



aktueller software markt

Nr. 9 September 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50

ISSN 0933-1867

Alles über Computer- & Videospiele

Das große Magazin für
Computer- & Videospiele

ALIEN 3

DER FILM - DAS SPIEL!

© Copyright by PWE

ES GEHT WEITER ...

KING'S QUEST 6
MIGHT & MAGIC 4

BRABEN ENTHÜLLT:

ELITE 2



TERMINATOR-
POSTER

SUPERLATIVE ACTION-WELT

STRIKE COMMANDER

UND: WING COMMANDER FÜR AMIGA



Cover art courtesy of Dark Horse Comics, Inc. Dave DeMatteis, Aliens™ & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Art by Denis Beheere.





Die Phone Card Edition von Marlboro Lights.



Gewinn beim Marlboro Lights Phonegame:
Vier Telefonkarten im Set.
1000 x zu gewinnen. Specially designed
by Marlboro Lights. Limitierte Auflage.

Call, play and win:
0 40/8 90 90 55

(Mindestalter 18 Jahre)



Oh
no...! jeder pulsschlag, der sich gegen das stocken vom blut in ihren adern zu wehren versucht, zeugt von explosionsartiger erregung. ihr atem - schnell, immer schneller. und sie lernt, jeden bruchteil dieses schaurig schönen moments einzufangen - und sie weiß, daß eben dieser moment es ist, der erlebnis und eskalation miteinander zu vereinen weiß.
majestätisch verläßt die alien-queen das raumschiff. keine zehn fuß trennen officer ripley von dem erhabenen weib. verdammt! so langsam sich die garstig holde von der stelle bewegt, so schnell kommt ripley auf den boden der tatsachen zurück: das weib liest... asm!
bevor wir nun beginnen, prickelnde filmgeschichte umzuschreiben, bleiben wir euch eine antwort schuldig: unheimliche begegnungen, aliens und asm, was soll das alles? nun, aliens, das ist harte sci-fi-reality, und die unheimliche begegnung ist jetzt vorprogrammiert. während alle welt alien 3 via leinwand entgegenfiebert, haben wir jüngst das gleichnamige mega drive-eprom 'gepreviewt', gebühlich eingebettet in unsere titelstory rund um jenes wesen samt all seiner darstellungsweisen (seiten 60ff.).
dies sei nur eine komponente des wohl ausgewogenen sci-fiction/fantasy-cocktails, der sich durch diese ausgabe erstreckt. übrigens ein positives beispiel dafür, daß sich genres nicht generell in konkurrenz begeben müssen. so reichen sich in dieser nummer nebst vielem anderen wing commander (amiga), strike commander (s. 14f.) oder the terminator (s. 134) auf der einen seite und laura bow 2 (spiel des monats!), might & magic 4 (s.48), king's quest 6 (s.42ff.), hook, harald evers' kathedrale-nachfolger hexuma oder tolkiens lord of the rings 2 (s.59f.) die hände. ein starker mix, den heiner in ähnlicher form auch auf erlangens comic-salon (s.38ff.) vorgefunden hatte.
asm intern: gag's gone. ja, guido 'the spider' alt hat die redaktion verlassen, um sich nun bei rainbow arts/softgold manager-winde um die ohren pfeifen zu lassen. halt dieselben steif, gag!
unheimliche grüße wünscht euch

Impressum

Herausgeber
Helmuth Schmitz

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegl (mats, verantw.)

Stellvert. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu), Sven Janka (jan)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Cover art courtesy of Dark Horse Comics, Inc. Dave Dorman. Aliens™ & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Right Reserved. Art by Denis Beauvais

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

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 (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste 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 Seiler (Ltg.), Tel. (0 56 51) 9 29-9 15), Sibylle Schwanz, Tel. (0 56 51) 9 29-916), Telefax (0 56 51) 9 29-9 44)

Anzeigensatz
Sonja Brill

Satz
DMV Verlag, Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

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

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

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60)
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel. (0 56 51) 9 29-9 04

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

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (05651) 929-901
Telefax (05651) 929-940
Bildschirmtext (BTX) 05651-929
oder *ASM#

ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
05651/929-760
oder 05651/929-761



Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei 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 Seiler, 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 nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangte eingehende 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



Alien 3 • 60 •

REPORTAGEN

Team 17
Klasse statt Masse 22

Hudson Soft
Der Mensch als Konzept 36

Comic-Salon
Computer und Comics 38

Sierra
Einblicke: King's Quest VI ... 42

Elite 2
Elite und kein Ende? 46

SSI
SSI startet durch 50

Thalion
Schneller, schöner, bunter .. 54

Alien 3
Unheimliche Begegnung... 60



SIMULATION

Air Bucks 104
F1 Grand Prix Unlimited 106
Theatre of War 107

Konvertierungen

1869 (Ami) 118

Preview

A.T.A.C. 102
Mike Read Pop Adventure 103



ACTION

Aquaventura 23
G-Loc 19
Winter Camp 16

Previews

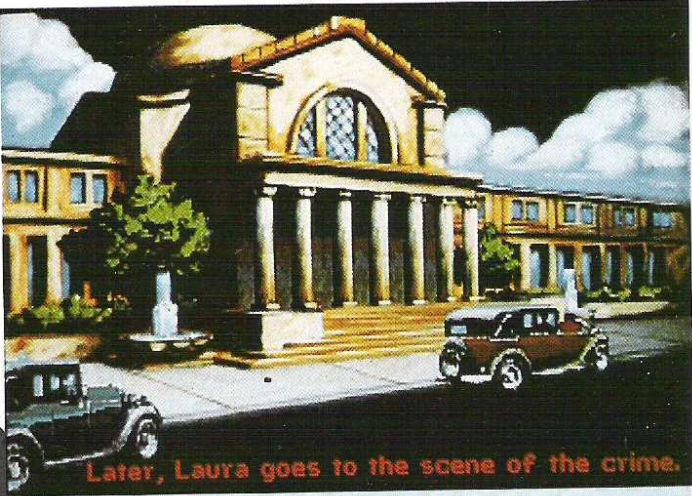
PC Kid 18
Strike Commander 14

Konvertierungen

G-Loc (64) 19
Gods (Arch) 15



BC Kid • 18 •

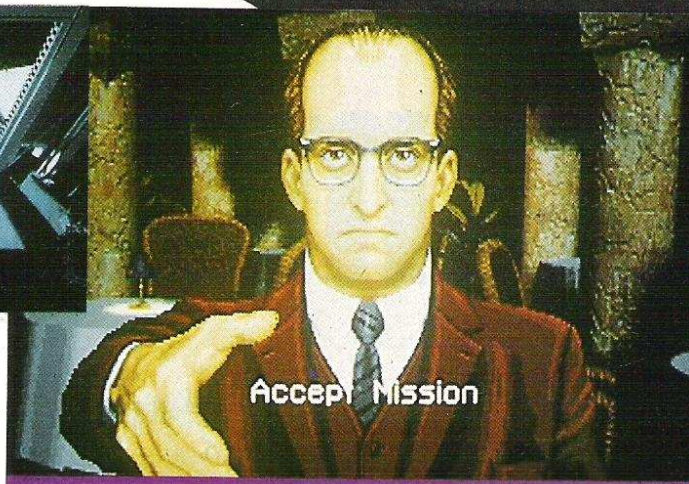


Spiel des Monats: Laura Bow 2 6
Im Stile eines Agatha Christie-Romans macht sich Laura auf die Fersen eines unheimlichen Mörders. Was Euch neben etlichen Leichen unterwegs noch begegnet, sorgt für reichlich Spiel, Spaß & Spannung.

INHALT

4

asm 9/92



Strike Commander . 14 .



SPORT

John Barnes Europ. Football	93
Soccer	94
Tennis Cup 2	95
The Carl Lewis Challenge	92

KONSOLEN

Arcade Smash Hits	131
Ayrton Senna's Grand Prix	132
Batman	128
Bulls vs. Lakers	129
Krusty's Super Fun House	126
NBA Challenge	135
Nightshade	124
Paperboy 2	130
Pinball Jam	127
Splatterhouse	124
Steel Talons	128
Super Battletank	125
The Terminator	134
Wimbledon	132
Xardion	130

Preview

Nigel Mansell	147
---------------------	-----

Konvertierungen

Krusty's Super Fun House (SNES) ..	154
------------------------------------	-----



ADVENTURE

Hook	53
Lord of the Rings 2	59

Previews

Hexuma	45
KGB	49
Legacy	52
Might & Magic 4 - Clouds of Xeen ..	48
Rome	51

Konvertierungen

Plan 9 from Outer Space (PC) ..	44
Prophecy of the Shadow (Ami) ..	47
Shadowlands (PC)	48
Lord of the Rings (Ami)	58

GAME-BOY-CORNER

Arch Rivals	138
Blues Brothers	137
Chuck Rock	137
Marble Madness	138
PGA Tour Golf	137
Soccer Mania	136
Xenon 2	138
Yoshi	136

COMPETITION

Bomico	141
--------------	-----



STRATEGIE

Bambuzle	96
Crisis in the Kemlin	97
Fireteam 2000	99
Robosport	100
Vikings	98

Konvertierungen

Pacific Islands (ST)	97
Cover Girl Poker (64)	99
Robosport (Ami)	100



Might & Magic 4 . 48 .

RUBRIKEN

Editorial	3
Impressum	4
News/Szene	9
ASM-Wertungsschema	12
Feedback	26
ASM Inside:	
<i>Antje Hink</i>	37
ASM-Bazar	89-91
Oldie:	
<i>Zarch</i>	88
Secret Service:	
<i>Tips & Lösungen</i>	63
Hint Hunt	70
Poster:	
<i>The Terminator</i>	73/76
How to play	86
ASM-Hitline	108
Lesercharts	109
Spielhalle	110
Flop des Monats:	
<i>Bravo Romeo Delta</i>	114
Konsolen-News	123
Clubs	139
Gesammelte Werke	142
Gewinner aus ASM 7/92	143
Generalkarte:	
<i>Wer ist wo?</i>	144
Inserentenverzeichnis	144
Vorschau	145

READY STEADY GO

ACHTUNG!
asm betreut die
deutsche Sparte von
SUPERCHANNELS
SUPERTEXT-Computer
Quarter



SPIEL DES MONATS

Mord, Lie

Schöne Frauen, fiese Schurken, die Polizei, eine Detektivin, eine Love-Story, Raub, ein paar hübsche Leichen und eine ordentliche Portion Okkultes - das sind die Zutaten für einen sauber inszenierten Krimi. Nur, diese Geschichte läuft nicht über irgendeinen von diesen langeweilevertreibenden Videorecordern, sondern über den Monitor eines PCs.

LAURA BOW II - THE DAGGER OF AMON RA

System: **PC** (VGA/EGA, diverse Soundkarten), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sierra On-Line**, Muster von: **Hersteller**.

durchwachte Nächte und - daraus resultierend - die Durchhänger beim Job oder in der Schule.

Laura Bow, unsere rothaarige Detektivin, kommt frisch vom College zu einer New Yorker Zeitung - Abteilung Stadtdredaktion. Man schreibt das Jahr 1926, und so gibt es gleich zum Einstieg eine nette Einführung in Sachen Emanzipation. Denn: Frauen haben bisher noch nichts in einer Redaktion zu suchen gehabt. Die anderen Redakteure haben nur kritische Blicke für sie übrig und lassen sie ganz auf sich allein gestellt auf ihre erste Story los. Ja, ja, ein Volontär hat's schwär.

Das Thema Langeweile ist erst einmal vom Tisch. Für einige PC-Besitzer müßten die Nächte wieder mal acht Stunden länger sein. Seit kurzem gibt es nämlich von Sierra On-Line das Adventure Laura Bow II -The Dagger of Amon Ra. Tüftel-Fans wissen jetzt bereits, was auf sie zukommt: Eine Menge knackiger Rätsel, eine Riesenportion Adventure, haufenweise Aha-Effekte, viele

Dichte Story

Völlig fremd in New York läßt sie sich gleich erstmal ihr gesamtes Geld und ihren Koffer klauen. Ihr Notizbuch ist das einzige, was Laura geblieben ist. So



„Die beste Story, die Agatha Christie nie geschrieben hat“



be und

ORKRUITES

vortrefflich ausgerüstet, geht es in den ersten Act. Recherchieren, Gegenstände sammeln und Leute kennenlernen sind dort ihre Aufgaben, bevor es zum eigentlichen Abenteuer und ihrer ersten Story im Leyendecker Museum geht. Dort wurde nämlich ein wertvoller Dolch des ägyptischen Gottes Amon Ra gestohlen.

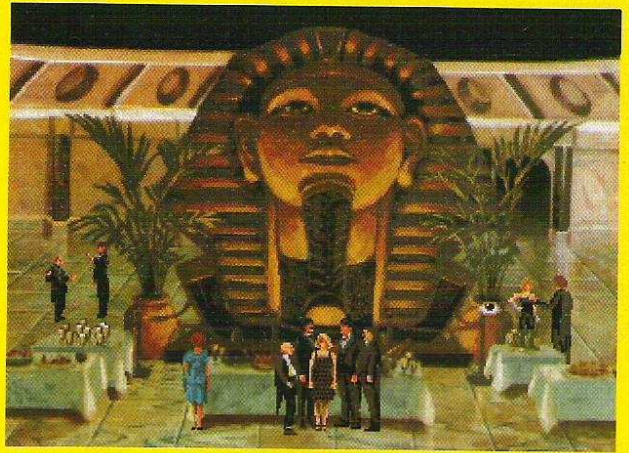
Daß aus einem Diebstahl eine Mordserie wird, ahnt unsere Laura natürlich noch nicht, sie hat erstmal genug damit zu tun, die schillernden Persönlichkeiten zu belauschen, Intrigen und Techtelmechtel aufzudecken, bis sie plötzlich vor ihrer ersten Leiche steht. Nun ist die Sache mit dem Diebstahl eher zweitrangig geworden - oder gibt es da etwa eine Verbindung?

Stimmiges Szenario

Natürlich muß sie bei ihrer Recherche in bester Adventure-Manier auch ein paar Gegenstände finden und diese am richtigen Ort zur richtigen Zeit einsetzen. Alles in allem gibt es also ein Menge zu tun für unsere Jung-Journalistin Laura.

Sierra hat mit LBII noch einen auf den ersten Teil draufgesetzt. Ganz nebenbei gibt es nämlich auch noch eine Menge Infos zu den wilden Zwanzigern und zur Kultur der Ägypter. So erzählt uns der Taxifahrer zum Beispiel von den wichtigen Boxkämpfen des Jahres, und im Museum gibt es haufenweise Wissenswertes über die alten Ägypter. Die Liebe zum Detail geht bei Sierra soweit, daß eine komplette ägyptische Ausstellung abzugrasen ist. Die Musik ist übrigens stilecht im Ragtime angesiedelt und die Kleidung der Darsteller einfach der letzte Schrei der 20er.

Die Hauptakteure im Spiel haben eigene Charaktere. Und mit jeder Belausch- und Befragungsaktion zeigen sie Laura

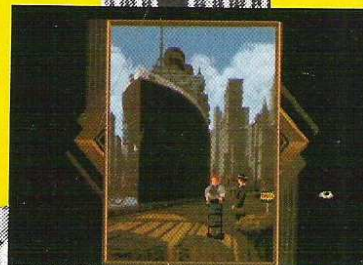


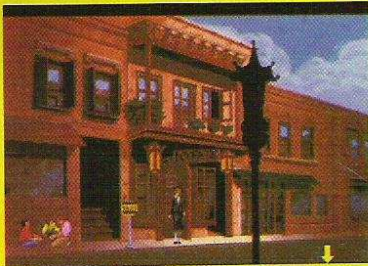
▲ Tut Ench Amun wacht über die Snobs



▲ Ein scheinbar friedlicher Gang

►
Infos
am Pier





▲ **New York von seiner schönsten Seite**



▲ **Love-Story inbegriffen**

immer deutlicher ihre wahren Ziele - so liebt der Polizist die Französin, die Countess hat nur wegen des Titels geheiratet, und der Ägypter schiebt nur den Haß auf den Archäologen.

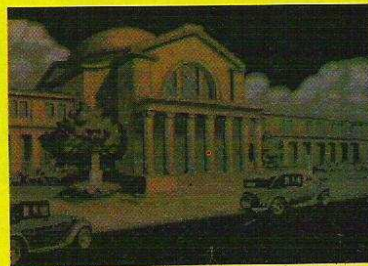
Devise: Infos sammeln

Die Steuerung läuft komplett über die Maus. Genial ist dabei die Art der Befragung gelöst. Das läuft nämlich über Lau-



▲ **Ein Kalter mit Herzstichen**

ras Notizbuch. Das Frage-Icon wird auf den zu Befragenden geklickt und automatisch klappt sich das Büchlein auf. Jetzt wird einfach nur das passende Stichwort herausgesucht und schon gibt es Informationen satt. Um das Game zu Ende zu spielen - und das lohnt sich schon allein wegen des tollen Abspanns - kommt wohl keiner um einen echten Notizblock neben dem Rechner herum. Denn im sechsten und letzten Akt wird Laura mit Wer-brachte-wen-wann-und-warum-Fragen gelöchert. Dafür sollte man dann schon gewappnet sein. Auch beim



▲ **Das Leyendecker Museum**



▲ **Wolf Heimlich: Der gute Deutsche**

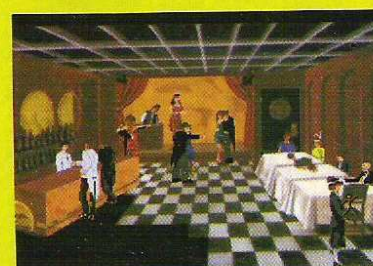
Antje meint:

The Dagger of Amon Ra ist ein würdiger Nachfolger von Sierras erstem Laura-Bow-Abenteuer *The Colonel's Bequest*. Wieder ist die Geschichte in Akte aufgeteilt, die diesmal jedoch sehr viel unterschiedlichere und schwierigere Anforderungen an den Spieler stellen. Detektivische Schnüffelnasen werden an diesem Programm ihre helle Freude haben, denn die Story stimmt, die Atmosphäre stimmt und auch die Anzahl der Leichen stimmt. Zum Schluß jedenfalls - und der ist echt sehenswert.

»SEHR GUT«



▲ **Laura ist neugierig**



▲ **Darf's ein bißchen Charleston sein?**

zeitlichen Ablauf haben sich die Jungs und Mädels von Sierra etwas einfallen lassen. Erreicht Laura einen gewissen Punkt im Spiel, wird eine Uhr eingebledet. Das ist vor allem für Lauras Be-lauschaktionen und Motivsuche wichtig. Denn ein paar Termine sollte man da schon einhalten.

Abwechslung ist angesagt

Und wenn sie dann auch noch am Ende einem echtem Kultritual beiwohnen darf, dann sollte sie schon ihre Siebensachen beisammen haben, sonst kann sie schnell als Mumie enden. Tödliche Gefahren lauern aber auch an diversen anderen Ecken, also heißt die Devise abspeichern, abspeichern, abspeichern. Das Gameplay wechselt von Akt zu Akt, so daß es jedesmal etwas Neues zu tun gibt. So ist Nummer eins ein Tutorial, sozusagen die Trainingsstunde für die letzten fünf Akte. Im Zweiten geht es darum, die richtigen Leute zum richtigen Thema zu befragen und sich die Gesichter zu merken. Teil drei ist vor allem auf die Spuren- und Itemsuche abgestimmt. Im vierten Teil heißt es, die Beweise für die aufgestellten Thesen zu finden. Akt fünf ist dann die Flucht vor dem bösen Mörder, und im Finish geht es um das gesammelte Wissen der Laura Bow.

LBII ist kein Adventure für einen Nachmittag. Ein paar Wochen wird es schon dauern, denn der Schwierigkeitsgrad ist streckenweise extrem hoch. Nicht nur, daß bei den Interviews auch zwischen den Zeilen gelesen werden muß, auch ein paar wichtige Items sind besonders hinterlistig versteckt.

Happy End inklusive

Natürlich gibt es - wie in jedem guten Krimi auch - am Schluß ein rührendes Happy End. Bis dato ist aber viel spannende Knobelarbeit angesagt, und so lassen sich auch die gelegentlich auftretenden Perspektivenfehler in der ansonsten passablen Grafik verzeihen. Hätte das noch gestimmt, wäre ein Adventure der absoluten Spitzenklasse herausgekommen.

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Steuerung.....	11
Handlung.....	12
Atmosphäre.....	11
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«

German Trucking

Neu von **Dase** ist jetzt die Spediti-
onssimulation **German Trucking**
auf dem Markt erhältlich. Optima-
ler Einsatz des Fuhrparks, nicht ein-
geplante Notaufenthalte, und In-
standhaltung des Inventars sind die
Hauptziele neben dem ewigen Stre-
ben nach Gewinn. ■

Erotik- Komponente

Es wird! Kürzlich haben der **Ver-
lag Teresa Orlowski** und **Eclipse
Software Design** all ihr Können
in einen Topf geworfen und werden
bis schätzungsweise Ende nächsten
Jahres rühren, um das erste deut-
sche Erotik-Adventure à la ameri-
caine auf die Beine zu stellen. Hier-
zu ist jedermann aufgerufen, seine
in einem Computerspiel zu realisie-
renden Ideen an die VTO, z.H. Herrn
Droege, Kennwort: Adventure, Woh-
lenbergstr. 4a, 3000 Hannover 1 zu
schicken. Ideen, die später im Pro-
gramm berücksichtigt werden, sind
freilich belohnungssträchtig – eine
Erwähnung im Programm ist min-
destens drin! ■

Easy Amos

für alle Animationskünstler gibt
es jetzt zwei Neuigkeiten. Zum einen
erscheint gerade bei **Euro Press** die
Easy Amos-Version. Mit ein paar
netten Neuerungen, aber auch mit
einigen Einsparungen soll das neue
Werk etwas günstiger auf den Markt
kommen.

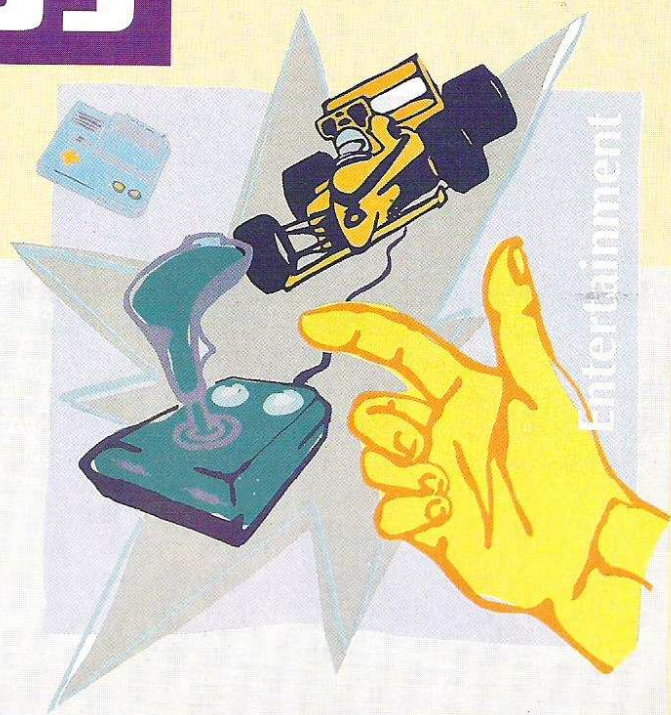
Zudem bietet **Horma-Compu-
terware** jetzt eine Umtauschakti-
on an. Die englische Version von
Amos wird gegen eine Gebühr von 60
Mark in die deutsche umgetauscht.
Dazu müssen Handbuch, Original-
Disks und 60 Mark (bar oder Scheck)
an die folgende Adresse geschickt
werden: Horma Computerware,
Daimlerstr.7, Postfach 1223, 7293
Pfalzgrafweiler. ■



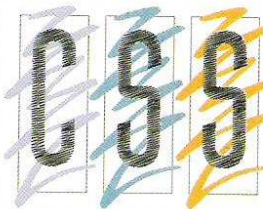
ECTS
European Computer
Trade Show
September 6-8
Business Design Centre
London

Expo und kein Ende

Pünktlich wie die
Herbstkatzen kündigen
sich die Spiele-Fachmes-
sen für den Nachsommer
an. Auftakt für diese
Spektakel bildet die
**European Computer
Trade Show (ECTS)** in
London. Ein letzter
großer Treff der Macher
kurz vor dem X-Mas-Ho-
merun. Vom 6. bis 8. Sep-
tember geht es - wie ei-
gentlich immer - um No-
vitäten und harte Deals
rund um Europas Spiele-
Software-Branche. Wir
leisten Rapport! ■



Entertainment



Freikarten

für Kölle?

'Explosives' dann wenig später
am Rhein: **AMIShows** öffnet die
Tore der KölnMesse. **Computer
Shopper Show 1992 (CSS)**, so der
neue offizielle Titel für das, was sich
dort vom 8. bis 11. Oktober tun wird.
Das Amiga-Messemonster vergan-
gener Jahre wurde in seinem Kon-
zept zugunsten eines noch breite-
ren Ausstellungs- (oder sagen wir
eber Expo-)spektrums umgestrickt.
Unter einem Dach vereint findet Ihr
jetzt die **AMIEKPO** nebst **PC EXPO**,
MULTIMEDIA EXPO, der **ENTER-
TAINMENT 92** und der **PERIPHE-
RIE EXPO**. Explosive Attraktion:
Delta Konzepts SEAT-Fahrsimula-
tor (*man kennt ihn ja...*) wird
vernetzt und lädt ein zu herben Ver-
gleichsfahrten. Es geht um einen
SEAT IBIZA, den AMIShows sprin-
gen lassen will. Doch zuvor...

...könnt Ihr gewinnen, mit
ASM und AMIShows! Wir verlo-
sen unter allen Einsendern **eine
Wochenendreise zur CSS
für zwei Perso-
nen**

(inkl. Übernachtung/Frühstück
und Eintrittskarten für den
10./11. Oktober 1992), weiterhin
**10 Eintrittskarten zur gesam-
ten CSS** sowie **10 Mousepads**.
Schickt einfach eine Postkarte mit
dem neuen Titel der Kölner Show an
**ASM-Redaktion, Postfach,
3440 Eschwege. Einsende-
schluß ist der 31. August 1992**
(Datum d. Poststempels), Rechts-
wege sind ausgeschlossen (*Karten
und Gutscheine kommen garan-
tiert rechtzeitig bei Euch an!*). Al-
les klar? ■



Neue Konsole

Im nächsten Jahr ist **Hudson
Softs** neue Konsole reif. Das gute
Stück wird einen RISC-Prozessor
(vergleichbar in der Leistung:
486er), ein eingebautes CD-ROM,
sechs Customchips mit Zoom-, Dreh-,
und anderen -Effekten beinhalten.
Das Ding ist eine reine Eigenentwik-
lung von Hudson und wird ca. 500-
600 'Märker' in Japan kosten. ■



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

**Karten zu
gewinnen!**



Airline

Airline soll es demnächst auch für den Amiga geben. So schallt es zumindest aus dem **Falken-Verlag**.

Neue Besen...

... kehren nicht nur gut, sondern sorgen meist auch für beachtliches Spektakel. Vom 26. bis 29. November '92 geht nun also eine weitere Fach- und Verkaufsmesse an den Start: "**World of Commodore**" und "Ami-



Sierras X-Wing

Alle Star Wars Fans können jetzt schon mal ihre Pilotenhelme rauskramen, denn von **Sierra** soll so gegen Weihnachten **X-Wing** über die Ladentische gehen. Verantwortlich zeichnet **Lawrence Holland**, der schon diverse Hobbypiloten mit *Their Finest Hour*, *Battle Of Britain* und *Secret Weapons of the Luftwaffe* beglückt hätte. Außerdem werden von Sierra höchstpersönlich Fortsetzungen von **The Islands Of Dr. Brain** und **Quest for Glory** für den Herbst angekündigt.

▼ X-Wing in Action

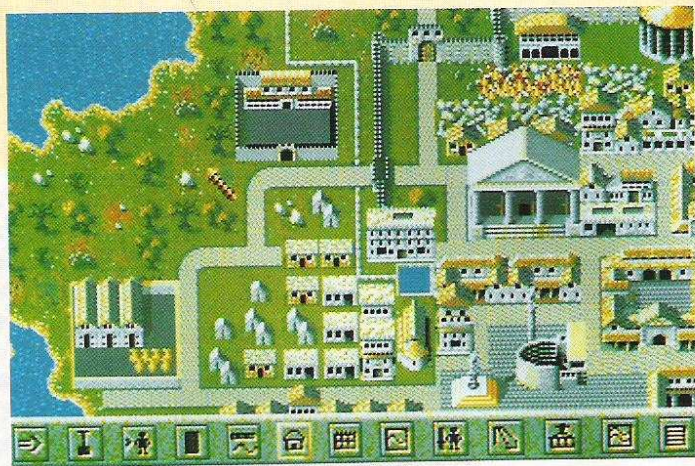


ga 92" reichen sich auf dem Frankfurter Messegelände erstmals die Hände. Das Angebot: "Infos für Insider und Spezies, Lösungen für Anwender und Action für die Kids", das alles auf etwa 20.000 qm Fläche. Selbst eine Ehrung für den dienstältesten Homecomputer aus dem Hause Commodore ist vorgesehen, denn der C-64-Knabe feiert 1992 seinen zehnten Geburtstag. Ein Prosit!

Battle Isle

continues

History Line: 1. Weltkrieg heißt die neue Battle-Isle-Version von **Blue Byte**. Zu dem normalen Geschehen auf dem Sechseckraster soll es eine Menge Hintergrundinformationen und neue Grafiken geben. **History Line** ist das erste Game von Blue Byte, das komplett auf dem PC entwickelt wird.

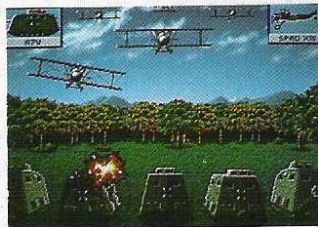


Ave, Caesar

Aus der Denkfabrik **Impressions** sind erste Screenshots zum Spiel **Caesar** gekommen. Per Tief- und Hochbauamt soll erstmal das Reich aufgepepelt werden. Ein bißchen Krieg ist natürlich auch dabei.

Von Amts wegen...

Des Zensors Werke, die 'amtlichen Indizierungslisten' der **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften**, machen bekanntlich vor Computer-Games nicht halt. Das **BPS-Info** erscheint viermal jährlich, die Durststrecken werden mit aktuellen Kurzinfos versüßt. Ab sofort kann man das Script 'von Amts wegen' direkt bei der **BPS, Am Michaelshof 8, Postfach 20 03 55, 5300 Bonn 2** (Fax: 0228-35 95 87) noch kostenlos beziehen, ab Januar 1993 wird der Bezugspreis dann bei 40 Mark für ein Jahr inkl. allem liegen.



▲▼ History Line



Olympia

Entertainment International hat es tatsächlich geschafft, rechtzeitig zu den olympischen Spielen mit **International Sports Challenge** herauszukommen. Sechs zum Teil so exotische Disziplinen wie Springreiten warten auf neue Champions, in deutsch und auf PC, Amiga und ST. Auch EIs Budget-Reihe hat mit **Sleeping Gods Lie** und **Emlyn Hughes Soccer** interessanten Zuwachs bekommen.

Virgin

Eine Schmankerl für Hobbypiloten hat **Virgin** ab Oktober mit **Reach for the Skies** auf der Pfanne. Ob als Pilot oder Controller, ob auf englischer oder deutscher Seite: Action ist vorprogrammiert für Amiga-, ST- und PC-Besitzer.

Realms

auf CD-Rom

Auch aus der Ideenschmiede **Virgin** gibt es Neues. Der Strategiehammer **Realms** ist jetzt für das CD-Rom erhältlich. Mit 1:1-Umsetzung hat das natürlich nix zu tun.

UMS II

Strategiefans, die sich mit UMS II schon die Nächte um die Ohren gehauen haben, können sich auf weitere heiße Schlachten vorbereiten. **Microplay** hat jetzt nämlich **UMS II - Nations at War Planet Editor** auf den Markt geschmissen. Außer den eigenen Vorstellungen eines Kriegsschauplatzes gibt es noch zwei neue Szenarien: Südostasien und der Pazifik-Krieg. ■

SCENE

Herr Ullrich geht

Marc A. Ullrich zieht es jetzt nach Heppenheim. Mit der Gründung des Unternehmens **Rainbow Arts** war er seinerzeit maßgeblich an Erfolg und Akzeptanz deutscher Entertainment-Software in Europa und in den Staaten beteiligt. Nach der Fusion mit **Softgold** leitete er lange Jahre beide Unternehmenszweige. In wenigen Tagen schon wird Ullrich als 'Business Development Manager' beim Hardware-Crack **Escom Computer AG** in Erscheinung treten. ■



▲ Marc A. Ullrich

Sierra-Wechsel

Das englische Büro von **Sierra on-Line** muß in Zukunft ohne Pressesprecherin **Lydia Phillips** auskommen, die sich überraschend in Richtung **Core Design** verabschiedet hat. **Sam Flint**, ebenfalls ein weibliches Wesen, tritt in ihre Fußstapfen. ■



▲ Lydia Phillips

Lori-Vision?

Emmanuelle Kreuz verläßt **Loriciel**, um uns von nun an statt **Sabine David** bei **Coktel Vision** mit Neuigkeiten zu versorgen. ■

ATAC



FEIND: GEHEIM

KRIEG: GEHEIM

STREITMACHT: GEHEIM

Wir lüften das Geheimnis: ATAC schlägt zurück!

Sie übernehmen das Kommando der ATAC-Sondereinheit in dieser strategischen Flugsimulation von MicroProse!

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

ATAC

Zuerst herausgebracht für IBM PC und kompatible Geräte, später auch für Commodore Amiga und Atari ST.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD UK.

Tel +44 (0)666 504 326.

Checkpoint ASM

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 12 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen - mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer...

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlig Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'Gamens' wegen. Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline (jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!): (05651) 929-760/-761. Wenn also irgendwas irgendwo brennt: Do it!

Die Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt ab mit einer prägnanten Kurzbewertung in einem Kasten. Die Wertungsskala erstreckt sich von 0 bis 12. Klare Kiste, denn: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes Spielgenre wird in der Redaktion nach spezifischen Kriterien, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es passiert äußerst selten, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das 'MEGA-HIT'-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir



MICHA TOP 5

1. Indiana Jones 4 (PC)
2. Aces Of The Pacific (PC)
3. A-Train (PC)
4. Devil Crash (MD)
5. Desert Strike (MD)



ACHIM TOP 5

1. Super Contra (SNES)
2. Desert Strike (MD)
3. Super Aleste (SNES)
4. Sports Talk Baseball (MD)
5. Pinball Jam (Lynx)



den '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 Redaktionsgremium.

Die Wertungen

Begeistert ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: **MANGELHAFT**.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formatierungsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein **SEHR MANGELHAFT**. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar? ■

mats

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.

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



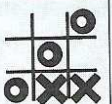
Unter „Grafik“ versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

„Sound“ ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung. 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.

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.



ATAC

Eine strategische Flugsimulation von MicroProse



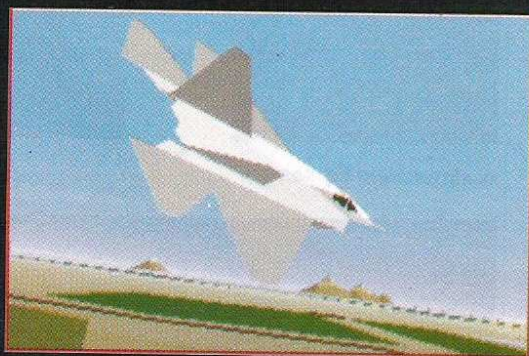
FEIND: GEHEIM

Im tiefsten Dschungel von Kolumbien werden Kokapflanzen angebaut, die den Drogenbaronen das Rohmaterial für die Herstellung von Kokain liefern - der Droge, die verheerende Auswirkungen auf die Gesellschaft in unseren Städten hat.



KRIEG: GEHEIM

Die Drogenbarone haben solche Reichtümer angesammelt, daß sie ihre Plantagen, Kakainlabore und Drogentransporte mit den besten Flugzeugen und Söldnertruppen verteidigen können, die für Drogengeld zu haben sind. Daher muß die Kampagne gegen sie im geheimen geführt werden.



STREITMACHT: GEHEIM

Eine Streitmacht aus Elite-Soldaten wird nun in den Kampf gegen die reichen und einflußreichen Drogenbarone geschickt, um Feuer mit Feuer zu bekämpfen, das Herz ihrer Produktion stillzulegen und dafür zu sorgen, daß ihr gesamter Profit in Flammen aufgeht.

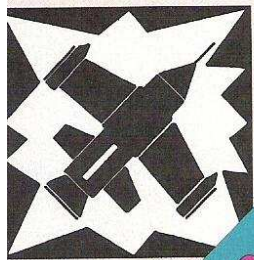
Wir lüften das Geheimnis:
ATAC schlägt zurück!

Sie übernehmen in dieser strategischen Flugsimulation von MicroProse das Kommando der ATAC-Sondereinheit !

MICRO PROSETM
SIMULATION · SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

ATAC: Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. +4 (0)666 504 326



PREVIEW

Wer im Sommer auf dem Charterflug nach Mallorca keinen Fensterplatz erwischte, aber trotzdem in den Genuß des Ausblicks aus einem Flugzeug kommen wollte, der versuchte es mit einem Flugsimulator. Zwar sind die Zeiten klobiger Vektormodelle schon lang vorbei, aber so richtiges Fluggefühl wollte sich bisher noch immer nicht so recht einstellen. Jetzt jedoch schickt sich das Origin-Programmiererteam um Chris Roberts an, den Begriff Flugsimulator neu zu definieren...

STRIKE COMMANDER

Wir schreiben das Jahr 2000. Japan und die OPEC-Staaten stehen an der Spitze der neuen Weltordnung. Amerika wurde zum Schatten seiner selbst. Die U.S. Airforce hat sich, wie alle anderen Streitkräfte Amerikas, aufgelöst. Die besten Piloten sind nun auf dem internationalen Söldnermarkt zu finden, wo sie ihre Dienste anbieten.

Ihr dürft die Rolle von Carson übernehmen, dem Leiter der Wildcat Squadron, einer Truppe, die dank ihrer Qualitäten besonders bekannt ist. Von einer Basis, die sich in der Türkei befindet, startet die Wildcat Squadron zu Einsätzen rund um die Welt. Als Auftraggeber fungieren sowohl multinationale Konzerne, die in dieser Zukunft mehr Macht haben als so mancher Staat, als auch Privatpersonen. Drehscheibe des Söldnerwesens ist eine schummerige Bar mit dem Namen Selim's, wo Auftraggeber und Ausführende einander anonym treffen können.

Aus dieser Zukunftsvision entwickelt das Chris-Roberts-Team ein Stück Software, das geeignet ist, sowohl als interaktiver Film als auch als Flugsimulator ei-

Götterdämmerung der Flugsimulation

ner neuen Generation bezeichnet zu werden. Sequenzen, die in den Hangars der Squadron oder bei Selim's spielen, verwandeln Euren Monitor in ein Heimkino, in dem Ihr, in der Rolle von Carson, mit Auftraggebern verhandeln müßt, Euch mit Straßenräubern herumprügelt oder mit Eurem ärgsten Feind, Paul Prideaux von der Jackal-Squad, Drohgebärden austauscht.

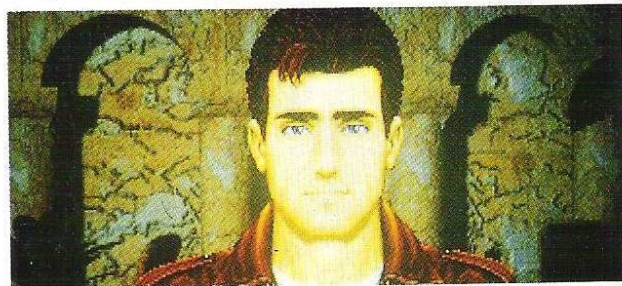
Wie im Kino

Habt Ihr dann für Euch und Eure Truppe einen Auftrag angenommen, geht es an Bord von Maschinen wie der F-16 und der F-22, mit denen harte Kampfeinsätze geflogen werden. Auch dieser Teil des Strike Commanders verdient das Prädikat "Kinoreif": Bodenansichten werden durch detaillierte, in VGA-Farbauflösung schattierter Grafik dargestellt, Flugzeuge

mittels einer speziellen Technik, die es erlaubt, bis zu 90 000 Polygone miteinander zu verbinden und mit einer Oberflächentextur zu überziehen. Die Strukturen des Bodens, Erhebungen, Berge und Täler berechnet das Programm mittels neuester fraktaler Algorithmen, die dann ebenfalls mit Texturen überzogen werden.

Das Resultat rechtfertigt den Aufwand: Flugsequenzen in Strike Commander sehen aus, als seien sie mit Modellflugzeugen gefilmt worden. Lichtquellen wurden berücksichtigt, so daß die Maschinen realistische Schatten werfen, und sogar transparente Dinge wie Pilotenkanzeln erscheinen auch tatsächlich transparent: Man kann durch sie hindurch den jeweiligen Hintergrund sehen.

Diese ausgeklügelte 3-D-Technologie wurde auch in den Zwischensequenzen,



▲ Unser Held Carson



▲ Ade du öde Vektrografik

Action



▲ **Welches Bömbchen hätten denn gern?**

die wie interaktive Filme aussehen, angewendet. Selim's Bar beispielsweise wurde zunächst mittels eines 3-D-Konstruktionsprogramms komplett mit Innenraumaufteilung entworfen. Danach suchten sich die für die Story Verantwortlichen die jeweils richtigen Blickwinkel aus, die dann mittels Render- und Raytrace-Software berechnet wurden. Das nun in VGA-Farbenpracht vorliegende Bild wurde in die Handlung integriert und durch handgemalte Bilder der in der Szene agierenden Helden ergänzt.

Strike Commander wird Origins High-End-Produktpolitik fortsetzen, also mindestens einen 386er-PC nebst Festplatte und VGA-Grafikkarte voraussetzen. Daß alle gängigen Soundkarten unterstützt werden, ist fast schon selbstverständlich. Auch wenn am Strike Commander noch einiges zu tun sein wird, bis er die Regale der Software-Shops erreicht, steht schon jetzt mit absoluter Sicherheit fest, daß hier ein neues Kapitel Simulations-Geschichte geschrieben wird. An diesem Game werden sich Flugsimulatoren in Zukunft messen müssen.

Auf anderen Systemen ...

WING COMMANDER

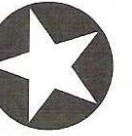
Lange Zeit hört man von Origin, wenn man nach einer Amiga-Konvertierungen des Wing Commander fragte lediglich die stereotype Antwort: "Leider ist niemand in der Lage, das Programm auf diesem Computer so zu adaptieren, daß die Qualität, die Origin-Produkte haben müssen, erreicht wird!". Was lange währt, wird endlich gut. Dem Engländer Nick Pelling gelang es, auf dem Amiga Routinen zu entwickeln, deren Geschwindigkeit Origins Maßstäben gerecht wird.

Anhand einer Preview-Version konnten wir uns selbst davon überzeugen, daß die Amiga-Version alles enthält, was vom PC her bekannt und beliebt ist. Die Grafik der trickfilmartigen Zwischensequenzen wurde nicht nur einfach auf 32-Farben herunterkonvertiert, sondern so gut wie möglich für die beschränkte Amiga-Palette angepaßt.

Die Flugroutinen werden den Amiga bis an seine Grenzen treiben und aus dem mit 8 Megahertz getakteten 68 000 Prozessor das letzte herauskitzeln. Ansonsten wird auch auf dem Amiga konsequent die High-End-Philosophie durchgehalten: Festplatten und Turbokarten werden unterstützt.

Ab Herbst dürfte der Wing Commander endlich auch in der Amiga-Galaxis für glühende Laser sorgen!

Heiner Stiller



**KONVERTIERUNG
GODS
(Archimedes)**

Empf. VK-Preis: ca. 79 DM, Hersteller: Renegade/Krisalis, England, Test in: ASM 5/91 (Amiga), Muster von: Uffenkamp Computersysteme, 4904 Enger.

Es hat tierisch lange gedauert, bis auch die Archi-Ologen den Geniestreich der Bitmap Brothers spielen durften. Ab jetzt können sie's aber, und zwar mit vollem Genuß. Am Spielablauf und an der Optik hat sich nichts geändert, Musik und Soundeffekte klingen eine Spur metallischer, aber nicht schlechter.

Die Sache mit dem Kopierschutz und der Platteninstallation hätte man vielleicht noch etwas anwenderfreundlicher regeln können, aber hier sei ein Auge zugedrückt, denn das Game läßt sich auch hervorragend von Diskette spielen. Trotz des relativ hohen Alters hat das Spiel der Götter nichts von seinem Reiz verloren, also zugreifen...

man



▲ **Held im Streß...**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Max Maus schafft alle

Maximus Maus hat sich seinen Job als Rettungs-Ranger im Winter-Camp "Hübsch Eisig" sicher anders vorgestellt: Liegt doch auf einer Bergspitze eine Kugel rum, auf die ein großer Vogel zusteuert. Das bedeutet Lawinengefahr, und der Mäuserich muß wahrlich alles aufbieten, um die Katastrophe zu verhindern.



▲ Eine Bootsfahrt, die ist eisig

zweifelt, aber mit etwas Glück (ja, Glück!) habe ich es dann doch geschafft.

Kaum aus dem Kanu raus, geht es abwärts - wie Ihr da wieder rauskommt, müßt Ihr schon selbst ausprobieren. Ob Ihr schnell genug sein, wird sich bei der anschließenden Skipatrouille erweisen, allerdings müßt Ihr zuvor nochmal - ebenfalls auf Brettern - als Retter in der Not fungieren.

Am Ende steht dann eine Kletterpartie zum Stein des Anstoßes... und dann wird man aufatmen und sich erstmal die gestreßten Finger massieren sowie den Stick unter kaltes Wasser halten. Beim "Aus" wird übrigens in dem Level gestartet, in dem man zuletzt gewesen ist.

Knappe Sachen

Selbst geübte Spieler werden bei diesem Game, das zunächst für den C-64 umgesetzt worden ist, ganz schön ins Schwitzen kommen, da man für alles nur begrenzt Zeit hat. Grafische Leckerbissen gibt es zwar nicht und die süße Titelfigur wird leider nur sehr klein dargestellt. Ansonsten kann man aber nicht meckern. Der Sound ist mittelmäßig, etwas mehr Vielfalt bei der Musik hätte ich mir schon gewünscht (mit der Zeit wird die sich ständig wiederholende Melodie nämlich langweilig).

Dafür besitzt das Game eine hohe Motivation dank des beachtlichen Schwierigkeitsgrades und einen Bonus für die Tatsache, daß es noch Firmen gibt, die an Besitzer des guten alten C-64 denken und dabei solide Arbeit vorlegen. ■

Klaus Trafford

WINTER CAMP

System: **C-64**, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 50 DM**, Hersteller: **Thalamus**, Muster von: **Hersteller**.

Acht Hindernisse muß Max zu nehmen wissen, bevor er am Ziel angekommen ist. Für den Spieler bedeutet dies exakte Joysticksteuerung, Schweißperlen auf der Stirn und mehrmaligen Neustart.

Strenggenommen ist Winter Camp ein Sport-Spiel, da aber diverse Action-Elemente integriert sind, habe ich es in dieser Rubrik untergebracht. Nach bestandem Eisschnellauf (er IST zu schaffen, vielleicht nicht beim ersten Mal, aber mit etwas Übung sicher) muß sich Maus als Retter in der Not beweisen, um dann gegen einige Bären Sieger beim Schneeballwerfen zu werden.

Station Nummer Vier ist die Flußpatrouille, wobei es wieder um Rettung geht. An diesem Level bin ich fast ver-

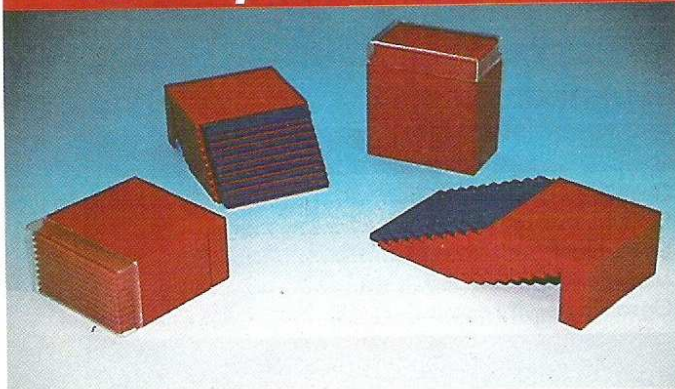
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	6
Spielablauf.....	9
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

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



SEIT 5. JUNI AM KIOSK...

DAS ST ARKTOS TUOK SPECIAL

ASM aktueller software markt **SPECIAL**

SONDERAUSGABE 16

LÖSUNGEN:

- STAR TREK
- BUCK ROGERS 2
- AMBER STAR
- WILLY BEAMISH
- GOBLIINS

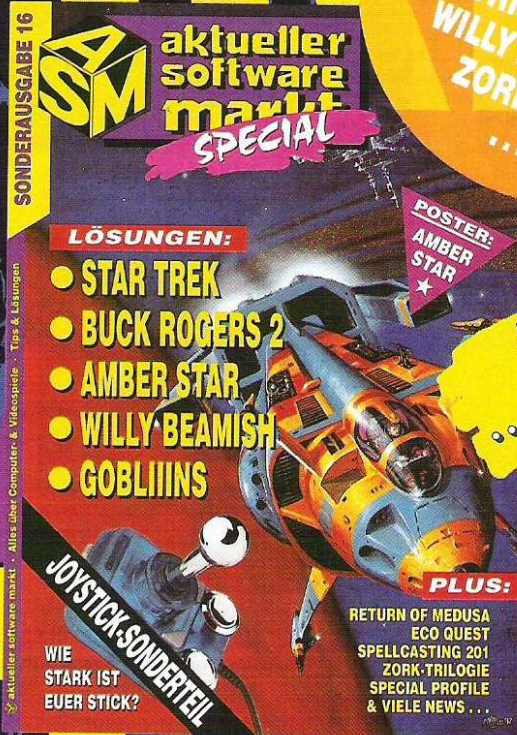
JOYSTICK-SONDERTeil

WIE STARK IST EUER STICK?

PLUS:

- RETURN OF MEDUSA
- ECO QUEST
- SPELLCASTING 201
- ZORK-TRILOGIE
- SPECIAL PROFILE
- & VIELE NEWS...

POSTER: AMBER STAR



Mit:
BUCK ROGERS 2
STAR TREK
GOBLIINS
AMBER STAR
RETURN OF MEDUSA
WILLY BEAMISH
ZORK 1-3
...

**JOYSTICKS
IM TEST!**
... auf 12 Seiten!

... 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!

Kopfarbeiter vs. hohle Steinzeitbirnen

BC KID

System: **Amiga**, geplant für: -,
Hersteller: **Hudson Software, Hamburg**, Muster von:
Hersteller.

Eigentlich hält man ja Vegetarier für friedfertige Zeitgenossen. Auch Bonk, Neandertaler und Held des neuen Action-Games von Hudson Software, kann eigentlich keiner Fliege etwas zuleide tun... es sei denn, man bedroht seine Heimat.

Bonk machte bereits vor einigen Monaten auf der PC-Engine Furore und wurde auf dieser Konsole zum fast vollwertigen Mario-Ersatz. Die Amiga-Umsetzung dieses Games heißt BC Kid und stammt aus dem Hause Factor 5, das bereits mit den beiden Turrican-Klassikern glänzte.



Was für eine Bestie!



Eine Trampolin-
▼ Blume



Karies ist tödlich
▼

Unser Steinzeitmännchen hat im wahrsten Sinne des Wortes einen ziemlichen Dickkopf, der sich zwar nicht zum Denken, dafür aber hervorragend zum Zermanschen seiner Gegner eignet. Was soll man auch anderes mit einem Kürbis machen, der, abgesehen von einem winzigen Gehirn, lediglich aus einer stahlharten Schädeldecke besteht?

Fünf Level voller Gefahren lauern auf unseren Helden, der nicht nur laufen oder springen, sondern auch tauchen und sich wie Tarzan von Liane zu Liane hangeln kann. Hohe Bäume sind erst recht kein Hindernis, da er dank seiner starken Zähne mühelos an ihnen hinaufklettern kann.

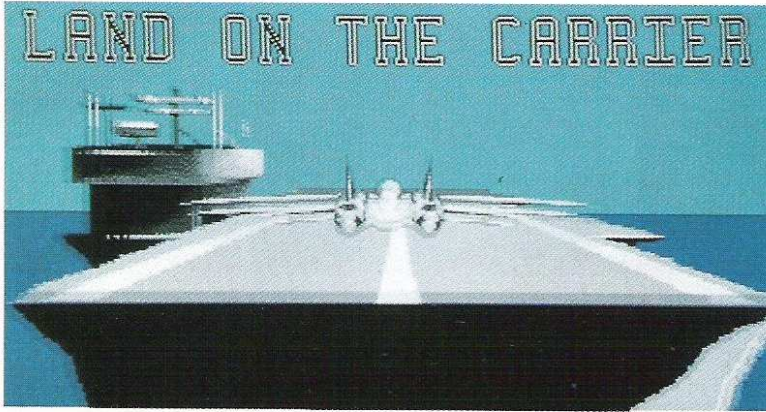
Enorm wichtig sind Blumen, die von Zeit zu Zeit auftauchen. Je nach Farbe eignen sie sich entweder als Trampolin oder als Nahrungsquelle. Besonders interessant ist das Grünzeug, welches sich in ein Stück Fleisch verwandelt. Denn wenn Bonk einen Braten verspeisen muß, wird er sehr, sehr ärgerlich und entwickelt für einige Zeit echte Mega-Power, die ihn dann unverwundbar macht. Falls Ihr ihn mit dem Zeug überfüttert, rastet Bonk vollständig aus, blinkt grün und zerbröseln die Feinde durch bloßes Anrempeln.

Unsere soundlose Demo-Version sieht bereits sehr interessant aus. Die Animation unseres Helden ist stellenweise absolut zum Brüllen - hinzu gesellen sich liebevoll gezeichnete Gegnersprites. Letztere wollen Euch das Leben schwer machen: Vom 'Zappel-Kaktus' bis zur 'Bomberlibelle' ist alles vorhanden, was Lebensenergie kosten kann.

BC Kid verzichtet erfreulicherweise auf jedes digitale Blutbad und wird hoffentlich noch vor Weihnachten auf dem deutschen Markt erscheinen. Sollten alle weiteren Level genauso spielbar werden wie die ersten zwei, steht einem Hitstern wohl nichts im Wege.

Martin Klugkist

Blindflug



▲ **Nur wenig Abwechslung im Game**

Bolzen, was das Zeug hält ▶



G-LOC

System: **Amiga**, geplant für: **Atari ST, STE**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **US Gold**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

0 ijoiioijoi, da hat sich US Gold ja ein faules Ei ins Nest gesetzt. G-LOC gehört wohl zu den schlechtesten Flugballergames, die es derzeit auf den Markt gibt. Die Idee dieser Automatenumsetzung ist alt, und die Grafik ist knapp über C-64-Niveau, der Sound treibt einem das Wasser in die Augen und der Spielablauf ist so spannend, wie die RTL-Serie "Gute Zeiten, schlechte Zeiten".

Mit einem Militärjet, dürft Ihr Euch auf die bösen Feinde stürzen. Diese Targets gibt es zuhauf am Horizont. Für die Raketen wird einfach abgewartet, bis sich so ein Target eingelockt hat, einmal kurz aufs rote Knöpfchen gedrückt, und vorbei ist's mit dem Feind. Aber es gibt ja noch eine ganze Menge anderer Funktionen

außer dem Feuerknopf. Die Geschwindigkeit wird mit den Zifferntasten geregelt, und einen Nachbrenner für die Hasenfußnummer gibt es auch. Schlichtweg genial ist die Pausenfunktion geregelt. Mit einem Druck auf die P-Taste können sich Spieler und Zuschauer von den Grauslichkeiten für Auge und Ohr erholen. Unvorstellbar, daß auch nur ein Fan es schafft, alle 36 Level ohne Würgeanfänge zu überstehen. Die Szenarien sind so abwechslungsreich wie ein Stepp in der Taiga. Lediglich die Farbe des Erdbodens wechselt von Level zu Level. Bei einem so komplizierten Aufbau brauchen auch versierte Actionisten eine Einarbeitungszeit von 3 Sekunden. Meine Empfehlung: Gar nicht erst kaufen, aus acht Zehn-Mark-Scheinen Papierboote falten und im Lokus runterspülen.

■
CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»MANGELHAFT«



KONVERTIERUNG G-LOC (C-64)

Empf. VK-Preis: ca. 55 DM, Hersteller: US Gold, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Im Gegensatz zu den mehr als mauen Versuchen, das Thema auf dem Amiga umzusetzen, ist die 64er Version für die zur Verfügung stehenden Mittel um Ecken besser. Zwar ist das Scrolling etwas zappeliger, aber im Verhältnis eben doch besser. Die Funktionen bleiben die gleichen lassen wie bei der Amiga Version. Also: bloß nicht noch mehr Platz verschwenden, denn an einem Hit ist G-LOC auch auf dem C-64 so dicht dran, wie die Erde an Alpha Centauri..

■
CUS



▲ **Verhältnismäßig besser umgesetzt als auf dem Amiga**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»MANGELHAFT«

**Holen Sie sich die neueste
Technik: AMIGA CDTV®!**



**AMIGA CDTV®
DM 1599,-**

(unverb. Preisempf./ohne Monitor)

AMIGA 500-Technologie mit:

- **CD-ROM Laufwerk**
- **1 MB RAM Speicher**
- **HF-Modulator, direkt an TV anschließbar**
- **MIDI-Interface in/out**
- **Port für Memory Card (optional 64 oder 256 KB)**
- **optional 40/80 MB HD intern**

AMIGA CDTV® Inhalt:

CDTV®, Tastatur, ext. 3½"-Laufwerk, Maus, Infrarotfernbedienung, Workbench 1.3, Welcome Disc, Handbuch

- **Gesamte AMIGA 500 Software 1.3 kompatibel**
- **6 Monate Garantie**

**Tauschen Sie Ihren
gebrauchten AMIGA 500!**

AMIGA 500

+

DM 999,-

=

AMIGA CDTV®

Für sage und schreibe nur 999,- DM (incl. MwSt.) Aufpreis können Sie Ihren gebrauchten und funktionsfähigen AMIGA 500 mit Netzteil und Maus, egal wie alt, gegen das neue AMIGA CDTV® tauschen. Die Vorteile liegen klar auf der Hand: Mit dem AMIGA CDTV® erhalten Sie einen vollwertigen AMIGA 500. Mit dem integrierten CD-ROM-Laufwerk können Sie alle Vorteile von CD-ROM nutzen:

- als perfekter Musik-CD-Player
- als CD-ROM-Player, mit dem von speziellen "CDTV®-Discs" sowie "CD+G-Discs", Musik-, MIDI- und Grafikinformatoren abgerufen werden. Bei AMIGA CDTV® treffen Texte, Grafiken, bewegte und stehende Bilder, Ton und Animationen - computergesteuert - am Bildschirm aufeinander. Der Aufbau von AMIGA CDTV® ermöglicht den Eingriff in den Programmablauf, d. h. man kann bei den CDs - im Gegensatz zu Videos - zwischen einzelnen Programmteilen hin- und herspringen. Zugleich kann man bei bestimmten Programmen in unterschiedlich tiefe Informationsebenen gehen. Die vielfältigen Titel - vom kompetenten Nachschlagewerk oder pädagogisch aufgebauten Fremdsprachenkurs bis hin zu anspruchsvollen Unterhaltungspro-

grammen - machen das AMIGA CDTV® für jedes Alter interessant. Aber das ist noch längst nicht alles. Mit der serienmäßigen MIDI in/out Schnittstelle können Sie z. B. ein Keyboard anschließen. Der integrierte HF-Modulator ermöglicht den direkten Anschluß an einen Fernseher. Geliefert wird das AMIGA CDTV® mit Tastatur, Maus, IR-Fernbedienung und einem externen 3½"-Laufwerk. Natürlich mit 6 Monaten Garantie. Nehmen Sie dieses einmalige Angebot an und tauschen Sie Ihren gebrauchten Amiga 500.

Hingehen und abgeben

Bei folgenden Waren- und Technikhäusern können Sie Ihre Umtauschaktion starten: Karstadt, Kaufhof, Hertie, Horten, Brinkmann, Schaulandt, Saturn Elektro, Saturn Hansa, allen PC - Computer-Centern, sowie allen AMIGA-System-Fachhändlern.

Den passenden schwarzen Monitor 1084 S können Sie dort ebenfalls für **nur 599,- DM** (unverb. Preisempf.) bekommen.



Klasse statt Masse



▲ *Beiß' mich nicht!*



▲ *Nur nicht loslassen!*



▲ *Höhle ohne Wiederkehr*

Wovon andere Softwarefirmen auch nach Dutzenden von Veröffentlichungen noch träumen, will ein kleines englisches Label auf Anhieb schaffen: TEAM 17 aus Wakefield ist nach nur drei Spielen mit großen Schritten auf dem Weg an die Spitze. Titel wie 'Projekt-X' und 'Alien Breed' sind in jeder Hinsicht ein guter Anfang.

Ein Erfolgsgeheimnis der Gruppe liegt sicherlich darin, daß Projekt-Manager **Martyn Brown** ein Gespür für gute Ideen und die Wünsche der Kunden hat. "Ich glaube, daß sich die Leute unsere Games ansehen, sie spielen und sich dann entspannt zurücklehnen - das ist wirklich wichtig", sagte er im Gespräch mit uns.

Hohe Ansprüche

Martyn Brown hat eine ganze Schar von erstklassigen Programmierern um sich versammelt, um auch schwierige Spielideen verwirklichen zu können. Dabei wird besonders auf die Qualität geachtet. "Wenn eines von unseren Games nicht mindestens so gut ist wie die Konkurrenzprodukte, dann wird es ganz einfach nicht veröffentlicht", so Brown.

Ob Team 17 diese hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann, bleibt abzuwarten, da sich die angekündigten Titel auf umkämpftes Jump&Run-Gelände wagen. Mit Assassin, dem neuesten Release, wollen die Briten alles Bisherige auf dem Amiga in den Schatten stellen und versprechen superschnelles Scrolling, Digi-Sound und eine bombige Animation. Der Held dieses Spiels hat den schwierigen Auftrag, einen bösen, bösen Diktator zu erledigen. Dieser allerdings kann sich mit der Idee gar nicht anfreunden und verschanzt sich in seinem Bunker, welcher - wie soll es anders sein - höllisch gut bewacht wird. Das Programm soll einschließlich aller Bonus-Level 1500 Bildschirme umfassen und wird voraussichtlich noch im Herbst erscheinen.

Keine Gewalt

Mord und Totschlag sucht man bei Superfrog glücklicherweise vergebens, denn besonders die jüngeren Computerspieler sollen sich für diese Neuerscheinung begeistern: Ein verzauberter Prinz muß sich durch sechs Länder kämpfen, bis er der Hexe gegenübersteht, die ihn vor langer Zeit in einen Frosch verwandelt hatte. Ihm stellen sich zahllose Schergen der Zauberin entgegen, die teilweise absolut schnuckelig gezeichnet sind. Eine Frage aber bleibt offen ... Warum läßt sich unser verzauberter Frosch nicht einfach von einer Prinzessin küssen?

Team 17 will übrigens dem Amiga die Treue halten, obwohl der wachsende PC-Markt verführerische Gewinne verspricht. "Wir werden vielleicht unser Zeug auf andere Rechner konvertieren, und möglicherweise entwickeln wir irgendwann für die Konsolen. Dennoch haben wir nicht vor, den Amiga aufzugeben." Es wäre auch wirklich schade, denn besonders Firmen wie Team 17 könnten noch viel aus der Kiste herausholen.

mkl/ddf

Brummkreisel

AQUAVENTURA

System: **Amiga**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Psygnosis, England**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Programmierer Pill Bullen hatte Tränen in den Augen: "Ich hatte eigentlich damit gerechnet, daß das Spiel erst nach meinem Tode erscheint". Doch nun beginnt das Abenteuer. Frisch entmottet, startet der AquaCraft endlich ins Abenteuer. Wird es eine Reise in die Vergangenheit? Kann das alte Konzept heutigen Anforderungen standhalten? Der Gute kann sein Glück kaum fassen! Seit 1988 hatte er an dem Spiel gebastelt, das Konzept setzte schon Staub an. Trotz oder gerade wegen der langen Produktionszeit gibt sich Psygnosis auf der Verpackung kampfesmutig. Aquaventura sei "das Ereignis des Jahrzehnts", auf das die Freaks vier lange Jahre hätten warten müssen. Ach, ja?

Immerhin: Die Handlung taugt. Nicht die stupide Ballerei ist gefragt, sondern überlegtes Vorgehen, um den Endgegner zu Gesicht zu bekommen. So müssen zunächst einmal die kleinen Transmitterore plattgemacht werden, damit feindliche Jäger, die wie Brummkreisel aussehen, nicht mehr in die feuchte Dimension gelangen können. Dann geht's auf die Suche nach den Solarstationen, die ihrerseits die vier Kraftfeldgeneratoren steuern, die die Zentral-Pyramide schützen. Bricht das Schutzfeld zusammen, müssen nur noch die Generatoren abgeschossen werden, damit die Pyramide endlich den Endgegner ausspuckt.

Doch man hat wohl die Rechnung ohne den Amiga gemacht: Allzuoft geht der Rechner in die Knie, geht durch die schmale Perspektive die Übersicht flöten. Ein Flugimulator will das Spiel gleichwohl nicht sein, aber ein motivierendes Ballerspiel ist auch nicht draus geworden.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Aquaventura - das Spiel aus der Steinzeit

NEUES von den Belmonts

Kampf der Generationen gegen Dracula



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß
PALCOM
SOFTWARE

Für den **GAME BOY**

Für das **Nintendo** Entertainment System

Für das **SUPER NINTENDO** ENTERTAINMENT SYSTEM **NEU!**

Der Belmont-Clan auf Vampir-Jagd: Mystische Peitsche und eine Portion Weihwasser!

Da kriegt selbst Dracula das Gruseln: wenn sich die Belmont-Family in 5 Castlevania-Adventures durch alle 3 Nintendo Spielsysteme peitscht. Auf der Jagd nach Dracula und seinem Heer von Untoten und Monstern. Bewaffnet bis an die Zähne. Vampir-Jagd hat Tradition im Belmont-Clan. Alles, was man darüber wissen muß, wird an das älteste Kind vererbt. Eines der berühmtesten Familien-Mitglieder: Trevor Belmont. Der erste Träger der Belmont-Kriegsherren-Chromosomen. Seine schärfsten Waffen erhielt er vom Poltergeist "King": mystische Peitsche, Weihwasser, Bumerang ... Im Kampf gegen das Böse stehen ihm seine Nachfolger Christopher und Simon in nichts nach. Simon Belmont gilt sogar als der tapferste, mutigste und stärkste Kämpfer. Clever und mit jeder Menge Geschicklichkeit setzt er dem finsternen Grafen und seinen Monstern nach.

Dracula kitzelt die Nerven im SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Castlevania IV

Spielerpaß der neusten Generation
Simon Belmont als Überflieger im Top-Spiel.
VIDEO GAMES 1/92 ist richtig hingerissen:
"Konami erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds."
30 Songs und 80 Soundeffekte. Dazu jede Menge gute Spielideen.
11 Level • 1 Spieler

Im Urteil der Fachpresse
VIDEO GAMES 1/92: 83% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.



SPIELETYPE:

HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Passwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 160 Mark

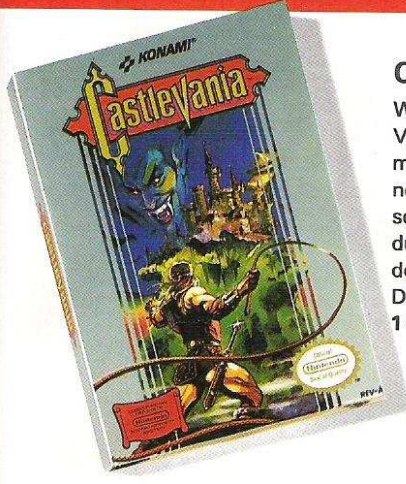
79% GRAFIK

84% MUSIK

84% SOUNDEFFEKTE

83% SPIELSPASS

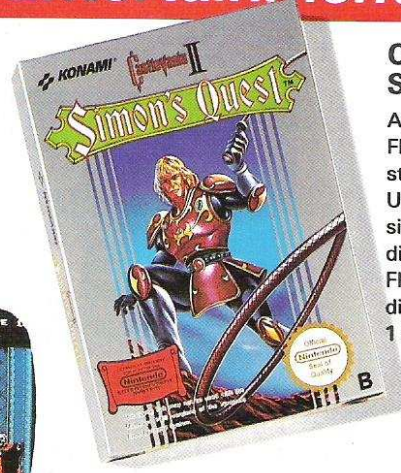
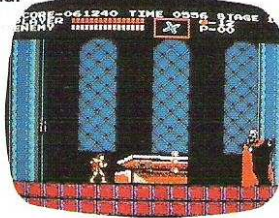
NEU!



Castlevania

Wer gruselt sich vor flatternden Vampiren, Zombies oder dem Fischmann? Simon Belmont nicht! Mit einem kräftigen Peitschenhieb schlägt er sich seinen Weg frei durch die verschlungenen Gänge des Schlosses Castlevania: zum Duell mit Dracula.

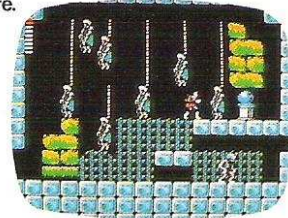
1 Spieler



Castlevania II - Simon's Quest

Auf Simon Belmont lastet Draculas Fluch! Doch im Sieg über den Fürsten der Finsternis kann Simon das Unheil abwenden. Seine Rettung sind 4 besonders starke Peitschen: die Leder-, Dornen-, Ketten- und Flammenpeitsche, eine stärker als die andere.

1 Spieler



CASTLEVANIA 3
NES

SPIELETTYP:

HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort, Soundmenü

84% GRAFIK
80% MUSIK
71% SOUNDEFFEKTE

85% SPIELSPASS

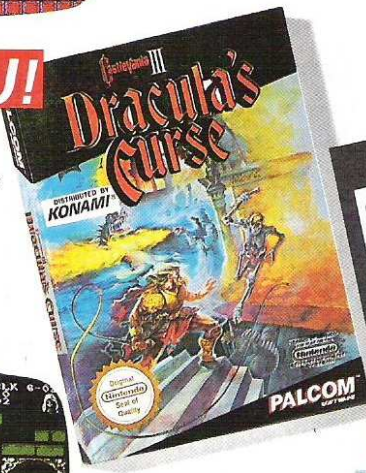
CLASSIC

Castlevania III - Dracula's Curse **NEU!**

Trevor Belmont im Jump-and-Run Spektakel vom Feinsten. Für VIDEO GAMES 2/92 das "Highlight der Gruselreihe... mit das Beste, das je auf dem NES zu sehen und zu hören war."

Für ASM 6/92 steht fest: "Die Grafik" ist "eine Klasse für sich." Auch der Sound "ist immer verdammt gut."

17 Level
1 Spieler



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



ASM 6/92:
ASM *HIT*
Urteil: gut

Im Urteil der Fachpresse VIDEO GAMES 2/92: 85% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

Dracula geistert durch Euren GAME BOY!

GAME BOY

The Castlevania ADVENTURE

HERSTELLER: Konami

82% GRAFIK
81% MUSIK
68% SOUNDEFFEKTE

81% SPIELSPASS

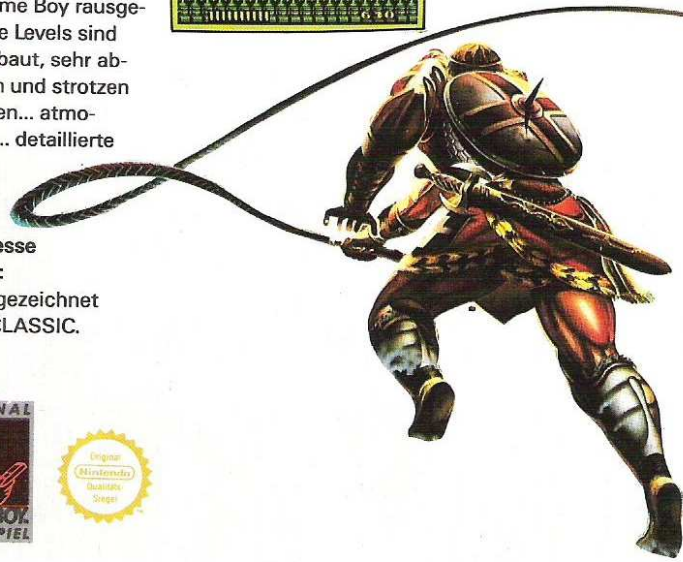
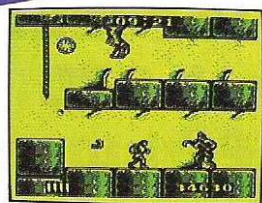
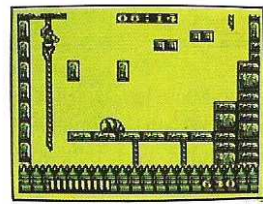
CLASSIC

Der Graf der Finsternis im Castlevania-Adventure

Nervenzittern bis zum letzten Peitschenhieb. Begeistert urteilt VIDEO GAMES 2/91: "Fantastisch, was Konami aus dem Game Boy rausgeholt hat..." Und: "Die Levels sind durchdacht aufgebaut, sehr abwechslungsreich und strotzen nur so vor Ideen... atmosphärische Musik... detaillierte Grafik."

4 Level • 1 Spieler

Im Urteil der Fachpresse VIDEO GAMES 2/91: 81% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.



KONAMI

Superstarker VideospieleSpaß

FEED

BACK

Briefe an die Redaktion

Mittagspause

Der Quell nächmittäg- und abendlicher Energie, Wohltat für Leib und Seele, wenn kein Lüfter rauscht und kein Telefon klingelt, keine Sekretösen durch die Gänge hasten und kein Praktikant oder Volontär seine tägliche Ermahnung bekommt. Beine hoch, Flasche auf, Augen zu - nur ein Viertelstündchen. Zeit, Stille, Ruhepuls. Szenenwechsel. Papier. Papier? Ein Stift, Papier, Gedanken, ein Brief. Postwertzeichen. Ein Fußmarsch, der Kasten. Szenenwechsel. Beine runter, Flasche zu, Augen auf, Brieföffner, Telefon, Lesen, Papierko... mmen wir nun zu etwas völlig anderem. Wer uns schon geschrieben hat, möchte das bitte nochmal tun. Cheerio, Euer Uli



ASM - Feedback
Postfach 870
3440 Eschwege

"Unüberschaubar"

Da der Computermarkt mittlerweile unüberschaubar geworden ist und ich einen PC mit besonderen Eigenschaften sowie in einer bestimmten Preislage suche, wende ich mich

verzweifelt an Euch. Ich habe mich bereits in zahlreichen Computergeschäften erkundigt, doch hatte ich den Eindruck, daß die Verkäufer nur ihre Ware loswerden wollten. Ich möchte mich deshalb von Euch beraten lassen, damit ich später

nicht bereue, daß ich mich nicht genügend informiert habe. Ich suche einen PC zur Textverarbeitung, Programmierung sowie auch zum spielen. Da ich noch Schüler bin, sollte der Preis 3.000,00 DM nicht übersteigen.

(...)

Hans Unleserlich

*(Anm. d. Red.: Für 3.000 Schie-
 nen sollte man heutzutage schon
 einen 386er mit 25MHz, 80er
 Platte (oder größer), 2-4 MB RAM*



(je mehr desto gut), VGA mit 512K und ordentlichem Monitor - bekommen. Kompaktangebote sind da oft gar nicht so verkehrt.)

"Neuer Look & mehr"

Ich habe gerade die Ausgabe 6/92 vor mir liegen und muß sagen, daß Ihr Euch seit der Ausgabe 4/92 mit "neuem Look", verbessert habt. Solches Wirrwarr wie in Ausgabe 4/92, Seite 14 ist verschwunden.

Der Report über die ECTS-Show war spitze, so stell' ich mir das auch vor, weiter so.

Dieser "King of Heilbronn" hat ja wohl ein Rad ab, die Covers sind die besten, die ich jemals auf einer Zeitschrift gesehen habe und die Postkarten sind ebenfalls gut (außer ein paar Ausnahmen). So brauch' ich mir wenigstens keine zu kaufen, wenn es Preisausschreiben gibt.

Nochmal was zu den Konvertierungen. Warum teilt ihr die Seiten nicht wieder so wie es vorher war, so fand ich es jedenfalls besser.

"Pete the Cruel" könnt ihr mal sagen, daß ersich den Amiga 500 Plus ruhig kaufen soll. Er kann sich ja, um in den Genuß von allen Games zu kommen, eine Kickstartumschaltplatine einbauen, damit wäre das Problem gelöst.

(...)
Habt ihr schon neue Informationen über "Wing Commander" am Amiga?

Sven

(Anm. d. Red.: Ganz klar, daß auch wir selber das neue Layout erst mal so richtig in den Griff kriegen mußten - da kann man noch so viele 'Trockenübungen' machen, so richtig siebt man erst im fertigen Heft wie's wirkt. Die 'lockere' Gestaltung ermöglicht es, wichtige oder interessante Programme entsprechend zu würdigen und üble Machwerke kurz abzuhandeln - früher war das durch die starre Drittelaufteilung nicht möglich. Amiga 500 Plus: Wir schrauben unseren mit schöner Regelmäßigkeit auf und zu - nicht weil es uns Spaß macht. Angenommen es würde immer alles funktionieren, wäre die Umschaltplatine tatsächlich die Lösung.

Wing Commander auf dem (nicht am! 'Am' - was für ein

"Feedback-Brief-Construction-Set"

Dies soll eine kleine Hilfe für alle sein, die unbedingt ins Feedback kommen wollen und nicht wissen, was sie schreiben sollen (entsprechende bitte ankreuzen!).

Als erstes muß ich sagen, daß ich Eure Zeitschrift

- toll mies megamäßig zum Kotzen
 super reierartig schlecht zum abschädeln
finde!

Was mir besonders gefällt ist (der, die, das)

- Bewertungssystem Space-Rat Übersicht
 Poster Ulis Brille Postkarten

Doch zu viel Lob tut nicht gut - also nun meine Kritik:

(der, die, das)

- Bewertungssystem Space-Rat Übersicht
 Poster Ulis Brille Postkarten

ist/sind

- reif fürs Altersheim saumäßig dumm dem Friedhof gleich
 nix dümmlich infam!

Ich stimme dem Brief von in Ausgabe / zu, muß jedoch (.... /) widersprechen.

