3100,- DM, Tel: 08841/8816 (auch Einzelverk.)

Laserdrucker mit 1,6 MB Speicher (inkl. Speichererw.), 1 Jahr alt, Top Zustand, 5 Seiten/Minute, parallele + serielle Schnittstelle, keine Reparaturen, 2. Blatteinzug (je Einzug 150 Blatt), deutschem handbuch, Neupreis: 2400, VP 1800 unter 06348/7108 (Volker) ab 17.00 Uhr

128 D, 1001, 1571, 1581, BTX Mod, 1531, 1 MB-Erw. + Epro, Intf-IEE 488 + Epro, 2.0 Geos + File + Calc + Chart + Pupil + Script 128-330y-Lightpen - alle 64er ab 85, div. Prog. Prot., Grafic usw. Pasef Modul 2500 VB 02602/7924

Neueröffnung!!!!

Neue „gemütliche“ Geschäftsräume!!!! Der weiteste Weg lohnt! Direkt an der A 61 50 km von Bonn/Koblenz

Wir führen: Sega-Mega-Drive, Game-Gear, Gameboy Super Famicom, - NES - USA Neo-Geo, PC-Engine und MAK die Mega-Arcade-Konsole Infos telefonisch!



An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

**Hard- und Software-Vortrieb
Michaela Fuchs
Bronhalsstraße - Postfach 71
5476 Niederzissen
Tel. 02636/80147
Fax 02636/6918**



Verschiedenes

Double Trouble - der Mega-Drive Fan-Club für alle Wesen! Biete Clubzeitung, Hotline, Tips uvm! Gut Leben hat einen Namen: Double Trouble!, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47

Links-PC-Golf-Turnier '92! Wer will mitspielen? Weitere Infos gibt es bei: H.-J. Jauch, Lilienstr. 12, 7022 Leinfelden-E., Tel: 0711-752493

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. 2 Club-Disk im Monat. Anschrift: Guenter Riedl, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert

STOP!!! Nebenverdiener!!! Bis zu 100 DM täglich, legal auch für Jugendliche. Kostenloses Info bei: Christian Neumann, Glatbekeweg 18, 4600 Dortmund 41

ACE-Amiga Club Europe sucht noch Mitglieder Kostenlose Kleinanzeigen, Scene Infos, Clubdisk, Copy-Party uvm. Infos bei A.Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91 -ACE-

Postspiel? - Nur Manager ist des spiels würdig. Schreibt schnell an: Rainer Grundl, Am Wellsee 105, 2300 Kiel 14, Verkauft Invest (Am) 45,- DM

Verkaufe ASM, Power Play + Amiga-Joker (jeweils komplett ab der Erstaussgabe) gegen Höchstgebot. Tel: 02151/547226 (nach 18 Uhr).

Mache Fanzine über Elektronische Musik! Suche Lösungshilfe für Dungenon Master 2! Verk. Origin. Deja Vu 2 (Atari). Habe Midi PD-Soft + viele Sounds. Chris 0251/212032 (abends)

Digitalisier-Service, IDD, Ham oder s/w. 0,50 DM pro Bild, mindestens 5 Bilder. Bald 24 Bit! Schicken Sie Ihre Bilder an: H.E.D., Alter Hellweg 44, Wewer, 4790 Paderborn

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. 2 Club-Disk im Monat. Anschrift: Guenter Riedl, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert

Super Nebenjob: Bis zu 100 DM täglich durch leichte Tätigkeit, für jedermann, von Zuhause aus! Auch für Jugendl. geeignet! Infos (frank. Rückumschlag): M.Ferfers, Degelsheide 3, 4152 Kempen 1

ASM's 1-989 zu verkaufen! Letzte Chance! Absoluter Bestzustand, komplett mit Poster und Spielkarten! Pro Heft DM 5,- Call: 07685/1329

Links-PC-Golf-Turnier '92! Wer will mitspielen? Weitere Infos gibt es bei: H.-J. Jauch, Lilienstr. 12, 7022 Leinfelden-E., Tel: 0711-752493

STOP! Suche Amiga User, der meine erdachten Games umsetzt. Privat u. gegen Bezahlung. Action + Manager Games bevorzugt. Info: M.Horst, Brüderstr. 14, 2000 Hamburg 36, Tel: 040/343115

Mega Drive - Game Box - NES Lösungsheft 91/92 Tips - Tricks - Cheats - Codes - Gesamtlösungen von über 200 Modulen für alle Systeme - Ein Muß - um nur 10 DM - Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Riedl/.

Amiga-Lösungsbuch 91/92 + mit Tips - Tricks - Cheats - Codes - Plänen - Gesamtlösungen von über 200 Amiga-Spielen - Ein Muß für Spielefreaks - nur 10 DM. An: Maier G., Kasernstr. 37, A.4910 Riedl/.

The Terminator II - The Adventure - Ein Superadventure komplett in deutsch - Ein Muß für Amiga-Freaks - Sehr komplex - wochenlanger Spaß nur 10 DM. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Riedl/.



**Soft & Hardware
Wünsch**

**Friedenstr. 212 7530 Pforzheim
Tel.:07231/766595 Fax.:07231/74339**

Wer uns nicht kennt...

...der hat sie auch nicht! Na, die Spielereihe von uns! Mit Spielen ab 25.-DM. Für IBM-Clones und Atari ST. Kein blassen Schimmer??? Na dann aber schnell bestellen.

	ST	PC		ST	PC
4D-Sp. Boxing	69,39	81,25	Lomb.R.Ralley	25,00	29,00
Coden. Iceman	93,43	81,25	Monkey Island	77,18	97,67
Kings Quest 5 VGA	-,-	109,30	Finest H.Mis.D.	38,85	32,69
Larry 3	93,43	98,35	Police Quest 5	-,-	95,62
Larry 3er Pack	114,22	120,24	Titan	25,00	29,00
Lemmings	59,64	89,46	u.v.m.		

zzgl. 8.-DM Porto u. Verpackung, -Ausland 15.-DM (nur Vorkasse)



Ski-Weltcup-Manager - Amiga-Strategie Spiel der Superklasse - Spaß + Spannung wochenlang - Sehr komplexe Simulation - um nur 10 DM - Geld od. Scheck: Maier G., Kasernstr. 37, 4910 Riedl/.

Billigwaren-Einkaufsführer!!! Waren aller Art / Neuheiten spottbillig einkaufen - auch privat! oder mit bis zu 500% weiterverkaufen! z.B. Computer, Electronic, Hi-Fi, Uhren etc. Info: Alexander Gab, Breslauer Str. 20, 6473 Gedern 1.

Da geht die Post ab. Postspiel Bundesliga 92. Regelwerk gegen 2 DM RP bei Monte Miersch, Ratheustra. 1, 3012 Langenhagen. Jetzt noch umfangreicher!

Zu wenig Taschengeld? Bis zu 2000 monatlich durch leichte Arbeit zu Hause. Infos (frank. Rückumschlag) von: Philip Theilmann, Am Entengrund 14, 2903 Bloh

Amiga Musician sucht Kontakte zu anderen Music-Wizards. Ruft doch mal an! Tel: 069/6664602, Thomas verlangen. PS. Suche ständig neue Samples!!

Bis zu 7000 monatlich! Super Nebenverdienst!! Einfache, legale Tätigkeit von zu Hause aus! Ideal für Jugendl. geeignet. Infos kostenlos bei: André Over, Am Kirschbäumchen 8, 5202 St. Augustin 1

Habe ca. 260 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1

!! Schwarzes Auge !! Postspiel mit Helden, Magiern, Prinzessinnen und Drachen in Abenteuer im Lande Aventurien. Michael Rasch, Syker Str. 45, 2805 Stühr-Brinkum

Kaufe, tausche, verkaufe Module und Konsolen z.B. Famicom, Mega Drive, Master, NES, PC-Engine, Handhelds. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr - 23 Uhr (Andreas)

Bis zu 100 DM pro Tag für legale, von zuhause aus durchführbare Arbeit! Info gegen 5 DM Schein bei: Marc Nicastro, Steinhübel 13, 6630 Hamburg. Better than the rest!

Profiliertes Musikerteam bietet fähigen Programmieren seine Sounds für Spielsoftware. Info: D.Ansorge, Kanalstr. 77, 4534 Recke

Bis zu 100 DM täglich! Super Nebenverdienst! Einfache, legale, von zu Hause aus durchführbare Tätigkeit! Für jedermann! Info kostenlos bei: Bastian Zuber, Robert-Koch-Str. 24, 5205 St. Augustin 3

500 DM wöchentlich!! Super Nebenjob!! Ideal für Jugendl!!! Legale, einfache, von zu Hause aus durchführbare Tätigkeit! Infos gegen 1 DM bei Markus Kniestedt, Liegnitzstr. 2, 5202 St. Augustin 2

Will C64 Club für Einsteiger gründen, stehe bisher allein da. Meldet Euch bei: Jörn Pohlmann, 1000 Berlin 31, Tel: 030/8916107

Bis zu 7000 monatlich! Super Nebenverdienst!! Einfache, legale Tätigkeit von zu Hause aus! Ideal für Jugendl. geeignet. Infos kostenlos bei: André Over, Am Kirschbäumchen 8, 5202 St. Augustin 1

Game Box Lösungsheft 91/92 Tips - Tricks - Codes - Lösungen für 100 Game-Box-Spiele. Ein Muß für Spielefreaks. um 10 DM / 70 OS incl. Porto. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Riedl/.

Amiga-Lösungsheft 91/92 Tips - Tricks - Codes - Pläne - Lösungshilfen für über 200 Games. Tricks von den besten Games. Ein Muß um nur 70 OS / 10 DM. Maier G. Kasernstr. 37, A-4910 Riedl/.

Verkaufe, kaufe, tausche Module und CD's für MD, SMS, GB. Tausche Robocob, Wonderboy 5, D.Duck, M.Mouse. Suche M.Mouse 3, Sonic 2, W.Challenge / MD, F.Fantasy 1-3 / GB / 07151/32132 Sebastian

Komplettlösungen zu verk. z.B. Larry 3, Deja Vu, Ultima 6, uvm. Liste gegen frank. Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM. 100% Antwort. Dennis Raedel, Bodelschwingerstr. 31 a, 4400 Münster-Hiltrup

Bis 100 DM Nebenverdienst tägl. Leichte Tätigkeit von zuhause aus. Info gegen frankierten Umschlag: FBunte-meyer, Ueberwinkel 48, 2875 Ganderkesee 1

Briefspiele! Es werden noch Mitspieler gesucht. Info: Andrea Viehl, Etingshausen, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen

Verkaufe Mega-Drive Games (oder Tausch) Road Rash, Ghostbusters, Strider je 60 DM, Suche NEO-GEO + Spiele, suche Game Gear + Spiele, Suche Famicom Spiele, Tel: Austria 043/07752/65504

Bis zu 7000 monatlich! Super Nebenverdienst!! Einfache, legale Tätigkeit von zu Hause aus! Ideal für Jugendl. geeignet. Infos kostenlos bei: André Over, Am Kirschbäumchen 8, 5202 St. Augustin 1

Geld habt Ihr immer genug! Sofern Ihr diesen leichten, legalen Nebenjob annehmt, ca. 100 DM täglich: Infos gg. 1 DM RP: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Geld habt Ihr immer genug! Sofern Ihr diesen leichten, legalen Nebenjob annimmt, ca. 100 DM täglich: Infos gg. 1 DM RP: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Bieten Massenweise Strategie- und Rollenspiele der Post. Auf Anfrage werden auch Spiele entwickelt und programmiert. D.A. Games, J.Häusler, Wennenfeld 346, A-6972 Fußach / 0043/5578/5791

John Sinclair Hefte zu verkaufen Infoblatt anfordern. 1 DM Porto beilegen. Darius Hilbich, Potsdamer Str. 28, 4000 Düsseldorf 13

Kryptic Simulations Postspiele! 4-seitige GRATIS-Info gegen 1 DM RP bei KS, Volker Janowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach

DOUBLE TROUBLE - DER SEGA-MEGA-DRIVE Fan-Club für alle Wesen! Clubzeitung; Tips; Trends, Neuigkeiten etc. Gut Leben hat einen Namen: DOUBLE TROUBLE! Tel: 030/6849816

***** AMIGA ***** Verkäufe günstig PD-Programme. Fordert Liste an bei: A.Wenzek, Schretstr. 34, 6070 Langen.

Kontakte

„STOP! Suche Amiga User, der meine erdachten Games umsetzt. Privat u. gegen Bezahlung. Action + Manager Games bevorzugt. Info: M.Horst, Brüderstr. 14, 2000 Hamburg 36, Tel: 040/343115

MICRON is searching for new members (Demo/intro-Coder and Modem-trader) Contact us: Gilly M., PF 839, A-1011 Wien

Markt

ELEC stellt C64 Programmiererteam im Raum OS zwecks Spielproduktionen auf. Habt Ihr Lust, dann meldet Euch bei: ELEC, C.Korte, Haarmeyers-Kamp 6, 4553 Neuenkirchen

ELEC stellt C64 Programmiererteam im Raum OS zwecks Spielproduktionen auf. Habt Ihr Lust, dann meldet Euch bei: ELEC, C.Korte, Haarmeyers-Kamp 6, 4553 Neuenkirchen

ELEC stellt C64 Programmiererteam im Raum OS zwecks Spielproduktionen auf. Habt Ihr Lust, dann meldet Euch bei: ELEC, C.Korte, Haarmeyers-Kamp 6, 4553 Neuenkirchen

ELEC stellt C64 Programmiererteam im Raum OS zwecks Spielproduktionen auf. Habt Ihr Lust, dann meldet Euch bei: ELEC, C.Korte, Haarmeyers-Kamp 6, 4553 Neuenkirchen