Außerdem:

- Ich bin ein superharter Cracker, und alle Lamer sind doof!
 Ich bin gegen Cracker, weil sie mir nicht genügend Disketten beschaffen!
 Ich habe keine Meinung zum Thema Cracker, da ich nicht weiß, was das ist (scheinheilig?).

Anschließend meine Meinung, denn auch sie muß vom Stapel gelassen werden, wenn ich schon mal ins Feedback komme (Ich habe schon ... mal geschrieben!!).

- Es wäre opportun Analoges zu grassieren!
 Komplizierte Kasuisten sind debil!
 Triviale Banalitäten gehören tabuisiert!

Doch nun zum Schluß:

- macht weiter so!
 hoffentlich macht ihr bald Euren Laden dicht!

Euer...

(hier ein Wort aus dem Fremdwörterlexikon hinschreiben)

P.S.: Ihr könnt diesen Brief, bzw. Text

- ironisch
 zynisch
 sarkastisch

verstehen, bzw. auffassen!

P.P.S.: Ich hoffe er ist ein(e)

- abschreckendes Beispiel
 hilfreiches Mittel
 dumme Laberei (gewiß)

Binder

Schwachsinn!) Amiga? Auch am Horizont ist noch kein feinsten Silberstreif zu sehen. Wir informieren schon, keine Angst!

"Skandalös"

Die übliche Einleitung möchte ich mir sparen und gleich auf den Kern-

punkt meines Schreibens kommen: Ihren Testbericht des Spieles Agony von Psygnosis für den Amiga, Heft 6/92. Und ich möchte ebenfalls nicht lange um den heißen Brei herum schreiben: Ich fand diesen Test geradezu skandalös.

Bevor ich mein Urteil näher begründe, möchte ich gleich vorwegschicken, daß ich seit Jahren überglücklicher Besitzer eines Archimedes bin und überhaupt keinen Amiga habe. Das nur deshalb, um vorzubeugen, daß Sie meinen Brief für einen der oft üblichen "mein Computer ist der Beste" halten... Eigentlich könnte es mir ja völlig egal sein, wenn sie ein Spiel für den Amiga in der Luft zerreißen, aber da ich bemüht bin, ein gerechter Mensch zu sein, muß ich einfach auf ihren Agony-Test reagieren. Auf jeden Fall habe ich mir das Spiel Agony sehr genau auf dem Amiga eines Freundes angeschaut, und war ziemlich erstaunt, als ich Ihren Test durchlas.

Man kann sich bemühen wie man will, sehr oft fallen Spieletests oder ganz allgemein Kritiken, subjektiv aus. Auch ihr Tester gibt gleich zu Anfang zu, daß er nach den Preview, die er Monate zuvor von Agony begutachten konnte, sehr erwartungsvoll an das fertige Spiel ging. Fehler Nummer eins, man sollte die Psyche des Menschen stärker berücksichtigen: Wer extrem viel erwartet und dann doch nur gute Kost vorfindet, wird darüber kaum begeistert erzählen, sondern eher enttäuscht. Was wiederum keinesfalls am Produkt (hier Agony) liegen muß, sondern an den viel zu hoch angesetzten Erwartungen des Testers.

Kein Sprite habe mehr wie vier Farben, heißt es sinngemäß in ihrem Bericht. Das stimmt natürlich nicht. Obwohl einige Sprites nicht allzu farbig aussehen, sieht man bei vielen Sprites sofort mehr als die zitierten vier Farben. Und wer weiß, daß der Amiga immer nur 2, 4, 8, 16 oder 32 Farben darstellt, der folgert daraus schnell, daß viele Sprites sehr wohl 8- und auch 16-farbig sind. Abgesehen von einigen wirklich farblos aussehenden Sprites hätte man natürlich die anderen, sehr gut gezeichneten und auch animierten Sprites erwähnen müssen, nicht nur die Eule des Spielers. .

kann auch mit einem mächtigen Spiel seinen Spaß haben, doch wenn man dann erst mal ein so richtig saftig-gutes Game gesehen hat, rückt sich die Optik wieder zu-recht. Ich empfehle hierzu einen Konsolen-Ausflug! Nichts für un-gut, und wenn ich nur genug Zeit hätte, würde ich mir wohl auch ei-nen Archimedes zulegen, aber wir bleiben bei unserem Urteil. Vertrauen Sie uns. Wir wissen, was wir tun.)

"Bemerkungen"

Jeden Monat 7,50 DM und seit zwei Jahren kein Leserbrief. Das soll sich ändern!

Zuerst ein paar Bemerkungen zu ein paar Leserbriefen:

Zum Brief "Software Simulationen" (6/92, S.24) muß ich sagen, da der Schwierigkeitsgrad bei FOTI in Stufen unterteilt ist, die sich im Bewaffnungslevel und dem Flug-verhalten ausdrücken. Kurz, wer er-wartet, daß ihn MiGs und Flak vom Himmel holt, sollte halt in der schwierigsten Einstellung fliegen... von wegen Programmfehler.

Die Kritik in "Mängel & Werbung" (6/92, S.19) ist manchmal echt be-rechtigt. Ihr verschwendet oft viel Platz mit überflüssigem Schnick-schnack: fette "Bildzeitung"-Über-schriften, Sternchen, Verkehrsschil-der (jaa, jaa!) usw. Die Tests von Free D.C. und Locomotion sind "beispielhaft"...

Auch die Motive auf den ASM-Post-karten sind oft winzig, schade drum! (...)

Genug der Kritik, die Aktualität der ASM hat im allgemeinen nach dem Facelifting enorm zugelegt, also werdet wieder Nr. 1!

Ihr schreibt, da "Wing Comman-

der" in C geschrieben sein könnte. Das halte ich für Unsinn, dann wäre ein "1086er" Voraussetzung! Maxi-mal die Laderoutinen für Sound und Zwischenbilder o.ä. sind in ei-ner Hochsprache möglich, aber kei-ne solche flüssige Animation. Die Rubrik "Kabelsalat" tendiert ja glatt zur Fehlinvestition, wenn man bedenkt, da die meisten Sachen (4-Player-Adapter, RAM-Erweiterung, Joystick-Tuning usw.) schon im Handel erhältlich sind, und der Rest für Gamer uninteressant bzw. kompliziert ist!? Dafür ist "ASM-Inside" echt interessant; gute Idee meine ich!

Warum beschränkt ihr das Titelbild auf den Fantasy-Bereich und Kriegs-Themen, wie wäre es mal mit Sport o.ä.?

(...)
Habt ihr schon mal einen Blick auf die Konkurrenz "Yyyy Yyyy" gewor-fen? Die Screenshots sehen wie Farbnadeldrucker-Ausdrucke aus, und die Tests sind so oft so mies (Top Banana = Hit), da man schon bald die nächste Wertstofftonne aus-sucht...

Und noch mal Feedback:
Der pseudo-kluge Brief von O. Ditt-berner hat ja einige Resonanz her-vorgerufen. Das war todsicher ein Gag, so blöd kann einer allein gar nicht daherreden ('tschuldigung). Vielleicht meldet sich der Typ ja noch mal, wär' echt lustig! Übrigens habt ihr ihn nur fertig ge-macht, und seid nicht auf seine (unberechtigte) Kritik eingegan-gen; etwas oberflächlich!

Im August/September wird Atari seinen neuen Superrechner Falcon 030 vorstellen, werdet ihr darüber berichten?

(...)

Andreas

(Anm. d. Red.: Wenn jede Über-schrift so groß wäre wie alle ande-ren auch, würde 'ASM' ab sofort 'Aktuelles Standard Magazin' heißen. Klar, es muß nicht immer riesig sein - machen wir ja auch gar nicht, aber man kann keinen Zweiseiter mit einer Überschrift aufmachen, für die man erstmal die Lupe zücken muß.

Was hast Du gegen die Wegweiser durch das Feedback? War doch ei-ne klassische Idee. Also, ich fand's prächtig. Nein. Wir wiederholen das nicht, keine Angst!

Daß die Motive auf den Karten OFT (!) winzig sind, ist ein Gerücht, genau wie 'Ihr habt ja auf jeder zweiten Seite Werbung'. Atens ist es frech und btens un-wahr! EINMAL waren die Motive klein, die Dinger von MicroProse und Gremlin waren Freisteller.

Wer hat geschrieben, daß 'WC' in C geschrieben ist? Wir? Ho Ho Ho! Lies doch mal bitte etwas genauer, bevor sich der tote Arthur dehnt.

Für den Kabelsalat sollte man schon löten können. Wenn Du den normalsterblichen Spieler für zu... öh... zu technikuninteres-siert hältst, schließt Du sicherlich von Dir auf andere (hebe).

Mal sehen, was wir mit dem Titel in Zukunft unternehmen. Wir wollen ihn nämlich etwas attrak-tiver gestalten. Wartet mal ab, sollte Euch gefallen.

Die Kritik von Oliver war insofern nicht 'unberechtigt', daß er wohl diese Meinung vertritt. Norma-lerweise ist es sinnlos, mit solchen Leuten zu diskutieren, weil sie keinen Millimeter davon ab-rücken. Aus genau diesem Grund habe ich ihn und seine pseu-dointellektuelle Tour kurz abge-fertigt. Ich schätze mal, ER war es,

der kürzlich meine Quietscheente mit der Kettensäge bearbeitet hat. Mal sehen, ob wir über den Fal-con berichten. Kann gut sein, aber nicht so riesig lang und breit.

"Zuviel Zensur"

(...)

Also soviel zensieren braucht ihr nun auch nicht: Die jüngere Leser-schaft, die schon lesen kann, und schon genug Taschengeld für eine ASM ausgeben kann, werden mit Sicherheit schon mit dem Schimpf-wort, das ein anderes Wort für den Hintern darstellt, vertraut sein und mindestens schon mit dem, das aus dem oben genannten immer raus-kommt. Und bei dem oben genann-ten Clever-Brief wurde sogar der Teufel zensiert, obwohl du dasselbe Wort vier Zeilen weiter selber ver-wendet hast (Uli, Uli, ich hätte dir ja viel zugetraut, aber so etwas schlimmes, ts, ts, ts). In Zukunft wird sich ein fluchender Mensch wohl so ausdrücken müssen: "... wollt ihr mich etwa mit diesem Kot verhintern?!"

(...)

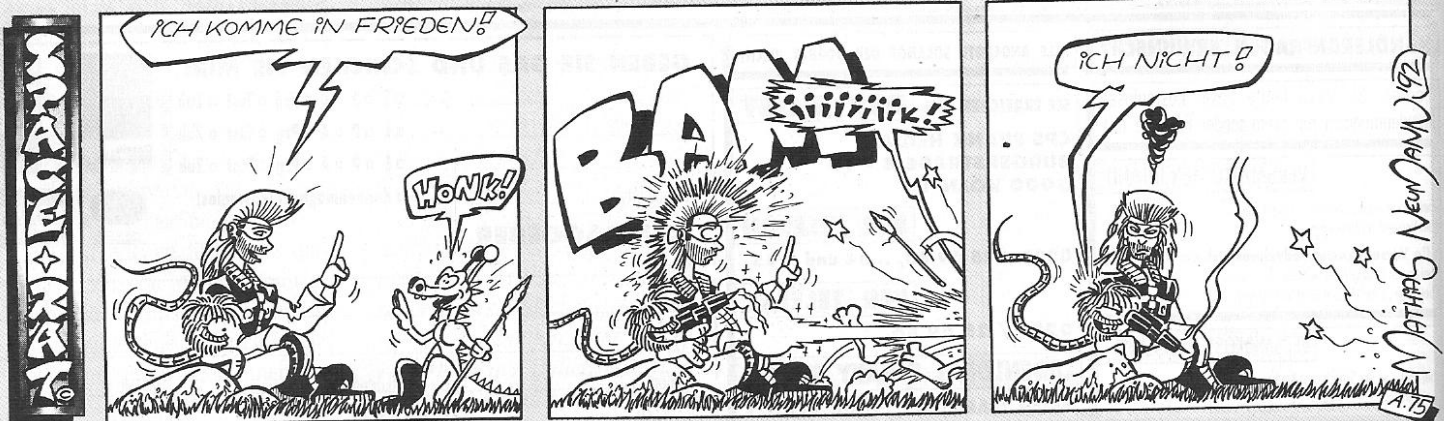
Mr. Hecke

(Anm. d. Red.: Ok, ich habe 'Teu-fel' geschrieben. Wird nicht wieder vorkommen... aber mal ehrlich. Ich fände es nicht so berauschend, wenn an allen Ecken und Enden des FB Fäkalien zu finden wären, und deshalb mache ich die Xe. Es weiß doch so oder so jeder, was ge-meint ist.)

"Oldie-Beschaffung"

(...)

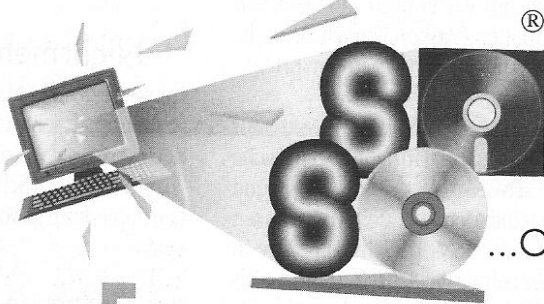
Ist es noch möglich, das Spiel "Alter Ego" für den Commodore 64 noch



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 · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN**

Hardware

AMIGA 500 Speichererweiterung

- auf 2.5 MB 222,- DM
- auf 2.5 MB mit Uhr 248,- DM
- auf 1 MB 59,- DM
- auf 1 MB mit Uhr 69,- DM
- ext. Laufwerk 3.5 159,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version 279,- DM

- mit CMS CHIPS 333,- DM

Soundblaster pro 3 dt. Version 498,- DM

- mit Windows 3.1 579,- DM

Adlib compatible Soundkarte 129,- DM

**SOFT & SOUND - PARTNER
IN ÖSTERREICH · SCHWEIZ
und NIEDERLANDE
GESUCHT**

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!"

für **AMIGA 500 und 2000**

- TURBO-Karten mit 68020er Prozessor (bis 3fache Geschwindigkeit) nur 399,- DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) bis 10fache Geschwindigk. zum Nachrüsten nur 179,- DM
- TURBO SYSTEM mit RED BARON nur 477,- DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 nur 577,- DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 und RED BARON nur 655,- DM

... AUCH WIR STECKEN AB SOFORT KEINE MARK MEHR IN DIE WERBUNG!

Fragen Sie deshalb Ihren nächsten Soft & Sound-Partner nach den neuesten Preisen und Angeboten zu:
Mieten und/oder Direkt-Kauf oder rufen Sie uns an.

AKTUELL: MEGA DRIVE oder GAME GEAR: 2 TAGE SPIELEN ...
... NUR 1x BEZAHLEN – Preise von heute bis morgen! –

Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten, alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

- W-1000 Berlin 45, Osdorfer Str. 13, Telefon auf Anfrage • 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, Tel.: 0037/3725/31620 • W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633 • 2000 W-Hamburg, Beim Schlump 21, Tel.: 040/458115 • 2820 W-Bremen 71, Fresenbergstr. 54, Tel.: 0421/607404
W-2300 Kiel, Sternstr. 18 (am Wilhelmsplatz), Tel.: 0431/970046 • O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104, • W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.: 05141/214411 • W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231 • O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
W-3340 Wolfenbüttel, Heimstättenweg 23, Tel.: 05331/61820 • W-3400 Göttingen, David-Hilbert-Str. 2, Tel.: 0551/46563
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187 • W-4040 Neuss, Hamtorstr. 20, Tel.: 02131/278967 • W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556 • W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084 • W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Tel.: 02871/184123 • W-4300 Essen 1, Mollke Str. 36, Tel.: 0201/207629 • W-4330 Mülheim, Delle 47, Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen, Dortmund Str. 31, Telefon auf Anfrage • W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/278515 • W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219 • W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809 • W-4630 Bochum, Herner Str. 383, Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643 • W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033 • W-5000 Köln 1, Von Werth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806 • W-5000 Köln 41, Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499 • 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-5800 Hagen, Bergischer Ring 5, Tel.: 02331/26774 • W-5840 Schwerte, Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn 1, Hans-Böckler-Str. 36, Tel.: 02371/22438 • W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900 • W-6300 Gießen, Bahnhofstr. 6, Tel.: 0641/71967 • 6348 W-Herborn, Westerwaldstr. 4, Tel.: 02772/41332 • 6360 Friedberg, Kaiserstr. 201, Tel.: 06031/61917
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771 • W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142 • W-6670 St. Ingbert, Ludwig Str. 14, Tel.: 06894/382850 • W-6680 Neunkirchen, Bahnhofstr. 13, Tel.: auf Anfrage • W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092 • W-7000 Stuttgart 40, Straßburger Str. 45, Tel.: 0711/874087 • O-7033 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: 0341/4787781 • W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360 • W-7800 Freiburg, Lehener Str. 24, Telefon auf Anfrage
W-7850 Lörrach, Kreuzstr. 104, Tel.: 07621/49690 • W-8000 München, Ringeisenstr. 8, Tel.: 089/533716 • W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, (Im Bahnhof Possenhofen), Tel.: 08157/4088 • W-8360 Deggendorf, Metzgergasse 5, Tel.: 0991/30376 • W-8500 Nürnberg, Fintelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744 • W-8700 Würzburg, Bergmeistergasse 2, Tel.: 0931/12290 • W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762 • O-9102 Limbach-Oberfrohna, Querstr. 15, Telefon auf Anfrage

Neueröffnung in Kürze: W-6000 Frankfurt, W-6100 Darmstadt und W-6500 Mainz
SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

aufzutreiben??? Falls ja, könntet ihr mir sagen wo? Falls es das Spiel nicht mehr zu kaufen gibt, möchte ich Fragen, ob Ihr mir die Adresse von Activision sagen könnt.

F. H.

(Anm. d. Red.: Liebend gerne würde ich das Seidentuch von meiner Kristallkugel nehmen, ein Blick hineinwerfen und Dir sagen, wo es Alter Ego noch gibt, doch die Batterien sind alle alle. Will sagen: Es ist freilich denkbar, daß irgendein Händler irgendwo auf diesem verwanzxxx Planeten noch eins hat, aber meine Scanner können es nicht erfassen. Die Adresse von Activision können wir freilich geben, doch wird das nix helfen, da die Company zwischenzeitlich pleite war, nun in Frankreich ihren Sitz hat, und heute wohl keiner mehr was von dem Game weiß. Trotzdem hier die Adresse:

ACTIVISION
738 Rue Yves Kermen
F-92100 Boulogne - Billancourt
Frankreich

Wollen hoffen, daß es was bringt.)

"Spitzenbrief"

Die ASM gefällt mir in letzter Zeit immer besser - die Konkurrenz habt ihr meiner Meinung nach seit einigen Ausgaben sicher hinter Euch gelassen.

P. S.: Da Du, Uli, jetzt außer Monty Python-Fan auch noch Imiglykos-Griechen bist (zwei "Hobbies", denen ich mit Hingabe fröne), rundet den völlig positiven Gesamteindruck ab.

Göran Kühne

(Anm. d. Red.: Der Kandidat hat 99 Punkte. Das sind die Leserbriefe, die wir mögen! Wo wir gerade dabei sind, warum kaufst Du nicht jeden Monat zwei Ausgaben? Oder wie wär's mir einem Abo? Halbjahr wäre auch ok. Na gut, dann wirb zumindest einen Kumpel für uns, ja? Wenn nicht, muß ich heute abend ganz viel Mavro Daphne trinken, knick knack, you know what I mean? Er fragte ihn recht unzweideutig...)

"Deutsch für Ausländer"

Ich bin vor einigen Monaten von Kroatien (Vinkovci) nach Deutschland geflüchtet (wegen dem Krieg). (...)

Jetzt werdet ihr euch fragen, wer denn den Brief in deutscher Sprache geschrieben hat??? Ich selbst, und das habe ich nur Euch zu verdanken von der ASM. Da ich acht Jahre in der Schule die deutsche Sprache als Pflichtfach gewählt habe und regelmäßig die ASM (von 1989) gelesen habe, die mein Cousin mir jeden Monat nach Kroatien geschickt hat. Nun zu meinen Fragen:

1. Da ich vor einiger Zeit in Kroatien Schwierigkeiten hatte, mir aus dem Ausland einige Computerspiele (für den ATARI ST) zu bestellen, konnte ich nicht erfahren, ob es schon King's Quest 5 auf dem Markt erschienen ist (für die ST-Version).
2. Da ich ein Adventurefreak bin, und schon viele Adventurespiele in deutscher und englischer Sprache gespielt habe, wollte ich von euch wissen, ob es weitere gute, neue Adventurespiele oder Rollenspiele in deutscher Sprache (für den ST) auf dem Markt gibt, (wie z.B. "Das schwarze Auge").
3. Habt ihr schon was vom neuen ATARI Falcon 030 gehört? Wenn ja, was?
4. Wo könnte man seine eigenen Programme als PD-Programme (für den ST) auf den PD-Markt veröffentlichen lassen.
5. Besteht irgendeine Möglichkeit eure Zeitschrift auch in Kroatien in Zagreb zu abonnieren???

(...)

Tomislav Rudolf-Tatic

(Anm. d. Red.: Wie ich bereits sagte: Auch das Lesen der ASM kann einen weiterbringen.

1. KQ5 gibt's nicht für den ST.
2. Zu empfehlen wären Dragonflight und Amberstar, ansonsten sind wirklich gute ST-Adventures rar gesät. DSA wird's leider auch nicht für den ST geben.
3. Zu diesem Thema gibt's mehr wenn die Zeit reif ist.
4. Hierzu wende man sich entweder an einen von diversen Händlern, Clubs oder PD-Serien-Verlegern. Adressen gibt's in der entsprechenden Fachliteratur.

5. Klar, aber nur per Vorkasse und ohne Garantie, daß das Ding ungelockt ankommt.)

"Nicht mehr Nr. 1"

Ihr werdet's nicht glauben, aber ich schreib' euch schon wieder. Zwar ist noch kein Brief von mir bei euch angekommen, weil ich bisher alle in den Papierkorb geworfen habe, aber egal.

(...)

Ihr seid NICHT mehr die Nr. 1!!! So was! Das Beste ist nur noch das Feedback (echt zum Totlachen). Alles andere ist zu einem großen Wirrwarr aus Schriftzügen und Screenshots geworden. Das totale Durcheinander!

Aber keine Angst, es gibt auch noch 'ne Zeitschrift, die schlechter ist! Und jetzt habe ich noch ein paar Fragen, die mich schon lange quälen:

1. Ist der Verkehr im Feedback seit ASM 6/92 besser geregelt?
2. Ist das Game "Darkseed" wirklich so dunkel und heiß?
3. Ist die Tussy im ASM 6/92 Seite 6 noch zu haben? Wenn ja, bitte Name und Adresse an mich!
4. Wann kommt eigentlich der 543te Teil von Indy raus???
5. Gibt es "Teetris" auch für Kaffeetrinker?

(...)

Dr. Dream

(Anm. d. Red.: Na, wenn's zumindest noch EINE Zeitschrift gibt, die schlechter ist, dann bin ich ja beruhigt - wir sprechen von derselben, was? Und nun, lieber Dr., werden Dich meine himmlischen Antworten von Deinen unsäglichen Leiden etc., etc.

1. Die, die noch nicht lesen konnten, hatten damals zumindest was zum Angucken. Wenn diejenigen heute immer noch nicht lesen können, haben die nix mehr vom Feedback, und rate mal, wer daran auch Schuld trägt. Und nimm gefälligst den Finger* aus der Nase!
2. Ätsch, ich weiß schon die Handlung von Alien 3! Ihr auch? Der wird auf jeden Fall sehr dunkel. Ob heiß weiß ich nicht, beim ersten Teil hab' ich mich schließlich auch teilweise gelangweilt. Am meisten Spaß macht sowas mit ei-

nem schreckhaften Mädels, zum Beispiel meiner Freundin, die sich jetzt freut, daß ich sie auch mal wieder erwähnt habe. Ach ja, möchte vielleicht jemand mein Auto kaufen? Citroën BX, EZ 1/91, 24.500 km, ganz guter Zustand, VB 16.500 DM. Nun aber zu Deiner Frage: Ja, wenn man drauf steht.

3. Angenommen, Du bist intelligent, gebildet, ca. 185cm, sportlich, gutaussehend, reich, bescheiden, spendabel, charmant, verständnisvoll, konsequent etc., etc., etc., kannst Du Dir sowieso die Frauen aussuchen. Also: Nein.

4. Der Kinostart soll mit Star Wars - The 50th Generation abgetimet werden und liegt voraussichtlich zwischen dem 13.7.3539, 12 Uhr und dem 17.7.3539, 12.30h.

5. Nein, dafür aber Nikotintris für Raucher, Spritztris für Junkies, Glttris für Autofahrer und Schlaftris für den Öffentlichen Dienst. He, da machen wir 'ne Aktion draus. Schickt uns eure Trisses! Die besten werden abgedruckt! Adresse? Einfach ans Feedback!)

"Auf Fehler hinweisen"

Bis jetzt habe ich die Neugestaltung Eurer Zeitschrift wortlos hingenommen. Doch finde ich es nun an der Zeit, Euch auf diverse Fehler hinzuweisen:

1. Das Vorwort ist nur mit Kleinbuchstaben geschrieben. Das macht es echt schwierig, den Anfang eines Satzes zu finden.
2. Leider werden in letzter Zeit in Eurer Zeitschrift zu viele Fremdwörter benutzt. Ich möchte Euch bitten dies zu unterlassen, weil Fremdwörter nicht mein Rechaud sind.
3. Die Vorschau auf die nächste Ausgabe ist jedesmal verkehrt herum im Heft. Ich habe immer mindestens 20 Minuten, bis ich diese Seite gelesen hab. Und die Augen tun mir nachher auch weh!

So, das wären die nötigen Verbesserungen für Eure Zeitschrift. Wenn ich aber schon mal dabei bin, habe ich da noch ein paar Fragen:

1. Im Feedback habe ich eine Diskussion über ein Spiel namens "Originalprogramm" verfolgt. Ich

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — ● 59,—

2. Laufwerk 3,5" für Amiga ● 159,—

Adlib Musik-Karte/dt. ● 129,— (IBM-PC)

Advanced Gravis Joystick ● 84,95 (IBM-PC)

Das Lucasfilm-Buch/dt ● 29,80

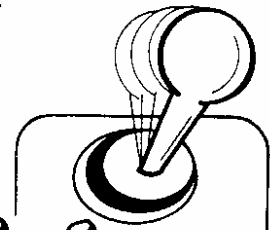
Sound Blaster 2.0/dt ● 239,— (IBM-PC) ● Sound Blaster 2.0 C/MS-Chips

49,—

COMPUTER-TUNING

Bachler

Computersoftware



	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.		AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
1869/dt	79,95	84,95	V.mö	—		Rampart/dt	V.mö	79,95	—
A Train/dt	—	109,00	—	—		Red Baron/dt	74,95	82,95	—
A320 Airbus/dt	99,00	99,00	99,00	—		Secret of Monkey Island/dt	69,95	89,95	74,95
Amberstar/dt	79,95	V.mö	79,95	—		Secret of Monkey Island 2/dt	79,95	89,95	—
Another World/dt	59,95	69,95	59,95	—		Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—
Apidya/dt	66,95	—	—	—		Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—
Battle Isle/dt	69,95	89,95	—	—		Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission	je	37,95	—
Birds of Prey/dt	79,95	V.mö	V.mö	—		Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk.	je	29,95	—
Black Crypt/dt	59,95	V.mö	V.mö	—		Silent Service 2/dt	79,95	79,95	79,95
Bundesliga Manager/dt	52,95	59,95	52,95	39,95		Sim Ant/dt	89,95	89,95	—
Bundesliga Manager Professional/dt	69,95	69,95	V.mö	—		Sim City & Populous/dt	74,95	74,95	74,95
Carl Lewis Challenge/dt	59,95	79,95	V.mö	V.mö		Sim Earth/dt	V.mö	94,95	V.mö
Castles/dt	69,95	79,95	—	—		Space Quest 4/dt	74,95	82,95	—
Centurion — Defender of Rome/dt	29,95	29,95	—	—		Special Forces/dt	79,95	V.mö	79,95
Chessmaster 3000	—	79,95	—	—		Starbyte Super Soccer/dt	66,95	74,95	66,95
Civilization/dt	79,95	94,95	—	—		Star Trek/dt	—	79,95	—
Conquistador/dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95		Striker/dt	59,95	—	—
Cruise for a Corpse/dt	69,95	74,95	—	—		The Games '92/dt	74,95	84,95	74,95
Dagger of Amon Ra	—	84,95	—	—		The Humans/dt	V.mö	V.mö	V.mö
Darklands/dt	V.mö	99,00	—	—		Their finest hour/dt	69,95	69,95	72,95
Dark Queen of Krynn	V.mö	74,95	—	—		Their finest hour Mission Disk/dt	32,95	32,95	—
Das Schwarze Auge/dt	74,95	84,95	V.mö	—		Turrican/dt	24,95	—	24,95
Deliverance/dt	59,95	—	59,95	—		Turrican 2/dt	24,95	—	24,95
Der Patrizier/dt	V.mö	89,95	—	—		Ultima 6/dt	69,95	79,95	74,95
Dune/dt	74,95	79,95	—	—		Ultima 7/dt	—	84,95	—
Dyna Blaster/dt	69,95	74,95	69,95	39,95		Ultima Trilogy 2 (4,5,6)/dt	—	89,95	—
Eco Quest/dt	—	79,95	—	—		Ultima Underworld/dt	—	84,95	—
Epic/dt	66,95	74,95	69,95	—		Wing C. Secret Mission 1 o. 2	je	37,95	—
Eternam/dt	—	89,95	—	—		Wing Commander Deluxe Edition/dt	—	99,00	—
Eye of the Beholder 2/dt	V.mö	89,95	—	—		—Wing Commander+Secret Missions 1&2	—	—	—
Falcon 3.0/dt	—	94,95	—	—		Wing Commander 2/dt	—	84,95	—
Formula One Grand Prix/dt	79,95	V.mö	79,95	—		Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2	je	44,95	—
Gateway	—	79,95	—	—		Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—
Global Effect/dt	79,95	84,95	—	—		Wizardry 7	V.mö	V.mö	—
Goblins/dt	66,95	66,95	66,95	—		Wrestle Mania/dt	59,95	69,95	59,95
Gods/dt	59,95	74,95	59,95	—					
Great Courts 2/dt	66,95	72,95	66,95	—					
Gunship 2000/dt	—	89,95	—	—					
Heroes of the 357th/dt	—	79,95	—	—					
Hook/dt	59,95	69,95	59,95	—					
Hotelmanager/dt	54,95	59,95	—	—					
Imperium/dt	29,95	29,95	29,95	—					
Indiana Jones 3/dt (VGA)	66,95	89,95	—	—					
Indiana Jones 4 — Fate of Atlantis/dt	V.mö	89,95	—	—					
Ishard/dt	74,95	74,95	—	—					
Jaguar XJ220/dt	59,95	—	59,95	—					
Jimmy White's Whirlwind Snooker/dt	72,95	—	72,95	—					
Jim Power/dt	59,95	—	—	—					
John Barnes European Football/dt	59,95	—	—	—					
John Madden Football/dt	59,95	—	—	—					
Kick Off 2/dt	59,95	—	—	39,95					
Kick Off 2 — Giants of Europe/dt	19,95	—	V.mö	—					
Kick Off 2 — Return to Europe/dt	19,95	—	19,95	—					
Kick Off 2 — Winning Tactics	19,95	—	19,95	—					
Legend/dt	72,95	79,95	72,95	—					
Leisure Suit Larry 5/dt	74,95	82,95	—	—					
Lemmings/dt	44,95	44,95	44,95	—					
Lemmings Data Disk/dt	44,95	59,95	44,95	—					
Lord of the Rings 2/dt	—	79,95	—	—					
Lure of the Tempress/dt	72,95	79,95	—	—					
Mad TV/dt	74,95	89,95	V.mö	—					
Might & Magic 3/dt	74,95	89,95	—	—					
Myth/dt	59,95	—	59,95	—					
Parasol Stars/dt	59,95	—	59,95	39,95					
Perfect General/dt	79,95	89,95	—	—					
PGA Tour Golf + Course Disk/dt	69,95	79,95	—	—					
Pimball Dreams/dt	59,95	V.mö	—	V.mö					
Pirates/dt	59,95	64,95	59,95	49,95					
Plan 9 from Outer Space/dt	79,95	89,95	—	—					
Police Quest 3/dt	74,95	79,95	—	—					
Pools of Darkness	66,95	74,95	—	—					
Populous 2/dt	69,95	—	69,95	—					
Power Monger/dt	69,95	79,95	69,95	—					
Project X/dt	59,95	—	—	—					
Prophecy of the Shadow	—	72,95	—	—					
Railroad Tycoon/dt	79,95	89,95	79,95	—					

MEGAHITS

1869/dt	79,—	Amiga
Aces of the Pacific/dt	85,—	IBM-PC
Battle Isle Data Disk/dt	85,—	IBM-PC
Civilization/dt	45,—	Amiga&IBM-PC
Dark Seed/dt	79,—	Amiga
Das Schwarze Auge/dt	95,—	IBM-PC
Der Patrizier/dt	95,—	IBM-PC
Fire & Ice/dt	79,—	Amiga
Sensible Soccer/dt	85,—	IBM-PC
	75,—	Amiga
	89,—	IBM-PC
	59,—	Amiga&Atari ST
	59,—	Amiga&Atari ST

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.

V.mö = Vorbestellung möglich

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

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

konnte aber zwischen meinen 3846 Disketten kein Spiel mit diesem Namen finden. Wo kann ich es bestellen?

2. Wer ist eigentlich die doppelte Portion Sonnenbrille auf dem Bild am Anfang des Feedbacks?

3. Was bedeutet "Anm. d. Red."? Etwa "Anmache des Redners" oder "Anmarsch der Redlichkeit"?

Um einen alten Streit wieder zu beleben, möchte ich enden mit den Worten: Titanic - Hindenburg - Challenger - Atari!

Megabrain

(Anm. d. Red.: 1. Dem Problem mit der Unmöglichkeit des Erkennens eines Satzanfangs können wir befehen. Dazu muß ich aber etwas weiter ausholen. Das Ende eines Satzes erkennt man am Punkt. (<- da!) Nachdem ein Satz geendet hat, beginnt postwendend - sollte der Text nicht zuende sein - der nächste Satz. (<- da auch!) Also machen wir ganz einfach die Punkte größer.

2. Parlez-vous pommes frites? Sisisisisi. Achtung, das war ein französischer Satz. Kann Euch der Teach sicher erklären, heißt nämlich 'Sieben Sägen sägen sieben Stämme', und den Blödsinn hab' ich mit auch noch gemerkt. Tja, dazu war die Schulzeit auf dem OG gut... von wegen 'Rechaud'!

3. . . . ? Ach, JETZT habe ich den Witz verstanden. . .

1. Das ist das PC-Soundpack aus unserem Bazar für 249 Mark. Um die Vollausrüstung zu bekommen, muß man lediglich noch das Flugsimulator-Pack oder die Megabox dazubestellen.

2. Das bin ich, aber bitte mit Mayo.

3. Ah, ich sehe schon eine zweite

Aktion auf uns zukommen. Normalerweise heißt das 'Anm. d. Red.' soviel wie 'Anmerkung der Redaktion'.

Das mit den Worten gefällt mir gut. Echt. Nein, nur des Witzes wegen, nicht wegen Atari. Wegen mir könnte da auch Xxxxx Xxxx stehen.)

"Ein paar Fragen noch"

Zuerst ist zu sagen, daß wir mit der momentanen ASM ganz zufrieden sind. Ein paar Fragen hätten wir aber doch noch.

1. Gibt es das Spiel Racing Destruction Set auch für den Amiga? Wenn ja, sagt uns bitte, wo wir es bekommen können.

2. Wieviel kostet ein 486 SX?

3. Gibt es ein gutes Pascalprogramm für den Amiga?

4. Wieso zum Teufel habt ihr in der 6/92 das Space Rat Comic zweimal abgedruckt? Wohl wieder ein kleiner Scherz, was?

5. Warum habt ihr bei der Vorstellung der Spiele die Pics der einzelnen Kategorien abgesetzt? War doch garnicht so schlecht.

6. Wolltet Ihr nicht die Demos der Programmiererguppen im ASM-Bazar anbieten? Oder habt ihr das schon getan und wir haben das nur verpennt?

7. Uli, jetzt noch eine persönliche Frage an dich: Von welcher Marke ist deine Sonnenbrille? So eine muß ich mir zulegen. Dann seh ich bestimmt fast so supercool aus wie du.

8. Und nun noch mal 'ne kleine Kritik. Warum zeigt ihr bei manchen Games schon die Endgegner oder Endpics. So was ist echt Mist.

(...)

HC & TSS & DICKPAC

(Anm. d. Red.: 1. Wissen wir nicht. Glauben wir aber auch nicht, denn wenn, dann wüßten wir's. Falls es das aber gibt und wir wissen's nicht, laßt es uns wissen, denn wir wollen's haben - schon auf dem C-64 fleißig gespielt (damals).

2. Bei Xxxxx 2000,- Gegenfrage: Was kostet ein vierrädriges Fortbewegungsmittel? Nächstes Mal bitte etwas präziser, ok?

3. Diese Frage stellst Du den falschen Leuten, sorry. Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit gibt's so ein Programm, aber wir wissen nix davon.

4. Das, wie auch so vieles andere, wird wohl für immer eines der großen Geheimnisse des Universums bleiben. Wir haben's so nicht angegeben und uns auch sehr gefreut als wir's bemerkten (im fertigen Heft).

5. Weil's nicht mehr nötig ist. Meine Güte, wir haben jetzt RUBRIKEN. OBEN auf JEDER SEITE steht, in welcher RUBRIK Ihr Euch im Moment befindet.

6. Wir hatten das mal im Feedback angedacht, doch leider kam keinerlei Echo von der Leserschaft. Ergo: Wenn's keinen interessiert, kauft's keiner. Und dann brauchen wir's nicht zu machen. . .

7. Die ist von. . . öb. . . steht nix drauf. Also, Du mußt in München raus aus dem Bahnhof und zu. . . Kaufhof? Nee, Hertie, oder war's Horten? Karstadt? C&A? Sorry, ich weiß es nicht mehr, aber ich kann Dich gern beim Brillenkauf beraten. Du kaufst Dir die Brille, und ich sage Dir, ob es gut aussieht. Hier schonmal ein par Standardantworten: Nein, nein, nein, nein & nein.)

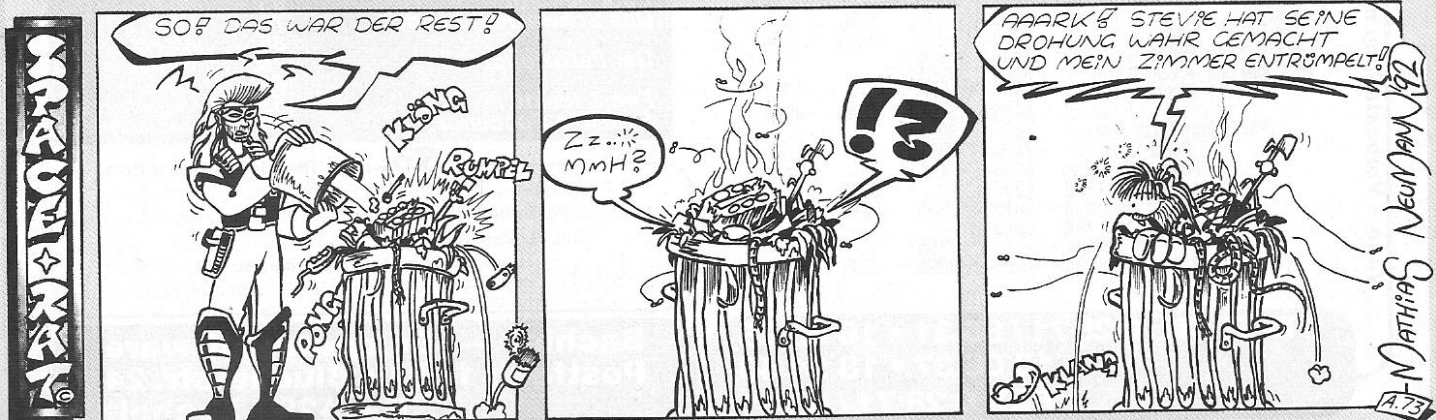
8. Wenn wir nur Bilder aus den

ersten Levels zeigen, sagt alle Welt, daß wir nicht weiter kommen, zeigen wir Euch die Endgegner, ist das auch Mist. Wie man's macht, macht man's falsch, und macht man es verkebrt, ist es auch nicht richtig. Jedenfalls spielen wir noch selber. Wir haben's nicht nötig, irgendwelche Kids für uns zocken zu lassen, weil wir's selbst nicht peilen.)

SCHNELL!

Wer uns bis heute noch nicht geschrieben hat, sollte dies schleunigst nachholen. Adresse?

**ASM
FEEDBACK
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE**



Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96



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 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München 12-18 Uhr 089/761908
Baden: Freiburg 10-18.30 Uhr 0761/382590
Württemberg: Aalen 10-18.30 Uhr 07361/680663
N-Sachsen: Hannover 10-18.30 Uhr 0511/321796
Hessen: Frankfurt 12-18 Uhr 069/613282
Saarland: Homburg 14-18 Uhr 06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

AB 01.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF - ESSEN - KASSEL

HARDWARE + ZUBEHÖR

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	a.A.	a.A.	a.A.
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abandoned Places	78,95	-	-
Air Bucks	a.A.	a.A.	a.A.
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	72,95
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	-	-	a.A.
A-Train	-	-	a.A.
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Das schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T.2	-	-	a.A.
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Bitmap Brother Coll.	64,95	64,95	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Carl Lewis Chall.	a.A.	-	-
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Codeman Assassin	a.A.	-	-
Conquestator	78,95	-	82,95
Covert Action	87,95	87,95	94,95
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Cruise for a Corps	72,95	72,95	78,95
Cure of the Temptress	72,95	-	72,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Darklands	a.A.	-	104,95
Dynablaster	72,95	-	-
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	88,95
Das Schwarze Auge	-	-	89,95
Devious Designs	64,95	64,95	-
D'Generation	64,95	-	94,95
Dylan Dog	-	-	a.A.
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Epic	72,95	-	78,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Eye of the Storm	72,95	-	-
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Floor 13	72,95	-	84,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	a.A.
Free D.C.	-	-	94,95
Gateway	-	-	84,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Gobliins	72,95	-	72,95
Grah. Tayl. Soc. Chall	72,95	-	-
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Grandmaster Chess	a.A.	-	78,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Great Napoleon Battles	-	-	72,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
Heroes 357th	-	-	87,95
Hook	72,95	-	78,95
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	84,95
Jimmy White Snooker	69,95	69,95	a.A.
John Madden Football	64,95	-	-
John Barns Football	64,95	-	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95
Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Legend	72,95	72,95	-
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
L'empereur dt.	-	-	99,95
Les Manley lost in a.A.	-	-	89,95
Lethal Access	67,95	-	-
Link Tigon North	-	-	44,95
Links (nur Hd)	98,95	-	85,95
Links II (Pro)	-	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Lord of Rings	87,95	-	-
Lotus Esp. Tur. Chal.	69,95	69,95	-
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Magic Candle I	-	-	78,95
Manchester Un. Eur	59,95	59,95	78,95
Master Golf	78,95	78,95	-
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Millenigilia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
On the Road	69,95	69,95	-
Ork	67,95	-	-
Panzer Battles	84,95	a.A.	a.A.
Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Parasols Stars	64,95	64,95	-
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	a.A.	a.A.	a.A.
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Planet's Edge	-	-	89,95
Prophecy of the Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Global Effect	84,95	-	89,95
Jaguar XJ 220	64,95	-	-
Power Hits	64,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Projekt X	64,95	-	-

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Psyborg	64,95	-	-
Pushover	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Mad TV	78,95	-	86,95
Dune	72,95	-	78,95
Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Realms	74,95	74,95	-
Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Risky Woods	67,95	-	78,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Rocketeer	-	-	78,95
Roger Rabbit	72,95	-	78,95
Sanctuary	79,95	-	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	a.A.	-
Shadowlands	72,95	72,95	78,95
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth	-	-	96,95
Sorcerer's Appliance	-	-	86,95
Space Crusade	64,95	64,95	-
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Special Forces	87,95	87,95	96,95
Spellcraft	-	-	a.A.
Star Trek	-	-	78,95
Star Trek Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Stromberger Hotel M.	59,95	-	64,95
Strommaster	72,95	72,95	a.A.
Strike II	-	-	74,95
Strike Commander	-	-	a.A.
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Striker	72,95	-	-
Super Tetris	81,95	-	81,95
Suspicious Career	64,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
The Two Towers	-	-	81,95
Theater of War	a.A.	-	a.A.
Their Finest Hour	74,95	74,95	74,95
Titus the Fox	64,95	-	-
Treasures	-	-	114,95
Treasure of Sav. Front	-	-	78,95
Turtles II	64,95	64,95	74,95
TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vengeance of Excalibur	78,95	-	84,95
Viking t. Fields o.C.	a.A.	a.A.	a.A.
Vroom Data	44,95	44,95	-
Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Col + Miss I+II	-	-	104,94
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
WWF Wrestlingmania	74,95	74,95	82,95
Zool	a.A.	-	-

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett DM 2989,00

JOYSTICKS:
Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau DM 39,95

JOYSTICKS PC:
Gravis schwarz DM 92,95
Gravis transparent DM 96,95

ZUBEHÖR:
elektr. Bootslektor DM 44,95
Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
Reis-Ware Maus DM 79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad DM 99,95
Syringo Express 3 DM 99,00
Amiga Action Replay 3f. A500 DM 199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000 DM 219,00
Mega Maus (280 Dpi) DM 59,00
Vollpolische Maus DM 119,00
Crystal Trackball DM 114,00
Nullmodem-Kabel DM 29,95
Sunnline Mouse DM 79,95
Druckerständer DM 34,95
X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95
Kickstart-Umschaltplatine DM 89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3 DM 119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0 DM 249,00
Amiga 500 Komp. m. Maus inkl. IMS DM 799,00
Amiga 500 plus DM 849,00
AMIGA Farbmikro 1064 S DM 579,00
TV-Modulator DM 79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar - Railroad Tycoon DM 139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar - Monkey Island 2 DM 153,95
mit Uhr + Accu abschaltbar - Bündel Man. prof. DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1,8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2,3 MB Preis: DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2,0 MB DM 348,- 4,0 MB DM 548,- 8,0 MB DM 928,00
für A 1000 extern 2,0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN
3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 144,00
5,25" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500 DM 144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB DM 159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB DM 169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk DM 20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:
A508 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

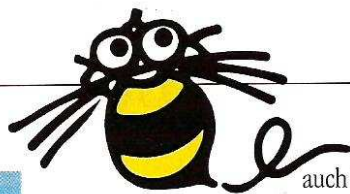
Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:
A2008 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:
Golem 50 MB DM 969,00
Golem 100 MB DM 1.269,00

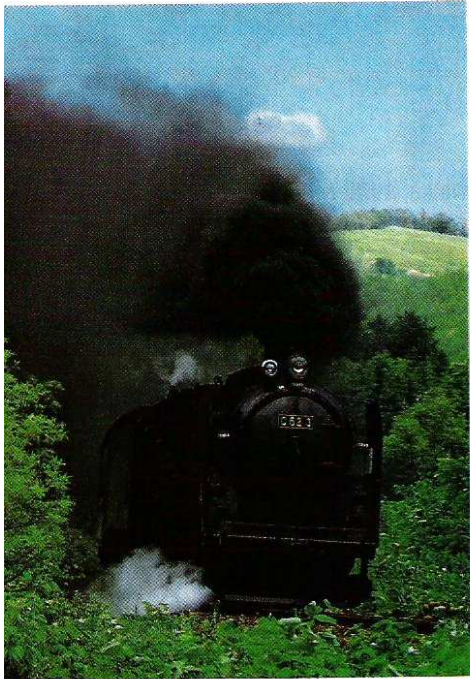
Festplatten Golem SCSI für A2000:
Golem 50 MB DM 969,00
Golem 100 MB DM 1.269,00
Kupke/Golem Turboboar inkl. 2 MB Ram DM 1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000 DM 299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 899,00

Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 dt.
mit CMS-Chips (Stereo) DM 367,00
ohne CMS-Chips (Mono) DM 298,00
Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 engl.
mit CMS-Chips (Stereo) DM 333,00
ohne CMS-Chips (Mono) DM 264,00

SUPERAUSWAHL - TEUFISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN Und wie immer: Topperservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.



HUDSON SOFT: Der Mensch als Konzept



Vieles aus dem Land der aufgehenden Sonne hat schon seinen Weg zu uns gefunden. Gerade im Bereich der Mikrochips und (Unterhaltungs-) Elektronik haben die Japaner die Nase im Wind. Im Juni 1991 gründete HUDSON SOFT eine Filiale im Hamburg: Hudson Soft (Europe) GmbH.

Was aber in Japan für ein Konzern hinter diesem jungen Sproß steht, läßt sich nur erahnen. Hudson Soft verfügt inzwischen weltweit über sieben Filialen, ein Ton- und ein Fernsehstudio, produziert neben Spielen



▲ v.l.n.r.: Tobias Albertz, Andreas v. Gliszczynski und Axel Bialke

auch handfeste Hard- und Software für den professionellen, ja sogar den medizinischen Bereich. 1973, als 'CQ Hudson' in Sapporo in Form eines Elektronikladens mit Kunstfotografie-Einschlag und Programmierinteressen von Yuji Kudo (*läuft heute als 'Mr. President'*) gegründet wurde, sah die Zukunft alles andere als rosig aus.

Das sollte sich 1975 mit der Markteinführung der ersten Homecomputer ändern, für die Hudson dann alsbald erste Anwendungen & Spiele (z.B. *Loderunner!*) auf den Markt brachte.

Von dieser Zeit an ging es bergauf, und schon 1980 war man soweit, Filialen in Tokyo und den USA eröffnen zu können. 1984 stieg man als erster unabhängiger Entwickler ins Nintendo-Geschäft ein, 1987 war die PC Engine marktreif, und 1989 schließlich fuhr Hudson einen Umsatz von sage und schreibe über 500 Mio. Mark.



▲ *Felix the Cat* (NES)



▲ *Dynablast* (PC)

Kokoro = Herz

Das gesamte Schaffen Hudsons stand und steht unter der Maxime des 'Kokoro', was übersetzt soviel bedeutet wie 'Herz'. Dieser Grundsatz, der das Kernelement der Firmenphilosophie bildet, drückt sich in Mitarbeitermotivation und -behandlung aus. Auch in den japanischen Niederlassungen geht es 'westlicher' zu, als man sich vorstellen mag - ein Umstand, der eng mit der US-Begeisterung

Herrn Kudos verknüpft ist. Dinge wie eine Kleiderordnung für Mitarbeiter ohne Publikumsverkehr gibt es z.B. nicht, und das in einem Land, in dem man nicht nach seiner Berufsbezeichnung, sondern nach dem Namen der Firma gefragt wird, für die man arbeitet.

Daß ganz besonders viel Kokoro von Mr. President in den Produkten steckt, merkt man an vielen Produktbezeichnungen, z.B. denen der Custom-Chips, die in jeder PC Engine ihr Dasein fristen: C-62xx. Dies, wie auch der Firmenname selbst, leitet sich aus seiner Vorliebe für Dampfeisenbahnen ab, der Yuji-San mit Hingabe frönt, wie auch der Fotografie und dem Sammeln von Münzen.

Sapporo - Hamburg

Hudson Soft (Europe) nun ist für die europäischen Markt- und Entwicklungserfordernisse zuständig. 'Wir suchen aus den Titeln, die in Japan erscheinen, diejenigen aus, die für den deutschen und europäischen Markt geeignet sind. Auf der anderen Seite gehen Wissen & Konzepte von hier aus nach Japan, wo sie verwertet werden. Natürlich entwickeln wir aber auch selbst.', so Axel Bialke, der hiesige Product-Manager, der zusammen mit Andreas von Gliszczynski (*Sales*), Tobias Albertz (*Entwicklung*) und Herrn Shibata (*Vice-President*) den Laden schmeißt.

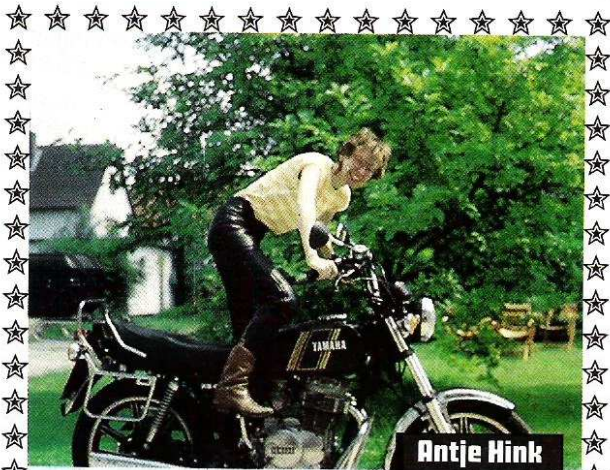
Anhand der enormen Zahl von 1300 (!) bis heute von Hudson Soft auf den Markt gebrachten Titeln wird klar, daß eine solche Auswahl auch nötig ist. Derzeit wird einer der PC Engine-Top-Titel, *BC Kid (Bonk's Adventure)* von Factor 5 auf den Amiga umgesetzt. Ein solcher Aufwand rentiert sich freilich nur bei einem entsprechenden Absatz.

So sind denn auch noch ein paar Dinge in der Vorbereitungsphase. *Dynablast* für den PC ist programmtechnisch so gut wie fertig, *BC Kid* für Amiga und Game Boy guckt schon um die Ecke, und *Felix the Cat* (NES) bereitet sich auf seinen deutschen Auftritt vor.

In '93 gibt's dann eine neue Hardware, den Nachfolger zur PC Engine - mehr darüber ist in den News dieser Ausgabe zu finden.

Was sagt der Blick auf die Uhr? Der Zug ins geliebte Eschwege geht schon gar zu bald. Ich verabschiede mich, wünsche Hudson Soft (Europe) viel Erfolg und alles Gute für die Zukunft. Wir sind wie immer gespannt, was noch alles kommen wird, denn die bisherigen Dinge waren wohl nur ein Silberstreif am Horizont. ■

Uli



Antje Hink

Angefangen hat das alles in Freyung v.W. Aber nicht lange. In Baden-Baden Schule, und nach dem Abi zum Theater. Musikstudium. Deutsche Welle (nicht die Musik, sondern die Rundfunkanstalt in Köln). Erste Suchanfänge in puncto Computergames auf dem CPC, dann Amiga und PC. Neuer Job: Ein Jahr lang Spieleleile bei der AmigaDOS. Seit Anfang des Jahres (einen Tusch bite) bei der ASM.

1 Welche Hobbies hast Du? Lesen (Science-Fiction, Historisches, Witziges), Motorradfahren (nicht -schrauben!), Reisen (falls Geld vorhanden), Nilpferde sammeln und natürlich Spielen (Computer und P&P-Rollenspiele).

Von welchem Hobby distanzierst Du Dich? Randalen machen.

2 Welche Computerspiele magst Du besonders? Eternam, KQ IV, Larry III, RoboCod, die alten Infocomms.

Welche Computerspiele lehnt Du ab? Hirnlose Ballerspiele und alles, was den Krieg verherrlicht.

3 Was liest Du am liebsten? Die Bücher von Terry Pratchett und Douglas Adams finde ich allererste Sahne. Ansonsten Isaac Asimovs Foundation Trilogy und Robert Heinleins Lazarus Long-Saga. Und ab und zu mal einen guten Western.

Was liest Du garnicht? Horror.

4 Welche Art von Musik sagt Dir zu? Good ole Rock 'n' Roll, Blues, ZZ Top, Fabulous Thunderbirds. (Und Klassik, solange nicht gejedelt wird.)

Was schaltest Du ab? Heavy Metal, Techno-Pop.

5 Welche Filme könntest Du immer wieder sehen? Spiel' mit das Lied vom Tod, Blues Brothers.

Von welchen Filmen rütest Du ab? Blood and Gore-Streifen.

6 Was ist für Dich die bedeutendste Leistung der Menschheit? Demokratie.

Was hältst Du für ihre größte Schandtat? Das dritte Reich.

7 Ganz allgemein, was magst Du? Hunde, Katzen, kein Stress.

Was magst Du nicht? Schlechtgelaunte Leute, Militär, Zoff.

64 AM ST PC CD Mac Mega + NES + GB

Liebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was z.Zt. im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

	64	AM	ST	PC
Amiga500 Speicher auf 1MB \diamond (für fast alle guten Games unbedingt nötig!)		65		
SoundBlaster Card v2.0				259
SoundMan Card (voll AdLib!!!) (+ 2 Games + 2 Boxen + Kopfhörer!)				219
Joystick Profi.Simulator.-Yoke 2000				189
20 Lost Treasures of Infocom		140	140	
A.G.E. 3D Adv.Galact.Empire	80	80	94	
Air Bucks Airline Manager	80	80	80	
Air Strike USA	84	84	84	
Another World	62	62	74	
Arena	42	76	76	
Arsenal FC Soccer Team		76	76	76
Asbes of Empire		88	97	
ATAC Adv. Tactic. Air Comm.		84	92	
B-17 Flying Fortress FS		101	101	106
B.A.T. 2		84	84	88
Bravo / Romeo / Delta		101		
Dynablast/Bomber Man	50	80	92	
Epic Goldrunner 3D		65	65	78
Eternam		95	95	95
Eye of Beholder 2 dts.		84	84	84
Falcon F16 Mark II v3.0		92	92	100
FC Liverpool Soccer	42	76	76	84
Fighter Duel FlySim (Modem)		101		
Fire & Ice		70	70	
Flag		80	80	88
FS 3 FlightSim. Sub.Logic				168
G-Loc R360 Mk2 FS	41	67	67	84
G. Tailors Soccer Ch. FMan.		76	76	84
Global Effect		80	80	88
Grand Prix F1 (Microprose)		92	92	92
Greens (Microprose Golf new)		109	109	
Guy Spy		88	88	
Hand of St. James		80	80	80
Heimdall		82	82	82
Hook - Peter Pan Pirates	45	71	71	84
Hotel-Manager Steigenberger	59	59	59	67
Humans (Jenningslike)		76	84	
Inca - Die Abenteuer		71	80	
Indiana Jones 4 Fate		95?	109	
Ishar - Leg. of Fortress		84	84	84
J. Barnes Europ. Soccer		71	71	
J.P.P.s Goal Busters	42	84	84	94
J. White Whirlwind Snooker		74	74	82
Jaguar XJ220 Sports Racing		70	70	88
Jimmy Connors Tennis		88	88	
Koshan Conspiracy		88	95	
Kick Off 3!		76	76	
Kings Quest 5		98	112	100
Land, Sea & Air (new!)		95	133	
Leisure Larry 5		88	98	101
Lure of Temptress		84	88	101
Mad TV		78	94	
Mantic Fighter		98	106	
Mega Fortress B52 Old Dog		80	67	
MegaTraveller 2 Ancients		98	98	
Midnight Sun (SSI)		94	101	
Might & Magic 3		84	92	
Nick Faldo's Golf		76	76	76
Pinball Dreams	42	70	80	
Plan 9 Outer Space		101	101	109
Pools of Darkness		76	67	
Populous 2		63	63	80
ProFlight Tornado Sim.		102	102	
Prophecy of Shadow SSI		84	84	84
Reach for Stars		84	80	
Red Baron WW I FS		88	88	
Road to Final Four Bask.		88	101	
Samurai - Way of Warrior		80	80	88
SeaRogue Undersea Treasure		88	88	
Secret Monkey Island 2		84	94	
Shanghai 2		84	94	

PLUS die 7 Funtastic+Punkte: Jedes Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 Funtastic+TreuePunkt! Bei vollen 7 +Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (Treue-Prämien).

Sim Ant!	95	89
Sim Earth	84	84
Soccer (by Sensible Soft)	74	74
Space Crusade	42	67
Space Quest 4	88	98
Space Shuttle Simulator	106	106
Special Forces (Airborne2)	92	92
St. Thomas	84	101
Star Trek 5 25th Ann.	67	67
Steel Empire	74	74
Strike Commander		106
Team Yankee 2 Pacific	74	74
TeenageMutantTurtleNinja 2	39	67
The A-Train		109
The Addams Family	45	76
The Chaos Engine		76
The First Samurai	50	76
The Games 92		76
Titus the Fox	43	70
Tornado (CombatPilot2)	76	95
Transatlantic		76
Treasures Savage Frontier		84
TV Sports Rollerbabes		84
Twilight 2.000		98
Ultima 7 HD 2MB		98
Ultima Trilogy 2: U4+5+6	80	91
Ultima: The Underworld		91
Uncharted Waters		109
Warriors of Releyp		76
Winter Sports 92		80
Wizardry 7 Crusaders		92

NICE PRICES

3D Construct.Kit+Video dt.	59	110	87	110
5 Internat. Strategy Games		55	55	62
Aces of Great War FS		74	78	82
AH 73M Thunderhawk FS		62	74	87
Air Sea Supremacy	49	78	55	94
ATP Tour Tennis		57	66	66
B. A. T. I		55	78	78
Bane of Cosmic Forge		78	62	
Battle Command	39	35	65	73
Big Box Beau Jolly		78	78	94
Cadaver				39
Chips Challenge	39	62	62	
F15-2 Strike Eagle		86	86	86
F29 Retaliator 1 FS		61	61	73
Face Off Eishockey		62	62	
Fascination (Geisha 2)		66	66	87
Final Fight	43	62	62	
Grandstand Sports Sammlg.	52	74	74	
Hill Street Blues		65	65	65
Hudson Hawk	39	66	66	
Lemmings I		62	62	82
Maniac Mansion		70	70	70
Nam 1965/1975		50	70	86
On the Road		70	70	
PGA Tour Golf		62		
Pirates	39	62	62	62
Railroad Tycoon		86	86	95
Rolling Ronny	39	62	62	70
Secret Silver Blades		70	70	39
Silent Service 2		86	86	93
SimCity + Populous		70	70	70
Supremacy	43	74	62	
TestDrive 2 Collect.	65	78	88	
Ultima 6	42	74	80	56
UMS Univ.Mil.Simul. 2		78	78	94
Wing Commander 2		78	78	94
Zak McKracken		55	70	70

... und noch viel mehr tolle Nice-Price-Spiele!

... stehen alle in unserer aktuellen Liste!

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und gut bewertet werden. Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games dieser Anzeige sind bereits für die nächsten paar Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon mal reservieren! Sie wissen doch: Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverläßig am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro!

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an: Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac ab sofort: SegaMega / NES / GameBoy / Lynx

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 7. 7. 92

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Bestellungen per Telefon von Mo - Fr 10-12 \diamond - 14-17, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.

Wir liefern im Inland, so schnell es geht, per Post und per Nachnahme (+ DM 10,-). Servus Austria, Grucci Schweiz, Ciao Italia - Wir versenden täglich auch ins Ausland: (-14% dts.St., +Nachnahme-Versandpausch. oder per Post-Baranweisung, +14,- Versandk.)

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

Die besten Computerspiele. Seit 1985.

Händler-Anfragen willkommen - gerne auch aus dem Ausland (bitte Gew.-Anmeldg.)





▲ Das offizielle Motiv von H. Dorgathen der gerade sein erstes Buch vorlegt: Präpostfluoflex

Comics und Computer, haben diese beiden Medien etwas miteinander zu tun? Auf den ersten Blick nicht unbedingt. Beim zweiten Hinsehen tauchen erste Gemeinsamkeiten auf und ein weiterer Blick offenbart eine enge Verwandtschaft! Der Comic-Salon in Erlangen bot eine gute Gelegenheit, uns einmal für Euch im Reich der bunten Bilder umzusehen.

COMPUTER UND COMICS

Comic-Salon in Erlangen

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte, und auf dem Comic-Salon in Erlangen erwarteten den Besucher überwältigend viele Bilder. Neben den klassischen Vertretern des Genres wie Asterix oder Lucky Luke gibt es aber noch mehr Bände, die mehr oder minder unmittelbar etwas mit Computerspielen oder Computern zu tun haben.

Die phantastischen Grafikmöglichkeiten der neuen Geräte begeistern auch Comic-Künstler. Ein herausragendes Beispiel dafür ist der beim Carlsen-Verlag erschienene Band *Batman: Im Netz des Jokers*. Der Held im dunklen Umhang, der auch schon so manches Spiel unsicher gemacht hat, darf hier, via Reinkarnation in einer futuristischen Stadt gegen seinen Erzfeind, den Joker, antreten. Dieser ist aber nicht mehr leibhaftig bei der Sache, sondern als High-Tech-Computervirus, der so teuflisch programmiert wurde, daß er sogar die fiese Persönlichkeit seines Schöpfers angenommen hat. Die ziemlich computerorientierte Story wurde komplett am Computer, einem MacIntosh, gezeichnet. Auch aus deutschen Ländern kommt ein Comic, der komplett am Computer entstanden ist: Michael Götzes *Robot Imperium*.

Action total

Total auf der Action-Schiene liegen die Hefte aus dem amerikanischen Dark Horse-Verlag, der mit *Aliens vs. Predator* zwei populäre Film-Charaktere in einer atemberaubenden Story gegeneinander antreten läßt. Aus dieser rasanten Story hat Activision ein Spiel für das SuperNES gemacht, das wohl um Weihnachten herum auch nach Deutschland



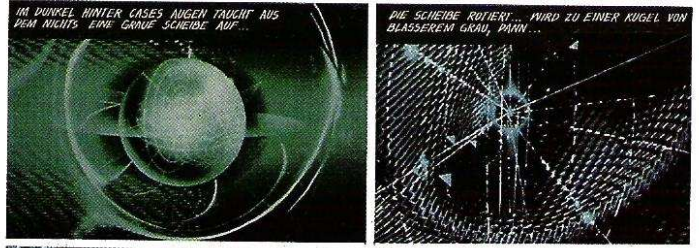
▲ Storm - Fantasy vom Feinsten



▲ Arnie als Plastikfigur

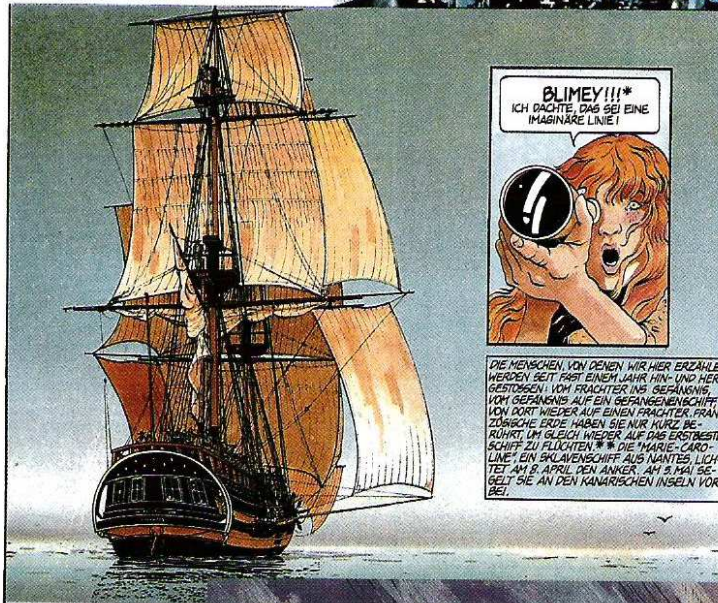
gelangen wird. Neben dem Computerspiel hat diese ausgefallene Paarung auch die Filmgesellschaft Twentieth Century Fox beeinflusst. Im zweiten Teil von Predator hängt in der Trophäensammlung des außerirdischen Großwildjägers ein Alienschädel. Aus dem Dark Horse-Verlag liegt auch die Comic-Version von Indiana Jones and the Fate of Atlantis vor, sowie Terminator vs. Robocop. Übrigens sind die Alien vs. Predator Bände in Deutschland beim Hethke-Verlag erschienen.

Inhaltlich gänzlich mit dem Computer verwoben ist der Comic Neuromancer nach dem Roman von William Gibson. Die Story wird im allgemeinen als der erste echte Vertreter des Science-Fiction-Subgenres Cyberpunk angesehen, das sich ganz speziell mit Computern, künstlicher Intelligenz und direkten Kontakten zwischen menschlichen Gehirnen und Großrechenanlagen beschäftigt. Leider stellt der beim Alpha Comic Verlag erschienene, komplett vierfarbige Band nur den ersten Teil der Story dar, weitere Bände sind jedoch angekündigt.



Vom Comic zum Spiel

Wer sucht, findet auch Storys, die zuerst als Comic erschienen sind und dann als Computerspiele umgesetzt wurden. Hier hat sich insbesondere das französische Softwarehaus Infogrames hervorgetan. Kein Wunder, denn Bruno Bonell, der Kopf hinter dem Unternehmen, ist ein ausgesprochener Fan von Bildergeschichten. Dort werden Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit, eine außerordentlich schön gestaltete Fantasy-Serie, und Reisende im Wind, eine abenteuerliche Geschichte aus dem 17. Jahrhundert versoftet. Beide Serien liegen in Deutsch beim Carlsen-Verlag vor und gehören qualitativ zum besten, was die Bildergeschichten im franco-belgischen Bereich zu bieten haben.



▲ Cyberpunk als Comic-Neuromancer

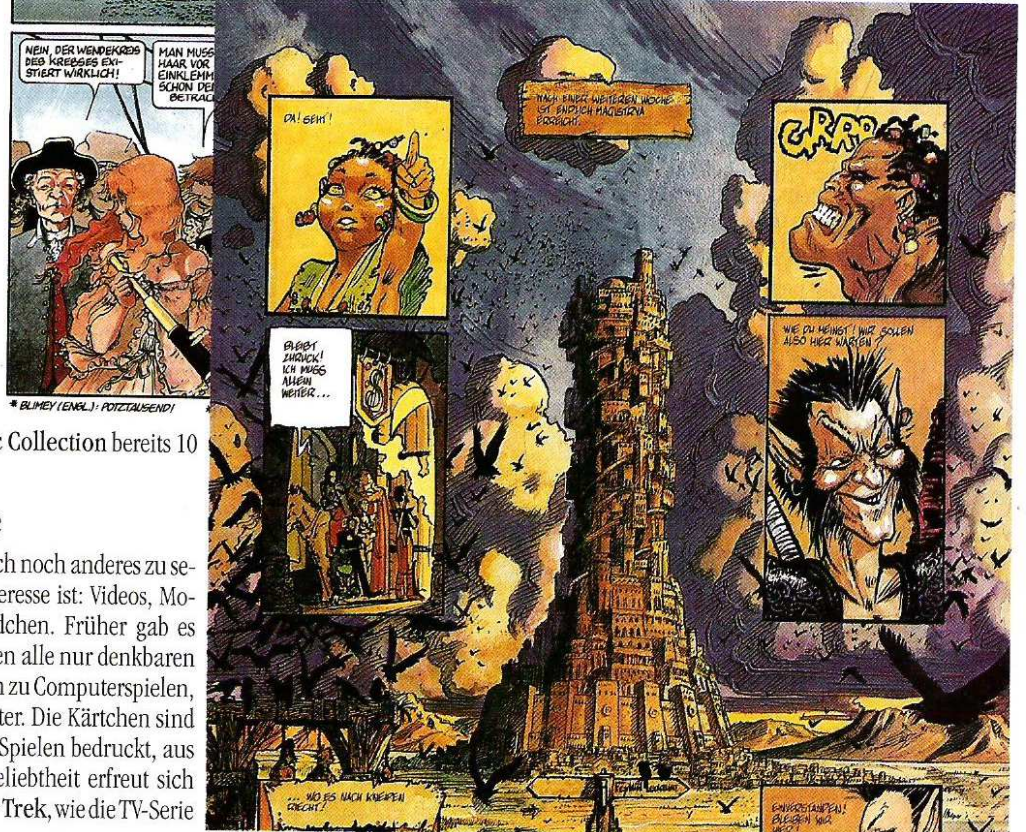
◀ Reisende im Wind

Eine Fantasystadt aus "Die Chronik des schwarzen Mondes"

Lässt man die Bereiche der Comics, die unmittelbar etwas mit Computern zu tun haben, hinter sich zurück und sucht nach Titeln, die den beliebtesten Richtungen des Computerspiels entsprechen - Action, Fantasy und Science-Fiction - sieht man sich mit einem schier unüberschaubaren Angebot konfrontiert. Insbesondere im Fantasy-Bereich gibt es viele wunderschöne und spannende Serien wie beispielsweise Die Chroniken des Schwarzen Mondes aus dem Splitter Verlag oder Storm, einer exzellent gezeichneten Serie, von der in der Ehapa Comic Collection bereits 10 Bände erschienen sind.

Nebenprodukte

Neben den Comics gab es in Erlangen aber auch noch anderes zu sehen, was für Computerspiel-Freunde von Interesse ist: Videos, Modellbausätze, Actionfiguren und Sammelbildchen. Früher gab es von Auto- über Flugzeug- bis hin zu Tier-Serien alle nur denkbaren Themen. In Amerika gibt es nun diese Bildchen zu Computerspielen, darauf abgebildet Spielhelden und -bösewichter. Die Kärtchen sind auf der Rückseite mit Tips und Tricks zu den Spielen bedruckt, aus denen die Charaktere stammen. Enormer Beliebtheit erfreut sich nach wie vor Raumschiff Enterprise oder Star Trek, wie die TV-Serie



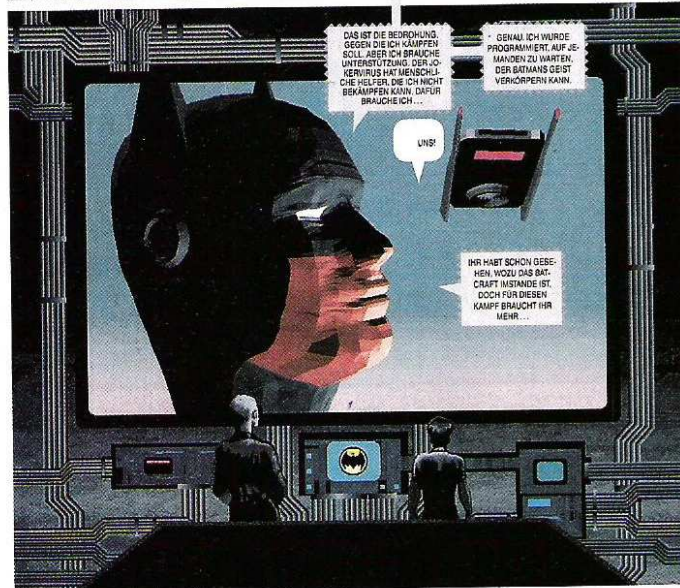


NACH BEIHEM FREI-
SPRUCH ERKLÄRTE
DER JOKER, WIR WUR-
DEN NOCH VIEL VON
IHM HÖREN.

ER SAUTE ER WOLLE
DIE SIND ÜBERNEM-
MEN, DAS WAR NUR EIN
SCHERZ.

NATÜRLICH WAR DER JOKER SCHULDIG... UND MIT DER
ZEIT ERNIES SICH SEIN VIRUS ALS GEFAHRLICHER ALS
MAN ES SICH VORSTELLEN KÖNNT. ER BREITETE SICH AUF IM-
MER MEHR SYSTEME AUS, VEREINHAHTE SIE SPEICHER...
UND MACHTE SCHLIESSLICH MANIPULIERTE ER ALLE ZEN-
TREIN DER POLITIK UND DIE MEDIEN IN DESSER SIND...

...UND BRACHT SIE VOLLSTÄNDIG UNTER KON-
TROLLE DAS NETZ DES JOKERS PERVERTIERTE DIE
TECHNIK ZUM WERKZEUG IHRES VERRÄTHERS.
DER LEGENDE, GLAUBE UND HOFFUNG AUF DEN
HERZEN DER MENSCHEN LÖSCHEN WILL.



DAS IST DIE BEWÖHNTUNG,
GEGEN DIE ICH KÄMPFEN
MÜSSE. ABER ICH BRAUCHE
UNTERSTÜTZUNG DER JO-
KERNURUS HAT MENSCHLICH
CHE VIELER, DIE ICH NICHT
BERÄHMEN KANN, DAFÜR
BRAUCHE ICH...

GENAU ICH WURDE
PROGRAMMIERT, AUF JE-
MANNEN ZU WARTEN,
DER BATMANS GEIST
VERKÖRPERN KANN.

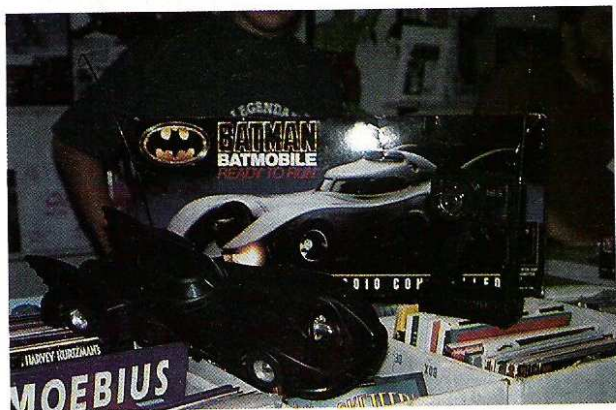
UNS!

IHR HABT SCHON GEBE-
HEN, WOZU DAS BAT-
COMPUTER SYSTEM IST.
DOCH FÜR DIESEN
KAMPF BRAUCHT IHR
MEHR...

in den USA heißt. Neben Sammelbildern, die es auch für diese Serie gibt, kann man sich auch so ziemlich jede Version der Enterprise (TV-Version, Kino-Version, Next-Generation-Version) als Modell zulegen und sich obendrein mit der kompletten Crew (Warp zwei, Mr. Sulu) eindecken. Von Pille bis Scotty gibt es jedes Mannschaftsmitglied als 20 cm große Plastikfigur.

Wer immer noch nicht genug hatte, der konnte sich einen Terminator, wahlweise Arnie oder den bösen T-1000, zulegen. Neben diesen eher dekorativen Angelegenheiten stach das einen Meter lange, fernsteuerbare Modell des Batmobiles deutlich hervor. Das sah nicht nur toll aus, damit konnte man schon wieder richtig spielen.

Heimer Stiller



Das Batmobil als Fernsteuermodell

Batman-komplett am Computer erstellt

PC/IBM

1989 HANDELS-SIMULATION DT. ANL. VGA *	89,90
A TRAIN VGA	89,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. ANL.	69,90
AIR BUCKS VGA	75,90
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA	99,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	69,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA *	95,90
B 17 - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	95,90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72,90
BARD'S TALE TRILOGY DT.	85,90
BATTLE ISLE DT. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BATTLETECH 2 CRESENT HAWKS.	85,90
BUCK ROGERS 2 MATRIX CURBED VGA	69,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
CASTLES DT. ANL.	75,90
CASTLES DATA DISK	39,90
CHESSMASTER 3000 VGA	99,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CONFLICT KOREA -SSI-	75,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA DT.	89,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. VGA	79,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.	69,90
CRISIS IN THE KREMLIN DT. ANL. VGA	85,90
CRUISE FOR A CORPS VGA	79,90
DARKLANDS VGA DT. ANL. *	99,90
DARK QUEEN OF KRYNN VGA	75,90
DARK SEED VGA DT. ANL.	85,90
DAS SCHWARZE AUG	89,90
-SCHICKSALSKLINGE DT. VGA	69,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER - DT. ANL.	85,90
DREADNOUGHTS -SEEKRIEGSSIMULATION- VGA	85,90
DREADNOUGHTS DATA DISKS JE	42,90
DUNE KOMPL. DT. VGA	89,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA *	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA 2 -JAVISO CERBERUS- KOMPL. DT.	79,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	79,90
ETERNAM DT. ANL. VGA	89,90
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92 DT. ANL.	69,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOSCHLAND	85,90
FALCON 3.0 -NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	59,90
FALCON 3.0 NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FLAMES OF FREEDOM DT. ANL. VGA	85,90
FUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FREE D C DT. ANL. VGA	79,90
FS 4.0 SCENERY COLL. CALIFORNIA	79,90
FS 4.0 SCENERY COLL. SCHWAND	85,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	52,90
FS 4.0 SCENERY TOP MITTELGEBIRGE	79,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	49,90
GATEWAY -ACCOLADE- DT. ANL. VGA	65,90
GATEWAY TO SAVAGE - KOMPL. DT. VGA	79,90
GATWAY TO SAVAGE - KOMPL. DT. VGA	89,90
GODS DT. ANL. VGA	69,90
GO SIMULATOR DT. ANL.	75,90
GLOBAL CONQUEST VGA	89,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	75,90
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	75,90
GRAND PRIX UNLIMITED DT. ANL. VGA	79,90
GREAT COURTS 2 DT. VGA	89,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	89,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL.	49,90
HARPOON BATTLE SET 3 1.21	39,90
HEART OF CHINA VGA KOMPL. DT.	85,90
HEINDALL KOMPL. DT.	89,90
HEROES OF THE 357 TH. DT. ANL. VGA	85,90
HONG KONG MAJONG VGA	75,90
HOOK DT. ANL.	79,90
HERO QUEST TWIN PACK DT. ANL.	75,90
INDIANA JONES 3 EGA VERSION	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. VGA VERSION	85,90
INDIANA JONES 4 ENGL. VGA	75,90
ISHAR DT. ANL. VGA	75,90
JACK NICLAS SIGNATURE EDITION VGA	85,90
JIMMI WHITE SNOOKER VGA *	79,90
KAISER KOMPL. DT.	85,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA	99,90
KID PIX (D PAINT) FÜR KINDER) KOMPL. DT.	79,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	95,90
LAFFER UTILITIES	85,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 5 VGA HD KOMPL. DT.	89,90
LAURA BOW 2 -DAGGER OF AMON RA- VGA	85,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	79,90
LEGEND DT. ANL. VGA	75,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY BARFON CREEK	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LINKS SCENERY HARBOUR TOWN	39,90
LINKS SCENERY HYATT DORADO	39,90
LINKS SCENERY PINEHURST	39,90
LINKS SCENERY TROON NORTH VGA	45,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LORD OF THE PIRNS 2 DT. ANL. VGA	85,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LURE OF TREMPRES VGA	75,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL.	84,90
MAD TV KOMPL. DT.	85,90
MAGIC POCKETS DT. ANL. VGA	75,90
MANCHESTER UNTER EUROPE	65,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. EGA	69,90
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
MIKE DITKA FOOTBALL	75,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NCAA BASKETBALL VGA	69,90
PATRIZER KOMPL. DT. VGA	89,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA *	89,90
PLAN FROM OUTER SPACE DT. ANL. VGA	99,90
PLANETS EDGE VGA	89,90
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POWERMONGER DT. ANL.	75,90
PROPHECY OF SHADOW - SSI -	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RAMPART DT. ANL. VGA	69,90
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90
ROCKETEER KOMPL. DT.	79,90
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90
SEA ROGUE VGA	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80	34,90
SHADOWLANDS KOMPL. DT. VGA	24,90
SILENT SERVICE 2 DT. VGA	89,90
SIM ANL KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE M.A.X. - KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACE QUEST 1 VGA	85,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA	85,90
SPACE QUEST TRILOGY 1-3	109,90
SPELLCASTING 201	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT. VGA	79,90
STARTREK 25TH ANNIV. DT. ANL. VGA	72,90
STEEL EMPIRE VGA	85,90
STEINGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
SUPER TRETRIS DT. ANL. VGA	79,90
TEAM YANKEE 2 PACIFIC ISLANDS VGA	79,90
TERMINATOR 2	69,90

PC/IBM

TEST DRIVE 3 VGA	69,90
THAETRE OF WAR DT. ANL. VGA *	79,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA	75,90
TWILIGHT 2000	89,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	79,90
ULTIMA TRILOGY - U4-6 -DT. KURZANL.	99,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
UNCHARTED WATERS	99,90
WARLORDS	65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY	75,90
WILLY BEAMISH VGA HD KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER 2 VGA	79,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL PACK	39,90
-386/486 SOUNDBLASTER	
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
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 DT.	85,90
WONDERLAND VGA	75,90
WORLD TENNIS CHAMP-SHIP DT. ANL.	79,90
WWF WRESTLEMANIA VGA	69,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	65,90

PC/IBM Sonderposten

ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 2 NUR 3.5 *	19,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
ELITE	29,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
EPYX SPORTING GOLD COMPIL. NUR 3,5*	34,90
FERRARI FORMULA	29,90
GREAT COURT 1 DT. ANL. NUR 5,25 *	29,90
GUNBOAT ACCOLADE	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HARD NOVA DT. ANL. NUR 5,25 *	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PH... - INFOCOM -	29,90
LEMMINGS	45,90
LEMMINGS STAND ALONE (100 LEVELS)	39,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIGHT & MAGIC 3 ENGL. VERS. VGA	29,90
NAM - VIETNAM	29,90
OIL PERNUM KOMPL. DT.	24,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL - INFOCOM -	29,90
POPULOUS DT.	16,90
POPULOUS SCENERY	29,90
SHUFFLEPACK CAFE NUR 3,5 *	29,90
SKI OR DIE	29,90
SPACE SHUTTLE KOMPL. DT. NUR 3,5 *	44,90
STORMOVIK SU 25	29,90
SUPAPLEX	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TANK - SPEC. HOLOBYTE	29,90
TESTDRIVE 2 - THE DUELL	29,90
TIME QUEST VGA	34,50
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	29,90
WISHBRINGER - INFOCOM -	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

CD-Rom

360 COMPILATION -MINDSCAPE-	129,90
4 GIGABYTE SHAREWARE	89,90
CASE OF CAUTIOUS CONDOR	139,90
CHESS MASTER 3000	99,90
EUROPEAN CHAMP. SHIP 92	79,90
GRAPHMAGIC ausgesuchte PD & Shareware für Windows und Dos. Grafikprogramme, Bilder und Clips	69,90
GUNSHIP & MIDWINTER 1	115,90
ILLUSTRATED ENCYCLOPAEDIA	149,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KB&VIA FACTBOOK	99,90
KINGS QUEST 5	99,90
LARRY 5	99,90
LOOM	99,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYCL.	89,90
MURDER MAKES ST. DEADFELLOWS	139,90
NORTH POLAR	199,90
RAILROAD TYCOON	99,90
REALMS	79,90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	69,90
SHAKESPEARE	69,90
SHERLOCK HOLMES	69,90
SPACE QUEST 4	99,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	99,90
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
WILD PLACES	89,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WONDERLAND	79,90
WORLD VIEW	89,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

Soundkarten/Zubehör

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	239,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	679,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	159,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	199,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUST.MST.	169,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	79,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	89,90
JOYSTICK WAFON CONTROL THRUST.M.	169,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	69,90
SCREENBEAT AKTIVBOXENALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS /SERIELL / 3 TASTEN	49,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	239,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	309,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	139,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	349,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	199,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	629,90

Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	
3,5" 2 HD NoName 10er	
5,25" 2 DD NoName 10er	
5,25" 2 HD NoName 10er	



Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefax 08142/54654

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ADDITION TO FUN SPORTS DT. ANL.	40,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	59,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	40,90
BUCK ROGERS	39,90
BUOKKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CREATURES 2 DT. ANL.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	39,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DIE HARD 2-DIE HARDER- DT. ANL.	39,90
DYNABLASTERS DT. ANL.	38,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	44,90
EXILE DT. ANL.	40,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
G-LOC DT. ANL.	44,90
SUNSHIP DT. ANL.	47,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JAMES BOND COLLECTION	54,90
JETSONS	25,90
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	49,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PAK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NEURONICS DT. ANL.	44,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PARASOL STARS DT. ANL.	39,90
PISTATES DT.	47,90
PITFIGHTER	38,90
POOLS OF RADIANCE	59,90
POTPANIC DT. ANL.	34,90
POWER UP COMPILATION	49,90
POWERHITS COMPILATION	59,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RAUF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOCOP - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	39,90
RUGBI ON	39,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	39,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE CHUSADE DT. ANL.	40,90
SPACE GUN	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	39,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SPYERSOCCER DT.	47,90
SUPER HEROES	54,90
SUPER SIM PAK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRISS DT. ANL.	39,90
TURBO CHARGE	38,90
VOLEIBALL	40,90
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90
WINTER SUPER SPORTS 82 DT. ANL.	24,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

AFTERBURNER - NICHT LAUFWERK 1541 II	9,90
AIRBORN RANGER	17,90
ARKANOID 2	9,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN CAPED CRUSADER	9,90
BATTLECHES 1 DT. ANL.	14,90
BUBBLE BOBBLE	24,90
DARKMAN DT. ANL.	7,90
DENARIS	14,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GHOSTBUSTERS	14,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)	19,90
IRON LORD	19,90
J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY	19,90
MIDNIGHT RESISTANCE	19,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PANZERSTRIKE SSI	14,90
PUZZNIK DT. ANL.	17,90
RAMBO 3	14,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 2	19,90
SPHERICAL	19,90
STAR CONTROL ACCOLADE	15,90
STARFLIGHT DT.	17,90
TENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TOTAL RECALL DT. ANL.	14,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	17,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90
WAR GAME CONSTRUCTION KIT	17,90

Atari/Amiga

1888 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.	72,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	65,90
AIRBUS 320 1 MB DT.	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION	79,90
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR	79,90
AGONY DT. ANL.	59,90
ALCATRAZ DT. ANL.	65,90
AMBERSTAR 1 1 MB DT. ANL.	79,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ANOTHER WOLFO DT. ANL.	59,90
APIRYA ANL. DT.	65,90
ARENA DT. ANL.	59,90
AQUAVENTURA DT. ANL.	59,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB	75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB	79,90
BATTLE ISLE DT.	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BINGO KOMPL. DT.	49,95
BIRDS OF PREY 1 MB DT. ANL.	75,90
BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION	69,90
BLACK CRYST 1 MB DT. ANL.	59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	59,90
BOBOBOUR DT. ANL.	65,90
BUCK ROGERS 2 - MATRIX CUBED - 1 MB	75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.	89,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90
CASTLES DT. 1 MB	65,90
CHAMPIONSHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB	65,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	75,90
CONFLICT KOREA 1 MB	85,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUEST OF THE LONGROW 1 MB	75,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	69,90
DAS SCHWARZE AUßERGEBIRGSKESKINGE	59,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT. 1 MB	39,95
DELIVERANCE DT. ANL.	65,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	65,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER - DT. ANL.	65,90
DINGS DA KOMPL. DT.	49,95
DISCOVERY DT. ANL.	69,90
DREADNOUGHTS - SEEKRIEGSIMULATION 1 MB	85,90
DREADNOUGHTS DATA DISKS JE	42,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
ERIC DT. ANL.	65,90
ESPAÑA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	69,90
EXODUS 3010 DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB	75,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1 MB	75,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	65,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIRE & ICE 1 MB DT.	65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
G-LOC DT. ANL.	65,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	65,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	39,95
GOLDBLINDS DT. ANL.	65,90
GODS DT.	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARPOON 1 21 DT. ANL.	79,90
HARPOON 1 21 BATTLESET 4	45,90
HARPOON 1 21 EDITOR DT. ANL.	45,90
HEIMDAL DT. VERSION	75,90
HERO QUEST TWIN PAK KOMPL. DT.	59,90
HOOK DT. ANL.	49,95
HOPP ODER TOP KOMPL. DT.	65,90
HUMANS DT. ANL.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90
ISHARD DT. 1 MB	75,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90
JIM POWER	65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	85,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90
KINGS QUEST 1 1 MB KOMPL. DT.	85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LEANDER DT.	59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90
LEGEND OF FAIRHAIL KOMPL. DT.	65,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90
LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE	59,90
LOOM KOMPL. DT.	79,90
LORD OF THE RINGS DT.	69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90
LORE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.	69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MADDOG WILLIAMS DT. ANL.	59,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	59,90
MAGIC POCKETS DT.	75,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.	75,90
NIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
NINJA COLLECTION DT. ANL.	54,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PARASOL STARS DT. ANL.	85,90
PATRIOTIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. 1 MB	79,90

Atari/Amiga

POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
POWERMONSTER DATA DISK DT.	39,90
PROFLIGHT-TORNADO FLIGHT SIMUL. 1 MB	59,90
PROJECT X - DT. ANL.	59,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RACE DRIVEN DT. ANL.	69,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
REALMS DT. ANL.	69,90
RED BARON 1 MB	79,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB	79,90
REVOLUTION	65,90
SKAT/SCHAFKOPF/DOPPELKOPF/RAMSCH	65,90
HISKY WOODS DT. ANL.	59,90
ROBOCOP JAMES POND 2	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB	69,90
SAMURAI - WAY OF THE WARRIOR	69,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT.	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILX ANT KOMPL. DT. 1 MB	75,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. *	75,90
SIMPSONS DT.	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	59,90
SPACE MAY DT. ANL.	59,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.	69,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT.	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	75,90
STEGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STONE AGE DT. ANL.	65,90
STORM MASTER	65,90
STRIKER DT. ANL.	65,90
SUPER TETRIS DT. ANL. 1 MB	85,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
THUNDERHAWK AH 73 3 DT. ANL.	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.	59,90
UTOPIA DT.	69,90
UTOPIA - NEW WORLDS	39,90
VENGEANCE OF EXCALIBUR	75,90
VROOM DT. ANL.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WARLORDS 1 MB	42,90
WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB	65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.	69,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90
WIKZID DT. ANL.	69,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.	65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90

Preishits Amiga

1000 CC TURBO	29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	19,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALK 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHES 1 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BRIGADE COMMANDER	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUOKKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CELICA GT 4 RALLY	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAOS STRIKES BACK DT. ANL.	34,90
CHASE H.G.	29,90
CHIPS CHALLENGE	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN - SIERRA - 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST - SIERRA - 1 MB	29,90
COMBORACER	29,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE - INFOCOM	29,90
DYNASTY WARS	19,90
E-MOTION	24,90
ENCHANTER - INFOCOM	29,90
EPYX SPORTING GOLD COMPIL.	29,90
F-15 COMBAT PILOT	34,90
F18 INTERCEPTOR	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FINAL FIGHT	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. 1 MB	29,90
FLIGHT OF MATRUDE 1 MB DT. ANL.	49,90
GAUNTLET 3	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
GUNBOAT 1 MB	29,90
HARD DRIVEN 2	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM	29,90
HONDA RVF	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JAMES POND - UNDERWATERAGENT	29,90
JET - SUBLOGIC	29,90
JUPITERS MASTERDRIVE	19,90
KINGS QUEST 4 - SIERRA - 1 MB	35,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS - INFOCOM	29,90
LEMMINGS	29,90
LEMMINGS DATA DISK	35,90
LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS	35,90

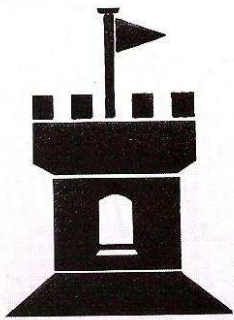
Preishits Amiga

LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MAINHUTER SAN FRANCISCO - SIERRA - 1 MB	29,90
MEGA LO MANIA KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	29,90
NAM - VIETNAM - 1 MB	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	24,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PARADROID 90	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POKER STAR 174 : KARTENSPIELE	29,90
POOL OF RADIANCE DT. ANL.	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDRONE	19,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS 1 MB)	29,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RIEK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
SAINT DRAGON	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHANGHAI	24,90
SHERMAN M4	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT	29,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS CUP	29,90
TESTDRIVE 2 - THE DUELL	29,90
TETRIS	24,90
TREBREAK TENNIS	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASKETBALL	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
ULTIMA 6 : 1 MB	49,90
UNREAL : 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1 MB	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WISBRINGER - INFOCOM	39,90
WOLFPAK 1 MB DT. ANL.	34,90
X-COPY	24,90
Z-OUT	24,90
ZORK 1-3 JEWELS	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 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FUR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3	35,90
EXTERNES LAUFWERK 5.25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3.5"	139,90
GENUIS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK 3 A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR</	



Einblicke:



Jane Jensen

Eine entführte Prinzessin, ein verliebter Prinz, ein übler Großwesir und ein riesiges Inselreich sind die Zutaten zu Sierras neuestem Werk.

Ein Adventure wie King's Quest VI wird natürlich nicht von einer einzelnen Person erdacht, programmiert und illustriert. Sierra beschäftigt mittlerweile eine stattliche Anzahl Mitarbeiter, die solche Hits wie die Larry-, Space Quest- oder King's Quest-Serien produzieren. Einer der neuesten Zugänge in der Sierra-Familie ist JANE JENSEN, die sich zusammen mit Firmenchefin Roberta Williams um den sechsten Teil der King's Quest-Saga kümmert. Zwei gute Gründe, um uns mit Jane zu einem Interview zu verabreden.

? Jane, was hast Du gemacht, bevor Du bei Sierra eingestiegen bist?

! Ich habe studiert, einen Abschluß in Computer-Wissenschaften gemacht und damit bei Hewlett-Packard angefangen. Insofern hatte ich also schon lange mit Compu-

tern zu tun. Die Arbeit an Netzwerken usw. war mir allerdings nicht kreativ genug. Ich schreibe zum Beispiel in meiner Freizeit Kurzgeschichten - davon sind übrigens auch ein paar veröffentlicht worden - und hätte mir gewünscht, in dieser Richtung etwas zu machen. Also habe ich meinen Job aufgegeben, als sich die Gelegenheit bot, ein Jahr in München zu verbringen.

Um mich nicht zu langweilen, kaufte ich mir das erste Computerspiel meines Lebens: King's Quest IV von Sierra. Ich war sofort davon begeistert und habe in diesem Jahr alle Games der Firma durchgespielt. Zurück in den Staa-

ten bewarb ich mich dann bei Sierra, weil ich erstens einen neuen Job brauchte, zweitens die Stories sehr nach meinem Geschmack waren und ich drittens angefangen hatte, eigene Story-Backgrounds zu schreiben. Acht Monate rührte sich nichts, und eigentlich hatte ich schon alle Hoffnung aufgegeben, als im Februar '91 dann das Angebot kam, als Story-Writer einzusteigen. Ich habe natürlich sofort zugesagt.

? Was waren Deine ersten Projekte bei Sierra?

! Story-Writer bin ich nicht lange geblieben, da für Eco Quest dringendst ein Games-Designer benötigt wurde. Da bin ich eingesprungen und im großen und ganzen auch bei diesem neuen Arbeitsgebiet geblieben. Dazwischen entstand auch noch die Dokumentation für Police Quest III.

? Bei King's Quest VI teilst Du Dir die Arbeit am Spiel-Design mit Roberta Williams. Wie ist die Zusammenarbeit mit jemandem, der auf diesem Gebiet der absolute Profi und noch dazu die Chefin ist?

Von der Zeichnung zum Computer-
▼ bild



Adventure

King's Quest VI

! Roberta stellt einen wabsinnig hohen Anspruch an die Qualität der Produkte, also läuft nichts ohne sie und ihr Einfluß auf die Arbeit ist unübersehbar. Auf der anderen Seite allerdings ist sie eine absolute Verfechterin von Team-Arbeit, so daß man auch jede Menge eigene Ideen mit einbringen kann. Da sind wochenlange Brainstorming-Sessions bei ihr zu Hause keine Ausnahme. Auf jeden Fall kann man sehr, sehr viel von ihr lernen.

? Wie weit ist die Arbeit an King's Quest VI bisher gediehen?

! Das Spiel nähert sich mit Riesenschritten der Vollendung, schließlich sind wir ja schon seit ziemlich genau einem Jahr bei der Arbeit. Im September, so hoffen wir, ist alles tip-top in Ordnung, denn in den letzten zwei Monaten wird nichts mehr geändert. Da wird nur noch poliert.

? Was ist der größte Unterschied zu den anderen Folgen von King's Quest?

! Zum einen gibt es sehr viel mehr Gameplay. Gerade über den fünfsten Teil haben viele Spieler gesagt, er sei zu leicht. Das lag ganz einfach daran, daß wir eine neue Benutzeroberfläche eingebaut hatten, nachdem die Story und die Rätsel bereits fertig waren. Ein Point-and-Click-Adventure geht jedoch von ganz anderen Voraussetzungen aus als ein Adventure, in dem noch Texte eingetippt werden müssen. Da konnte leider nichts mehr geändert werden. In KQ 6 haben wir diese Diskrepanz abgestellt. Die Rätsel sind viel schwieriger und eine Lösung dürfte hier eine ganze Ecke länger dauern als bei KQ 5.

Auch von der Story her ist einiges anders. König Grabams Sohn Alexander ist zwar wie in Teil 3 der Held des Adventures, allerdings handelt es sich weniger um die Rettung einer Prinzessin. Diesmal ist es eine waschechte Liebesgeschichte, mit der sich Alexander her-

umlagen muß. Mit allen Komplexen und Unsicherheiten, die sich aus so einer Beziehung nun mal ergeben. Neben der eigentlichen Aufgabe gibt es natürlich noch jede Menge kleinere Quests zu bestehen. Im Grunde ist King's Quest damit vielleicht etwas erwachsen geworden. Aber es ist auf jeden Fall eine Story, mit der sich jeder Spieler und jede Spielerin identifizieren kann.

? Bei Quest for Glory wird die Claymation-Technik verwendet. Benutzt Ihr diese Knetfiguren auch für KQ 6?

! Nein. Bei diesem Spiel haben wir als Vorlage für unsere Charaktere Schauspieler gefilmt. Die Bilder wurden dann einzeln nachgemalt. Das ist ein recht aufwendiges Verfahren, aber die Mühe hat sich, glaube ich, gelohnt.

? Wieviele Leute arbeiten an dem Projekt?

! An KQ 6 sitzt ein festes Team, das auch bei zukünftigen Programmen eingesetzt wird. Damit soll eine gute Zusammenarbeit gewährleistet werden. Die Gruppe besteht aus 4 Grafikern und Illustratoren, 2 Spezialisten für Animationen, 4 Programmierern, 1 Games-Designer, 1 Playtester für Bugs und Qualität und 1 Musiker.

? Wie gestaltet sich die Zusammenarbeit zwischen Story-Writer bzw. Games-Designer und den Grafikern? Beeinflussen sie sich gegenseitig, das heißt, kann der Grafiker Vorschläge machen, wie eine Gestalt aussehen soll, oder bekommt er alles komplett vorgeschrieben?

! Vorgeschrieben? Nein, das wäre ja keine Team-Arbeit. Außerdem bin ich kein Grafiker, sondern Designer. Ich sage dem Grafiker natürlich, was ich für Vorstellungen habe, mache aber keine Vorschriften. Das wird alles

durchdiskutiert. Der Grafiker kann sich selbst mit einbringen, das muß auch so sein, er soll ja kreativ arbeiten.

? Wo zeigt sich in KQ 6 Dein ganz persönlicher Stil am deutlichsten?

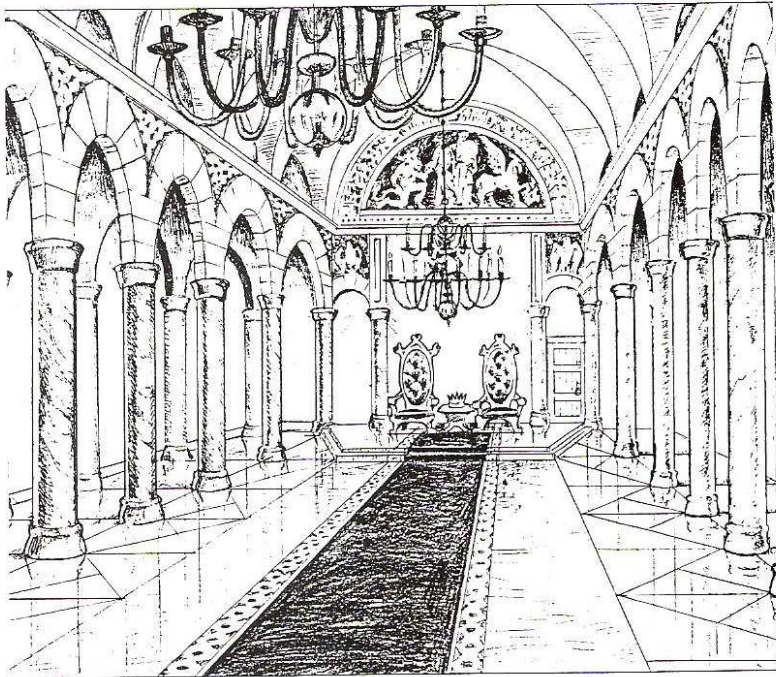
! Ohne jetzt dem Spiel allzusehr vorgreifen zu wollen zur Erklärung: Das Spielareal teilt sich in viele Inseln auf, die Alexander durchwandern muß und die sich alle deutlich voneinander unterscheiden. Tja, und ich hätte nicht gedacht, daß ich bei Roberta meine Lieblingsinsel, das Reich der Toten, durchbringen würde.



▲ Ein bißchen Phantasie, und schon weiß man, wie's aussehen wird



▲ Eine spannende Story tut ihr übriges



▲ Schon bei der Scribbles kommt gewaltig was an Atmosphäre rüber

Ich mag nämlich sanfte Horrorstories, deshalb habe ich das Realm of the Dead entworfen, wo es von Monstern nur so wimmelt (abspeichern ist angesagt) und Alexander dem Herrn des Todes gegenübersteht. Roberta war das Szenario eigentlich zu gruselig, sie meinte, es passe nicht in die lockere, leichte Atmosphäre, die ihre Spiele ausstrahlen sollen. Aber schließlich kam sie doch zu der Überzeugung, daß diese Insel eine recht gute Abwechslung in die Story bringen würde. Whew, da ist mir echt ein Stein vom Herzen gefallen.

? Arbeitest Du bereits an weiteren Projekten?

! Wir arbeiten eigentlich immer an zwei Spielen gleichzeitig. Mit KQ 6 habe ich zum Beispiel schon angefangen, als ich noch mitten in der Arbeit für Eco Quest steckte. Im Moment denke ich über mehrere mögliche Projekte nach, für einen bestimmten Titel habe ich mich aber noch nicht entschieden. Bei Roberta ist das etwas anders, die ist bereits mitten in der Vorbereitung zu ihrem nächsten Spiel: Twisted History.

? Soviel zur Arbeit. Was machst Du eigentlich, wenn Du nicht gerade neue Abenteuer entwirfst?

! Unter Langeweile leide ich bestimmt nicht. Da sind zuerst einmal meine drei Katzen, die mich ganz schön auf Trab halten können. Außerdem mag ich Logik- und Strategie-Spiele wie Ishido, Solitär, Shanghai und natürlich Adventures. In letzter Zeit komme ich auch wieder mehr zum Lesen. Da haben es mir vor allem die Klassiker angetan, alt wie modern, und Sachbücher. Darwin und so. Und zur Abwechslung ganz softer Horror.

Am tollsten finde ich aber, daß ich jetzt so viele Filme ansehen kann wie ich nur will - und ich sehe mir eigentlich viel zu viele an, denn schließlich muß ich für meine Arbeit über alles unterrichtet sein, was sich auf dem Unterhaltungssektor so tut. Eine bessere Ausrede kann es gar nicht geben. Ein Grund mehr, mit meinem jetzigen Job höchst zufrieden zu sein.

Jane hat es offensichtlich nicht bereut, bei Sierra eingestiegen zu sein. Und uns kann es nur freuen, wenn sie weiterhin so enthusiastisch bei der Sache ist, denn was von ihrer Arbeit, und hier besonders von King's Quest VI, zu sehen war, kann man nur als allererste Sahne bezeichnen. ■

Antje Hink

KONVERTIERUNG PLAN 9 FROM OUTER SPACE (PC)

Hersteller: Gremlin, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Test in: ASM 6/92 (Amiga), Muster von: Die Cassette, 4959 Minuten.

Nun dürft Ihr das Computerspiel zum schlechtesten Film aller Zeiten endlich auch auf dem PC und in Deutsch genießen. Die Story um strobdomme Außerirdische, verschwundene Filmrollen und schlechte Filmdoubles ist ein Ausbund an Klischees und Trivialität, die aber mit viel Augenzwinkern vorgetragen wird. Das über ein Point-and-Click-Interface leicht zu steuernde Adventure verwöhnt mit viel Grafik und schummeriger Musik. Um Euch so richtig einzustimmen, liegt der Packung auch der komplette Film auf Video bei; Original mit Untertiteln. Wenn Ihr den Film überstanden habt, der wirklich kolossal schlecht ist, und eine Festplatte besitzt, auf der 8.5 MB frei sind, stebt dem Abenteuer nichts mehr im Wege!

hs



▲ Ein energischer, Dialekt sprechender Produzent

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

HEXUMA - DAS AUGES DES KAL - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für:
Amiga, Hersteller: **Welten-**
schmiede/Software 2000,
Muster von: **Hersteller**.

Schon in Berlin, als erste Bilder von HEXUMA am SOFTWARE 2000 - Stand vorgestellt wurden, machte der Kathedrale-Nachfolger einen äußerst positiven Eindruck. Jetzt, da die erste spielbare Vorabversion des Adventures vorliegt, wird dies mehr als nur bestätigt: Das Spiel hat das Zeug, den Vorgänger um einiges zu übertreffen.

Der Grund hierfür liegt zum einen in der Technik, zum anderen selbstredend in der Story, die sehr vielversprechend klingt:

Ich, ein kleiner Angestellter einer Immobilienfirma, soll in einem alten Haus nach dem Rechten sehen. Nachbarn behaupten nämlich immer wieder, daß es in dem Gebäude spuken soll. So ganz unrecht scheinen die Leute nicht zu haben, denn ein über 70 Jahre alter Brief, der mir kurz nach meinem Eintreffen übergeben wird, und ein seltsames Monstrum, das um's Haus herum schleicht, lassen mich an meinem Verstand zweifeln.

Den brauche ich aber dringendst - nicht zuletzt, um einen Geheimkeller zu finden, von wo aus man in fünf völlig unterschiedliche Welten reisen kann. Dort gilt es, jeweils einen Edelstein zu finden, die zusammen - mit dem, der dem Brief beiliegt kombiniert - "das Auge des Kal" ergeben.

Gripsanstrengung

Daß dies nicht ohne Gripsanstrengung vonstatten geht, wird schon bei der Untersuchung des Hauses deutlich: Da ist z.B. ein sehr schöner Kristalllüster, an ei-

SCHLEICHT UMS HAUS



DAS GRAUEN



▲ In diesem Haus soll es spuken

nem Seil befestigt und über der Eingangshalle schwebend. Klar, daß ich wissen will, welches Geheimnis er birgt. Doch dazu muß ich erstmal da rauf.

Da dies nicht funktioniert, überlege ich, wie ich den Lüster runterbekomme. Moment. . . Seil läßt sich zerschneiden, also...

Mit etwas Überlegung finde ich auch den Eingang zum Weinkeller, dessen Flaschen ich erstmal untersuche. Nach welcher ich konkret fahnden muß, steht in einem schriftlichen Beiwerk zum Spiel, das es, wie bei der *Kathedrale*, auch diesmal geben wird.

Doch dies ist ja nur der Anfang - ist man erstmal im Geheimkeller, darf man zeitreisen, wie es einem gefällt. Das Schöne daran ist, daß man selbst als Hauptgericht eines Brontosaurus noch überlebt, denn mit jedem "Tod" wird man wieder an den Ausgangspunkt in den Keller zurückversetzt. Die Begegnung mit dem grauisigen Monster in der Nähe des Hauses indes ist ENDgültig.

Über 600 KByte Text

Technische Neuerungen gibt es bei Hexuma - Das Auge des Kal zuhauf. Freie Wahl zwischen (umfangreicherer) Icon-Click- oder Parser-Steuerung (wo-

bei auch Worte aus dem Text angewählt werden können) sind selbstverständlich wieder möglich, auch die Option, Objekte im Bild anzuklicken.

Man hat auch mehr zu lesen: Hatte *Die Kathedrale* noch etwas über 300 KByte Text, so ist es bei Hexuma doppelt so viel. Grafisch wird man einiges erleben dürfen. Die Pixlers aus Österreich zeichnen für die 256-Farben-Pracht auf dem PC verantwortlich - und Animation soll es auch geben.

Gab es beim Vorläufer nur eine Titelmusik und ansonsten nix an Sound, so sollte man diesmal die Ohren spitzen: Chris Hülsbeck sorgt für den Soundtrack und liefert Begleit- und Themamusik zu jeder der sechs Welten, in denen man unterwegs ist.

Klar, man kann jetzt kein endgültiges Urteil abgeben zu dem Adventure, für das das Weltenschmieden-Gespann Harald Evers und Andreas Niedermeier verantwortlich zeichnen. Auf jeden Fall bin ich sehr auf das Endergebnis gespannt (für PC Ende September, für Amiga drei Wochen später geplant). Das dürft Ihr ebenfalls angesichts dieses sehr vielversprechenden ersten Eindrucks sein.

Klaus Trafford



▲ Die Meer-Szene aus dem Story-Board

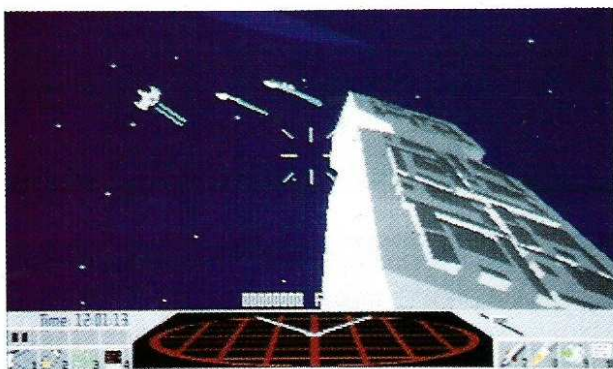
David Braben - Elite und kein Ende?

Vor acht Jahren machte David Braben Furore mit einem Actiongame ganz besonderer Art: ELITE.

Ganz schnell entwickelte es sich auf den 8-Bitern zu einem absoluten Kultspiel, die 16-Bit-Version folgte drei Jahre später. Im November 1992 soll nun endlich der langersehnte Nachfolger das Licht der Welt erblicken - Elite 2. ASM nimmt dieses Ereignis zum Anlaß, David Braben ein paar Fragen zu stellen.

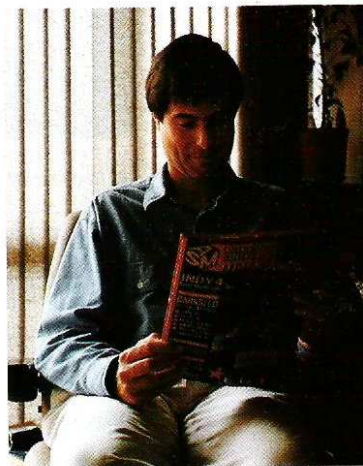
? David, zwischen Elite 1 und Elite 2 liegen acht Jahre. Warum hat es so lange gedauert, bis der zweite Teil auf den Markt kommt?

! *Angefangen haben Ian Bell und ich mit Elite 2 eigentlich schon 1984, mußten das Projekt jedoch 1986 aufgeben, weil es mit den damaligen Computern einfach noch nicht möglich war, die Grafik und das Gameplay zu verwirklichen, das uns vorschwebte.*



▲ Elite 2 ist im Anrollen

Die Wartezeit hat sich meiner Meinung nach aber absolut gelohnt, denn jetzt kann ich endlich die Features verwirklichen, die ich eigentlich schon für den ersten Teil geplant hatte. Diesmal muß ich keine Kompromisse in punkto Technik eingeben, und alle Ideen kön-



▲ David Braben – der Vater vom Megaspield Elite

nen umgesetzt werden, wie Rettungsmissionen und so. Das macht aus dem Shoot 'em-up auch ein richtiges Adventure-Game, inklusive wirtschaftlicher, strategischer und militärischer Elementen.

? Die meisten Computerspieler heutzutage werden das Original-Elite wohl kaum kennen. Wirkt sich das auf den Spielspaß bei Elite 2 aus?

! *Nein. Elite 2 ist ein völlig eigenständiges Spiel. Die Grundidee ist zwar dieselbe, aber die Ausführung völlig anders. Außerdem wird diesmal die ganze Galaxis detailgetreu simuliert, alles ist wissenschaftlich gesehen korrekt. Die wirtschaftliche Komponente des ersten Teil ist zwar erhalten geblieben, bildet aber nicht mehr den Schwerpunkt des Games.*

? Wie sieht es mit Versionen für CD-ROM oder Konsolen aus?

! *Ich hoffe, daß Elite 2 auf allen Formaten erscheinen wird. Jedenfalls sehe ich keinen Grund, warum das auf CDTV, CD-I usw. nicht klappen soll. Auf dem SNES wird es auf jeden Fall einfach super aussehen.*

Es kann übrigens durchaus sein, daß Elite 2 unter einem anderen Titel oder mit einem Untertitel erscheinen

wird, da ist die Entscheidung noch nicht gefallen.

? Wird es irgendwann einmal ein Elite 3 geben?

! *NEIN! Nachdem ich jetzt ein Programm geschrieben habe, das auf schnellen Grafikroutinen beruht, möchte ich mal etwas ganz anderes machen, irgendwas mit Monstern oder so. Eine Serie von Adventures ist für einen späteren Zeitpunkt geplant, möglicherweise mit Add-On-Packs, die nur mit einem Original gespielt werden können, um die Raubkopiererei in Grenzen zu halten. Das Grafik-System, das ich entworfen habe, ist sehr innovativ. Deshalb gedenke ich es auch in Zukunft noch häufig zu verwenden. Jedenfalls werde ich mich jeder neuen Technologie bedienen, die entwickelt wird. Angefangen habe ich schließlich mit einem Atari, benutze jetzt einen Amiga, und obwohl diese Maschine bestimmt noch ein langes Leben vor sich hat, darf man die Augen vor Neuerungen nicht verschließen.*

? Zurück zum Stichwort Raubkopierer ...

! *Die Raubkopierer killen die Computer-Szene. Nur deswegen setzen die Hersteller mehr und mehr auf Konsolen. Und was Elite 2 angeht: Ohne Handbuch geht bei den meisten Games eine Menge Spielspaß verloren und bei Elite 2 kommt man ohne Manual überhaupt nicht aus. Mit Raubkopierern muß man leider leben.*

Neugierig geworden? Auf Elite 2 dürfen wir wohl mit Recht gespannt sein. In der nächsten Ausgabe jedenfalls könnt Ihr Euch bereits über eine detaillierte Preview hermachen, denn das Game, das laut Davids Worten "wie Elite aussieht, aber ganz anders ist", soll im November zuerst für den Amiga, etwa zwei Monate später dann für den PC erscheinen. Die Tests sind Euch sicher. ■

Derek dela Fuente/ab

Der Tod eines Heilers

PROPHECY OF THE SHADOW

System: **PC**, geplant für: **Amiga, Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **SSI**, Muster von: **Hersteller**.

Lehrlinge haben's nicht leicht! Nicht nur, daß sie immer Frühstück holen müssen - wenn irgendwo was angestellt wird, sie sind immer daran schuld! Diese bittere Erfahrung muß auch der Zögling des Heilers Larkin machen.

Nachdem sein Meister dem vergifteten Dolch eines gemeinen Attentäters zum Opfer fiel, gilt er als der Hauptverdächtige und wird vom Sheriff der Ortschaft Bannerwick gesucht. Glücklicherweise ist das Gesicht unseres kleinen Lehrlings wenig bekannt, so daß er unerkannt die Insel durchstreifen kann, um Beweise für seine Unschuld zu sammeln.

Lange hat es gedauert, bis SSI einmal wieder ein eigenes Rollenspiel vorlegte, das nicht aus einem der diversen *Dungeons & Dragons*-Szenarien entlehnt wurde. Mit *Prophecy of the Shadow* wurde aber auch in anderer Hinsicht ein neuer

Der Sheriff von
▼ Bannerwick



Anfang gemacht, führt das Game doch eine komplett neue Benutzeroberfläche ein.

Statt um eine ganze Party müßt Ihr Euch diesmal um einen einzelnen Helden kümmern, mit dem Ihr durch die schräg von oben dargestellte Landschaft zieht. Die Steuerung ist Icon-orientiert und der Ablauf der Handlung vollzieht sich in Quasi-Echtzeit.

Frischer Wind bei SSI

Weitere Neuerungen sind die digitalisierten Grafiksequenzen, mit denen die Personen, die Eurem Helden im Laufe des Spiels über den Weg laufen, illustriert werden. Die Unterhaltungen mit solchen Bekanntschaften erweist sich als wichtiges Spielelement, das sich einfach bedienen läßt: Der Held hat ein gewisses Grundkontingent an Fragen (einzelne Worte), die er den Personen, die ihm begegnen, stellen kann. Enthält die Antwort neue wichtige Wörter, werden sie dem Grundwortschatz zugefügt.

Ein Überschaubares Abenteuer ohne viele Schnörkel erwartet Euch. Zweckmäßige Grafik und passende Musikuntermalungen runden ein Rollenspiel-Menü ab, das auch Anfängern nicht zu schwer im Magen liegen dürfte. Die neue Benutzeroberfläche ist logisch, eingängig und sehr zweckmäßig. Trotz alledem glauben wir, daß *Prophecy of the Shadow* nur ein Zwischenschritt ist, die ersten zaghaften Gehversuche mit einer neuen Benutzeroberfläche, deren Entwicklung mit Spielen wie *The Dark Sun* und *M* abgeschlossen sein wird.

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Steuerung.....	10
Handlung.....	9
Atmosphäre.....	9
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Bachler
Computersoftware

Game Boy:

Addams Family	65,-
Batman	59,-
Batman 2	65,-
Bill & Ted's Adventures	65,-
Blaster Master Boy	69,-
Blues Brothers	49,-
Bubble Bobble	65,-
Castlevania	65,-
Castlevania 2	79,-
Duck Tales	59,-
Dynablaster	49,-
Elevator Action	65,-
Hook	59,-
Hudson Hawk	59,-
Mickey's Chase	75,-
Monopoly	69,-
Parodius	75,-
R-Type	69,-
Roger Rabbit	69,-
Simpsons	65,-
Super Kick Off	65,-
Teenage Turtles	65,-
Teenage Turtles 2	65,-
Terminator 2	65,-
Tiny Toon	65,-
World Cup Soccer	55,-
WWF Superstars	65,-

Lynx:

Awesome Golf	69,-
Batman Returns	69,-
Bill & Ted's Adventures	69,-
Chequered Flag	65,-
Hockey	75,-
Klax	49,-
Ninja Gaiden	69,-
Paperboy	49,-
Rampage	69,-
Toki	69,-
Viking Child	69,-
Warbirds	65,-
Netzgerät	25,-
Tasche	25,-

Sega Game Gear:

AX-Battler	65,-
Buster Ball	75,-
Chessmaster	75,-
Crystal Warrior	75,-
Mickey Mouse	75,-
Olympic Gold	79,-
Sonic the Hedgehog	75,-
Super Kick Off	79,-
Wonderboy 3	75,-

Lieferbedingungen auf S. 33

Bachler - Computersoftware
Blücherstr. 24
D-4290 Bocholt
Telefon 0 28 71/86 31 · 18 30 88
18 06 37 · 18 54 43
Fax 0 28 71/86 31

**CLOUDS OF XEEN
- PREVIEW -**

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **New World Computing**, Muster von: **Hersteller**.

Eine neues Kapitel Rollenspielgeschichte wird geschrieben: **Might and Magic IV**, der neue Titel der Bestseller-Serie, steht kurz vor der Vollendung.

Nach langer Abwesenheit kehrt der verschollen geglaubte Bruder König Burlocks wieder zurück an dessen Hof. Doch hat sich der edle Roland von Grund auf verändert: Eine böse Macht hat von seinem Leib Besitz ergriffen und sucht in seiner Gestalt nach dem legendären "sechsten Spiegel", der über magische Kräfte verfügt. An der Spitze einer Truppe heldenhafter Abenteurer müßt Ihr versuchen, diesen Spiegel zu finden und die bösen Mächtschäften Lord Xeens, der von Rolands Körper Besitz ergriffen hat, zu durchkreuzen.

New World Computing hat sich wieder viel Mühe gegeben, und alle Rollenspieler unter Euch dürfen sich freuen, denn soviel steht fest: **Might and Magic IV**, das unter dem Titel **Clouds of Xeen** erscheint, wird noch besser, noch bunter und noch größer als seine Vorläufer. Von den Inseln von Terra werdet Ihr jedoch Abschied nehmen müssen, ein völlig neuer Schauplatz erwartet Euch. Jon Van Caneghem und seine Mannen haben die Kritiken an ihren bisherigen Werken ernstgenommen und genau untersucht, wo sich noch etwas verbessern ließ.

Einer der größten Knackpunkte am dritten Teil der Saga waren die insgesamt acht Charaktere, die Ihr steuern müßt. Der Übersichtlichkeit halber gibt es dieses Mal nur sechs Figuren, die in bewährter Manier am unteren Bildschirmrand dargestellt werden und je nach Zustand lachen, weinen oder krank aussehen. Der Rahmen des Action-Window, das Euch den eigentlichen Ausblick in die Fantasy-Welt Xeen präsentiert, ist wieder mit einem kunstvoll verzierten Rahmen eingefasst. Im ersten Teil hatten die hier eingearbeiteten Figuren besondere Aufgaben.



▲ Darf in keinem Rollenspiel fehlen: Die Taverne



▲ Zauberer mit böser Absicht

Wolken über Xeen

Ein kleiner Drache in der linken unteren Ecke des Rahmens begann mit der Tatze zu scharren, wenn Eure Party an eine Wand gelangte, hinter der ein Geheimmeraum lag, der andere begann mit den Flügeln zu schlagen, sobald sich Eure Party durch einen Schweben-Zauber in die Luft erhob. Diese bewährten Mechanismen sind geblieben und wurden ergänzt, so zeigt ein zusätzlicher Kopf jetzt an, ob hinter einer Tür eine Falle lauert.

Kein Rollenspiel ist ohne Monster komplett, und in **Might and Magic** erwarten Euch die garstigen Biester gleich kolonnenweise. Neben den feinsten Untertieren aus Teil 3 müßt Ihr Euch mit vielen verschiedenen neuen Gegnern auseinandersetzen. Obendrein dürft Ihr Euch auf noch ausgefeiltere und umfangreichere Animationen freuen. Noch steckt man bei New World Computing bis über beide Ohren in Arbeit, doch bis Weihnachten soll **M&M IV** fertig werden und wird in der englischen Version auch hierzulande zu haben sein. Natürlich soll es auch eine deutsche Version geben, die jedoch noch ein wenig länger auf sich warten lassen wird.

Heiner Stiller

**KONVERTIERUNG
SHADOWLANDS
(PC)**

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

*Was Atari und Amiga recht ist, sollte für den PC, immerhin das wohl am weitesten verbreitete Computersystem, billig sein. So dachten auch die Jungs von Domark und legen nun den düsteren Fantasy-Schocker **Shadowlands** auch für besagtes System vor. In der Tat braucht der PCl'er nichts missen, was er eventuell von Screenshots anderer Versionen oder vom Besuch beim Amiga-Nachbarn her kennt. Vier Mann tapern im düstersten Verlies umher, das man sich denken kann. Nur wenn die Kämpfer eine Fackel oder Lampe tragen wird es hell, ansonsten herrscht stygische Dunkelheit. Mächtige Monster und marodes Gemäuer würzen das Potpourri aus Rollenspiel und Action-Einlage. An sich ein Game, das man sich rubig anschaffen kann. Lediglich die technische Anleitung ist daneben: Ein englisch bedruckter DIN-A5-Waschzettel, der gerade mal so die rudimentären Befehle enthält, und sich schon auf der Rückseite in weißes Schweigen hüllt. Glücklicherweise ist die Bedienungsanleitung für das eigentliche Spiel weit besser gelungen.*

hs



▲ Ohne Fackel ist es Dungeonduster

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Steuerung	9
Handlung.....	8
Atmosphäre.....	9
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Underground

KGB - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Virgin, England**, Muster von: **Hersteller**.

Was keinem Normalsterblichen vergönnt ist, dürfen Computerspieler in nächster Zukunft ganz offiziell: Den russischen Geheimdienst einmal von innen her unter die Lupe nehmen und dabei kräftig aufräumen.

Um die Aufdeckung von Korruption innerhalb des KGB geht es bei diesem Adventure von Virgin Games. Das Ganze hört sich möglicherweise recht trocken an, ist jedoch ganz im Gegenteil eine sehr spannende und kernige Angelegenheit, in der auch Humor nicht zu kurz kommt.

Der Spieler ist als quasi strafversetzter Agent Maxim in die Anti-Korruptions-Abteilung gesteckt worden, die jedoch selbst bis in die Spitze korrupt ist. Unter ziemlichem Zeitdruck müssen nun Fälle von Mord bis Schwarzhandel aufgedeckt werden, wobei sich die eigenen Vorgesetzten in den seltensten Fällen als kooperativ erweisen. Versagt unser Maxe, das heißt, schafft er eine Aufgabe nicht innerhalb des vorgegebenen Zeitraums, ist ihm ein mehrjähriger Erholungsurlaub in Sibirien sicher. So rauh sind (oder waren) die Sitten im fernen Rußland.

Gar nicht rauh gibt sich die Steuerung, die ein intelligentes Point-and-Click-Interface besitzt. Unterhaltungen mit beteiligten Charakteren laufen über vorgefertigte Sätze. Der Grafik merkt man deutlich an, daß sie aus derselben Werkstatt wie die von *Dune* stammt - ein weiterer Pluspunkt. Was der Demo-Version allerdings noch komplett fehlte, war der Sound, wenn man mal von einem Stück der *Dune*-Musiker *Exxos* absieht, das von dem Strategie-Opus übriggeblieben war und noch ausgetauscht wird.

Ab Oktober dürft Ihr Euch also im Untergrund bewähren, erst auf dem PC, nicht allzuviel später auch auf dem Amiga.

ab



▲ Agentenhatz in Rußland

Es wird dringend ein freiberuflicher Weltraumfrauenheld gesucht, der einen Planeten mit einer Horde merkwürdiger Frauen erforschen soll! Muß hervorragende Anmachfähigkeiten besitzen und geschickte Hände haben! Rufen Sie Colonel Stone auf Androgena unter 8878 an!

Rex Nebular - Bald auf dem Markt erhältlich!

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

Rex Nebular - Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury Glos GL8 8LD. UK Tel: +44 (0)666 504 326

SSI startet durch!

Lange hat es gedauert, aber dafür dürfen die SSI-Fan-Gemeinde und alle Rollenspiel-freunde umso gespannter sein. SSI verabschiedet die von vielen Dungeons & Dragons-Spielen bekannte Benutzeroberfläche und präsentiert längst überfällige Innovationen.

Nicht zuletzt die übermächtige Konkurrenz, deren Spielwelten immer mehr virtuellen Realitäten gleichen, hat SSI dazu bewogen, an einer neuen Games-Engine zu arbeiten (Games-Engine nennt man ein Entwicklungssystem, in dem im wesentlichen nur Grafik, Story und spezielle Ereignisse definiert werden müssen). Nebst neuer Benutzerführung und Spieloberfläche schicken sich die kalifornischen Rollenspiel-Spezis an, der Konkurrenz das Fürchten zu lehren und Euch auf einige der phantastischsten Spieltrips zu entführen, die Ihr jemals erleben dürft!

Im Reich der dunklen Sonne

Natürlich wird die erfolgreiche Zusammenarbeit mit TSR fortgesetzt. Mit dem Dark Sun-Universum haben die Dungeon & Dragons-Macher einen ganz großen Wurf gelandet, der jetzt auch als Computerversion für Furore sorgen soll. Auf einem düsteren Wüstenplaneten angesiedelt, der von tyrannischen Priesterkönigen beherrscht wird, hat *Shattered Lands* nicht mehr viel von einer märchenhaften Fantasy-Welt an sich. Mit schrecklichen Monstern, gnadenlosen Gladiatorkämpfen und sadistischen Priestern bevölkert ist dies eine Welt, in der sich wilde Barbaren eher wohlfühlen denn zarte Elfen. Unterstützt wird dieses Spielereignis durch atmosphärische Musik und erlesene Grafik. Um die Euch gestellte Aufgabe zu bewältigen, werdet Ihr die vierköpfige Party wohl einige Wochen lang durch die Wüsten des zerschmetterten Landes jagen müssen...

Die Herbeirufung

In seiner finsternen Festung sitzt der böse Shadow-Weaver und spinnst seine bösen magischen Ränke. Sein Ziel ist es, alle Unschuldigen zu verderben und das Land mit Angst und Schrecken zu überziehen. Die Story dieses Games ist zwar nicht gerade innovativ, aber einige der gebotenen Features sind es auf jeden Fall. Ausdruckbares Automapping, ein flexibles und leicht zu erlernendes Magiesystem, mehrere Handlungsstränge, feine Grafik und kontinuierliche musikalische Untermalung nebst passenden Sound-Effekten erwarten Euch in diesem Solo-Rollenspiel. Mit ein wenig Glück, findet Ihr *The Summoning* unter Eurem Weihnachtsbaum.

Zu den Sternen ...

Die Erkundung des Weltraumes ist nicht nur ein Thema für Science-Fiction-Spiele. Was passiert, wenn sich Magier via Zauberei in die Tiefe des Alles aufmachen und dort fremde, exotische Welten erkunden, könnt Ihr jetzt in *Spelljammer*



▲ Im Reich der dunklen Sonne

mer World, *Pirates of the Realmspace* nachspielen. Ihr dürft Eure magiebetriebenen Raumschiffe durch ein atemberaubendes 3-D-Szenario steuern, fremde Raumschiffe und Planeten entern und auch ansonsten eine gute Zeit voller spannender Abenteuer haben. Gesteuert wird dieses in feinsten VGA-Grafik gestaltete Game über ein absolut einfach zu bedienendes Point-and-Click-Interface.

"M"örderische Diplomatie

Auf dem fernen Planeten M wie in *Moonson* ist Schreckliches passiert: Die Mitglieder der diplomatischen Mission wurden gekidnappt! Mit der Maus auf dem Pad dürft Ihr nun vier Undercover-Agenten und einen Spezial-Roboter steuern. Die Monster und Mutanten der fremden Welt werden Euch nicht nur durch extra gräßliches Aussehen erschauern lassen, denn auch die dynamische sechs-Phasen-Animation ist nicht von schlechten Eltern. Dargeboten wird diese Space-Opera mit Laser-Blitz-Einlagen in einer angeschrägten 3-D-Perspektive. Sound-Karten-Unterstützung, VGA-Grafik zum Augen aufreißen und lockere Maussteuerung sind inklusive.

Die vier vorgestellten Programme werden zunächst auf PC erscheinen, Konvertierungen für den Amiga sind geplant, werden aber noch auf sich warten lassen. Allen PC-Usern steht ein heißer Rollenspiel-Herbst ins Haus!

Heiner Stiller

PREVIEW



▲ Ferne Planeten in atemberaubender Grafik: M



▲ Zu den Sternen: Spelljammer

Ein Yuppie im alten ROM

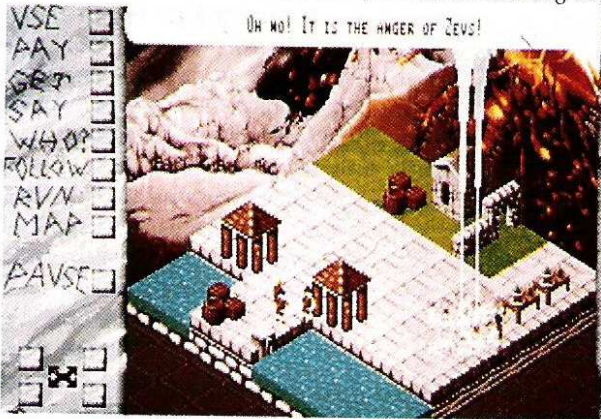
ROME - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Millennium, England**, Muster von: **Hersteller**.

Traumkarrieren gab's auch schon in der Antike. Das beste Beispiel dafür ist Hector, der sich vom Sklaven zum Kaiser hocharbeiten will.

Ein Brettspiel, das unter anderem von Millenniums *Robin Hood*-Programmierer Steven Grand erdacht wurde, diente als Vorlage für *Rome*. Das im *Populous*-Look in Szene gesetzte Adventure (isometrischer Draufblick und scrollende Landschaften) wird in vier Levels unterteilt. In jedem der vier Länder muß Hector (eigentlich simpel wirkende) Aufgaben erfüllen, die jedoch in Anbetracht der Tatsache, daß man als Sklave weder über viel Geld noch über anständige Klamotten verfügt, zu riesigen Problemen führen. Da hilft als letzter Ausweg oft nur noch Klauen, und genau das macht Hector auch im Notfall.

Zum Kaiser wird man zum Beispiel nur vorgelassen, wenn man wie ein REICHER Römer aussieht - egal, wie wichtig die zu überbringende Nachricht ist. Liegt also vor einer Badeanstalt zufälligerweise eine (noch) herrenlose Toga herum, ist diese erste Hürde schon mal genommen. Aber wie schafft es unser Held dann, sich auf seiner Insel genug



▲ Im Hafen ist die Hölle los

Geld für die Fähre zu verschaffen, bevor der Vulkan ausbricht? Probleme über Probleme. Langweilig dürfte sein Lebensweg und damit das Game also auf keinen Fall werden, denn ein Zeitlimit treibt zur Eile an. In späteren Szenarien kommen dann neben dem Gegenstände- und Informationensammeln auch strategische Elemente zum Einsatz.

Millennium verspricht, daß das Adventure mehr Gameplay enthalten wird als *Robin Hood*. Vor allem das Benutzer-Interface, das mit einer komfortablen Point-and-Click-Steuerung und vielen Optionen ausgestattet sein wird, dürfte eine erhebliche Verbesserung erfahren haben. Demnächst in diesem Theater. ■

ddf/ab

Liebeshungrige Frauen auf einem fernen Planeten suchen freiberuflichen Weltraumfrauenheld, der Aufregung und Spannung in den langweiligen Alltag der Bevölkerung bringt. Muß ein superschnelles Raumschiff, Lust auf Abenteuer und die "richtige Ausstattung" haben. Rufen Sie Terra Androgena an und hinterlassen Sie eine Nachricht. Schnellkommer brauchen sich erst gar nicht zu melden!

Sobald Rex Nebular auf der Bildfläche erscheint, wird es ganz rasant hergehen. Werden die Frauen es wohl in den Griff kriegen?

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

Rex Nebular - bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos., GL8 8LD. Tel.: +44 (0)666 504 326

Horror House

THE LEGACY - PREVIEW -

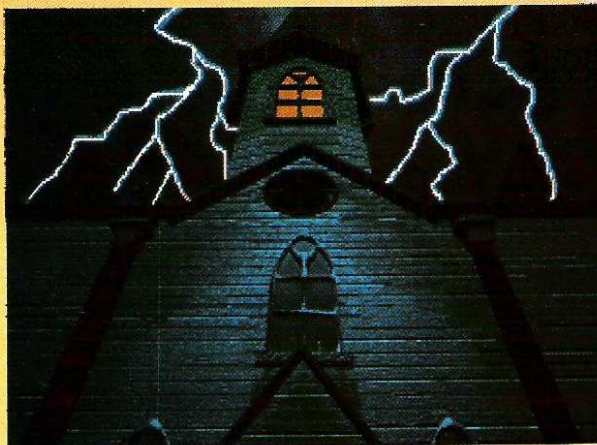
System: **PC**, geplant für: -, Hersteller: **MicroProse, England**, Muster von: **Hersteller**.

MicroProse schlägt wieder zu. Ihr neuestes Produkt, ein Grusel-Adventure, entsteht in Zusammenarbeit mit Magnetic Scrolls, die sich durch Text-Bild-Adventures wie "The Guild of Thieves" oder "Fish" einen Namen gemacht haben.

Mehr als ein Jahr Entwicklungszeit wird The Legacy beansprucht haben, wenn es Ende des Jahres auf den Markt kommt. John Oldham, Project Manager bei MicroProse, ist der Ansicht, daß The Legacy neue Standards auf dem PC setzen wird. Was die Grafik anbelangt, so sollen wir mit Animationen und Präsentationen verwöhnt werden, die die Fähigkeiten des PC voll ausnutzen und für einige Überraschungen gut sein dürften. Bereits die Animations-Sequenz einer Qualle, die sich vom unteren Rand des Bildschirms pulsierend nach oben bewegt, konnte einem tatsächlich den Atem verschlagen.

Hexerei

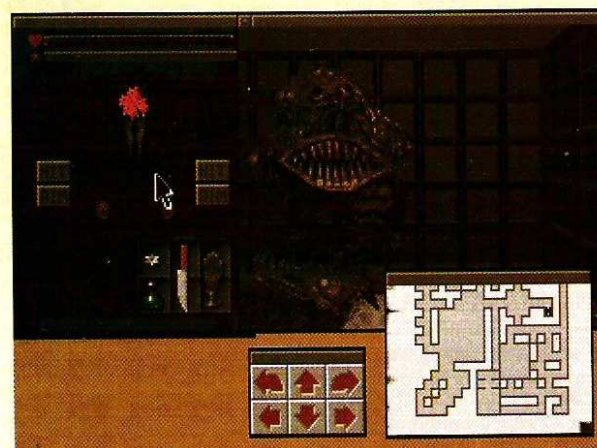
Das unter dem Arbeitstitel *The Haunting* auf der ECTS vorgestellte Game besitzt eine recht gruselige Hintergrundgeschichte. Alles dreht sich um die Familie Winthrop, deren Haus hoch auf den Klippen in New England seit 1639 als Heilige Stätte für den Leviathan-Kult diente. Die Familie wurde von den Bewohnern des Ortes wegen Hexerei verfolgt. Seither starben alle Familienmitglieder, die sich mit



▲ *Umkehren? Zu spät!*



▲ *Das Böse lauert immer und überall*



▲ *Nette Bekanntschaften*

dem Kult beschäftigten, durch sehr seltene "Unfälle". Das Spiel beginnt damit, daß ein nichtsahnender Nachfahre das düstere Gebäude erbt. Sobald er das Haus betritt, wird ihm unmißverständlich klar gemacht, daß hier wohl nicht alles mit rechten Dingen zugehen kann: Dunkle Mächte verbergen sich in den alten Mauern. Also wird der Held nach eigenem Gutdünken zurechtgebastelt, und auf geht's, dem Bösen Geist das "Lebenslicht" auszublasken. Nur so kann wieder Friede in das Haus einkehren.

Gruseln inbegriffen

Gesteuert wird per Point-and-Click, mit vielen Pop-Up-Menus. Ähnlich wie beim Macintosh präsentiert sich der Bildschirm mit verschiebbaren Bildern, die auch in der Größe verändert werden können. Das Szenario setzt sich aus den zehn Stockwerken des Hauses zusammen, die es gründlichst zu durchsuchen gilt. Die Hinweise sind alle sehr logisch, sogar ganz unschuldig aussehende Bilder enthalten oft wertvolle Clues. Meistens gibt es auch mehrere Wege, ein Puzzle zu lösen. Während des Spiels wird der Held mit vielen Geistern und übernatürlichen Erscheinungen konfrontiert, die er mit Zaubersprüchen oder Waffen angreifen und töten kann. Erfahrungspunkte sind zusätzlicher Lohn für die Mühe.

Die Atmosphäre des Games nimmt sofort gefangen; die Programmierer wollen The Legacy deutlich von anderen Adventures absetzen und das scheint ihnen auch zu gelingen. Viel Phantasie zeigt sich auf jeden Fall, und Überraschungen en masse sind dem Spieler sicher. Wappnen wir uns also mit eisernen Nerven und warten auf das Endprodukt. ■

ddf/ab



Abgehakt

Peter Pan ist echt nicht umzubringen: Nach dem Film mit dem gar schrecklichen Dustin Hoffman nun auch das nicht minder schreckliche Computerspiel.

HOOK

System: **PC** (Festplatte und VGA erforderlich), geplant für: **Amiga, Atari ST(E)**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Ocean, England**, Muster von: **Bomico, 6092 Kelsterbach**.

Die Story paßt sich der des Films an, und so muß der inzwischen erwachsene (und in langen Denkpausen Game-Boy-spielende) Peter Pan auch auf dem Computer seine Kinder aus den Klauen des fiesen hakenhändigen Hook befreien. Dazu wandert Peter in bewährter Sierra-Manier durchs Szenario, das mit einer recht ansprechenden Grafik aufwartet. Die Spielideen sind ebenfalls ganz originell, nur der relativ öde Sound kann da nicht so recht mithalten.

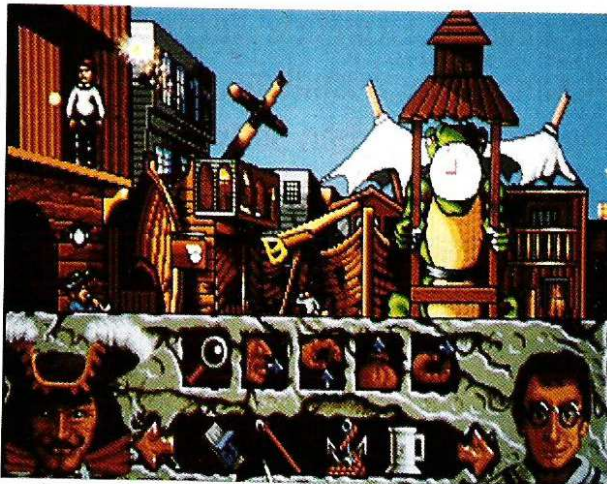
An der simpel gehaltenen Point-and-Click-Steuerung mit Wiederholfunktion wäre an sich ebenfalls nichts auszusetzen, wenn -ja, wenn da nicht die unsägliche Textausgabe wäre. Nicht genug damit, daß in der deutschen Version noch eine ganze Menge englischer Wörter und Sätze auftauchen, was ganz einfach auf schlampige Übersetzung hindeutet, und die Verweilzeit des Textes auf dem Bildschirm so kurz ist, daß man den Text nur mit extrem viel Glück gleich beim ersten Mal komplett lesen kann; der Gipfel ist dabei die Tatsache, daß die deutschen Umlaute als Grafische Zeichen oder ganz einfach falsch (i statt ä usw.) erscheinen und so zum absoluten Chaos noch 'verschirft' beitragen. Da könnte man selbst als totaler Adventurefreak echt ausflippen und das Programm mit nicht sehr freundlichen Vokabeln belegen.

„Deutsche Sprach, schwere Sprach“

Lassen wir deshalb Peter Pan im Gespräch mit dem Zahnarzt selbst zu Wort kommen: "Jetzt weiß ich, warum Sie keine Kunden haben - Sie haben keine Zeit!" Dasselbe dürfte wohl auch für Ocean gelten, denn hätten sich deren Programmierer etwas mehr Zeit für dieses Adventure lassen können, wäre das dem Game sicherlich recht gut bekommen. So aber ärgert sich der Spieler trotz der an sich sehr hübschen Grafik mit unleserlichem Text und Flüchtigkeitsfehlern herum, die einem den Spaß an Hook sehr schnell total vermiesen und jegliche Atmosphäre killen. Für ein Spiel, das derartige Mängel aufweist und ganz offensichtlich keine Testphase durchlaufen hat, sind 120 DM eindeutig zuviel, zumal, laut Aussage des Herstellers, noch nicht einmal ein Update geplant ist!

ab

▼ Grafisch okay, aber wie ist der Text? (s. u.)



▲ Alles klar?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Parser.....	3
Handlung.....	8
Atmosphäre.....	4
Gesamtnote.....	5

»MANGELHAFT«

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
1869 dt.	74.90		69.90
A 300 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
A Train			99.90
Aces of the Pacific dt.			89.90
Agony dt.	59.90		
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Apydia dt.	64.90		
Aquaventura dt.	59.90		
B 17 Flying Fortress dt.			99.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Data Disk dt.	49.90		49.90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Conquest of the Longbow dt.			79.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Crisis in the Kremlin dt.			99.90
D Generation dt.			74.90
Darklands dt.			109.90
Darkseed dt.			99.90
Das Schwarze Auge dt.			89.90
Deliverance dt.	59.90		
Der Patrizier dt.	69.90		89.90
Discovery dt.	64.90		
Dune dt.			79.90
Dyna Blaster dt.	64.90		
Eco Quest dt.			89.90
Eye of the Beholder 2 dt.	a.A.		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Eternam dt.			89.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Fire and Ice dt.	59.90		
Global Effect dt.	74.90		79.90
Goblins dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	a.A.
Heart of China dt.	74.90		89.90
Heroes of the 357TH dt.			79.90
Indiana Jones 3 VGA dt.	64.90	64.90	89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			a.A.
Jaguar XJ 220 dt.	59.90		
Jim Power dt.	59.90		
John Madden Football dt.	59.90		
Kings Quest 5 dt.	74.90		59.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
Laura Bow 2 dt.			79.90
Legend dt.	69.90		74.90
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	59.90
Lemmings 2 dt.	59.90		64.90
Les Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
Locomotion dt.	59.90		
Mad TV dt.	69.90		79.90
Might & Magic 3 dt.	69.90		89.90
Myth dt.	59.90		
Ork dt.	59.90		
Pacific Islands dt.	64.90	64.90	74.90
Parasol Stars dt.	59.90		
Perfect General dt.			89.90
Pinball Dreams	59.90		
Pirates dt.	64.90	64.90	64.90
Plan 9 From Outer Space dt.			109.90
Planets Edge			89.90
Police Quest 3 dt.	74.90		89.90
Pools of Darkness dt.			89.90
Project X dt.	59.90		
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Rampart dt.			74.90
Realms dt.	64.90		74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Rockeater dt.			79.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90		79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Sensible Soccer dt.	59.90		
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Ant dt.	89.90		89.90
Sim Earth dt.	a.A.		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P38/P80			39.90
Secret Weapons Miss. HE-162			44.90
Shadwlands dt.	64.90		79.90
Space Crusade dt.	59.90		
Space Max dt.	64.90		74.90
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	a.A.
Star Trek 25th. dt.			79.90
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Ultima 7 dt.			79.90
Ultima Trilogy (4-6) dt.			89.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Willy Beamish dt.	74.90		89.90
Wing Commander 2 dt.			99.90

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?
Dann rufen Sie bei uns an, wir haben
viele weitere Spiele im Angebot!!!

Disketten 3.5"	2DD	10er Pack	9.90
	2HD	10er Pack	16.90
Speicherwerk. 512 KB mit Uhr,			89.90
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar			159.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.			259.00
Joystick/Quickshot II plus (Amiga, ST, C64)			14.90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST, C64)			39.90
Advanced Gravis-schwarz: (Amiga, ST)			79.00
Quickshot 123 (PC/XT/AT)			24.90
Comp. PRO STAR(PC Incl. GameCard)			79.90
Advanced Gravis-schwarz: (PC/XT/AT)			89.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse
(EC-Scheck + 5 DM)
Auslandsversand: (NN ed. Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN!
(Bitte DM 1,- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen
erwünscht!!!

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 085 82/1599

Telefon 085 82/8639

Telefax 085 82/8625



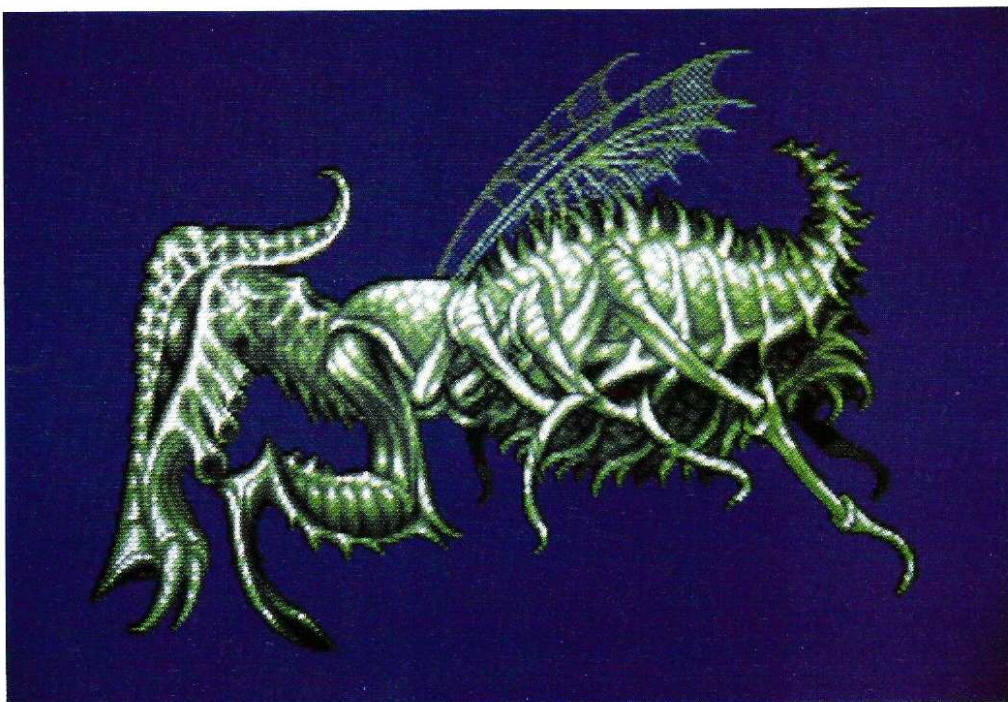
▲ Nicht nach unten sehen!



▲ Auch dieser Level ist nicht einfach!

Schneller! Bunter! Schöner!

Das 'Made in Germany', sonst Garantie für Qualität (oder auch nicht), hat auf dem Softwaresektor viel von seinen Glanz verloren. Trotzdem gibt es auch den einen oder anderen Lichtblick. Versteckt in der Gütersloher Innenstadt liegt eine solche Ausnahme. Hier residiert Thalion Software, einer der wenigen deutschen Softwareproduzenten, deren Ruf weit über die Grenzen Germaniens reicht.



▲ Wo ist die Fliegenklatsche?

Diese Reputation verdankt Thalion soliden Baller- und Actionspielen. Wer Wings of Death oder Chambers of Shaolin nicht kennt, hat die letzten Jahre vor dem Monitor verschlafen.

Und obwohl Thalion noch immer von Zeit zu Zeit Actionspiele vom Stapel laufen lässt, liegt der Schwerpunkt heute auf Rollenspielen. Dragon Flight leitete vor drei Jahren die entscheidende Wende ein. "Erst fragen, dann schlagen" hieß von nun an das Motto. "Die Zukunft liegt eben in den komplexeren Spielideen", so Thalions Entwicklungsleiter Erik Simon.

Die richtige Mischung

Fantasy-Epos Amberstar und Topseller Airbus A 320 setzten den Wandel zur anspruchsvollen Software fort. Trotz des großen Erfolges ist Thalion weit davon entfernt, sich auf den Lorbeeren auszuruhen.

Amber Star 2 ist in der Mache und soll noch besser als der Vorgänger werden. Mehr als Zweckoptimismus, schwingen doch neben ihm noch GrafikerInnen wie Thorsten Mutschall und Monika Krahwinkel den (*digitalen*) Pinsel.

Stolz präsentiert er die neue Landschaftsdarstellung, der man den Blockcharakter kaum noch ansieht. Zudem

wird die Oberfläche Lyramions viel größer dargestellt als im ersten Teil. Ob auch der Rest des Programms die hohen Erwartungen erfüllen kann, bleibt abzuwarten.

Vielpersprechend sieht auf jeden Fall die neue 3D-Routine aus, mit der die Dungeons dargestellt werden. Auch auf den nicht allzu schnellen Amigas und STs kommt beim Gang durch die Kellerge- wölbe echte Platzangst auf. Ob die ST-Version allerdings erscheint, ist wegen der rückläufigen Verkaufszahlen noch nicht sicher - möglich ist es, aber nur, wenn die Sales stimmen.

Mehr als ballern

Regelbetrieb auch in der Action-Abteilung. Mit Lionheart will das Team "das verdammt beste Actionspiel aller Zeiten" (*O-Ton Thalion*) schmieden. Die ersten Bilder sehen so vielversprechend aus, daß einem Fan von Jump-and-Runs das Wasser im Munde zusammenlaufen kann. Lionheart nutzt übrigens, je nach Leveldesign, die verschiedenen Grafikmodi des Amiga. "Ich verstehe nicht, warum das noch kein anderer gemacht hat", sagte Simon grinsend.

Dennoch ist Lionheart möglicherweise Thalion's letzter Versuch, trotz der Gefahr durch Raubkopien ein Action-Game herauszubringen, das den Amiga voll ausreizt. "Die User müssen wissen, daß sie durch ihre Kopiererei selbst dafür verantwortlich sind, wenn niemand mehr für ihren Rechner programmiert". Besonders für eine kleine Firma sei die Gefahr groß, durch Raubkopien in die Verlustzone zu rutschen, da auf ein Original oft zehn Copies kommen.

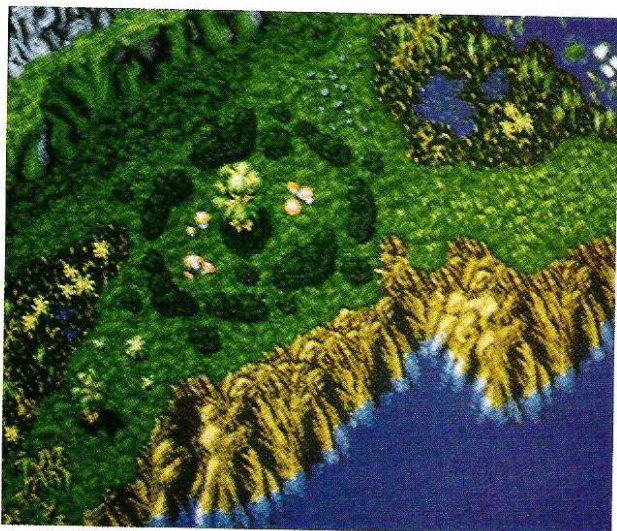
"Wenn dieses Spiel nicht einschlägt wie eine Bombe, dann geben wir es endgültig auf!", so Simon.

Ohne diese Raubkopien-Flut wären Spiele ohnehin viel besser. "Die meisten Ideen scheitern nicht an der Rechenpower, sondern schlicht und ergreifend am Geldbeutel. Wir führen hier fast täglich einen Spagat zwischen Idealismus und Marketing auf!"