Einzelhandelskfm, 26, seit 6 Jahren in der Comp. Branche (PC/Amiga/ST) sucht neuen Wirkungskreis (auch außerhalb des Ezh.). Gute Englisch- + Programmierkenntnisse vorhanden. Angebote bitte unter Ch.-Nr. 502

Seriöse Nebenbeschäftigung vom Schreibtisch aus! Ihren Computer können Sie auch einsetzen! Info gegen 1,- DM Rückporto. Sascha, Weyer, Am Gasthausdamm 2 a, 4450 Lingen

Tausch

***** Suche Amiga & MSDOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmatausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Lynx-Spiele Gates of Zendolon od. Blue Lightning gegen Packland od. Warbirds. Tel: 0221/706020 ab 17.00 Uhr

Softworld
Inh. Osuna/Wallnig

SOUNDBLASTER 2.0	289,00	Wild West World VGA	DV	99,00
THUNDERBOARD	279,00	<i>Ist Ihnen ihr PC zu klein, oder möchten Sie sich einen neuen PC anschaffen? Hufen Sie uns an Wir finanzieren auch Ihren Traumcomputer!</i>		
AD-LIB	169,00	AMIGA		
Eye of the Beholder	75,90	Red Baron	DA	79,90
Bards Tale Trilogie	DA 89,95	Wayne Gretzky 2		61,90
Bundesliga Manager Pro.	DV 74,90	Airbus A 320	DV	99,90
Falcon 3.0	DA 101,90	Leisure Suit Larry 5	DA	83,90
Gunship 2000 VGA	DA 89,90	Grand Prix	DA	79,95
Might & Magic 3	82,90	Heart of China	DV	75,90
Space Quest 1 VGA	DA 89,90			
TV Sports Boxing	DA 89,95			
Laffer Utilities	89,50			
Leisure Suit Larry 5 VGA	DA 83,90			

Versandzentrale & Laden: Peter-Henlein-Str 73, 8500 Nürnberg 40.
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten!
Telefax: 0911/447662
0911/437474
Versandpreise:
Ladenpreise können abweichen!!!

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Legal Stuff only! Listen an: Christian Surkus, Didostr. 1, 1000 Berlin 42

Tausche für IBM Mario Andretti RC gegen Gods, Gunship 2000 oder Bundesliga Manag. Prof. Angebote an: Uwe Ponten, Krähwinkel 11, 5653 Leichlingen 2, 02174/3565

***** Suche Amiga & MSDOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmatausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Tausche sehr gut erhaltenes Mega Drive Spiel Golden Axe gegen das Spiel Last Battle oder EA-Hockey. Schreibt an: Thomas Proseger, A-5733 Bramberg 5

Hi Leute Tausche auf dem Amiga 5000 allerneueste Software, no Larners and Loosers. Disks und Listen an: Christian Knapp, Dieselstr. 4, 6840 Lampertheim

***** Suche Amiga & MSDOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmatausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Suche 'nen Tauschpartner für PC!! Stehst du auf Sport, Wirtschaft, Strategie u. Adventures?? Schicke deine Liste an: Stefan Winter, Bokern-West 20, 2842 Lohne

Tausche Amiga Games 04733/1828 iMarkus verlangen!

Amiga! Suche Kontakte zwecks Demo- und Szenestuff-Tausch. Disk + Letter = answer. Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bochoit. BRD! Tel: 02871/12214. Only Elite!!

***** Suche Amiga & MSDOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmatausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Tausche C-128 + Floppy 1541 + Spiele + 3 Diskboxen und Game-Boy mit 6 Super Spielen (wie Kung-Fu, Spider-Man, Gargoyles-Quest, Pinball...) gegen Amiga 500 mit 1 MB Speicher, in Ordnung natürlich. An Jochen Eyrich, Tel: 09721/16991

Verkaufe und tausche Sega-Mega-Drive-Module. Verkäufe für Atari ST div. Bücher sehr billig. Habe auch Turbo C (70 DM) und Dragonflight (30 DM). Karsten 05021/4220

***** Suche Amiga & MSDOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmatausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Tausche sehr gut erhaltenes Mega Drive Spiel Golden Axe gegen das Spiel Last Battle oder EA-Hockey. Schreibt an: Thomas Proseger, A-5733 Bramberg 5

Suche Tauschpartner für Atari ST. Habe über 60 Games. Darunter die allerneuesten Spiele, die es gibt. Liste an: Stefan Patz, O-5300 Weimar, Steubenstr. 10. Tel: 062/3839

Suche 2MB-Ram für Amiga 1000! Tausch gegen C64-Soft: Das Magazin EpyxAction, Batman, Spherical, Hardn-Heavy, NP-Cartr. / evtl. gegen Bez. J.Würker, Friedenstr. 32, 5778 Meschede

GAMES

Silberburgstr. 171
7000 Stuttgart 1
Tel: 07 11/62 46 52
Fax: 07 11/62 46 64
Versand: Mo bis Fr 10 bis 19 Uhr
Laden: Mo bis Fr 10 bis 18.30 Uhr
Do bis 20.30 Uhr Sa bis 14 Uhr

	AMIGA/PC
A 320	97,90
Another World	62,90 74,90
Battle Isle	74,90 89,90
Btds of Prey	78,90
Bundesliga pro	74,90 74,90
Civilization	89,90
Elvira 2	89,90
Eye of the Beholder 2	74,90
F-1 Grand Prix	78,90
Heart of China	89,90 104,90
Indiana Jones 4	
Lemmings oh no	49,90 49,90
Los Manley lost in LA	78,90
Might and Magic 3	66,90 89,90
Populus 2	78,90
Shanghai 2	74,90 89,90
Ultima 7	104,90
Vengeance of Excalibur	74,90 89,90

	GAMEBOY	149,-
Addams Family	74,90	
Duck Tales	64,90	
Gauntlet 2	64,90	
Final Fantasy 1,2	79,90	
Final Fantasy Adv.	79,90	
Hunt for Red Oct.	74,90	
Kid Icarus	64,90	
Ninja Gaiden	84,90	
Metroid 2	69,90	
Mickey Mouse	74,90	
Robocop 2	64,90	
R-Type	74,90	
Super RC pro AM	64,90	
Turrican	64,90	
WWF Superstars	64,90	

	MEGA DRIVE	379,-
EA Hockey	119,90	
Golden Axe 2	109,90	
Immortal	129,90	
Mickey Mouse 1,2	119,90	
Master of Monsters	129,90	
Quackshot	109,90	
Shining in the D.	129,90	
Speedball 2	109,90	
Xenon 2	109,90	
Wonderboy 5	109,90	
Elemental Master 2	109,90	
Y's 3	129,90	

	GAME GEAR	289,-
Alaste	74,90	
Donald Duck	79,90	
Axe Battler	64,90	
Leaderboard Golf	79,90	
Sonic	79,90	
Galaga 91	69,90	
Ninja Gaiden	79,90	

Tausch/Verk. Don't go alone, F 19, Elvira, Aircraft Designer, KQ 1-5, Gunship, Indy 3, HQ 1+2, Faerghail, Kristal, Lost Patrol, Larry 1-3, Koschnic 0032 41 627831 ab 20h

Junges, erfolgreiches Programmiererteam (3 Spieler),n sucht Graphiker, Programmierer für gemeinsame Projekte und Konvertierungen. Tel: 06071/23713 (Jan)

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486699 -Klaus-

Tausche: Eye o.B.; Monkey Island, F-15, Populus, Sim City, LHX, Indy 2, Larry 2, PC Globe 4.0 gegen Black Gold, Battle Isle, Civilization, P-03 od. andere. Ruft an 0041/36221441

Suche Tauschpartner! Amiga Habe game! Listen an: Klaus Berger, Bahnhofstr. 110, 4350 Herten. Antwort garantiert!!!

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486699 -Klaus-

PC!!! Tausche SQ4 (VGA/Org.) gegen Police Q.3 (nur Org.), Benjamin Mähler, Albert-Schw-Ring 25, 6907 Nußloch, Tel: 06224/12808. Ruft an!

**** Tauschpartner-PC **** für Games, Anwender, Compiler, Source, etc. gesucht. Suche auch Kontakte zu Programmiererteams. Graphiker, Coder. Tobias Frömrich, Wulfhagen 7, 4953 Petershagen

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486699 -Klaus-

Tausche den japanischen Mega Drive Sonic gegen den deutschen!!! Interesse? Schreib mir! Alexander Skwar, Staudenthaler Höhe 53, 5600 Wuppertal 21. Tel: 0202/467529 (erst ab Anfang März '92!!) Bis bald!

The Centurions are searching for some legal ocontacts. Write fast: Sven Wölm, Mittelweg 5, 2055 Dassendorf

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486699 -Klaus-

PC Tausche Babyjo und Police Q3 gegen andere Originale. Zuschr. an: F.Haftstein, O-8301 Langen-Hennersdorf, Bahraer Str. 13

Amiga! Amiga! Amiga! Wer hat Bock auf Demotausch!?! Write or call: Johann Freudenberg, Roßkampstr. 33, 3000 Hannover 81, Tel: 0511/832252. Only new stuff!!! (100% zuverlässig)

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486699 -Klaus-

Tausche den japanischen Mega Drive Sonic gegen den deutschen!!! Interesse? Schreib mir! Alexander Skwar, Staudenthaler Höhe 53, 5600 Wuppertal 21. Tel: 0202/467529 (erst ab Anfang März '92!!) Bis bald!

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486699 -Klaus-

..C64er ist allein und verlassen und braucht dringend Hilfe! Ich glaube er verlohrt. Beilft Euch er sti... Michael Kozlowski, Grasse Heide 28, 4970 Bad Oeynhausen 2

Schweiz! Wer tauscht mein Game Gear mit 11 Spielen + MS-Adapter gg. Super Famicom + 4 Spielen? Tobias Guffert, Hubstr. 11, 950 Wil. Tel: 073/235751 ab 20 Uhr.

Tauschpartner für C64 gesucht. Biete 100% Zuverlässigkeit. Auch Anfänger. Suche alles und habe viel. Grosse Heide 28, 4970 Bad Oeynhausen 2, Ute Gerlach und Michael!

Tausche Sectet Weapon, Bund. Prof. gegen Wing Com. 1, Secret Monkey 1 oder 2, Falcon MK 2. Suche Tauschpartner. Meldung bei: D. Arnold, Am Goldbachtal 47, O-9230 Brand-Erbisdorf.

Suche Tauschpartner Amiga 500 Habe gute Games, Starbyte S.S., Robocob, Lemmings II ... schickt Listen an: Heiko Renk, Kirchplatz 6, 8645 Steinwiesen, Tel: 09262/358

Suche dringend einen Tauschpartner für C-64 Schickt Eure Listen bitte an: Nils Breitbach, Hauptstr. 106, 6227 Oestrich-Winkel 2

Sucht Ihr Software bzw. Anwender? Habt Ihr eine Liste? Ob der C64er schon gestorben ist? Ne, noch lange nicht! Melden: M.Kozlowski, Grosse Heide 28, 4970 Bad Oeynhausen 2

Amiga: Suche Tauschpartner zwecks Software- und Erfahrungstausch. Tel: 02297/500, PS: Im Großraum Gummersbach kann ich vorbeikommen.

Kryptic Simulations grüßt den nie zufriedenen Tester Felix v. Bonin! n auf das sas MegaZine auch ohne ihn noch lange existiere! Hallo, Karl! 06348/7108

Manager - Die Firma liegt in Deiner Hand. Ruin? oder Gewinn? Du entscheidest. Info bei: Rainer Grundl, Am Wellsee 105, 2300 Kiel 14

Junges, erfolgreiches Programmier-Team (3 Spiele), n sucht Graphiker, Programmierer für gemeinsame Projekte und Konvertierungen. Tel: 06071/23713 (Jan)

PLATZFÜLLER

...UND STELL' DIR VOR, CLAUSS - PETER HAT MIR SCHON WIEDER EINE DATEN ROTER ROSEN GESCHICKT ...!

Gewerbliche Kleinanzeigen

LOGI SCANMAN plus

Max. Auflösung: 100-400 dpi, Graustufen: 32 und linear (s/w), Systemanforderungen: Atari ST(E)/T, Commodore Amiga 500, 2000, 3000, PC, X'E, AT und PS/2 bis Modell 30, Lieferumfang: Steckkarte bzw. Interface, Software und Netzteil (komplett anschlussfertig)

Preis:
 ST(E)/T Version: 548,-
 Amiga Version: 548,-
 PC Version: 398,-

Handscanner mit 256 Graustufen auf Anfrage!

Sucht Ihr Power The Desktop?
MICRO ROBERT
 KERNERSTRASSE 5
 6924 NECKARBISSCHOFHEIM
 TELEFON (0 72 63) 6 45 52

CITY-DESIGNER
 STRATEGIESPIEL FÜR
 AMIGA & PC

Bauen Sie die Stadt ihrer Träume und werden Sie Bürgermeister

- * 2-4 Spieler
- * Auswahl aus über 75 Gebäuden
- * Über 75 unvorhergesehene Ereignisse
- * Telefonanrufe
- * Zeitungsberichte

Und das Ganze gibt's für
NUR 25,-

Bei: **KOALA-SOFT**
 Andreas Masur
 Allensteiner Str. 3
 D-4460 Nordhorn
 Tel.: 0 59 21/7 30 06

Versand per Nachnahme, Vorauskasse oder auf Rechnung !!