Besonders Spielen wie Lionheart sieht man die zahllosen Überstunden an, die in das Game gesteckt wurden. Das Scrolling und die Animation halten jedem Vergleich mit den großen Konsolen stand. Und wenn Thalion nicht auf den letzten Metern die Luft ausgeht, können wir uns auf eins der besten Actionspiele für den Amiga freuen.

Trotz aller Probleme ist von Resignation bei Erik Simon nichts zu spüren: "Zukunftsangst habe ich nicht. Der Job macht uns trotz allem unheimlich viel Spaß. Ich habe meine Wahl bis heute nicht bereut." Gut so!

Martin Klugkist



▲ Die Küste Lyramions

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine

Entertainment GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36
St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

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

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Airbus 320	88,90	88,90	A-Train engl.	a.A.
Amberstar	74,90	74,90	Battle Isle Data	44,90
Apydia	68,90	-	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Battle Isle Data	44,90	-	Civilization dt.	89,90
Black Crypt	66,90	-	Cruise for a Corps	76,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Darkseed	94,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Darklands	99,90
Der Patrizier	74,90	-	Das schwarze Auge	84,90
Dune	69,90	-	Der Patrizier	84,90
Dynablast	68,90	-	Dune	74,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Elvira Mistress 2	84,90
Epic	69,90	-	Epic	74,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Eternam	86,90
Eye of the Storm	69,90	-	Eye of the Beholder 2	74,90
Fire + Ice	64,90	-	Falcon 3.0 dt.	99,90
Floor 13	69,90	-	Global Effect	83,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Gobliins	68,90
Global Effect	78,90	-	Gods	72,90
Gobliins	68,90	68,90	Grand Prix Unlimited	82,90
Harpoon 2	74,90	-	Gunship 2000	84,90
Heart of China dt.	78,90	-	Hardball III	79,90
Hook	69,90	-	Harpoon 2	84,90
Humans	a.A.	-	Hyperspeed	92,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Indiana Jones 4	82,90
Jaguar XJ 220	62,90	-	Indiana Jones Adv.	68,90
Jimmy White Snooker	69,90	69,90	Laura Bow II	84,90
Jim Power	62,90	-	Leather Goodnesses of Phobus	109,90
John Madden Footb.	59,90	-	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Knights of the Sky	76,90	76,90	Lemmings	72,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	Lemmings Data Disk	49,90
Lemmings	58,90	58,90	Life & Death 2	68,90
Lemmings Data Disk	49,90	49,90	Links	78,90
Mad TV	78,90	-	Links Troon North	44,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	L'empereur	88,90
Monkey Island II	84,90	-	Might & Magic 3 dt.	82,90
Pacific Islands	69,90	69,90	Monkey Island 2 dt.	84,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Police Quest 3	78,90	-	Push Over	64,90
Pools of Darkness	69,90	-	Railroad Tycoon	82,90
Populous 2	68,90	68,90	Sim Ant	78,90
Push Over	64,90	64,90	Space MAX	72,90
Risky Woods	64,90	-	Special Force	78,90
Sensible Soccer	62,90	-	Star Trek	74,90
Shadow Lands	69,90	69,90	Ultima 7	82,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Ultima Underworld	86,90
Space MAX	68,90	-	Wing Commander 2 dt.	94,90
Space Quest IV	74,90	74,90	Wing C. 2 Miss II	47,90
Special Force	78,90	78,90	Wing Commander Coll.	99,90
Ultima 6 engl.	69,90	-		
Vroom Data	42,90	42,90		
WWF Wrestlemania	64,90	64,90		

notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Mega - Drive	Preis	Game Boy	Preis
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Adventure Island	69,90
John Madden (US)	93,90	Batman	73,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Boulder Dash	52,90
Golden Axe 2	107,90	Bugs Bunny 2	67,90
Taz Mania	96,90	Souner R.C. Pro Am	59,90
Game Gear	-	Nintendo N.E.S.	-
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)	79,90	Puzznic	79,90
Devilish (US)	76,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Dragons Lair	104,90
Master Gear Adapter	59,90	Mega Man 3	99,90
Sega - Master	-	Rygar	77,90
Asterix	94,90	Atari Lynx	-
Sonic (D)	89,90	Awsome Golf	79,90
Bubble Bobble (D)	89,90	Viking Child	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Quix	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

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 DNE-EDITOR Text-Editor in deutsch konfiguriert!
 - 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
 - 026 NOFASTMEM, resalfest, softwarem, Abschalten des Fastrams
 - 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workbenchmenüs, deutsch
 - 031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
 - 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel mit deutscher Anleitung
 - 040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
 - 044 DFÜ-TERMINAL-DISK enthält Access V1.4, AZComm u. Comm
 - 045 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten
 - 047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung komplett in deutsch
 - 060 DATAMADE eine komfortable Adressverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, komplett in deutsch!
 - 066 18UTILITIES u. A. Fonteditor, Speicherlupе, 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 Daten Cruncher!
 - 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 DISKOPI 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-Tricks! 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.-u. Grafikbindung, mit dt. Anl.
 - 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. 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 LABELPRINT 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 Handelsimulation, 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 Fläschier-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. Anleitu.
 - 039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
 - 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele, deutsche Anleitung
 - 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, 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 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
 - 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
 - 079 ZERG 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 zwei Shoot'em up Games, deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich

- 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 BORSE 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 spielstark!
- 095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler!
- 096 PYTHAGORAS Handelsimulation 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 Megaknubblen. Komplett in deutsch. Der PD-Hit! Benötigt 1MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot'em up-Game
- 101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 104 FAXEN ein Kästchen-Verschleißspiel 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 Tips 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 Zufallszahlengenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln! Deutsch
- 302 SKAT sehr gute Skat-Simulation mit animierter Grafik!

ANTI-VIRUS

- 004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 151 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 separat 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 kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
- 118 PRINTER DISK enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nageldrucker
- 119 TURBO SILVER WORKSHOP, deutsch
- 121 TEX komplettes Satzsetz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet! Deutsche Anleitung und massenweise Fonts! 9 Disks DM 45,-
- 122 DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-
- 123 DELUXE-PAINT III GRAFIKURS 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 der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt! Komplett in deutsch
 - 126 FISCHERTECHNIK-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 chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw., deutsch
 - 130 ORAKEL befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von

Best. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

- Nr.
- 018 MS-TEXT sehr gute deutsche Textverarbeitung
 - 132 BUSINESSPAZT des PYTHAGORAS in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert! Benötigt 1 MB-Speicher
 - 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 50,-

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,-
- 136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 CHEM V1.0 ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen 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 Punktergabe! Deutsch, Ein Astronomielehrer- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert!
- 139 MATHEPROGRAMME 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 MAD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert!
- 143 TURBO SILVER SLIDESHOW, sehr gut!
- 144 MIDI-PANIC 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, CLITILER, DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES, OBJIMP, WINDOWIX
- 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 PD-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, Tastenscloß, CLI-Packer, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM, Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filemaper, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetra, Mória, Mechforce, 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 79,- DM**

EINSTEIGER-PAKET

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

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET

mit English Lateintrainer, Schreibkurs, Stundenplan-Designer, ABACUS, Fields, Elemente, ROM, Moleküledatenbank, QuizMaster usw.

KOMPLETTPREIS in deutsch nur 35,- DM

Tolkien: Der

Geburtstage sind was Feines. Und wenn es sich dabei auch noch um eine so runde Zahl wie 100 handelt, dann ist das schon etwas Besonderes. Okay, J.R.R. Tolkien ist schon eine ganze Weile tot, aber das hat der Popularität seiner Bücher nicht den geringsten Abbruch getan.

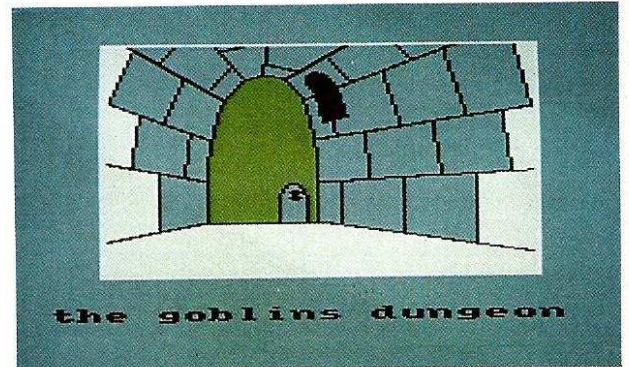
So trocken der in Südafrika geborene Oxfordprofessor normalerweise auch gewirkt haben mag, seine Bücher strotzen vor Phantasie. Überall auf der Welt kennt man die Geschichten der kleinen Hobbits, Bilbo und Frodo Baggins und die Probleme, die sie in der Mittelerde mit einem magischen Ring haben. Bereits die Einleitungsgeschichte, "The Hobbit", entwickelte sich zu einem absoluten Renner und wurde in nicht weniger als 25 Sprachen übersetzt. 1982 setzte *Melbourne House* erst für den Spectrum, später auch für C64 und CPC, Bilbos Abenteuer als erstes interaktives (Text-)Adventure um. Der Neuheitswert konnte jedoch nur oberflächlich darüber hinwegtäuschen, daß das von Bugs geplagte Programm dem Buch nur entfernt gerecht wurde.

Aller Anfang ist schwer

Die Fortsetzung der Mittelerde-Saga ließ, was die Computer anbetraf, dann lange auf sich warten. "The Lord of the Rings" war als Trilogie ausgelegt und dementsprechend umfangreich. Erst 1986 war es soweit. Wieder hatte Melbourne House sich des Herrn der Ringe angenommen - diesmal durften gleich vier "Recken" ins Geschehen eingreifen, ein weiteres Novum bei Adventures. Trotzdem war dem Game, für dieselben drei Rechner konzipiert, kein großer Erfolg beschieden. Das mag zu einem erheblichen Teil an den nicht sehr ausgefeilten Grafiken und di-

versen Programmierfehlern gelegen haben. Die Persiflage "Bored of the Rings" von *Delta 4* machte da schon etwas mehr her, war jedoch ebenfalls kein rauschender Erfolg.

Die amerikanische Software-Schmiede INTERPLAY sicherte sich etwas später die Rechte für den Titel und brachte 1991 eine neue, völlig andere PC-Version von *The Lord of the Rings, Volume 1* heraus. Diesmal wurden die Hobbits rollenspielmäßig und mit viel Grafik versehen ins Rennen geschickt. Alle bekannten Charaktere tummelten sich in dem nicht gerade kleinen Spielareal, in dem "The



▲ Tjaja, die gute alte Zeit...

KONVERTIERUNG LORD OF THE RINGS (Amiga)



Hersteller: Interplay, USA,
empf. VK-Preis: ca. 80 DM,
Muster von: Electronic Arts,
England.

Die Story um den dunklen Lord Sauron, der mit dem Ring der Macht ganz Mittelerde beherrschen, oder besser: unterdrücken will, ist auch auf dem Amiga ganz gut umgesetzt worden. Für optimalen Spielspaß sollte man jedoch Besitzer einer Festplatte sein.

ah

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Steuerung	7
Handlung.....	11
Atmosphäre.....	10
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Fellowship of the Ring" beheimatet ist. Das Konzept ging auf. Der erste Teil der Ring-Trilogie wurde zu einem Hit, der nicht nur bei Tolkienfans großes Lob einheimste. Und auch wenn ein weiteres Jahr bis zur Fertigstellung ins Land gegangen ist, so dürfen sich ab sofort auch Amiga-Besitzer, und das sogar auf deutsch, damitvergnügen.

Seit über einem Jahr sitzen die Programmierer von Interplay nun bereits am zweiten Teil der Story: "The Two Towers". Und gerade rechtzeitig zu Tolkiens 100. Geburtstag wird nicht nur die Amiga-Version des ersten Teils, sondern auch *The Two Towers* für den PC fertig.

Das Spiel hält sich eng an die literarische Vorlage. Nicht nur der böse Lord Sauron will den Ring der Macht besitzen, auch Saruman, ein einstmaliger Magier möchte mit seiner Hilfe Mittelerde regieren. Wer den Herrn der Ringe bereits gelesen hat, dürfte also mit dem Rollenspiel keine Probleme haben. Aber auch Spieler, die sich das erste Mal mit Tolkien beschäftigen, kommen auf ihre Kosten, denn immer wieder eingestreute Textpassagen sorgen dafür, daß die Atmosphäre und der Inhalt des Buches dem Abenteuer nahegebracht werden. Wer bereits den ersten Teil durchgespielt hat, der findet mit dieser Fortsetzung nicht nur eine stimmige Weiterführung des Rollenspiels, sondern kann auch die Charaktere aus dem ersten Teil übernehmen. Ein Amiga-Version soll im Oktober folgen.

Antje Hink

Herr der Ringe

Abenteuer in Mittelerde

THE LORD OF THE RING II: THE TWO TOWERS

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

Zu Beginn des Buches ist die Gefolgschaft des Ringes in drei Gruppen zersplittert, die jede für sich ums Überleben und die Vollendung ihres Ziels kämpft: Der Meisterring muß zerstört werden, bevor er Sauron, der Personifizierung alles Bösen, in die Hände fällt. Dies geht leider nur in demselben Feuer, in dem er auch geschmiedet wurde: den Flammen des Schicksalsberges, eines gewaltigen Vulkans im Herzen des dunklen Landes Mordor.

Auch im Spiel sind die drei Gruppen getrennt und agieren unabhängig voneinander. Das Game springt von Schauplatz zu Schauplatz, und Ihr könnt nacheinander die drei Partys lenken. Dazu müssen die Helden einer Gruppe durch das in der Draufsicht dargestellte Gelände gesteuert werden. Dort begegnen ihnen andere Charaktere, Gruppen von Feinden, Siedlungen können gefunden werden, besondere Landmarken wie Seen, Flüsse oder Sümpfe werden erkundet und immer wieder gilt es, kleinere Aufgaben zu erfüllen, die die Party ihrem Ziel näherbringen.

Von Orks und Ents

Das Game ist eine gelungene Mischung aus Abenteuer und Rollenspiel, das es tatsächlich schafft, die umfangreiche Handlung des Buches in gut spielbarer Form zu präsentieren. So werdet Ihr zwar immer wieder auf feindliche Orks treffen, die bekämpft werden müssen, aber genauso oft laufen Euch Personen über den Weg, die befragt werden müssen, etwas von Euch wollen oder, wie

Tolkien, wohin man blickt

Eine Neuauflage von "Der Herr der Ringe" ist übrigens gerade im Klett-Cotta-Verlag (Stuttgart) erschienen. Alle drei Bücher in einem Band mit allen Karten, Anhängen und vielen Vierfarb-Tafeln - da kommt man locker auf über 1000 Seiten. Ein Buch, das in keiner Fantasy-Sammlung fehlen sollte.



Wer mehr auf Bilder und weniger auf Text steht, kommt mit den im Alpha-Comic Verlag (Nürnberg) erschienenen Bänden von "Der Hobbit" auf seine Kosten.



Und last but not least führt die Rollenspiel-Serie "Mers" aus dem Laurin Verlag (Hamburg) Paper&Pencil-Helden in die Welt der Hobbits und Elfen.



gleich zu Anfang die Ents, Euch hilfreich zur Seite stehen.

In den vielen Sub-Abenteuern, die es zu bewältigen gilt, warten allerlei hilfreiche Belohnungen. Ein Beispiel: Der See, der den heiligen Mearas-Pferden als Tränke diente, steht unter dem üblen Einfluß eines unheiligen Altars, den Orks an seinem Ufer erbauten. Gelingt es, diese Kultstätte zu vernichten, bekommt ein Mitglied der Party die Fähigkeit des Reitens, wodurch von da an die ganze Gruppe zu Pferde reisen kann, so genügend Tiere vorhanden sind.

Trotz einiger kleiner Mängel (manchmal nimmt das Herumlaufen ein wenig überhand), gelingt es dem Game, vieles von der märchenhaften Atmosphäre der Originalerzählung in das Spiel einzubringen. Das einzige, was dem Spiel wirklich fehlt, sind Zwischenillustrationen, die die weitgespannte Handlung untermalen.

Heiner Stiller



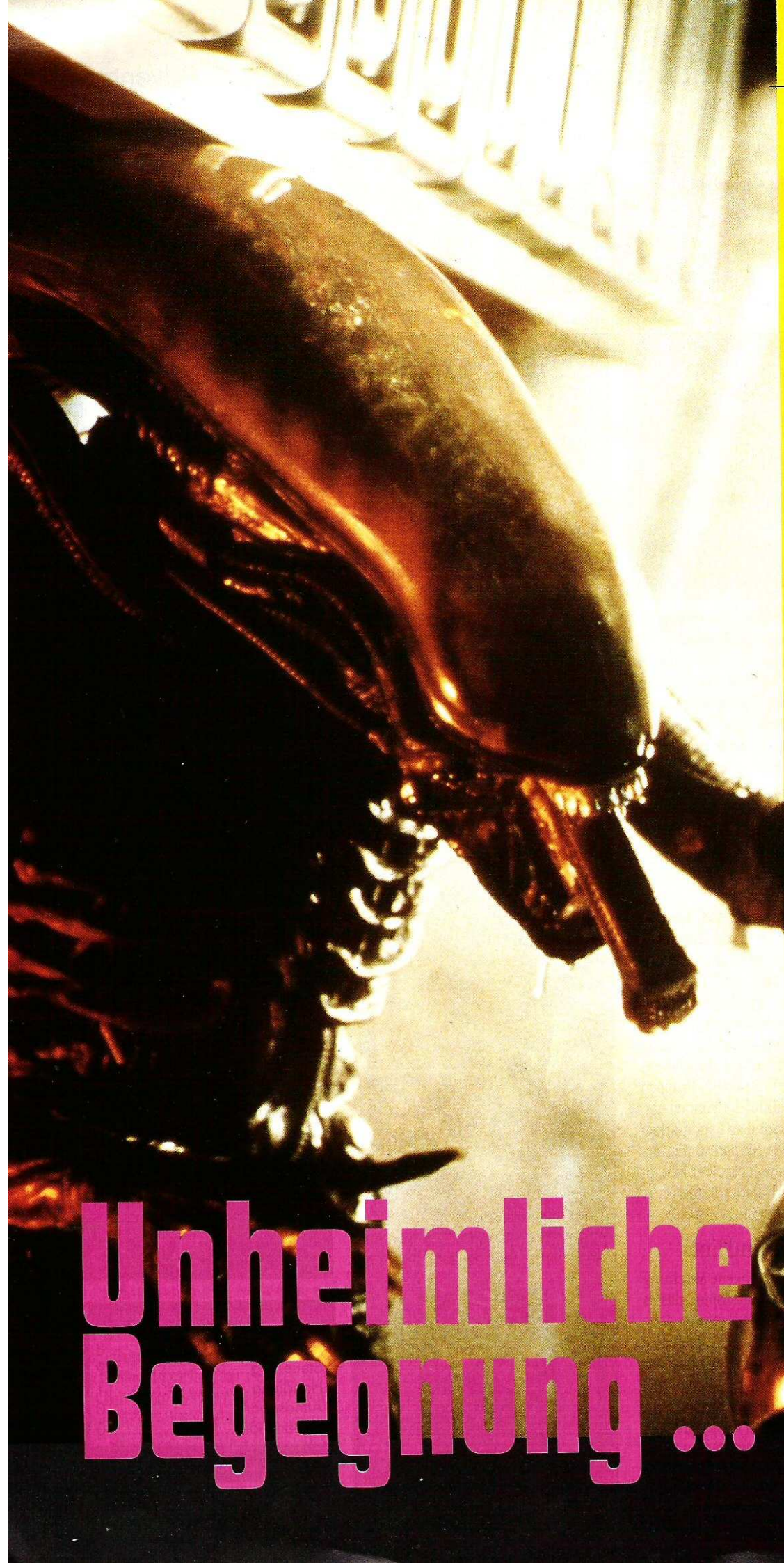
▲ Ob Amiga oder PC - Grafisch
▼ gibt's kaum Unterschiede



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Steuerung.....	9
Handlung.....	11
Atmosphäre.....	10
Gesamtnote.....	10

»GUT«



... in der dunklen Tiefe des Alls. Fernab jeder interstellaren Route liegt ein sturmtostender Planet, von dessen Oberfläche unermüdlich ein computergesteuerter Funkspruch in die Schwärze des Alls gesendet wird. Eine Warnung...

Der Raumfrachter Nostromo mit seiner sechsköpfigen, im Tiefschlaf liegenden Besatzung gerät auf einem Routineflug in die Nähe dieser Welt. Der Bordcomputer empfängt die Signale, ändert den Kurs und weckt die Besatzung. Nach der Landung entdeckt ein Erkundungsteam ein havariertes fremdes Raumschiff, das die Quelle des Funkfeuers ist. Fasziniert von der absolut fremdartigen Bauweise des Schiffes, dringt der Erkundungstrupp in dessen Inneres vor: In einer riesigen Kammer entdeckt die Gruppe tausende eierartiger Gebilde. Aus einem der Eier schlüpft ein seltsames Wesen, das sofort einen der Astronauten

anfällt
und sich
an dessen Gesicht

festsaugt. Als der Trupp den Bewußtlosen wieder an Bord des Schiffes bringt, ahnt keiner, daß im Körper des Astronauten eine entsetzliche Kreatur heranwächst: Das Alien, eine der schrecklichsten Figuren, die jemals das Licht der Leinwand erblickten. Ein Wesen, dessen Geburt den Tod des Wirtes bedeutet, in dessen Leib es in den ersten Tagen seines Lebens heranwächst. Nachdem die Kreatur vor den entsetzten Augen der Mannschaft ausgeschlüpft ist, entbrennt in den verwinkelten Gängen, Korridoren und Luftschächten des Raumschiffes ein gnadenloses Katz-und-Mausspiel zwischen dem fremden Wesen und den verbleibenden fünf Besatzungsmitgliedern. Eines nach dem anderen wird zum Opfer der Bestie, die mit den leblosen Körpern im unzugänglichen Labyrinth der Luftschächte verschwindet. Lediglich Ripley, der erste Offizier des Schiffes, überlebt die Konfrontation.

Unheimliche Begegnung ...

Alien - Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt erschreckte Millionen von Kinobesuchern. Regisseur Ridley Scott hatte seinen Science-Fiction-Horror-Streifen auf beklemmendste Art inszeniert und erschreckte sein Publikum mit einer Kreatur, die ein fleischgewordener Alptraum war!

Gigers Kreatur

Der bekannte schweizer Künstler Hans Rudi Giger verlieh dem aggressiven Wesen sein unvergessliches fremdartiges Aussehen. Der enorme Erfolg rief nicht nur eine unüberschaubare Anzahl von Kopien hervor, das fremde Wesen wurde auch der Star eines zweiten Teiles. Die von James Cameron inszenierte Fortsetzung konfrontierte einen Trupp beinhalter Space-Marines mit einer ganzen Armee von Aliens. Erneut war der Star des Films die außerirdische Kreatur. Sigourney Weaver, die schon im ersten Teil den ersten Offizier Ripley dargestellt hatte, war wieder mit von der Partie. Der Showdown, den sie und die Alien-Königin sich am Ende dieses Films liefern, zählt zu dem Spektakulärsten, was modernes Action-Kino zu bieten hat.

Der dritte Teil

So unverwundlich wie das Alien ist bis dato kaum ein Filmbösewicht gewesen. Die Aliens sind auch eine ganz eigene Sorte von Gegnern, die weniger rationale Schurken, denn apokalyptische Naturgewalten sind. Und gegen diese blindwütige Naturgewalt muß Ripley ein weiteres Mal antreten. Nachdem der zweite Teil außerordentlich actionbetont war,



▲ **Hart im Geben ...**

... hart ►
im Nehmen,
Ripley



Foto © Twentieth Century Fox



Foto © Twentieth Century Fox



▲ **Als Film und als Computerspiel: Echt gruselig**

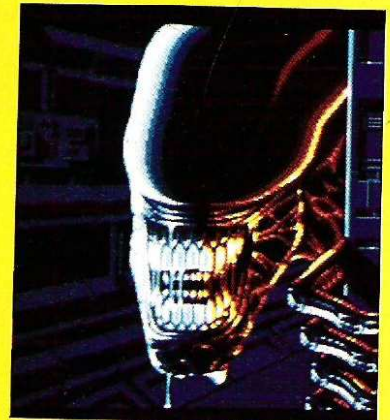
dem noch ein Alien, das die Notlandung ebenfalls überstanden hat. Diese Kreatur beginnt nun, die Gefangenen zu dezimieren. Einer nach dem anderen fällt dem unheimlichen Wesen zu Opfer. Wird Ripley es ein drittes Mal schaffen, der entsetzlichen Bedrohung Herr zu werden? Die Antwort auf diese Frage werdet Ihr ab dem 3. September in den Kinos erhalten, dann nämlich läuft Alien 3 bundesweit an.

Grenzenloser Schrecken

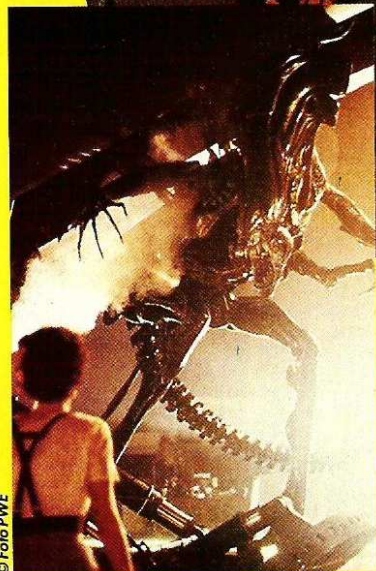
Gigers Kreatur hat nicht nur in den Kinos für Angst und Schrecken gesorgt. Der phänomenale Erfolg, der dem Alien beschieden war, sorgte dafür, daß es



▲ **Der Horror lauert im Mega Drive**



begegnet. Predator vs. Aliens schildert die Konfrontation zweier Killermaschinen auf einem friedlichen Planeten. Auf der einen Seite die Predators, eine Rasse rationell denkender Großwild- und Trophäenjäger, auf der anderen Seite die Aliens, animalische Tötungsmaschinen, für den härtesten Überlebenskampf von der Natur brillant ausgestattet, und dazwischen eine Gruppe unschuldiger



© Foto PWE

menschlicher Siedler. Die Geschichte, die sich aus dieser Konfrontation entwickelt, steht den Filmen in punkto Spannung und Dramatik in nichts nach. Beide Serien gibt es übrigens auch in Deutsch beim Hethke Verlag, Schönau.

Das Alien hat aber nicht nur Filmemacher, Comiczeichner und Hersteller von Zinnfiguren in seinen Bann gezogen,

▲ Auch im Comic schreckliche Biester

◀ Die Alien-Queen

auch bei den Computerspielen hat das Wesen einen bleibenden Eindruck hinterlassen.

Aliens im Computerspiel

Zu jedem der drei Kinofilme gibt es das passende Spiel. Der erste Teil, der von der inzwischen aus der Szene verschwundenen Firma Mind Games herausgebracht wurde, betraute den Spieler mit der Aufgabe, das Alien in den Korridoren des Raumschiffs Nostromo zu jagen. Aus heutiger Sicht gesehen, konnte das Game dem Anspruch, die Atmosphäre des Films einzufangen, nicht gerecht werden. Das Spiel zum zweiten Teil ist da schon besser gelungen. Dieses Mal versuchte sich Activision an dem Stoff und wie der Film, so war auch das Game deutlich actionhaltiger als der erste Teil. Wiederum gab es

mehrere Spielfiguren zu steuern, hier jedoch hartgesottene Spacemarines, die auf der Suche nach der Alienkönigin durch das Labyrinth der Station streiften. Es galt, jeweils einen der Kämpfer zu lenken, mit ihm durch die Gänge zu schleichen und Munition zu suchen. Außerdem bauten die Aliens die Station nach und nach zu einem Nest um und überzogen dabei die Wände mit einer Schicht biomechanoider Gewächse, die die Funktion der technischen Einrichtungen beeinträchtigten.

Das Spiel zum dritten Teil

Was für die ersten beiden Teile recht war, ist für den langerwarteten dritten Teil billig, und so gibt es natürlich auch hierzu ein Spiel. Acclaim hat sich die Rechte an diesem Hit gesichert und wird die Jagd auf das Alien auf der Oberfläche des Gefängnisplaneten für Heimkonsolen umsetzen.

Ihr übernehmt die Steuerung von Ripley, die durch den verwinkelten Gefängnis-Komplex jagt und versuchen muß, die eingesponnenen Opfer der Aliens (anders als im Film, gibt es im Spiel davon mehrere) zu befreien. Überall in den Hallen, Korridoren und Kriechgängen der Anlage lauern ausgewachsene Monster. Ebenfalls in acht nehmen muß sich unsere Heldin vor den Alien-Eiern, die, sobald sie in deren Nähe kommt, zu zucken beginnen, sich öffnen und einen "Facehugger" ausspeien. Als Facehugger wird das Entwicklungsstadium des außerirdischen Monsters bezeichnet, in dem es sich auf dem Gesicht des Opfers festsaugt und einen Alien-Embryo in dessen Körper einpflanzt.

Zur Verteidigung stehen Ripley vier verschiedene Waffen zur Verfügung: Flammenwerfer, MG, Handgranaten und ein Granatwerfer, jedoch alles nur begrenzt mit Munition versehen. Das Geschehen wird in der Seitenansicht präsentiert, und sobald es Euch gelungen ist, alle eingesponnenen Gefangenen zu befreien, könnt Ihr Euer Ripley-Sprite zum Ausgang steuern und den nächsten Teil des Komplexes untersuchen.

Wahrscheinlich wird es neben den Konsolenspielen zu Alien 3 auch noch Versionen für Heimcomputer geben, gerüchteweise war auch schon von einem Alien 3 - The Adventure zu hören. Konkretes gibt es in dieser Hinsicht jedoch noch nicht. Was jedoch mit absoluter Sicherheit feststeht: Die Alien-Manie wird weitergehen, sei es als Comic, Film oder Computerspiel.

Heiner Stiller

IN SCHWARZEN VAKUUM DES ALLS WAR NUR DER TOD WIRKLICH ABSOLUT...

...ÜBERLEBEN DAS EINZIG WICHTIGE...

...UND ICH SAH IHN MIT VERGNÜGEN BRENNEN!

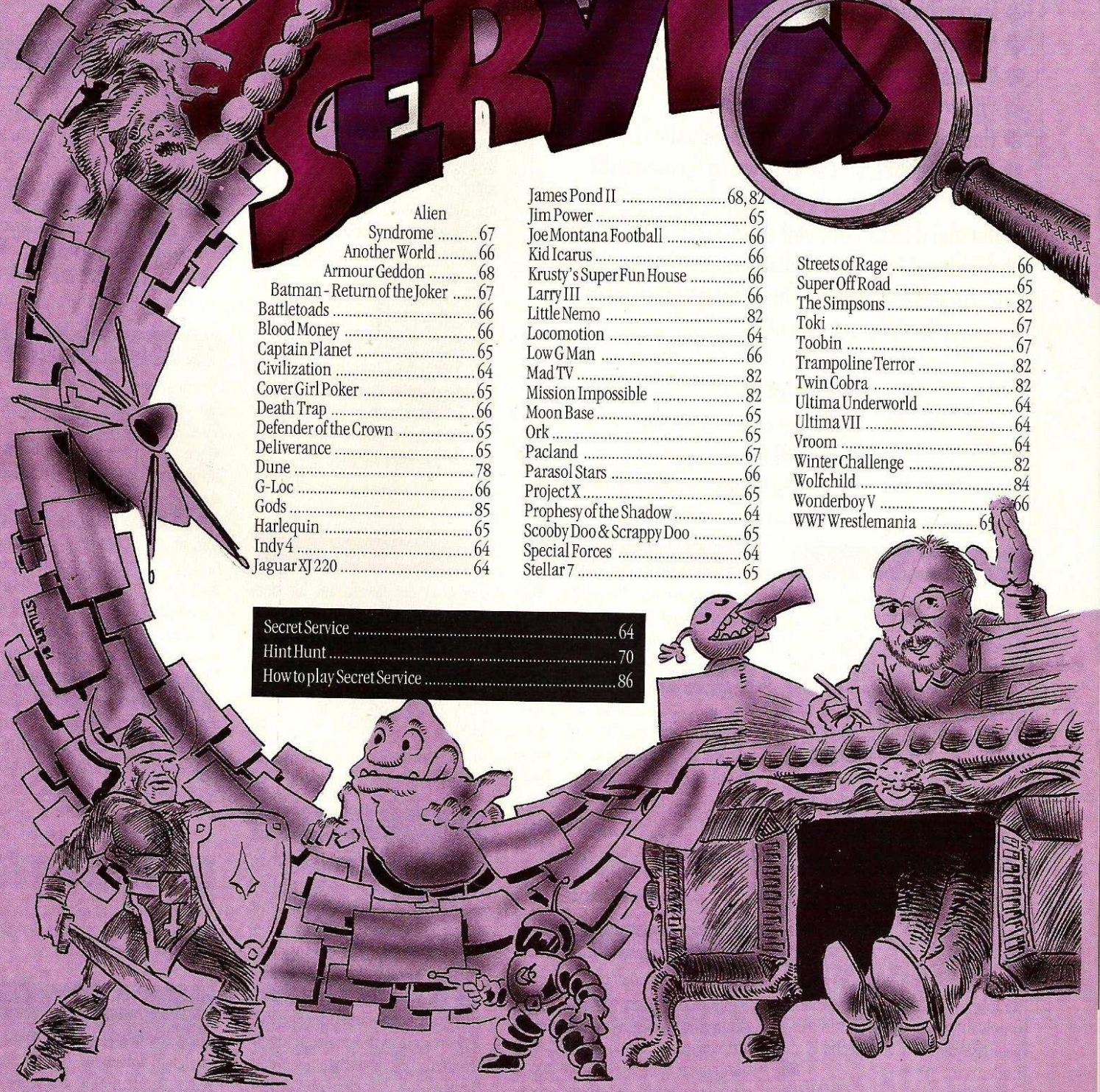
09
92

SECRET SERVICE



Alien Syndrome	67	James Pond II	68, 82
Another World	66	Jim Power	65
Armour Geddon	68	Joe Montana Football	66
Batman - Return of the Joker	67	Kid Icarus	66
Battletoads	66	Krusty's Super Fun House	66
Blood Money	66	Larry III	66
Captain Planet	65	Little Nemo	82
Civilization	64	Locomotion	64
Cover Girl Poker	65	Low G Man	66
Death Trap	66	Mad TV	82
Defender of the Crown	65	Mission Impossible	82
Deliverance	65	Moon Base	65
Dune	78	Ork	65
G-Loc	66	Pacland	67
Gods	85	Parasol Stars	66
Harlequin	65	Project X	65
Indy 4	64	Prophesy of the Shadow	64
Jaguar XJ 220	64	Scooby Doo & Scrappy Doo	65
		Special Forces	64
		Stellar 7	65
		Streets of Rage	66
		Super Off Road	65
		The Simpsons	82
		Toki	67
		Toobin	67
		Trampoline Terror	82
		Twin Cobra	82
		Ultima Underworld	64
		Ultima VII	64
		Vroom	64
		Winter Challenge	82
		Wolfchild	84
		Wonderboy V	66
		WWF Wrestlemania	64

Secret Service	64
Hint Hunt	70
How to play Secret Service	86



Don't panic !!!

Nein, Ihr habt Euch nicht verzählt, der Secret Service ist in dieser Ausgabe tatsächlich etwas kürzer ausgefallen. Woran es liegt? Betrachten wir die Klärung dieser Frage doch als großes Sommerrätsel. Hier sind ein paar mögliche Antworten:

- Das ganze Heft ist ohnehin etwas dünner ausgefallen.
- Marcus hatte keine Lust zu arbeiten.
- Michael hatte keine Lust zu arbeiten.
- Wir wollten Euch mehr Zeit für Euren Urlaub lassen.
- Wir wollten selber mal Urlaub machen
- (lautes Gelächter der gesamten Redaktion).
- Ihr habt ganz einfach viel zu wenig Tips geschickt.

Denkt mal drüber nach und schreibt die Eurer Meinung nach richtige Antwort auf den Brief mit Euren nächsten Tips. Zur Belohnung gibt's dann ab der nächsten Ausgabe wieder volles Programm für alle!

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

Indy 4

Gleich mal eine Ergänzung zur Anleitung: Dort wird ein *Sucker Punch* erwähnt, der dem Peitschenschwinger das Überleben bei den Boxszenen wesentlich erleichtern und auf der Referenzkarte beschrieben sein soll. Ist er allerdings nicht, aber es gibt ihn: Während den Kämpfen über die Tastatur ganz einfach die "0" auf dem Ziffernblock drücken, und schon liegt so ziemlich jeder Gegner am Boden - bis auf einen bestimmten Kerl im Action-Modus, aber der läßt sich auf viel lustigere Weise plattmachen.

Und noch was: Spart Euch die Mühe, uns Komplettlösungen zu schicken. Ich habe mich schon durch alle drei Wege gespielt, die Ergebnisse werden in der Special 17 zu finden sein! ■

Mad Mike

Ultima VII

Etwas Überlebenshilfe gefällig? Da gibt es nämlich einen netten Cheatmodus, der folgendermaßen aktiviert wird: Wichtig ist es, das Spiel mit *ultima7 abcd* zu starten, allerdings ist vor dem Drücken der Enter-Taste noch ein unsichtbares Leerzeichen über ALT-255 einzugeben. Anschließend kann im Spiel über die Taste F2 das Cheat-Menü aktiviert werden, zum Teleportieren drückt man F3. ■

Tim Bartel

Vroom

Ein überhitzter Motor bei manueller Schaltung muß nicht sein. Die zwangsläufige Explosion kann man vermeiden, wenn man im höchsten Gang noch zwei- bis dreimal hochschaltet, obwohl der Gang schon

drinne ist. Nun kann man bis zu 322 km/h fahren, ohne daß die Temperatur in den roten Bereich geht. ■

Steffen Förster

Jaguar XJ 220

Wenn man im Radiomenü einmal die Taste "Mode" betätigt, sollte im Display die Frequenz 059,9 erscheinen. Anschließend hat man im Rennen kaum noch Probleme mit den Kurven, dem Benzin und den anderen Autos. ■

Martin Schönemann

Mit einem Modul kann man ebenfalls ein paar nette Effekte erzielen. Zuerst schauen wir uns mal den Speicher bei Adresse \$C00297 an: Byte 8-10 der Zeile geben die Koordinaten des Wagens auf der Strecke an, Byte 12 enthält die Geschwindigkeit und Byte 14 und 15 geben die Position des Wagens auf der Fahrbahn an.

Weiter geht es bei Adresse \$C001A7, hier steht im ersten Byte der Zeile die Anzahl der gefahrenen Runden, in Byte 5 steht der Tankinhalt (\$1F bedeutet vollgetankt). Mit den Änderungen sollte man jedoch nicht zu sehr übertreiben, da es sonst zu Abstürzen kommen kann. ■

Justus

Locomotion

Hier sind die Levelcodes für den Amiga, der Anfangsbuchstabe des Wortes bezeichnet auch das jeweilige Level:

BOOT, CHOR, DORF, ENTE, FUSS, GIFT, HAND, IGLU, JAHR, KUSS, LAND. ■

Michael Wolf

Prophecy of the Shadow

Mit einem Diskeditor kann man sich seinen Helden nach Lust und Laune zurechtpatchen. Man nehme eine gespeicherten Spielstand, betrachte ihn und meditiere ausgiebig über die Werte. Schon bald wird einem klar, daß die ersten maximal 16 Bytes für den Namen der Figur reserviert sind, es folgen deren Eigenschaften: Das erste Byte nach dem Namen steht für den maximalen

Health-Wert, ihm folgt der aktuelle Stand der Gesundheit. Die nächsten beiden Bytes geben die maximale und derzeitige Magiefähigkeit an, gefolgt vom Agility-Wert. Jedes Byte auf 7Dh zu setzen ist ein recht sicherer Wert, es darf aber auch mit waghalsigen Kombinationen experimentiert werden. Etwas weiter hinten stehen dann noch die Werte für Silber und andere Ausrüstungsgegenstände, aber da experimentiert ruhig selbst noch etwas... ■

Sebastian Verstege

Special Forces

Mit einem Modul kann man seinen vier Mannen bei Bedarf immer wieder frische Energie zuführen, und zwar an den Adressen \$7033D, \$703C9, \$70455 und \$704E1. Allerdings sollte man das Byte nicht größer als \$20 machen, da die Herren sonst an Herzversagen sterben. ■

Tim Siefermann

Ultima Underworld

Mit einem Disk-Editor kann man in den gespeicherten Spielständen (*PLAYER.DAT*) die Skills und sonstigen Eigenschaften ordentlich aufbessern. Das Format der entsprechenden Bytes ist etwas seltsam, denn für jeden Skill wird ein bestimmter Wert als 0 angenommen und die Differenz zwischen diesem Wert und dem aktuellen Wert ergibt die tatsächlichen Punkte - und damit die Sache nicht zu übersichtlich wird, wird dieser angenommene Nullwert noch von Skill zu Skill um 3 erhöht. Am einfachsten ist es, alle entsprechenden Bytes auf FFh zu erhöhen - die Effekte sind enorm, so lassen sich viele Türen mit der blanken Hand einfach aufschlagen, auch sind die einfacheren Gegner recht schnell platt. Am besten ist es, man setzt die Bytes 10h bis 3Fh auf jeweils FFh, die Bytes 40h bis 4Fh auf 64h. ■

Zaphod B. / E. Steffen

Civilisation

Mehr Überblick gefällig? Dann ist vielleicht folgender Tip ganz hilfreich: Vor dem Spiel entweder den

amerikanischen Tastaturreiber laden oder den deutschen durch Drücken von CTRL-ALT-F1 ausschalten. Im Spiel in der Bewegungsphase dann bei gedrückter SHIFT-Taste die Zahlen "1" bis "9" (oberste Reihe der Tastatur) tippen, und bei der nächsten Bewegung des Siedlers wird die ganze Landkarte sichtbar. Auf ihr kann man nun die Bewegungen der feindlichen Truppen beobachten, kann sich ihre Stärke und ihr Angriffsziel anzeigen lassen und auch mal einen Blick in die feindlichen Städte riskieren. (Das klappt allerdings nur auf dem PC und nicht auf dem Amiga - und der wäre dann sowieso überlastet...)

The Freak

Scooby Doo & Scrappy Doo

So ähnlich funktioniert bei diesem Game der Cheat für unbegrenzte Continues auf dem Amiga, allerdings braucht man hier keine zusätzliche SHIFT-Taste. Also ganz einfach die Tasten "Q-P", "A-L" und "Y-M" abgeharkt, dabei aber beachten, daß statt des "Z" das "Y" zu drücken ist, und umgekehrt.

Klaus Vill

Deliverance

Akutem Lebensmangel kann man per Modul an Adresse \$54B abhelfen.

Olaf Wilken

Harlequin

Ein Modul zur Hand, und schon kann man sich an Adresse \$1CC09 mit Leben versorgen.

Olaf Wilken

Ork

Und noch eine Moduladresse für die Anzahl der Leben: \$D513.

Olaf Wilken

Jim Power

Etwas mehr Modul-Möglichkeiten gibt es bei diesem Game:

Die Anzahl der Leben steht bei \$5AB, die Anzahl der Smartbombs kann bei \$5AC eingestellt werden und bei Zeitknappheit hilft Adresse \$5AD weiter.

Olaf Wilken

Project X

Der Weg zu drei Extraleben ist zwar etwas knifflig, aber durchaus zu schaffen: Am Ende des ersten Levels versperrt ein niedliches Klauenmonster den Weg. Sobald das Tierchen seine Greifer geöffnet und gefeuert hat, ab durch die Mitte der beiden Ärmchen. Wie durch ein Wunder erscheint ein Bonusspiel im *Galaxian*-Look. Wer alle Aliens abschießt, erhält als Belohnung die Extraleben.

Klaus Vill

Für etwas mehr Leben kann man auch ein Modul bemühen, und zwar an der Adresse \$COB933.

Michael Behringer

Moon Base

Das Game ist zwar schon etwas älter, aber vielleicht interessiert es ja doch noch jemanden: Wenn man auf dem PC die linke ALT-Taste sowie "A" und "B" gleichzeitig gedrückt hält, steigt das Kapital stetig.

Für alle, die auf ehrlichere Weise Erfolg haben möchten, hier ein paar Tips: Wenn die Finanzen knapp werden, sollte man ein paar *Explorations* auf den Weg schicken, das bringt gegen Monatsende etwas mehr Kohle. Zu Beginn des Spieles sollte man einige *Laboratories* bauen, damit man später auch *Fusion Plants* herstellen kann. Als beste Einnahmequelle haben sich *Materials* und *Electronics* erwiesen, auch sollte man alle fünf Minuten abspeichern...

TNT

Super Off Road

Was man mit einem Modul doch nicht alles machen kann... Zum Beispiel die Credits verändern, und zwar für den blauen Wagen bei

\$1D05, für den roten bei \$1C45 und für den gelben bei \$1CA5.

Timo Stahl

Captain Planet

Der Recycling-Gedanke geht manchmal wundersame Wege: Nach dem Laden lege der umweltbewußte Spieler statt der Spieldiskette die Originaldisk von *Captive* (stammt vom selben Autor) ein. Jetzt wählt man wie üblich das Startlevel und wartet auf die Meldung eines Ladefehlers. Nun wieder das Original einlegen, und schon ist der Cheat für unendlich viele Leben aktiv.

Klaus Vill

WWF Wrestlemania

Keinen Bock mehr, andauernd Prügel einzustecken? Dann ganz einfach in den Pausenmodus gehen und *HULKHOGANWEARSYELLO-WKNICKERS* eintippen. Wird dann weitergespielt, endet der Kampf mit dem Gewinn des Spielers.

Klaus Vill

Cover Girl Poker

Kleiner Striptease gefällig? Dann ganz einfach in der Poker-Partie *DANCEOF THESEVENVEILS* eintippen.

Klaus Vill

Stellar 7

In der Special 16 wußten wir von einem blauen *Laplink* zu berichten, mit dem einige Level übersprungen werden konnten. In Level 4 gibt es auch so ein praktisches Ding, das direkt ins letzte Level führt. Man findet es, wenn man gleich zu Beginn von Level 4 mit der Superwumme die Hindernisse in der näheren Umgebung pulverisiert.

Mario Skala

Defender of the Crown

Mal wieder etwas für einen C-64-Klassiker: Mit dem Action-Replay-Modul kann man gehörig Geld spa-

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

1869, deutsch	82,50
Amberstar, komplett deutsch	79,50
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Battle Isle Datadisk, deutsch	45,50
Bundesliga Manager professional dt.	74,50
Civilisation, komplett deutsch	82,50
Des Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50
Dune, deutsch	74,50
Dynablasters, deutsch	71,50
Eye of the Beholder II, kompl. dt.	85,00
Fire & Ice, Anleitung deutsch	64,00
Grand Prix, Handbuch deutsch	79,50
Heart of China 1 MB, kompl. deutsch	74,50
Humans, komplett deutsch	74,50
Jaguar XJ 220, Anleitung deutsch	64,00
Jim Power, Anleitung deutsch	69,00
Kings Quest V, 1 MB, kompl. dt.	74,50
Larry V, 1 MB komplett deutsch	74,50
Lure of Tempress, Anltg. deutsch	71,50
MAD - TV, komplett deutsch	74,50
Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Monkey Island II komplett deutsch	85,00
Pacific Islands, komplett deutsch	71,50
Patrizier, deutsch	82,50
Perfect General, deutsch	82,50
Police Quest III, kpl. deutsch	74,50
Railroad Tycoon, kompl. deutsch 1 MB	79,50
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	64,00
Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Space Max, komplett deutsch	69,00
Space Quest IV, komplett deutsch	74,50
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
X-Copy Tools mit Hardware, deutsch	87,50

MS-DOS

1869, deutsch	* 89,00
A-Train	* a.A.
Aces of the Pacific, Handbuch dt.	* 82,50
Airbus A 320, komplett deutsch	* 99,00
B 17, Handbuch deutsch	* 99,00
Battle Isle, komplett deutsch	* 89,50
Battle Isle Datadisk, deutsch	* 45,50
Bundesliga Manager professional	* 74,50
Civilisation, komplett deutsch	* 95,00
Darklands, Handbuch deutsch	* 99,00
Dark Seed, komplett deutsch	* 89,00
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	* 89,00
Elvira II, komplett deutsch	* 82,50
Eye of the Beholder II, kompl. dt.	* 89,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch	* 99,00
Grand Prix Unlimited, Handb. deutsch	* 79,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	* 99,00
Indiana Jones IV, komplett deutsch	+ * 97,50
Kings Quest V, CD-ROM	99,00
Larry V, VGA, komplett deutsch	* 82,50
Larry V, CD-ROM	99,00
Laura Bow II, komplett deutsch	* 82,50
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	* 94,50
Links-Course je	* 44,00
Might & Magic III, komplett deutsch	* 89,00
Monkey Island II, komplett deutsch	* 89,00
Patrizier, deutsch	* 89,00
Perfect General, komplett deutsch	* 89,00
Pinball (SIERRA)	* 82,50
Plan 9 from Outer Space, deutsch	* 99,00
Police Quest III VGA, kpl. dt.	* 82,50
Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 94,50
Red Baron, kompl. deutsch VGA	* 82,50
Sargon V (Schach) kpl. deutsch	* 89,00
Secret Weapons of the Luftwaffe	* 89,90
Handbuch deutsch für dt.	* 22,50
S.W. Scenery P 38/P 80 je	* 33,90
Secret Weapons Scenery Disk He 162	* 39,90
Sim Ant, komplett deutsch	* 88,50
Sim Earth, komplett deutsch	* 95,00
Space Quest IV, VGA kpl. deutsch	* 82,50
Ultima Underworld, Anltg. deutsch	* 89,00
Ultima VII, Anleitung deutsch	* 89,00
Wing Commander II, komplett deutsch	* 95,00
Wing Commander II, Handb. deutsch	* 89,00
Wing Comm. II Sprachausgabe	* 39,90
Wing Comm. II Spec. Oper. I u. II je	* 49,00
AdLib-Soundkarte deutsch	* 129,00
AdLib-Soundkarte "Gold"	+ * 475,00
Soundblaster 2.0, Handbuch deutsch	* 239,00
Soundblaster pro "	* 415,00
Gravis-Joystick (Analog) schwarz	81,95
Thrustmaster: Flight-& Weapon Contr.je	175,00

* auch auf 3,5"-Disketten
+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6,00, Post-Nachnahme DM 9,00
UPS-Nachnahme DM 13,00

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

ren: Ganz einfach an die Adressen \$7189, \$7190 und \$7191 eine 0 hinpoken, und schon gibt es Soldaten, Ritter und Katapulte zum Nulltarif.

Wer sich mal an 255 Goldstücken erfreuen will, der setze Adresse \$7D auf \$FF.

Carsten Jurenz

Parasol Stars

Der Cheat für den Amiga wird aktiviert, indem man während des Spiels *CZNIX* eingibt. Anschließend gilt folgende Tastenbelegung: "C" bringt zusätzliche Credits, "G" zusätzliche Smart Bombs, "T" beendet die momentane Teilwelt, "1" - "7" wählt die Teilwelten, "F1" - "F10" erlauben die Wahl der Welten. Mit "D" begeht man Selbstmord, "X" führt in die Extrawelt und "B" in den Bonus-screen.

Christian Kirchesch

Der offizielle Weg in die Extrawelt beginnt in dem Level mit den vielen Seepferdchen, zwei Stages vor dem Endgegner des dritten Levels. Das Level muß komplett geschafft und das rosa Herz eingesammelt sein. Dann springt man mit seinem Partner, der unbedingt dabei sein muß, in die Box und sammelt mit ihm alle dort erscheinenden Paprikas ein. Einige bleiben noch am oberen Rand der Box zurück, da man nicht so hoch hüpfen kann. Also den Partner auf den Schirm genommen, hochgesprungen und den Kollegen in die übriggebliebene Reihe geschossen. Sind alle Paprikas eingesammelt, beginnt das Extralevel. Hier sollte man sich sehr beeilen, denn sonst wird man wieder in den nächsten Level gebeamt.

Mario Oberhollenzer

Larry III

Sollen die Freunde mal so richtig darüber staunen, daß Ihr Larry mit 5000 von 4000 offiziell möglichen Punkten gelöst habt? No Problemo, immer wenn sich Patti am Fluß mit dem Steinbogen von ihrer Strumpfhose befreit und diese

wieder anzieht, gibt es 15 Punkte. Nicht unbedingt kreativ, die ganze Sache, aber was soll's.

Johannes Bickle

Death Trap

Die Anzahl der Leben kann der geneigte Freezer-Anwender bei \$2E3 einstellen.

Michael Bebringer

Blood Money

Spieler 1 kann die Anzahl seiner Leben per Amiga-Freezer bei Adresse \$8C29 einstellen, Spieler 2 muß dazu Adresse \$8C4F bemühen.

Michael Bebringer

Another World

Noch ein kleiner Update zu unserer Komplettlösung in der 3/92, denn ganz offensichtlich muß man bei der PC-Version noch etwas mehr machen, bis man endlich am Ziel ist. Auf dem Amiga ist man gleich im Panzer, sobald einem der Freund den rettenden Arm reicht, auf dem PC geht jetzt aber der Spaß erst richtig los.

Also, als erstes freuen wir uns, daß daß sich unsere Verfolger, die sich noch unten im Loch befinden, selbst ausschalten. Als nächstes rennt unser Freund direkt nach rechts, was man ihm allerdings nicht nachmachen sollte. Wir gehen die Treppe im Hintergrund hoch und laufen dort im Hintergrund nach rechts. Im nächsten Bild sehen wir, wie unser Freund von zwei Wachen bedroht wird. Wir befreien ihn, indem wir das Bild von rechts betreten und die erste Wache abschießen.

Weiter geht es nach rechts, bis zu einem Abgrund. Für uns stellt dieser kein Problem dar, da uns unser Begleiter hinüberwirft, er selbst schafft es aber nicht. Wir lassen ihn kurz im Stich, machen einen Sprung nach links, schießen die beiden Wächter ab (Vorsicht!) und laufen ganz nach links. Dort dürfen wir nicht auf die Wachen schießen, sondern die zurückgebliebene mit unserer Waffe bedrohen, damit sie beide Türen schließt. Jetzt nach rechts, die

Treppe links hoch und mit dem Super-Mega-Schuß die Türe wegzaufern.

Den folgenden Wächter sollte man nicht sofort abschießen sondern erst warten, bis er vier Sprengkörper auf die Reise geschickt hat. Weiter geht es links und runter, dann wird sofort der Power-Schuß geladen und der Wache der Schutzschirm und anschließend der Rest weggestupst. Als nächstes geht es nach unten, wo wir einmal schießen und dann die ganze Strecke wieder zurücklaufen. Am Fuße der Treppe erblicken wir einen Detonationskrater, in den wir springen. Unten angekommen, geht es weiter nach rechts. Am Ende des zweiten Bildes müssen wir springen, damit wir nicht ins Loch am Anfang des dritten Bildes fallen.

Jetzt schnell am Hebel ziehen, ins Loch laufen und nach rechts bis zum Energieaufzug rennen. Oben angekommen laufen wir nach links, um unseren Freund abzuholen, und dann wieder nach rechts. Nun folgen wir unserem Kollegen, und schon sind wir beim Panzer. Sofort drücken wir wild auf den Knöpfen herum, bis ein weißer blinkender Knopf erscheint. Er wird gedrückt, und wir landen im nächsten Level. Von da an geht es wie bereits beschrieben weiter.

Und hier noch die Levelcodes für den PC:

HTDC, GLLD, LBKG, XDDJ, FXLC, KRFK, KLFB, BFLX, BRD, TFBB, TXHF, CKJL, LFCK :

Adrian Teutul

G-Loc

Einen ganz besonders dicken Bonus kann man sich auf dem Game Gear ergattern, wenn man in der ersten Mission die ersten neun Flugzeuge über Land abschießt und die Nummer 10 erst auf See erlegt. Der zehnfache Bonus reicht für einen *Special Fuel Tank* und noch einige zusätzliche Ausrüstungsgegenstände.

Roman Budniewski

Streets of Rage

Zuwendig Continues? Auf dem Mega Drive könnte folgende Tastenkombination bei der Meldung *Game*

Over Abhilfe schaffen: *Links, links, B, B, B, C, C, C, Start.*

Nico Urmetzner

Wonderboy U

Hier ein praktischer Code für die Verbindung von Mega Drive und Action Replay Professional: *FFDA0 0000B.*

Gabriele Diekert

Joe Montana Football II

Hier drei praktische Paßwörter fürs Mega Drive:

Runde 1: *OEKR505BIY*

Runde 2: *OEKS505CIY*

Sega Bowl: *OEKT505GIY*

Nico Urmetzner

Krusty's Super Fun House

Das Paßwort für das letzte Level lautet *SIDESHOW.* (Zumindest auf dem Mega Drive, könnte aber auch bei den anderen Versionen funktionieren.)

Marc Weisener

Battletoads

Fünf Extraleben winken auf dem NES demjenigen, der beim Drücken der Start-Taste auch gleich noch die beiden Feuerknöpfe und das Joypad nach unten drückt.

Stefan Hartmann

Low G Man

Durch das Paßwort *SHOT* sollte man auf dem NES mit einer soliden Ausrüstung an Extras an den Start gehen.

Stefan Hartmann

Kid Icarus

Sechzehnmal das "L" als Paßwort, und das NES-Spiel beginnt in Level 2-4 mit über 5 Millionen Punkten und einer kompletten Ausstattung - und zusätzlich ist unser Held auch noch unbesiegbar.

Stefan Hartmann



Joysoft

ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigen über 50seitigen Softwarekatalog. Anrufen lohnt sich!

Toki

Die Belegung der Knöpfe A und B des Lynx läßt sich vertauschen, wenn man im Bild, in dem die Programmierer angezeigt werden, Option 1 und 2 gleichzeitig drückt.

Im ersten Level kann man sich das Leben etwas erleichtern, indem man nach dem Mittelgegner die Feuerstrahler, die zwei Krebse und den Vogel abserviert. Jetzt die Pflanze hinuntergeklettert, dort den hüpfenden Affen ausgeschaltet und wieder hinaufgeklettert und möglichst weit gesprungen. Auf diesem Weg umgeht man alle Probleme mit dem "rasenden Kopf".

Daniel Cassirer

Parland

Und noch ein kleiner Tip für das Lynx: Ganz einfach so lange spielen, bis man sich in die Highscore-Liste eintragen kann und sich dort dann als "330NE" verewigen. So heißt zwar kein vernünftiger Mensch, aber solange dieser Name in der Liste steht, startet man jedes Spiel mit 10 Leben.

Kai Volpp

Alien Syndrome

Für alle Alien-Hetzer einige Tips für die friedliche Koexistenz mit Aliens und Endgegnern:

Level 1 sollte eigentlich kein Problem sein, den Aliens rückt man am besten mit Zielsuch-Feuerbällen (zweimal "FB" aufsammeln) oder dem Flammenwerfer ("F") zu Leibe. Beim Endgegner sollte man vorerst jede Feindberührung meiden und ihn mit dem Flammenwerfer bearbeiten. Dazu stellt man sich genau vor ihn, wartet, bis er seine Schale öffnet, und macht ihm dann die Hölle heiß. Sobald er zu explodieren beginnt, sollte man auf Distanz gehen, da die Anhängsel des Obermotzes durch die Gegend fliegen. Am Schluß bleibt nur noch der Kopf übrig, der weiter kein Problem sein sollte, sofern man ihm rechtzeitig ausweicht.

In Level 2 kann man seinen Flammenwerfer gehörig aufpeppen, im Eifer des Gefechts sollte man allerdings auf die Abgründe achten. Das

Alien-Raumschiff am Levelende ist kein Problem, da es seine feste Bahn nicht verläßt. Vom linken Bildrand im oberen Drittel des Bildschirms aus kann man das Ding gemütlich unter Beschuß nehmen, sollte aber auf den Laser und die Bomben achten.

Der Endgegner des dritten Levels ist in Teilstücken zu besiegen: Zuerst gibt es was auf die Augen, dann werden ihm alle (!) Beine abgeschossen und zum Schluß der Rest des Körpers geröstet. Vorsicht übrigens vor den Würmern, die auf dem Boden angekrochen kommen.

Im vierten Level gibt es einige fiese Abgründe sowie Schlangen und Würmer, die aus den Wänden kommen. Der Endgegner scheint recht zutraulich zu sein, jedenfalls springt er sofort auf den Spieler zu. Zunächst sollte das kleine Anhängsel, das sich auf den Spieler zubewegt, erledigt werden, anschließend bekommt der Kopf des Monsters mit dem Flammenwerfer eins übergeben. Ist das Biest dann endlich erledigt, folgt zur Belohnung eine nette Endsequenz.

Bazooka Joe

Batman - Return of the Joker

Hier sind die Levelcodes für das NES:

- Level 1-2: MDRR
- Level 2-1: NMLL
- Level 2-2: NWKL
- Level 3-1: LGZQ
- Level 3-2: GPTW
- Level 4-1: GNXF
- Level 4-2: KHCN
- Level 5-1: QGVN
- Level 5-2: WBZT
- Level 6-1: FFHG
- Level 6-2: CKQG
- Level 7-1: GPZT

Reinhard Schmidt

Toobin

Eine praktische Warpzone auf dem NES gefällig? Dann ganz einfach auf dem ersten Fluß beim Strudel vor dem großen Wasserfall die Barriere abschießen und in den Strudel steuern.

Reinhard Schmidt

B 17

*/**

Amiga 84.90
PC 99.90

Civilisation dt.

Amiga 84.90
PC 99.90

AMIGA

1869 dt.*	89.90
Addams Family**	69.90
Cool Croc Twins**	64.90
D/Generation	49.90
Der Patrizier dt.	79.90
Dune**	79.90
Fire & Ice**	69.90
Grah.Taylor's Soccer Challenge	69.90
Humans**	79.90
Ishar**	77.90
Lure of Tempress**	79.90
Microprose Soccer**	24.90
Oil Imperium	19.90
Push Over**	69.90
Risky Woods**	69.90
Sensible Soccer**	64.90
Space Max**	64.90
Sirker**	69.90
Vroom Data	44.90

PC

1869 dt.*	94.90
Ashes of Empire	99.90
Conquestades dt.	79.90
Cool Croc Twins**	64.90
Darklands/**	119.90
Darkseed dt.	99.90
Das schwarze Auge dt.	64.90
Der Patrizier dt.	94.90
SWOTL Data: DO 335	39.90
Grand Prix Unlimited	84.90
Indi 4 dt.*	99.90
Ishar**	79.90
Lord of the Rings 2	84.90
Kaiser dt.	104.90
Prophecy of the Shadow	79.90
Push Over**	79.90
Rampart**	77.90
Shadowlands**	79.90
WingCommander II dt.	94.90

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

Grand Master Chess

**

PC 84.90

Laura Bow 2 dt.

PC 96.90

Gameboy/SuperNES

GB:Tiny Toon	69.90
GB:Parodius	79.90
GB:Turtles 1**	39.00
SNES:Grundgerät*	339.00
SNES:Super Tennis*	99.90
SNES:Super Wrestlingmania*	149.90

Atari ST

Addams Family**	69.90
Epic**	74.90
Fire & Ice**	64.90
Pacific Islands	74.90

MEGA DRIVE/GAME GEAR

Mega Drive incl. Pad+Sonic**	329.00
MD:Kid Chameleon**	109.90
MD:Olympic Gold**	119.90
MD:Chuck Rock	
Game Gear incl.Sonic+Netzteil	329.00
GG:Olympic Gold**	84.90

CD-i Disk

Addams Family**	39.90
Budokan**	44.90
Creatures 2	39.90
Winter Camp	39.90

5000 KÖLN 41 VERSAND

Dürener Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

Köln 41 Laden

Gottsbeweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1 Laden

Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden

Münsterstr. 18, Tel. 02 26 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden

Pempforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden

Fahrgasse 67, Tel. 069 / 280 170

Mönchengladbach NEU!

Friedrichstr. 29

KLEINGEDRUCKTES	VERSANDKOSTEN
* Voranmeldung Deutsche Anlieferung Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2,50 DM) Irrtümer und Preis- änderungen vorbehalten	Rechnungsentgelt Dr. Anzahl bis 140.- DM ab 140.- DM bei Versasse Ausland UPS Eilpost 8.- DM kostenlos max. 4.- DM außer 25.- DM zusätzlich 4.- DM zusätzlich 7,50DM
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.

James Pond II

Die folgenden Tips wurden auf einem Atari ST erspielt, könnten aber auch für andere Computer oder Konsolen gelten.

Die Reihenfolge, in der man die diversen Bonus-Gegenstände einsammelt, die da an einigen Stellen rumliegen, kann wertvolle Hilfestellungen bewirken. Zum Beispiel ganz zu Anfang die Gegenstände auf dem Fabrikdach (Bild 1): In der Reihenfolge Kuchen, Hammer, Globus, Apfel und Wasserhahn aufgesammelt, wird unser Fischkopf für zehn Minuten unverwundbar. Wem das nicht reicht, der begeben sich in Level 1 (Sportwelt) an die in Bild 2 gezeigte Stelle. Dort werden die Gegenstände in der Reihenfolge Lippen, Eis, Geige, Globus, Schneemann eingesammelt, und von nun an sind die Türen zu allen Missionen offen und unser Held hat unendlich viele Leben.

Wer keine Lust mehr hat, das Level ganz zu durchlaufen, der begeben sich ganz links durch den Exit (obwohl er nicht blinkt) - das spart Zeit, wenn der Schutzschild aktiviert wurde. Nach dem letzten Level (Zirkuswelt) läuft man ganz nach rechts und springt auf die goldenen Statuen. Die Bonusblöcke fahren nach oben und geben eine Bonus-

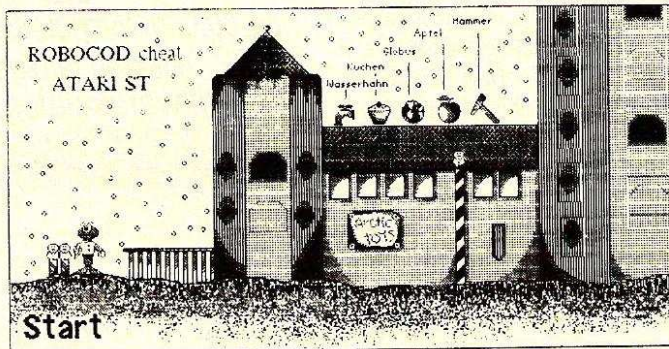
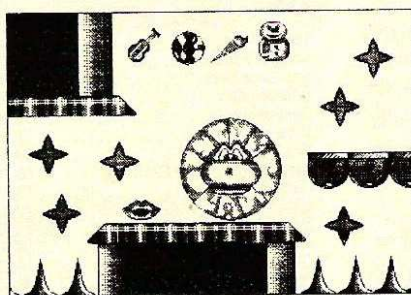


Bild 1.



Level 1.1

Bild 2.

- =Lippen
- =Geige
- =Globus
- =Eis
- =Schneemann

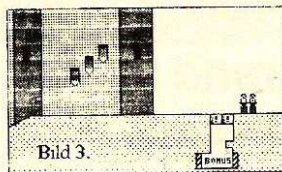


Bild 3.

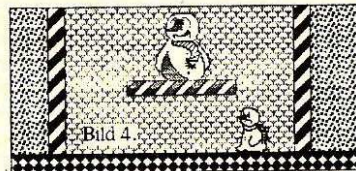


Bild 4.

höhle mit massig Extraleben und Bonuskronen frei (Bild 3). Und noch ein kleiner Tip zum letzten Endgegner (Bild 4): Der überdimensionierte Schneemann rutscht immer auf der Plattform hin und her. Direkt auf die Plattform hüpfen ist nicht, dazu ist sie zu hoch, den kleinen Schneemann, der auf dem Boden rumhüpft, kann man jedoch als Sprungschance verwenden. Jetzt heißt es, den Riesen genau zu beobachten: Solange er den Kopf auf den Schultern hat, läuft er hinter einem her. Also springt Pond auf den Kopf und federt soweit hoch, daß der Schneemann nicht mehr zu sehen ist. Das macht man so lange, bis der Kopf zu blinken anfängt und abfliegt. Jetzt erst ist er verwundbar, man springt nun solange auf ihm herum, bis der Kopf wieder auf dem Hals sitzt. Das Spielchen wiederholt man, bis der ganze Kerl explodiert - was recht lange dauert...

Lars Keller

Armour Geddon

Zu diesem Cheat noch eine Anmerkung: Zerstört man die Laseranlage mit einer Neutronenbombe, darf man sich hinterher doch mit seinem richtigen Namen im Highscore verewigen.

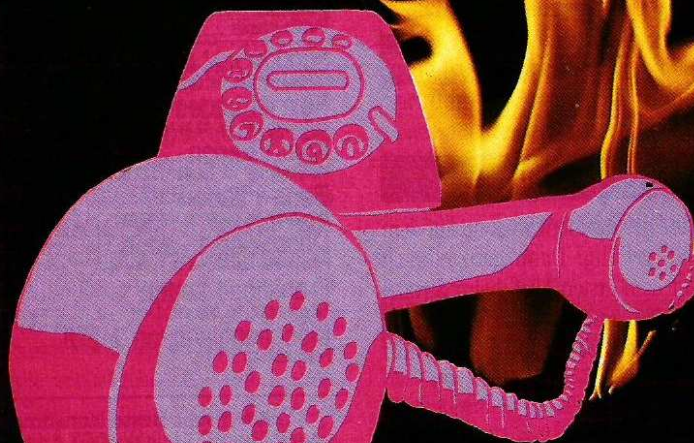
Norbi

Anzeige



HOTline

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



Telefon

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

CONQUESTADOR

Mit dem Szenario-Generator können Sie für das Strategiespiel "CONQUESTADOR" leicht eigene Landformationen erstellen. Alles ist beliebig einstellbar.

SZENARIO-GENERATOR

Ab sofort
auch für IBM PC
erhältlich!

Weiterhin enthält dieses Programm 9 zusätzliche Szenarios für das Spiel "CONQUESTADOR". Einfach im Hauptmenü nachladen, schon führen Sie Ihre Conquestadoren durch neue, interessante Ausgangssituationen. Erleben Sie weitere Startszenarios, mit denen Sie unter anderem die Landmassen von Süd- und Nordamerika, Afrika und anderen Kontinenten entdecken und erforschen müssen...

ACHTUNG:

Zum Starten der auf dieser Diskette enthaltenen Szenarios benötigen Sie unbedingt das Originalprogramm von "CONQUESTADOR"!

Dieses Programmpaket können Sie nur benutzen, wenn Sie ebenfalls das Originalspiel besitzen.



ERHÄLTlich FÜR: Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA)
Commodore 64/128

★ Mit diesem SZENARIO-GENERATOR können Sie Ihr Originalspiel "CONQUESTADOR" mit Hilfe eines Update-Programms aktualisieren. (Neueste Version).

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany



BOMICO Serveline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto



Die Fragen ...

Indy 4

Kaum ist das Game auf dem Markt, gibt es auch schon eine Menge Fragen. Florian weiß keine Antwort auf die Fragen von Dr. Sternhart. Und mit Platos verlorenem Dialog kommt er auch nicht weiter. Costa auf den Azoren will nur mit der Antwort dazu herausrücken, wenn er einen Gegenstand bekommt. ■

(Wenn Du nach dem ersten Gespräch mit Steinbart den Papagei befragst, der da im Baum rumkrakelt, könntest Du die Antwort auf Steinbarts Frage erhalten. Im Tempel findest Du einen Gegenstand, mit dem Du Aale aufbläuen kannst, die in Island vor sich hinfrösteln. Und - Glück ist Geschick - genau diesen Aal will der alte Costa haben. Alle weiteren Fragen werden sich erübrigen, denn ab Anfang September gibt es in der ASM-Special Nr. 17 die definitive Lösung aller drei Wege - komplett und in Farbe.)

King's Quest V

Für Miene ist die Story beim Zuckerbäcker zu Ende. Statt einer Katze, die eine Ratte belauert und eigentlich mit einem gezielten Stiefelwurf verscheucht werden kann, liegt da nur ein äußerst träges Exemplar dieser Gattung. Wie geht es weiter? ■

(Da war unsere Lösung wohl doch etwas mißverständlich: Gemeint ist nicht die Katze im Haus des Zuckerbäckers, sondern die, die von Zeit zu Zeit vor dem Haus rumläuft. Taucht sie nicht auf, einfach mehrmals das Bild verlassen und wieder zurück gehen.)

Soul Crystal

Vielleicht hat ja einer zwei kleine Tips für Ulf übrig. Der weiß nämlich nicht, wie er die kleine Truhe bei den Stallungen in Zargons Schloß aufkriegt. Außerdem hört er im Höhlensystem schlurfende Geräusche hinter der Nordwand, kann sich aber keinen Reim draufmachen. ■

Death Knights of Krynn

In der Gnomenstadt Quazle steht Markus vor einer verschlossenen Tür, die sich am Ende einer mit Giftgas geschützten Gasse befindet. Diverse Versuche, das Ding mit Sprüchen und Handgreiflichkeiten zu öffnen, endeten erfolglos. Wer weiß einen Weg? ■

Lord of the Rings I

Torsten kommt nicht über den Rothornpaß. Eigentlich müßten Gimli und Legolas mit ihm mitgehen,

aber von beiden ist nichtmal ein abgeschnittener Zehennagel zu sehen. Und wie kommt er in den *Barrow Downs* in die Hügelgräber? Außerdem sucht er den Quellstein und die Wetterspitze. ■

Elvira

Mauro sucht einen Weg, um den Falken um die Ecke zu bringen. Zudem weiß er nicht, wie die alte Köchin verschwindet. ■

Fire and Ice

Alles an Cheats zu diesem Game sucht Björn. ■

Down at the Trolls

"Vielen Dank" sucht für seinen 64er einen Cheat und einen Weg, in der kurzen Zeit Hall 1 zuschaffen. ■

Abandoned Places

Stephan hat so seine Problemchen mit den Dungeons. Wie kommt man durch das Teleporter-Labyrinth nördlich des *Lake of Dreams*? Wo ist das Dungeon im *Sands of Fire*? Wie kommt man in das Dungeon unter der Ruine von De Maria? Und wo ist das Dungeon in *The Steps*?

Hesekiel der Weise fragt sich, wie man das Ding beseitigen kann, das den Ausgang vom *Temple of Light* versperrt. ■

Gateway to the Savage Frontier

Beim Endkampf versagen *Hesekiels* Künste, obwohl er in der Schwierigkeitsstufe *Novice* spielt. ■

Ultima V

Wer hat eine Karte der Unterwelt, auf der der Standort von Lord British eingezeichnet ist? *Hesekiel* dankt im voraus. ■

Last Ninja III

Andreas hängt im dritten Level fest. Mit Stock, Schriftrolle und Stöpsel ausgerüstet, weiß er nicht, wie er ins nächste Level kommt. Holger und Alexander stecken gar im zweiten Level fest. Sie wollen wissen, wie man über den Fluß kommt, wenn man da überhaupt rüber muß, und was man mit dem Holzbrett aus Level 1 macht. ■

Die Jetsons

Benjamin sucht für seinen 64er einen Weg, wie man die Falltüren überwindet. Außerdem sucht er einen Weg, die Modulpokes von der Final Cartridge einzugeben. ■

Bubble Bobble

Noch'n Benjamin sucht einen Cheat für die Amiga-Version. Stichwort: Unendliche Leben. ■

Z-Out

Dan und Chris suchen Cheats und Pokes. ■

Rings of Power

Wie und wo kann Martin in den Besitz des *Ring of Mutation* auf dem Mega Drive kommen. ■

Project X

Feeble sucht einen Cheat. ■

Metal Mutant

Alexander will einen Cheat haben. Wer hat hat ihn? ■

Might and Magic III

Markus braucht die Zahl für Lord Macht in der Spinnenhöhle. ■

Eye of the Beholder II

Nach dem Level mit den Frostgiganten steckt Paul fest, der keinen pas-

senden roten Schlüssel für das dazugehörige Loch am Punkt 6 in Level 1 hat. ■

Dungeon Master

Im letzten Level wird Stefan immer eingemauert. Seine zahlreichen Versuche, aus dem letzten Level zu entkommen, schlugen fehl. ■

Keef the Thief

Zwei Fragen von Matthias für seine Amiga-Version zum Schluß: Kann man irgendwie unverwundbar werden? Wo ist der magische Kreis und wie benutzt man ihn? ■



... und ein paar Antworten

First Samurai

Zunächst noch etwas Vergangenheitsbewältigung aus der 6/92: Zum Ausgang des letzten Levels gelangt man, wenn man nach dem Sieg über den Endgegner nicht links die Leiter zur Plattform hochsteigt, sondern rechts. ■

Werner Kolb

Als erstes erledigt man *Flash Man*, bevorzugt mit den Waffen "IC" und "FI". Als nächstes rückt man *Head Man* mit "BU" zu Leibe, nach ihm kommt *Quik Man* mit "FL" oder "FI" an die Reihe. Nun noch schnell *Bubble Man* mit "QU" und "P" überwunden, und schon kann man dem absoluten Endgegner mit "P" ein Ende bereiten. ■

Klaus Schwarzkopf

Cadaver

Das Problem mit der Königskrone aus der 7/92 läßt sich ganz einfach erklären, es gibt insgesamt zwei von den Dingen, nämlich eine echte und eine gefälschte. Um die echte zu bekommen, muß man in der Waffenkammer des Königs die königlichen Ausrüstungsgegenstände nehmen, nämlich die rotbraune Rüstung, den gleichfarbigen Schild und das Schwert. Im Teleporter-raum westlich der Kammer wird der Knopf gedrückt und man landet in der königlichen Schatzkammer, wo sich die echte Krone befindet. Allerdings sollte man sich anschließend nochmals ohne die königliche Ausrüstung in die falsche Schatzkammer teleportieren lassen, da auch dort wichtige Gegenstände zu finden sind. ■

Frank Noe

Gods

Spikey kann den Endgegnern wie folgt beikommen: Beim Ritter am Ende von Level 1 braucht man ein gutes Augenmaß und noch bessere Laufkondition. Wenn der Ritter Feuerbälle spuckt muß man darauf achten, daß man genau dort stehenbleibt, wo die hüpfenden Bälle ihren höchsten Punkterreichen. Beim Drachen in Level 2 sollte man zuerst dessen Schwanz abschießen, denn auch von dort kommen Feuerbälle, die man nur allzuleicht im Eifer des Gefechts übersieht. Wenn diese kommen, ganz einfach ducken und warten, dann dem Schwanz den Rest geben. Den Feuerbällen aus dem Rachen des Drachen weicht man dadurch aus, daß man, wenn der Drache hochspringt, näher an ihn herangeht, und entsprechend andersrum. (Logisch!) Der nächste Obermottz ist recht kernig. Wenn der Kerl nur marschiert, weicht man seinen Feuerbällen durch einen strategischen Rückzug aus. Springt er jedoch, rennt man unter ihm durch und feuert von

Mega Man

Hier ist die Reihenfolge für die einzelnen Hauptgegner auf dem Game Boy, nach der Marco gefragt hatte:



Die Erlebnismesse

Mehr als eine Messe: Beginnen Sie mit einem Rundflug im Airbus 320 im realistischen Airbus 320-Nachbau. Besuchen Sie kostenlose Seminare der größten Experten. Fachsimpeln Sie mit Gurus aus Deutschland und USA. Erleben Sie hautnah: ■ die riesige Actionwelt des C64 ■ Grafik, Sound, Video, Spiele auf Amiga ■ das größte Softwarespektrum der Welt auf der MS-DOS Profi-Line ■ den Anschluß an die ganze Welt demonstriert von der Networking-Division ■ Unix für die Wissenschaft. World of Commodore mit Amiga '92, die einzige von Commodore autorisierte Messe.

Die große Beratungs- und Verkaufsausstellung

Eintrittskarten erhalten Sie bei Kartenvorverkauf GmbH, Liebfrauenberg 52, 6000 Frankfurt 1 sowie in folgenden Karstadt-Filialen:

1000 Berlin 42 * Steglitz -, Schloßstr. 7-10; 2800 Bremen 1, Obernstr. 5-33; 4600 Dortmund 1, Westenhellweg 30-36; O-8012 Dresden, Prager Str. 17; 4000 Düsseldorf, Schadowstr. 93; 4300 Essen 1, Friedrich-Ebert-Str. 1; 2000 Hamburg 1, Mönckebergstr. 16; 3000 Hannover 1, Große Packhofstr. 39-45; 5000 Köln 1, Breite Str. 103-135; O-7010 Leipzig, Neumarkt 38; 8000 München 2, Neuhauser Str. 44; 8500 Nürnberg 1, Königstr. 14

hinten auf ihn. Man sollte stets auf genügend Sicherheitsabstand achten, denn bei der Landung des Fieslings wackelt der Boden gehörig, und unser Held kann für kurze Zeit nicht laufen.

Genauere Informationen über den Herrn aus Level 4 liegen bislang nicht vor, da der Schlüssel im ersten Raum bislang unerreichbar blieb. Kann vielleicht hier jemand helfen?

Axel Schuppan

Black Crypt

Für Georg hier die Wege nach Level 5, zunächst von Level 3 aus: Nachdem man mit den *Eyes of True Sight* die Tür bei 27/12/3 geöffnet hat, kann man die unsichtbare Druckplatte bei 27/3/3 betreten, wodurch sich die Wand bei 12/12/3 öffnet. Die nun erreichbaren Magiefelder zaubert man mittels der Schriftrolle von Feld 17/18/3 weg und kommt dadurch an den *Red Key*. Dieser öffnet die Türe bei 27/21/3 und der Weg nach Level 5 ist frei.

Frank Noe

Und wie schaut's aus Level 4 aus? Zuerst müssen alle vier Wassersäcke an den vier Wasserstellen gefüllt und in die Nischen im Raum links unten gestellt werden. Um die Totenkopf-Falle zu überwinden gibt man dem Fighter der Partry einen *Scroll of Life* mit mindestens drei Sprüchen *Raise Dead* und einen Unsichtbarkeits-Trank. Den restlichen Partymitgliedern gibt man jeweils ein *Death Gem* in die rechte Hand, während sich der Fighter den Trank reinzieht. Nun kann der Fighter gemütlich durch die Falle laufen und dahinter alles erledigen, was notwendig ist. Hat er dies getan, begibt er sich zum längst toten Rest der Party zurück, hebt die *Death Gems* auf und spricht die *Raise Dead*-Sprüche. Die späteren Totenkopf-Fallen lassen sich dann mit dem Spruch *Remove Glyph* ausschalten.

Jörg Wissing

Dungeon Master

Am Grab des schatzlüsternen Königs stecke man ganz einfach eine

Münze in den geheimen Schacht an der östlichen Wand. Daraufhin öffnet sich eine Geheimwand und gibt einige Gegenstände frei.

Frank Noe

Midnight Resistance

Je nach System kann man sich entweder durch Eingabe von *ITSEAS-ZWHENZOUKNOWHOW* während der Anzeige von Highscores oder Credits, oder durch die Eintragung als *SIAMESE* in der Highscoreliste das Leben einfacher machen.

J. Wissing/A. Török

Das Stundenglas

Auf folgende Weise kann Corvin die Münze der Hexe ergattern: Beim ersten Versuch, sich den Zauberstab bei der Hexe zu greifen, erscheint diese und stellt einige Fragen, die man wahrheitsgemäß beantwortet. Sie erteilt daraufhin den Auftrag, dem Troll im Steinbruch eine Medizin zu verabreichen. (Bei Verlassen des Hauses kann man den Zauberstab übrigens gleich mitnehmen.)

Da die Medizin dem Troll noch nicht so schmeckt, wird sie mit dem Wein aus dem Wirtshaus etwas gestreckt. Anschließend schluckt er sie anstandslos, und nach kurzer Wartezeit erhält man am Hexenhaus seine Belohnung.

Jörg Wissing

Bard's Tale III

Wolf-Martin kann sich die Kombination für den *Kinesta Workshop* aus dem kurz zuvor gehörten Gedicht ausrechnen und sollte dabei im Prinzip auf 15 Mal links und 18 Mal rechts kommen.

Peter Mailand

Final Fantasy Legend I

Christoph braucht gegen Ende einfach nur noch einmal den Dungeon betreten, nochmals die vier Endgegner besiegen, und schon hat er nur noch den *Creator* vor sich.

Andrea Adam

Future Wars

In der 7/92 gab es jede Menge Fragen, hier sind die Antworten:

Zunächst zu Heiko, der Probleme mit dem Alien in der Kanalisation hat. Die lassen sich recht einfach lösen, denn im ersten Bild dieser Epoche findet man in einem Schutthaufen am rechten unteren Bildrand eine Gebläselampe. Ein Bild weiter findet man links oben noch einen Metallkasten, der für spätere Verwendung ebenfalls eingesteckt wird. In der Kanalisation findet sich dann ein Gasventil, an dem die Gebläselampe gefüllt werden kann - und mit diesem Flammenwerfer ist der Alien schnell schön knusprig.

Uwe findet die Gaskapsel im düsternen Jahre 1304 in dem Geheimraum des Klosters, wo Lo'Ann gefangen gehalten wird. Untersucht man ihr Gefängnis bevor man es mit der Magnetkarte öffnet, findet man am Boden besagte Gaskapsel.

Und noch ein Wort zu Bastians Problemen mit der modernen Kopierertechnologie: Geschwindigkeit rettet Leben! Also: Grünen Knopf drücken, Papier in die Öffnung einlegen, roten Knopf drücken und durch den dadurch ausgelösten Alarm nicht nervös machen lassen. Cool bleiben, die Dokumente schnappen und ab in den Transporterstrahl, der sich als Lichtfleck auf dem Boden abzeichnet. Ist man schnell genug, kann einem der Wächter nichts anhaben.

Markus Klug

Iron Lord

Enrico hatte zwei Fragen, die hier beantwortet werden sollen:

Der Kräuterhändler ist ein begeisterter Sammler von Pokalen, er tauscht den Pokal, den man beim Bogenschießen gewinnt, gerne gegen die Medizin ein. Diese bringt man dann den Tempelrittern und erzählt ihrem Anführer von dem Sieg im Armdrücken.

Weiterhin war noch unklar, wie man den Wirt von der eigenen Stärke überzeugt, damit er die Schulden beim Müller bezahlt. Wenn man Bogenschießen und Armdrücken gewonnen hat, die Tempelritter und alle anderen Personen auf seiner

Seite hat (wobei das Metzeln einiger Meuchelmörder recht hilfreich sein kann), hat man den Ruf eines starken und gefährlichen Kämpfers und kann auch den Wirt überzeugen. Der Schlussskampf gegen den bösen Onkel sollte nun kein Problem mehr sein.

Markus Klug

Questron 2

Statt jeder Menge Tips bekommt *Lord Soth* gleich eine Komplettlösung - das ist doch auch was wert, oder?

Zuerst sollte der geneigte Abenteurer das Redstone Castle südwestlich von Landor betreten und mit dem *Gold Key* die *Hall of Visions* öffnen. Dort trifft man seinen alten Lehrer Mesron, von dem man gleich eine Stufe erhöht wird und der den Auftrag erteilt, den *Wand of Power* zu suchen. Bevor man sich auf die Suche macht, sollte man sich auf die Suche machen. Dort sollte man sich mit Essen und besseren Waffen und Rüstungen eindecken und etwas Geld bei der Bank hinterlegen. Auch sollte man mindestens 40 *Fireballs* und genügend Hit-Points (die gibt es nur in Lyton, Seacrest und Santor) im Inventar haben.

Jetzt besucht man die Kathedrale von Rivercrest, in der sich der Eingang zum *Rivercrest Tomb* befindet. Dort findet man unter anderem das *Moonstone Amulet*, auch wartet der *Wand of Power* auf Entdeckung. Um an ihn ranzukommen muß man dem Priester, der den Weg versperrt, allerdings 200 Goldstücke lohnen. Weiterhin trifft man den Zauberer Morle, der den Auftrag erteilt, das *Orb of Enchantment* zu suchen, wozu er auch seinen *Brass Key* überläßt. Zurück zu Mesron und den *Wand of Power* abgeliefert, die Beförderung entgegengenommen und wieder eine Einkaufstour durch die Städte absolviert. Im Redstone Castle öffnet man mit dem *Brass Key* die *Hall of Maps* und darf dort nach entsprechender Bezahlung die drei Karten abzeichnen. Wer

Fortsetzung auf Seite 77

Fortsetzung von Seite 72

noch die vielen Kisten im Schloß plündern will, darf dies tun, muß sich dabei aber mit der ganzen Schloßwache rumschlagen. In den Kisten befinden sich auch einige Schlüssler, die man bei Mesron gegen den *Silver Key* eintauschen kann, der alle Türen im Schloß öffnet. (Den *Emerald Key* sollte man allerdings behalten.)

Jetzt ist es kein Problem mehr, das *Orb of Enchantment* zu finden, der Magier erhöht für 2000 Goldstücke das Charisma. Schnell noch die obligatorische Einkaufstour gemacht und dann das Orb im *Rivercrest Tomb* abgeliefert. Und wenn wir schon da sind: Mit dem *Emerald Key* kann man die Tür im Süden des *Tomb* aufschließen. Dahinter liegt das *Inner Sanctum*, in dem man einige Hit-Points einsacken kann. Morle bietet eine Teleportation in die *Realm of Sorcerers* an, die man allerdings vorerst ablehnen sollte. Stattdessen sollte man sich noch mit ein paar *Breads of Life* eindecken. (Von diesen kann man beliebig viele einsacken, wenn man dem Heiligen in der Kathedrale von Great Plains das *Unicorn Horn* aus dem Schloß überläßt.)

Nun gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder nimmt man das Angebot von Morle an, oder man kauft sich ein Schiff und schippert übers Meer, wobei allerdings die Seeschlangen recht lästig werden können. Drüben angekommen stellt man fest, daß die hiesigen Monster wesentlich kräftiger sind. In der Stadt Grissold sollte man sich neben der üblichen Ausrüstungsverbesserung auch noch einen trainierten Adler zulegen. Nun geht es ohne Umschweife zum Dungeon im Osten des Kontinents, in dem man einige praktische Gegenstände findet. Im dritten Level beispielsweise den *Scroll of Scalna*, mit dem man kartographieren kann, in Level 4 einen *Crystal Goblet* und in Level 6 einen *Agate Key*. In Level 8 schließlich gibt es einen *Onyx Key* und im Nordosten eine geheimen Aufstieg. Per Adler-Airways geht es wieder zurück zu Mesron, der einen sofort nach Cramford schickt.

Dort kann man allerdings nicht mehr viel ausrichten, also macht man sich auf den Weg zu König Kelfars Festung, die im Westen der *Realms* liegt. Dort meuchelt man wieder die ganze Wache und sackt neben dem Gold auch einen *Sapphire Key* und einen *Ruby Key* ein, mit dem man alle Türen des Schloßes öffnen kann. Weiterhin schnappt man sich die *Eternal Flame*, stattet dem König einen Höflichkeitsbesuch ab und begibt sich zum Magier im rechten Teil des Schlosses und läßt sich dort gegen Cash die Intelligenz aufbessern. Weiter geht es zum *Twilight Tomb*, wo man sich mit dem *Onyx Key* Einlaß verschafft und im Südosten einen *Black Key* findet.

Mit dem Adler geht es wieder zu Mesron zurück, der die Schlüssel aus dem Schloß gegen einen *Opal Key* tauscht und die neuesten Nachrichten verkündet: Der Oberfiesling Mantor hat sich in Seacrest breitgemacht. Man eilt dorthin und muß sich mit der kompletten Stadtwache herumschlagen, die von Mantor verzaubert wurde. Ist diese erledigt, geht es wieder zurück zu Mesron, der den Helden zum *Knight of Landor* befördert.

Nach den üblichen Einkäufen begibt man sich zum *Despair Dungeon*, der in der Mitte des Kontinents liegt. Nachdem man ihn betreten hat, sollte man den *Scroll of Scalna* seines Amtes walten lassen. Auch sollte man darauf achten, daß die Hit-Points nicht unter 5000 sinken, sonst kann man sich gleich in einem sich hier unten befindlichen Sarg zur letzten Ruhe betten. Ganz unten müßte man irgendwo in ein Loch fallen und dadurch zu Mantor gelangen. Zuerst die ganzen Wachen gemeuchelt und dann den Weg nach oben genommen. Dabei kommt man an Morle vorbei der einem mitteilt, daß das *Book of Magic* jeden Moment entstehen könnte. Also mampft man schnell die restlichen *Breads of Life* und begibt sich den über den langen Gang in die Halle von Mantor. Dort erledigt man die sechs Magier und jagt dann den *Destruct*-Spruch aus dem Buch auf Mantor. Das war schon alles...

Dirk Schuman

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen:

Montags bis Freitags

von 9:30 - 13:00 Uhr und

von 15:00 - 18:00 Uhr.

0 21 56 - 60 7 77

AMIGA-SOFTWARE

1889 *	DV	69.90
Addams Family	US	59.90
Air Bucks	DV	69.90
Amberstar	DV	79.90
AMOS	DV	109.90
Bane of C. Forge	DV	79.90
Battle Isle	DV	74.90
Battle Isle Data	DV	44.90
Black Crypt	DA	64.90
Bu.Manager Prof.	DV	69.90
Carl Lewis Chall.	DA	59.90
Civilization	DV	84.90
Cool Croc Twins	DA	59.90
D-Generation	DA	49.90
Das Schw. Auge *	DV	79.90
Deuterios	DV	74.90
Dune	DV	69.90
Dynablaster	DA	69.90
Elvira 2	DV	74.90
Epic	DA	69.90
Eye of Beholder 2	US	74.90
Fire & Ice	DA	59.90
Floor 13	US	69.90
Global Effect	DV	79.90
Goblins	US	59.90
Grand Prix F. One	DA	79.90
Hook	DA	59.90
Imperium	DA	29.90
Ishar	DA	74.90
Jaguar XJ 220	DA	59.90
John Madden	DA	59.90
Kings Quest 5	DV	74.90
Leisure Larry 5	DV	74.90
Lemmings 2	DA	39.90
Lure of Temptress	DV	69.90
Mad TV	DV	74.90
Might & Magic 3	DV	74.90
Monkey Island	DV	74.90
Monkey Island 2	DV	89.90
Myth	DA	59.90
Pacific Island	DV	69.90
PGA Golf Plus	DA	69.90
Pinball Dreams	DA	59.90
Police Quest 3	DV	74.90
Populous 2	DA	69.90
Push Over	DA	59.90
Railroad Tycoon	DV	79.90
Risky Woods	DA	64.90
Sensibel Soccer	DV	59.90
Shadowlands	DA	69.90
Silent Service 2	DA	79.90
Sim Ant	DA	89.90
Space Max	DV	69.90
Space Quest 4	DV	74.90
Special Forces	DA	79.90
Starflight 2	DA	59.90
Striker	DA	59.90
Super Tetris	DA	79.90
Tennis Cup 2	DA	74.90
The Simpsons	DA	59.90
Ultima 6	DA	69.90

und viele weitere Programme

PC-SOFTWARE

1889 *	DV	79.90
Aces of Pacific	DA	84.90
Air Bucks	DV	79.90
Battle Isle	DV	89.90
Bu.Manager Prof.	DV	69.90
Carl Lewis Chall.	DA	79.90
Civilization	DV	99.90
Conquests Longb.	DV	84.90
Cool Croc Twins	DA	59.90
Crisis in Kremlin	DA	99.90
Cruise for Corpse	DV	69.90
Dagger Amn Fla	US	84.90
Dark Queen Kryn	US	79.90
Darklands *	DA	99.90
Darkseed	US	79.90
Das Schw. Auge	DV	89.90
Der Patrizier	DV	89.90
Dune	DV	79.90
Dungeon Master	DV	79.90
Elvira 2	DV	79.90
Epic	DA	79.90
Eye of Beholder 2	DV	89.90
Gateway	US	79.90
Global Effect	DV	84.90
Goblins	US	59.90
Grand Prix Unlim.	DA	79.90
Heroes of 357th	DA	79.90
Hook	DA	79.90
Imperium	DA	29.90
Indiana Jones 4	US	89.90
Ishar	DA	74.90
Kings Quest 5	DV	99.90
Leisure Larry 5	DV	84.90
Les Manley in L.A.	DV	74.90
Lord of Rings 2	DA	79.90
Lost Treas. Infocom	US	119.90
Mad TV	DV	89.90
Might & Magic 3	DV	89.90
Monkey Island	DV	89.90
Monkey Island 2	DV	89.90
Pacific Island	DV	79.90
Plan 9 outer Space	DV	99.90
Police Quest 3	DV	84.90
Power Monger	DA	84.90
Prophecy Shadow	US	69.90
Push Over	DA	69.90
Railroad Tycoon	DA	99.90
Rampart	DA	74.90
Shadowlands	DA	69.90
Space Quest 4	DV	84.90
Super Tetris	DA	84.90
Teenage Turtles 2	DA	69.90
The Simpsons	DA	69.90
Ultima 7	DA	89.90
Ultima Trilogy 2	DA	89.90
Ultima Underworld	DA	89.90
Willy Beamish	DV	84.90
Wing Command 2	DA	89.90
Winter Challenge	DA	74.90
Wizardry 7 *	US	89.90
World Tennis	DA	74.90

und viele weitere Programme

PC-CD-ROM

Case of C. Condo	US	119.90
Chessmaster 3000	DA	109.90
Europe Champ'92	DA	79.90
Infocom Collection	US	99.90
Jones in Fast Lane	US	99.90
Kings Quest 5 *	DA	99.90
Leisure Larry 5 *	US	99.90
Loom *	DV	89.90
M 1 Tank Platoon	DA	99.90
Mammals	US	99.90
Mixed Mother G.	DV	84.90
Murder Deadfell.	US	119.90
North Polar Exp.	US	228.90
Onslaught	DA	99.90
Railroad Tycoon	DA	99.90
Realms	DA	79.90
Sherlock Holmes	US	79.90
Space Quest 4 *	US	99.90
Spirit of Excalibur	US	99.90
Stellar 7	US	99.90
Supremacy	US	79.90
Ultima 1 - 6	US	198.90
Wild Places	US	99.90
Wing Commander	US	139.90
Wonderland	DA	89.90
World View	US	99.90
Wrath of Demon	US	79.90
Zork Trilogy	US	79.90

SEGA-MEGA-DRIVE

Castles of Illusion	DA	119.90
D.D. Quackshoot	DA	109.90
EA Hockey	DA	99.90
Kid Chameleon	DA	109.90
Olympic Gold	DA	109.90
PGA Tour Golf	DA	119.90
Shining Darkness	DA	129.90
Sonic Hedgehog	DA	109.90
Toki	DA	99.90
Winter Challenge	DA	89.90

und viele weitere Programme

Wir führen Programme für:

AMIGA
PC
CD-ROM
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
NINTENDO NES
GAME BOY
SUPER NES
FAMICON
ATARI LYNX.

NEU!

Ladenlokal

in Willich 4 (Neersen)
Hauptstr. 31

Öffnungszeiten:

Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr

ASB 0002

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland!

Schriftliche Bestellungen bitte an:

Arbiosoftware A.Hübecker, Postfach 1380, 4156 Willich 4

Telefon: 0 21 56 - 60 7 77, Telefax: 0 21 56 - 60 1 88

Versandkosten: Nachnahme + DM 8,50, Vorkasse + DM 6,50.

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version (komplett in Deutsch).

Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Gesamtkatalog gegen DM 2,50 in Briefmarken

Dune

Das sind ja gleich drei Dinge auf einmal: Unternehmer mit einem ungeduldigen Kunden, Feldherr gegen die gnadenlosen Harkonnen und dann auch noch Leiter eines Ökologieexperimentes. All das hat Paul Artreides auf seinem Lehen, dem Wüstenplaneten Arrakis, gleichzeitig und mit Erfolg zu bewältigen. Noch dazu mit Hilfe der eingeborenen Fremeni, die durch ständige Kontaktaufnahme und Besuche motiviert werden wollen. Streiß? Allerdings, aber Paul stammte nicht aus dem glorreichen Geschlecht der Artreides, würde er diese Aufgabe nicht mit Gelassenheit und fester Hand erledigen. So findet sich Paul im Thronsaal des Palastes mit seinem Vater wieder. Wie beginnen? Ein Gespräch von Mann zu Mann wäre doch ein guter Anfang. Auch Leto ist nicht entgangen, daß sein Sohn erwachsen geworden ist und legt somit die Geschicke der Familie in seine Hände.

Spice - verzweifelt gesucht

Spice, diese besonders wertvolle und nur auf dem Wüstenplaneten zu findende Substanz, gilt es zu gewinnen. So bricht denn Paul zu seiner ersten Mission auf, nicht ohne sich vorher bei Mutter Jessica über dieses seltsame Produkt zu informieren; man sollte schließlich wissen, was man abbaut. Die drei bereits entdeckten Behausungen der Fremeni, die Sietches, sind sein erstes Ziel. Durch Gurney Halleck, den mit schadhafter Haarpracht versehenen Diplomaten der Familie vorbereitet, erfährt Paul freundliches Entgegenkommen. Es gelingt ihm tatsächlich, zwei Frementrupps für den Spiceabbau zu gewinnen. Daß dies bei den von Natur mißtrauischen Fremeni keine leichte Sache ist, muß er in Carthag Timin leidvoll erfahren. Sein Werben wird nicht erhört, und so muß er mit dem in Carthag Tuek aufgelesenen Gurney seinem Vater diese unerfreuliche Nachricht überbringen. Auch das Gespräch mit dem ständig grieißgrämig dreinblickenden Duncan Idaho, dessen Frisur seinen

Wert in geschäftlichen Dingen und in der Verschiffung der Spice-ladungen nicht im geringsten mindert, wirkt nicht besonders aufbauend. Aber jeder Anfang ist ja bekanntlich schwer.

Leto allerdings zeigt sich verständnisvoll, nachdem er die Informationen erhalten hat. Er erwähnt auch Destillieranzüge und Gurney weiß auf Nachfrage auch, wo man nach ihnen suchen kann. Also muß Paul mit ihm zurück nach Carthag Tuek. Dort erhält er einen wichtigen Hinweis. Östlich dieses Sietches liegt Tuono Tabr. Aber nicht nur die geforderten Destillieranzüge findet man dort, sondern erfährt auch die Lage zwei weiterer Sietches. Nachdem Paul in Tuono Tabr den Fremeni-führer für den Spiceabbau gewonnen und mit einem Sandkriecher ausgerüstet hat, macht er sich auf den Weg nach Norden und Westen.

In Carthag Tabr und Tuono Tuek hat er keine Schwierigkeiten, Spicetruppen anzuwerben. Da diese Gebiete erst nach Spice untersucht werden müssen, entscheidet Paul, noch einmal in Carthag Timin zwischenzulanden. Und siehe da, diesmal läßt sich der Fremeni überzeugen, seinen Stamm als Spicesucher zur Verfügung zu stellen. Darüberhinaus erhält Paul eine Karte über die Spicedichte der verschiedenen Regionen und kann die Spicesucher auch sogleich nach Carthag Tabr und Tuono Tuek schicken. Mit diesen erfreulichen Nachrichten kehrt er zum Palast zurück.

Erkundungen

Leto ist über diese Entwicklung hoch erfreut, mahnt aber zur Vorsicht. Der Palast, vor kurzem noch in der Hand ihrer Erzfeinde, der Harkonnen, könnte voller Überraschungen und Fallen stecken. Er schlägt vor, daß Paul mit Jessica zusammen den Palast erkundet. Einmal darum gebeten, begleitet Jessica ihren Sohn durch den Palast und findet Dank ihrer visionären Fähigkeiten im Raum, wo auch die Destillieranzüge aufbewahrt werden, eine Geheimtür. Diese führt in einen Vorraum, von dem aus man in den Kontrollraum gelangt. Nach einem

kurzen Gespräch mit Jessica findet sie noch einen weiteren Zugang.

Nach dieser Entdeckung wäre es wohl an der Zeit, sich bei Duncan nach der Spiceproduktion zu erkundigen. Wie zu erwarten ist er nicht völlig zufrieden, und so muß sich Paul auf sein Anraten wieder mit Gurney auf den Weg nach Tuono Tabr machen.

Ja, Sandkriecher kann man in einem Sietch nordöstlich von Tuono Tabr finden, erfährt Paul dort von dem hilfsbereiten Fremeni. Also Kurs Nord-Ost. Nach kurzer Flugzeit erreicht er so Tuono Harg, wo auch tatsächlich zwei Sandkriecher nutzlos herumstehen. Da das Sietch verlassen ist, fliegt Paul ohne Verzug nach Carthag Tabr und Tuono Tuek und läßt die Fremeni dort die Sandkriecher suchen. Bei der Gelegenheit kann er auch gleich die Spicesucher in das neu entdeckte Gebietschicken.

Mal sehen, ob Duncan nun zufrieden ist. Zuerst allerdings sollte Paul mit seinem Vater sprechen. Dieser kommt auf dem Balkon ins Schwärmen und erwähnt eine Nachricht im Kontrollraum. Die Nachricht dort stammt von Shaddam IV, dem Imperator und Lehnsherren der Artreides. Dieser erinnert Paul daran, daß er in naher Zukunft mit einer Ladung Spice rechnet.

Apropos Spice, das Date mit Duncan nicht vergessen. Tja, die Spiceproduktion muß erhöht werden. Informationen über weitere Sietches erhält man wieder einmal in Tuono Tabr. Also los, Paul.

Südöstlich von Tuono Tabr gibt es ein weiteres Sietch. Und wieder ist es Gurney, der es als erster entdeckt.

Neue Entdeckungen

Tuono Timin - und was für eine Entdeckung. Die schöne Witwe Harah kann Pauls Charme nicht widerstehen und begleitet ihn. Ein Blick auf die Karte verrät die Lage drei anderer Sietches.

In Habbanya Timin und Habbanya Tuek lassen sich die Fremeni bereitwillig einspannen und machen sich auf Befehl auch auf die Suche nach Ausrüstung. Nur der Fremeni in Habbanya Tabr erweist sich als harte Nuß und läßt sich nicht überzeugen.

Vielleicht sollte Paul es später noch einmal versuchen, meint Harah lapidar dazu. Bevor Paul nun gen Heimat fliegt, sollte er allerdings noch seine treuen Spicesucher in die neuen Gebietschicken.

Wieder zu Hause gilt sein erster Besuch seiner Mutter, um ihr die neue Freundin vorzustellen, wie es sich eben gehört. Jessica allerdings schickt ihn zunächst allein in die Wüste und da man auf Mütter hören sollte, läßt Paul Harah und Gurney zurück und begibt sich in die Wüste. In sicherer Entfernung zum Palast wartet er so auf den nächsten Morgen, aber was ist das?

Nein, kein Alptraum sondern eine Vision. Leto beordert ihn zurück in den Palast, um die neue Nachricht im Kontrollraum anzusehen. Folgsam und pflichttreu tut Paul dieses. Shaddam will die erste Lieferung. Geschäftliches dieser Art erledigt Duncan. Paul nimmt die Forderung des Imperators an und kehrt mit Duncan in den Kontrollraum zurück. Von dort geht die erste Lieferung fristgerecht ab. Nachdem er sich auch die Antwort Shaddams angehört hat, informiert er seinen Vater. Dieser ruft zur großen Versammlung auf dem Balkon zusammen, an dessen Ende das Verschwinden Gurneys steht.

Voll Sorge spricht Paul zunächst mit seiner Mutter, dann mit Leto. Auch ihm bereitet Gurneys Verschwinden Kopfzerbrechen. Seinem Vorschlag, Gurney mit Jessica zusammen zu suchen, kommt Paul dann auch nach. Und tatsächlich, im Flur findet Jessica eine Tür, die in einen Vorraum führt. Der halb bewußtlose Gurney kann Paul noch vor der mit Fallen bestückten Tür warnen, bevor Paul seine Mutter bei seinem Freund zurückläßt. Leto sollte nun von den Vorgängen erfahren. Dieser schickt Paul in den Kontrollraum, wo sich auch der zerbrechlich wirkende Stratege Thufir Hawat befindet. Nach einem kurzen Gespräch begleitet er Paul in den entdeckten Raum und untersucht die Tür.

Aufrüstung

In der Rüstkammer schlägt er vor, Fremeni als Truppen anzuwerben.

Vorher aber muß Paul den Anführer der Fremten finden. Nachdem er den Waffenfreak Gurney in der Rüst-kammer zurückgelassen hat, macht er sich mit Harah auf die Suche. Harah weiß zwar von einem Anführer, kann sich allerdings nicht an seinen Namen erinnern.

Pauls erste Station ist Carthag Tuek. Er erfährt dort zwar nicht den Namen des großen Mannes, erhält aber Informationen über ein Sietch im Südwesten. Folgt er dieser Fährte, entdeckt er Habbanya Clam, verlassen, aber mit Thoptern ausgerüstet. Mit seinen visionären Gaben ausgerüstet, schickt er sogleich Frementrupps, um diese Geräte abzuholen, denn Sandwürmer greifen mit Vorliebe Sandkriecher an. Mit einem Thopter allerdings kann der Trupp rechtzeitig gewarnt werden. Bei der Gelegenheit beordert Paul auch die Spicesucher in das neue Gebiet, rüstet diese mit einem Thopter aus und könnte ja auch mal Frementrupps aus spicearmen Gebieten in profitablere Gegenden schicken.

Nun aber auf nach Carthag Tabr. Der Fremten dort kennt diesen großen Anführer mit Namen Stilgar. Nun erinnert sich auch Harah, die aber vor dem Abflug mit dem Thopter noch einmal befragt werden möchte. Sie kennt ein Sietch westlich vom Palast, aber bevor Paul dorthin fliegt, wirbt er erst die zögerlichen Fremten in Habbanya Tabr an. Daraufhin nichts wie nach Sihaya Clam.

Das Sietch ist verlassen, aber Harah meint auf Nachfrage, daß im Nord-

westen Stilgars Heimat zu finden sei. Da Paul Harah traut, findet er so Ergsum Timin. Stilgar ist bereit ihm zu folgen und gibt ihm den Fremennamen Muad'Dib. Nun gelingt es Paul auch, Fremten als Soldaten anzuwerben. Weitere Sietches, Ergsum Clam, Ergsum Tuek, Ergsum Tabr und Ergsum Tsymyn liegen in Reichweite. Hier kann Paul weitere Truppen überzeugen, für ihn eine Armee zu bilden. Er vergißt auch nicht, sie jeweils mit Waffen auszurüsten, bzw. nach Waffen suchen zu lassen.

Auf dem Flug von Ergsum Tuek nach Ergsum Clam läßt sich Paul Zeit und findet so Ergsum Harg. Auch dieser Fremten stellt sich als Armeespezialist zur Verfügung und besorgt sich Waffen. Nun sollte Paul vielleicht seine Truppen an einem Ort versammeln. Zusammen übt's sich leichter. Doch halt. Gab es in Habbanya Clam nicht Lasergewehre? Also sollte ein Trupp dorthin geschickt werden, um diese zu holen. Bei der Gelegenheit können auch die Spicesucher in den neuen Gebieten eingesetzt werden. Paul vergißt auch nicht, wie auch in Zukunft, ab und zu die Spicedichte zu kontrollieren und seine Spicetruppen gegebenenfalls zu bewegen, z.B. auch in das Gebiet um Ergsum.

Spionage

Lange nicht zu Hause gewesen, oder? Leto und Jessica sollten Stilgar kennenlernen. Kurz und gut, sie sind begeistert.

Was macht eigentlich Gurney. Er hat sich in der Rüstkammer genug umgesehen und sollte vielleicht nun mit zu den Armeen kommen, um diese auszubilden. Also Gurney geschnappt und bei den Truppen abgesetzt. Und dann war da diese Vision. Paul muß zurück zum Palast. Eine Nachricht von Baron Wladimir Harkonnen. Auch ihm ist das Treiben der Artreides nicht entgangen. Zur Abschreckung hat er ein Sietch verwüstet. Doch Paul ist Muad'Dib und läßt sich nicht beeindrucken. Ungefähr zur selben Zeit ist auch die nächste Ladung für den Imperator fällig. Prompt wird diese Forderung mit Duncan erfüllt, denn eine Nichtbeachtung der Forderung wäre tödlich. Das bedeutet, daß Paul die Spicegewinnung immer wieder kontrollieren und im Auge behalten sollte.

Nachdem er dort alles erledigt hat, sollte Paul nach seinen Armeen sehen. Dort angekommen, stellt er fest, daß sie dank Gurneys Hilfe große Fortschritte machen. Es wäre Zeit, einen Trupp zur Spionage abzustellen. Während dieser unterwegs ist, könnte er sich ja mal wieder um Spicedichte und Spicesucher kümmern.

Bledan Tuek wurde von den Spionen entdeckt. Paul ordert den Angriff an und tatsächlich gelingt es seinen Truppen, das Fort schnell einzunehmen. Gurney Halleck wird mitgenommen und das Fort besichtigt. In einem Seitenraum befindet sich ein Fremten, der sich anwerben läßt. Zurückgelassene Gegenstände kön-

nen von den Truppen gut gebraucht werden. Paul ist sorgsam und holt deshalb immer Personen, die er aus platztechnischen Gründen in Sietches zurücklassen mußte, wieder ab. Inzwischen haben die Fremten das Fort in ein Sietch verwandelt und es kann wieder ein Trupp spionieren.

Anzeige!

Nach dieser Aufregung ab nach Hause. Das Gespräch mit Leto ist kurz. Er ist aufgebracht. Jessica bittet Paul, ihn von einer Strafexpedition abzubringen, aber ohne Erfolg. Was meint Thufir?

Doch zunächst schaut sich Paul die Nachricht von Feyd-Rautha Harkonnen im Kontrollraum an, der ihn eunzuschüchtern versucht. Thufir sollte um Rat gefragt werden. Er warnt Paul vor Feyd und meint auch, daß Letos Plan zu voreilig sei. Daraufhin versucht Paul mit seinem Vater zu reden, doch dieser ist fest entschlossen. Da könnte nur noch der Rat von Duncan helfen. Dieser aber will nicht eingreifen. Stattdessen erzählt er von einem Dorf. Stilgar kennt Dörfer, weiß aber nicht, wo sie liegen. Harah hat von einer Geschichte mit einem Fischmaul gehört und nun erinnert sich Stilgar etwas derartiges auf der Karte gesehen zu haben.

In der Nähe des Palastes befindet sich ein Gebirgszug in Form eines Fisches. Fliegt Paul über die Gegend, die wie das Fischmaul aus-

ONE

TWO

THREE



ASM-Sammelordner – Wir stehen drauf! Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

sieht, entdeckt er auch das Dorf Oxtyn Pyons. Der Schmuggler dort bietet einige Gegenstände zum Verkauf an. Ist Paul interessiert, so sollte er verhandeln - der Schmuggler läßt mit sich feilschen. Rechnungen erledigt Duncan, wenn man mit ihm redet, doch bei geschickter Strategie ist Paul auf diese Schmuggler nicht unbedingt angewiesen.

Bei einem Gespräch gesteht Harah, daß sie vom Herumreisen müde sei und zurück nach Tuono Timin möchte. Paul erfüllt ihr diesen Wunsch. Und was macht der Spionagetrupp? Er hat inzwischen Bledan Harg ausfindig gemacht. Fliegt Paul vom Palast aus nach Bledan Tuek und springt nicht dorthin, entdeckt er auf dem Weg das Sietch Oxtyn Harg. Verlassen zwar, aber es gibt einen Thopter, den ein Spicetrupp sicherlich gebrauchen könnte.

Aber nun endlich zu den Truppen. Ein Angriff lohnt sich und es folgt die schnelle Einnahme von Bledan Harg. Zwischenzeitlich wird Paul immer wieder durch Visionen an Lieferungen an den Imperator erinnert. Diesen Forderungen sollte er unbedingt schnell nachkommen. Bei dieser Gelegenheit berichtet ihm Duncan von einem weiteren Dorf im Süden von Tuono Tuek.

Das Wasser des Lebens

Auf dem Weg macht Paul einen Stop in Tuono Tabr. Ganz hinten im Sietch ist ein Wasserbecken, über das ihn Stilgar gerne aufklärt, wenn dazu aufgefordert. Das Angebot, davon zu trinken, sollte Paul allerdings zunächst ablehnen.

Weiter nach Tuono Tuek. Das im Süden liegende Dorf Tuono Pyons ist nicht leicht zu finden. Paul muß einige Male hin und her fliegen und seine Route dabei leicht variieren. Dafür wird er auf dem Weg zwischen Tuono Tuek und Tuono Timin mit der Entdeckung Tuono Clams belohnt.

Paul weiß um den Wert der Thopter dort und schickt Spicetrupps, sie zu holen. Auch sonst vergleicht er immer wieder Spiceproduktion und Dichte. Mittlerweile sind auch die Fremten in Bledan Harg mit der Umwandlung des Forts in ein Sietch fertig. Während der Umwandlung ru-

hen sie sich aus und können nicht eingesetzt werden.

Nun aber kann man auch Gurney wieder zu ihnen bringen und einen Spionagetrupp abordnen. Befreite Frementrupps werden als Soldaten angeheuert und ausgerüstet. Paul weiß, daß es sich lohnt, in eroberten Forts nach zurückgelassenen Gegenständen zu schauen.

Die Zeit nutzt Paul zu einem Gespräch mit Stilgar. Er erzählt von dem Sietch Oxtyn Tabr, westlich von Oxtyn Pyons. Das Sietch hat Stilgar sogar schon eingezeichnet. Paul verliert keine Zeit und fliegt dorthin. In diesem Sietch trifft er auf Chani und ist hingerissen. Er spricht mit ihr und bittet sie, mit ihm zu kommen. Da er mit ihr allein sein möchte, läßt er Stilgar im Sietch zurück und begibt sich mit Chani in die Wüste. Er wählt dazu den Weg nach links vom Sietch. Wieder und wieder spricht er mit ihr und erlebt eine Nacht in der Wüste. Beim anschließenden Gespräch kann Chani sich nicht mehr halten und verliebt sich in Paul. Von nun an folgt sie ihm widerspruchlos überall hin.

Sandwürmer

So schön das Verliebtsein auch ist, Paul behält einen klaren Kopf und nimmt die Visionen, die ihm zwischendurch erscheinen ernst und überprüft die Lage. Da er nicht zu lange in der Wüste verweilen sollte, kehrt er mit Chani in das Sietch zurück und nimmt auch Stilgar wieder mit sich. Lieferungen an den Imperator erledigt er zwischendurch.

Inzwischen wurde Bledan Timin entdeckt und auf Pauls Befehl eingenommen. Auf dem Weg vom Palast nach Bledan Timin entdeckt Paul das Sietch Tsympo Tsymyn. Sobald sich die Truppen erholt haben sollte er einen die Module, die dort gelagert sind abholen lassen. Auch Gurney könnte nach Bledan Timin gebracht werden. Spione aussenden, alles läuft nach altem Muster. Paul kriegt Routine.

Deshalb schaut er sich die Karte an. Um Oxtyn Tabr, wo er Chani kennenlernte, befinden sich einige Sietches. Also verfährt Paul wie immer.

An sich hat er genügend Spicetruppen, also wirbt er die Fremten in den neuen Sietches als Armeespezialisten an und rüstet sie auch aus. Spicesucher holen und eventuell Spicetruppen verlegen. Da kommt die Hiobsbotschaft. Saboteure in einem Sietch. Durch Entsendung einer Armee wird Paul aber auch dieses Problem schnell in den Griff bekommen.

Nachdem ihm Jessica in einer Vision erschienen ist, eilt Paul nach Hause und erfährt von Jessica, daß sein Vater umgekommen ist. Durch Thufir Hawat erhält er weitere Informationen. Wie bewegen sich eigentlich die Fremten vorwärts, diese Frage wirft er auch auf. Allein in einem Nebenraum erzählt Stilgar ihm von den Sandwürmern. Gemeinsam gehen sie in die Wüste und rufen einen Sandwurm. Es gelingt Paul tatsächlich, den Wurm zu reiten.

Bledan Tabr ist entdeckt worden und wird schnell erobert, da keine Harkonnentruppen dort stationiert sind. Weiterhin kümmert Paul sich um die Spiceproduktion, um Spionage und Eroberungen. Vor einem Angriff kontaktiert er allerdings seine Spione, um die Stärke der Harkonnen zu erfahren. Er wird vorsichtiger, da die Harkonnen sich vehement wehren. Es liegt in seiner Entscheidung, ob er ein Fort angreift oder lieber Spione nach einem einfacheren Ziel suchen läßt, damit er sich in Ruhe rüsten kann. Da er die Harkonnen nicht unterschätzt und Verluste gering halten möchte, sichert sich Paul von nun an vor jeder Schlacht ab, also abspeichern.

Der Schläfer erwacht

Nach der Erfahrung des Sandwurmreitens zieht es ihn wieder nach Hause. Im Gespräch mit seiner Mutter erfährt er, daß er nunmehr bereit sei, das Wasser des Lebens zu trinken. Ohne Zeit zu verlieren fliegt er also nach Tuono Tabr und nimmt diesmal Stilgars Einladung an. Das Wasser verursacht eine Ohnmacht, aber hinterher fühlt sich Paul gestärkt und seine visionären Fähigkeiten haben zugenommen. Nun kann er Kontakt mit den Fremten

über eine noch größere Entfernung aufnehmen.

Wieder zum Palast. Dort erzählt er Thufir von den Sandwürmern. Dieser hat aber noch ein Geheimnis parat, das Paul in den Mauern des Palastes mit Jessicas Hilfe finden kann. Er fragt also Jessica und sie willigt ein, den Palast mit ihm zu erkunden. Im Vorraum zur Rüstkammer befindet sich eine weitere Geheimtür, die in einen wunderschönen Garten führt. Paul möchte Chanis Meinung hören und sie erzählt ihm von ihrem Vater, dem Ökologen Kynes, der mit Hilfe besonderer Setzlinge den Planeten fruchtbar machen möchte. Zunächst sollten sie mit Stilgar nach Oxtyn Tabr fliegen. Gesagt getan. Dort angekommen fragt Paul Chani nach dem Weg zu Kynes. Von hier aus westlich und tatsächlich findet Paul Sihaya Tuek, wo er nach einem Gespräch mit dem Ökologen alles über das Experiment erfährt und den Garten besichtigen darf.

Ökologie- und mehr

In den umliegenden Sietches wirbt er Ökologiespezialisten an und schickt sie nach Sihaya Tuek. Natürlich kümmert er sich auch um das Spice.

Während im Süden die Bepflanzung des Planeten Formen annimmt, gelingt es Paul im Norden, immer weitere Forts der Harkonnen einzunehmen und damit auch wichtige Waffen zu erbeuten. Seine Armee wächst, aber er wird nicht leichtsinnig. Vor jedem Angriff sichert er sich ab und wägt die Stärke der Harkonnen ab.

Seuchen, auch das noch, aber dank der Anwesenheit Chanis kein Problem. Da sie sehr heilkundig ist, kann sie die erkrankten Fremten recht schnell heilen.

Wie sieht es denn im Süden aus? Sobald Kynes die Keimlinge vorbereitet hat, kann Paul die Ökologen mit ihnen ausrüsten und in Gebiete schicken, in denen das Spice schon vollständig abgebaut wurde. Die Bepflanzung bewirkt ein Feuchtwerden des Sandes und macht somit den Spiceabbau unmöglich. In Gebieten, in denen noch keine Wasservorräte vorhanden sind können die

**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.

Ausstüfteln, 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!

Ökologen ihre Arbeit erst aufnehmen, nachdem Paul sie mit dem Bau von Windfallen beauftragt hat. Es läuft alles und Paul hat nichts zu tun? Falsch! Paul schaut sich die Karte der Spicedichte an und macht Lücken in den Gebieten ausfindig. Immer wieder überfliegt er mit Stilgar die unerforschten Gebiete. Seine Exkursionen haben Erfolg. Weitere Sietches werden gefunden und mehr Fremden angeworben. Außerdem erhöht der Beginn der Bepflanzung die Motivation der Fremden.

Entführung

So eilt Paul von Erfolg zu Erfolg, doch ein Wehmutsstropfen mischt sich ein. Chani ist verschwunden. Die Antwort läßt nicht lange auf sich warten. Eine Nachricht im Kontrollraum von Feyd-Rautha Harkonnen informiert ihn, daß Chani in den Händen seiner Gegner

ist. Es gilt nun das Fort ausfindig zu machen, in dem sich Chani befindet und es zu erobern. Trotzdem vernachlässigt Paul nicht seine Pflichten dem Imperator gegenüber und kümmert sich auch ansonsten um die Spiceproduktion. So sendet er denn Spione aus, um das Fort mit Chani zu finden. Einmal gefunden sollte es für Pauls Truppen kein Problem sein, es auch zu erobern. Weiterhin eilt Paul mit Weitsicht und strategischem Geschick von Sieg zu Sieg, wirbt weitere Truppen und Ökologiespezialisten an, rüstet diese aus und vergiftet auch das Spice nicht. Seine Spicesucher streben von erobertem Fort zu erobertem Fort, dicht gefolgt von Abbaurtrupps. Langsam breitet sich eine Vegetation über den Planeten Arrakis aus, was die Motivation der Fremden um einiges steigert. Letztendlich gelingt es Muad'Dib, auch das letzte Fort der Harkonnen

einzunehmen. Es bleibt nur noch der Showdown am Palast der Harkonnen. Paul holt sich Rat bei Thufir im Palast. Zunächst teilt ihm Duncan mit, daß die nächste Forderung des Imperators erst in ferner Zukunft liegt. Weiter zu Thufir. Dieser stellt befriedigt fest, daß nun bald der letzte Kampf stattfinden kann. Was meint Stilgar als Fremdenführer dazu?

Showdown

Nun, er weiß um die Bedeutung Thufir Hawats und schlägt vor, ihn mit sich zu nehmen. Der Stratege willigt ein und so bringt der junge Atreides ihn in ein Sietch in der Nähe des Harkonnenpalastes. Paul spricht mit dem alten Mann, der Paul anweist, Stilgar, Jessica, Chani und Gurney ebenfalls in dieses Sietch zu bringen, damit der letzte große Rat beginnen könne. Natürlich achtet

Paul den Ratschlag seines Freundes und befolgt seine Anweisungen. Sobald dies geschehen ist, hat Paul mehrere Möglichkeiten. Er könnte mit Chani zusammen Harah besuchen, nach etwaigen, noch nicht entdeckten Sietches suchen oder das Bepflanzungsprojekt weiter verfolgen. Nach einer Weile aber, nach Rücksprache mit Thufir, entscheidet er sich zum Angriff auf den Palast der Harkonnen. Dazu muß er sich das Einverständnis Stilgars einholen, doch das sollte kein Problem sein. Nach erfolgreicher Schlacht, die Harkonnen sind dermaßen geschwächt, daß ihre Gegenwehr kaum der Rede wert ist, begibt sich Paul in den Harkonnenpalast. Dort öffnet sich ein neues Kapitel mit Abenteuern anderer Art für ihn, doch das bleibt späteren Biographen vorbehalten. ■

Matthias Wachter

The Simpsons

Auf dem NES kann man sich mit folgendem Trick ein solides Polster an Leben zulegen: Man gehe in das erste Gebäude, dort in den dritten Stock und stelle sich auf die erste Plattform über den luftblasenden Röhren. Nach kurzer Wartezeit beginnt der sich über den Röhren befindende Kopf mit Münzen zu spucken, und die sammelt man natürlich ein. Alle 15 Münzen gibt es ein Extraleben, und obwohl der Zähler am unteren Bildschirmrand nur bis zu neun Leben zählt, kann man beliebig weitersammeln. ■

Reinhard Schmidt

James Pond II

Levelanwahl für's Mega Drive gefällig? Dann im Titelbild einfach die Tasten linksunten, A, C und Start gleichzeitig drücken. ■

Günter Majer

Trampoline Terror

Eine Levelanwahl und 99 Credits gibt es auf dem Mega Drive, wenn man im Titelbild den Cursor auf Start bewegt, die drei Feuerknöpfe und Joypad-aufwärts gleichzeitig drückt, und dann die Start-Taste betätigt. ■

Günter Majer

Little Nemo

Eine Levelanwahl auf dem NES entdeckt man, wenn man im Titelbild nacheinander die Tasten *Oben, Select, Links, Rechts, A, A und B* drückt. Sobald der Menüpunkt *Dream Select* erscheint, kann man mit Knopf A ein höheres Level anwählen. ■

Stefan Hartmann

Winter Challenge

Mit dem Paßwort *BCN56NMD54G WKLGK722I* braucht man auf dem Mega Drive nur noch eine Runde Abfahrtslauf absolvieren, und schon ist man glücklicher Gewinner der Winterspiele. ■

Michael Tendra

Twin Cobra

Das Startlevel darf gewählt werden, wenn man auf dem Mega Drive die Tastenfolge *oben, unten, rechts, links, Start* drückt. Für eine bessere Ausrüstung sorgt im Pausenmodus die Tastenfolge *oben, unten, links, rechts*, gefolgt von gleichzeitigem Drücken von Knopf A und Start. ■

Alexander Kirchmair

Mission Impossible

Und nochmals einige Levelcodes für das NES:

- Level 2: HMPR
- Level 3: KMWV
- Level 4: XDGJ
- Level 5: TVJL
- Level 6: QBYZ
- Level 7: MTKN

Günter Majer

Mad TV

Wenn für den ganzen Tag die ProgrammAuswahl feststeht, die geeigneten Werbungen eingesetzt sind und die Nachrichten aktualisiert wurden, braucht man nur im Lift stehenbleiben, um die Handlungsmöglichkeiten der Konkurrenz erheblich einzuschränken. Auch mit dem Vertauschen der Schilder in der

Hinweistafel ist ein probates Mittel, um die Gegner zu ärgern. Tauscht man beispielsweise die Beschilderung von Psychiater und gegnerischem Büro, so wird dessen Eingang von Irren blockiert. Oder man erklärt das Studio der Konkurrenz zur Botschaft von Duban, was zu praktischen Attentaten führt. Aber vorsicht, die anderen Mitspieler können das Spielchen ebenfalls spielen, also sollte man sich die ursprüngliche Beschilderung gut merken! ■

Stefan Kosch

Mit Geisterfilmen Geld machen? Kein Problem. In der Filmagentur bewege man den Mauspeil langsam an der untersten Kante nach rechts. Es erscheint ein Info-Schild zu einem Geisterfilm, den man zwar nicht besitzt, aber verkaufen kann. Die Sache hat allerdings drei Haken: Wird der Pfeil zu weit nach rechts bewegt, stürzt das Programm ab. Wenn kein Film im Koffer ist und drei Geisterfilme rausgenommen werden, müssen drei Filme wieder reingelegt werden, damit der Koffer wieder leer ist - logisch, oder? Und die Filme, die man in den Koffer legt, damit er wieder leer ist, verschwinden für immer - also nur Schund dort ablegen. ■

Sir Deady

0,0000375

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

20,- DM

5er-

pack

SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9

Solange Vorrat reicht!

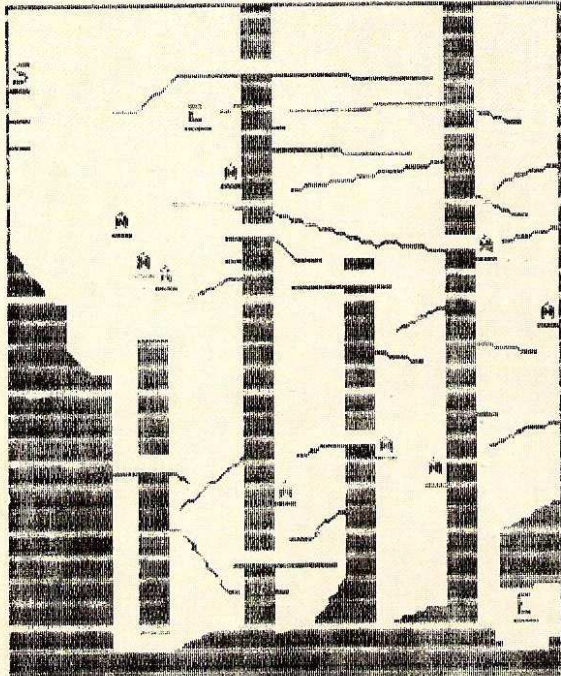
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

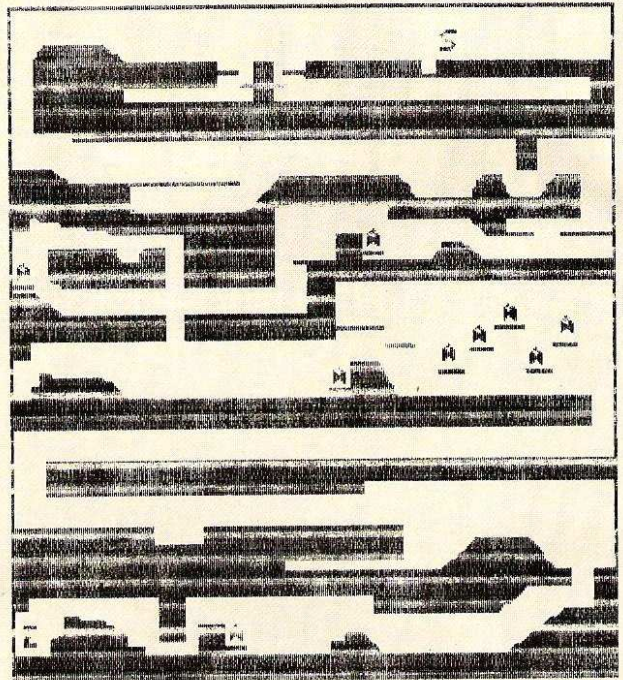
Wolfchild

Hier sind die restlichen Karten, die zu Level 1 war ja in der 5/92 zu finden.

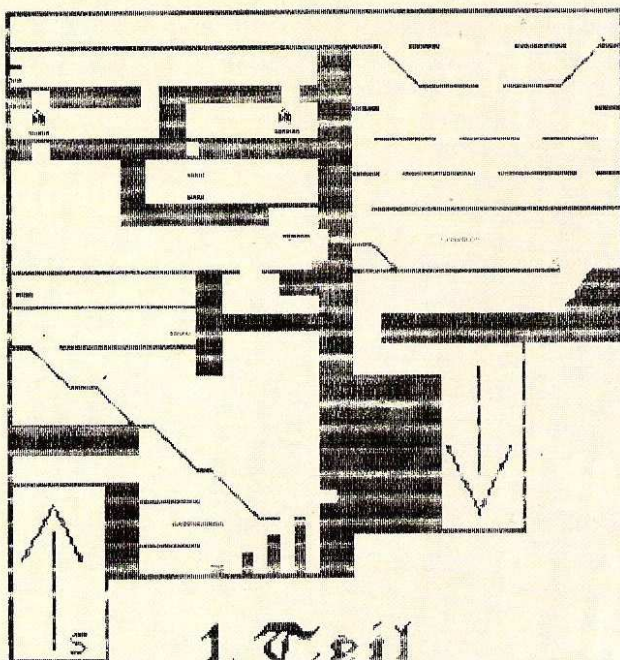
Heiko Wellner



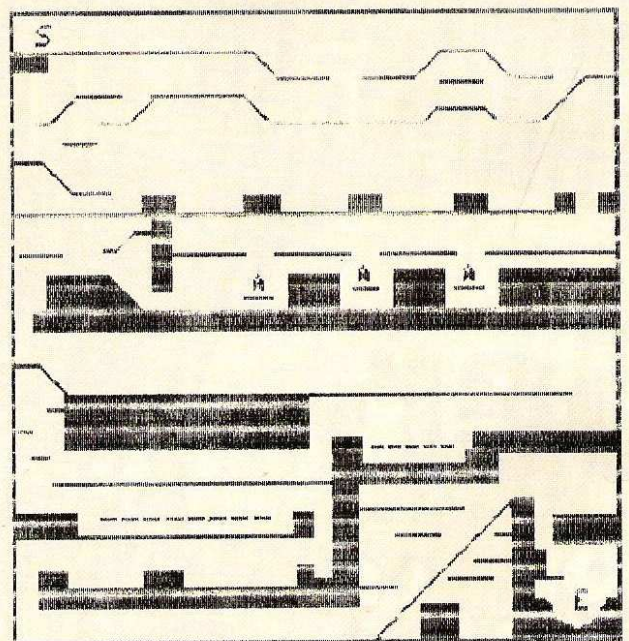
2. Level



3. Level

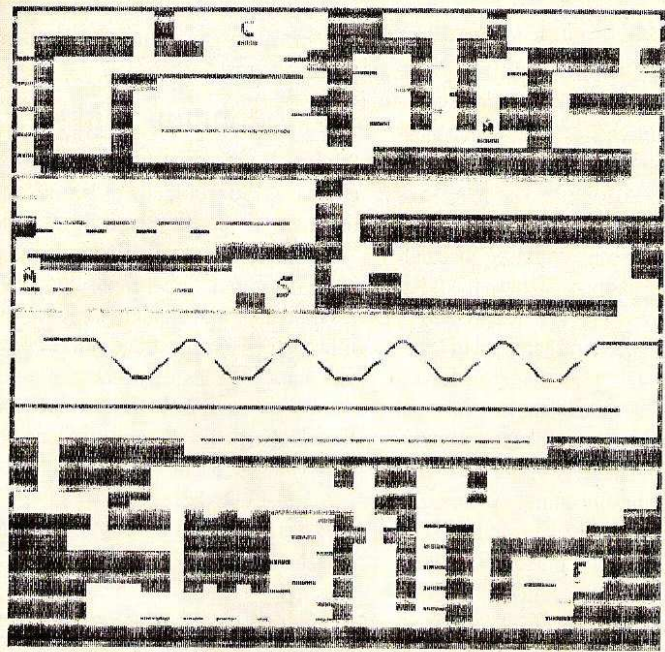


1. Teil



2. Teil

4. Level



5. Level

LEGENDE :

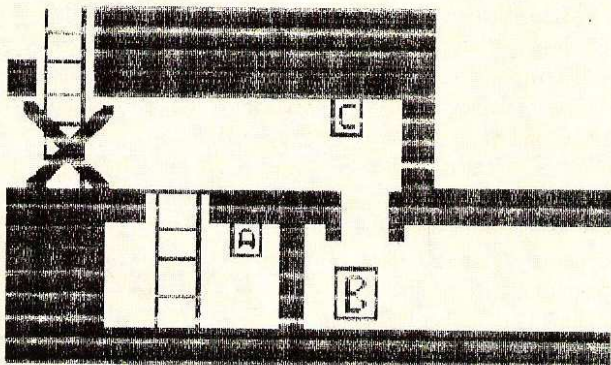
- A=Aufzug
- C=Schwebende Plattform
- E=Endgegner
- S=Start

Gods

In Level 3-1 kann man, wenn man sich einige Stunden Zeit nimmt, beliebig viele Punkte und Extraleben holen. Dazu sucht man sich die der Karte entsprechende Stelle, betätigt die Schalter (A) und (C), stellt sich

an die Stelle (X) und schaltet am besten das Dauerfeuer ein. Jetzt kann man gemütlich und ohne von den Bienen, die aus (B) kommen, berührt zu werden, Punkte schießen. Als Waffe sollte man drei Speere und zwei Feuerbälle besitzen. ■

Heiko Wellner



LETZTE MELDUNG!

AMOS

Jetzt in der deutschen version!

AMOS - THE CREATOR IST JETZT AUF DEUTSCH ERHÄLTlich.



AMOS - THE CREATOR ist mit über 50.000 Exemplaren die meistverkaufte Programmiersprache in Großbritannien. Das Programm hat renommierte Preise führender Software-Fachleute gewonnen, darunter "Tilt d'Or" und "Amiga Excellence". Es ist leicht zu begreifen, warum bereits Hunderte von vollständig in AMOS abgefaßten P.D. - und Licenceware-Disketten erhältlich sind. Amiga-Benutzer, die bereits mit AMOS arbeiten, haben die Stärken des Programms erkannt und zahlreiche Spiele, Datenbanken, Wirtschaftssimulationen, Lehrprogramme, Copper List Editors und Textverarbeitungsprogramme entwickelt - die Liste ist endlos!

149DM

WAS GEHÖRT DAZU?

- Amos Basic (mit mehr als 500 verschiedenen Befehlen) • Sprite Editor • Dataflex Datenbank
- Über 80 Beispielprogramme • 300 Seiten umfassendes Handbuch • Melodiebeispiele
- Sprite-Dateien • Registrierkarte

AMOS-THE CREATOR- ENTDECKEN SIE, WAS IN IHREM AMIGA STECKT!

NUR FÜR AMIGA

EUROPRESS SOFTWARE

Europress Software
Europa House
Addlington Park
Macclesfield SK10 4NP
Großbritannien

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) wieder mal 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 sein, aber auch ausführlichere 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 ausgeradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck

schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

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 dauern. Nor-

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!

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 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 (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir

malerweise 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 Israel

**Absolut
cooler
Sonderpreis!**

Bitte Bestellkarte benutzen

DAS MEGA-PACK DER ASSMÄNGE-JAHRGÄNGER

89
nur 60,- DM*

90
nur 60,- DM*

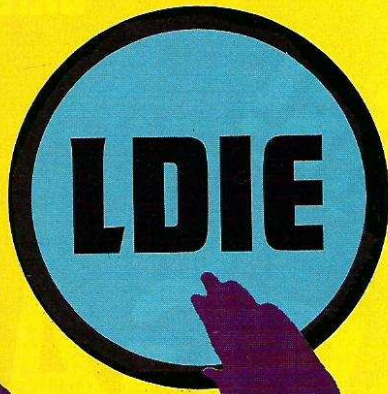
91
nur 66,- DM*

* nur solange
der Vorrat
reicht!!!

inkl.
1 Sammelordner



Bitte Bestellkarte benutzen



ZARCH

System: **Archimedes, Amiga, Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 Mark**, Hersteller: **Superior Software**, Muster von: **Uffenkamp Computer Systeme, 4904 Enger.**



ufgabe des Spielers ist es, mit Hilfe seines Fighters die bösen Außerirdischen von seinem geliebten

Heimatplaneten zu vertreiben. Diese haben nämlich nichts Besseres im Sinn, als die schöne Welt mit Viren zu verseuchen. Dargestellt wird die Sache in einer fulminant schnellen 3D-Vektorgrafik. Man sitzt nicht, wie bei anderen Spielen, im Schiff, sondern verfolgt es quasi durch die Landschaft. Obwohl sich die meisten Gegner in Bodennähe tummeln, um ihren ruchlosen Geschäften nachzugehen, kann man mit seinem Schiff auch kleine Hüpfen ins All unternehmen. Allerdings wiederum nicht allzu lange, da außerhalb der Atmosphäre das Triebwerk aussetzt. Anfänglich wurde behauptet, das Programm wäre komplett in Basic geschrieben worden, was sich aber als Quatsch herausstellte. Der Archi ist mit seinem 32 Bit RISC-Prozessor zwar schon eine extrem schnelle Maschine, so schnell aber auch wieder nicht. Zarch war zum damaligen Zeitpunkt eine Revolution, denn nie zuvor hatte man ein schnelleres Vektor-Grafik-Spiel, das auch noch mit 256 Farben ablief, gesehen. Die Detailfülle an sich war schon ein Hammer. Ein Haufen Zeug steht in der Landschaft herum, und selbst Schattierungen werden noch berechnet, ohne daß das Programm in die Knie geht. David Braben hatte mal wieder ganze Arbeit geleistet. Kein Wunder, daß das Spiel mittlerweile Kultstatus besitzt. Die später folgenden Amiga- und ST-Versionen hörten auf den Namen Virus, waren natürlich nicht mehr ganz so schnell, sorgten aber immer noch für lang anhaltende Motivation. Einziger Minuspunkt ist die sehr gewöhnungsbedürftige Maussteuerung. Es passiert sehr schnell, daß der Spieler die Kontrolle verliert und der Fighter ins Trudeln gerät. Kommt man aber erst mal damit klar, macht Zarch auch heute noch einen Heidenspaß. Übrigens brauchen zumindest Archi-Besitzer nicht der guten alten Zeit hinterherzutraumern, da das Spiel immer noch vertrieben wird. ■

GuidoAlt

Virus-Killer



▲ Der Gegner wird berharkt

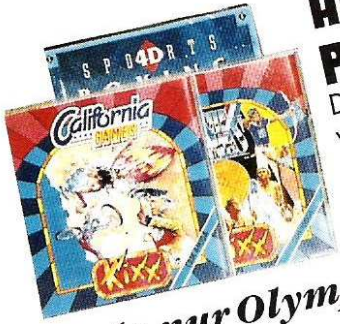


▲ Unterwegs mit dem "Virenkiller"

1987 kam in England der Acorn Archimedes auf den Markt, die bis dato absolute Übermaschine, das Home-Computer bzw. PCs angeht. Das erste Spiel, was auf diesem Rechner erschien, war Zarch von David "Elite" Braben.

SM BAZAR

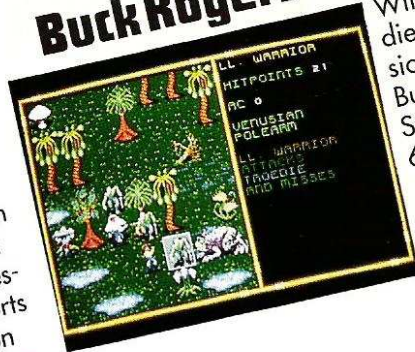
... macht das Unmögliche noch preiswerter



Amiga-Sport-Pack

Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4 D Sports Boxing zum Sonderpreis von

Mehr als nur Olympia Amiga **79,95**



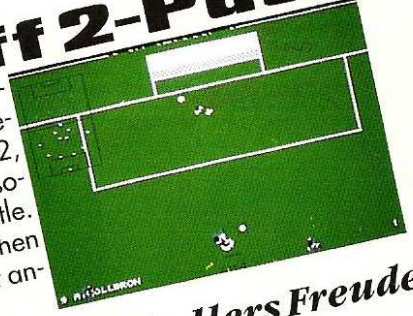
Buck Rogers-Pack

Willkommen im 25. Jahrhundert! Mit diesen beiden Rollenspielen kann man sich an die Sohlen des legendären Buck Rogers heften - wie immer zum Sonderpreis, versteht sich. PC (mind. 640K, EGA, CGA, VGA, AdLib).

nur **99,-**

Kick Off 2-Pack

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

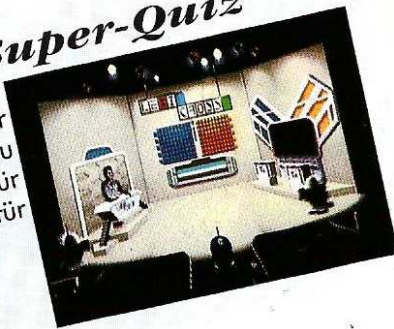


Amiga **59,95** Fußballers Freude

Lexicross Das Super-Quiz

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

nur **29,95**



Achtung! EA-Shirt

Electronic Arts - das T-Shirt!

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

nur **23,95**

(Auslieferung erfolgt ab dem 1.9. Jetzt vorbestellen!)

Jetzt zugreifen!

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

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-902

Wing Commander + Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Hit-Games zum Kompaktpreis

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ...“ wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult“ zum Hit.

PC (5,25") nur **89,-**

Turrican-Shirt!

Die ultimative Fan-Wear!

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

24,95



Lemmings

Jeder kennt es. Lemmings, eines der innovativsten und besten Spiele der letzten Jahre. Wir sorgen dafür, daß bald jeder eins hat. Wie? Ganz einfach:

PC (5,25", 3,5") **49,95**

Amiga, ST **39,95**

Rettet die Lemminge!

Amiga-Top-Hit-Pack

Maximaler Wert bei minimalem Preis
Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns:

(Amiga) nur **69,95**



Joyboard Maverick I

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Pulse ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95
(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)



Electronic Arts-RPG-Pack

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

nur **79,95**

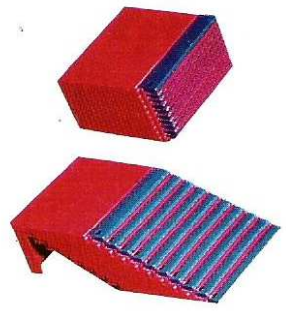


ELECTRONIC ARTS®

10er Disk-Quader

Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Diskquader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,95** (ohne Disks)
Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann **24,95**



Amiga-RPG-Pack Der Bestseller!

Zwei absolute Klassiker zum Sensations-Preis! Hillsfar & Curse of the Azure Bonds (Amiga)

nur **39,95**
Ausverkauft!
Bitte nicht mehr bestellen.



U.S.S. Enterprise



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

nur **49,95**

NCC-1701-A fürs Regal!

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

Monster Business (Amiga/Atari ST) **29,95**

Loopz (Amiga, PC 5,25") **29,95**

Block Out (Amiga/Atari ST/PC 3,5"/5,25") **49,95**

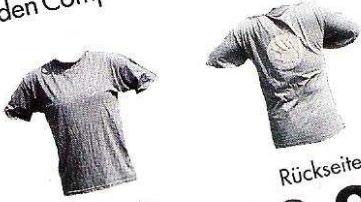
Super Off Road (C64, Atari ST) **49,95**

ASM-Space-Rat-Shirt (Top-Qualität, M, L, XL) .. **20,-**

Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) **25,-**

Bitmap-Shirt

...man gönnt sich ja auch sonst alles!
Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!



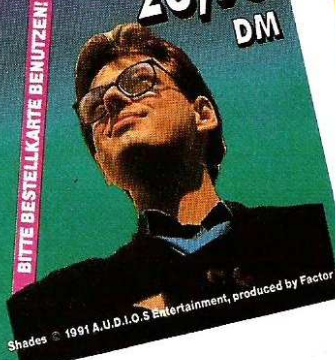
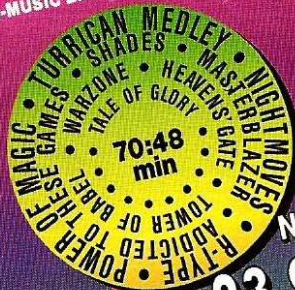
Vorderseite

Rückseite

NEU! nur XL, nur **28,95**
Auslieferung ab 3. 8. '92!

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



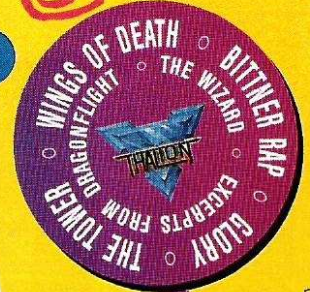
Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

NUR **23,95** DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!

JOCHEN HIPPEL

Give it a try CD



NUR **16,95** DM

Bitte Bestellkarte benutzen!
Produced by THALION Software G.m.b.H.

EXKLUSIV BEI ASM: APIDYA SOUNDTRACK



APIDYA Soundtrack:

5:14
4:41
4:37
4:24
5:18
4:06
6:01
4:41

Special Bonus Tracks:

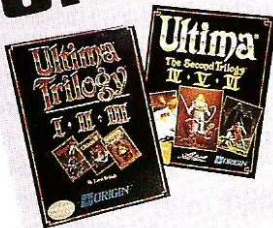
9. DEVOTION:	4:55
10. POINT ONE:	4:15
11. OVERDUB:	6:45
12. 3RD DIMENSION:	5:06
13. MERLAND:	6:01
14. DAS SCHWARZE AUGE:	6:26
14. DAS SCHWARZE AUGE: Blade Of Fate	73:19

Excerpt from 'Das Schwarze Auge':
14. DAS SCHWARZE AUGE: Blade Of Fate

Total playing time:

Lang erwartet, jetzt endlich erhältlich! Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack vom Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke. Über 70 Minuten feinsten Musik! Nur bei uns.
nur **24,95**

Ultima I-VI



Epischer Umfang! Sechsmal Ultima!
Zu diesem Happen müssen nun wirklich keine großen Worte verloren werden. Wer es noch nicht hat, sollte zuschlagen. Mehr Wert für weniger Geld hat es selten gegeben.
C-64 Disk **99,-**

Amiga-RPG-Pack 2 Hammerpreis-Superpack

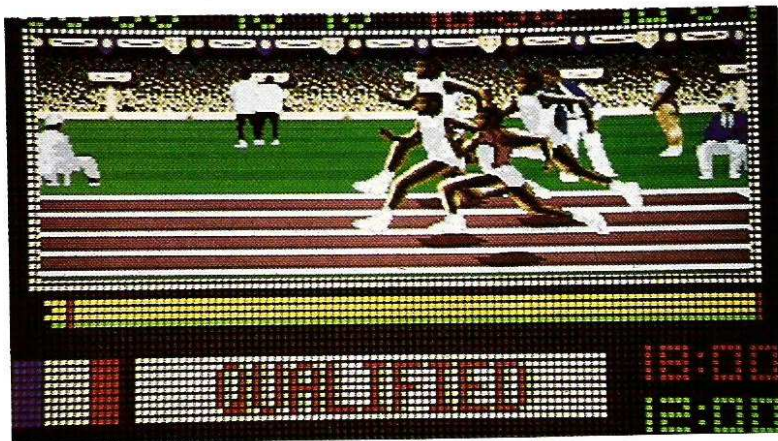
Nach dem Erfolg des ersten Amiga-RPG-Pack nun das: Abandoned Places & Heroes of the Land! Zwei Spiele, ein Preis. Wieder ein Schnäppchen, wie man es nur manchmal bekommt.
nur **39,95**



TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG



Go for Gold



▲ Im Ziel ...



KONVERTIERUNG THE CARL LEWIS CHALLENGE (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM,
Hersteller: Psygnosis, Muster
von: Hersteller.

*Im Vergleich zur PC-Version
schneidet die Umsetzung auf den
Amiga von The Carl Lewis Challen-
ge schlechter ab. Besonders die Ani-
mation der Athleten ruckelt etwas
farblos über die olympische
Aschenbahn. Die Maussteuerung
hat ebenfalls gelitten und ist auf
dem Commodore recht ungenau.*

*Macht nichts: Am meisten Spaß
bringt das Spiel obnehin im Joy-
stick-Rüttel-Modus. Wer sich davon
nicht abschrecken läßt, sollte auf
alle Fälle einen Blick auf dieses Ga-
me werfen.*

mkl



▲ Der Speerwurf

THE CARL LEWIS CHALLENGE

System: **PC**, geplant für: -, empf.
VK-Preis: **ca. 100 DM**, Herstel-
ler: **Psygnosis**, Muster von:
Hersteller.

Kein geringerer als Carl Lewis stand Pate für die neueste Sportsimulation von PSYGNOSIS. Rechtzeitig zu den Olympischen Spielen in Barcelona müßt Ihr eine Mannschaft aufstellen, sie trainieren und mit ihr so viel Edelmetall wie möglich nach Hause bringen.

The Carl Lewis Challenge beschränkt sich nicht auf den bloßen Wettkampf sondern fordert, wenn Ihr wollt, in einer Vorbereitungsphase auch den Coach in Euch. Je nachdem, wie Ihr Eure Athleten für den Wettbewerb in Form bringt, entwickeln sich entweder Spezialisten oder Allround-Athleten. Das Training solltet Ihr allerdings nicht übertreiben, denn eine zu intensive

Quälerei wirkt sich eher negativ auf den Sportler aus. Dem geht dann spätestens im Wettkampf die Luft aus, wenn er in fünf Disziplinen gegen die Elite antreten darf (deren Leistungen allerdings nicht immer ganz realistisch sind).

Zuerst eine Entwarnung an alle Tennisarm-Geschädigten: Psygnosis erlaubt neben altbekannter Rüttelei auch eine Rhythmus-Steuerung, die in Verbindung mit einer Mouse wirklich Spaß macht.

Während ich beim 100 Meter Sprint und den 110 Meter Hürden noch die herkömmliche Killer-Steuerung vorziehen würde, entfaltet die neue bei Hochsprung und Speerwurf ihre Möglichkeiten. Besonders knifflig ist jedoch der Weitsprung. Hier müßt Ihr nicht nur auf Geschwindigkeit oder Absprungpunkt achten, sondern auch darauf, daß ihr den richtigen Winkel erwischt.

Grafik und Animation sind - Psygnosis sei Dank - schön flüssig und bunt. Über die Qualitäten eines Hülsbeck-Soundtracks muß wohl auch nicht viel gesagt werden: Einfach Spitze.

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	6
Sound.....	7
Realitätsnähe.....	8
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Sport

Effenberg schießt und ... TOOOR, TOOOR, TOR!

JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

System: **Amiga** (1 Meg), geplant für: -, empf.VK-Preis: **80 Mark**, Hersteller: **Krisalis**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Fußball scheint für Programmierer ein unerschöpflicher Fundus an neuen Umsetzungsideen zu sein. So kommt jetzt auch Krisalis mit einer neuen Version des Themas heraus. Der Titel: John Barnes European Football.

Mit einigen neuen Optionen kann sich der Krisalis-Neuling zwar von den anderen Genregames absetzen, aber die Spielbarkeit läßt arg zu wünschen übrig. Gerade beim Computergegner hat selbst der ausgebuffteste Kick-Off-Spieler schlechte Karten. Die Jungs vom Gegnerteam passen so schnell über das Feld, daß man nur noch zusehen und auf die Fähigkeiten des eigenen Torwartes hoffen kann.

Eigentlich schade, denn Grafik und Sound sind für eine Fußballsimulation nahezu hervorragend. Durch die Lautsprecher kommt Stadionatmosphäre pur, lediglich die Sprechchöre und Trommeln fehlen zur 100prozentigen Umsetzung. Auch die animierten Spieler legen realistische Züge an den Tag. Beim Sturm auf das gegnerische Tor drehen sich die Spieler nach dem Ball um, springen hoch oder schlittern mit langem Bein über den Rasen.

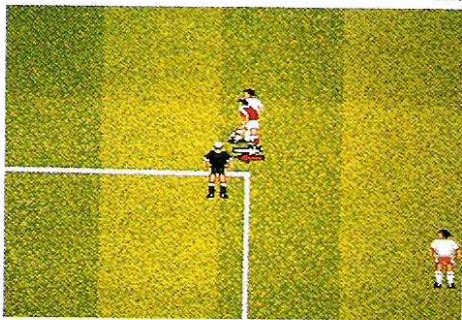
Gelingen ist auch die Wetteroption. Regen und Gewitter bringen optische Abwechslung ins Spiel. Einen Unterschied zwischen nassem und trockenem Rasen gibt es jedoch nicht. Na ja, das Augespielt eben mit.