14 PD Spiele
 für AMIGA
 (3 Disketten)
nur 10,- DM
 incl. Versand

nur per Vorauskasse
 (Schein/Scheck)

HOBBY-COMPUTER-SHOP
 Peter Schulemann
 Kreuzstraße 36
 7850 Lörrach
 Tel. 07621/2662

PC Spiele:

Eye of the Beholder 2	89.90
Civilization	79.90
Monkey Island	79.90
Ultima 7	89.90
Wizardry 7	89.90

Amiga:

Eye of the Beholder 2	74.90
F 1 Grand Prix	76.90
Fate Gates of Dawn	74.90
Knightmare	69.90
Monkey Island 2	74.90
Populous 2	69.90

Wir führen auch Software für Atari ST, C-64 Mega-Drive & Game-Boy
 Kostenlose Preisliste anfordern!

PLAYSOFT
 von Robert Clima-Häuser

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind günstiger als Sie denken!

Nutzen Sie diesen Platz für Ihre Werbung!

(Die Kleinanzeigenkarte für Ihren Auftrag finden Sie am Ende des Heftes)

TOP GAMES FÜR ATARI ST/AMIGA/PC

TITEL	ST	AM	PC
AIRBUS 320	NEU	109.95	109.95
BARDS TALE 2		34.95	
TRILLOGY	NEU		109.95
BIRDS OF PREY	NEU	34.95	34.95
BUDOKAN		34.95	34.95
CIVILIZATION	NUOVO		103.95
FA 18			
INTERCEPTOR		34.95	
FERRARI FORMULA ONE		34.95	34.95
FORMULA ONE GRAND PRIX	NYTT	94.95	94.95
FLOOD		34.95	34.95
MINE DITKA'S ULTIMATE FOOTBALL	NOUVEAU		94.95
IMMORTAL		34.95	86.95
LEMMINGS 2	NOUVO	73.95	73.95
MORE LEMMINGS DATA			
DISK	NEU	55.95	55.95
MAGIC FLY		34.95	34.95
MARCH PAIRS		34.95	
POPULOUS		34.95	34.95
POPULOUS 2	NYTT	77.95	
POWERDROME		34.95	34.95
PROMISED LANDS		34.95	34.95
RALF GLAU			
EDITION		86.95	86.95
ROBOCOD	NOUVO	73.95	73.95
SKI OR DIE		34.95	34.95
STARFLIGHT		34.95	34.95
ZACK!	NEU	59.95	

Alle Spiele selbstverständlich mit deutschen Handbüchern!

MICRO ROBERT
 KERNERSTRASSE 5
 6924 NECKARBISSCHOFHEIM
 TELEFON (0 72 63) 6 45 52

BRANDNEU!!!
SOCCER MANAGER DIEGO

Für alle AMIGAS ab 1 MB Speicher! Eines der komplexesten, spielstärksten u. realistischsten Programme dieser Art.

- AUTOMATISCHE TEAMSTEUERUNG (auch die vom Computer gesteuerten Teams sind auf dem Transfermarkt tätig! usw.)
- Grafiken und Sound z.T. digitalisiert
- volle Maussteuerung
- Ligen mit den besten europäischen Teams (Original Namen!)
- Editor zur Änderung aller TRIKOTFARBEN und Team-Spielernamen
- animierte Spielsequenz (Spieler im Originaltrikot!)
- nie dagewesene Vielfalt an Statistiken und Spielerwettbewerben
- Werbeverträge - Training - Stadionbau - Eintritt - Bankkredite - Spielerverträge - Altersbed. Rücktritte - Ewige Tabelle ... usw.

Komplett in dt. + Anl. für **NUR 49 DM** + VK 4 DM (NN + 6 DM)

Jo Seitz
 Altenstädterstr. 14
 6361 Niddatal 4
 Tel. 0 61 87/2 64 98

C-64:
43-Spiele-Pack für 10,-

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur **10,- DM** (Vorkasse: keine Versandkosten! Nachnahme: +6,50)

»Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,- DM** ...

Fordern Sie auch unseren **kostenlosen PD-Gesamtkatalog '92** an. Er umfaßt 950 Disknr. (»8500 Programme!) für C-64 und teilw. C-128 - ein Muß für jeden Computerfan! »Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
 Beethovenstr. 1
 W-8943 Babenhausen
 - 0 83 33/12 75 -

EDV-Service Ammersbek

Wir führen Shareware & PD für PC/XT/AT wie z.B. für

- Windows
- Soundblaster
- Spiele
- Deutsche Utilities
- Erotik u.v.m.

Wir führen auch kommerzielle Spiele

NEU! Soundblasterkarten ab DM 298,-

Info-Disk gratis bei

Ulrich Peemöller
 Postfach 11 34
 W-2075 Ammersbek

Tel. 040/6045864
 Fax 040/6046690

FUSSBALLCOACH-Postspiel

Saison 91/92, 1. + 2. Liga, alle aktuellen Namen, Training, Taktik, Strategie und komplettes Management. 2 DIN A4 Seiten Kommentar zu eurem Spiel.

DBZ
 Schlieffenstr. 58
 2900 Oldenburg

Gewerbliche Kleinanzeigen

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-,
Grammatiktrainer (deutsch,
engl., franz., span., ital., lat.)
ab 9 DM

Gratisinfo von:

I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel. 07181/21709

Preisgünstige Programme für AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

T-Shirt Drucke

auf weißen
T-Shirts vollfarbig
nach eurem
Farbfoto

inkl. T-Shirt

DM 28

Nachnahme oder Vorkasse. Keine Versandkosten.
Wir drucken nur copyrightfreie Vorlagen!

h.o.t. color copy GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme
für den PC-XT/AT/80386

- PD-Programme für den Amiga
36-seitiger schriftlicher Katalog
(PC) oder Katalog-Disk (Amiga)
gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf



Wir führen Spiele und Zubehör für

AMIGA
PC CDTV
ATARI ST

C64 News Software GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

☎ 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!!

● ● ● ● ● ● ● ●

Anzeigen helfen verkaufen.

Nutzen Sie
diesen Platz
für Ihre
Werbung!

● ● ● ● ● ● ● ●

**Public Domain &
Shareware für MS-DOS**

Fordern Sie unsere
kostenlose Katalogdisk
schriftlich an:

**PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93**

● ● ● ● ● ● ● ●

Haben Sie Fragen zu
gewerblichen Kleinanzeigen
in unserer Zeitschrift?

Rufen Sie einfach an:
Tel. 05651/929-915, 916
(Fax 05651/929-944)

● ● ● ● ● ● ● ●

SCHNELL-REPARATUR DIENST

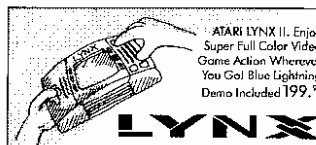
für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software,
Computerschrott und sonstigem

**Computervertrieb
Kurt Fischer**

Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05



A.P.B.	NEU	1 Spieler	79,00
AWESOME GOLF	NEU	auf Anfrage	
BILL & TED'S EXC. ADVENTURE	NEU	auf Anfrage	
BLOCK OUT	NEU	1 Spieler	79,00
BLUE LIGHTNING	NEU	1 Spieler	69,00
CALIFORNIA GAMES	NEU	1-2 Spieler	79,00
CHECKERED FLAG	NEU	1-6 Spieler	69,00
CHIPS CHALLENGE	NEU	1 Spieler	69,00
ELECTRODIP	NEU	1 Spieler	69,00
GATES OF ZENODOON	NEU	1 Spieler	69,00
GAUNTLET	NEU	1-4 Spieler	79,00
HARD DRIVIN'	NEU	1 Spieler	79,00
ISHIDO	NEU	1 Spieler	79,00
KLAX	NEU	1 Spieler	79,00
MS. PACMAN	NEU	1 Spieler	79,00
NINJA GAIDEN	NEU	1 Spieler	79,00
PAULAND	NEU	1 Spieler	79,00
PAPERBOY	NEU	1 Spieler	79,00
RAMPAGE	NEU	1-4 Spieler	79,00
ROAD BLASTERS	NEU	1 Spieler	79,00
ROBO SQUASH	NEU	1-2 Spieler	69,00
ROBOTRON	NEU	auf Anfrage	
RYGAR	NEU	1 Spieler	79,00
SCRAFYARD DOG	NEU	1 Spieler	69,00
SHANGHAI	NEU	1-2 Spieler	79,00
SIME WORLD	NEU	auf Anfrage	
ST.L.N. RUNNER	NEU	1-2 Spieler	69,00
TURBO SUB	NEU	auf Anfrage	
ULTIMATE CHESS CHALLENGE	NEU	1-4 Spieler	69,00
WARBIRDS	NEU	1 Spieler	79,00
XENOPHOB	NEU	1-4 Spieler	69,00
ZARION MERCENARY	NEU	1 Spieler	79,00

Adapter: 34,95, Netzgerät: 24,95 DM, Tasche ab 24,95 DM. Aktuelle Spiele auf Anfrage! Der Versand erfolgt innerhalb von 24 Stunden.

M I C R O R O B E R T
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFHEIM
TELEFON (0 72 63) 6 45 52

GOTCHA !

Splatking hat alles für
Gotcha-Spieler!
Paintballs 4,-/10 Stk.

■ Splatmaster 229,- ■
Lieferzeit 2-3 Tage !!!

Tel.: 0 41 01/51 25 82

SECONDHAND - SOFT - WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"

Ca. 600 gebrauchte Spiele

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Amiga + C64 ORIGINALPROGRAMME

aus zweiter Hand, immer aktuell
und immer superpreiswert

NEU - BTX - ANBIETER - NEU
UNTER: SECONDHAND SOFTWORLD #

Ankauf von Orig. Hard- und Software

für Amiga und C-64

Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

Bitte System angeben!!!

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Kraiberg 45

8074 Gaimersheim

Tel.: 0 84 58 / 27 33

Wir führen Spiele und Zubehör für:

Amiga, Atari Lynx/ST, C64,
Game Boy, Sega Game Gear/
Master/Mega uvm.

Preisliste anfordern:

SVB M. Hildebrand
Emil-Nolde-Str. 13
4709 Bergkamen
Tel.: 0 23 07/6 15 32

FUSSBALLSTAR

(AMIGA 1 MB/Drucker)

alle Namen, Daten können frei
gewählt werden. 0 - 42 Mit-
spieler, POSTSPIEL- Teamchef
selber gestalten 1-2 Din A4
Seiten Spielbericht.

DM 69,-

DBZ

Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg

Hard- und Software für Amiga und Neu CDTV



PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY

Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

ML Computer

IM RING 29 • 4130 MOERS 3 • TEL: 02841-42249



Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele + Telespiele
Handhelds + Zubehör + Joysticks

**MAGIC
COMPUTERSPIELE**

Breitenfeldstr. 46 • 8540 Schwabach 7
Tel. 0911/640241 • Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste
anfordern.

Bitte Computertyp angeben.

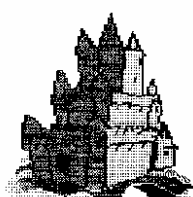
P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei
uns immer !!!

ENDLICH!

**SCANWORKS JUNIOR
für den PC.**

Rasterbild ade. SCANNEN in 64
Graust. Fotoqualität in Echtzeit.
Super Bild verw./bearb.
Für viele Scanner geeig.
Sie werden begeistert sein.

**INFO
GEBAUER
Tel./BTX 0211/309233**



Die Spielburg
**Große Auswahl für
Amiga, Atari und IBM**

**6529 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763**

**Computerspiele-
verleih**

für AMIGA, C64, IBM,
ATARI ab 2,50 DM

**CRAZY GAMES
2 x in**

**2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel.: 0431/736723**

und

**Holtenerstr. 237
Tel.: 337363
Telefax: 335717**

und in

**2353 Nortorf
Große Mühlenstr. 24
Telefon: 04392/4305**

Auch Verkauf: Zu super Preisen!

**DOS-PD-SOFTWARE-
Paket**

150 Programme DM 75,90
ca. 5000 Programme auf
kostenl. Katalog-Disk bei

**JBE
Tel.: 06 21/63 18 00
Fax: 69 46 67**

Software Freunde

Wir haben die neuste Software
auf ihrem Computer. Wir haben
Module vom Gameboy bis zum
Atari Lynx. Sie können bei uns
24 Std. bestellen.

Schnelle Lieferzeiten. Billige
Preise.

Bei einem Bestellwert
von 150 DM 10 DM Nachlaß
Bestell eine Liste **kostenlos**.

Bestellt bei:

**Software Dreams
Inh. Gerhard Wenzel
Am Ruhstein 1
8641 Weissenbrunn
Tel. 09261/52939**

Wir freuen uns auf eine
Bestellung.

C-64 PD-Soft/5000 PRGs.
Liste + Demo gegen
DM 5,- Briefm. bei

**Mikrodata,
Pestalozzistr. 46/1,
8000 München 5**

**NEU
SoftwareVertrieb**

Programme für Amiga, IBM,
C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

**SoftwareVertrieb
Südendstr. 6**

**8123 Peißenberg
TEL: 08803/3621
ab 16 UHR**

Supergünstige **MARKEN-
SOFTWARE** für C-64, Amiga
und PC. Außerdem: Farbbänder,
Zubehör, C-64 PD-Serie.

INFO gratis! Bitte Computertyp
angeben.

DATA HOUSE SOFTWARE
Husumer Str. 10, 3502 Veilmar

Einmal der Böse sein



mit int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör

Versandkatalog gegen 2,50 DM in Briefm.