Zudem hat der Spieler die Möglichkeit, die gesamte Elf zu steuern oder nur einen Fußballer. Mauerbau und Planung bei Freistößen, sowie Kopfbälle und Notbremse gehören ebenfalls zu den Optionen.

Fazit: Es hätte mehr draus werden können, wenn der Schwierigkeitsgrad etwas moderater gewählt worden wäre.

CUS

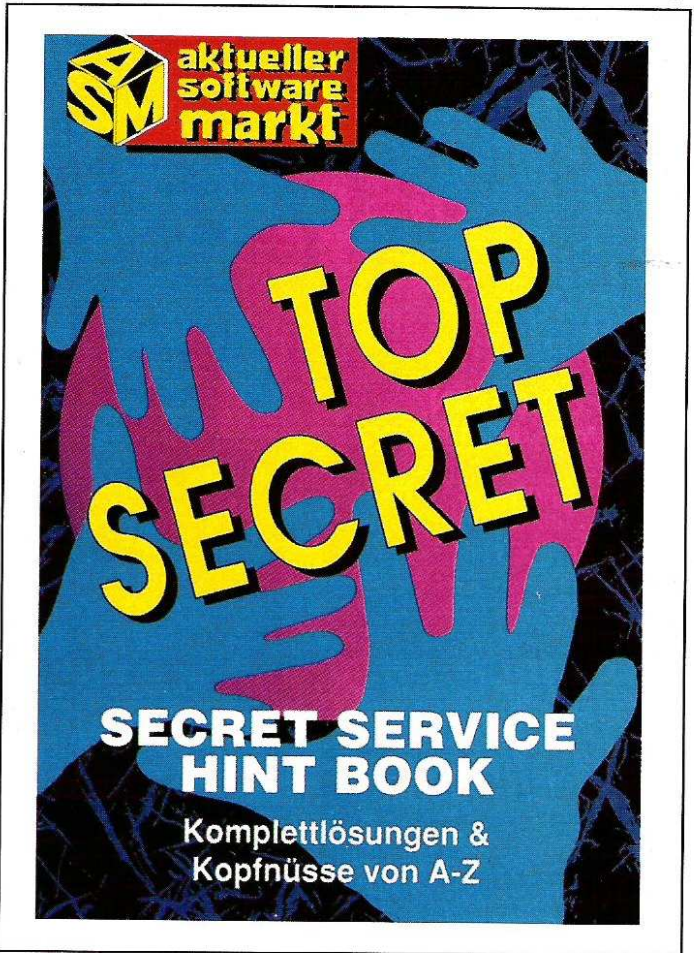
Auch der
Schieds-
richter
bleibt am
Ball



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



ERSTMALS ALS TASCHENBUCH: 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!

Wenn das der Berti

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992

System: **Amiga, ST, PC**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM (ST 60 DM)**, Hersteller: **Elite**, Muster von: **Die Cassette**, **4950 Minden**



▲ Jetzt geht's los

EUROPEAN FOOTBALL CHAMP

System: **Amiga, ST**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Domark**, Muster von: **Die Cassette**, **4950 Minden**

wüßte ...

Für jeden Endspiel-geschädigten Fußballfan gibt eine gute und eine schlechte Nachricht. Zuerst die gute: Pünktlich zur Europameisterschaft erschienen zwei Soccer-Games. Und nun die schlechte: Beide Games sind totaler Schrott.



▲ Zu früh geschossen

European Football Champ heißt der Bewerber, den Domark in den Kampf um die Käufergunst schiekt. Anfangs scheint das Spiel auch gar nicht so schlecht zu sein. Intro-Sound und Titelbild versprechen ein spannendes Match. Nach der Auswahl der Mannschaft und der Spieldauer folgt jedoch die Ernüchterung. Die Animation der Spieler läßt vermuten, daß die gesamte Elf unter schlimmstem Rheuma leidet. So verkrampfte Figuren gibt es sonst nur beim Breakdance zu bewundern. Akrobatisch geben sich auch die beiden Keeper. Ich habe noch nie einen Torwart gesehen, der aus dem Stand locker vier Meter in die Höhe springt.

Rote Karte!

Das Spielfeld ruckelt indes krampfhaft dem Leder hinterher. Hat eine Seite den Ball, so klebt dieser am Spieler, bis er schießt oder gefoult wird.

Apropos Foul: Der dicke Schiedsrichter ist ziemlich langsam und sieht längst nicht alles. Besonders dann nicht, wenn er mal wieder grundlos auf die Nase gefallen ist.

Aber Vorsicht: Jede gepfiffene Regelwidrigkeit wird zuerst mit einer gelben Karte und danach mit dem Rauswurf bestraft.

Tore zu schießen oder genaues Passspiel ist Dank der unbrauchbaren Steuerung ohnehin reine Glückssache.

Unterm Strich bleibt eine Fußballsimulation, wie sie schlimmer fast nicht sein kann.

Abstiegsrunde

Aber eben nur fast. Denn mit European Championship ist es Elite gelungen, sogar diesen Minus-Rekord zu unterbieten.

Rechtzeitig zur Meisterschaft wurde diese drei Jahre alte Automatenkonvertierung ausgegraben, über die zurecht bereits Gras gewachsen ist.

Dieses Game so grausam daneben, daß mir fast die Worte fehlen, es zu beschreiben. Dabei fängt auch hier alles so schön an. Die Anfangssequenz ist wirklich gut gemacht. Dennoch spätestens mit dem Anpfiff beginnt die Suche nach dem Reset-Schalter. Durch die Grafik wird jeder Spielspaß ohnehin systematisch vernichtet. Auch die Animation und das Scrolling erinnern an Programmierversuche eines Fünfjährigen in Amiga-Basic. Die unverständliche Sprachausgabe rettet auch nichts mehr. Selbst für den verhältnismäßig geringen Preis der ST-Version von 60 Mücken darf man sehr viel mehr erwarten. Denn dieses Spiel wäre sogar als Public Domain eine Schande. Der Vergleich mit Kick Off 2 oder Sensible Soccer erübrigt sich ohnehin! ■

Martin Klugkist

EUROPEAN FOOTBALL CHAMP ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	4
Anleitung.....	4
Spielablauf.....	3
Motivation.....	2
Gesamtnote.....	3

»MANGELHAFT«

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992 ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	3
Anleitung.....	2
Spielablauf.....	2
Motivation.....	1
Gesamtnote.....	2

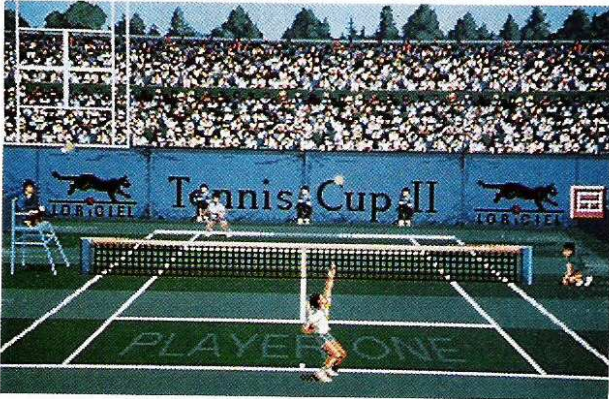
»SEHR MANGELHAFT«

So klein und flink

TENNIS CUP 2

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Loriciel, Frankreich**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Lang hat es gedauert: Man feilte, drehte und wendete das Ding, verbesserte hier, strich dort - diesmal sollte es so richtig gut werden. Im Ergebnis fast schon mehr als eine Fortsetzung, präsentiert sich **Tennis Cup II** nun tatsächlich als ungemein durchdachte Tennis-Simulation. Beim Vorgänger ärgerte man sich z.B. mit dem gesplitteten Screen herum, der den Spielfluß bremste. Die Lösung jetzt: Im Menü darf zwischen Full- und Split-Screen gewählt werden. Dazu gibt es drei wählbare Geschwindigkeiten und als I-Tüpfelchen eine Feineinstellung der Steue-



▲ Beeindruckend: Tennis Cup 2 kann echt mehr!

rung. So kann der Computer die Laufarbeit übernehmen, um die Schlagauswahl per Stickhaltung und gedrücktem Feuerknopf zu erleichtern. Im "Arcade"-Modus können zudem die Bälle simpler in die Ecken gesetzt werden als z.B. im "Simulations-Modus", der nur einen 30-Grad-Winkel in Abhängigkeit vom Spielerstandpunkt zuläßt.

Zum Perfektionismus des Spiels gehören außerdem der Turniermodus, Statistiken nach dem Spiel und variable Charakteristika der Spielfigur (Aufschlag-, Vorhandstärke, etc.), die natürlich abgespeichert werden können. Doch zeigt sich letztendlich die Qualität eines solchen Spieles nicht am angepeilten Realismus, sondern an der Spielbarkeit. Und ganz ohne Mängel ging es eben nicht: Keine 50 Hz (erschwert das exakte Treffen durch Geflacker), nicht abschaltbarer Digi-Sound (weil langatmig) und mäßige Zuverlässigkeit im computergesteuerten Laufmodus. Ein Hit wird's deshalb nicht, aber einen Platz in der Oberklasse hat sich Loriciel mit diesem feinen Game deutlich verdient.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	8
Gesamtnote	9

»GUT«

HARRIER Jump Jet

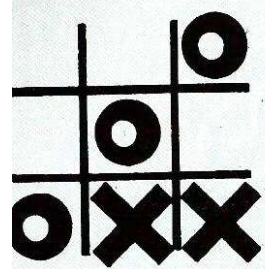
Die Flugsimulation, die eine völlig neue Richtung einschlägt!

Bereite Dich auf einen Senkrechtstart vor!

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Harrier Jump Jet

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Telbury, Glos. GL8 8LD. UK.
Tel: +44 (0)666 504326



Nachempfundenenes Original

BAMBUZLE

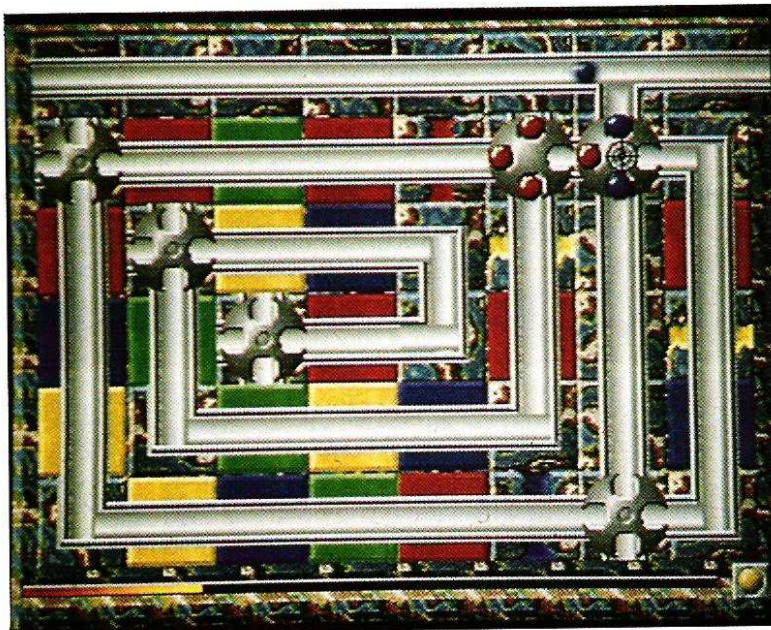
System: **Archimedes**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Arxe Systems Ltd., London**, Muster von: **Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, 4904 Enger**.

Wenn man einen Blick auf die Verpackung des Archi-Strategie-Spiels BAMBUZLE wirft, stutzt man zunächst. Diese Bilder - das ist doch LOGICAL von Rainbow Arts. Oder nicht? Ja und nein - Logical wurde nie für den Archimedes umgesetzt, Bamбуzle erscheint nicht für andere Rechner.

Das Spielprinzip indes ist völlig identisch: Verschiedenfarbige Kugeln rollen durch die 50 (bei Logical 99) Level und fallen durch Löcher in gewisse Kugellager. Dort sind jeweils vier Einbuchtungen, wobei darauf zu achten ist, daß es vier gleichfarbige Bälle sind, die dort Platz nehmen.

Die Folge: Das Lager explodiert - und wenn man das mit allen so gemacht hat, ist das Level geschafft. Klar, daß das nicht einfach ist, deshalb haben die Programmierer daran gedacht, von einem Kugellager zum anderen bestimmte Röhren zu legen, durch die man die bunten Dinger einfach transportieren kann.

Allerdings lassen einige Röhren nur bestimmte Farben passieren - und in anderen schlummern Farbtöpfe, die z.B. aus blau plötzlich rot machen, was aber manchmal durchaus hilfreich. Selbstredend läuft die Uhr mit - und die Tatsache,



▶▶
Wer auf Antrieb durch diese Röhren kommt, ist entweder ein Könnler oder ein Aufschneider.



daß die Berührung zweier Kugeln beide vom Screen wischt (es sei denn, sie begegnen sich in den Röhren), bringt die Gehirnzellen ganz schön zum Kochen.

Zu jedem Level gibt es ein Passwort - aber Vorsicht: Gibt man auch nur einen Buchstaben falsch ein, kann man diesen nicht mehr editieren.

Für alle, die gleich voll einsteigen wollen, hier die Passwörter von Level 11 bis 16: *Animals, Freedom, Diamonds, Pressure, Sultans, Suicide*. Ihr werdet merken, daß es zwischendurch mal relativ einfach zu bewältigende Passagen gibt, aber mitunter sind es ein paar ganz schöne Hämmer, die da auf Euch warten.

Optisch ganz nett, die Begleitmusik durchaus genießbar (die FX sind nervig,

wenn man sie solo hört), macht Bamбуzle einen Heidenspaß, vor allem dann, wenn noch ein Ball fehlt, um das Level zu beenden, und die Zeit ist plötzlich um. Archimedes-Besitzer sollten nicht zögern, sich das Teil anzuschaffen. Allerdings sei vor der Suchtgefahr gewarnt - diese ist hier besonders groß.

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0, bis 12

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

»GUT«

Strategie

Mit großem Interesse verfolgten wir in den letzten Jahren die Entwicklungen in Osteuropa - allerdings meistens vor dem Fernseher. Alle, denen das nicht genügt, können dank SPECTRUM HOLOBYTE aktiv in die Geschichte der letzten fünf Jahre eingreifen - als sowjetischer Präsident.

CRISIS IN THE KREMLIN

System: PC (mind. 640K, EGA, VGA, AdLib), geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Spectrum HoloByte, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Zur Auswahl stehen drei verschiedene Startbedingungen. Je nachdem, ob man als linientreuer Kommunist, Reformier oder Nationalist beginnen will, muß man mit unterschiedlich starkem Widerstand der (damals) herrschenden Führungsschicht rechnen.

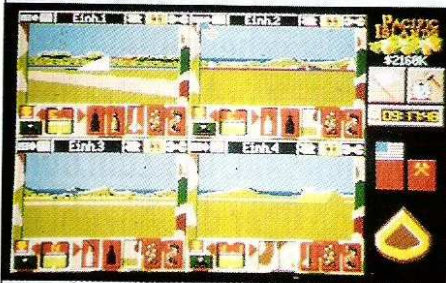
Der Spieler verwaltet die Staatsfinanzen und trifft wichtige politische Entscheidungen. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, die richtigen Mittelweg zwischen Reformern und Betonkopfkommunisten zu finden, um die Sowjetunion ins 21. Jahrhundert zu retten.



▲ Jetzt gibt's Ärger

Gorbi 2000

KONVERTIERUNG PACIFIC ISLANDS (ST)



◀ Nur nicht den Überblick verlieren... Pacific Islands für ST.

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Empire, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Nun wird auch der ST zum digitalen Panzer-Schlachtfeld. Wieder gilt es, die bösen, bösen Kommunisten von fünf friedlichen Inseln zu vertreiben. Im Vergleich zur Amiga-Version hinkt Pacific Islands auf dem Atari leider ein wenig hinterher. Die Grafik ist etwas langsamer, und auch der Sound hat gelitten. Was bleibt, ist eine Panzersimulation mit Aktionsein-schlag und die veraltete Hintergrundstory. Wenn's nicht stört

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Der Rubel rollt

Das größte Problem sind die Finanzen, da das Geld vorne und hinten nicht reicht. Es muß folglich kräftig gespart werden. Allerdings ist von zu radikalen Entscheidungen abzuraten: Ein zusammengestricherter Wehretat provoziert Militärunruhen, Hungersnöte bringen die Zivilbevölkerung auf die Barrikaden, und kürzt man den Beamten die Gelder, bricht die Verwaltung zusammen.

Aber auch die Außenpolitik ist nicht einfach zu gestalten. Verschrottet man Atomraketen, kann zwar mit westlicher Wirtschaftshilfe gerechnet werden, andererseits ist Abrüstung nicht nach dem Geschmack aller Generäle. Zudem warten die osteuropäischen Staaten nur auf ein Zeichen der Schwäche, um aus dem Warschauer Pakt auszubrechen.

Es ist also nicht leicht, die maximale Spielzeit von 30 Jahren zu überleben.

Im Programm sind übrigens alle Ereignisse der letzten Jahre enthalten. Die Landung des Matthias Rust auf dem Roten Platz beispielsweise bietet die Chance, abtrünnige Offiziere wegen Unfähigkeit zu feuern.

Materialermüdung

Ärger auch in der Außenpolitik: Zur Auflockerung des ansonsten recht trockenen Spielablaufes tragen digitalisierte Kurzfilme bei, durch die der Spieler über wichtige Ereignisse aus aller Welt informiert wird.

Die Motivation läßt trotzdem Spiel für Spiel ein wenig nach, da das Spiel durch die festgelegten Ereignisse berechenbar wird. Und ein noch so guter Animationseffekt wird durch ständige Wiederholung auch nicht spannender.

Die Stärke des Programms liegt in der Realitätsnähe. Crisis In The Kremlin ermöglicht einen interessanten Einblick in das politische Geschehen der untergegangenen UdSSR. Polit-Zocker, die schon Balance of Power gut fanden, werden ihren Spaß daran haben, das zu meistern, woran Gorbi letztlich gescheitert ist.

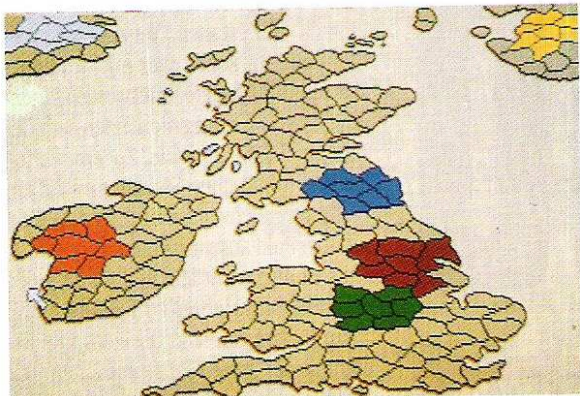
Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

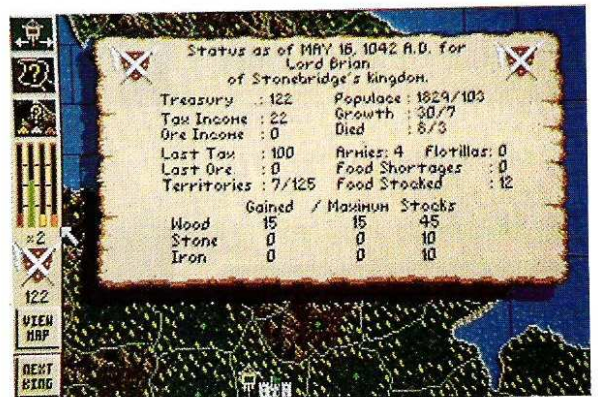
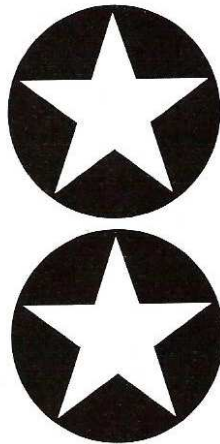
Grafik	5
Anleitung	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Die Rache des Roten Erik



▲ Noch kommt sich keiner in die Quere



▲ Vikings bietet eine Menge Zahlenspielerien

VIKINGS - KINGDOMS OF ENGLAND II

System: **Amiga**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **120 DM**, Hersteller: **Realism Entertainment**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Wie auch immer, Vikings - Kingdoms of England II von Realism Entertainment ist eine Fortsetzung in einer langen Reihe von Strategiespielen rund um Großbritannien. Waren im ersten Teil noch einige Actioneinlagen, so geht es jetzt nur noch in blanker Theorie ab. Dafür hat man in eben genau diesem Bereich einiges aufgestockt. Die Grafik ist zusehends besser geworden und der Strategieteil um einiges komplexer. Nun muß noch die Bevölkerung bei Laune gehalten werden, damit kleine Nachwuchssoldaten zur Welt kommen. Schließlich geht es ums Erorbern, diverser Ländereien. Zudem müssen wertvolle Rohstoffe entdeckt und abgebaut werden. Diese sind beinahe lebenswichtig, denn: ohne Eisen keine Rüstung, ohne Holz keine Schiffe und ohne Stein keine Burgen. Wäre ja eigentlich schon genung, aber auf der Karte tummeln sich noch fünf

Ich weiß schon gar nicht mehr, wie oft über den Kanal und den großen Teich nun schon irgendwelche mittelalterlichen Invasionsspiele rund um Großbritannien gekommen sind. Die Zahl dürfte jetzt wohl knapp über der Anzahl aller Fensterscheiben der New Yorker Skyline liegen. Nichtsdestotrotz, ein weiteres Game ist per Post aus dem Englischsprachigen gekommen.



▲ Attackeee!!!

weitere Spieler (menschlich oder Computer), die alle das gleiche Spielziel haben - eben Boß von England zu werden. Zentrales Thema bleibt trotz der Handelseinlagen ergo doch der Kampf.

Nichts Neues

Da nützt die schönste Taktik nichts, wenn plötzlich zwei Gegner an die eigene Burg anklopfen, um mal eben ein paar Leute abzumurksen und ein paar Häuser zu zerdeppern. Das Spielfeld ist groß genug, um eine lange Nacht am Amiga zu verbringen, die Anleitung hat die wesentlichen Dinge erfaßt und der Ton ist zum Glück abstellbar. Ansonsten gibt es nichts Neues an der mittelalterlichen Bürgerkriegsfront. Da gibt es eben diese seit Ewigkeiten kursierende Strategieidee, von der die Simulationsfreaks einfach nicht abweichen wollen. Vikings bleibt eben Massenware. Durchaus spielbar und fesselnd, aber nicht gerade mit den neuen Ideen bestückt.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Anleitung	8
Spielablauf.....	9
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

"Red Dog an Terminator - kommen, over"



FIRETEAM 2200

System: **PC (getestet), Amiga**
geplant für: -, empf. VK-Preis:
**110 DM (PC), 90 DM (Ami-
ga)**, Hersteller: **Interneci-
ne/Storm Computers**
Ltd., Muster von: **Leisure**
Soft.



o ziemlich alles, was für die Kriegsführung im 23. Jahrhundert wichtig ist, hat in Fireteam 2200

von Internecine Eingang gefunden. Also Science Fiction ist angesagt, wenn auch die Grundkampfgeln von Julius Cäsar immer noch Gültigkeit haben. Dein Fireteam bekommt verschiedene Aufträge, die schließlich darauf hinauslaufen, sich mit den bösen Buben zu kloppen - die natürlich von sich selbst auch behaupten, gut zu sein. Um das Ganze in geregelte Bah-

anderen Bereichen Abstriche gemacht werden müssen. Grafik und Ton sind so aufregend wie die Schwarzwald-Klinik.

Die an sich trockene Materie wird durch ein Erfolgssystem aufwertet. Jede erfolgreiche Mission wird nämlich mit Punkten à la Rollenspiel belohnt. Strategen, die die wenig ansprechende Grafik, die alles andere als einfache Steuerung und der recht hohe Preis nicht stören, der wird sicher seinen Spaß an Fireteam 2200 haben.

CUS

KONVERTIERUNG COVER GIRL POKER (C64)

Empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Hersteller: Sales Curve, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Das mußte ja kommen! Jetzt will man mit der Nackedei-Parade auch noch die letzten C-64-Liebbaber vergraulen. Aus früheren Zeiten (ich war ja auch mal jung, bust...) kenne ich so einige Strip-Poker-Programme für die Brotkiste, bei denen aber die Post abging. Bei der Umsetzung der Cover Girls vom "Daily Sport" kommt es mir eher vor, als würde selbige wieder mal streiken. Der Spielablauf ist unendlich langsam, die digitalisierten Damen sind auch ausgezogen ziemlich unscharf, der Sound nervt tierisch.

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Anleitung	3
Spielablauf	0
Motivation	0
Gesamtnote	1

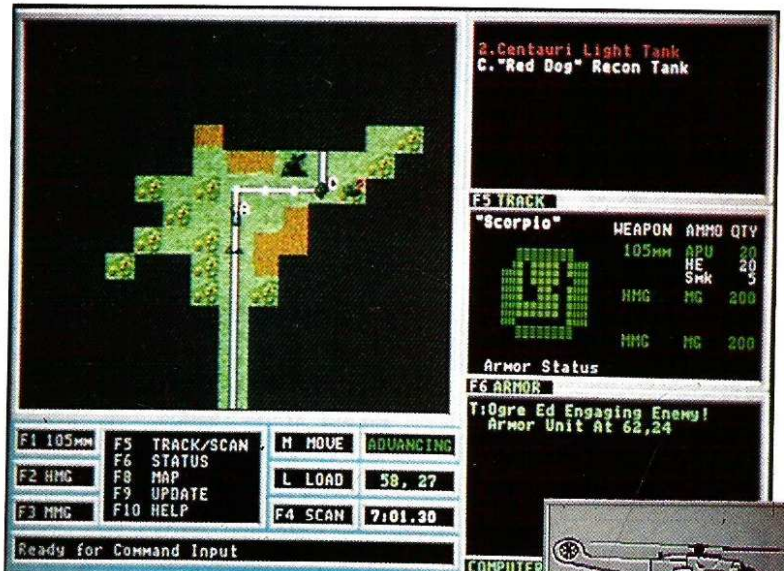
»SEHR MANGELHAFT«



1. BETRAG ERMÖHEN SOPHIA: \$02055
2. KARTEN AUSTAUSCHEN : \$07645
3. ANSAGEN
4. AUF GEBEN TOPF: \$00300



▲ „Mach schneller, mir wird kalt...“



nen zu lenken, hast Du als "Captain Future" ein taktischen Bildschirm in Deinem Kommandowagen. Dort kannst Du alles abrufen, was Deine Sensoren aufschneiden. Hilfreich bei der komplizierten Steuerung ist, daß sich die eigenen Verbände weitgehend allein bewegen, solange keine Special-Orders den Kommandowagen verlassen. Ansonsten zeichnet für jede Aktion der Chef verantwortlich.

Detailbesessen haben die Programmierer den Bildschirm in sechs Segmente aufgeteilt: Die Landkarte und fünf Informationsdisplays, für Zustandsberichte, von den Sensoren erfaßte Ziele, Funkverkehr etc. Natürlich bleibt diese Fülle nicht ohne Folgen. So ziemlich jede Tastatur-Taste besitzt eine Funktion. Dementsprechend ist die Einarbeitungszeit - stolze 68 Seiten Handbuch (englisch) wollen erstmal durchgearbeitet werden. Klar, diese Realitätsnähe bedeutet, daß in

▲ **Der Kampf-
screen mit
öder Grafik**



▲ **Detailfreude contra Spielbarkeit**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	3
Anleitung	6
Spielablauf.....	9
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Wie human scheinen doch die Aussichten für das 21. Jahrhundert zu sein. Während sich im alten Rom noch Menschen in der Arena niedermetzelten, sind es in der Zukunft nur dämliche Maschinen, denen man jeden Schritt einprogrammieren muß.

Wir sind die

Roboter

ROBOSPORT

System: **Macintosh**, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **Maxis**, Muster von: **Hersteller**.



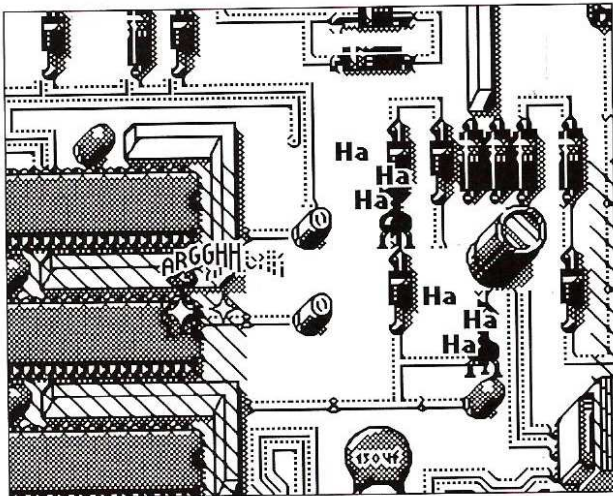
▲ Da haben die Jackie Fans ordentlich aufgeräumt

(Bundeswehrjargon). Da dies auch die Gegner machen, muß man sich eine ordentliche Portion Taktik aus den Rippen schneiden. An sich wäre Robosport eher ein ödes Strategiespiel, aber da gibt es noch eine Feinheit, die das Game über den Durchschnitt hebt. Bei diesem Roboterschach können nämlich vier Spieler an vier vernetzten Rechnern in die Arena treten und den Gegnern einen überplätzen. Also genau das richtige Spiel um in Werbeagenturen - schließlich gibt es dort fast ausschließlich Macs - interne Streitigkeiten auszutragen oder Beschlüsse zu fassen.

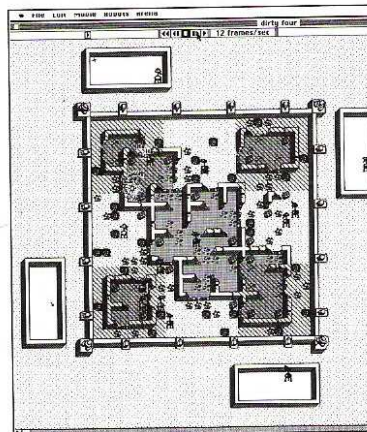
In Sachen Optionen gibt es keinen Grund zur Klage. Die sind nämlich reichlich vorhanden. Beispiele gefällig? 2100 Arenen, fünf Spielziele, vier Schwierigkeitsgrade, fünf Formationen, stufenlos einstellbare Spielzeit, diverse Waffen- und Robotergattungen und, und, und...

Kompliziertes Spiel? Nein beileibe nicht, die Benutzerführung ist per Beispiel so gut im Handbuch erklärt, daß jeder, der weiß wie eine Maus funktioniert und lesen kann, innerhalb einer halben Stunde gegen den Gegner antreten kann. Nur ob die Motivation im Einzelspielermodus lange erhalten bleibt ist nicht so sichergestellt. Im Zwei-, Drei- oder Vierspielermodus (per Modem oder Netzwerk) gibt es da überhaupt keine Frage. Das Urteil wird in Sachen Motivation deshalb gemittelt.

CUS



▲ Ohne Worte



▲ Das Spielfeld

Schon mal was von Olympischen Roboterspielen gehört? Nein? Dann sollten Ihr Euch Robosport von Maxis zulegen. Dort gehen nämlich Roboter getreu dem Gladiatorenethos gegeneinander vor. Der Mensch sitzt nur noch an seiner Tastatur und programmiert die intelligenzlosen Bleicheimer. Das ist auch gesünder, denn die wandelnden Mülltonnen sind mit Waffen ganz ordentlich bestückt.

Doch bevor die Action losgeht, will erstmal jeder Roboter genau programmiert werden. Die Aktionen beschränken sich auf Bewegung, Schießen und Überwachen. In drei Szenarien (Ruinen, Wohngegend und Computerplatte) heißt es täuschen, tarnen und verpissen

KONVERTIERUNG ROBOSPORT (Amiga)

Hersteller: Maxis, empf. VK-Preis: ca 100 Mark, Muster von: Hersteller.

Keine Änderungen, nur etwas 'behäbig'! Läuft nur mit 1 MB, Festplatte wird empfohlen.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	11
Spielablauf	9
Motivation	7
Gesamtnote	8

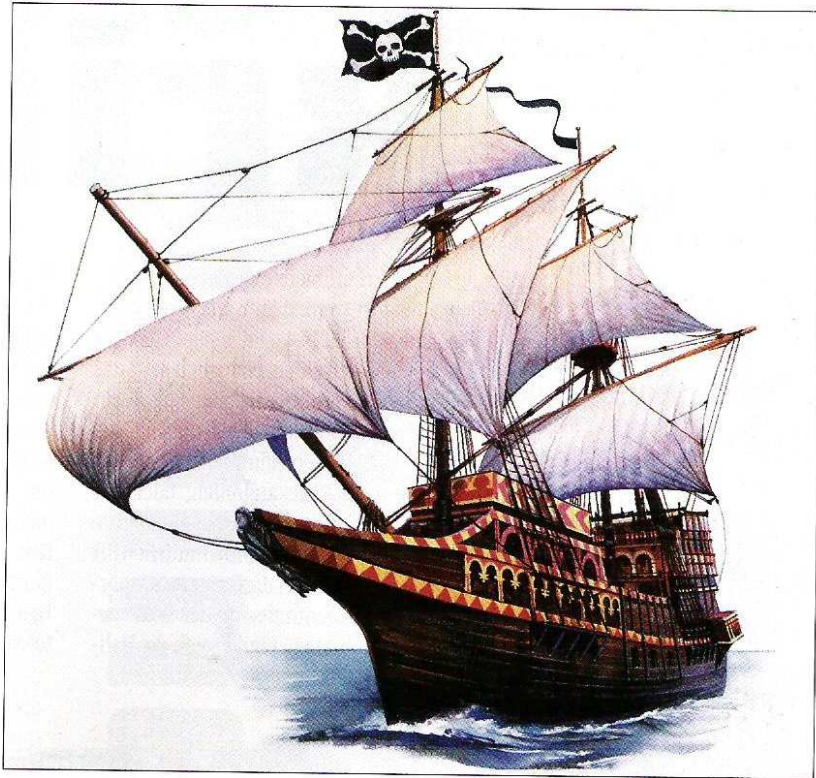
»ZUFRIEDENSTELLEND«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	6
Anleitung	11
Spielablauf.....	9
Motivation (Einzel)	7
Motivation (Netzwerk)	10
Gesamtnote.....	8/9

»ZUFRIEDENSTELLEND/GUT«

Noch heute könntest Du Herrscher über eine Eisenbahngesellschaft werden, eine neue Zivilisation schaffen oder Dir die Zeit unter Piraten in der Karibik vertreiben!



Du könntest natürlich auch zeitig schlafen gehen!

Bei solchen phantastischen Abenteuern wirst Du aber kein Auge zukriegen! In jedem Spiel hat Sid Meier, Guru unter den Game-Autoren, taktische Rollenspiele eingebaut, um Eure Phantasie zu beflügeln und Euren Verstand zu schärfen. Du kannst also endlich Deinen Traum vom wilden Zugfahren

wahrmachen, mit Dshingis Khan kämpfen und überleben oder in spanischen Meeren mit einer Galeone auf Kaperfahrt gehen. Oder würdest Du Dich etwa mit weniger zufrieden geben?

MICRO PROSE™
SIMULATION · SOFTWARE
Die absolute Unterhaltungssoftware

**"Railroad Tycoon", "Civilization" und "Pirates".
Klassiker vom besten Software-Verlag Europas.**



Simulation

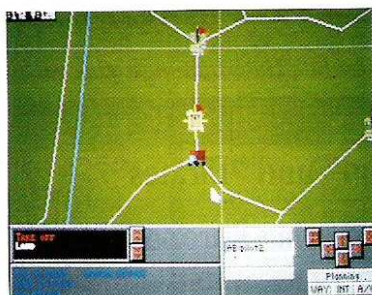
Kokain - die Droge, die einem für einen Haufen Kohle vorgaukelt, man sei King Louis - ist das Hauptziel einer Drogenbekämpfungseinheit in Kolumbien. Und die Mitglieder dieser Einheit sind dafür um Längen besser ausgerüstet, als die Jungs von Miami Vice. Mit schicken Zuhälterautos und Rennbooten gibt man sich dort nämlich nicht zufrieden.

A.T.A.C. - PREVIEW -

System: **PC** (VGA, diverse Soundkarten), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Microprose**, Muster von: **Hersteller**.

A Iso Simulations-, Strategie- und Actionfreaks: Nun könnt Ihr euch bei A.T.A.C. von Microprose austoben. Als Chefkoordinator der Drogenbekämpfungseinheit A.T.A.C. habt Ihr und Eure sieben Kumpane Kommando über acht F-22-Jets und acht AH-64-Helikoptern. Das Ziel ist es, je nach Szenario ein bis vier Drogenbossen zu zeigen, was 'ne Harke ist.

Mit Waffen und ähnlich nützlichem Gerät zur Genüge bestückt darf ordentlich geholt werden. Damit das ganze auch nicht zu langweilig wird, gibt es in-



▲ Es geht nichts über eine gute Planung

Drogen- krieg

nerhalb Kolumbiens eine Menge Targets, die zerstört werden müssen. Pro Missionsflug dürfen bis zu vier Flieger in die Luft beordert werden. Natürlich setzt das eine Menge Planungsarbeit voraus, denn die vier auserwählten Jäger müssen erstmal ihre Befehle bekommen. Ob sie nun eigenständig Ziele angreifen, oder nur Geleitschutz fliegen, ist dabei allein Eure Entscheidung. Zudem muß natürlich für Informationen über die Drogentransporte und die Aufenthaltsorte der Bosse gesorgt werden. Dazu eignen sich die Heli-

mal eine Menge neuer Optionen parat hat. Nicht nur im fliegerischen Bereich zeigt sich A.T.A.C. auf dem neuesten Stand der Microprose-Technik. Von den immer wieder gleichen Missionen anderer Jet-Kampfspiele ist nicht mehr viel übrig, denn die Zeit ist ein wesentlicher Faktor im Microprose-Neuling. Motto: Wer nichts macht, verliert! Während Ihr nämlich noch Euren Piloten die Aufträge erklärt, sitzen die bösen Bosse nicht wie die Igel auf der Straße und warten auf die Autoreifen. In der Vorabversion kommt



▲ Profis am Werk: Luft- und Bodenkampf par excellence

kopter fantastisch, die notwendiges Material an die Untergrundagenten in den Krisengebieten liefern.

Die wichtigste Aufgabe in A.T.A.C. ist es aber dann doch, die Ziele per Flugzeug oder Helikopter zu zerstören. Und das ist den Machern von Microprose mal wieder bestens gelungen. Klar, daß ein neuer Microprose-Flugi-Simulator wieder ein-

schon eine Menge Action, Strategie und Flugfeeling rüber. Für mich besteht eigentlich kaum noch ein Zweifel, daß die Jungsmal wieder einen Meilenstein in Sachen strategischer Action-Simulation gesetzt haben, selbst wenn die Vektor-Grafik im Flugmodus nicht viel neues außer ein paar Details mehr zu bieten hat.



CUS

MIKE READ POP ADVENTURE - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Ami-
ga, Atari ST, CD-ROM**,
Hersteller: **Celebrity Soft-
ware, England**, Muster von:
Hersteller.

Manager-Games gibt es in-
zwischen ja reichlich für alle
möglichen Einsatzgebiete,
warum also nicht auch ei-
nes, das den Aufstieg einer
unbekannten Pop-Band zur
Nummer Eins zur Aufgabe
macht ...

So geschehen bei Celebri-
ty Software, die, wie der
Name schon vermuten
läßt, ihre Games mit zug-
kräftigen Namen versehen will. Mike
Read, ein in England sehr bekannter DJ
und Fernseh-Moderator macht den An-
fang und zeichnet auch für die Musik des
Games verantwortlich.

Obwohl der Titel Mike Read Pop Ad-
venture eher auf ein Abenteuerspiel
schließen läßt, liegt der Schwerpunkt des
Games eindeutig auf der Strategie-Seite.
Ben, der Held des Games, muß sich ein
paar Hinterhofmusiker aussuchen, mit
denen er eine Band formen und mana-
gen kann. Dann heißt es, die Tücken des
Showbusiness auszutricksen, die Band
zu "trainieren" und sich um Werbung,
Akzeptanz bei Radiostationen und ähnli-
ches zu kümmern.



▲ Das sind die Häuser der großen
Pop-Stars

DER KLEINER POP- STAR



▲ Mike Read steht für den Debut-
Titel von Celebrity Software Pate.



▲ Home, sweet home ...



▲ Die Motorrad-Sequenz



▲ Das ging ins Auge

Der Spieler bewegt sich dabei durch die
diversen Räume, kann Gegenstände un-
tersuchen und aufnehmen und sich so-
gar als Motorradfahrer versuchen. Acht
Levels beinhaltet das Game, das dem
Spieler jede Menge Entscheidungsfrei-
heit läßt. Ein recht interessant erschei-
nendes Feature ist die Quiz-Sequenz am
Ende eines Levels, in der Fragen rund um
die Pop-Szene beantwortet werden müs-
sen. Das ab voraussichtlich Oktober er-
hältliche Game wird komplett ins Deut-
sche übersetzt und soll auf seinen zehn
PC-HD-Disketten jede Menge Sound en-
thalten. ■

ddf/ab

Star

Eine Dakota wird zum Jumbo

AIR BUCKS

System: **PC**, geplant für: **Amiga, ST**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Impressions**, Muster von: **Hersteller**.

Das mußte ja passieren. Man wundert sich, warum das eigene Konto steigt und steigt, und dann kommt das dicke Ende: Die Flugzeuge werden teurer - und das zur Verfügung stehende Geld immer weniger.



▲ Der Zoom-Effekt, der einiges deutlicher machen soll.

starke Warenumschatplätze ins Visier nehmen.

Das geht dann ein paar Jahre so weiter (wobei man den Lauf der Zeit vierfach variieren kann), bis man irgendwann die wirklich dicken Brummer kaufen will - und spätestens dann sollte man genug eingenommen haben.

Natürlich gibt es noch diverse Nebeneignisse wie z.B. Streiks, Schlechtwetterlagen und ähnliches, alles in allem aber erinnert das Gameplay sehr an Airline von Falken, wobei das Impressions-Produkt komplexer, dafür grafisch wesentlich schlechter (man achte mal auf den "Zoom"-Effekt - gulp!) und leider auch zum Teil etwas unübersichtlich ist.

Darüberhinaus wird das Spiel erst sehr spät wirklich spannend - und weniger spielbegeisterte Strategen könnten vorher die drei Disketten weglegen. Anfänger haben indes mit dem "Standard"-Modus eine gute Trainingsbasis für wirklich schwierige Managerprogramme. Nach ein paar Monaten Spielzeit (laut Programm, versteht sich!) wird man den Dreh raus haben.

Umfangreich ...

Die sehr gute Übersetzung sowohl der Anleitung (90 Seiten!) als auch der Icons, die bequem mit der Maus angeklickt werden können, die zahlreichen Möglichkeiten, die einem das Programm bietet, und schließlich die Tatsache, daß man allen Käufern im Herbst des Jahres ein preisgünstiges Update mit besseren Grafiken (oh ja, bitte!) und neuen Flugzeugen anbieten will, sind Pluspunkte des Spieles, in das man ruhig einmal reinschauen sollte.

Man muß sehr geduldig sein - aber dafür bekommt man eine halbwegs solide Arbeit zu sehen - und das ist heutzutage auch schon etwas wert...

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik (Animation/Karten)	3/6
Anleitung	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Anzeige

Tienisch gut!

Für das ASM-Shirt bitte Bestellkarte benutzen!

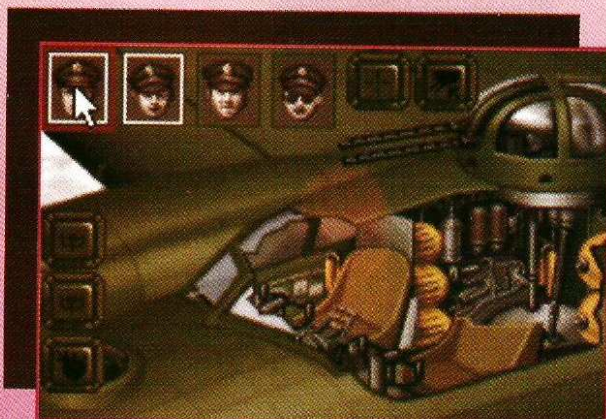
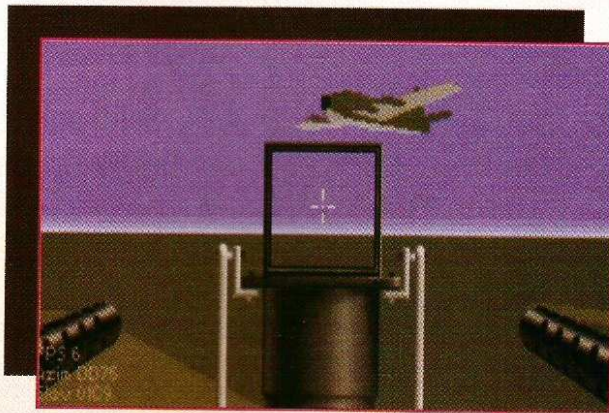
Wer da nicht verzweifelt und einen coolen Kopf bewahrt, wird bei Air Bucks von Impressions zweifellos auf seine Kosten kommen. Gestartet wird bei diesem Fluggesellschafts-Manager-Programm im Jahre 1946. Inventar: Eine Dakota und schlappe 100.000 Dollar.

Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad man für die drei Computergegner wählt oder welchen IQ Eure menschlichen Mitspieler besitzen, wird man mehr oder weniger schnell Landrechte erwerben, neue Flugzeuge kaufen oder die Routen- und Ausstattungsplanung vornehmen können.

Komfort?

Letztere sind übrigens sehr bedeutsam für den weiteren Ablauf: Eine DC-3 schafft eben nur 1000 Meilen - von Miami bis Tokio fliegt die schon mal nicht. Und ein Passagier, der bei den anderen Gesellschaften besonderen Komfort findet, wird lieber mal tiefer in die Tasche greifen und uns "Billigen" den Mittelfinger zeigen.

Nicht zu vergessen sind Frachtaufträge. In seinen Flugzeugen sollte man daher auch rechtzeitig für Platz sorgen und



B17

Flying Fortress

Eine absolute Flugerfahrung, die Sie niemals vergessen werden!

Im Frühling 1942 landete die US 8th Air Force in Großbritannien. Ihre Aufgabe bestand darin, eine Luftoffensive gegen das von Deutschland okkupierte Europa zu starten, indem sie Tagesangriffe aus großer Höhe auf genau festgelegte, strategische Ziele flog. Der für diese Aufgabe eingesetzte Bomber war die B-17 - die "Fliegende Festung".

MicroProse bringt Ihnen nun die vollständige Simulation des legendären Flugzeugs aus dem Zweiten Weltkrieg. Bis an die Zähne bewaffnet dringen Sie und ihre zehnköpfige Besatzung mit der B-17 tief in das besetzte Europa vor. Hoch über den

Wolken fliegen Sie in Formation. Mehrere P-47 Thunderbolts, einsitzige Jagdflieger, bieten Ihnen Geleitschutz. Vorsichtig pflügen Sie sich Ihren Weg durch blitzendes Flakfeuer und nehmen es mit der mächtigen deutschen Luftwaffe auf. Doch Sie tun alles, um nicht von der Bomberformation abzukommen, denn Sie haben eine Ladung von zehn 500 Pfund-Bomben über Ihrem Ziel abzuwerfen.

Fliegen Sie 25 Luftkampfeinsätze auf historisch wichtige Ziele. Starten Sie mit Ihrer Maschine und setzen Sie zur Landung an, indem Sie sich der hochdetaillierten Cockpitsteuerungen bedienen. Als Kommandeur sind Sie für Ihre gesamte Besatzung verantwortlich. Schätzen Sie Ihre Stärken und Fähigkeiten richtig ein, damit sie jederzeit in der Lage sind, die Position des Bombenschützen, Navigators, Funkers, Technikers, Kopiloten oder eines Bordschützen einzunehmen.

MicroProse bietet Ihnen hiermit eine Flugerfahrung, die Sie niemals vergessen werden!

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

B-17. Flying Fortress.

Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich, später auch für Commodore Amiga und Atari ST.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. GB. Tel: +44 (0)666 504 326.



◀ Der Vorspann ist besser als das Game

Regenrennen auf ▼ Abruf



Mäuse, Motoren und Langeweile

Rrrrrroooooaamm! 26 Formel-1-Boliden grummeln auf ihren Startplätzen. Das 30-Sekunden-Schild wird hochgehalten, Mansell fletscht die Zähne, Senna schaut selbstverliebt in den Rückspiegel und Michael Schumacher überlegt sich, daß er eigentlich auf die Toilette muß. Die Rote Ampel leuchtet auf...

▶ Formel-1-Kurse im Eigenbau

GRAND PRIX UNLIMITED

System: **PC** (VGA, MCGA, Soundblaster, AdLib, Roland), geplant für: -, empf. VK-Preis: **120 Mark**, Hersteller: **Accolade**, Muster von: **Hersteller**.



Programmierer haben nicht auf der faulen Haut gelegen und sich einige kleine Leckerbissen ausgedacht. Insgesamt können nämlich drei Grand-Prix-Jahre ('90, '91 und '92) durchgespielt werden. Perfektion schien hier ein Muß, denn es gibt sowohl den '90er Stadtkurs von Phoenix, als auch die modifizierte '91er Strecke. Außerdem ist ein Streckeneditor vorhanden, mit dem eigene Pisten entworfen und vorhandene verändert werden können. Natürlich wurde auch an eine Einzelrennfunktion gedacht. Gefahren wird wahlweise mit McLaren Honda, Williams-Renault, Ferrari, Benetton-Ford oder Tyrrell. Einstellungen gibt es auch zur Genüge: Reifen, Bremsen, Lenkung, Übersetzung, Spoiler und Cockpithöhe.

Schikanen für den Kinderwagen

Tja, und dann... dann kommt lange Zeit nichts mehr. Halt, Moment, da wäre ja noch das Rennen an sich. Und jetzt wird es wirklich nicht mehr detailverliebt. Die Strecken stimmen nur ungefähr mit den Originalen überein, die Lenkung ist selbst für die Spitzenfahrer des ASM-Teams eine Zumutung, und die Schikanen sind so eng und eckig, daß man sogar Schwierigkeiten hätte, einen Kinderwagen da durch zu schieben. Schlußendlich gibt es auch nur 16 statt der 26 Fahrer im Feld. Aber da sind wir noch lange nicht am absoluten Tiefpunkt angekommen. Der kommt nämlich jetzt: Also, Ihr 386SX-Besitzer, Ihr könnt Euch schon mal auf eine Ruckelparty einstellen. Unter 16MHz läuft erstmal so gut wie gar nichts. Mit 21 MHz könnt Ihr gerade noch so mit ein paar Konkurrenten fahren (außer im Regen). 386er Besitzer mit 25 und mehr MHz haben da schon bessere Karten, aber auch hier gilt: Mit der Maximalzahl an Kontrahenten und Regen geht es ganz schön zappelig zu.

Als Fazit bleibt für dieses Game nur zu sagen: Die Detailfreude der Voreinstellungen hat sich für die Rennen selbst ins Gegenteil verkehrt.

Marcus Höfer

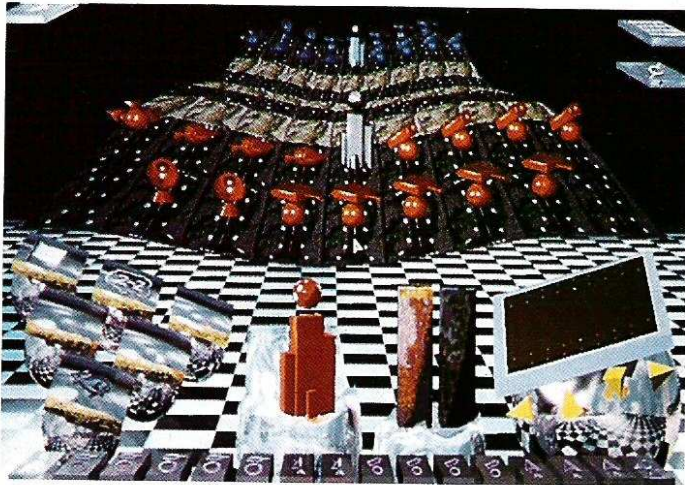
Na, ganz so toll ist die Umsetzung des Formel-1-Zirkus' von Accolade nicht gelungen. Aber die

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Sound.....	6
Realitätsnähe.....	5
Motivation.....	6
Gesamtnote.....	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Schachschlacht



▲ Dieser Spielscreen läßt schon die grafischen Leckerbissen im Game erahnen

THEATRE OF WAR

System: **PC (Super-VGA)**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Three-Sixty**, Muster von: **Electronic Arts**.

A Iso Schachfreaks, es gibt etwas neues an der Bauernfront. Und zwar: **Theatre of War** von Three-Sixty. Nach einigen Testläufen mit Michael waren wir einer Meinung: Wer will hiernach noch ein Schachbrett angucken. Bei ToW puckern die Strategenherzen mit 33 Mhz weiter. Die Grundtechniken sind für Leute, die begriffen haben, wie eine Dame beim Schach wetzen kann, schnell begriffen. Zumindest für ein paar nette Schlachten auf dem Raster reicht's lang hin. Das Prinzip ist eben ein wenig vom Schach übernommen, nur daß der König Warrior heißt und ausgeknipst werden muß. Und dazu gibt es ausreichend Spielfiguren mit entsprechenden Eigenschaften auf dem Brett. Auch mit dem platten 8x8-Felder Raster haben die Programmierer gebrochen. Die anwählbaren Spielfelder sind von minimal bis riesig groß zu haben - und das für drei verschiedene Games (Mittelalter, Neuzeit, Zukunft). Klar, daß die Figuren auch dementsprechend mit anderen Eigenschaften ausgestattet sind. Dabei ist die Mittelalter-Geschichte noch die einfachste - weil, wenig verschiedene Figuren. Richtig kriminell wird es in der Zukunft. Mit Radar und Raketen darf man sich dann beharken.

Bei soviel Lob gibt es natürlich auch einen Hahnenfuß, denn mit unsäglich veralteten 286er Rechnern ohne Super-VGA-Karte und ausreichend freiem Speicher kann man das Game rollen - und zwar in die Mülltonne. Zum Glück besitzt ja fast überhaupt keiner mehr ein so hoffnungslos veraltetes Gerät. Einmal abgesehen von 90 Prozent aller Schüler, Azubis, sonstige Berufsparten und 95 Prozent aller ASM-Redakteure. Kurzpunkt: Ein gutes Spiel, das aber leider einer Minderheit vorbehalten bleiben wird.

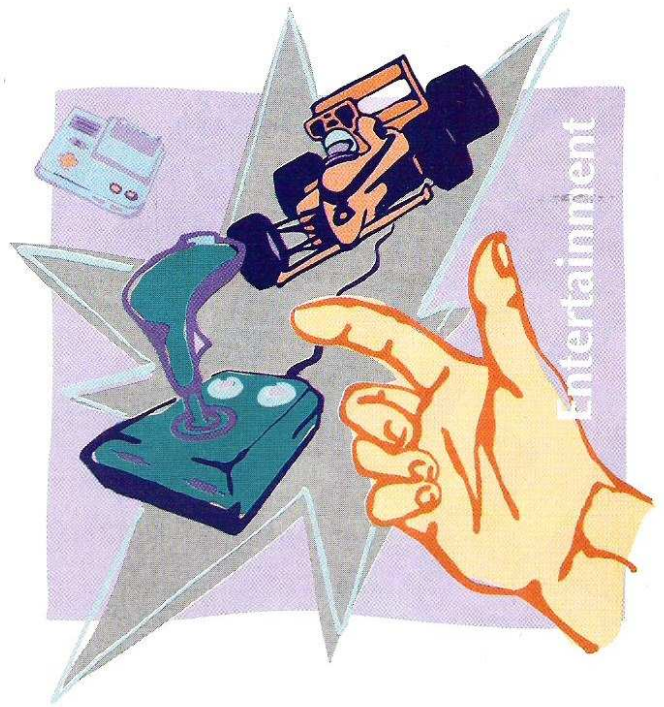
cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	12
Anleitung.....	8
Spielablauf.....	10
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Endlich! Die Supermesse für Computerspiele!



Enter
TAINMENT
1992

KölnMesse

08.10.1992

10:00-18:00 Uhr

09.-11.10.1992

9:00-18:00 Uhr

Die große Entertainment-Show
für Amiga, PC, ATARI-Lynx,
Nintendo und SEGA jetzt im
Verbund der



Die CSS ist eine Verkaufs- und Präsentationsmesse, auf der Sie die größte AMIGA-Messe der Welt, die AMIEXPO, die ENTERTAINMENT'92, PC-EXPO, PERIPHERIE-EXPO und die MULTIMEDIA-EXPO in insgesamt fünf Hallen erwarten.

Unter der Schirmherrschaft von:

AMIGA Play Video Games Power Play

Veranstalter:



Eintrittspreise ENTERTAINMENT'92 (nur an der Tageskasse):

Schüler/Studenten: DM 6,00

Erwachsene: DM 10,00

Eintrittspreise für die CSS (Eintritt zu allen Messen der CSS):

Schüler/Studenten: DM 12,00 Vorverkauf DM 10,00

Erwachsene: DM 17,00 Vorverkauf DM 15,00

Coupon

Hiermit bestelle ich __Schülerkarten á 10,00DM

__Erwachsenenkarten á 15,00DM für die CSS. Ein Scheck liegt meiner Bestellung bei.

Bitte einsenden an: AMI Shows - Postfach 46 02 37 - 5000 Köln 40

Name: _____

Straße: _____

PLZ,Ort: _____



HITLINE im SEPTEMBER

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird von Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel“ von 200 Computerspielverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.

(Erhebungszeitraum für ASM 9/92: 11.6.-10.7.92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, Baden-Baden)



TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
2.	(3)	Bundesliga Manager Prof.	Software 2000
3.	(8)	Lemmings	Psygnosis
4.	(4)	Formula I Grand Prix	Microprose
5.	(-)	Mad TV	Rainbow Arts
6.	(5)	Airbus A 320	Thalion
7.	(-)	Sensible Soccer	Mindscape
8.	(2)	Pinball Dreams	Century Software
9.	(-)	Battle Isle Data Disk	Blue Byte
10.	(-)	Amberstar	Thalion

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
2.	(-)	Indiana Jones IV	Lucasfilm/R.A.
3.	(6)	Airbus A 320	Thalion
4.	(2)	Civilization	Microprose
5.	(4)	Bundesliga Manager Prof.	Software 2000
6.	(-)	DSA - Die Schicksalsklinge	Attic
7.	(3)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
8.	(7)	Lemmings	Psygnosis
9.	(-)	Battle Isle Data Disk	Blue Byte
10.	(-)	Aces of the Pacific	Dynamix

TOP 10 C-64

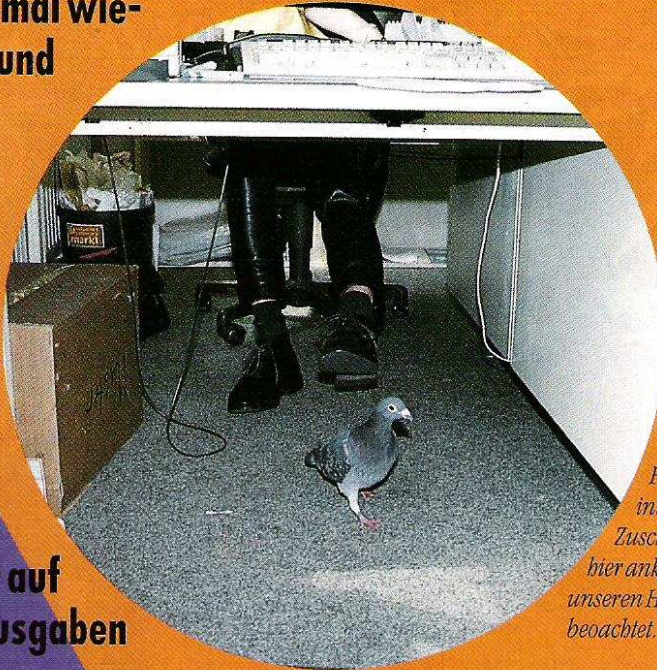
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(5)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(1)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
3.	(2)	Pirates	Microprose
4.	(3)	WWF Wrestling	Ocean
5.	(6)	Terminator II: Judgment Day	Ocean
6.	(10)	Elvira-Mistress of the Dark	Accolade
7.	(4)	Air Sea Supremacy	Ubi-Soft
8.	(7)	The Simpsons	Ocean
9.	(-)	Teenage Mutant Hero Turtles II	Image Works
10.	(8)	Winzer	Starbyte

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
2.	(4)	Lemmings	Psygnosis
3.	(2)	Airbus A 320	Thalion
4.	(7)	Formula I Grand Prix	Microprose
5.	(6)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
6.	(10)	Amberstar	Thalion
7.	(8)	Special Forces	Microprose
8.	(5)	Silent Service II	Microprose
9.	(-)	Their Finest Hour	Lucasfilm
10.	(-)	Ultima VI: The False Prophet	Origin

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen.

So landeten auch diesmal wieder zahlreiche Briefe und Postkarten bei uns, wofür wir uns recht herzlich bedanken. Unter allen Einsendern verlosen wir jeweils ein ASM-Jahresabonnement. Diesmal darf sich Andreas Stein aus O-7580 Weißwasser auf zwölf pralle, bunte Ausgaben freuen.



Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege

Falls Euch schon immer interessiert hat, wie Eure Zuschriften für die Leser-Charts hier ankommen: Wir haben unseren Hauspostboten bei der Arbeit beobachtet.

LESER-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
2.	(3)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(7)	Battle Isle	Blue Byte
4.	(6)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
5.	(1)	Lemmings	Psygnosis
6.	(5)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
7.	(4)	Populous II	Electronic Arts

GRAFIK-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(-)	Apidya	Blue Byte
4.	(5)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(4)	Turrican	Rainbow Arts
6.	(7)	Elvira	Accolade
7.	(6)	Lemmings	Psygnosis

SOUND-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(3)	Lemmings	Psygnosis
3.	(4)	Turrican	Rainbow Arts
4.	(6)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(7)	Apidya	Blue Byte
6.	(2)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
7.	(-)	Elvira	Accolade



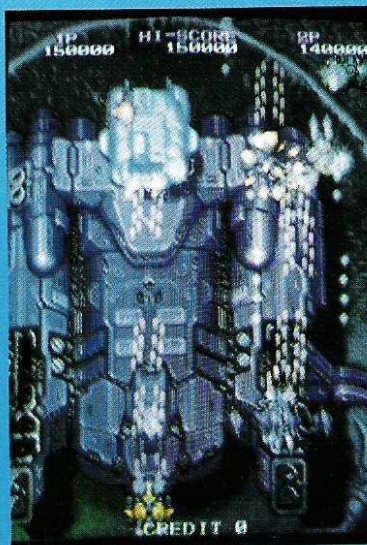
Hallo Freaks! Wer geglaubt hat, die Branche befände sich derzeit in einem tiefen Schlummer und müsse erst noch wachgeküßt werden, um endlich mal ein paar neue Spielkonzepte vorzulegen, wird in diesem Monat angenehm überrascht sein. Natürlich besteht der Großteil der Neuveröffentlichungen aus den gewohnten Variationen heißgeliebter Klassiker. Doch mit Mitchell meldet sich eine Firma zurück, die schon einmal für Bewegung im trägen Spiele-Einerlei gesorgt hat. Das neue Werk soll den Markt wieder kräftig durcheinander wirbeln. Doch die Konkurrenz schläft nicht: Zwei ausgefuchste Ballerspiele treten zum Kampf an. Mehr zum Ausgang dieses Fights auf den folgenden Seiten!



Michael Suck

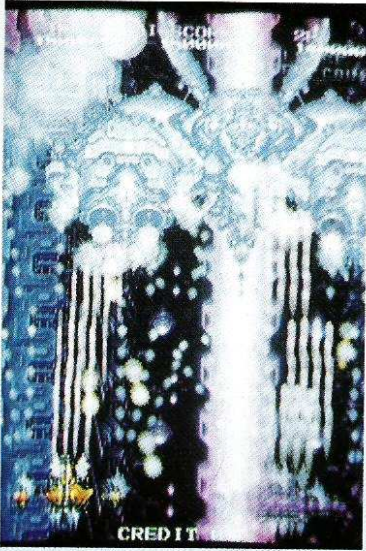
*Ein würdiger
Nachfolger:
Bei Truxton II geht
die Post ab!
Weit mehr als beim
Vorgänger*

Bekanntlich ist es ja so: Ein Pickel allein ist noch kein Zeichen fürs Erwachsensein - Reife braucht eben seine Zeit. Gleiches gilt für so manches Machwerk unter den Computerspielen: Dem schwachen Erstling folgt die geniale Fortsetzung. Der späte Ruhm entschädigt für die erduldeten Hämme der Konkurrenz und verführt zuweilen zum gewagten Statement, daß man ja schon immer an den Erfolg geglaubt



habe. Sicher, oft passiert das nicht, doch wenn mal ein Spätstarter die Szene erobert, ist die Überraschung groß. Genauso groß wie in dem vorliegenden Fall, der Fortsetzung von *Truxton*. Niemand hätte dem Hersteller Toaplan nach dem überaus mäßigen Erstling noch eine Steigerung zugetraut. Doch mit *Truxton 2* beweisen die arg gebeutelten Japaner, daß man trotz der Beibehaltung der ursprünglichen Features durchaus ein ganz neues, weit besseres Spiel schaffen kann. Der große Haken am ursprünglichen Konzept war die unglaubliche hohe Trefferzahl, die die gegnerischen Raumschiffe erduldeten, bis sie denn endlich ins Nirvana einzogen. Und dies, obwohl das Spielerschiff mit einem dauerfeuernden Laser ausgestattet war, der sich durch diverse Power-Up's dreiteilen konnte und selbst auf Zielsuche ging. Der Frust wurde damals noch gesteigert, da die Programmierer die Feindsprites aus allen Lagen schießen ließen, ohne daß dabei zu erkennen war, woher denn die Geschosse geflogen kamen.

Weit besser präsentiert sich da *Truxton II*. Zwar gibt es immer noch den zielsuchenden Laser, doch wurde das Spiel nun weitaus übersichtlicher und vor allem fairer. Die Details sind es, an denen Toaplan feilte, um diesen Effekt zu erzielen: Der Laser ist nun kleiner, bleibt aber immer noch durchschlagend; die Feindsprites lösen sich schneller in Wohlgefallen auf, ballern aber wie eh und je. Die passende Antwort darauf: Maximal zwei



▲ Zuviel für die Kamera:
Die Action von Truxton II muß man live erleben!

Waffendrohnen stehen dem eigenen Schiff hilfreich zur Seite.

Ein Spaziergang ist Truxton II trotz der Änderungen aber keinesfalls. Dafür sorgen neben den massiven Angriffen der Feindflotten diverse Spielereien mit dem Parallaxscrolling sowie die oberknackigen Endgegner. Toll sehen sie aus, diese großen Viecher - fast zu schön, um sie plattzumachen. Und überhaupt: Die Grafik von Truxton II ist eine Klasse für sich und mit dem Vorgänger fast gar nicht mehr zu vergleichen. Lediglich die hämisch grinsenden Totenköpfe und das Bio-Tech-Design erinnern an die Verwandtschaft beider Games. Doch wer erstmal die herrlich colorierten, fein gemasterten Backgrounds bestaunt und die variable Animation der Objekte in allen Details gesehen hat, wird den Erstling nicht mehr vermissen. Die realistische Optik hält einen gefangen, und die reichlich vorhandene Action tut ihr übriges, um auf keinen Fall Langeweile aufkommen zu lassen. Bleibt nur noch eine Frage offen: Warum nicht gleich so?

Nur Dein Geschmack entscheidet!

Ein richtiger Exot ist das zweite Ballerspiel im heutigen Bunde. Denn nicht etwa aus dem längst nicht mehr so exotischen Japan stammt der Flying Tiger, nein, sondern aus dem kaum weniger High-Tech-orientierten Südkorea. Der in Seoul ansässige Hersteller Dooyong zeichnet für dieses klassische Shoot-em-up verantwortlich. Klassisch deshalb, weil es sich um ein Spiel handelt, bei dem die Story schwachsinnig, das Scrollig



vertikal und der Weltraum voller Feinde ist. Nicht zu vergessen: Die Waffenausrüstung. Unser Raumschiff vom "Flying Tiger"-Geschwader kann durch die Bonussymbole zwar nur zwischen zwei Waffen wechseln, doch können diese um insgesamt vier Stufen durch entsprechende Power-Up's verstärkt werden. Beide Waffen, sei es nun die streuende Big Gun oder der langstrahlige Laser, haben in etwa die gleich große Durchschlagskraft. Die Qual der Wahl bleibt beim Spieler - nur Dein Geschmack entscheidet! Sehr loblich macht sich bei dem ganzen Geballer

übrigens das Dauerfeuer bemerkbar. So kommt man wenigstens nicht ins Schwitzen und kann sich ganz und gar den Fieslingen aus den Tiefen des Alls widmen, die (so die Story) das ganze Universum erobern wollen. Na, Prost Mahlzeit!

Sollte es in heiklen Situationen dann doch mal eng werden, bleibt ja immer noch die Einsatz der Smartbombs, die in der näheren Umgebung des eigenen Schiffs den Weg frei machen. Mehr als dreimal kann sie aber nicht eingesetzt werden, es sei denn, man ergattert vorher eines der seltenen Symbole, die eine weitere Smartbomb aufaddieren.



Solidewurde das Gesamtkonzept optisch und akustisch

Flying Tiger - das klassische Shoot-em-up

SOFTPOWER

Berlin

Special News

Endlich erhältlich :

DER PATRIZIER

Amiga DM 85,- PC DM 99,-

CIVILIZATION

deutsch für Amiga DM 89,-

POWERMONGER

mit Storybook für PC 99,-

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

umgesetzt: Die Grafik bietet Abwechslung in einem einheitlichen Design - technomäßig soll es halt sein. Der Sound untermalt die Feuerorgien nach bestem Können mit motivierenden Fanfaren oder hektischen Warnungen, wenn einer der Endgegner die Szene betritt. Auch nichts Neues - aber von Ballerspielfans wohlgelesen. So wissen wir und der Rest der Welt jetzt wenigstens, daß gute Spiele eben nicht immer aus Japan kommen müssen - der Flying Tiger zeigt die Zähne.

Asche zu Asche, Staub zu Staub

Die kleine japanische Spieleschmiede Mitchell galt bisher als "One-Shot-Company", wie man in der Branche so gerne sagt. Will heißen: In dem jahrelangen Sumpf der Erfolglosigkeit gibt es nur einen einzigen Lichtblick, einen einzigen Tophit - der Rest ist Schweigen. Klassisches Beispiel in unseren Breiten war



(ist?) Anco, die bis zu ihrem *Kick Off* nichts Brauchbares vorweisen konnten und den ungeahnten, plötzlichen Erfolg mit mehreren Kick-Off-Nachziehern lang und schmutzig auskosteten. Mitchells Erfolgsspiel hieß hingegen *Pang* und ist jetzt auch schon zwei Jahre alt. Die simple Idee von ein paar hüpfenden Bällen, die mit einem Fanghaken immer weiter aufgespaltet werden müssen, wurde damals von Mitchell genial erweitert. Das Ding schlug ein wie eine Bombe und ist selbst heute noch an vielen Aufstellplätzen zu finden. Doch bis auf einen Nachfolger, der sich kaum vom ersten Teil unterscheidet, war von Mitchell seitdem nichts mehr zu hören. Das wird sich ändern!

Mit *Funky Jet* meldet sich der Underdog aus der kreativen Frühstückspause zurück und legt uns ein sehr originelles

Konzept vor. Hauptbestandteil des Spiels ist ein völlig ordinärer Boxhandschuh. Sein Träger ist hingegen schon gar nicht mehr so ordinär, denn wo hat man mal schon einen grinsenden Blondschof mit Raketenrucksack gesehen, der eben so einen Boxhandschuh trägt? Aufgabe dieses cartoon-like gestylten Grinsemanns ist es, den Sensenmann zu spielen. Mit seinem Boxhandschuh muß er nämlich all



das widerliche Gesocks aus den Levels boxen, die preßluftschlämmenderweise oder knochenwerfend die Umwelt mit ihrem Anblick verschmutzen. Jedes dieser Le-

◀ **Mit Boxhandschuhen ins Gefummel: Prügelei im Plattformstil, darf eben verrückt sein.**

vels ist genau einen Bildschirm groß und mit verschiedenen Plattformen versehen, auf denen die üblen Gestalten herumlungern. Per Raketenrucksack und ein paar gefürchteten Schwingern kann der Blondschof allein oder mit einem Mitspieler alsdann den Screen säubern. Zusatzpunkte gibt es, wenn man einen der Gangster auf seine Kumpels boxt. Dieser Domino-Effekt sieht so geil aus, daß man glatt auf die Punkte verzichten könnte.

Aber selbstverständlich ist nicht alles Zuckerschlecken, denn nicht nur Knochen und Hämmer kratzen an der Energieleiste der Helden. So muß man ab und zu auch selbst eine Watschen einstecken oder Blessuren auf einer Tretmine hinnehmen. Andererseits gibt's eine ganze Reihe Extras, die das Jetpack-Leben er-

Nobel, nobel: ▶ Funky Jet bietet eine Levelauswahl - gegen die Langeweile



leichtern: Speed up's, Punkte-Boni und Energie-Erneuerung sorgen für die richtigen Rahmenbedingungen, während der Powerup mächtige Rundumschwinger ermöglicht und das "Almighty Attack Jet" für kurze Zeit gar unsterblich macht.

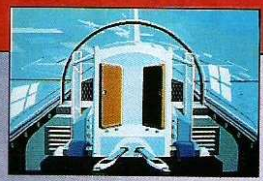
Mag das alles auch ziemlich bierernst klingen, vielleicht sogar ein bißchen nach einem von diesen stupiden Prügel-spielen, so ist das Game in Wirklichkeit doch nichts anderes als ein äußerst witziges Geschicklichkeitsspiel. Bonuspunkte wollen schließlich erreicht und fiese Typen möglichst schnell vom Screen gefegt werden. Daß das soviel Spaß macht, liegt vor allem an der perfekten Zeichentrick-Animation der Charaktere, dem sehr variablen Schwierigkeitsgrad und dem Spielablauf. Ein Heidenspaß ist das wüste Rumwirbeln der miesen Typen zwar auch so schon, doch verleihen die Extras, der aufmunternde Sound und die sehr romantischen Backgrounds dem Spiel den gewissen Pfiff.

Beim Test waren wir selbst überrascht, wie lange wir - vor allem im Zwei-Spieler-Modus - von dem Spiel gefesselt waren. Zwar wird Mitchell mit *Funky Jet* nicht an den ganz großen Erfolg von Pang anknüpfen können, doch daß diese Firma den Mut hat, etwas Neues auszuprobieren, muß honoriert werden. Zumal dann, wenn ein so kurzweiliges, hübsches Spiel dabei herauskommt. Einziger Fehlgriff in dem ganzen Werk ist eigent-



lich nur der Titel: Denn wo, bitte schön, bleibt denn bei dem Spiel der Funk? Und sollte damit doch der Staub gemeint sein - gesehen haben wir ihn nicht, denn bis das Spiel Staub ansetzt, vergeht ja wohl noch ein bißchen Zeit. ■

FALCON™



PC Screen Shots

FALCON™

Available on
IBM PC, Amiga
& Atari ST/STE

Empf. VK-Preis: 34.95 DM

fly into
Action

Take to the skies
in an F-16 Fighting
Falcon and fly this
award winning
simulation from



Plus two Mission Disks!



Operation: Counterstrike®

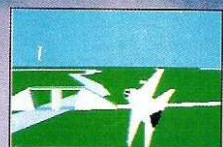
Available on
Amiga &
Atari ST/STE
Empf. VK-Preis:
29,95 DM



Amiga Screen Shots

Operation: Firefight®

Available on
Amiga &
Atari ST/STE
Empf. VK-Preis:
29,95 DM



Amiga Screen Shots



Erhältlich im führenden
Versand- und Fachhandel.
Bezugsprobleme?
Tel.: 00 44 2 76 68 49 59

Send S.A.E. for
FREE catalogue



Kalter Krieg und

BRAVO ROMEO DELTA

System: **Amiga** (1 MB), geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Free Spirit Software**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Hurra! Wir haben ihn gefunden, den Flop des Monats! Und BRAVO ROMEO DELTA von FREE SPIRIT SOFTWARE erfüllt nun wirklich alle Voraussetzungen für diese Auszeichnung. Aber langsam, erst ein paar Worte zur Story. Vermutlich aus Langeweile zettelt die UdSSR einen handfesten Atomkrieg gegen die Vereinigten Staaten an und schickt per Luftpost einen megaheißen Gruß nach Amerika.

Bombenstimmung



▲ Die Antwort ist einfach!

Das ist natürlich nicht die feine Art, und daher hat der Spieler die Aufgabe, dementsprechend zu antworten. Also beladen wir ein paar dicke B-52-Bomber und wärmen die Raketen vor. Dann ein Druck aufs rote Knöpfchen, und schon verwandeln sich einige russische Städte in ein Flammenmeer. Nach jedem Treffer erhöht sich natürlich die Strahlung und die Zahl der Toten.

Von entscheidender Bedeutung für den "Sieg" sind auch die Satelliten und die Frühwarnsysteme. Durch genaue Information läßt sich der eine oder der andere Bomber vor dem Ausklinken abschießen. New York wird dann möglicherweise nur von drei Atombomben getroffen.

Aber: Nicht nur der Inhalt ist geschmacklos und veraltet. Nein, auch technisch ist das Spiel absoluter Schrott. Die Grafik ist so katastrophal, daß man sich direkt freut, daß es nur acht Bilder im ganzen Game gibt. Auf Animation

oder Sound wurde glücklicherweise ohnehin vollständig verzichtet.

Diesen Makel versucht Bravo Romeo Delta durch eine Vielzahl von verschiedenen Waffensystemen auszugleichen. Allerdings vergeblich, denn im Endeffekt ist es ziemlich egal, ob Kiev nun von einer MX-Rakete oder durch eine Cruise-Missile vernichtet wurde.

Mein Fazit: Bravo Romeo Delta ist alt, langweilig und ein klarer Fall für die BPS. Der Versuch, einen Atomkrieg zu simulieren ist restlos in die Hose gegangen. Wer unbedingt glaubt, mit Kernwaffen um sich werfen zu müssen, sollte sich dann doch Nuclear War zuwenden.