Fantasy-Versand
Teichweg 6 3550 Marburg

SECOND-SOFT-LAND

Originalprogramme aus
zweiter Hand nur für den

***** AMIGA *****

Wir haben ca. 600 Programme
in unserem Angebot. Von Top
aktuellen Programmen bis hin
zu Oldies, bei uns finden Sie
alles, und das zu fairen Preisen.
Fordern Sie also gleich unsere
kostenlose Preisliste an. Wir
kaufen auch Originalpro-
gramme an

**SECOND-SOFT-LAND
Softwarevertrieb
Friedrichshofenerstr. 38
8070 Ingolstadt
Tel. 0841/81171**

**FUßBALL-MANAGER
THE FINAL
für alle Amigas**

- schlichte Grafiken aber tolle
Spielbarkeit
- volle Maussteuerung
- 1-4 B-Liga
- DFB u. Eurocops
- Stadionbau
- Trainer einstellen
- Eintritt - Training
- Transfers
- Spieler- u. Teamstatistiken
- Prämien
- Digisound u. Bilder uvm.

Kompl. in dt. + Anf. zum **SUPERPREIS**
von 19 DM + VK 4 DM (NN + 6 DM)

**Jo Seitz
Altenstädterstr. 14
6361 Niddatal 4
Tel. 0 61 87/2 64 98**

**Tennisstar
(Amiga)**

Werden Sie ein Tennisstar,
Managersimulation, bis 10
Mitspieler mit Highscore
usw. 25 + Vers.

**DBZ
Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg**

**EISHOCKEY MANAGER
* POWERPLAY ***

Für alle AMIGAS!

Eines der spielstärksten u.
realistischsten Sport-Manager-Spiele
aller Zeiten, mit tollen Kritiken!!!
und allen nur erdenklichen
Möglichkeiten:

- komplett neue Grafiken und Stadion-
sound z.T. digitalisiert
- 1-2 Spieler Modus
- animierte Spielsequenz
- Ewige Tabelle
- Beste Teams aus NHL, BRD,
ZSKA Moskau, ...
- Original Spielernamen
- Editor zur Änderung ALLER Teams- u.
Spielernamen (mehr als 600!)
- Riesen Statistiken und Spielerwettbewerb,
z.B. Torjäger, Scorer, ...
- Transfers in allen 3 Ligen mit ALLEN
Spielern möglich.
- Werbeverträge - Training - Stadion-
bau - Eintritt - Bankkredite
- volle Maussteuerung
und ... und ... und ...

Kompl. in dt. + Anf. für **NUR 49,- DM**
+ VK 4 DM (NN + 6 DM)

**Jo Seitz
Altenstädterstr.14
6361 Niddatal 4
Tel. 0 61 87/2 64 98**

KICK'N'RUSH

PC Bundesliga Simulation

Trainieren und managen Sie
eine Mannschaft Ihrer Wahl
durch die Höhen und Tiefen
der Fußball-Bundesliga, des
DFB- und des UEFA-Pokals.

- * 1-9 Spieler
- * Zweikampforientierte Simulation
- * Spielanimation (VGA!)
- * Taktische Spielanalyse
- * Finanzmanagement, Transfer-
markt, Statistik, usw.
- * 1500 Spieler-Originalnamen
- * Menügestützte Verwaltungspro-
gramme zur Datenpflege!
- * komplette Maussteuerung

Original mit ausführlicher Anleitung
DM 49,-, Demo DM 5,-, + VS, bei

**SIM-SOFT
Klöppelweg 4
4600 Dortmund 1
Tel: 0231/1300350**

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,-

TOP TEN BOMICO

	VRROOM		
1	Conquestador	Simulation	C-64, PC 3,5/5,25, Amiga
2	Steigenberger Hotelmanager	Simulation	C-64, PC 3,5/5,25, Amiga
3	Goblins	Kombination	ST, PC 3,5/5,25, Amiga
4	Starbyte Super Soccer	Sport	PC 3,5/5,25, Amiga
5	WWF Wrestling	Sport	C-64, PC 3,5/5,25, Amiga
6	Red Baron	Simulation	PC 3,5/5,25, Amiga
7	Black Gold	Simulation	PC 3,5/5,25, Amiga, ST, C-64
8	Heimtdoll	Adventure (RPG)	ST, Amiga
9	ATP Tennis	Sport	PC 3,5/5,25, ST, Amiga
10			

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennzahl: "Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege.

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1-3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir

7 x DM 100,-

und

14 x DM 50,-

Monat für Monat

in den

nächsten

Ausgaben

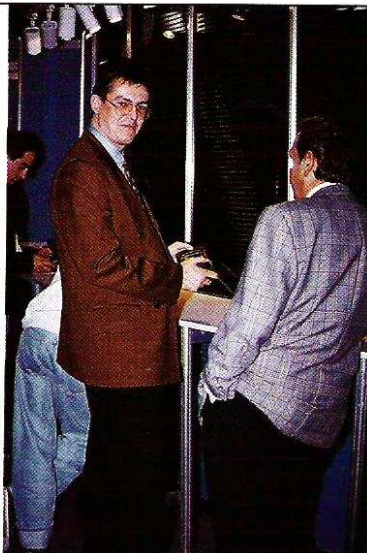
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

Nunmehr zum 43. Male fand vom 6. bis zum 12. Februar die traditionelle Internationale Spielwarenmesse in Nürnberg statt. Rund 2400 Aussteller aus aller Welt präsentierten der interessierten Fachwelt altes, neues und kurioses auf insgesamt 100.000 Brutto-Quadratmetern Ausstellungsfläche.

Viel los,

Neben allerlei Spielsachen altbackener Sorte, die Euch ohnehin nicht sonderlich interessieren dürften, waren auch die großen Konsolen-Hersteller Atari, Nintendo und Sega sowie deren 'Software-Lieferanten' in Nürnberg vertreten.

Sega bot dabei den pompösesten Stand und stellte hinter verschlossenen Türen das *Mega CD-ROM* zum ersten Male vor, das nicht vor Herbst diesen Jahres in Deutschland offiziell erscheinen wird. 'Wir wollen das Gerät gleich mit einem ordentlichen Batzen Software auf den deutschen Markt bringen', so Sega. Eine vernünftige Einstellung, denn ohne ausreichend Software-Support verweilt die Freud nicht lang beim Käufer.



Ablenkung erwünscht

aber:



... Boy contra ...

Unglaublich aber - vielleicht - wahr: Sega wird den Werbeetat von sieben Millionen DM 1991 auf 50 Millionen Mark 1992 aufstocken. Sega im Radio, Sega im Fernsehen, Sega überall - sogar auf CD!

Sega und die 50 Millionen

Cartridge-mäßig sieht's bei Sega ebenfalls nicht schlecht aus. Im nächsten Vierteljahr sollen fürs Mega Drive bei uns viele Japan-Spiele neben interessanten Neuheiten wie *Champions of Europe* (Spiel zur Fußball-EM), *Ayrton Senna Grand Prix*, *Predator*, *Aliens* und einem offiziellen Sommerolympischen-Programm erscheinen.

Atari setzt nicht nur weiterhin auf den Lynx, dessen zweite Version bereits seit einiger Zeit erhältlich ist (Details siehe News ASM 1/92), sondern auch auf massive TV- und Radio-Werbung. Doch damit nicht genug, man will bis

Jahresfrist über 100 Programme veröffentlicht haben. Vielleicht führt dies ja zu einem Boom des Lynx, der nur un-erheblich teurer, aber wesentlich leistungsfähiger als der Game Boy ist. Angekündigte Knaller sind beispielsweise *Lemmings* und *Eye of the Beholder*.

Hundert Spiele für'n Lynx

Widmen wir uns dem erfolgreichsten Hersteller im Bunde: Nintendo. Dieser beherbergte die Messe-Woche über zahlreiche Fremdhersteller unter seinem 'Dach' und gab offiziell bekannt,



... Gear.

daß das Super Famicom im Herbst auf den deutschen Markt kommen soll. Es trägt wie die amerikanische Version den Namen Super NES.

Super Famicom kommt

Interessant war es bei Mindscape, wo ein Klavier-Lern-System (The Miracle Piano Teaching System) vorgeführt wurde. Ansonsten brannte es hier wie auch bei Acclaim, Konami und Co. auf kleiner Flamme. Man präsentierte lediglich neue Spielchen, wobei es eigentlich nichts Aufregendes zu sehen gab.

Unter dem Strich bot die diesjährige Spielwarenmesse auf dem Konsolen-Sektor nichts Neues. Man versteifte sich - wie es nicht anders zu erwarten war - auf den Verkauf erhältlicher oder kommender Produkte an die rund 57.000 Großekäufer aus 81 Ländern.

Das Problem dieser Messe war, daß man nichts Spektakuläres zu Gesicht bekam. Das Super NES ist bereits seit langem als Importgerät erhältlich, und auch das CD-ROM fürs Mega Drive haben wir unlängst unter die Lupe genommen. Lassen wir uns also überraschen, wenn es heißt: Internationale Spielwarenmesse, die 44. ■

Hans-Joachim Amann

wenig Neues!



Löwenanteile: Nintendo ...



... contra Sega, ...

Als Hauptpreis winkt nämlich
der brandneue
ADLIB GOLD
1000 STEREO SOUND
ADAPTER
mit einem speziellen
SURROUND SOUND MODUL.
(Technische Daten s. NEWS)
5 AdLib MUSIC
SYNTHESIZER CARDS
warten ebenfalls auf neue Besitzer.
25 AdLib Gold
T-SHIRTS
sind zwar nicht zu hören, lassen
sich aber hervorragend tragen.



Heute schon was
für Eure Ohren
getan? Nein?
Dann versenkt
Euch doch mal et-
was in diesen
Wettbewerb!

Was wir wissen wollen: War ADLIB die
1., **2.** oder **3.**

Firma, die eine Soundkarte für den
PC entwickelt und herausgebracht hat?
Einfach die (richtige) Zahl aufschreiben,
und bis zum 30.4.92 ab die Post an
folgende Adresse:

ASM AdLib
Postfach 870
3440 Eschwege

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

... The Power For Two. Es ist schwarz, sieht verdammt gut aus und zählt zu der Familie der SX: TBird. Seine Premiere feiert er in wenigen Tagen auf der CeBit '92. Man mag es kaum glauben, doch es ist einem deutschen Hardware-Designer geglückt, den Rahmen des 'Gewöhnlichen' zu sprengen, und die längst fällige gedankliche Brücke zwischen dem vermeintlich seriösen PC-Image und der Spielebranche zu bauen. Denn: Auch Spielefreaks erfreuen sich am Komfort größtmöglicher Effizienz. ...

Auf diesen Trichter kamen die Manager des im hessischen Bad Homburg beheimateten Konzerns Aquarius Systems Int. (ASI), einem Unternehmen, welches im Herbst 1989 von den Ex-Commodore-Managern *Winfried Hofmann* und *Rolf Wiehl* aus der Taufe gehoben wurde. Der Dynamik der Unternehmensführung war es letzten Endes zu verdanken, daß zwischen der Idee, dem Konzept und schließlich dessen Umsetzung und Endfertigung in den Hallen der Ex-DDR-Vorzeigefirma *Robotron* nahe Berlin nur wenig Zeit in die (neuen Bundes-)Lande ging.

Wie gut Aquarius daran tut, den TBird zu entwickeln, wird vom Erfolg seines Debüts in Hannover - immerhin auf 156 qm Spiele-Island - abhängen, wengleich man sich schon jetzt auf einen heißen Abverkauf vorbereitet. Die Werbetrommel für dieses Stelldichein läuft auf vollen Touren, und im Rahmen dieser Kampagne stand dann plötzlich einer dieser 'Black Birds' in den Gefilden unserer Redaktion.

Was man jetzt schon sagen kann: Bei dem schwarzen Vogel handelt es sich im Grunde um einen 386er, und dennoch um einiges mehr als einen gewöhnlichen SX. Geboren auf der



Man beachte ...



... die Form, ...



... die Farbe, ...



... das Feeling, ...



... geht's denn?



... der „TBird“.



Effizient und stark: „TBird“-Pack



IT'S GOT THE POWER ...

Grundlage, dem Spiele-User einen Computer anzubieten, welcher sich zwischen 'Stand-Alone-' und semi-professionellen Maschinen auf der einen Seite und dem High-End-Bereich auf der anderen ansiedeln soll. Zugeschnitten auf den hohen Standard, den das Gros aller PC-Games voraussetzt, ohne die Option der ernsthaften Anwendung zu vernachlässigen. Soviel zur 'Power Of Two'.

Zwischen „Stand-Alone“ & High-End

Ein eingehender Tauglichkeitstest in unserer Redaktion hinterläßt in der Tat einen recht positiven Eindruck dieses schwarzen Stücks 'Artware': Am Beispiel *Wing Commander 2* wird der Luxus einer ordentlichen Festplatte und der Zugriffszeit von sagenhaften 17 ms deutlich. Da geht's fast ab wie im Film. Ebenfalls angenehm: Die VGA-Grafikkarte mit 256 KB, nach oben aufrüstbar, sowie das eingebaute *ThunderBoard* mit 11-stimmigem FM-Synthese, Stereo-Lautsprecherboxen und Kopfhörer. Letzteres kommt vor allem Freunden des (übrigens nebst 'Mad TV', 'Sound FX' und der Textverarbeitung 'ConText Easy' mitgelieferten) Lucasfilm-Epos *Monkey Island 2* sehr zugute.

Was TBird sonst so auf dem Kasten hat, nun, im RAM kann der Vogel wacker mit dem gegenwärtigen Standard von 2 MB mithalten, er vermag sich mit 5.25"- (1,2 MB) und 3.5"-Disketten (1,44 MB) abzugeben und verfügt über sechs Steckplätze und zwei serielle Schnittstellen nebst einer parallelen. Natürlich ist er *AdLib*- und *Soundblaster*-kompatibel, verfügt über *MS-DOS 5.0*, Virenschutz und Systemdiagnose, hat dem FTZ- (und *ASM*-) Test standgehalten und wird in umweltfreundlicher (weil recyclingfähiger) Verpackung verkauft. Und natürlich kostet er - Geld.

Wer Interesse hegt, kann mit knappen 3000 Märkern dabei sein und schon bald ein starkes Stück PC sein Eigen nennen, mit Betonung auf 'Spielen' ...

Matthias Siegek

... manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert“ *

Der Amberstar von Thalion

*Powerplay 3/92
85% ATARI ST
Auch erhältlich für AMIGA



Was ist eigentlich Shareware?

Wie so vieles, so wurde auch die Shareware-Idee in den USA geboren. „Erfinder“ dieses Vertriebskonzepts war der Softwareproduzent Bob Wallace. Seit einiger Zeit schwimmt auch der deutsche Markt auf dieser Welle mit. Worum es dabei genau geht und was dabei für die Autoren herausspringt, wollen wir Euch nun verraten.

Der Grundgedanke besteht darin, dem Anwender die Möglichkeit zu geben, ein Programm ausgiebig zu testen, ohne es sofort kaufen zu müssen. Die Betonung liegt auf „ausgiebig“, denn die Testversion entspricht in aller Regel dem Originalprogramm, kurz Vollversion genannt, oder hat ein paar Einschränkungen, die aber kaum der Rede wert sind.

Im Gegensatz zu kommerzieller Software erhält man also kein spielbares Demo, sondern ein fast oder ganz fertiges Programm. Ein weiterer, viel wichtigerer Punkt ist, daß man Shareware frei kopieren darf. Auf diese Weise erfährt sie natürlich eine rasche und weite Verbreitung.

Erst wenn einem das Programm zusagt und man auch künftig damit arbeiten (oder spielen) möchte, geht es



Commander Keen

um Finanzen. So heißt es in den Belegtexten, daß man sich für eine Gebühr, die zum Teil erheblich unter der kommerzieller Software liegt, registrieren lassen muß. Diese ist meist mit einer Benutzergebühr verbunden, die etwa zwischen 20 und 90 DM liegt.

Registriert

Registriert wird man nicht beim Händler, sondern beim Autor selbst. Dessen Gegenleistung ist in vielen Fällen ein gedrucktes Handbuch und die aktuelle Programmversion. Außerdem wird der Anwender direkt vom Autor über Updates unterrichtet.

Auf diese Weise bringt das Shareware-Konzept den Autoren als auch den Anwendern enorme Vorteile. Letzterer kann die Shareware-Version recht günstig über einen Händler beziehen, das Programm in aller Ruhe austesten und entscheiden, ob er sich registrieren lassen möchte oder nicht.

Es wird nicht überprüft, ob jemand eine Shareware-Version erstanden hat oder nicht. Der Gedanke liegt da natürlich nahe, daß dann einfach die Benutzergebühr nicht bezahlt wird.

Doch – wie sich in den letzten Jahren gezeigt hat – ist dies eher eine Ausnahme, denn letztendlich schadet der Anwender dadurch nicht nur dem Autor, sondern auch sich selbst.

Wenn nämlich ein gutes Programm entwickelt wurde, der Autor aber keine müde Mark dafür erhält, so hat dieser selten Interesse daran, ein Update, geschweige denn ein weiteres Programm nach dem Shareware-Konzept zu entwickeln.

Der Endeffekt ist entweder eine stark eingeschränkte Shareware-Version, die

kaum einer noch nutzen kann, oder ein kommerzielles Produkt, das bei gleicher Leistung vielleicht das Vierfache kostet.

Wo gibt es Shareware?

Fast in jeder größeren Stadt hat sich mittlerweile ein Händler auf Shareware oder auch Public Domain spezialisiert (Public Domain ist NICHT mit Shareware gleichzusetzen!).

Natürlich gibt es die Programme auch auf dem Versandwege (in aller Regel findet Ihr die Adressen in unseren Anzeigenteilen).

Achten sollte man allerdings neben dem Preis, der etwa zwischen zwei und 18 DM liegt, auch auf den Service:

Nicht jeder Händler besitzt immer die neuesten Programmversionen und die gleiche Lieferzeit.

Probieren geht also über studieren – und wer selbst von Shareware profitieren will, der schreibe einfach ein Programm, mache es so wie zigtausend andere in aller Welt ...

Bewertungen

Wenn wir Euch gleich einige Shareware-Produkte vorstellen, lest Ihr das Ergebnis langer Überlegungen, wie diese Programme zu bewerten sind. Erst wollten wir sie mit der bekannten ASM-Wertung von 0 bis 12 versehen, dann eine Sonderwertung einführen.

Schließlich einigten wir uns, keine Notengebung vorzunehmen, Euch im Text aber auf Pluspunkte und Schwachstellen der Programme hinzuweisen.

fb/kate



Commander Keen ängstlich?
Nö, nur überrascht.



Die letzte Maschine vor dem Ziel...
(Commander Keen)

Wir möchten Euch nun einige Shareware-Spiele in Wort und Bild vorstellen. Alle nachfolgend genannten Games (wobei sich auf einigen Disketten spielbare Demos befinden) kosten übrigens 59 DM und lagen uns als PC-Version vor (EGA- und VGA-Karten sowie Soundblaster/AdLib werden unterstützt). Hersteller sind Apogee Software Productions in Garland/Texas, USA, die Muster erhielten wir von CDV Gäbler in Karlsruhe.

Womit wir auch schon beim ersten Spiel wären. Genaue gesagt handelt es sich bei Commander Keen um eine Serie, von der bislang fünf Folgen erschienen. Eine nach der anderen habe ich mir reingezogen und bin schließlich zu dem Ergebnis gekommen, daß Teil V der bislang beste ist.

Aber auch die anderen Parts haben ihre Reize. Teil 1 bis 3 laufen unter dem Titel *Invasion of the Vorticons* und werden komplett geliefert. Commander Keen ist ein kleiner, unheimlich lieber Astronaut, der sicher gerne bei seiner Familie wäre, würden da nicht immer wieder irgendwelche Bösewichter sein, die er jagen muß.

Shareware

Gutes muß nicht teuer sein

Und dies geschieht in typischer Jump & Run-Manier, wobei ich sehr überrascht war, daß alle Bilder selbst auf einem langsamen Rechner relativ wenig ruckelten.

Nun ja, dachte ich, bei fünf Teilen wird wohl einer wie der andere sein. Weit gefehlt: Zwar muß Keen auch weiterhin überall seine Fahnen aufstellen (als Zeichen dafür, daß er ein Level geschafft hat), aber in jedem Abenteuer gibt es neue Welten und Monster. So wird der kleine Held in Teil vier seine blauen Wunder im Shadowland erleben und dabei unter anderem äußerst gefährlichen Schnecken begegnen.

Phantastisch!

Wie ich bereits anführte, ist das alles nichts gegen Teil 5, der mich dermaßen fasziniert hat, daß ich zwei Tage lang

nichts anderes tat, als Goodbye Galaxy zu spielen. Und das mit Erfolg und ohne Cheat (dafür aber mit 35x zwischenspeichern, hehe).

Um Euch etwas von der Faszination dieses Plattformspiels rüberzubringen, hier eine Beschreibung des Spielablaufs.

So befindet sich Keen diesmal in einer Weltraumstadt (oder ist es ein Raumschiff?), in der es unter anderem vier Maschinen gibt, die es auszuschalten gilt, bevor man nach kurzem Zwischenaufenthalt die Hauptmaschinerie erledigen muß.

Joystick angeschlossen und los geht's. Feuerknopf 1 läßt Keen hüpfen, Nummer 2 bewirkt, daß Keen auf seinem Pogostab höhere Sprünge macht. Dazu Nr. 1 gedrückt, und der Kleine hüpfert gewaltig.



Ja, wo sind sie denn, die Münzen?
(Dark Ages)

CDV

Shareware-Compo

Zusammen mit der Firma CDV-Software verlost ASM

50 Vollversionen

der im Shareware-Bericht vorgestellten Spiele

Wer Interesse an einem hat, der möchte doch bitte so gut sein und uns die folgenden Fragen richtig beantworten:

1) In welcher Stadt hat die Fa. CDV-Software ihren Sitz?

- a) Karlsruhe
- b) Hanau
- c) Frankfurt
- d) Recklinghausen

2) Wie heißt die Firma, die die vorgestellten Spiele hergestellt hat?

- a) Epilog
- b) Monolog
- c) Apogee
- d) Phias Co.

So, jetzt flott eine Postkarte schnappen, den Namen des Games, das man gewinnen möchte, und die richtigen Antwortbuchstaben draufschreiben. Ab in die Post an:

ASM
Shareware-Compo
Postfach 870
3440 Eschwege

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 4. 4. '92
(Datum des Poststempels)

Feuer gibt es via Space-Taste. Neben den herrlich animierten und sehr zahlreichen Gegnern gilt es auch, Unmengen von Boni abzuräumen, unter anderem Nachschub für die Knarre, Punkte von 100 bis 5000... tja, und vor allem den Vitaminflaschen. Hat man 100 gesammelt, gibt es ein Extraleben (bei entsprechenden Punktzahlen aber auch).

Schwupps und zäng

Einen äußerst amüsanten Effekt beobachtet man, wenn man Commander Keen mal zur Ruhe kommen läßt. Zunächst schaut er nach oben, dann zur Seite. Der nächste Blick gilt dem Spieler, ein Schulterzucken – und dann begibt sich der kleine Held in der Schneidersitz und liest ein Buch!! Einfach köstlich, diese Sequenz.

Kommen wir zurück auf das phantastische Spiel: Wie wir Türen öffnen, wissen wir ja nun. Aber wie kriegt man die Maschinen kaputt? Ganz einfach: Pogo-Stick unter die Füße schnallen und auf die gläsernen Röhren gehüpft – zäng!

Manchmal muß man aber auch erst einen Schalter aktivieren, der wiederum einen Fahrstuhl, eine Plattform oder einen Durchlaß bewegt, um weiterzukommen. An so einem Ding bin ich im allerletzten Level ein paar mal gescheitert.

Was nun folgt, wird nicht verraten. Es ist aber die Krönung eines wahrlich tollen Spieles, das sowohl in grafischer als auch technischer Hinsicht ein Hit ist. Wenn man dann noch eine Soundkarte hat und sich die Musik reinzieht (über den PC-Lautsprecher gibt es nur FX zu hören, die aber nicht einmal nerven. Im Gegenteil, manche Geräusche braucht man, um ein leichteres Leben zu genießen), dann ist der Spaß perfekt. Wer's mir nicht glaubt, soll den Michael Anton fragen, der noch bei Teil IV ist. Mir hat Commander Keen einen Heidenspaß gemacht.

Dunkle Jahre

Als nächstes möchte ich Euch **Dark Ages** vorstellen, ein Jump-and-Run, das aus drei Teilen besteht. Zum einen geht es darum, möglichst viele Münzen aufzusammeln, einem „alten Mann“ Schlüssel zu bringen und vor eventuellen Fallen auf der Hut zu sein. Zum anderen muß man aber auch verborgene Wege entdecken und unter Umständen auch mal Feinde abschießen, bevor man weiter kommt.

Das Ganze hat natürlich auch eine Geschichte, die im Grunde genommen aber gar nicht interessiert, zumal unser Held nicht gerade der originellste ist. Irrendwie schockt der es nicht. Überhaupt hätte man viel mehr aus der Grafik machen können.

Es ist übrigens das erste Shareware-Produkt gewesen, dessen Sound für den Blaster und AdLib konzipiert wurde. Doch was nützt dies, wenn das Game nicht so richtig in Schwung kommt?

Crystal Caves ist ähnlich konzipiert wie **Commander Keen**, erreicht aber nicht ganz dessen Qualität. Auch hier gibt es bislang drei Teile, die beiden letzten sollen folgen. Diesmal seid Ihr **Mylo Steamwitz**, der sich durch das **Altarian Sternensystem** kämpfen muß. Dazu muß er zum einen möglichst viele Kristalle aufsammeln, aber auch Türen öffnen (diesmal unter anderem durch das Umlegen von Schaltern), um durch die insgesamt 16 Level zu kommen.

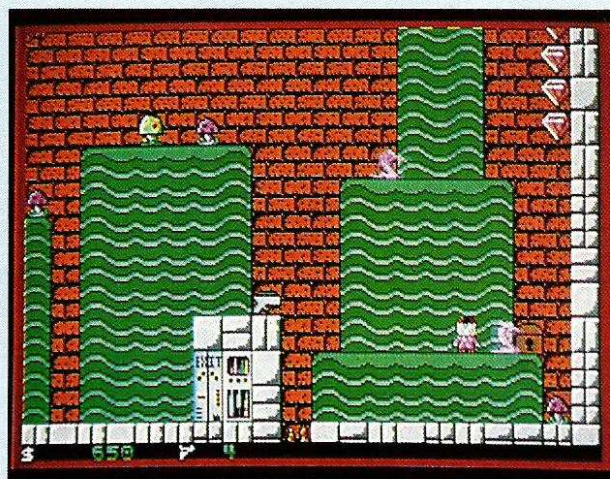
Spaß macht das Lauf-und-Hüpf-Game allemal. Es sei übrigens vor den Monstern gewarnt. Selbst wenn sie getroffen sind, können sie einem noch Schaden zufügen (ist mir bei der Schlange ein paarmal passiert). Deshalb solltet Ihr sie am besten dort abballern, wo Ihr notfalls ausweichen könnt. Der Rest: siehe oben.

PD-Boulder Dash?

Paganitzu ist da schon etwas ganz anderes – und zudem wesentlich. Hier gibt es keine Pogo-Sticks und keine Waffen, statt dessen raucht das Köpfchen. **Boulder Dash**-mäßig heißt es Felsen verschieben, um sich einen Durchgang zu schaffen oder Schlangen daran zu hindern, den Helden der Geschichte (**Alabama Smith**, kurz „Al“) in **Fondue** zu verwandeln.