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	2
Anleitung.....	2
Spielablauf.....	0
Motivation.....	0
Gesamtnote.....	1

»SEHR MANGELHAFT«

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

Biete Software

***** 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 ***

! PD ANTARES PD ! Tausche und verkaufe Demos, Mega-Demos, Source-Codes und andere diverse PD-Software. Liste gegen Leer-Disk + Rückporto. Peter Schlieker, Finkenweg 4, 4270 Dorsten 1

Verkaufe 2 x Dynablasters v. Ubiisoft für Amiga für SFr. 40, anstatt Fr. 80. Beide ungeöffnet. Habe noch viele andere Originale. Liste verlangen oder anrufen. CH-064/246416. R.Häfliger, PF 179, CH-5033 Buchs!

***** AMIGA *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 -

C64 * C64 *** C64** PD-Software, älter und brandneu, günstig abzugeben. G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Hallo PC-Freaks! Habe jede Menge Software (Orig.) für den PC abzugeben. Gratisliste anfordern bei: R.Haas, Hetzendorferstr. 58/4/1, A-1120 Wien, Tel: 0222/84-30-525

Verk. für PC Monkey Island 2, dt., 5,25", HD, mit Lösungen, DM 40,-. Tel: 0551/300598, ab 16.00 Uhr.

Verkaufe Amiga-Originale (1A-Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.Vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

Verkaufe Amiga-Software MAD TV Jaguar XJ220 u.a.! Schreib an Unterberger, PF 43, A-1092 Wien.

Verkaufe für Amstrad CPC Orig.-Spiele, z.B.; Star Games 2, Dragon's Lair 2, Basil, Exolon, Feuerstein Familie und viele andere Spiele. Jeder Bestellung liegt ein Gratis-Spiel bei. Tel: 06187/22447.

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

AMIGA: For da latest in DEMOS order an ABO at: Sven Worm, Güldenbergstr. 41, 5210 Troisdorf 1, FRG, or call: +49 (0)2241-76816 ... AF !! 25 Disks = 30 DM, 50 Disks = 55 DM

C-64 Spiele zu verkaufen. Z.B. Die Hard 2, Robocop III u.a. Schreib an Aigner, Postfach 161, A-1096 Wien.

Suche zuverl. Tauschpartner für MS-DOS PC!! Auch massig Anltg. vorhanden. Verk. Orig.: Aces of the Pacific, Civilization, Shuttle, uvm. Tel: 04551/83710 nur 17 bis 22.00 Uhr.

PC*PC*PC Neueste PD-Spiele & Anwender abzugeben!!! Gratisliste anfordern bei: Robert Schneller, PF 2, A-2703 Wr. Neustadt.

Atari ST und Amiga PD-Disketten ab 1,10 DM. Nur best of PD's. Für jeden etwas dabei. Katalogdisk gegen 2,50 DM bei Karsten Rotzoll, Mansfeldstr. 11, 4000 Düsseldorf.

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

Verkaufe Amiga-Originale (1A-Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.Vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

***** 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 die neuesten Original-Computerspiele für Amiga und PC, wie z.B. Indy 4, Monkey Island 2, Mad TV u. Schwarze Auge für je 25,-. Tel: 0261/23934, Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich.

300 Games der letzten 4 Jahre bis Juli 1992 für Amiga!! Originale mit dtsh. Anleitung, virentfrei!! Jede Spielgenre vorhanden. Wirklich attraktive Preise! Tel: 069/621225, Non-Stop ***

Atari-ST: Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

Wegen Systemwechsel liegt bei mir noch massenweise Software (Orig.) herum. Liste davon gibts gratis bei: K.Weselovsky, Payerg. 7, A-1160 Wien oder Tel. 0222/4209912

***** AMIGA *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 -

ÖSTERREICH: PC Monkey Island 2 komplett deutsch VGA 3,5" HD 800 OS - Space Quest 4 3,5" HD 500 OS - Tel: 03682/22622 ab 17 Uhr bis 19 Uhr.

Amiga-Originale! Verk. Berlin 48, Man. Utd. Europe für 40 bzw. 30 DM. Tausche auch gegen Airbus, Mad TV, Might + Magic 3. Tel: 0911/681483

Verkaufe PC-Originale: WC I 50 DM, Imperium 35 DM, Hard Nova 40 DM, Might + Magic 2 40 DM, GeoWorks Ensemble 1.2 300 DM, Tel: 02623/4455

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

Biete + suche neueste PD-Soft!!! Biete auch Originale. Interesse an einem Club? Liste an: S.Konarkowski, Theodorstr. 19, 4990 Gladbeck! Auch Diskmag (eigenes)!

Atari ST und Amiga PD-Disketten ab 1,10 DM. Nur best of PD's. Für jeden etwas dabei. Katalogdisk gegen 2,50 DM bei Karsten Rotzoll, Mansfeldstr. 11, 4000 Düsseldorf.

Atari-ST: Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.



Kleinanzeigen

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bochohl! Alles zum SKPI Sanity'92!

PC*PC*PC Neueste PD-Spiele & Anwender abzugeben!!! Gratisliste anfordern bei: Robert Schneller, PF 2, A-2703 Wr. Neustadt.

Verkaufe Amiga-Originale (1A-Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

Preiswert! Speedball 2, PC 5 1/4", originalverpackt mit Anleitung, nur 40 DM!!! PC-Globe 3.0, PC 3,5", originalverpackt, alle Graphiken, mit Anleitung nur 60 DM!!! Markus Köhler, Schiller-Str. 6, 6526 Alsheim.

300 Games der letzten 4 Jahre bis Juli 1992 für Amiga!! Originale mit dtsh. Anleitung, virenfrei!! Jede Spielgenre vorhanden. Wirklich attraktive Preise! Tel: 069/621225, Non-Stop ***

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Huber Bernhard, Postfach 4, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

AMIGA FANS AUFGEPASST !! Biete PD-Software zu günstigen Preisen. Bitte 2,- DM Briefmarke oder 2,- DM Rückporto beilegen. Schreibt an: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1

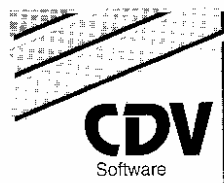
Biete ca. 30 Game Boy Module, ca. 15 Game Gear Module, ca. 40 US-NES Module, ca. 40 Sega Master Module und PC-Engine M., Mega Drive u. Neo Geo M.: 04521/71497 ab 17 Uhr.

Vergebe günstige Software (Orig.) für Atari-ST. Gratisliste rasch anfordern bei: H.Huber, Valenting. 11/2/2, A-1238 Wien, Austria

Verkaufe Originale für Atari ST: Railroad Tycoon, Black Gold je 40,- DM, Satan, Impossible Mission 2 je 25,- DM, Frank Schlosser, Tel: Dresden 579530

Verk. Amigaspiele: Wayne Gretzky 2 40 DM, Knight of the Sky 40 DM, Italy 1990 10 DM, World Soccer 10 DM. Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. PC-Spiele (nur Org.): Sim Earth, Air Combat, Wing Com. 2 (+ Speech Pack), Castle, WGH 2, Mario Andretti, Red Baron, Shuttle, Civilization, Links (Firestone, Beautyfull), u.a., Tel: 05141/26524



Offizieller deutscher
APOGEE

Distributor *SUPER!*

COMMANDER KEEN

Der Klassiker - jetzt mit neuen Folgen

DARK AGES

Soundblaster / Adlib-Support

DUKE NUKUM

Ein JUMP&RUN-Spiel, wie es sein sollte.

CRYSTAL CAVES

Überlegung und Action mit Super-Grafik

Neu!
SECRET AGENT COSMO



Jedes Spiel nur
59,- DM
Shareware-Version nur 6,- DM

CDV
Ehlingerstr. 5
7500 Karlsruhe 1
Tel 0721-22295
Fax 0721-21314

Kangaroo-Box - Tel: 0721-757034 - Apogee-Support-Box

Atari-ST: Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

Verk. Amiga-Spiele (nur Org.): Realms, Armour Geddon, Railroad Tyc., Super Monaco GP, Das Boot, Ace of the great war, Tel: 05141/26524

Verkaufe für Amiga! Oh no more Lemmings Boot Disk und Monkey Island 2. Garantiert virenfrei!! Beide Original und kaum benutzt. Beide für 75 DM. Tel: 089/8418855

Monopoly! Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto. Katalog anf.!

Wegen Umstieg ST-PC Orig. von 10 DM bis 99 DM abzugeben. Info bei: Floriansits Georg, Otto Probst Str. 3/17/6, A-1100 Wien. Es lohnt sich.

Atari-ST: immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk anf.!

Für ST: Hacker II 20 DM, Rockstar 15 DM, E-Motion 30 DM, Klax 25 DM, Little Com. People 15 DM! Andrea Viehl, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen.

MS-DOS: Sorcerers Appliance (50), Elvira (60), Eye of Horus (30), Prehistoric (40), Wrath of the Demon (50), Atomix (25), Xenon 2 (25), Rickbangerous 2 (30), Weird Dreams (20). Michael Mutis, Martin-Luther-Str. 72, 7000 Stuttgart 50

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 anf. *Amiga*

Wegen Systemwechsel liegt bei mir noch massenweise Software (Orig.) herum. Liste davon gibts gratis bei: K.Weselovsky, Payerg. 7, A-1160 Wien oder Tel. 0222/4209912

Atari-ST: Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

300 Games der letzten 4 Jahre bis Juli 1992 für Amiga!! Originale mit dtsh. Anleitung, virenfrei!! Jede Spielgenre vorhanden. Wirklich attraktive Preise! Tel: 069/621225, Non-Stop ***

Verkaufe die neuesten Original-Computerspiele für Amiga und PC, wie z.B. Indy 4, Monkey Island 2, Mad TV u. Schwarze Auge für je 25,-. Tel: 0261/23934, Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich.

PC-Orig.: Tausche / Verkäufe Gods, Muds, Falcon 3.0, Battle Isle, A.T.P., Great Courts 2, Star Trek, BMP, Goblins, Gunship 2000 etc. Alle 100% ok. Preis VHS. Tel: 07741/66341

Verkaufe Laserdisc Game Dragons-Lair mit Amiga-Interface + Steuersoftware, VB 130,-, Tel: 05586/1611 (David)

ST PD-Soft sehr günstig (1,90 DM je Disk), Katalogdisk kostenlos bei: M.Konopka, Bismarckstr. 47, 2949 Wangerland 1, Tel: 04463/1029. Atari Originale (Power Monger u.a.)

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50, im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bochohl! Alles zum SKPI Sanity'92

Wegen Umstieg: ST-PC Orig. von 10 DM bis 99 DM abzugeben. Info bei: Floriansits Georg, Otto Probst Str. 3/17/6, A-1100 Wien. Es lohnt sich

Verk. für C64 für 20 DM: The Untouchables, Trans World, Invest, Reederei. Alle für 70 DM. Tel: 09952/1371 bzw. 1702 (Daniel)

Verkaufe C-64 Programme für je 20 DM: Roger Rabbit, Test Drive 2, Batman the Movie, Tom und Jerry, Ghostbusters 2, The Running Man (alles Originale). Tel: 02421/75537, verl. Sascha

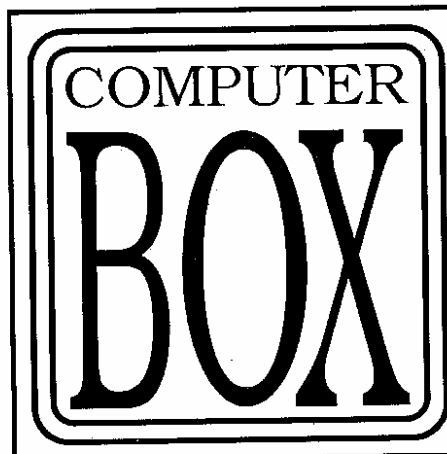
Amiga und ST. Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern! Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

MS-DOS-MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern! T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien

Löse umfangreiche C-64-Sammlung auf. Liste mit Originalspielen gegen Rückporto. Christian Fink, Schulstr. 15, 6783 Dahn. Für Amiga: Berlin East VS. West (dt.) 60,- DM.

STOP VERK. ORIG. für PC: Stellar 7, Winter Games, Speedb. 2, Kings O. V, Links, F15-2, Star Trek, F29-Retaliator, LHX, Jet Fighter 2, Die Hard, Crash Course, BOB-Their finest Hour, Wrath o. t. Demon, B.E.Nascar Challenge f. je 50 DM + Porto. Verk. nur gg. Vork. Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 6530 Bingen - Tel: 06721/42786 - ab 12 Uhr!

C64-PD-Software für nur 1,00 DM je Diskettenseite. Noch heute umfangreichen Gratskatalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.



Fasangasse 16
1030 Wien
(Schnellbahnnähe Rennweg)
Tel.: (0222) 78 35 03
Gudrunstraße 158
1100 Wien
Tel.: (0222) 602 26 18
PC + AMIGA Games
Ladenverkauf + Versand

FEIERN SIE MIT UNS!

3 Jahre

COMPUTERBOX

Am 1. u. 2. Sept. 1992

Alle Spiele - 20 %

Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag.

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

Ich sende was andere nur versprechen. Tipsliste für alle Amigas mit 2500 Cheats, Codes, Lösungen für viele Spiele f. 10 DM, 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24

Top: Amiga Tips, Cheats, Codes u. Lösungsliste! Über 2500 Cheats, Codes usw. Jetzt noch besser - nur 10 DM! Cheats u. Lösungen zu aktuellen Games!! 10 DM an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! Demoliste = 2 DM! LS91

Atari ST Falcon F-16, X-Out, Gfa Basic 2.0, Rockn'Roll, Trinity, Steve Davis Snooker, zus. 60 DM. Turbo C 2.0 + Ass/Deb. 100 DM. Steinberg Twelve 30 DM. C-Lab Not. 3.1 500 DM. Tel: 089-722/61193

Atari ST Originale, z.B. (Midwinter, Winzer, F-16 Falcon, Ultima IV uvm.) Preise: 20 - 40 DM, PD-Soft (1.90 DM/Disk) Katalogdisk kostenlos bei: M.Konopka, Tel: 04463/1029 ST * ST* Originale * ST

Top: Atari Tips, Cheats, Codes u. Lösungsliste! Über 1000 Codes, Cheats usw. - Nur 10 DM - Außerdem: Die 10 besten ST Demos - 40 DM! Interesse an Demos u. PD? Info gegen 2 DM: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg - LSD -!!!

Verkaufe Pacific Islands-Original für 40 DM oder tausche gegen Monkey Islands oder Goblins. Thomas Holzmann, O-4270 Hettstedt, Rosmarienstr. 51 (Amiga)

Amiga u. Atari ST: Demos u. PD's zu Spitzenpreisen - Info gegen 2 DM! System angeben! Wir suchen noch Member f. unseren Comp-Club. Monatliches Mag und mehr! C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg - LSD - the best

Atari ST und Amiga PD-Disketten ab 1,10 DM. Nur best of PD's. Für jeden etw was dabei. Katalogdisk gegen 2,50 DM bei Karsten Rutzoll, Mansfeldstr. 11, 4000 Düsseldorf.

***PC*PC*PC* Neueste PD-Spiele & Anwender abzugeben!!!** Gratisliste anfordern bei: Robert Schneller, PF 2, A-2703 Wr. Neustadt.

Suche zuverl. Tauschpartner für MS-DOS PC! Auch massig Anlgt. vorhanden. Verk. Orig.: Aces of the Pacific, Civilization, Shuttle, uvm. Tel: 04551/83710 nur 17 bis 22.00 Uhr.



PROBLEME BEIM LÖSEN EINES ROLLENSPIELES

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Pläne und Erläuterungen) zu (fast) allen neuen Rollenspielen. Zum Beispiel:

- Amberstar
- Abandoned Places
- Buck Rogers 2
- Eco Quest
- Elvira 2
- Etremam
- Fate - Gates of Dawn
- Indiana Jones 4
- Kings Quest 5
- Larry 5
- Legend
- Might and Magic 3
- Monkey Island 2
- Obitus
- Police Quest 3
- Robin Hood
- Space Quest 4
- Spirit of Adventure
- Star Trek Adventure
- Treasures Savage. Front
- Ultima 7
- Ultima Underworld

! NEU !

Jetzt auch Lösungen für Konsolenspiele. Zum Beispiel: Arcana, Exile, Shining in the Darkness, Zelda 3

Natürlich können Sie bei uns auch Lösungen für ältere Rollenspielebestellen. Einfach anrufen oder eine Liste zum Preis von 1 DM anfordern

! EINZIGARTIG IN DEUTSCHLAND ! daß Sie bei uns auch das erste Computer - und Konsolenspielmagazin **Magic Worlds** zum Preis von 4 DM (plus Portokosten) bestellen können. Das Magazin beinhaltet Berichte und Lösungen zu den neuesten Rollenspielen.

Preis für eine Lösung 25 DM plus Nachnahme 8 DM. Infos 8 DM bei Vorauskassen. Bei Bestellungen ab 50 DM entfallen die Versandkosten. Druckfehler, Irrtum und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller Gerhardstraße 2 1000 Berlin 21

Tel.: (030) 391 84 95 *** Tag und Nacht ***



C-64 Spiele zu verkaufen. Z.B. Die Hard 2, Robocop III u.a. Schreib an Aigner, Postfach 161, A-1096 Wien.

AMIGA: For da latest in DEMOS order an ABO at: Sven Worm, Güldenbergstr. 41, 5210 Troisdorf 1, FRG, or call: +49 (0)2241-76816 ... AF !! 25 Disks = 30 DM, 55 Disks = 55 DM

IBM-PC: Verkaufe Kings Quest 5, VGA, kompl. f. 69 DM. Tel: 08231/31015 (Tobi) 19.00 - 21.00 Uhr

Verk. Amiga-Orig.: Gunship, ADS, Team Suzuki je 30 DM, African Raiders, Impact je 15 DM, Power Monger 20 DM, F 16 Combat Pilot, Falcon Collection, Mig 29 je 40 DM, Red Baron 50 DM, Harald Licht, Lindenstr. 25, 3120 Wittingen 2

Verkaufe Module für das Famicom / Mega-Drive / Game Gear Habe von altneu. Liste gegen 1,- DM. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis. Alles in Topzustand !!!

Tausche oder verkaufe Module für das Neo-Geo. Z.B. Last Resort, Nam 75, Ghost Pilot, Mabiclan Lord, Burning Fight. Bei Interesse ruft an! Tel: Austria 043/07752/65504

MS-DOS-Originale Ultima 6, Silent Service 2, Spirit of Adv. für je 50 DM + Porto (1a-Zustand!). Beholder 1 für nur 40 DM (engl.). Tel: 08233/30489 ab 19 h (Manni)

PC-Games: Dune, kompl. deutsch: 50 DM, Sim Earth, kompl. deutsch: 40 DM, Civilization, kompl. deutsch: 40 DM, Wing Com 1 + beide Mis.: 50 DM, Castles: 30 DM. Schreibt an: R.Meyer, Bökenkamp 2, 2820 Bremen 70

Software (alles Originale): Bundesliga-Manager, prof. m. Editor 60,- Okopolopy 60,- Geisha 20,- Kengi 25,- Alles für PC und auf 3,5", Tel: 07644/8880

Verkaufe Master System II 1/2 Jahr alt + 5 Topspiele wie Sonic, Alex Kidd I + II, Shinobi, Mickey Mouse für nur 220 DM. NP 580 DM. Je Spiel 35 DM. Schreibt an: Thorsten Kerstan, Osnabrückerstr. 51, 4520 Melle 5

Verkaufe C64 II + 1541 II + 1804 uvm. / C 64 Disk Org. Ultima VI 20 / Might + M. II 30 / Champ. Krynn 30 / Death K.o.K. 35 DM / Wizardy V 20 / Sim City 30 / No. 1 Col. 35 + ASM-Hefte // 09386/627 Alex

Verkaufe für Amstrad CPC Orig.-Spiele, z.B.: Star Games 2, Dragon's Lair 2, Basil, Exolon, Feuerstein Familie und viele andere Spiele. Jeder Bestellung liegt ein Gratis-Spiel bei. Tel: 06187/22447.

Verkaufe Amiga-Software MAD TV Jaguar XJ220 u.a.! Schreib an Unterberger, PF 43, A-1092 Wien.

Verkaufe Amiga-Originale (1A-Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

Verk. für PC Monkey Island 2, dt., 5,25", HD, mit Lösungen, DM 40,-. Tel: 0551/300598, ab 16.00 Uhr.

Hallo PC-Freaks! Habe jede Menge Software (Orig.) für den PC abzugeben. Gratisliste anfordern bei: R.Haas, Hetzendorferstr. 58/4/1, A-1120 Wien, Tel: 0222/84-30-525

C64 * C64 *** C64 PD-Software,** älter und brandneu, günstig abzugeben. G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Verkaufe Dune 50,- Bundesliga-Manager-Pro 40,- beides PC 3,5", 089/7231498 (Mark verlangen)

Verkaufe Police Quest 3, Heart of China, Die Kathedrale je 60,-, Space Quest 3, Hill Street Blues je 40,-, alle zusammen für 200,-. Alle Games für Amiga. Stefan Karlegger, Bergstr. 28, 6507 Ingelheim.

PC Infocom! Aus Preisausschreiben 20 versch. Textadventures + Hintbook und Karten, originalverpackt für 250,-. Nur komplett. M.Claus, Henricistr. 116, 4300 Essen 1 f.PC

Verkaufe original PC-Spiele 3,5", kpl. in deutsch, nicht registriert. Rise of Dragon 70,- DM, Space Quest III 70,- DM, 3D Construction Kit 90,- DM, Revelation Tel: 02331/51690 Hagen

Verk. PC-Orig.: LHX, SSII, Chuck Yeager, Monkey Island II, F-117A, Aces of the Pacific, zw. 30-50 DM. Tausch möglich! W.Schicker, Schlesische Str. 8, 8370 Regen. Tel: 09921/7284, Anruf lohnt!

Amiga Orig. mit Anl. Pirates, Kaiser, Silent Service I, Battlehawk, Ports of Call, Battlechess, Menace, Pictionary, Full Metal Planet, Puznic, Loopz, F29, Tel: 06542/22160.



Bitte beachten: Sie unsere neue Vorschriftenschrift und die neuen Telefonnummern.



Alien Syndrome (jp) 69,-
Spiderman (US) 79,-
George Foreman's K.O. 79,-
Olympic Gold (US) 79,-
Wide Gear 49,-

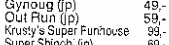


Hellfire (jp) 49,-
Splatterhouse II (US) 119,-
Magic Troll (jp) 89,-
Crackdown (jp) 49,-
Pheos (jp) 49,-
Bad Omen (jp) 39,-
Olympic Gold (US) 89,-
Gynoug (jp) 49,-
Out Run (jp) 59,-
Krusty's Super Funhouse 99,-
Super Shinob (jp) 89,-
EA Hockey (LT) 99,-
Wonderboy V (US) 119,-
Warrior of Rome 119,-
Spiderman (jp) 69,-
Alien Storm (jp) 69,-
Merco (jp) 79,-
Taz-Mania (US) 109,-
Streets of Rage (jp) 89,-
Golden Axe II (jp) 69,-
Toki (jp) 99,-
Joypad Pro-2 59,-
Game Adapter 29,-
(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega-Drives

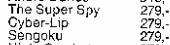


NAM 1975 199,-
Baseball Stars II 349,-
Mutation Nation 279,-
Magician Lord 279,-
Top Players Golf 279,-
Baseball Stars 279,-
Andro Dunos 349,-
The Super Spy 279,-
Cyber-Lip 279,-
Sengoku 279,-
Ninja Combat 279,-
Blues Journey 299,-
Ghost Pilots 299,-
Alpha Mission II 79,-
Burning Fight 299,-
Last Resort 349,-
King of Monsters II 349,-
Soccer Bravt 329,-
Robo Army 329,-
Trash Rally 329,-
Fatal Fury 329,-

Addams Family 69,-
Track Meet 69,-
Dick Tracy 69,-
Snow Brothers 69,-
NBA II 69,-
Turn & Burn 69,-
Bugs Bunny II 69,-
Blues Brothers 69,-
The Simpsons 69,-
Prince of Persia 69,-
Battletoads 69,-
Final Fantasy Adventure 79,-
Final Fantasy Legend 179,-
Fortified Zone 59,-
Hunt for Red October 69,-
Atomic Punk 49,-
Gremlins II 69,-
Duck Tales 69,-
Mega Man 69,-
Pit Fighter 69,-
Netzeil 24,-
Lightboy 49,-



Blue Lightning 69,-
Electropop 69,-
Chips Challenge 69,-
Gates of Zendecon 89,-
Silmeworld 69,-
Gauntlet 79,-
Klax 79,-
Roadblasters 79,-
Xenophobe 79,-
Ms. Paernan 79,-
Zarlor Mercenary 79,-
Paperboy 79,-
Robo Squash 79,-
Rygar 79,-
Super Skwek 79,-
Rampage 79,-
Batman Returns 79,-
Warbirds 79,-
Rampart 79,-
Ninja Gaiden 79,-
Pacland 79,-
Tokl 79,-
Turbo Sub 79,-
Scrapyard Dog 79,-
Chaquequed Flag 79,-
Crystal Mines II 79,-
Hard Driving 79,-
Robotron 79,-
S.T.U.N. Runner 79,-
Bill & Ted 79,-
Awesome Golf 79,-
Cyberball 79,-
Xybots 79,-



Sendungsbedingungen:
Inland +9 DM,
Ausland nur Vorkasse
+12 DM

Super Monaco GP (jp) 49,-
GG Shinobi (jp) 59,-
Ax Battler (US) 59,-
Out Run (jp) 59,-
Ninja Gaiden (jp) 59,-
Berlin Wall (jp) 59,-
Crystal Warriors (US) 79,-
Donald Duck (jp) 69,-
Sonic the Hedgehog (jp) 69,-

Addams Family (US) 129,-
Super off Road (US) 129,-
Street Fighter II (US) 159,-
Super Aleste (jp) 139,-
Top Racer (jp) 99,-
Zoids III (US) 329,-
Formation Soccer (US) 119,-
Achtasser (US) 129,-
Ghouls'n Ghost (US) 129,-
Joe & Mac (US) 139,-
Super Scope 6 (US) 169,-
Arcadia Pad 69,-
Game Adapter 49,-
Super NES <> Super Famicom

Bestellung der Kürzel:
(jp) japanisch
(US) amerikanisch

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht.

dynatex Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30
Bestellung 24 Stunden
möglich auf
Anrufbeantworter

dynatex Ladendoktor:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

dynatex Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/555140 oder 573233 - Telefax: 0231/521553

PC-Originale: Civilization, LHX, PGA, Indy 3, Larry 3, F15 II, S.S.Soccer, Black Gold, Ishido, Soul Crystal, alle deutsch! Liste anfordern bei Andreas Kleiner, Schönbuschstr. 26, 7270 Nagold 6, 7459/8642

Verkaufe immer neueste Amiga-Originale: Dynabalas (Fr.40), Fire + Ice (40), Locomotion (35), Jetsons (20), Pinball Dreams (35). Alle ungeöffn. Liste verlangen bei: Ralph Häfliger, PF 179, CH-5033 Buchs. 064/246416

Verk. Sensible Soccer European Championship 1992, Secret of Monkey Islands II und verschiedene andere Games für Amiga. Ruf doch mal an! Tel: 06442/24920

Habe vom Union bis zum Phaleon GigaDemo alles was es an Demos für den Atari ST/STE gibt!!! Wenn Du eine Liste (alphabetisch & nach New's sortiert) auf Disk willst, dann schick mir 2 DM in Briefmarken: Jürgen Berger, Belchenstr. 10, 7047 Jettingen.

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50, im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Sanity - Sanity!

Conquestador, Railroad Tycoon, Warlords, Ghengis Khan je 55 DM, Battle Isle, Centurion je 40 DM, Rings of Medusa, Sim City, Waterloo, Emperor of the Mines, Ritter, Lords of the Rising Sun, Khalaan je 15 DM, 05424/8196

Verk. f. PC: Startrek (45,-), Winter Challenge (45,-), Bundesl. Manager Prof. (50,-), Wing Commander Delux (70,-). Alles Originale auf 5,25" Ch.Thomas, Nr. 98, O-5504 Heringen.

SPIELGENERATOR (C-64) der Spitzenklasse zu verk. Einfache Menübedienung o. Programmierkenntnisse! Im Nu ist Ihr eigenes Spiel fertig, das sie beliebig weitergeben können! Kpl. mit orig. Handbuch: 30,- (Neupr.: 109,-!) M.Wenderoth, Egerländer Weg 2, W-3505 Gundersberg.

Amiga-Originale: Fire + Ice, Jetsons, Myth, Pinball Dreams, Nebulus 2, Moonfall, Rubicon. Alle ungeöffnet. Liste verlangen. R.Häfliger, PF 179, CH-5033 Buchs, Schweiz, 064/246416

Verkaufe für je 10 DM C-64 Soft: Eishockeymanager, FußballStarmanager, Spiel des Wissens, Aktienmanager, Wirtschaftsmanager (alles Originale). Frank Kury, Blasiwald 8, 7808 Kollnau.

Verkaufe Originale für PC * Wing Commander 2 + Speech, Civilization, Might + Magic 3, Goblins, Conquest of the Longbow uvm. Fleh Thomas, 06327/5272 alle f. 40% d. Neupr.

Amiga: Verk. orig. Indy 500 + Midwinter + Red Storm Rising + Test Drive 2 Collection + Tower of Babel + Indiana Jones 3, alles kompl. für nur 100 DM!!! (Tel: 08531/41201, nach 1600 Uhr, Stefan)

Hardware Software AMIGA PD
Leihener's Wuppersoft
Stefan Leihener Neumannstr. 12 5600 Wuppertal 2
Tel.: 02 02-62 68 29

	DOS	AMI	ATA
Discovery-Columbus	119,00	99,00	-,-
Pacific Islands	99,00	89,00	89,00
Shuttle	144,00	124,00	124,00
Twilight 2000	99,00	99,00	99,00

ALLE SPIELE AUS DER ASM LIEFERBAR

PC	HARDWARE	AMIGA
AT 286 ab DM 1299,-		A 500 ab DM 749,-
AT 386 ab DM 1709,-		A2000 ab DM 1299,-
AT 486 ab DM 2289,-		A3000 ab DM 3649,-

AMIGA PD
 z.B. Bayern; Bel Amiga; Cactus; Fish; Oase; RHS
 ab DM 2,50 auf 3,5" Disketten
Fordern Sie unsere kostenlose Liste an!

***** AMIGA *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 -

Verkaufe 2 x Dynablasters v. Ubisoft für Amiga für SFr. 40, anstatt Fr. 80. Beide ungeöffnet. Habe noch viele andere Originale. Liste verlangen oder anrufen. CH-064/246416. R.Häfliger, PF 173, CH-5033 Buchs!

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Suche für C64: Summer Games I + II. Für Amiga Winter Games, World Games, Empire and Grand Prix Circuit. Zahle pro Stück 20 - 25 DM. Tel: 07543/1230, Mo-Fr 18 - 20 Uhr. Fragt nach Helmut. Nur Originale!

Suche für Amiga 500: Empire, Kaiser, Defender o.t.Crown, Star Trek, Wing Commander, Maniac Mansion, Goblins, More Lemmings. Ruf mal an 04155/2885 (Dirk)

C 64 - C 64 - C 64 Suche Bard's Tale Trilogie/D und Might and Magic Teil I + II. Zahle bis zum Neupreis!!! Stephan Henninger, Eichenerstr. 11, 7969 Eichen, 07586/759 ab 18 Uhr.

Suche Vermeer auf Amiga und IK + auf Amiga oder C64. Tel: 07543/1230, Mo-Fr 18-20 Uhr. Helmut Sauter, Im Winkel 2, 7994 Langenargen. Nur Originale!!!

Suche für PC: Slot-Maschinen-Programme (einarmige Banditen). Angebote an H.Kleinkorte, Kirchenstr. 2, O-2860 Lübz

PC-Software gesucht. Angebote an Thomas Meyer, Rheingrafenstr. 10, 6509 Flonheim

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche für PC Formula one Grand Prix. Tausche gegen Larry 5 oder Elvira 2. Tel: ab 19 Uhr 07166/1607

*** STFM * 1040 *** Suche vor allem Rollen- und Strategiespiele für den STFM 1040. Bin großer Rollenspielfan. Habe selber Spiele zwecks Tausch. Listen an: Stefan Pernar, Guldenhagen 9, W-3400 Göttingen.

Kaufe Amiga-Originale. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Suche Hardware

Suche Neo Geo + Module, Deutsches Famicom + Module, Mega Drive + Module, PC-Engine + Module, Nes + Module, Master System + Module, 04521/71497 ab 17 Uhr

Defekte Amiga 500-3000 sowie intakte interne Laufwerke A500, auch größere Mengen, von Bastler für 200 - 300 DM gesucht. 0241/574544 oder 02371/32555 (Thomas)

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 DM	Amiga DM
7.61	Secret of Monkey Island II	dt.	82,50	82,50
7.62	Indy 4 Vorb. mögl.	dt.	82,50	82,50
7.63	Epic	dt.	82,50	78,50
7.64	Space Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.65	Kings Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.66	Aces of Pacific	dt.	89,90	-
7.67	Global Effect	dt.	94,50	79,50
7.68	Wing Commander 2	dt.	85,50	-
7.69	Sim' Ant	dt.	82,50	82,50
7.70	Mad TV	dt.	82,50	75,50
7.71	Eye of the Beholder	dt.	82,50	78,50
7.72	Popolous II	dt.	-	82,50
7.73	Might & Magic	dt.	82,50	78,50
7.74	Heart of China	dt.	82,50	78,50
7.75	Civilization	dt.	82,50	-
7.76	More Lemmings	dt.	69,50	69,50
7.77	Jaguar XJ 220	dt.	-	69,50
7.78	Castles	dt.	-	79,90
7.79	Amberstar	dt.	-	89,50
7.80	Ultima 7	dt.	82,50	-
7.81	Battle Isle	dt.	82,50	82,50
7.82	Elvira II	dt.	82,50	79,50

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. Gunia, Kampstr. 34/AB, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 0209/58 68 22 und 58 68 23, Fax: 0209/58 68 24**
 Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

Suche Software

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche Vermeer auf Amiga und IK + auf Amiga oder C64. Tel: 07543/1230, Mo-Fr 18-20 Uhr. Helmut Sauter, Im Winkel 2, 7994 Langenargen. Nur Originale!!!

Suche für C-64: Summer Games I + II. Für Amiga Winter Games, World Games, Empire and Grand Prix Circuit. Zahle pro Stück 20 - 25 DM. Tel: 07543/1230, Mo-Fr 18 - 20 Uhr. Fragt nach Helmut. Nur Originale!

Suche Neo Geo + Module, Mega Drive + Module, (Deutsches) Famicom + Module, Master System + Module, NES + Module, PC-Engine + Module. Auch Modulsammlungen. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr.

Suche: (gebraucht) Textomat +, Alter Ego und Law of the West für Amiga 500! Faire Angebote an: Peter Möller, Kampstr. 83, 4901 Hiddenhausen. -

Atari ST: Suche Winzer, Sim Earth, Black Gold, A 320, Shuttle, Sim Ant, Global Effect - Verkäufe Invest und Great Courts 2. Meldet Euch unter Tel: 0201/582506

!!! Amiga !!! Ich suche Original Barden Tale I. Ich zahle gut, ersetze alle Kosten. Bitte schreibt an Christiane Wohlge-muth, Borkenerstr. 74, 4408 Dülmen

SOUNDBLASTER
ORIGINAL v. dt. DISTRIBUTOR:
neue AMIGA + PC
Version 2.0
SET 2.0
PRO 3
279,-
320,-
598,-

	PC	Amiga
Adams Family	---	63.90
Airbus A320	DA 87.90	85.90
Air Bucks	DV 72.90	---
Battle Isle	DV 72.90	66.90
- Data Disk 1	45.90	43.90
Bonanzas Brother	DA ---	53.90
Das schwarze Auge	DA 82.90	a.A.
Elvira 2	DV 78.90	66.90
Epic	DA 71.90	63.90
European Champ.92	66.90	a.A.
Eye of Beholder 2	DV 79.90	71.90
Fire and Ice	dl. a.A.	53.90
G-Loc	DA ---	34.90
Global Effect	DA 72.90	62.90
Grandmaster Chess	DV 72.90	---
Kings Quest V	DV 89.90	66.90
Larry V	DV 82.90	66.90
Lemmings	DA 41.90	36.90
- Data Disk	DA 36.90	31.90
Links	je 83.90	71.90
Zus. Disk 1-6	je 39.90	---
Mad TV	DV 81.90	66.90
Might + Magic 3	DV 82.90	66.90
Monkey Island 2	DV 78.90	77.90
More Lemmings	DA ---	33.90
Pacific Island	71.90	63.90
Plan 9 f.O.Space	DV 86.90	---
Police Quest 3	DV 82.90	66.90
Prophecy o.Shadow	69.90	---
Pueh over	66.90	54.90
Shadowlands	DA 66.90	63.90
Space Crusade	---	54.90
Space Quest 4	DV 82.90	66.90
Warriors Releive	---	64.90
Winter 8. Sp.92	DA 64.90	54.90

VERSANDKOSTEN:
Nachnahme DM 6.- Ausland DM 12.50
Vorkasse / Stammkunden DM 4.-

OKAY SOFT
AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Suche Amiga 500 mit Speichererweiterung für 500 DM! 2. Laufwerk erwünscht. Angebote an: Simon Eichhammer, Schloßstr. 16, 8215 Marquartstein, Tel: 08641/61899.

Biete Hardware

Verkaufe: C 64 + Final Cartridge 3 Modul + Floppy 1541-II (1 Jahr) + ca. 75 Disks mit Box + Datensette + Joystick + Disklocher, 675 DM!!! Tel: 09941/6691 ab 18.00 Uhr!

A590 Hard Driver (1 J. alt) 300,- ** Bücher: Amiga-Intern 40,- * Maschinensprache 20,- * Grafik in Assembler 25,- * Tel: 04473/777 *

Verk. A 2000 * Mon. 8833 (Philips) * 6 Org. Spiele * Zeitschriften und Bücher * 40 Leerdisketten * Zubehör und alle Kabel. VB 940,00 Tel: 08067/202, Mo-Fr ab 18 Uhr.

Verk. 386 High Screen, 20 Mhz, 40 MB wechsell. Festplatte, 2 MB RAM, 2 Laufwerke (5 1/4, 3 1/2), VGA-Monitor, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, Power Basic, Bücher u. jede Menge Disketten. Tel: 069/874183. VP 1900 DM

Verkaufe Atari STE 1040 + Monitor SC 1224 + Floppy SF 314 + MS-DOS Emulator + Software + Spiele + Bücher. Preis 1400,- Pascal Bussotti, Zur deutschen Einheit 14, 8000 München 81, Tel: 089/931932

Verkaufe 1 Jahr alten 1040 STE + Color und S/W Monitor! Einschließlich Power Pack (18 Games) + 10 Leerdisketten + Omikron Basic! Neuw. 2100,-, Verk. 1650,- DM VB! I sag a Wunder!!! 02735/60848 (Matthias)

Verkaufe Cameron Colour Handy Scanner für Amiga 500/1000, 8 Mon. alt, noch 4 Mon. Garantie + Deluxe Photolab Zeichenprogramm, NP 1000 DM wegen Systemwechsel für 350 DM zu verkaufen. Tel: 02773/1281

Verkaufe Amiga 500, 1 MB RAM, Zweitlaufwerk, TV-Modulator, Golem Digitizer + Software, 100 Disketten, 20 Originale etc. VB: 1250 DM (Neu 2000 DM), Tel: 02443/2525 (Daniel)

Verk. A 500 ohne techn. Mängel mit vielem Zubehör! 1 MB-Erweit., ext. Laufwerk, Deluxe Work Centre, Staubschutz, Joystick, Mauspad, Monitor 1084 S, 13 Orig. Prog., NP DM 2300, VB DM 1200, Tel: 0261/52775

Biete SEGA-MEGA-DRIVE Jap. PAL/RGB Version! zu allen Modulen komp.!! + 8 (acht) Super-Games: MushiAeste, Batman, Quakshot, Gynong, T.L.Baseball, HardDrivin, Golf. Nur komplett! Preis VB. Tel: 069/700757, WoEn!

Verkaufe Atari-Lynx mit 9 (neun) Spielen für 300,- (Spiele: KLAX, Bluelighting, RoadBl. Warbirds, Slime World, Chips Ch., Cal. Games, Gates Zendo-on) Tel: 069/700757

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB + Disketten + Handbücher + HF-Modulator + 2 Joysticks + Utilities. VB DM 550,- Tel: 0451/895212

Verkaufe interne 2 MB-Speichererweiterung ohne Uhr für 220 DM. Nicht abschaltbar und läuft nicht am A 500 Plus! Porto übernehme ich! Tel: 07161/77188, Fax: 07161/77188. Verlangt Thomas.

Verkaufe Amiga 500, 2 MB Hauptspeicher, 2. Laufwerk, 2 Joysticks und 2 Diskettenboxen. Preis: ca. 800,- DM. Ruf an: 08558/1578. Neuwertig! + Scart-Kabel für Fernseher.

Verkaufe Atari 1040 STE, Monitor SM 124, Maus, Joystick + 150 Disks (Spiele + Anwender) für 800,- DM. Frank Schlosser, Arno-Holz-Allee 4, O-8060 Dresden, Tel: 579530

Verk. Amiga 500 m. 1 MB + Mouse + Joysticks + TV-Modul + Disks + 60 Comp.Zeitschriften für 950,- DM u. Monkey 2 für 75 DM u. Larry 5 70 DM u. Grand Prix 60 DM u. S S Socker 55 DM. Schreibe an Apollon, Marktstr. 5, 7530 Bühl

Soundblaster 1.5 dt. Version mit Voice-Editor + CMS-Stereochips für DM 140. Alexander Scherer, Tel: 06173/68240 (ab 18 Uhr)

Verkaufe: Highscreen 286/16 Mhz, 2 Laufwerke, 32 MB Festplatte, DR-DOS 5.0, Gameport, Druckerport, Highscreen Monochrome-Monitor und Hercules-Monochrome Karte / 1250,- Tel: 06323/4426, ab 18 Uhr!!!

C 128 D2 + 1084S + FC3 + Geos 128 V2 + Maus 1351 + Joystick + 14 Originale (Spiele + Anwendung) + 50 Disks + Zubehör - Alles 100% ok! NP 1878 DM, VP 939 DM. Tel: 04152/2609 ab 18.30, Gerald T., Tel: 04526/8569

C128 D + 1084S + Zubehör NP 2000 DM, VP 1250 DM (handeln möglich) 100% fehlerlos G.Thomsen, Hansastr. 32, 2054 Geesthacht, 04152/2609 oder 04526/8569 (beide ab 18.30 Uhr)

LIFETIMES PRÄSENTIERT: ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.



Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. -Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespräch für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (SW + Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Hercules - Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 KB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel: unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON: 0 23 61 13 62 67 TELEFAX: 0 23 61 65 27 44 BTX: 02361373214 MAILBOX: 0 23 61 13 22 14

Amiga 500, 1 MB, Uhr + 2. Laufw. + Maus + Anw. Soft + 50 leere Disks + 2 Games VB 850 DM. GFA-Basic 3.5 + Compiler + Ref.buch VB 300 DM. Oliver verlangen 07154/4300

Verkaufe w. Systemwechsel: Atari 520, 1 MB RAM, 400 Disks, 2 Floppys, S/W Monitor, Mouse, Joys., 10 Orig. Games. Es lohnt sich!!! Ruft an: 02175/3085 (Mark) 2 Jahre alt!!!

Verkaufe Game Boy und 3 Spiele! - Super Mario Land, Tasmania Story, Burai Fighter - VP: 180,- DM Tel: 08066/1467

Verkaufe Atari 1040ST! Billig! 2 Jahre, Philips Farbmonitor, TV-Tuner, 19 Orig. Spiele, Anwendersoftw., 2 spez. Joyst. NP 2500 DM, VP 1000 DM. Top Zustand! Tel: 03922/6319 (nach 16 Uhr)

Verkaufe Atari STE 1040 + Monitor SC 1224 + Floppy SF 314 + MS-DOS Emulator + Software + Spiele + Bücher. Preis 1400,- Pascal Bussotti, Zur deutschen Einheit 14, 8000 München 81, Tel: 0931932

Verk. C128, Floppy 1571 sowie div. Orig.-Programme für 500 DM. Tel: 05351/4724

Verk. 386 High Screen, 20 Mhz, 40 MB wechsell. Festplatte, 2 MB RAM, 2 Laufwerke (5 1/4, 3 1/2), VGA-Monitor, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, Power Basic, Bücher u. jede Menge Disketten. Tel: 069/874183. VP 1900 DM

Verk. Amiga 500, FM CM 8833, 1 MB, 2. LW, LDG-Player CLD-1500 mit Steuer-softw. usw., viele Super Games, 2 Joysticks, über 70 Computerzeitschriften + 1 Fil. alles 100% okay. NP: 4300 DM, Verkpr. 3400,- DM. Tel: 07442/4625, bitte nur nachmittags ab 17.00 Uhr - 20.00 Uhr.

Verk. A 2000 * Mon. 8833 (Philips) * 6 Org. Spiele * Zeitschriften und Bücher * 40 Leerdisketten * Zubehör und alle Kabel. VB 940,00 Tel: 08067/202, Mo-Fr ab 18 Uhr.

A-2000 D (Kick 2.0, ECS-Chips), 1084 S, Festpl. Quantum 105 MB + Oktagon 2008, Drucker Epson LQ-450, 2. LW, viel Zub. + Soft, Wertv. Lit! Alles erst 4 Mon. alt, DM 2999,-! Tel: 06381/40041

A590 Hard Driver (1 J. alt) 300,- ** Bücher: Amiga-Intern 40,- * Maschinensprache 20,- * Grafik in Assembler 25,- * Tel: 04473/777 *

Verk. Mega-Drive (jap.), mit engl./jip. Chip (Texte umschaltbar) + 2 x AR-Power Stick + 5 Games, Darwin 4081, Mystic H. Yoko, Magical Hat, Sokoban, Shadow Dancer, nur kpl. für 750,- DM. Tel: 02861/1544

Amiga 500, Monitor 1084 S, Festplatte (42 MB + 1,5 MB RAM), 15 Original-Spiele (vor allem Adventures), 70 Disketten, NP über 3000,-, VB 2100,-, Malzer T., Luitpoldstr. 1-3, 8595 Waldsassen.

A500, 1 MB m. Uhr, 2. LW, Amiga Action-Replay 2, Monitor 1084, ca. 190 Disks, Kabel f. Stereoanlage u. Zeitsch. FP 1800,- / C64, 1541 2, Action Repl. 5, BTX-Modul, Akkustikk. uvm. FP 800,- Tel: 0251/28142 (Henning) ab 14.00 Uhr.

TOPSOFT GbR
IHR SOFTWARE-PARTNER
für folgende Rechner und Videosysteme
AMIGA
C-64 / C-128
SCHNEIDER CPC
ATARI ST
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO-CDTV
ATARI LYNX
GAME GEAR
HAND HELDS
GAMEBOY

**GRATISLISTE
SOFORT-ANFORDERN**

Außerdem: Leerdisketten - Joystick's
Komplettsammlungen
C-64 Cartridges

**Firma
TOPSOFT GbR
Postfach 4
8133 Feldafing
Telefon 08157/3428 · Telefax 08157/4408**

TO BE ON TOP IS OUR JOB

**SUPER PUBLIC-DOMAIN
für AMIGA und C-64/128**

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

LDG System für Amiga 500 -neu- zu verkaufen, bestehend aus Software, Interface u. Laser-Disk Dragons Lair, NP 200 DM, auf VB. Tel: 022245881

Verkaufe Atari 1040 STE + Monitor SM 124 + Drucker NEC P6 +, Verhandlungen unter Tel: 04504/3028 ***

Atari ST 1 MB, Festplatte 20 MB, Monitor, 2 Laufwerke, Maus, incl. wertvolle Software. 0721/32350 ab 12 Uhr, VB 850,-

Atari ST 520 + Maus + Oersonal Monitor + TV-Tuner + Laufwerk + Harddisk 60 Megabyte + ca. 120 beschriebene Disketten wie z.B. Great Courts 2 zu verk. Preis nach VB. Tel: 01/4816702 (Schweiz)

Game Boy mit Game-Light, Tetris, Super Mario, Nemesis, Turtles, Neuwert 395,-DM, wenig gebraucht, für VB 199,-DM zu verkaufen. Tel: 06441/62351, Martin Maier

Verkaufe: Ad-Lib Soundkarte für 90,-DM (3 Monate), S.Schramm, Postfach 1333, 3549 Wolfhagen.

A 500 mit 2,5MB RAM + Uhr + Zubehör 475 DM; ext. Festplatte f. A 500 in Gehäuse mit Lüfter, Golem HDA 33 MB, auto-bootend, -config., fast geschenkt! 525 DM (06707/1784) Klaus.

Verkaufe Amiga 2000; 1 Jahr alt, Farbmonitor 1084 S, Software, Maus, Fachliteratur und 2 Joysticks. Alles in Top-Zustand. VB 1450 DM (NP 2400 DM) Tel: 09971/30583

Verkaufe: C 64 + Final Cartridge 3 Modul + Floppy 1541-II (1 Jahr) + ca. 75 Disks mit Box + Datensette + Joystick + Disklocher, 675 DM!! Tel: (09941/6691 a b18.00 Uhr!!

Verkaufe 386/SX, 25 Mhz mit Super VGA-Karte, SoundBlaster 2.0, DRDOS 6.0, Windows 3.1 + Update DRDOS 6.0 für Windows 3.1, Works 2.0, Lotus Magellan, Power Basic und 2 Spiele nach Wahl, z.B. Space Quest IV, Police Quest III, Star Trek, Aces Of the Pacific usw. für 2298,-DM. Dimo Schulze, Dahmestr. 55, O-1183 Berlin, Tel: 030/6767140

Amiga 500 + 1 MB Speichererweiterung + TV Anschluss + Abdeckhaube + Mouse + Joystick + Spiele - 3 Originale + Diskettenbox + Handbücher + Disketten - 45 Stück. M.Lechner, Stegflizstr. 11 a, 8122 Penzberg

*** **AMIGA 500** *** TV-Modulator - Top-Zustand - T.Behrens, Tel: 07556/8813 ***

Verk. Game Boy + Fortress of Fear für 100 DM bzw. NES + Ice Climber zu nur 130 DM (alles in Topzustand!) Ruft mich an: Tel: 0911/65720-10 Mo-Fr ab 16 Uhr!!!

Amiga 500 + 1 MB Speichererweiterung + 780 KB Laufwerk + Originalspiele (Starflight, Bund..Man. Prof.) + TV Modulator VB 960 DM. A.Pauls, Tel: 04932/2854.

Verkaufe C64 II mit 1541 Floppy II, Datensette, ca. 75 Disks, 2 Joysticks und Handbücher für 300,-DM. Simon Eichhammer, Schloßstr. 16, 8215 Marquartstein, 0864161699

A 2000, 3 MB, 2 Laufwerke, 52 MB Festplatte, Farb. 1084 S incl. 100 Disks, Handb., Mouse, Joystick und 3 Originalen, 1/2 Jahr alt. NP: 3500,- für 3200,-. 05584/317

Verk. A-500 (m-Garantie) + 1 MB + 2. Laufwerk + HF-Modulator und 2 Joysticks. Preis nach Vereinbarung. Tel: O-Meerane 2270

C64 II + Floppy 1541, Final Cartridge III, ca. 120 Disketten, 5 Originale, z.B. (Bundesliga Manager, Smash TV, Hero Quest), 2 Joysticks, alles erst 1/2 J. alt. 100% ok. VB: 650 DM. Tel: 06045/5152

Verk. A 500 WB1.3, 1 MB, Monitor A 1081, 2 3,5 LW + Zeitschriften und Bücher für 1100,-DM bei: Achim Idler, Im Vogelsang 1, 7056 Weinstadt.

Amiga 500 + 1084 S + 512 KB + 2 Joysticks + Mouse + Pad + Bücher + Spiel (Kult) + Deluxe Photolab + DVide + Zeitschriften (ASM, Amiga, Happy Computer, Power Play) + 5 Diskboxen + 50 Disks + Reinigungsdisk. Preis: 1100,-. Tel: 08106/32825

Verk. C64 II + 1541 II + Diskbox mit 200 super Spielen und 70 Anw., viel Literatur, Final Cartridge und Zubeh. 550 DM, S.Klante, Ph.Müller 33 f, O-1260 Strausberg, 03341/313514

Amiga 500 (1MB), Monitor 1084, neue Maus/-Ped, Originale, 50 Leerdisk: + Box, Joystick, 68 Computerzeitschriften, VB 900,- DM. Andreas Koch, Tel: 05772/1362

Verkaufe C64-2 + 1541-2 + Magic Formel + 2 Spiele für 250 DM VB, A 500 1.2 + 1084 S Monitor + 1 MB + Joystick, l.def. Monitorkabel, 900 DM VB, 0209/86381, 4650 Geisenkirchen.

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 10/92 erscheint am 11. September 1992

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 11/92 ist der 18. August 1992

TERMINE

Modem Zyxel V.32 bis extern mit V.42 bis, eff. bis 57600 bps, Fax V.17 14.400 bps und G3 senden und empfangen, 2x benutzt mit ser. Kabel statt 1140 nur 990,-DM. 02064/55837, Another World 40 DM.

Verschiedenes

Bis zu 100 DM tägl.! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info: Christian Bunger, Landreiterstr. 10, O-2757 Schwerin (frank. Rückumschlag)

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Bei freier Zeiteinteilung. Info gegen 1 DM Rückporto an Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1

Beteiligen Sie sich an unserer Wettgemeinschaft mit computergesteuerten Wetten bei privaten Buchmachern. Bestimmen Sie Ihren Einsatz + gewinnen Sie jeden Monat garantiert 10%, mindestens! Infos: Tobias Krempa, Adlerstr. 16, 2800 Bremen 1

Super Nebenjob. Bis 7800 DM monatl., legal von Zuhause. Infos gegen 1 DM RP bei: Michael Bartl, Ahornstr. 124, 6230 Frankfurt 80. Gleich schreiben!!!

*** **TURNIER** *** Wir veranstalten ein GREAT COURTS 2 Turnier. Also nehmt Euren Knüppel, übt kräftig und schreibt uns dann um über das Wann und Wo mehr zu erfahren. Adr.: C.Sperle, Andelsbachstr. 12, 7887 Laufenburg.

Bei maximal 2 Std. am Tag 100,-o.mehr verdienen. Für jedermann! Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Hertens 6

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Bei freier Zeiteinteilung. Info gegen 1 DM Rückporto an Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1

Suche Neo Geo + Module, Mega Drive + Module, (deutsches) Famicom + Module, Sega Master + Module, PC-Engine + Module. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr.

Komplettlös. zu ü. 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: 9,80 DM inkl. Porto je Lös.

Lukrative u. sehr leichte Nebentätigkeit für Leute, die mehr wollen als ein kleines Taschengeld! Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski, Lippestr. 14, 4352 Hertens 6 (bei Gies)

Die besten ST-Sound's II auf einer 120 Min. MC für 10,-DM (bar) bei: The Stinger Crew, Kantstr. 6, 7470 Albstadt 1 (inkl. Porto / MC / Versand)

Mitspieler für Briefspiele gesucht! Info von: Andrea Viehl, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen / Ettingshausen.

Bis zu 7000 DM monatlich! Für jedermann durchführbare, leichte, legale Tätigkeit. Info gegen 1 DM bei BAN Daniel, Enenkelst. 35/2/7, A-1160 Wien, Austria.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst tägl.! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info gegen 1 DM RP bei Christian Schröder, Hohlenbergstr. 20, 4410 Warendorf.

100,- täglich oder mehr bei leichter Tätigkeit von Zuhause aus. Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Hertens 6

Super Nebenjob. Bis 7800 DM monatl., legal von Zuhause. Infos gegen 1 DM RP bei: Michael Bartl, Ahornstr. 124, 6230 Frankfurt 80. Gleich schreiben!!!

Beteiligen Sie sich an unserer Wettgemeinschaft mit computergesteuerten Wetten bei privaten Buchmachern. Bestimmen Sie Ihren Einsatz + gewinnen Sie jeden Monat garantiert 10%, mindestens! Infos: Tobias Krempa, Adlerstr. 16, 2800 Bremen 1

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Bei freier Zeiteinteilung. Info gegen 1 DM Rückporto an Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1

Wahnsinn! Verdienen Sie bis zu 100 DM täglich. Keine Vorkenntnisse erforderlich! Super-Nebenbeschäftigung von Zuhause aus! Info gegen frank. Freium. von: Udo Paschke, Luxemburgerstr. 268, 5030 Hürth.

Kryptic Simulations Postspiele! 6 seitiges Gratis-Info gegen 1 DM RP bei KS, V.Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach.

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Bei freier Zeiteinteilung. Info gegen 1 DM Rückporto an Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1

Gewerbliche Kleinanzeigen

**Atari Lynx II
inklusive Spiel
zum Spitzenpreis
von nur DM 248,-**

micro Robert
Kernerstr. 5
6924 Neckarbischofsheim
Tel. (0 72 63) 6 45 52

BAVARIAN -

die ultimative PD-Serie
für den Amiga jetzt mit
380 Disketten,
davon 90% deutsch
Gratis Katalogdisketten
bei

**Friedrich Neuper,
Postfach 72
8473 Pfreimd
Tel.: 09606/71 71**

Achtung !

Bitte nicht lesen !

Preissenkung MEGA-Drive
SONIC-Set: 315,- DM
Kostenlose Liste für
US-Importe MEGA und
SUPER NES

**LYNX-VERSAND
UDO OESTREICH
FAX: 0209/207222
TEL.: 029/207222 ab 17 Uhr**

Videospiele Baier 02309/74091

Game Boy	135,-
Tiny Toon	50,-
Game Gear	245,-
Sonic	55,-
Donald	50,-
Mega Drive	269,-
Spiele	ab 30,-
Master II	139,-
Sonic	85,-
Asterix	85,-
Lynx	175,-
Toki	65,-
Turbo Sub	59,-
Super Fami: Aleste	115,-
Contra	105,-
Streetfighter II	165,-
STG	95,-
NES: Adv. Island	90,-
Duck Tales	90,-

FUSSBALLCOACH- Postspiel

DURCH DAS FERNSEHEN
BEKANNT!

Saison 91/92, 1. + 2. Liga,
alle aktuellen Namen,
Training, Taktik, Strategie
und komplettes Management.
2 DIN A4 Seiten Kommentar
zu eurem Spiel.

Startaufstellung DM 49,-
komplett!

**DBZ
Elmendorfer Str. 2
2900 Oldenburg**

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR

... immer etwas preiswerter!
Schnell - Superauswahl - Topaktuell
C 64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV
SEGA NINTENDO LYNX C 64/128 PD

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles
KUNDENMAGAZIN kostenlos und
unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61/82 51 10
oder 82 48 46

Ihr sucht preiswerte
Spiele für den
ATARI LYNX?
Dann ruft uns noch
heute an, es lohnt sich.

Software Versand Bergkamen
Emil-Nolde-Str. 13
4709 Bergkamen
Telefon: 02307/61532

C-64:

43-Spiele-Pack für 10,-

Wir bieten auf 6 Diskseiten
43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele
(aus allen Bereichen: Action,
Arcade, Strategie, Wirtschafts-
simulation) 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-Gesamt-
Katalog '92 an.** Er umfaßt 950
Disknr. (> 9200 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
- 083 33/12 75 -**



Wir führen Spiele und Zubehör für

- **AMIGA**
- **PC**
- **Atari ST**
- **C64**
- **Macintosh**
- **CD-ROM**

News Software GmbH

Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

ATARI ST: Public Domain Software!

Riesenauswahl, Minipreise.
Katalog gratis.

**Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim
- Schnell + preiswert -**

**Exklusive Computer-
Simulationen per Post**
Diverse SF+Strategie+
Sport-Spiele im Angebot.
Kostenlose Info von

**DECOS
Postfach 7
6382 Friedrichsdorf 2
Tel. 061 75/72 76**

AMIGA

Low-Budget-Soft
Games ab 20 DM
Gratisliste

081 31/2 83 96
16 bis 18 Uhr

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

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
Elmendorfer Str. 2
2900 Oldenburg**

Achtung ! Achtung !
**Neu in Stuttgart !
Computerspiele-
Verleih**

Für PC - Amiga - MEGADRIVE

Software - Paradies

Mario Canuso & Felice Tufano GbR
Charlottenstr. 40 Tel.: 071 1/2369964
7000 Stuttgart 1 Fax: 071 1/2621979

Außerdem bieten wir an:

- Verkauf von Hard und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software
- Besorgung aller Arten von Hard- und Software
- Reparaturen und Umrüstungen von PC's

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 !!!

Game Cards und Zubehör für Euren Lynx! What's new?

micro Robert
Kernerstr. 5
6924 Neckarbischofsheim
Tel. (0 72 63) 6 45 52

Computerspiele- verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

CRAZY GAMES

2x in
2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel.: 0431/736723
und
Holtenerstr. 237
Tel.: 337363
Telefax: 335717
Auch Verkauf: Zu super Preisen!

Ausgewählte Freesoftware

für MS-DOS PC & AT:
u. a. Spiele, Büro

Katalog DM 2,- für Porto

MIKRODATA
Pestalozzistr. 46
8000 München 5

ENDLICH!

SCANWORKS JUNIOR für den PC.

Rasterbild ade. SCANNEN in 64
Graust. Fotoqualität in Echtzeit.
Super Bild verw./bearb.
Für viele Scanner geeig.
Scanner MATADOR 105
64 Graust. 189,-

INFO
GEBAUER
Tel./BTX 0211/309233



Die Spielburg

Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

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

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



Brettspiele & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör

Versandkatalog gegen 2,50 DM in Briefen

Fantasy-Versand

Postfach 701116
3550 Marburg 7

NEU

SoftwareVertrieb

Programme für Amiga, IBM,
C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

SoftwareVertrieb

Südenstr. 6
8123 Peißenberg
TEL: 08803/3621
ab 16 UHR

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 SOFT-WORLD#

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

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

Computerspiele- verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

CRAZY GAMES in

2370 Rendsburg
Neue Str. 2
Tel.: 0 43 31/2 81 80
Fax: 0 43 31/2 41 89
und
2400 Lübeck 1
Fackenburger Allee 82
Tel.: 04 51/47 10 00
Auch Verkauf: Zu super Preisen

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere
kostenlose Katalogdisk
schriftlich an:

PD & SW Versand

Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93
Tel./Fax 0 40/7 54 43 52

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

Urlaubsvertretung

Trotz des Sommerlochs gibt es diesen Monat einiges interessantes zu berichten. So ist beispielsweise nun endlich 'The Terminator' für MD & MS erschienen, das uns Caroline von Virgin Games nebst ein paar anderen tollen Programmen höchst persönlich vorbeibrachte. Bevor es nun bald in einen hoffentlich turbulenten Herbst geht, ist für mich jedoch erstmal Urlaub angesagt, und ich hoffe, daß meine Urlaubsvertretung ihren Job ordentlich verrichtet. Irgendwie scheint mir allerdings, als ob der Kerl (siehe Foto) mit der modernen Technik noch nicht so ganz klar kommt... Nun ja. Bis dann, Ever

A-MAN



SOFTWARE

Atari startet endlich eine Offensive gegen die Handheld-Konkurrenz: Mit weit über einem Dutzend Spitzenprogrammen pünktlich zum Herbst- und Weihnachtsgeschäft wollen die 'Sunnyvaler' gegenüber Nintendo und Sega wieder Boden gutmachen.

So sollen für das Lynx namhafte Programme wie *Lemmings*, *Cabal*, *Raiden*, *Ninja Gaiden 3*, *Super Off Road*, und *Eye of the Beholder* spätestens bis zum Fest der Liebe auch in 'Good old Germany' erhältlich sein. Aber auch andere Titel wie *World Class Soccer*, *Blood & Guts* (Eishockey), *Football*, *Baseball*, *Rampart* und *Dracula* sollen das Lynx-Geschäft zu Weihnachten boomen lassen.

Für die folgende(n) Ausgabe(n) erwarten wir von *Virgin Games* für das *Mega Drive Corporation*, *European Club Soccer* und *Mega lo Mania*.

Sehr gut gefallen hat uns übrigens ein Spiel, das sowohl fürs MD als auch fürs *Master System* erscheinen soll, sich schlicht *MC Kids 2* nennt und von McDonald's gesponsert wird. Der Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

In Amerika veröffentlicht *Sega* nun die *Sega Classics* fürs MD. In dieser Reihe gibt es Perlen wie *Super Shinobi* und *Golden Axe* zu einem Preis, der in Deutschland (Import) um die 60 DM liegen wird. Neu für Segas 16Bitter: *Warriors of Rome II*, *Taz-Mania*, *F-1 Hero* und *Lemmings*.

Fürs SuperNES nehmen wir auf alle Fälle *Street Fighter II* unter die Lupe. Des weiteren stehen eventuell noch *Space Football*, *Magic Sword*, *Super Cup Soccer* und *Musya* ins Haus.

Direkt von *Nintendo Deutschland* kommt für den *Game Boy* *Magnetic Soccer*, eine Tischfußball-'Simulation'. Offiziell in Deutschland ist übrigens ab sofort *Konamis* Mega-Knaller *Parodius* für den Kekskasten erhältlich (Test siehe 6/91).

Natürlich gibt's auch wieder genug für die anderen Systeme, laßt Euch überraschen.

A-MAN

TOP TEN

1. Super Contra (SuperNES, Konami Japan)
2. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
3. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
4. Super Aleste (SuperNES, Toho)
5. Zelda III (SuperNES, Nintendo)
6. Parodius (Game Boy, Palcom)
7. Quackshot - Starring Donald Duck (Mega Drive, Sega)
8. Castlevania III (NES, Konami)
9. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
10. Desert Strike (Mega Drive, Electronic Arts)

SORRY

KONVERTIERUNG OLYMPIC GOLD (Game Gear)

Empf. VK-Preis: ca. 70 DM,
Hersteller: U.S. Gold, Muster
von: Sega Deutschland, 2000
Hamburg.

Ein dickes 'Sorry' unsererseits geht an alle 'Game Gearer'. Durch ein technisches Versehen ist in Ausgabe 8, Seite 142 leider ein falscher Bewertungskasten beim Test von Olympic Gold für das GG 'hereingerutscht'. So sollte es in Wirklichkeit lauten:

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Lange Zeit haben alle Interessierten darauf warten müssen, nun ist es soweit: Ab sofort ist das SuperNES - in Japan Super Famicom genannt - in Deutschland überall offiziell erhältlich. Der Preis wird zwischen 300 und 330 DM (je nach Händler) inklusive Super Mario World und zwei Joypads liegen.



Leider sind amerikanische und japanische Module nur mit Hilfe eines Adapters, der etwa 60 Mark kostet, lauffähig.

SuperNES offiziell

Weißwurst-Massaker

SPLATTERHOUSE 2

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Namco, Japan**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg, Fandango, 8950 Kaufbeuren.**



heißt die fröhliche Fortsetzung des Birne-ab-Spektakels aus dem Hause Namco, die nur ein Ziel kennt: das Happy End. Doch vor dem Vergnügen mit dem



▲ **Monster-Matsch ohne Grusel-Feeling: Splatterhouse 2**

Mädel von Level acht hat man den Schweiß gesetzt. Per Faust oder, stilvoller, mit Kettensäge, Schrotflinte und Schlagwerkzeugen werden die Monster der Hap-

py Hour kunstvoll zerkleinert. Und weil es ein bißchen mehr sein darf, warten zudem Säureseen, blutgeile Spring-Piranhas und abstruse Endgegner auf den Helden mit der fiesen Maske.

Der scharfzahnige Blutrauschsound unterstützt die Gruselatmosphäre allerdings weit mehr als die Grafik. Die Backgrounds geben sich zwar im soliden Grufti-Look, doch Aussehen und Animation der Charaktere erinnern zuweilen an einen spontanen Pixel-Hagel. Der Schauer läuft nur angesichts des müde dahinplätschernden Spielablaufs den Rücken hinunter, denn die matschige Action erinnert eher an ein Weißwurst-Massaker. Die einzige Möglichkeit zur Steigerung des Horrorpegels im Spiel wäre wohl der Verzehr einer Blutwurst.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	8
Spielablauf.....	5
Motivation.....	5
Gesamtnote.....	5

»MANGELHAFT«

J

a, da lacht das Herz! Wenn die Gedärme fröhlich sprudeln, Extremitäten völlig losgelöst ihren

Aktionsradius erweitern und das Blut in Strömen zu Tal fließt, weiß der hartgesottene Videofreak, was die Stunde geschlagen hat: It's Splattertime! Und damit das Abenteuer nicht gleich nach dem Filmabschnitt endet, darf auf der Konsole weitergezockt werden. Splatterhouse 2

Die Nacht hat viele Augen

NIGHTSHADE

System: **NES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Palcom, USA**, Muster von: **Konami, 6000 Frankfurt 50.**

E

s ist die Dunkelheit, in der die Stadt zu einem merkwürdigen Doppelleben erwacht. Seltsame Wesen aus mythischen Märchen treiben ihr Unwesen, alltägliche Menschen verwandeln sich in düstere Schatten. Einer dieser Menschen ist Nightshade. Am Tage ein durchschnittlicher Bürger, wird er des Nachts zum unerbittlichen Trenchcoatträger, der das Verbrechen bekämpft. Sein Feind: Sutekh, ein ägyptischer Tunichgut aus der Kloake von Metro City.

Nightshade ist nicht der erste, der es mit Sutekh aufnimmt, doch seine Vorgänger waren wenig erfolgreich. Und auch für



▲ **Nightshade hat's erwischt: Nun wird er eingestampft.**

Nightshade sieht es zu Beginn der Geschichte ganz schlecht aus: An einen Stuhl gefesselt, droht ihm die Vernichtung durch eine Bombe. Quasi als Einstieg muß Nightshade sich befreien und den Ausgang aus dem unterirdischen Labyrinth finden. Denn erst an der Oberfläche beginnt das eigentliche Spiel. Nightshade muß fünf Verbrecherkönige dingfest ma-

chen, damit ihm die Bevölkerung der Stadt traut und ihm Tips über den Aufenthaltsort von Sutekh gibt.

Nightshade wird erwartungsgemäß komplett per Ikonsteuerung gespielt. Wichtige Funktionen wie "examine" und "operate" können direkt abgerufen werden, alle anderen sind aber fast ebenso schnell zu erreichen. Mit ca. 100 Locations ist das Spiel zwar nicht sonderlich komplex (die Rätsel eingeschlossen), doch ist es durch die witzigen Dialoge (komplett deutsch), die Kampfeinlagen und die piffigen Aufgabenstellungen recht vergnüglich. Was unverständlicherweise fehlt, ist die Möglichkeit zum Abspeichern. So verbleibt Nightshade im Mittelfeld: Als leichte Adventurekost für Einsteiger geeignet, aber im Spielablauf mit Licht und Schatten...

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Steuerung.....	7
Handlung.....	8
Atmosphäre.....	8
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Liveschaltung

SUPER BATTLETANK - WAR IN THE GULF

System: **Super Famicom**, geplant für: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Absolute Entertainment**, Muster von: **Flashpoint, 2950 Bad Segeberg**.

Jeder weiß, was beim Golfkrieg so alles lief. Die Medien hatten einmal mehr ganze Arbeit geleistet - die Zensoren übrigens auch. Wohlklingende Namensfindungen, wie zum Beispiel der "Chirurgische Eingriff", machten das ganze bereits im voraus zum Videospiel, bei dem es so schien, als ob nur Pixels gekillt wurden. Kein Wunder also, daß sich diverse -vornehmlich amerikanische - Labels der Sache angenommen haben.

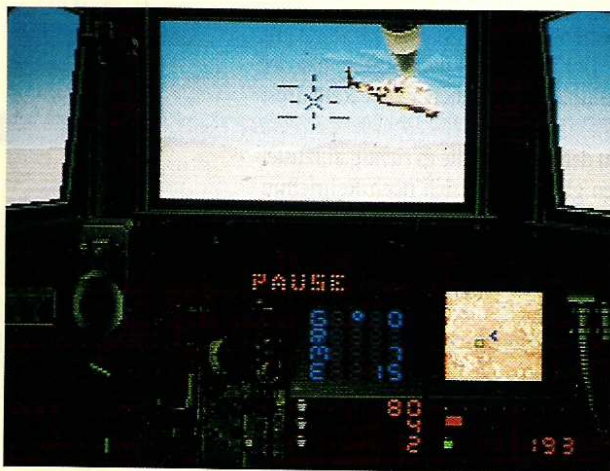
Eines dieser Labels ist Absolute Entertainment, das seinen Beitrag zum Video-Golfkrieg schlicht Super Battletank - War in the Gulf genannt hat.

Aus dem Cockpit eines Panzers heißt es nun, gegen eine Übermacht von feindlichen Panzer- und Helikoptereinheiten zu Scud-Abschußrampen vorzudringen und sie zu zerstören - Mr. Hussein also mal richtig zu zeigen, was 'ne solide amerikanische Harke ist.

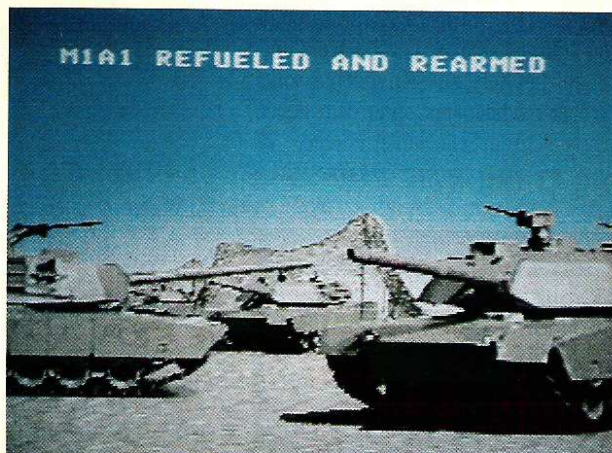
Natürlich sind wir nicht mit einem Vorkriegspanzer unterwegs, sondern mit dem Modernsten, was die US-Army zu



▲ General Fox erklärt die Lage



▲ Scud-Abschußrampe voraus



▲ Das heimische Lager: Pause vom Kampfeinsatz

bieten hat. Vom Maschinengewehr über die Hauptwaffe, die 120mm-Kanone bis zur Fire and Forget ist man bestens bestückt, um in zehn Missionen ein paar "chirurgische Eingriffe" vorzunehmen.

Als Designer und Programmierer zeichnete übrigens Garry Kitchen verantwortlich, der sich seit 1979 im Geschäft tummelt. Seinen Einstieg hatte er damals mit der Donkey-Kong-Version für den Atari 2600. Weitere Reißer waren *Battletank*, *Destination Earthstar*, *Stealth ATF* und *A Boy and his Blob*.

Doch das nur am Rande und zurück zum Game: Sollte einmal eine Mission vorzeitig beendet werden (mehr als fünf Treffer eingesteckt oder leerer Tank und keine Tankstelle in der Nähe), darf man die Mission mit drei Credits wiederholen. Ist die Sache immer noch nicht nach Norman and the Schwarzkopfs Geschmack abgelaufen, ist man gefeuert und darf von vorn beginnen.

Herausragend sind in Super Battletank Grafik und Sound gelöst. Die Fahrzeuge von Freund und Feind sehen wie von einem Videoamateur gefilmt aus, und wenn das 120mm-Rohr spricht, knallt es recht ordentlich. Der Spielablauf dagegen ist nicht so dramatisch. Das Szenario bleibt die Wüste, ob nun bei Tag oder bei Nacht. Die Missionen gleichen sich ab Level drei stark. Sprich: Immer die gleichen Gegner, die einfach mehr werden. Als Gegenleistung für den höheren Schwierigkeitsgrad gibt es ein oder mehrere Basen, in denen der eigene Panzer wieder auf Vordermann gebracht werden kann. Fazit: Für Panzerfahrer, Kriegsspielfans und angehende Zeitsoldaten ist Super Battletank sicher eine gelungene Sache. Die Feinfühligere werden hingegen das zu realistische Szenario argstören. ■

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	11
Sound.....	10
Spielablauf.....	7
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Ratten-Terminator

KONVERTIERUNG KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SuperNES)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM,
Hersteller: Acclaim, Muster
von: Flashpoint, 2360 Bad Se-
geberg

Was dem Mega Drive recht ist, ist dem SuperNES billig. Schräger Spielspaß, Grafiken, die den Originalbildern von Matt Groening um nichts nachstehen, über 60 Level voller knackiger Rätsel und immer schwerer werdender Geschicklichkeitstests. Vom Gameplay her gleichen sich die Mega Drive-Version und die für das SuperNES bis ins Detail. Technisch gesehen ist ebenfalls kaum ein Unterschied: Es wird so soft gescrollt, daß ein Stück Butter auf einer heißen Herdplatte neidisch werden könnte. Die umfangreiche Farbenpracht des SuperNES wird fein ausgenutzt, so daß diese Version im Vergleich zum Mega Drive einen Hauch besser abschneidet. Dafür ist der Sound trotz besserer Hardware ein wenig schlechter, oder besser gesagt, weniger stimmungsvoll ausgefallen. Unterm Strich bleibt Krusty auch auf dem SuperNES ein schräges, spielbares und mächtig lustiges Game!

hs

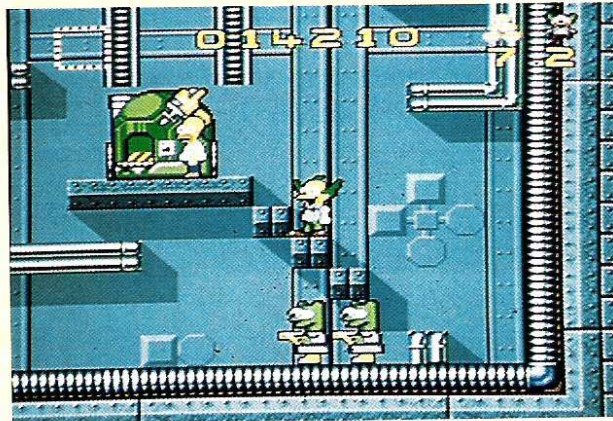
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

System: **Mega Drive**, geplant für: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Flying Edge**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Wenn Bart Simpson nichts besseres zu tun hat, dann schaut er sich im TV seine Lieblingsshow **KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE** an. Doch Krusty, der Clown, hat Probleme: Alle 60 Level seines Häuschens sind vollkommen rattenverseucht!

Da bleibt dem abgefahrenen Spaßmacher aus dem Simpson-Universum nur noch, einmal kurz AHHHHHRLG zu hauchen, seine Fans (die lieben Simpsons) um Hilfe zu bitten und sich daran zu begeben, das Haus zu "entrattifizieren". Zu diesem Zweck ist in jedem Level eine Rattenterminations-Maschine aufgestellt. Ärgerlich ist nur, daß die Ratten, die zwar beschränkt genug sind, freiwillig in die Maschine zu steigen, aber nicht in der Lage sind, Hindernisse, wie zu hohe Stufen, zu überwinden. Da muß Krusty eingreifen und dem Viehzeug "helfen". Er sucht einen passenden Klotz, postiert ihn an der richtigen Stelle, und die Rattenkolonne kann weitermarschieren.