Jener hat es sich nun einmal zur Aufgabe gesetzt, alle Räume und alle Levels zu untersuchen und dabei den schlimmsten Gefahren ins Auge zu sehen. Jede Menge Fallen und Gegner wie Spinnen, Speere, die plötzlich auftauchen und den Rückweg versperrern (oder unseren Mann als Schaschlikstückchen aufspießen) und vieles mehr wartet auf ihn.

Es gilt in jedem Fall, alle Schlüsseln aufzusammeln, um in den nächsten Raum vorzudringen, was nicht immer einfach ist. Das Spiel ist grafisch äußerst simpel, macht aber sehr viel Spaß, und ist – wieder einmal – in drei Teile untergliedert. Reinschauen lohnt sich also...



Kristalle sind Trumpf und bringen Points (Crystal Caves)

Zum Schluß noch einmal zurück in die Zukunft. Diesmal geht es um **Duke Nukem**, der mit MG bewaffnet nicht viel anderes tun muß als seine Vorgänger. Er hat allerdings eher das Flair eines Muskelmannes denn das eines Sympathieträgers wie mehrfach erwähnter **Commander Keen**.

Berührungen mit Gegnern lassen seine Energieleiste schrumpfen, die er aber durch Bonussymbole wieder auffrischen kann. Auch hier sind drei Teile durchzuspielen, wobei ich dieses Jump&Run eher den Ballerfreunden als den Strategen empfehlen möchte.

Fazit: Auf dem Shareware-Sektor ist mehr los, als man manchmal glaubt. Gerade im PC-Bereich gibt es jede Menge Spiele, die es durchaus mit „kommerzieller Software“ aufnehmen können – und das zu Preisen, die sogar den Geldbeutel freuen. Ein Grund mehr für uns, auch weiterhin über diese Art von Software zu schreiben. In diesem Sinne, bis zum nächsten Mal... ■

Klaus Trafford



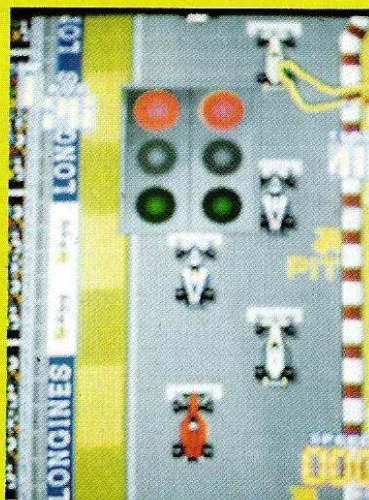
Der Duke ist wieder mal weg (Duke Nukem)



Wie kommt man durch die Lava (Paganitzu)



Hallo Freaks! Nach der großen Neuheitenflut, die sich auf der IMA-Messe über Deutschland ergoß, kehrt nun wieder der „Alltag“ ins harte Geschäft der TV-Spiele ein. ASM hat ausführlich über die Messe berichtet – jetzt geht's ans Eingemachte, denn erste Veröffentlichungen der Messeneuheiten stehen ins Haus. Besonders bemerkenswert: Das Mega-Ballerspiel METAL BLACK von TAITO. Dazu gibt's noch ein Rennspiel sowie das Neueste in Sachen Block Out. Und zum Schluß noch eine Riesenüberraschung: LUCASFILM produziert für die Spielhalle den ultimativen Flugsimulator! Michael Suck



Drehwurm inbegriffen: TRASH DALLEY.

Ungewöhnlich ist es schon, daß eine so renommierte Firma wie Lucasfilm auf den teuren und schnelllebigen Markt der Automaten Spiele drängt. Die Initiative geht von Rediffusion aus, einer Firma, die bislang Fernsehproduktionen erstellte. Das bereits fertiggestellte Spiel trägt den Titel Commander und ist ein Flugsimulator mit zwei Monitoren, acht Missionen und der modernsten verfügbaren Technik. Lucasfilm besorgt dabei die Programmierung, Rediffusion Design, Technik und das Gehäuse. Ob sich die Investition für die beiden Firmen lohnen wird, hängt letztendlich von der Qualität ab, denn auch bei TV-Spielen sind herausragende Produkte nicht gerade die Regel,

sondern eher die Ausnahme. Wir halten Euch jedenfalls auf dem laufenden!

Als guter Vergleich für die durchschnittliche Automatensoftware mag Trash Dalley dienen, denn dieses Game ist eindeutig von *Viscos Drift Out* abgekupfert worden und somit ganz und gar kein eigenständiges Produkt. *Visco* hatte nämlich als erster Hersteller erkannt, daß man ein an sich ganz gewöhnliches Rennspiel um einiges interessanter machen kann, wenn man in den Kurvenfahrten nicht das Fahrzeug animiert, sondern die gesamte Spielfläche drumherum. Für die Augen ist dieses Schauspiel ein ziemlich verblüffender und verwirrender Effekt, der für zusätzlichen Spielspaß sorgt. Die Programmierer von Trash Dalley haben dies ebenfalls erkannt und verwenden im wesentlichen den gleichen Spielablauf. Änderungen gibt's nur bei diversen Feinheiten: So wird vor dem eigentlichen Rennen eine Qualifikationsrunde gefahren. Außerdem ist die Spielbarkeit etwas höher als beim Vorbild, der Sound gar eine Extraklasse für sich. Wer also in seiner näheren Umgebung keinen *Drift.Out*-Automaten vorfinden kann, darf sich ruhig einmal an Trash Dalley versuchen.

Ein Oldie für die Neunziger

Mehr als einen Vorgänger, eher schon Dutzende von diesen, besitzt Capcoms neues Werk namens Block Block. Dieser Titel ist schon eine dezente Andeu-

tung dessen, was sich im Spiel tut und in welcher Verwandtschaft das Spiel steht. Mehr als zehn Jahre ist es nämlich nun schon her, als Atari mit *Block Out* die Industrie mit einem völlig neuen Spielkonzept aufmischte: Ein kleiner Schläger am unteren Spielfeldrand kaputtliert einen Ball gegen eine Reihe von Mauersteinen, die dadurch zerbröseln.



Im Prinzip hat an sich an diesem Spielkonzept seitdem nicht viel geändert. Klar, die Technik wurde moderner, die Grafik schöner, der Sound besser. Doch neben der zeitgemäßen Erneuerung hat man sich bei Capcom auch spielerisch auf neue Anforderungen eingestellt. So sorgen sechs verschiedene Extras erstmal für Abwechslung: Der Magnet fängt den Ball, die Uhr verlangsamt ihn, die Früchte vergrößern die Paddles, die Kugel hingegen den Ball.



Neu bei diesem Break-Out: Der abschießbare Geisterschläger!

Aliens um den verbliebenen Rest der (intelligenten ?) Menschenschaar. In fünf Levels können ein bis zwei Spieler in den Raumanzug schlüpfen und den fiesen Viechern den Garaus machen. Schußverstärkung gegen manch knackige Feinde gibt's durch das Aufsammeln von kleinen Molekülen, die zudem den Powerbeam bis maximal Stufe fünf aufladen. Der Beam entlädt sich per Tastendruck mit großer Kraft und ist besonders bei den Endgegnern ein gern gesehener Gast.

Doch nicht nur die haben es in sich: In den horizontal scrollenden Levels gibt's ebenfalls ansehnliche Brocken. Mal trägt ein Riesenkäfer einen kaputten Flugzeugträger (!?!), mal erscheinen Skorpione mit abschießbaren Sta-

ling, superschnelle Zooms und Colour-cycling mit einer Leichtigkeit, die einem den Atem raubt.

Besonders in den *Afterburner*-ähnlichen Bonusrunden hat man das Gefühl, daß der 68000er auf der Platine nur noch die Highscoreliste verwaltet und die Customchips den Rest besorgen. Besonders der Einbau des Yamaha-Soundchips macht sich bezahlt: Titel-, Abspann- und Levelsounds sind eine Klasse für sich.

Bei all diesen Features scheint mir die folgende Einschätzung keinesfalls verwegen: War *R-Type* das richtungsweisende Actionspiel für die Achtziger, so wird Metal Black dies für die Neunziger sein! ■



Apocalypse now – und doch so schön...

Außerdem gibt's für sechs Sternchen einen Extraschläger und per Dollarsymbol ein paar Points. Wirklich erwähnenswert ist der parallele Zwei-Spieler-Modus sowie der abschießbare „Geisterschläger“. Fazit: Nix neues an der Block-Out-Front – aber Spaß macht's immer noch!

Feinkost für die Augen

Neu im Sinne des Wortes ist Metal Black aus dem Hause Taito. Zugegeben: Ballerspiele mit Raumschiffen, Endgegnern, Extrawaffen und Powerbeams haben wir schon zuhauf gesehen, doch was dieses Produkt ganz besonders auszeichnet, ist der psychedelische Spielablauf und die exzellente Ausstattung. Die Story ist dabei schnell erzählt: Die Menschen haben endlich die Erde vernichtet, kleine Trupps mit High-tech-Waffen kämpfen gegen



Das Ballerspiel der neuen Generation: METAL BLACK.

Gesammelte Werke ASM 4/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
1000 Milia (Amiga)	03/92	45	Action	Elvira (PC)	03/92	110	Konv.	Mig29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.	* Super Ghoul's'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.	Elvira - Jaws Of Cerberus (C64)	03/92	36	Adventure	Mig29 M (PC)	01/92	114	Konv.	* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
A 320 Airbus (SM)	03/92	51	Simulation	Exile (C64)	02/92	111	Konv.	Mig29M (Archi)	03/92	102	Konv.	Super Space Invaders	01/92	44	Action
* Abandoned Places	03/92	127	Action	Exodus 3010	02/92	50	Strategie	Mike Ditka P.	02/92	118	Sport	Super Space Invaders (64)	03/92	103	Konv.
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action	Eye Of The Beholder II	02/92	83	Adventure	Monkey Island II	02/92	36	Adventure	Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
Addams Family (GB)	03/92	127	Action	F22 Interceptor (MD)	02/92	62	Strategie	Moonfall	02/92	36	Action	Teenage M. H.	03/92	112	Konv.
Advantage Tennis	02/92	57	Sport	FaceOff Ice Hockey	02/92	23	Strategie	Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.	Turtles (64)	03/92	112	Konv.
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.	Fascination	03/92	37	Adventure	Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.	Teenage M. H.	03/92	112	Konv.
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.	Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action	Moonstone	03/92	66	Action	Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.
Alien Storm (SM)	02/92	128	Action	Fighter Command	02/92	17	Strategie	Multi Player Soccer	01/92	56	Strategie	Terminator 2 (64)	03/92	107	Konv.
Altered Space (GB)	01/92	140	Action	Final Blow	01/92	32	Sport	Neotopia II (EN)	02/92	124	Adventure	* The Adventures of W. Bearish	02/92	56	Adventure
Amber Star	03/92	38	Adventure	Final F. Legend (GB)	02/92	131	Adventure	No greater Glory	03/92	42	Strategie	* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
Amnion	01/92	17	Action	Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.	Nov 9	01/92	68	Action	The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
* Another World	03/92	8	Action	Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.	* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie	The Oath	01/92	32	Action
* Apysia	01/92	30	Action	Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.	Oids	01/92	74	Oldie	The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action	First Samurai	01/92	33	Action	Out Run Europa	01/92	46	Action	Thunder Burner	02/92	16	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie	Fish	02/92	66	Oldie	Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.	Thunderhawk (Atari ST)	01/92	70	Adventure
Awsome Golf (Lynx)	01/92	76	Action	Football Director II	01/92	58	Strategie	Personal Organizer	02/92	136	Action	Thunderjaws (Atari ST)	01/92	16	Konv.
Baby Jo	02/92	46	Action	Fort Apache	02/92	44	Strategie	PiFighter (64)	03/92	106	Konv.	Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
Barbarian II	02/92	46	Action	Fort Apache	02/92	44	Strategie	PiFighter (ST)	01/92	31	Sport	Titanic Blinky	01/92	56	Action
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.	Fuzzball	02/92	46	Action	Populus II	02/92	15	Strategie	To Be On Top	03/92	64	Oldie
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action	Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.	Power Blade (NES)	02/92	124	Action	* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Bill Elliott's N. Challenge	01/92	56	Sport	Goblins	01/92	70	Preview	Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie	Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation	Golden Axe II (MD)	03/92	117	Action	Quack Shot (MD)	01/92	128	Action	Trexxwarrior	01/92	34	Action
* Black Gold	03/92	34	Strategie	Golden Eagle	03/92	42	Action	Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.	Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.	Gomola (MD)	03/92	52	Simulation	RType II (Atari ST)	01/92	110	Konv.	Turbo Charge	02/92	43	Action
Bloodydych (PC)	02/92	107	Konv.	Grand Prix	01/92	114	Konv.	Realms	03/92	17	Strategie	Turrican (GB)	03/92	128	Action
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.	Great Courts II (PC)	01/92	42	Action	Red Baron	01/92	50	Action	Turrican (MD)	01/92	134	Action
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie	Guardians	02/92	142	Action	Robocod (MD)	03/92	122	Action	Turibles II (NES)	02/92	120	Action
Brain Artifice (64)	03/92	106	Konv.	Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport	Robocod (ST)	03/92	109	Konv.	TV Sports: Baseball	03/92	62	Sport
Brain Bender (GB)	03/92	130	Action	Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.	Robocod III	03/92	58	Action	* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
Bubble Bobbie (SM)	01/92	122	Action	Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.	Robotron 2084 (Lynx)	02/92	119	Action	* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
Bugbomber	01/92	28	Action	Heart of China (Amiga)	02/92	108	Konv.	Robozone (ST)	03/92	102	Konv.	Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action	Heimdall	02/92	129	Action	Rodland (Atari ST)	01/92	116	Konv.	Underworld	01/92	38	Preview
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.	Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie	Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action	Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.	Home Alone (GB)	01/92	144	Action	Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action	VideoKid	01/92	16	Preview
* Castlevania IV (SF)	03/92	116	Action	Hunter (Atari ST)	03/92	44	Action	Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport	Volfield (64)	03/92	107	Konv.
Centerbase	01/92	68	Strategie	J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.	Run Ark (MD)	03/92	118	Action	Volfield (Amiga)	03/92	110	Konv.
Champion Driver	01/92	46	Sport	James Pond (Archi)	03/92	112	Konv.	S. Space Invaders (Atari ST)	02/92	106	Konv.	Volfield (PC)	03/92	109	Konv.
Championship Run	01/92	40	Sport	Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action	Scrapyard Dog (Lynx)	02/92	118	Strategie	Wild Wheels	01/92	41	Action
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie	Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport	Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie	Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Chessmaster 3000	03/92	131	Strategie	John Madden Football (MD)	03/92	120	Sport	Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action	Wing Com.: S. Operations	03/92	55	Simulation
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.	Kabuki (MD)	02/92	130	Action	Sim Ant	03/92	53	Simulation	Wolfchild	03/92	16	Action
Cisco Heat	01/92	43	Action	Kaiser	02/92	159	Strategie	Simpsons (NES)	01/92	138	Action	Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
Cisco Heat (64)	03/92	103	Konv.	Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action	Sliding Skill	02/92	44	Strategie	Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.	Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.	Smash TV	02/92	32	Action	Wrestlemania (64)	03/92	107	Konv.
Civilisation	01/92	35	Preview	Laffer Utilities	03/92	44	Tool	SolFace (MDCD)	03/92	121	Action	Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
* Civilisation	03/92	6	Strategie	Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.	Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action	Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure	Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.	Soul Crystal	03/92	32	Adventure	Xenon II (SM)	02/92	129	Action
* Conquestador	01/92	69	Strategie	Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview	Space 1889	02/92	14	Adventure				
Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.	Lemmings (Archimedes)	01/92	108	Konv.	Speedball II (MD)	02/92	127	Action				
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action	Lethal Excess	01/92	47	Action	Spellcasting 201	01/92	76	Adventure				
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action	Line Of Fire (SM)	03/92	122	Action	Spider-Man (SM)	02/92	129	Action				
Das Erbe	02/92	48	Preview	Locomotion	03/92	36	Preview	Spot	01/92	72	Strategie				
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action	Lone Wolf	01/92	106	Flop	Star Wars (NES)	03/92	118	Action				
Deathbringer	02/92	36	Action	Loopz (NES)	02/92	127	Strategie	Starlight Super Soccer	01/92	62	Strategie				
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action	Lotus II	02/92	110	Konv.	Starlight (MD)	02/92	128	Action				
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action	Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action	Steigenberger	02/92	38	Strategie				
Devious Design	03/92	50	Action	Mac Arthurs War	01/92	14	Strategie	Hotelmanager	02/92	106	Konv.				
* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.	Mac Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.	Stratego (Atari ST)	02/92	128	Action				
Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action	Manager	02/92	104	Flop	Strider (SM)	02/92	128	Action				
Double Dragon III	02/92	49	Action	Marble Madness (GB)	03/92	128	Action	Suplex	03/92	62	Action				
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure	Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport	Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action				
Dragon Fighter	02/92	34	Action	Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action								
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action	Medieval Warlords	01/92	74	Strategie								
E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie	Mega Traveller II	02/92	63	Adventure								
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport	Merces (MD)	01/92	136	Action								
El Viento (MD)	01/92	126	Action	Metroid II (GB)	03/92	127	Action								
Elvira	03/92	41	Action	Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.								
Elvira (64)	03/92	108	Konv.	Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.								

Legende:
 Konv. = Konvertierung
 MG = Mega Drive
 SM = Sega Master System
 SF = Super Famicom
 GB = Game Boy
 AL = Atari Lynx
 GG = Game Gear
 EN = PC Engine

ASME

Der Archimedes-Wettbewerb aus der ASM 1/92 hatte ein ungeahntes Echo zur Folge: Ganze Bewerbungsschreiben, Hilferufe und Angebote trudelten bei uns ein - und alle wollten nur eines: Dem „armen verlassenen Archimedes 3000 ein Zuhause geben“. Wir haben die zehn originellsten ausgewählt; die nachfolgenden Beiträge werden obendrein mit einer kleinen Aufmerksamkeit von KAI UFFENKAMP - COMPUTER - SYSTEME belohnt werden.

Daß München nicht nur Weltstadt mit Herz ist, sondern seine Einwohner selbiges besitzen, beweist

Lars Habelitz. Wahrlich göttlich seine Zeilen:

*Im kleinen Städtchen Nazareth,
 ein wunderschöner Spiegel steht.
 Lieber Archi, schau hinein,
 ob Du gleichst dem Larsilein.*

*Ist das wirklich so der Fall,
 dann komm zu mir mit Überschall.*

Der Archi fliegt zwar zu jemand anderem (der eine ganz normale Postkarte schrieb - so wollte es die zarte Hand unserer Glücksfee), aber seine Gedanken (und eine Überraschung aus dem Hause Uffenkamp) sind bei Dir.

Noch kürzer drückte Elmer Netsch aus Langwedel sein Mitgefühl aus:

Come home, Archi! Körbchen und Kuscheldecke stehen bereit. Dein Elmer. Archi ist tief gerührt. . .

Markus Chevalier aus Aachen erregte Aufmerksamkeit mit dem Schlußsatz

seiner Bewerbung. Neben einem Platz am Computertisch, Strom und bester Pflege bot er Archi etwas ganz Besonderes an: *Bier ist auch im Kühlschrank*, hieß es da am Ende. Unser Archi läßt fragen, ob er denn auch ein Körnchen dazu bekäme.

Unmißverständliche Absichten hat Thilo Bernhard Schneeweiß aus Marburg/Lahn: *Ich, 20, schlank, 196 cm, einfühlbar und kuschelig, Student der E-Technik mit guten Berufsaussichten, freie mich auf gemeinsame Stunden mit Dir. Laß mich an Deinen inneren Geheimnissen teilhaben.* Archi öffnete die Klappe seines Laufwerkes. . .

Besonderen Komfort verspricht Roland Zeschnik aus Weissenhorn. *Habe mein Zuhause mit Bettfedern aufgefüllt und kann daher ein sehr kuscheliges Heim bieten. Zu futtern bekommt er soviel Watt und Ampere (Anm. der Red.: Wie wäre es mit 220 Volt?) wie er will und obendrein tägliche Streichelheiten.*

Gleichberechtigung fordert Dr. Astrid Micheler aus Kiel. *Wieso suchst Du eigentlich ein Herrchen? Ich bin ein Dämchen und herrlich!* Leider hat sie kein Beweisfoto mitgeschickt, was Archi sehr bedauerte, da er weiß, was Frauen wünschen.

Bestätigt wird dies durch die Bewerbung von Carsten Truckenbrodt, der folgende mitreißenden Zeilen schrieb: *Was meinst Du mit „Mein Besitzer hat sich geärgert?“ Soso, er hat Deine Fähigkeiten nie richtig zu schätzen gewußt. Nicht einmal im gleichen Zimmer durftest Du stehen. Das war noch nicht die Krönung? Er hat Dich einen ganzen Monat in der Ecke stehen lassen und sich nur noch für so ein Wesen vom anderen Geschlecht interessiert? Da war dann die Trennung, bevor Du auf dem Sperrmüll landest, verständlich. . .*

Ja, Carsten, Du hast recht. Auch Archi hat ein Herz und kann sehr eifersüchtig reagieren, zumal es SEINE Freundin war.

Im wahrsten Sinne des Wortes „umworben“ wird Archi von Ingo Adamek aus Elbingerode/Harz: *Bei Deiner Geburt scheinst Du wohl unter einem guten Stern gestanden zu haben. Wir geben Deiner Zukunft ein Zuhause. Du wirst an einem wohltemperierten Arbeitsplatz stehen, damit es urgemüt-*

lich wird. Dreimal am Tag wirst Du mit Software gefüttert, denn Software macht mobil bei Arbeit, Sport und Spiel (Anm.: Archi übt bereits Chip-hüpfen!). Man gönnt sich ja sonst nichts. Ich werde Dich nicht zum Haken mißbrauchen, denn Adel verpflichtet.

Wir konnten es gerade noch verhindern, daß sich Archi die Kugel gab, als wir ihm den Brief von Ömer Dojan aus Bremen zeigten: *In der ASM war eine Annonce eines Herrn Acorn zu finden, in der es heißt „Archimedes 3000*

sucht kuscheliges Zuhause.“ Gemäß § 38 der Computerschutzverordnung ist es nicht zulässig, einen Computer an eine zweite Person weiterzugeben, da es zu einer Verbreitung von Viren und oft zu starken psychischen Reaktionen des Rechners kommen kann. Daber sehen wir uns als zuständige Behörde gezwungen, den Archimedes 3000 in Sicherheitsgewahrsam zu nehmen.

Den unserer Meinung nach originellsten Beitrag schickte uns Onno Demme aus Winsen/Luhe. Neben Lebenslauf sowie einem von seinem Amiga 2000 (!) ausgestelltes und unterschriebenes Computerzeugnis fügte er seinem Bewerbungsschreiben auch die auf dieser Seite (mit seinem telefonischen Einverständnis) abgebildeten Fotos mit Sprechblasen bei. Und wenn er nicht schon auf dem Weg in den Norden wäre, hätte Archi den jungen Mann gerne mal an seine Tastatur gelassen. ■

kate

WIE VIEL LIEBEN SIE ARCHI?

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Acorn, ASM 1/92

Der Archimedes 3000 geht an: Axel Löckenhoff c/o Wyczynski, 2800 Bremen 1.

2. Preis: Thorsten Dröll, 6070 Langen
3. Preis: Florian Oberhage, 8130 Starnberg
4. Preis: Helmut Pfeiffer, 3564 Steffenberg
5. Preis: Horst Fabig, 1000 Berlin 65
6. Preis: Gian-Philip Andreas, 4400 Münster-Wolbeck
7. Preis: Sascha Dörr, 6688 Illingen
8. Preis: Daniela Munser, 6440 Bebra
9. Preis: Michael Schuh, 7185 Rot am See
10. Preis: Karl-Michael Bath, 7590 Spremberg.

Konami, Castlevania, ASM Special 14

1. Preis: Jürgen Schrampf, A-3370 YBBS, Donau
2. Preis: Uwe Hoppe, 3583 Wabern-Harle
3. Preis: Ingo Haack, 7312 Kirchheim/Teck
4. Preis: Michael Lübbe, 2857 Langen
5. Preis: Markus Weber, 3429 Rollshausen
6. Preis: Thomas Peters, 4000 Düsseldorf 12
7. Preis: Stefan Waldhauser, 8568 Hüttenbach
8. Preis: Patrick Johannes, 5475 Burgbach
9. Preis: Manfred Pfauntsch, 8400 Regensburg
10. Preis: Nicole Müller, 4300 Essen 1
11. Preis: Markus Beck, O-6056 Schlensingen
12. Preis: Rene Lerch, O-2400 Wismar
13. Preis: Ralph Brilla, 4780 Lippstadt
14. Preis: Markus Sender, 4650 Gelsenkirchen
15. Preis: Jens Zoll, 8501 Burgthann
16. Preis: Stevy Marx, 6110 Dieburg
17. Preis: Joachim Franz, 8500 Nürnberg 60
18. Preis: Nini Wiese, 2000 Hamburg 70
19. Preis: Michael Scheel, 7460 Balingen-Frommen
20. Preis: T. Siermann, O-7700 Hoyerswerda

Bitmap Brothers, Bitmap Compo, ASM 1/92

Die richtigen Lösungen lauteten: 1) b (Jim Beam ist zwar lecker, aber kein Bitmap Brother), 2) b (Kibotu = KinderBodenTurnen), 3) c (Phi-As, Co. gibt es höchstens im PC, aber nicht als solchen). Die Gewinner:

1. Preis: Andreas Knura, 5276 Wiehl 2
2. Preis: Martin Ebert, 3008 Garbsen 2
3. Preis: Oliver Schmitt, 6633 Wadgassen
4. Preis: Matthias Weg, A-6751 Braz
5. Preis: Ronald Haras, 5100 Aachen
6. Preis: Christian Sippel, 4630 Bochum 7
7. Preis: Steffen Weid, 8812 Windsbach
8. Preis: Roland Klak, 6203 Hochheim/M.
9. Preis: C. Todt, 5820 Gerelsberg
10. Preis: Martin Becker, 3500 Kassel

Auf dieser Seite findet Ihr ab der nächsten ASM die Clubs, die wir wegen des Archimedes-Wettbewerbs diesmal haben ausfallen lassen.



Inserentenverzeichnis

ABC-SOFT	46/47	EXPERT SOFTWARE	91	HEIDAK	28/29	SCHNEIDER	53
AQUARIUS SYSTEMS	17	FUNTASTIC	61	JOYSOFT	79	SOFTPOWER	137
ARBIROSOFT	77	FUNNY SOFTWARE	37, 127	KAROSOFT	95	SOFT & SOUND	33
BACHEM	141	GAME NETWORK	97	KONAMI	163	SOFTWORLD OSUNA	143
BACHLER	25	GAMES	143	KRANZ, THEO	138	TOP 4	136
BOMICO	9, 21, 23, 63, 164	GNIADENLOS	117	LIFETIMES	91	TRONIC-VERLAG	15, 31, 45, 55, 59, 69, 71, 89, 93, 101, 103, 121, 134/135, 162
COMPYSHOP	138	GROSS ELECTRONIC	75	M & B HARD & SOFTW.	142		
CPVERLAG	51, 65, 87, 107	GRZYWACZEWSKI	139	MICROPROSE	43		
DIAMOND SOFT	141	GUNIA-VERLAG	91	PHILIPP MORRIS	2	UNITED	151
DOMARK	35	HAITO	140	MULTI MEDIA SOFT	140	WIAL	56/57
ELECTRONIC-STUDIO	137	HAMO	73	RUSHWARE	41, 99, 111, 131	WÜNSCH	142



General- karte

1000
Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000
Bienenräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 04531/87821.
Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 2505759.
Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (04551) 4097.
Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (040) 339926.
Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissen-seer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (040) 7228849.
Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (0471) 53046.
Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561) 880111.
Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.
reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 315834.

4000
ASCON, Brockhagener Str. 461, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
Dynatex, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
Eclipse Software Design, Vermolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (05201) 16989.
Eurosystms, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (021) 443056.
Korona-Soft, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 1828.
Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bonen, Tel.: (02383) 69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
Soft & Sound, Gneisenastr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
Thalton Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 12049.
United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 4080.
Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 05224/2375.

5000
Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 406888.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 443056.
Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142) 2090.
Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069)950812-0.
MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.

7000
Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
TOP4, Hackstr.30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000
Computer-Shop (Gamesworld), Land-sberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
Contitronic, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.

HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 448871.
Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
Safer Games, Minnewitzstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (0911) 437474.
Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

O-2000
Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW Computerstudio 2000 GmbH, Golliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz
Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

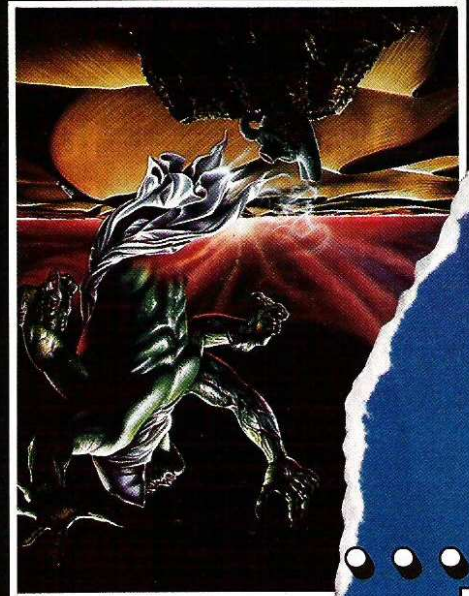
Die nächste ASM (5/92) erscheint am 10. April 1992

5.92

BYE & BUY

▶ THE NEXT...

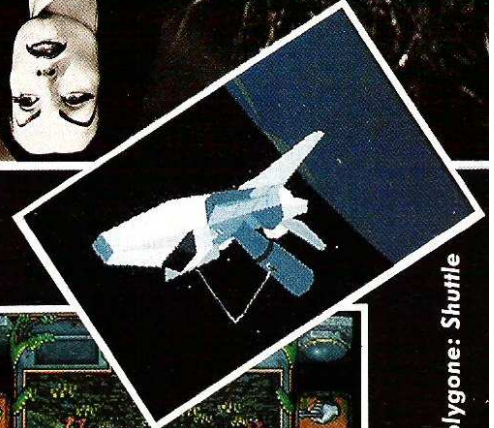
... alles hat bekanntlich ein Ende, und aufhören sollte man gerade dann, wenn es am schönsten ist. Was Euch in der nächsten ASM erwartet? Wer würde das nicht gern... Also gut, wir rechnen fest mit UNDERWORLD, dem neuen Ober-Super-Mega-Rollenkaller von Origin - das Ding mit dem 3D-Dreh. ● Gefolgt wird das vom GAME OF LIFE, das mittels kleiner bunter Zellen Eure grauen auf's Heftigste stapazieren dürfte, so man den Ankündigungen von LINEL Glauben schenken darf. ● Dritter im Bunde aber längst nicht Letzter wird PLAN 9 FROM OUTER SPACE sein. Wollen doch mal sehen, ob uns GREMLIN zum schlechtesten Film aller Zeiten auch das schlechteste Game liefert. ● Irdische Sphären links liegen lassen. Mit SHUTTLE, dem Space-Fight-Simulator von Virgin, kein Problem. Zuversichtlich sind wir auch, daß die Jungs von ATTIC DSA - DAS SCHWARZE AUGENFRISTIGERECHT fertigstellen, so daß wir's in der nächsten Ausgabe testen können. Schön war's auf jeden Fall. Wir drücken Guido Henkel und den anderen Jungs auf jeden Fall fest die Daumen. ● Gleiches gilt für TITUS THE FOX. Wenn alles glatt geht, werden wir auch ne hübsche Competition hierzu haben - mal sehen. ● Und was noch? Ja, Feedback & SECRET SERVICE reichen sich die Klinke, und dann waren da noch... wozu überhaupt alles verraten? Schaut doch selber rein, in die ASM 5/92 - übrigens ab 10. April auch bei Eurem Kiosk! Hasta la vista, Babes!



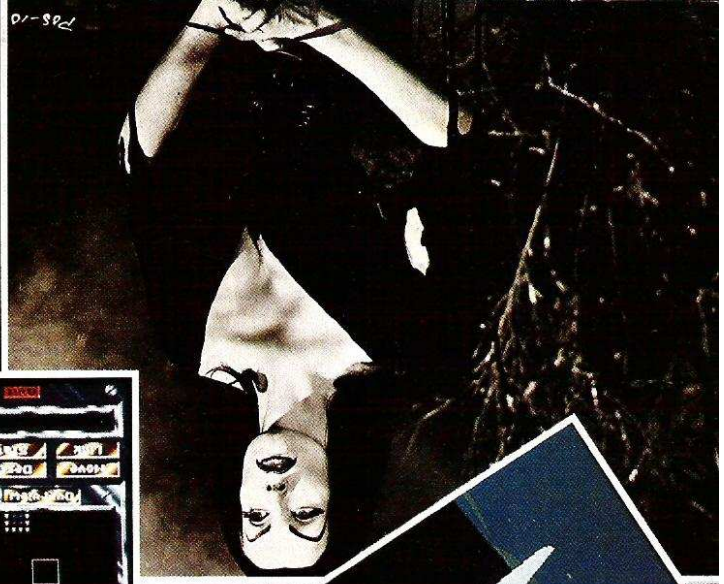
▶ ASM-Titel im Mai



3D & Polygone: Shuttle



▶ Game of Life



... in der 5.92

ASM

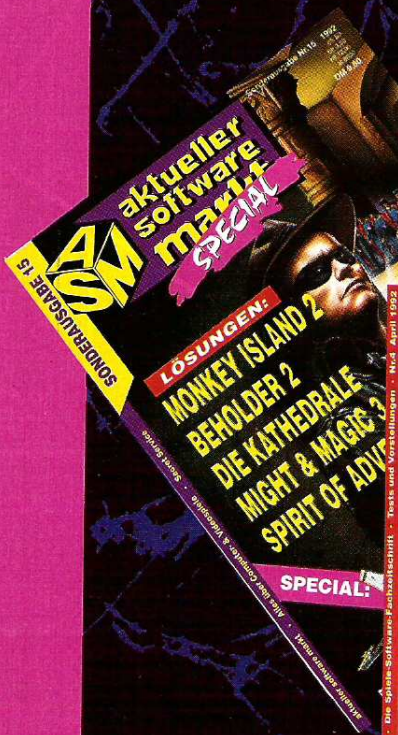
FÜR 6,60 DM?

KLARO



12x

Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



12x

12x

12x

12x

DESHALB

AB SOFORT 12x IM JAHR

100% PREISWERT

100% SCHNELL

100% KOMPLETT

A

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

B

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

O

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II
 THE
ARCADE GAME™

Jetzt als Computerspiel!

**Bessere Grafiken. Mehr Action.
 Toller Sound.**

Ab sofort bekommt Ihr die Turtles als Computerspiel. Das ist die Originalversion wie in den Spielhallen.

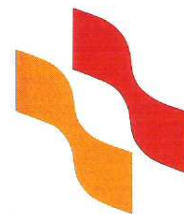
Mit Supergrafiken und noch mehr Action. Zwei Spieler können gleichzeitig mit den Turtles und ihren Freunden gegen den widerlichen Shredder antreten.

Den Superstarken ComputerspieleSpaß gibt's für den Commodore Amiga, den C 64 (auf Kassette und Diskette), für alle Computer mit MS-DOS-Format und ATARI ST Computer.

Holt Euch den Superstarken-SpieleSpaß für Euren Computer von KONAMI.

KONAMI

Superstarker ComputerspieleSpaß

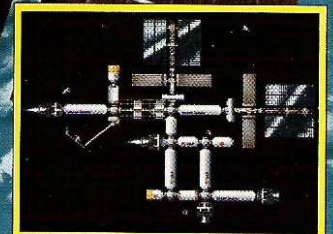
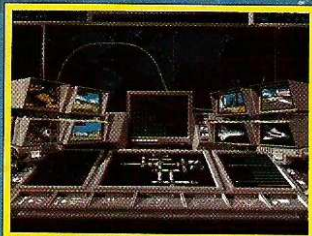
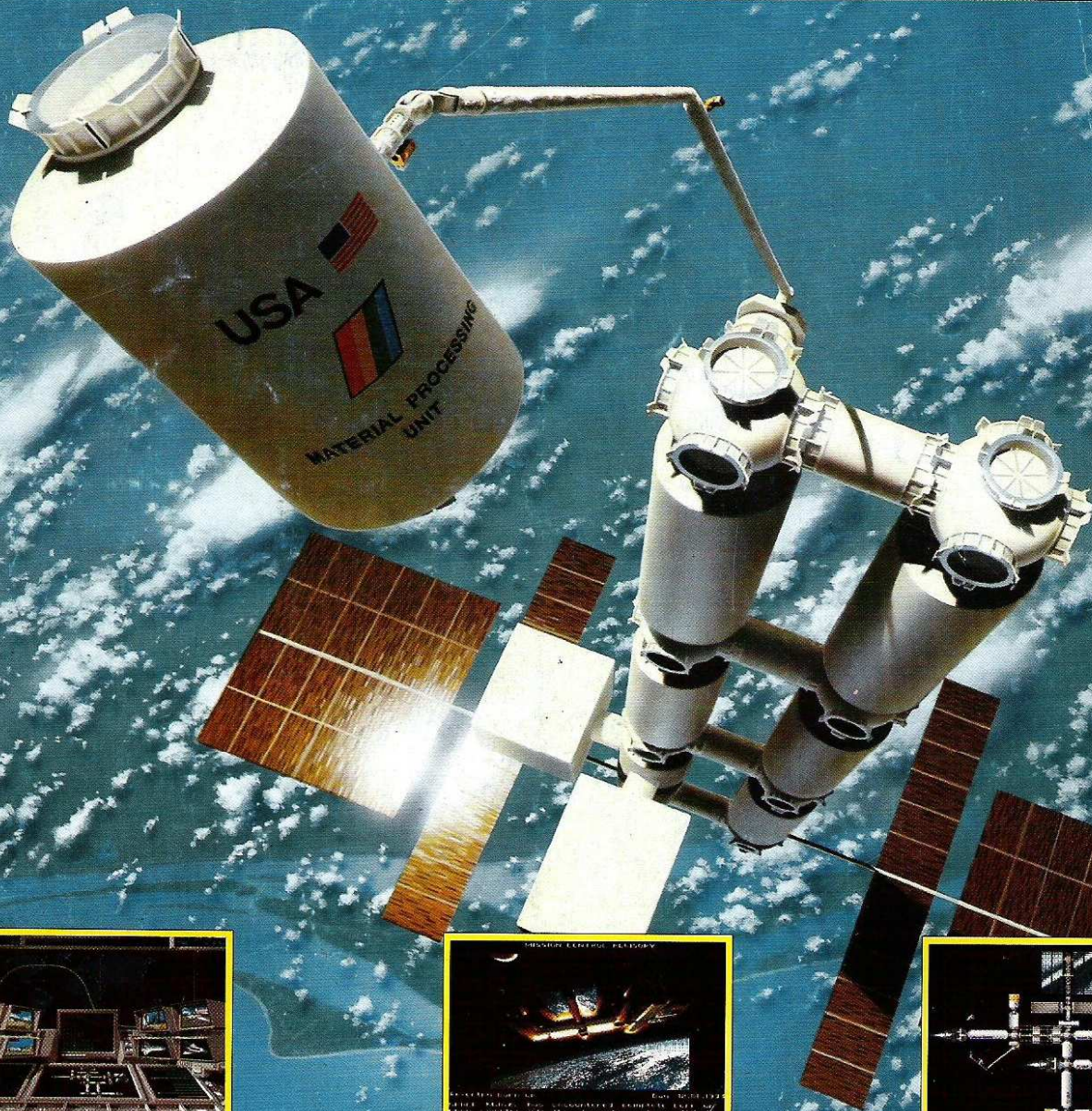


Abbildungen:
 Commodore Amiga

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 (Holzbüttgen), Tel. 02131/6070, Telefax 02131/607111

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrosoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrosoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrosoft Ltd

SPACE M+MAX



INVESTIEREN SIE IN DIE ZUKUNFT

AMIGA

BOMICO
IHR SOFTWAREPARTNER
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELLEN?
BOMICO SERVICE-LINE:
0 61 07-6 20 67



NORDRING 71
4630 BOCHUM 1
TEL.: 02 34/68 04 60
FAX: 02 34/68 04 97

PC
C 64

S O F T W A R E