Dumm wie Sandsäcke stapfen die Biester in die Terminationsanlage, die im ersten Level von Bart Simpson bedient wird und die Ratten mittels herabsausendem Riesen-Boxhandschuh vom irdischen Joch erlöst. Im zweiten Level, das sich im High-Tech-Stil präsentiert und von Techno-Pop der Marke "Rudi Robot und seine



▲ Eine Ratten-Terminations-Anlage

fünf klappernden Mülltonnen" untermalt wird, ersetzt ein Laser den Handschuh, der diesmal von Homer Simpson bedient wird.

Dort wird auch die Aufgabe, die vierbeinigen Plagen sicher zur "Rattenröst-Maschine" zu geleiten schwieriger, denn zu den Blöcken, die es richtig aufzustellen gilt, gesellen sich noch Rohrleitungen und Rattentrampoline, die plaziert, umgebaut und repariert werden müssen.

Erschwerend kommt hinzu, daß die Level zumeist von Schlangen, automatischen Lasergeschützen, rosa Flugschweinen und fiesen Aliens bevölkert sind, die am liebsten auf Krusty-Jagd gehen. Der kann sich in bester Clowns-Mannier mit Sahnetorten bewaffnen, die bei den Gegnern durchschlagende Wirkung zeigen.

Wer schrägen Humor mag, sich zu Jump'n Run-Spielen mit leichtem Denkspiel-Einschlag hingezogen fühlt, auf ulkige Soundeffekte steht und sich ein umfangreiches Spiel zulegen möchte, sollte darüber nachdenken, ob er dem lieben Krusty nicht zur Seite stehen möchte.

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



▲ Krusty auf Rattenjagd

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Tilt ihn noch einmal, Sam

PINBALL JAM

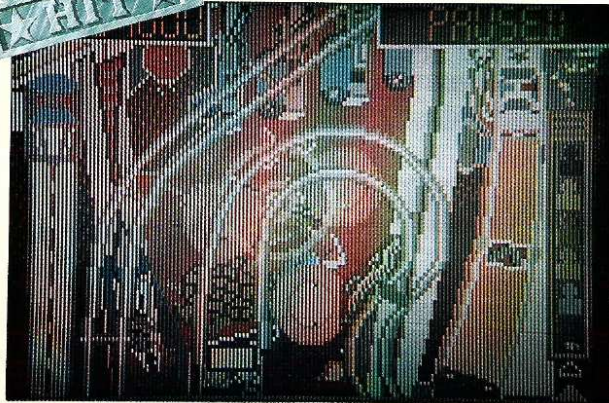
System: **Lynx**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Atari**, Muster von: **Hersteller**.

Wer kennt sie nicht, Amerikas Horror-Lady namens Elvira? Diese Dame - auch von zahlreichen Computerspielen bestens bekannt - treibt nun auch im Lynx ihr Unwesen...



Glücklicherweise jedoch nicht als Umsetzung des mittelmäßigen Action-Spiels aus dem Hause

„Flipp’ Dich aus“



▲ **Fast wie im richtigen Flipperleben...**

Flair Software. Nein, *Elvira and the Party Monsters* stellen einen astreinen Flipper dar. Doch neben Elvira und ihren Kumpanen fand auf dem Lynx-Cartridge noch der bekannte Flipper *Police Force* Platz. Also, nichts wie ran an den Abzug und ab die Post!

Egal, für welchen Flipper man sich entscheidet, erstklassige Action, gespickt mit digitalisierter Sprachausgabe und fetzigem Sound wird sowohl auf dem einen als auch auf dem anderen geboten.

Dabei ist das Roll- und Abprallverhalten der Kugel sehr realistisch. Einziger Tadel hierbei: Die gestoppte Kugel kann nicht

‘vorgelegt’ werden, sie prallt sofort von den Backen in hohem Bogen ab. Keine Frage, daß auch gerüttelt und ‘getilt’ werden kann. In Sachen Grafik gibt’s absolut keinen Grund zur Beschwerde. Die Bahnen sind schön bunt, gut durchdacht und das Scrolling ist flüssig. Zwar verschimmt das Bild hin und wieder bei enorm hoher Geschwindigkeit, doch ist dies auf solch einem kleinen Bildschirm nicht andersmachbar.

Bumpers, Extra-Bälle, Jackpots etc., Pinball Jam enthält alles, was das Flipper-Herz begehrt und ist auf Dauer billiger als die Originale in der Spielothek. Dafür fehlt aber dessen Flair und vor allem die meckernde Aufsicht, wenn Marcus, Uli und ich die Geräthen ordentlich aus dem Gleichgewicht bringen... ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

That's your Deal!

Anzeige

Das Turrigan-Shirt – viel zu teuer? So bekommt Ihr es UMSONST!

Hier sind noch Abos frei!



Bringt uns einen neuen Leser!

1 ABONNENT = 1 SHIRT

für uns

für Euch

Bedingungen für ASM-Freundschaftswerbung: DerGeworbene darf für die Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein ASM-Abo bezogen haben. Abo-Laufzeit: 12 Ausgaben. Man darf sich nicht selbst werben! Gilt nicht für Special!

ASM – JETZT AUCH HALBJAHRESABO

Näheres hierzu auf der Abo-Werbeseite/Abokarte ganz hinten im Heft!!

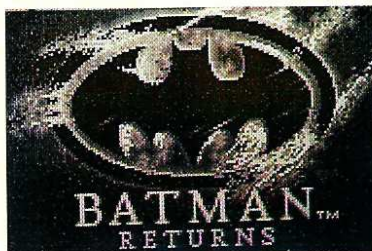
BATMAN RETURNS

System: **Lynx**, geplant für: -,
empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**,
Hersteller: **Atari**, Muster von:
Hersteller.

Spitzt die Ohren, und hört, was ich Euch zu erzählen habe. Es begab sich zu einer Zeit, die niemand jemals kennen wird. An einem Ort, wo die Polizei machtlos ist, und ein einzelner Mann im Fledermauskostüm für Law and Order sorgte - Ihr wißt, von wem ich rede.

Auf den Straßen tummelten sich die Bösewichter und warteten bestens bewaffnet auf die Gerechtigkeit mit Namen Batman. Der Kampf war schwer und es erforderte meine ganze Fingerfertigkeit das Atari-Abenteuer Batman Returns zu er- und zu überleben. Als Hilfe gab es auf den Dächern, Straßen und in den Kellern der Stadt nur wenig. Ein paar Battering und rar gesäte Chemikalien waren meine einzigen Verbündeten in diesem Kampf gegen die fast unbesiegbare

Enten & Fledermäuse



▲ *Er ist wieder da...*



▲ *Eleganter Sprung*



▲ *Ent-Gegner!*

Übermacht. Zum Glück hatte ich taktisch verteilt meine Bat-Energie-Reservoirs angelegt, um mich von den Treffern zu erholen. Die Landschaft war schaurig schön, wie von einem begabten Zeichner kreiert aber die Musik, die mir aus den offenen Fenstern entgegenkam, war wie von einer offenen Hose im Wind gespielt. So, und nun muß ich mich erholen vom Kampf gegen das Böse, der so schwer war, daß ich euch nur zu so einem Gefecht raten kann, wenn Ihr euch bereits in anderen Abenteuern einen wackeligen Daumen geholt habt. Natürlich gibt es bis Januar 1993 für andere Systeme keine Chance, denn Atari hat für die Gotham-City-Story-II bis dahin die Alleinrechte.

cus/man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Luftschlacht im Canyon

STEEL TALONS

System: **Lynx**, geplant für: -,
empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**,
Hersteller: **Atari**, Muster von:
Hersteller.

Luftkrieg auf dem Lynx ist angesagt. Steel Talons von Atari bietet einen Haufen Missionen, in denen es darum geht, mit Bordkanone und Fire-and-Forget-Raketen den Luftraum und den Boden von bösen Feinden zu säubern. Panzer, Raketenstellungen, Tanklager, Hubschrauber und Jets haben sich versammelt, um Dir und deinem Hubi den Garaus zu machen.

Die Möglichkeiten des Lynx sind bei Steel Talons passabel ausgenutzt. Zwar kann man nicht von einem brilliant gesto-



chen scharfen Farbbild sprechen, aber es ist eben doch genug zu erkennen, um ein paar Stunden mit Vergnügen die Fieslinge zu zerholzen. Auch beim Sound hat Atari keine Wunder vollbracht, läßt aber dennoch durch den Mini-Töner ein bißchen Helikopter-Atmosphäre aufkommen. Zu-

mindest gerade genug, daß man den Sound nicht auf Null drehen muß. Der Spielablauf ist dagegen eher eintönig. andere Landschaften, ähnliche Gegner und immer das gleiche Missionsziel - eben alles, was da krecht und fleucht zu eliminieren - können bestimmt für ein paar Stunden ganz interessant sein. Aber wenn Du nicht gerade zu den Über-Flugi-Baller-Enthusiasten gehörst, solltest Du Dich auf dem Markt ein wenig umsehen. Es gibt mittlerweile bessere Games der Sparte in den Läden.

cus



▲ *Ziel im Visier*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

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 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München 12-18 Uhr 089/761908
Baden: Freiburg 10-18.30 Uhr 0761/382590
Württemberg: Aalen 10-18.30 Uhr 07361/680663
N-Sachsen: Hannover 10-18.30 Uhr 0511/321796
Hessen: Frankfurt 12-18 Uhr 069/613282
Saarland: Homburg 14-18 Uhr 06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorkasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Neueröffnung!
7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

Pssst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?...

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asterix	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	84,95
Donald Duck (Dine Caper)	84,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	84,95
Laser Ghost	84,95
Micky Mouse	84,95
Pro Wrestling	84,95
Sonic	84,95
Spidersman	84,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
Arch Rivals	99,95
David Robinson Supreme Court jap.	84,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghols'n Ghosts	121,95
Go!de Axe 2	111,95
Kid Chamaleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Micky Mouse 2	121,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Splatterhouse 2	111,95

Taz Mania	95,95
Toki	119,95
Two Crude Dades US	109,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	269,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Lo	67,95
Mickey Mouse	67,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Pluto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
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
Batman	89,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Gauntlet 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 3	99,95
Paperboy	64,95
Protector	99,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Turbo Racing	109,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
All Star Challenge 2	47,95
Amazing Spiderman	69,95
Batman 2	69,95
Battlelords	77,95
Boomers Adventure	69,95
Bubble Bobble	57,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
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
Marble Madness	74,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobunaga's Ambition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	67,95
Skate or Die/Bad'n Rad	69,95
Star Saver	67,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
Turn and Burn	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
Lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

... aber nur in unseren Ladengeschäften!

BULLS VS. LAKERS

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, Muster von: **Flashpoint**, **2360 Bad Segeberg**.

Hey, Ihr! Schon mal was von 'nem 360 Grad Air-reverse-in-you-face-rip-the-rim-from-the-glass-shattering-slam-dunk gehört? Nein? Dann hört sofort auf zu lesen und spielt weiter mit Euren Legosteinen. Solche Fachbegriffe müßt Ihr nämlich auf der Pfanne haben, wenn Ihr Bulls vs. Lakers von Electronic Arts spielen wollt.

Also: Alle, die keine Ahnung von Basketball haben, schalten jetzt einfach auf die Lindenstraße um. ...

Und wieder haben sich die Programmierer an einer Basketballsimulation versucht. Erstaunlicherweise ist es den Jungs und Mädels diesmal sogar gelungen, eine passabel spielbare Version auf die Reihe zu kriegen. Die Animationen sind detailgenau, die Geräuschkulisse ist

Mehr als Sportschuhwerbung



inklusive Turnschuhgequitsche gelungen und das ewige Problem Wie-steuereich-ein-gesamtes-Basketballteam-mit-nur-einem-Joystick ist gut gelöst. Wäre jetzt noch der Spielfluß dementsprechend, könnte Bulls vs. Lakers sicher die erste mitsternverdächtige Simulation für Turnschuhwerbespots sein. So hat sich das Game aber selber durch den extrem

▲ **Sir Charles Johnson setzt zum Power-Dunking an**

zappelligen Spielfluß ausgebremsst. Die Optionen lassen dagegen keine Wünsche offen. Man kann mal eben ein kurzes Freundschaftsspiel zwischen den Phoenix Suns und den Milwaukee Bucks anzetteln, oder aber eine ganze Saison durchziehen. Als Extras gibt es realitätsbezogene Statistiken für Spieler und Mannschaften sowie Paßwortabfrage, Replay und eine einstellbare Spielzeit. Kurzum: Eine durchaus lohnenswerte Anschaffung für alle Sportfreaks. ■

CMS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Back in town

PAPERBOY 2

System: **SuperNES**, geplant für: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Mindscape, USA**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Er flitzt wieder durch die Stadt, der gute alte 'Paperboy' auf seinem BMX-Radl.

Er wirft Zeitungen in seiner Kunden Briefkästen - oder durch die Scheiben der Nicht-Abonnenten.

Wesentliche Änderung gegenüber dem Vorgänger ist wohl die Tatsache, daß auch vor diesem Programm die 'Emanzipation der Frau' keinen Halt machte und somit zu Beginn eines Spiels zwi-



▲ **Trotz Änderungen machte das Original mehr Spaß - damals.**

den es übrigens nicht für das SNES gibt, nichts: Der Spieler radelt mit seinem BMX-Rad wie eh und je durch ein Stadtviertel und versucht, durch einen eleganten Wurf den Briefkasten des Tageszeitungs-Abonnenten mit dem Blättchen zu füllen, wofür es Bonuspunkte gibt. Keine Punkte, dafür jedoch den Verlust eines

Kunden zu beklagen gibt's, wenn das Papier anstatt in den Kasten etwas unkonventioneller durch die Scheibe fliegt. Bei Nicht-Kunden führt dies übrigens wiederum zu Bonuspunkten - gelobt sei die Tyrannei!

Grafisch präsentiert sich das 'Zeitungsgeschäft' sehr bescheiden und wird dem SuperNES in keinsten Weise gerecht. Dasselbe gilt für den Sound, der sang- und klanglos vor sich herdüdelt und nur durch die Effekte eine Spur Abwechslung bekommt. Vor Jahren konnte Paperboy durchaus motivieren, doch heutzutage, da es wesentlich weiterentwickelte, komplexere Spiele gibt, kann ich es höchstens hartgesottenen Fans des Knaben empfehlen - oder Mädels, die es satt haben, immer nur mit dem Boy zu spielen... ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»MANGELHAFT«

In der Muppet-Show

THE LEGEND OF XARDION

System: **Super NES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 150 DM**, Hersteller: **Asmik, USA**, Muster von: **Top 4, 7000 Stuttgart 1**

Zum großen Robotergemetzel schreitet Asmik auf dem SuperNES: Im kühlen Tekkno-Look präsentiert sich Xardion dem Spieler in 16-Bit, aber ohne den Brett-Sound. Hauptdarsteller der sechs umfangreichen Levels sind demnach drei Roboter, die vom Spieler per Menü ausgewählt und ausgestattet werden können. Anfangs noch recht jämmerlich mit einer Mini-Knarre ausgerüstet, können die Blechkumpel durch das Aufsammeln



▲ **Turrican läßt grüßen: The Legend of Xardion**

von Bonusgegenständen mit Bomben, Laserstrahlen oder Minen-Werkzeug bewaffnet werden. Zudem gibt es für den Abschluß der Feinde Bonuspunkte, die die Schußstärke und Frequenz bei entsprechender Punktezahl Stufe um Stufe erhöhen.

Das sollte wohl reichen, um eine zünftige Ballerorgie zu inszenieren. Aber was er-

späht das zum Fadenkreuz verengte Auge da auf dem Screen? Feindliche Robots aus der Muppet-Show! So harmlos, berechenbar und lachhaft simpel gestylt sind die gegnerischen Horden, daß man jeden Moment erwartet, Kermit auf den Screen scrollen zu sehen, damit er uns den Joke erklärt. Selbst die Endgegner ringen nur ein müdes Lächeln ab. Immerhin gibt der öde Spielverlauf zeit, die parallaxen Backgrounds näher zu bewundern. Gar nicht so unhübsch! Doch was hilft's, wenn das Spiel so gar nicht motivieren will? Eben... ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	7
Spielablauf.....	4
Motivation.....	4
Gesamtnote.....	5

»MANGELHAFT«

Oldie-Fans aufgepaßt! Für runde 100 DM könnt Ihr die Klassiker Breakout, Centipede und Missile Command für Euer Master System - dank Virgin Games - erwerben.

Klassisches



mand, bei dem der Spieler sechs Städte vor Angreifern aus der Luft retten muß. Grafisch wird das Geschehen ganz nett dargestellt, und Fans werden die Langzeitmotivation sicherlich nicht missen. Diesbezüglich anders sieht es bei *Breakout* aus, bei dem Steine mit einem Ball zerstört und dieser durch einen Schläger

im Spielfeld gehalten werden muß. Zwar ist die Konvertierung des Automaten an sich nicht schlecht, bringt den Spaß von damals jedoch kaum herüber. Zu viele Clones - die teils weitaus besser waren - hat man zwischenzeitlich gesehen.

Mutierte Insekten machen dem Spieler bei *Centipede* das Leben schwer. Gute Reaktion ist hier gefordert, will man gegen diese Viecher bestehen. Auch diese Umsetzung des *Atari*-Automaten (alle drei Spiele stammen aus dem Sunnyvalley Haus) kann als gelungen bezeichnet werden.

Ein ganz fauler Apfel ist also nicht dabei, doch ist die Compilation auch keine Kost für jedermann. Oldie-Fans können jedoch getrost zugreifen, andere sollten einmal probieren.

hja

ARCADE SMASH HITS

System: **Master System**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Virgin Games**, Muster von: **Hersteller**.

Sicherlich kein schlechtes Angebot, doch auch Sonderangebote sollten geprüft werden, denn nicht selten verbirgt sich so manch fauler Apfel in der Kiste...

Wirklich gut gelungen ist Virgin Games die Umsetzung von *Missile Com-*



▲ Klassiker im Dreierpack

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3-5
Sound	2-5
Spielablauf	6-7
Motivation	6-8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ABGEFETZT!



.. IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
... AM KIOSK
ODER DIREKT BEIM
TRONIC VERLAG

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

System: **Master System**, geplant für: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **90 Mark**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Die Cassette**, **4950 Minden**.

Für jeden Motorsportfan gehören die Übertragungen von RTL und Eurosport zum festen Sonntagsprogramm. Auch der Ärger über die RTL-Labertasche Willy Knupp gehört dazu, der weniger durch Fachwissen, dafür aber mit glorifizierenden Selbstdarstellungen glänzt.

Wem also das Knupp-Geseier auf den Zeiger geht und wer zudem ein Master System sein Eigen nennen kann, der hat jetzt die Gelegenheit, den Ayrton herauszufordern. Sega hat jetzt nämlich Ayrton Senna's Super Monaco GP II herausgebracht.

Die Grafik ruckelt in schönster 8-Bit-Manier über den Screen und die Wagentemperaturen bringen nicht beson-



ders viel im Rennen. Ansonsten zeigt sich das Rennspiel mit allen sechzehn Kursen durchaus als Abendfüller.

Zwar treten nur zwölf Wagen an, aber es gibt für Mansell-Fans eh nur ein Ziel: den Senna zu packen. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, die Schaltung ist so gelegt, daß auch Einsteiger keine Schwierigkeiten haben werden, die Gänge zu finden, und in den Qualifikationsrunden kann man sich die optimalen

Gänge für jede Kurve herausuchen.

Na ja, mit dem Sound haben sich die Jungs von Sega ein bißchen schwer getan. Irgendwo haben die Seganer da einen Riesenfehler gemacht. Denn was ist Motorsport ohne den lieblichen Sound der Motoren und Reifen! Bei ASSMGP II bleibt nur die Wahl zwischen Ton aus und der Stellung gerade noch hörbar. Lauter wird es nach kurzer Zeit nämlich zur Ohrenqual.

Trotz schlechter Grafik und mauem Sound kann es aber für die ganz spaßige Umsetzung des Formel-1-Themas immer noch eine passable Gesamtnote geben. Mega Driver können sich indes auf die bald erscheinende 16-Bit-Version freuen, die mit Sicherheit bei den Schwachpunkten aufräumen wird. ■

cus

Senna-Hatz



▲ Und wir fahr'n, fahr'n, fahr'n ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	6
Sound.....	4
Spielablauf.....	8
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Noch 'n Tennis

WIMBLEDON

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

Kaum ein großes Sportereignis lassen die Softwareproduzenten aus, um eine entsprechende Simulation für Homecomputer oder Konsolen herzustellen. So auch im Falle Wimbledon. Wer nun jedoch denkt, daß es bei Wimbledon von Sega nur auf dem exakt 4,76 Millimeter kurz geschnittenen Rasen zugeht, sieht sich getäuscht. Bevor es nämlich zum bekanntesten und beliebtesten Tennis-Turnier der Welt geht, muß ersteinmal in Amerika, Australien und Frankreich gelobt und geschmettert werden. Dabei beginnt der geneigte Crack mit einer Tennis-Niete, deren Kön-

nen sich jedoch je nach Erfolg steigert. Selbstverständlich besteht auch die Möglichkeit, vor Turnier-Antritt ausgiebig zu üben.

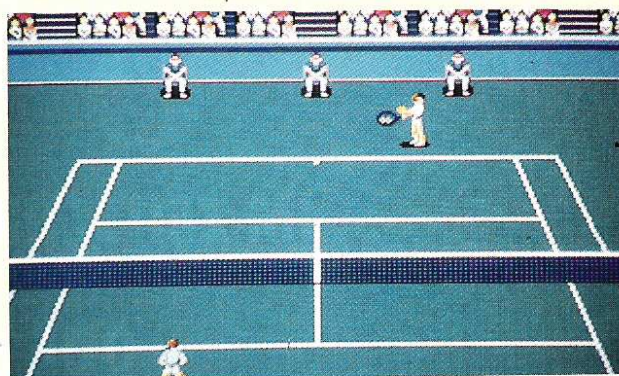
Das Spielgeschehen auf dem Court hält leider nicht das, was der zugkräftige Titel des Programms verspricht. So ist der Spielablauf äußerst hektisch, und die Gegner sind zu einfach zu besiegen. Steuerung und Schlagrepertoire sind



zwar zufriedenstellend, geschickte Stopp-Bälle zu spielen ist jedoch unmöglich, so daß auch im spielerischen Bereich Grenzen gesetzt sind, die eigentlich nicht sein dürften. Lobenswert hingegen, daß sich zwei Freunde miteinander messen können, und das sogar im Doppel gegen die Konsole oder mit CPU-Partner gegeneinander. Untermalt wird das Geschehen auf dem Platze von einem recht nervigen Sound und mittelmäßigen Effekten.

Insgesamt gesehen ist Segas Wimbledon ein äußerst actionlastiges Spielchen rund um den gelben Ball, aus dem mehr hätte werden können. ■

hja



▲ Eineiige Drillings als Linienrichter bei Wimbledon

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation.....	8
Sound.....	4
Realitätsnähe.....	6
Motivation.....	6
Gesamtnote.....	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

● 75 vorgefertigte Instrumente / weitere erstellbar ● 10 fertige Beispiellieder / weitere können selbst komponiert werden ● unterstützt die gängigen Soundkarten, sowie den PC-Lautsprecher ● leicht bedienbare Benutzeroberfläche im SAA Standard ● komplett multitaskingfähig ● läuft auch unter Windows™ ● wahlweise über Maus oder Tastatur steuerbar ● kompatibel zum Amiga-Soundtracker (Soundtracker-Module können geladen und abgepielt werden) ● umfangreicher Editor für Instrumente, Takte und ganze Lieder ● mit dem mitgelieferten Soundtreiber können die erstellten Lieder in eigene Programme eingebaut werden ● bis zu 11 Stimmen gleichzeitig ● eingebautes Hilfenfenster ● beliebig viele Fenster gleichzeitig ● Sounderzeugung ähnlich wie bei Yamaha DX-7 Synthesizer ● noch nie dagewesene neuartige Computerklänge ●

Freude schöner GÖTTERFUNKEN

Alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl erhältlich. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



PC-Sound - Pack 1
 enthält die PC-Soundman-Package (voll AdLib- und Covox-kompatibel, Aktivboxen, Kopfhörer) sowie Logical, Mad TV & das brandneue MACS Opera-Soundtool für nur
DM 249,-

PC-Sound - Pack 2
 enthält „lediglich“ MACS Opera & Circus Attraction, kostet dafür aber auch nur
DM 149,-

THE TERMINATOR

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Virgin Games, England**, Muster von: **Hersteller**.

2020 A.D. - die Maschinen beherrschen die Welt, Menschen gibt es nur noch wenige. Doch diese, zu einer Résistance vereinte Gruppierung, versuchen alles, um den Kampf-Robotern Einhalt zu gebieten - aber der Krieg tobt und scheint fast aussichtslos.

Unter Führung von John Connor wird der Widerstand jedoch immer größer. Um diesem vorzubeugen, wird ein 'Terminator' ins Jahr 1984 gesandt, um Johns Mutter bereits vor seiner Geburt zu töten und damit der Résistance die Kraft zu nehmen...

Während in Hollywood an 'Terminator 3' gerade fleißig gebastelt wird - ja, es wird einen dritten Teil des Kino-Klassikers geben! -, schlägt der Terminator acht Jahre nach seinem ersten Kinotrakt nun auf dem Mega Drive und dem Master System zu. Der Spieler übernimmt die Rolle von 'Kyle Reese', Johns Vater.

Der Spielablauf hält sich recht nah an den Film, auch wenn dort nicht alles gezeigt wurde. Erste Aufgabe Kyles ist es, den 'Time Displacement Reactor' in einem unterirdischen Labyrinth zu finden, dort eine Zeitbombe zu deponieren und flugs wieder an die Erdoberfläche zu gelangen, um in die Zeitmaschine zu springen, die ihn dann ins Jahr 1984 bringt. Dort angelangt, muß er zunächst Sarah Connor suchen, welche sich in einer Disco versteckt hält. Doch der Weg dahin ist mühsam und gespickt mit Polizisten und Punks.

Wie im Film

In der Disco trifft der Spieler dann zum ersten Mal auf den Terminator, den er für kurze Zeit kampfunfähig schießen muß, um Sarah zu retten. Kyle Reese und

Was haben die Typen denn bloß gegen mich ...



Der Terminator lebt

Sarah Connor werden daraufhin von der Polizei gefaßt und in eine Polizeistation gebracht. Dort sind die beiden vor ihrem Widersacher jedoch nicht sicher, so daß Kyle Sarah erneut in Sicherheit bringen muß. Gelingt dies, steht das finale Treffen in einer Fabrik bevor, in der Kyle die Kampfmaschine unter eine Presse lockt, unter der der Terminator zerstört wird.

Dank des variablen Schwierigkeitsgrads sowohl für Anfänger als auch für Profis eine reizvolle Aufgabe. Man kann The Terminator von Virgin Games seine Reize nicht streitig machen. Besonders gut gefallen kann die Animation des Spieler-Sprites, welche äußerst authentisch gelungen ist. Ebenfalls überzeugend: die Bewegungsabläufe des Terminators in der Fabrik, in der er nur noch aus seinem Metall-Skelett besteht und sein defektes Bein hinter sich herschleift bzw. sich nur noch der Oberkörper durch die Gegend zieht. Die Titelmusik ist übrigens vom Filmsoundtrack übernommen und gut gelungen, während die anderen Sounds eher Standard-Ware sind.

Film-Fans werden auf alle Fälle ihre Freude an dieser Umsetzung haben, alle anderen liegen sicherlich nicht falsch, wenn sie ein actionreiches, nicht allzu komplexes Spiel suchen.

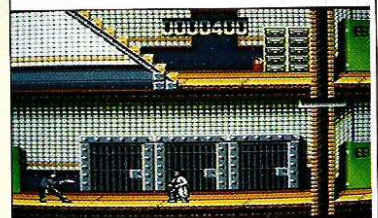
hja

KONVERTIERUNG THE TERMINATOR (MasterSystem)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Virgin Games, Muster von: Hersteller.

Systembedingt Muskeln lassen mußte die 8Bit-Fassung von The Terminator, bei der es keine großen Zwischengegner gibt und auch der Aufbau der Level verschieden ist, wenngleich das Spielziel dasselbe bleibt. Blicke noch anzumerken, daß es sich hierbei insgesamt gesehen nichtsdestotrotz um eine ordentliche Umsetzung handelt, die der 16Bit-Fassung durchaus den Stahlarm reichen kann.

hja



▲ Showdown

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Slam Dunk

NBA ALL-STAR CHALLENGE 2

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Acclaim/ LJN Ltd.**, Muster von: **Direktimport aus den USA.**

Man(n) muß nicht unbedingt ein Zwei-Meter-Mensch sein, um Basketball in Perfektion zu spielen. Nein, ein einfacher Game Boy reicht heutzutage schon aus, und die Welt der großen Stars steht einem offen. Zwischen 27 solcher strammen Kerls darf der Erwerber von LJNs NBA All-Star Challenge 2 wählen und in dessen Haut geschlüpft zeigen, wo der Hammer hängt.

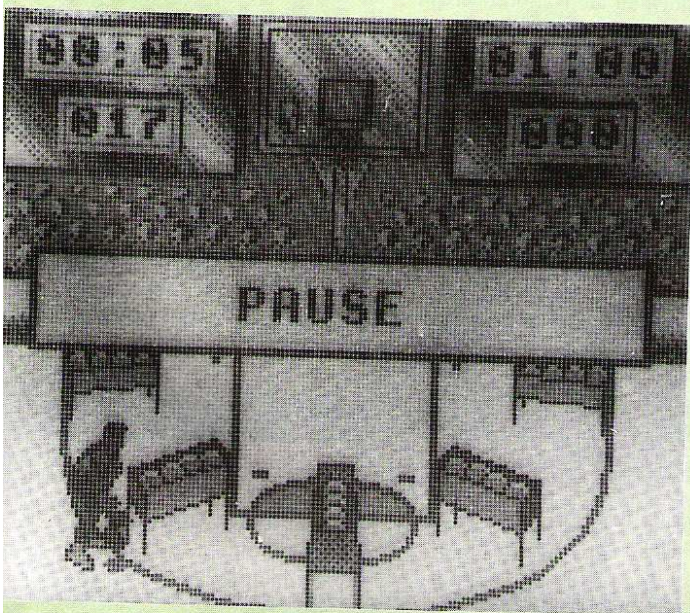
Verschiedene 'Disziplinen' stehen dem oder den Spielern (bis zu zwei) zur Auswahl. So können beispielsweise Drei-Punkte-Würfe, Slam Dunks (klasse animiert!) und Freiwürfe geübt oder aber im direkten Zweikampf à la *One on One* gegen die CPU angetreten werden. Letzteres ist angesichts des kleinen Game-Boy-Screens recht vernünftig, führt ein 'echtes' Spiel mit fünf Mannern pro Team doch eher zur Verwirrung als zum 'mannschaftlichen' Spielvergnügen. Diesen bietet NBA All-Star Challenge 2 anfangs reichlich, doch läßt die Motivation nach ein paar Spielstunden merklich nach. Hat man erst einmal alle Disziplinen absolviert und war zudem erfolgreich, so machen weitere Wettkämpfe doch nur noch gegen einen menschlichen Freund Spaß. Trotzdem: Nicht nur dank der für Basketball-Verhältnisse ansprechenden Grafik und Animation hat dieses Programm auf alle Fälle ein 'Zufriedenstellend' verdient. Basketball-Fans werden zumindest eine zeitlang ihr Gefallen an LJNs Produkt finden. Probieren lohnt.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	5
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Warum ist der Korb so klein?!!

66 Game Boy Spiele



Facts, Details und Praxistips

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

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

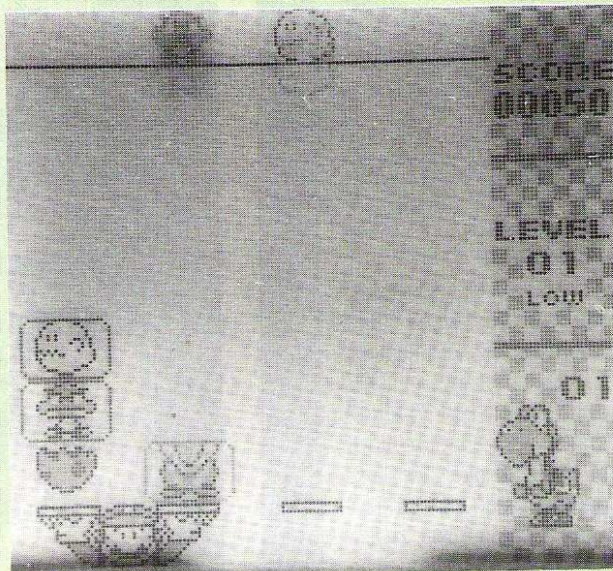


Plattensjockey

YOSHI

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Nintendo**, Muster von: **Direktimport**.

Wieder einmal mußte der krummbeinige rotbelatthoste Mario für ein Computergame herhalten. In seinem neuesten Game geht es aber ausnahmsweise weniger ums Hüpfen und Rennen als vielmehr um geschicktes Drehen von Tellern. Exakt nach dem Prinzip des Klassikers Memory muß Mario versuchen, gleiche Symbole übereinander zu stellen. Denn nur so verschwin-



▲ Klempner auf abwegen

den sie. Die Teile fallen aus dem Himmel genau auf die Platten von Mario, der nun die Symbol-Türme darauf so drehen muß, daß die neuen Teile möglichst auf Ihregleichen treffen. Die Idee ist abgegriffen, aber immerhin gut umgesetzt. Doch mit dem Schwierigkeitsgrad ist das so eine Sache. Sind die ersten drei Level noch Pipifax, so geht es bei den letzten beiden Stages nur noch mit einer Riesenportion Glück. Da hat dann auch der geschickteste Spieler keinen Einfluß mehr auf das Geschehen. Wäre es den Machern des Games' gelungen, eine andere Steigerung im Schwierigkeitsgrad einzubauen, hätte es eine deutlich bessere Bewertung gegeben. So bleibt der Spielspaß aber nach einer Stunde auf der Strecke. Und das wären pro Minute eine Mark. Ein bißchen happig oder? ■

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	6
Sound.....	5
Spielablauf.....	8
Motivation.....	3
Gesamtnote.....	5

»MANGELHAFT«

SOCCER MANIA

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Sony Imagesoft**, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

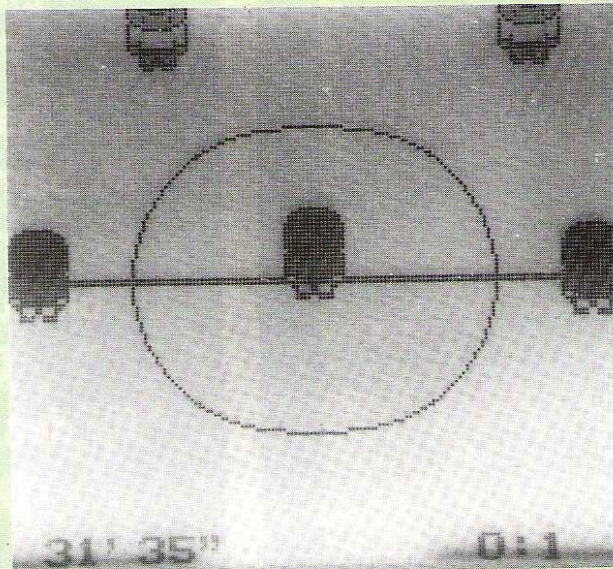
Wer glaubt, daß mit 'Nintendo Soccer' der Tiefstand der Fußballsimulationen auf dem Game Boy erreicht ist, hat sich zu früh gefreut, denn dieser Platz steht nunmehr 'Soccer Mania' zu.

Schon die miese Introsequenz läßt Böses vermuten. Aber es kommt noch viel, viel schlimmer...

Besonders mißraten ist die ruckelige Animation der Kicker, die zur Hälfte aus

Abseits

ihrem 'Nintendo-Wasserkopf' bestehen. Sogar das schrottreife Scrolling stört dann kaum noch, da sich die Spieler beider Mannschaften sowieso nicht auseinanderhalten lassen. Ihr bolzt eben aufs Geratewohl in jede größere Menschenmenge hinein, frei nach dem Prinzip: "Mal gucken, was passiert!" Was jetzt noch an Motivation überlebt



▲ Eindeutig Abseits

haben sollte, wird von der katastrophalen Steuerung vernichtet. Während der Gegner auf das eigene Tor zusprintet, seid Ihr selbst hektisch damit beschäftigt, den Verteidiger auszuwählen, der sich dem Stürmer entgegenstellen soll. Derweil befindet sich der Ball längst im leeren Kasten, denn: Der Keeper ist so beweglich wie ein Sack Zement. Im Hintergrund malträtiert derweil die hingeschluderte Melodie Euer Trommelfell.

Fassen wir zusammen: Bis heute erreichte kein Fußballmodul für den Game Boy das Finale. Daran ändert auch Soccer Mania nichts, denn dieses Game scheitert bereits sang- und klanglos in der Qualifikationsrunde. Forget it! ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	3
Anleitung.....	3
Spielablauf.....	2
Motivation.....	1
Gesamtnote.....	2

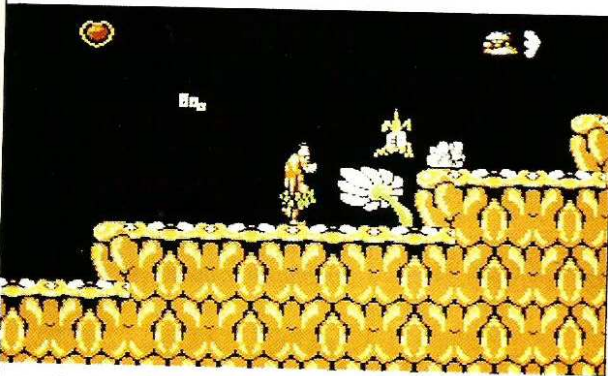
»SEHR MANGELHAFT«

KONVERTIERUNG CHUCK ROCK (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Virgin Games/
Millennium, Mustervon: Hersteller.

Tierisch abgefahren und nichts für Leute mit Abneigung gegen einen im Kampftrink-Verfahren ordentlich gezüchteten Bierbauch ist Chuck Rock.

Der liebenswerte Knabe, der vor lauter Sauferei die Entführung seiner Angetrauten überhaupt nicht mitbekam, muß sich zur Zeit der Dinosaurier auf den Weg machen, seine Liebste (oder war das das Bier?) zu finden. Dabei wäre zu be-



▲ Als Vorgeschmack ein Shot vom MasterSystem. Die Mega-Drive-Fassung ist aber schon fertig und sieht ausgesprochen manierlich aus.



merken, daß sich die Level von denen der Amiga-Version unterscheiden.

Sämtliche Features sind jedoch enthalten. So können sich auch hier alle Mega Drivler an den abgefahrenen, witzig animierten Steinzeittieren und abgedrehten FX erfreuen.

Kurzum: Ein herrlich verrücktes Bierbauch-Abenteuer, das der Amiga-Version in nichts nachsteht.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

KONVERTIERUNG PGA TOUR GOLF (SuperNES)

Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Electronic Arts, Mustervon: Flashpoint.

Nach den bisherigen 'Bogeys' auf dem SuperNES landet nun endlich einmal ein Hersteller ein sicheres 'Par' mit seiner Golfsimulation: Electronic Arts mit der Umsetzung von PGA Tour Golf.



▲ Viele Effekte, aber nur ein durchschnittliches Spiel

Gegenüber den Heimcomputer-Versionen ist es nun möglich, 'mit dem Ball zu fliegen'. Konkret heißt dies, daß die 'Kamera' dem Ball hinterherfliegt und der Platz - einigermaßen flüssig - angezoomt wird. Aufgrund langer Dürreperioden und mangelnder Fähigkeit der Programmierer und Designer (und natürlich, weil die Hardware ihre Tücken hat...) sind nicht sonderlich viele Bäume auf den vier Original-Plätzen, und die Bahnen sind recht grob gezeichnet.

Die SuperNES-Fassung ist gut spielbar, kann aber nicht so überzeugen wie die Computer- oder Mega-Drive-Fassung.

Dazu tragen unter anderem die mäßigen Effekte und die neue, nicht sehr gelungene Grün-Übersicht bei.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	7
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

KONVERTIERUNG THE BLUES BROTHERS (Game Boy)

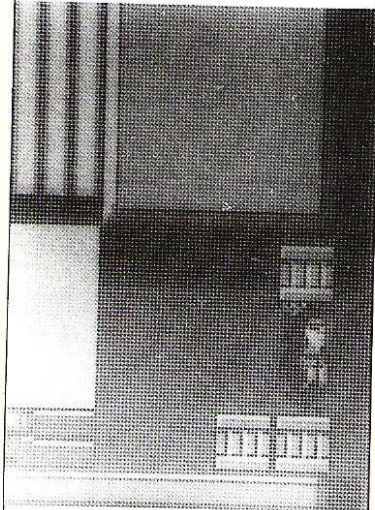
Empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Titus, Frankreich, Mustervon: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Die beiden Blues-Brothers Elwood und Jake machen auch auf dem Game Boy eine recht gute Figur - die Umsetzung hält sich eng an die (leider nur äußerst mittel-mäßige) Amiga-Vorlage.

Grafisch und steuerungsmäßig gibt es nichts zu meckern.

Klasse ist vor allem die dem Film entlehnte Musik, nur das Gameplay läßt nach wie vor etwas zu wünschen übrig

ah



▲ Ist es Jake? Oder etwa Elwood? Oder beides?



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG MARBLE MADNESS (MasterSystem)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM,
Hersteller: Virgin Games, Mu-
ster von: Hersteller.

*Nun rollt sie auch auf dem klei-
nen Master System, die gute, alte
Kugel aus Marble Madness.*

*Dies macht sie zwar ordentlich,
aber ganz allein, denn entgegen
der Amiga-Fassung ist nun keine
Zwei-Spieler-Option vorhanden.
Das hätte die Hardware-Fähigkei-
ten des 'Kleinen' wohl doch ge-
sprengt. Dafür sind alle sechs Level
auf das Cartridge gepackt worden,
und zwar beinahe in Original-
Qualität.*

*So muß der Spieler nicht auf die
hinterhältigen Staubsauger, Säu-
retropfen und auf die böse,
schwarze Kugel verzichten. Ledig-
lich von ein paar Animationen
wurde abgesehen.*

*Nichts für Leute, die eine rubige
Kugel schieben wollen. Dafür aber
für Oldie- und Geschicklichkeits-
Liebhaber eine feine Sache.*

hja



▲ Sie rollt und rollt ...
Marble Madness weiß auch
heute noch zu gefallen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG XENON 2 MEGABLAST (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Virgin
Games/Renegade/Bitmap Brothers, Muster von:
Hersteller

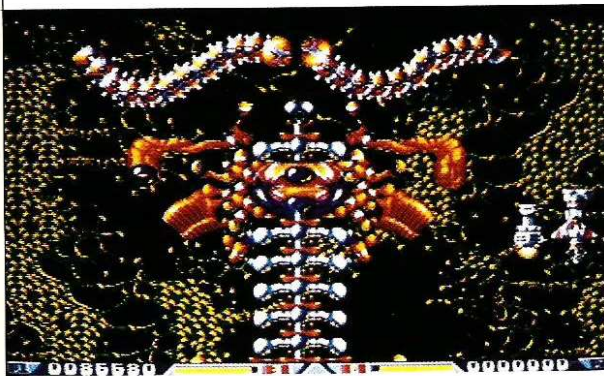
*In Sachen Sound kann die Mega-Drive-Umsetzung des
Shoot-'em-Up-Klassikers von 1989 als mittlere Enttäuschung
bezeichnet werden. Der Sound plätschert vor sich hin, hat
kaum noch etwas von seiner Spritzigkeit, die die Amiga- und
ST-Samples auszeichnete.*

*Ebenfalls schwach sind die Effekte, die zum ärmsten
gehören, was ich je auf Segas 16Bitler gehört habe. Dafür ist
die Grafik gut gelungen, die nach wie vor sehr zu gefallen
weiß. Jede Menge Monster, Aliens, Fische, und was der Mensch
sonst noch so braucht, treiben auf dem Screen ihr Unwesen.*

*Ebenfalls sehr positiv zu bewerten ist die Tatsache, daß zwi-
schen drei Schwierigkeitsmodi gewählt werden darf. Auf 'Nor-
mal' eingestellt läßt sich's übrigens einfacher siegen als bei
den Computer-Versionen.*

*Leider machen sich Sound und Effekte bei der Motivation
deutlich bemerkbar, denn das Baller-Flair kommt nicht
mehr so gut herüber wie beispielsweise auf dem ST. Deshalb
auch kein Hit, aber ein ordentliches 'Gut'.*

hja



▲ Typisches Bitmap-Design in Sachen Ballerei. Alt, aber
bewährt & gut

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

KONVERTIERUNG ARCH RIVALS (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 90 DM,
Hersteller: Flying Edge, USA,
Muster von: Flashpoint, 2360
Bad Segeberg.

*Basketball ist bekanntlich ein
körperloses Spiel. Berührungen
zwischen den Spielern finden wohl
nur dann statt, wenn der eine dem
anderen mal zärtlich den Arm tät-
schelt.*

Nicht so bei Arch Rivals!

*In dieser Two-on-Two-Variante
darf nämlich geholt werden, was
die Feuerknöpfe hergeben. Tritte,
Schläge und Würfe sind erlaubt,
um dem Feind den Ball abzuluch-
sen. Doch außer den Gags gibt's we-
nig Erbauliches: Der Mitspieler ist
in der Defensive zu passiv, das
Spielgeschehen durch die wilde
Prügelei andauernd unterbro-
chen.*

*Von "technischem Können"
kann da nicht die Rede sein. Und
als Pausenclown zwischen NBA-
oder EM-Übertragungen ist das
Teil einfach zu teuer.*

msu



▲ Wenn Fouls zur Regel wer-
den: Ein Spaß, der nur kurze Zeit
währt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation.....	9
Sound.....	6
Realitätsnähe.....	3
Motivation.....	4
Gesamtnote.....	4

»MANGELHAFT«

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Ever Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

Unsere Adresse: ASM, CLUBS, Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: Double Trouble
Anschrift: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten: Für Berliner 25 Mark, für Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder: über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: kostenl. vierteljähr. Clubmag., Hotline, Wettbewerbe, gute Beziehungen zu Versandhändlern

Name: Amiga Sofy Club
Anschrift: Florian Nuxoll, Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: halbjähr. sechs Mark in Briefmarken als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name: Internationaler LYNX-Club
Anschriften: Deutschland - Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
- Niederlande - Leon Stor, Vanenburg 2, Ugmelen Apeldorn
- Österreich - Christian Lenikus, Obertraun 27, A-4831 Obertraun
- Schweiz - Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland): Anmeldegebühr fünf Mark (Grundinformationen), monat. drei Mark (für monat. Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen: Informationsaustausch, Clubmag., Modul-Verleih, Modul-Quelle, Treffen

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr, Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 15 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen: vierteljähr. Clubmag., halbjähr. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen, Lösungen zu Spielen, kostenl. Kleinanzeigen, Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softwarekauf

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ethingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: monat. Clubmagazin, kostenl. PD-Bibliothek, monat. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift: Wolfram Sparka, Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen, Tel.: 0751/62918 (Mo., Mi., Fr. ab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten: 36 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen: Clubmag., Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

Name: Amiga-Ankh-Club
Anschrift: Marc Fischer, Buchenstr. 9a, 311 Altraunhofen
System/e: Amiga 500/2000/3000
Bedingungen/Kosten: 6 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 30

Aktionen/Leistungen: monat. Clubzeitung, An- und Verkauf, Software, Hotline, Anfängerhilfen, Tests & Programmierung

Name: Club No. 1
Anschrift: Michael Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
System/e: Alle Systeme
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 120
Aktionen/Leistungen: Tauschbörse für Hard- & Software, PD-Software für Amiga u. Atari ST, Erfahrungsaustausch, Hotline für Probleme, Rabatte beim Einkauf v. Hard- u. Software, Demos, etc.

Name: Zefa Club
Anschrift: Alexander Fabian, Carl-Benz-Str. 6c, 6140 Bensheim 1
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Besitz v. C-64 mit Floppy; vier Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 150
Aktionen/Leistungen: monat. zwei Clubdisks, Clubtreffen

Name: ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
Anschrift: Wolfgang Barger, Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen: vierteljähr. Clubmagazin (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

Name: Amiga Club Österreich
Anschrift: ACO, Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: jährl. 120 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 1300
Aktionen/Leistungen: Hotline tgl. v. 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift: Andre Lorenz, Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: Alter zwischen 15 u. 20 J.
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: Alle zwei Monate erscheint ein Clubmag

Name: AmigaPowerClub
Anschrift: Michael Reiserer, Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e: alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.

Name: Future All e.V.
Anschrift: Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei: Ralf Kalkowsky, Eichendorffstr. 30, 4047 Dormagen 5, Tel. & BTX: 02106/45835
System/e: Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt)
Bedingungen/Kosten: 7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen: PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchige Clubmag., Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

Name: DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.

Anschrift: DRAGI, z.H. Herrn Müller
Brühler Str. 42, 5353 Mechernich-Firmenich
System/e: Atari STs
Bedingungen/Kosten: monat. sechs Mark, Studenten & Schüler vier Mark
Anzahl der Mitglieder: k.A.
Aktionen/Leistungen: Softwarevermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

Name: 64'er Spiele Club
Anschrift: Wolfgang Weitzdörfer, Fürstenstr. 15, 8969 Dietmannsried bei Kempten, Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme fünf Mark, monat. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag., Vorstellung priv. Programme, Soft- u. Hardware-Flohmarkt

Name: The ultimate Computer Club
Anschrift: Alexander Carbin, Birkenangstr. 26, W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine (Abo d. Clubmags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen: PD-Pool, Clubmag (zwei Disks) zweimonat.

Name: Magic Power
Anschrift: An't Pumpwerk 7, 2942 Jever, oder Herrngarten 11, 2942 Jever, Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Aufnahme fünf Mark, desweiren monat. zwei Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag., halbjähr. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

Name: Warrior-Club
Anschrift: Alois Latzelberger, Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33, Tel.: 030/8262888
System/e: Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 25 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: z.Zt. 30
Aktionen/Leistungen: kostenl. vierteljähr. Clubzeitung, Hotline, Trödelmarkt

Name: The Strike Force 2000 Soft
Anschrift: Stefan Konarkowsky, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck, Tel.: 02043/35696
System/e: C-64 (Disk)
Bedingungen/Kosten: zehn Mark vierteljähr.
Anzahl der Mitglieder: ca. 80
Aktionen/Leistungen: monat. Diskmag (gratis), Wettbewerbe, PD-Soft

Name: VASC - Vereiniger Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha, Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e: Atari ST, Schneider CPC 464
Bedingungen/Kosten: 18 Mark (120 öS) jährl., bzw. 10 Mark (70 öS)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Clubmagazin, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper, Residenza Andromeda 10, I-20080 Basiglio/Milano 3, Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e: Amiga, Game Boy, Game Gear

Bedingungen/Kosten: 5 Mark (5 Fr, 35 öS, alles inkl.)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen: Clubmag alle vier Monate, Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC, Oeserstr. 86
1000 Berlin 27, Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das monatl. erscheinende Clubmagazin 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)
Anzahl der Mitglieder: über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen: Clubmagazin, Hotline, Clubrabatte

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift: Wilhelm van Beek, Schmeleneheide 30, 4194 Bedburg-Hau, Tel.: 02821/69917
System/e: Atari ST, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme fünf Mark, monat. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener Atari ST, Beratung auch für Nichtmitglieder

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück, Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven
oder: Harry Rink, Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: alle zwei Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: monat. Clubmagazin, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift: Christian Lohmann, Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten: monat. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: zwölf
Aktionen/Leistungen: monat. Clubzeitung, monat. Preisausschreiben

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli, Schwedstr. 46, 1000 Berlin 49, Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: monat. Clubzeitung, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

Name: A.U.C.H. (Amiga User Club Herten)
Anschrift: Timo Gartenbach, Blitzkuhlenstr. 22, 4350 Recklinghausen
System/e: alle Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitz eines Amigas, vier Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Clubtreffen, Grafik- und Musikgestaltung, Problemhilfe, Fetten, eigene PD-Serie, PD-Tauschtag, Rabatte für Mitglieder

Name: PC-Freak-Club
Anschrift: Jan van der Meulen, Dianastraße 8a, 6100 Darmstadt 12, Tel.: 06151/375113
oder: Frank Wessely, Wilsstraße 13, 6100 Darmstadt 12, Tel.: 06151/371949
System/e: PC und Kompatible
Bedingungen/Kosten: 7,50 pro Person
Anzahl der Mitglieder: 34
Aktionen/Leistungen: Tausch, monat. Clubzeitung, vierteljähr. Clubdisk, Wettbewerbe

Name: The Real Computer Club
Anschrift: Oliver Treibar, Nordstraße 16, 6842 Birstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: drei Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag, vierteljähr. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift: Jürgen Kühn, Sommergasse 105, 6940 Weinheim, Tel.: 06201/56585
System/e: PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten: jugendl.: 20 Mark jährl., Volljährige: 40 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: zweimal monat. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

Clubs

Name: Amiga-Club (BTX)
Anschrift: *4136192#
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: -
Anzahl der Mitglieder: k.A.
Aktionen/Leistungen: TSW, Forum, BGB, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

Name: Powergames
Anschrift: Wolfgang Graßhof, Augsburgstr. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, Atari ST
Bedingungen/Kosten: Drei Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: zehn
Aktionen/Leistungen: Clubzeitung zweimonatl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift: Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: unter 18 Jahre DM 36,-/Jahr, über 18 DM 60,-/Jahr
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen: Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hardware-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/88V/1, 0811/93747 + 93748)

Name: Multi Atari User Club
Anschrift: Tobias Geuther, A.-Reinhardt-Str. 73a, 0-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: Teilnahme an Treffen eine Mark, sonst kostenlos
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubtreffen

Name: Amiga-Star-Club
Anschrift: Marco Schnellbacher, Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
System/e: Amiga 500, 1000, 2000
Bedingungen/Kosten: Schüler: 6,50 Mark monatl., Erwachsene 8 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: PD-Versand (monatl. eine Disk), Clubtreffen, Clubmag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift: Marco Kreuzpaintner, Teisenhamerstr. 5, 8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: Aufnahme fünf Mark, danach monatl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Clubmag, Hotline, Verleih, Tausch

Name: CDTV-Profi-Center
Anschrift: Syksofit, Bokelfenner Str. 2a, 4815 Schloß Holte-Stukenbrock, Tel.: (05207) 5589, Fax: (05207) 50151
System/e: CDTV, Amiga + CD-ROM
Bedingungen/Kosten: monatl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf von CDTV-Soft, Wettbewerbe, technischer Service

Name: Computer Club 2000
Anschrift: Im Mühlentfeld 16, 2852 Bederkesa, Tel.: 04745/1332 oder 7687
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Porto
Anzahl der Mitglieder: 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: zweimonatl. Diskmag, Flohmarkt, PD-Versand etc.

Name: Console-Club-No.1
Anschrift: Wolfgang Schäde, Postfach 322, 8938 Buchloe, Tel.: 08241/2951
System/e: Sega Mega, Super Famicom, NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, Game Boy
Bedingungen/Kosten: vierteljährl. 16 Mark/Info gegen adressierten und frankierten Rückumschlag
Anzahl der Mitglieder: 260
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Clubmag, Hotline Mo.-Fr. 18-20h

Name: The best Amiga
Anschrift: Oliver Weiner, Mühlenstraße 146a, 4800 Bielefeld, Tel.: 0521/296440
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Einmalige Anmeldegebühr: 15 Mark
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Software-Tauschbörse, Infos gegen Rückporto

Name: Extrem
Anschrift: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/42766, Fax: 02872/6900
oder: Karsten Schmitz, Johannes-Meis-Str. 12, 4290 Bocholt 3, Tel.: 02874/3570
System/e: Amiga, C-64/128, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega & Sega Master
Bedingungen/Kosten: monatl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: EG-weit 623
Aktionen/Leistungen: Hotline (tägl. 18-23h, Tel.: 02871/488236), Wettbewerbe, Clubmag, Programmierhilfen, PD-Soft, Softwareentwicklung, Clubtreffen

Name: Power-World-Club
Anschrift: J. D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/185115
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten: je nach Leistg. 5-20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 66
Aktionen/Leistungen: Amiga/C-64-PD-Pool, Copy-Parties, Digi-Service, Wettbewerbe, Tauschbörsen, monatliche Softwarelieferung

Name: Alien's Revenge
Anschrift: Marcus Rüdte, Blankenburger Str. 28, 0-3300 Schönebeck 1, Tel./Fax: (0037) 938-5101
System/e: PC, auch C-64, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: keine Systemkriege, keine Viren, Aufnahmegebühr fünf Mark, danach monatl. zehn Mark/Infos gegen Rückporto
Anzahl der Mitglieder: zehn
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammelkäufe etc.

Name: The three Superfreaks
Anschrift: Jörg Kießner, Hauptstraße 44, 2251 Arlewatt, Tel.: 04846/1614
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme: 12 Mark, danach fünf Mark monatlich plus Porto
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubzeitschrift, Infos gegen Rückporto

Name: Powergames
Anschrift: Wolfgang Graßhof, Augsburgstr. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: monatl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: zweimonatl. Clubmag, Wettbewerbe etc.

Name: Insiders Computer Club
Anschrift: Michael Huberts, Galgenbergstr. 8, 3200 Hildesheim
System/e: Amiga, PC, C-64
Bedingungen/Kosten: fünf Mark monatl. od. 50 Mark im Jahr
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: kostenl. monatl. Clubmag, Wettbewerbe, kostenl. dreimtl. PD-Disk

Name: Sonic Club
Anschrift: Ralf Altmann, Alemannenstr. 51, 7700 Singen, Tel.: 07731/49592
System/e: Sega Mega, Sega Master, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 15 Mark dreimtl.
Anzahl der Mitglieder: 46
Aktionen/Leistungen: Softverleih, Sammelbestellungen, dreimtl. Clubmag, Treffen, Clubkarte etc.

Name: Amiga-Tigers
Anschrift: Nico Pothmann, Mont-Cenis-Str. 121, 4690 Herne 1, Tel.: 02323/10507
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 2,50 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubmag, sechsmonatl. Clubdisk, sechsmonatl. Kick Off-Turnier

Name: Amiga-Club
Anschrift: Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 4290 Bocholt
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 170
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubmag, billige Hard- & Software, PD-Pool, Mailbox, Info gratis

Name: Amiga Monsters
Anschrift: Marcel Gateau, Hintermark 3, 5400 Koblenz
System/e: Amiga 500, Sega Game Gear
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 10 Mark, danach 5 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: Clubmag zweimtl., Preisausschreiben, Clubkarte, Geburtstagsgeschenk

Name: Amiga Computerclub Essen
Anschrift: c/o Gerhard Rally, Keplerstr. 5, 4300 Essen 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Schüler & Azubis 3 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: kostenl. Kleinanz. in Mag & Diskmag etc.

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahlthener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: zweimtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Clubdisk zweimtl., Infodisk gegen 3 Mark

Name: Pee Sea Sunshine Club
Anschrift: Stephan Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel.: 0421/237855
System/e: PC, Amiga, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 40 Mark Aufnahme, 20 Mark jährlich
Anzahl der Mitglieder: 207
Aktionen/Leistungen: Mitgliedskarte, Hotline (nur Mitglieder, Fr. & Sa. 19h-21.30h, Tel.: 0421/237855)

Name: RTS Programmierclub
Anschrift: Roland Stief, Feuchter Str. 26, 8508 Wendelstein 2, Tel.: 09129/3280 od. 09129/7369 ab 17h
System/e: Atari ST, Mega ST
Bedingungen/Kosten: kein Beitrag, nach Möglichkeit Programmiererfahrung
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Programmierung

Name: SSSC International
Anschrift: c/o Boris Aschwald, Rehbühelstr. 31, CH-8610 Uster, -01941 0286
System/e: Amiga, PC, C64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme: 12 Mark, danach fünf Mark monatlich plus Porto
Anzahl der Mitglieder: 19
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, keine (!) Raubkopien

Name: Bochumer PC-Club
Anschrift: Postfach 101149, 4630 Bochum
System/e: PCs jeder Art
Bedingungen/Kosten: einmalig 10 Mark
Anzahl der Mitglieder: z. Zt. 73
Aktionen/Leistungen: jährl. Clubfete, zweimtl. Clubdisk

Name: Europ-Computer-Club
Anschrift: Roger Züger, Bettnau, CH-8854 Siebnen
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: jährl. 50 Mark (40 sfr.)
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag, Mailbox (Sept.)

Name: The Advanced Amiga User
Anschrift: c/o Andreas Kunz, Postfach 101103, 4330 Mülheim a.d. Ruhr
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: kein Beitrag
Anzahl der Mitglieder: 90
Aktionen/Leistungen: Diskmag, Demo-Pool, Membercard

Name: PLM-Liga
Anschrift: Martin Rinck, Bilsenstr. 33, 2 HH 60, Tel.: 040/510993 (Martin & Sven, Do. & Fr. 16-18h)
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitzzeiner Player Manager-Mannschaft, Kostenbeteiligung
Anzahl der Mitglieder: 23
Aktionen/Leistungen: PLM-Saison mit den eigenen Teams, wöchentl. Spieltag

Name: Tornado Soft-Club
Anschrift: Heiko Ivers, Ann Eichenkratt 13, 2391 Kleinjöl
System/e: C64
Bedingungen/Kosten: 5 DMAufnahme, 3 DM mtl. + 12 Diskoder 10 DM jährl.
Anzahl der Mitglieder: 23
Aktionen/Leistungen: Clubdisk, Hotline

Name: The Personal-Computer Club
Anschrift: Björn Gerteis, Lessingstr. 17d, 6550 Bad Kreuznach
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: mtl. 5 DM
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Clubmag, dreimtl. Clubdisk, Geburtstagsüberraschung

Name: Future Connection
Anschrift: Heiner Rühr, August-Bebel-Str 165, 2050 HH 80
System/e: PC

Bedingungen/Kosten: 15 DM halbjährl., Info gg. 2 DM in Briefmarken
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Clubmag etc.

Name: Mario Magic Club
Anschrift: Stefan Hieber, Leonhardstr. 30, 8905 Mering, Tel.: 08233/92917
System/e: NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: zweimtl. 2 DM
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: Hotline, zweimtl. Clubmag

Name: Xenon Computerclub
Anschrift: Wehrfeld 3, 5202 Hennef 1/Bröl, Tel.: 02242/2143
System/e: PC, Amiga, CPC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 3 DM, mtl. 2 DM
Anzahl der Mitglieder: 21
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Treffen, Trödelmarkt

Name: Mad House
Anschrift: Arne Skozias, Oristr. 2, 5464 Asbach-Schluten, Tel.: 02683/4969
System/e: C64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 5 DM, mtl. 4 DM
Anzahl der Mitglieder: 11
Aktionen/Leistungen: Clubdisk dreimtl., Ausweis

Name: Megaworld-Club
Anschrift: Rainer Nawratil jun., Muttenhaller Str. 4, 8884 Höchstädt, Tel.: 09074/4833
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: fünf Mark mtl., alle Altersstufen
Anzahl der Mitglieder: 52
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubdisk & Mag

Name: Der Club Club
Anschrift: Kurt Kuck, Petersstr. 136, 2930 Varel
System/e: Amiga, PC, C64, Archimedes
Bedingungen/Kosten: 12,80 Mark mtl. oder 120 Mark jährl., CB-Funk empfehlenswert
Anzahl der Mitglieder: 137
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag & Disk, jährl. Fete, kostenl. Ausweis, Schal, Anstecker, Aufkleber etc.

Name: Bayby Bit Club Isny
Anschrift: Markus Wolf, Am Dreifingerbach 49, 7972 Isny im Allgäu
System/e: MS-DOS
Bedingungen/Kosten: 3,50 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 21
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag, Seminare

Name: The Ex-PC Larry's Club
Anschrift: TEX-PCL Club, Waldemar Krotkiewicz, Postfach 410317, 2800 Bremen 41
System/e: PC, XT & AT, mind. 512KB
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 15 Mark, jährl. 80 Mark, Ausland 90 Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Soft-Verleih, mtl. Clubmag & Disk

Name: 1. Offizieller Game-Gear-Club
Anschrift: Matthias Kipp, Schillerstr. 7, 2930 Varel-Oberstrohe
System/e: Game Gear
Bedingungen/Kosten: Anmeldung 15 Mark, 10 Mark halbjährl., Infos gegen 3 Mark in Marken
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Clubmag, Modulverleih

Name: United Freaks of Germany
Anschrift: Mike Wenzlow, Mühlenstr. 2, W-4200 Oberhausen 1
System/e: Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Schüler 3, Erwachsene 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag, Postspiele, Toto-Meisterschaft

Name: The real Amiga-Club
Anschrift: Am Redder 9, 2000 Wedel
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: fünf Mark mtl. oder 50 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag, Geburtstagsüberraschung

Name: AAC
Anschrift: AAC-Computer-Club, A. Bozorg-Zadeh, Burgstr. 88, 4300 Essen 17
System/e: Atari ST, STE, Amiga 500-3000
Bedingungen/Kosten: 4 Mark zweimtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: Clubmag zweimtl., Sondermag sechsmtl.

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,-

TOPTEN BOMICO

1	Espana - The Games	Sport	PC 3,5/5,25 Amiga, ST, C-64
2	Humans	Strategie	PC 3,5/5,25, Amiga
3	Aces of the Pacific	Simulation	PC 3,5/5,25
4	Darkseed	Adventure	PC 3,5/5,25
5	Sim Ant	Simulation	PC 3,5/5,25, Amiga
6	Steigenberger Hotelmanager	Simulation	PC 3,5/5,25, Amiga, C-64
7	Eternam	Adventure	PC 3,5/5,25, Amiga
8	Push Over	Strategie	PC 3,5/5,25, Amiga
9	Conquestador	Adventure	PC 3,5/5,25
10	Laura Bow 2	Adventure	PC 3,5/5,25

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: "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!)

Gesammelte Werke ASM 9/92

HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik
1000 Milia	03/92	45	Action	Crime City	04/92	42	Adventure	* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.	* Monkey Island 2 (Amiga)	08/92	63	Konv.
1869	07/92	113	Preview	Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.	Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.	Monkey Island II	01/92	36	Preview
* 1869	08/92	118	Simulation	Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action	Hare Raising Havoc	05/92	44	Adventure	* Monkey Island II	02/92	6	Adventure
3-D-Mania	08/92	109	Preview	Curse of Enchantia	08/92	55	Preview	* Harlequin	04/92	39	Action	Monster in my pocket (NES)	06/92	127	Action
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.	D-Force (SF)	04/92	120	Action	Harlequin (ST)	07/92	42	Konv.	Moonfall	02/92	36	Action
A 320 Airbus	03/92	50	Simulation	D. Robinson's Supreme C. (MD)	08/92	141	Sport	Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.	Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
A 320 Airbus	08/92	117	Konv.	D/Generation	06/92	37	Action	Heimdall	02/92	10	Adventure	Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
A 320 Airbus (ST)	07/92	114	Konv.	Dark Castle (MD)	01/92	134	Action	Heimdall (Atari ST)	05/92	52	Konv.	Moonstone	03/92	66	Action
* A-Train	08/92	111	Strategie	Darklands	07/92	65	Preview	Hero Quest II	07/92	62	Konv.	Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
A.G.E.	06/92	38	Action	* Darkseed	06/92	50	Darkseed	Heroes of the 357th	08/92+	54	Preview	Mutation Nation (NG)	08/92	149	Action
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure	Das Erbe	02/92	48	Preview	Heroes of the 357th	07/92	118	Simulation	* Myth	05/92	28	Action
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action	* Das Schwarze Auge	06/92	60	Adventures	Heroquest II	03/92	33	Strategie	Nail 'N Scale (GB)	07/92	129	Action
Aces of the Pacific	07/92	112	Preview	Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action	Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie	Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
* Aces of the Pacific	08/92	116	Simulation	Deathbringer	02/92	36	Action	Home Alone (GB)	01/92	144	Action	Nigel Mansell World Ch. (SF)	08/92	147	Preview
Addams Family (GB)	03/92	127	Action	Decap Attack (MD)	01/92	126	Action	Hook (GB)	08/92	151	Action	No greater Glory	03/92	42	Strategie
Advantage Tennis	02/92	57	Sport	Deliverance	06/92	40	Preview	Hostile Breed	07/92	30	Action	No second Prize	07/92	100	Preview
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.	Deliverance	07/92	34	Action	Hot Rubber	05/92	59	Sport	Nobby the Aardwark	08/92	48	Preview
Adventure Island (GB)	05/92	124	Action	Demon Blue	08/92	46	Action	Hudson Hawk	06/92	44	Action	Nova 9	01/92	68	Action
Adventure Island (SF)	04/92	120	Action	Der Patrizier	06/92	104	Preview	Humans	03/92	44	Action	* Oh Nel More Lemmings	02/92	54	Strategie
Agony	06/92	46	Action	* Der Patrizier	07/92	109	Strategie	Hunter (Atari ST)	05/92	66	Preview	Odis	01/92	74	Oldie
Air Bucks	08/92	110	Preview	* Desert Strike (MG)	06/92	118	Action	Inca	07/92	45	Action	Olympic Gold (MD, GG)	08/92	142	Sport
Alcatraz	06/92	39	Action	Devil Crash (MD)	01/92	136	Action	Indiana Jones IV	01/92	118	Konv.	Ork	05/92	16	Action
Alcatraz (ST)	07/92	42	Konv.	Devilish (MG)	07/92	131	Konv.	Indy Heat	08/92	54	Preview	Out Run Europa	01/92	46	Action
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.	Devilish (MG)	03/92	50	Konv.	* Indiana Jones IV	06/92	7	Adventure	Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Alien Storm (C-64)	05/92	36	Konv.	Die Hard 2	08/92	37	Action	Indy Heat	05/92	58	Sport	Pacific Islands	08/92	106	Strategie
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action	* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.	* Ishar	07/92	58	Adventure	Paperboy (MD)	08/92	154	Konv.
Alien Syndrome (GG)	07/92	131	Konv.	Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action	* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.	Paragliding Simulation	04/92	54	Sport
Alisa Dragoon (MD)	08/92	146	Action	Double Dragon III	02/92	49	Action	Jack Nicklaus Golf	07/92	101	Sport	* Parasol Stars	07/92	36	Action
Altered Space (GB)	01/92	140	Action	Double Dragon 5 on 5 (GB)	04/92	126	Simulation	Jack Nicklaus Golf (GB)	08/92	152	Sport	Patton Strikes Back	07/92	108	Strategie
Amber Star	03/92	38	Adventure	Double Mind	04/92	61	Strategie	Jaguar XJ 220	05/92	60	Preview	Pegasus	01/92	40	Action
Amberstar (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.	Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure	Jaguar XJ 220	07/92	102	Sport	* Perfect General	06/92	105	Strategie
Amnios	01/92	17	Action	Dragon Fighter	02/92	34	Action	James Pond (Arch)	05/92	112	Konv.	Personal Organizer	02/92	136	Tool
* Another World	03/92	8	Action	Dragonkhen (SNES)	05/92	127	Action	Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action	Pinball Dreams	04/92	30	Action
Another World (PC)	07/92	43	Konv.	Draft	07/92	105	Preview	Jim Power	06/92	42	Preview	Pit Fighter (SNES)	06/92	134	Action
Apache Flight	07/92	44	Action	* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action	* Jim Power in Mutant Planet	07/92	16	Action	Pit-Fighter (64)	03/92	106	Konv.
* Apyllia	01/92	30	Action	Dylan Dog	08/92	126	Action	Joe & Mac (SF)	05/92	123	Action	Pit-Fighter (ST)	03/92	108	Konv.
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action	Dynablaster (Amiga)	04/92	34	Konv.	* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport	Planet 9 from Outer Space	01/92	31	Sport
Are we there yet?	03/92	56	Strategie	E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie	* John Madden Football (Amiga)	05/92	59	Konv.	Planet's Edge	06/92	68	Adventure
Art Alive (MG)	06/92	127	Education	Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport	John Madden Football (MD)	03/92	120	Sport	Planet's Edge	06/92	66	Adventure
Ashe of Empire	05/92	50	Preview	Eco Quest - The Search for...	05/92	42	Adventure	Kabuki (MD)	02/92	130	Action	Playmorn	05/92	136	Education
* Ashe of Empire	07/92	106	Strategie	El Viento (MD)	01/92	126	Action	Kick Off (NES)	02/92	126	Sport	Police Quest III (Amiga)	07/92	62	Konv.
Asteroids (GB)	06/92	134	Konv.	Elvira	03/92	41	Action	Kid Chameleon (MG)	05/92	111	Action	Pools of Darkness (Amiga)	07/92	66	Konv.
Attack o.t. Killer Tomatoes (GB)	04/92	124	Action	Elvira (64)	03/92	108	Konv.	Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action	Populous 2 (Atari ST)	05/92	65	Konv.
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport	Elvira (PC)	03/92	110	Konv.	Killerball	04/92	39	Action	Populous II	02/92	15	Strategie
Baby Jo	01/92	76	Action	Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure	Knightmare	04/92	44	Adventure	Power Blade (NES)	02/92	124	Action
Barbarian II	02/92	46	Action	Elvira - The Arcade Game (ST)	06/92	47	Konv.	Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.	Premier	08/92	15	Preview
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.	Elvira II (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.	Knights of the Sky (ST)	07/92	115	Konv.	Prince of Persia (GB)	04/92	128	Action
Bargan Attack	07/92	64	Adventure	Epic	07/92	32	Action	Kung'ood (AL)	08/92	146	Action	Pro Football (SNES)	05/92	126	Sport
Batman 2	08/92	150	Action	* Epic (PC)	08/92	21	Konv.	Kunichan (GG)	06/92/23	121	Action	Project X	08/92	50	Action
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.	Epic (ST)	08/92	21	Konv.	Kwitz	07/92	110	Strategie	Prophecy of the Shadow	04/92	56	Preview
* Battle Isle (PC)	06/92	106	Konv.	* Eternam	05/92	46	Adventure	Kyandia	05/92	38	Preview	Psyborg	04/92/23	14	Action
Battlelands (GB)	04/92	125	Action	European Club Soccer (MG)	06/92	131	Preview	L'Empereur	08/92	112	Strategie	Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action	Exile (C64)	02/92	111	Konv.	Laffer Utilities	03/92	44	Tool	Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
Beetlejuice	06/92	42	Action	Exile (MG)	06/92	122	Action	Laser Squad	07/92	107	Preview	Q-Bert (GB)	05/92	120	Strategie
Beetlejuice (Challenge)	04/92	124	Action	Exodus 3010	02/92	50	Strategie	Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.	* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
Bill Elliott's N. Challenge	01/92	56	Sport	* Eye Of The Beholder II	07/92	66	Konv.	Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.	Quadrol (PC)	02/92	110	Konv.
Bill Elliott's Nascar... (GB)	05/92	125	Simulation	* Eye Of The Beholder II	02/92	8	Adventure	Laura Bow II	06/92	59	Preview	R-Type II (Atari ST)	01/92	110	Konv.
Birds of Prey	03/92	34	Simulation	F-1 Grand Prix (SF)	08/92	143	Simulation	Leander (ST)	07/92	42	Konv.	Race Drivin' (ST)	08/92	16	Konv.
Black Crypt	05/92	39	Adventure	F-15 Strike Eagle (NES)	05/92	122	Simulation	* Leather Goddesses of Phobos 2	08/92	52	Adventure	Race Drivin' (ST)	08/92	16	Konv.
* Black Gold	01/92	42	Strategie	F-22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action	* Legend	07/92	54	Adventure	Ragnarok	05/92	66	Preview
Black Sea	06/92	62	Preview	FI-Circus (MG)	04/92	129	Action	Legend of a fantas... (MG)	06/92	122	Action	Raiden Densetsu (SF)	04/92	128	Action
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.	Face-Off Ice Hockey	02/92	62	Strategie	Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview	Rampart	07/92	104	Strategie
Blastar Master Boy (GB)	05/92	121	Action	Falcon 3.0	04/92	102	Simulation	* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.	Realms	03/92	17	Strategie
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.	Fantastic Voyage	04/92	16	Action	* Lemmings (SNES)	06/92	133	Konv.	Rebel Racers	04/92	14	Action
* Booby (PC)	02/92	107	Konv.	Fascination	03/92	37	Adventure	Les Manley: Lost in L.A.	05/92	40	Adventure	Red Baron	03/92	100	Flop
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie	Fatal Revind (MD)	01/92	136	Action	Lethal Excess	01/92	47	Action	Regent	07/92	119	Simulation
Brain Artifice (64)	03/92	106	Konv.	Fighter Command	02/92	17	Strategie	Line of Fire (SM)	03/92	122	Action	Risley Woods	08/92	20	Action
Brain Bender (GB)	03/92	130	Action	Fighting Simulator (GB)	06/92	130	Simulation	Links Data Disk	08/92	101	Sport	Rival Turf (SNES)	07/92	125	Action
Brides of Dracula	06/92	40	Action	Final Blow	01/92	32	Sport	Locomotion	03/92	36	Preview	Roachblaster (MG)	04/92	128	Action
Bubble Bobble (SM)	03/92	122	Action	* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure	Locomotion	06/92	103	Strategie	* Robocod	01/92	57	Action
Buck Rogers (MG)	04/92	130	Sport	* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure	Lone Wolf	01/92	106	Flop	Robocod (MD)	03/92	122	Action
Bugbomber	01/92	28	Action	* Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.	* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie	* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action	Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.	Lost Files of Sherlock Holmes	08/92	56	Preview	Robocop 3 (ST)	06/92	47	Konv.
Bundesliga (Amiga)	01/92	116	Konv.	Final Four	07/92	101	Sport	* Lotus II	02/92	110	Konv.	Robocop II	02/92	134	Action
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.	* Fire & Ice	05/92	31	Action	* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action	Robocop III	03/92	58	Action
CJ's Elephant Antics	07/92	35	Action	First Samurai	01/92	33	Action	* Lure of the Temptress	08/92	7	Adventure	Robotron 2084 (Lynx)	02/92	119	Action
California Games	07/92	99	Oldie	First Samurai (ST)	04/92	34	Konv.	Mac Arthur's War	01/92	44	Strategie	Robozone	02/92	62	Action
Call of Cthulhu	07/92	50	Preview	Fish	02/92	66	Oldie	* Mad TV (Amiga)	08/92	113	Konv.	Robozone (ST)	03/92	102	Konv.
Carrier Strike	08/92	104	Strategie	Floor 15	04/92	66	Strategie	Mad'ndie II</							

HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik
Sliding Skill	02/92	44	Strategie	Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action	The Oath	01/92	32	Action	* Ultima Underworld	05/92	6	Adventure
Smash TV	02/92	32	Action	Super Fantasy Zone (MG)	05/92	119	Action	The Quest of Agravaiv	07/92	38	Action	* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
Sol-Peace (MD-CD)	03/92	121	Action	* Super Formation Soccer (SNES)	05/92	111	Sport	The Rocketeer	08/92	38	Action	* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action	Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action	The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.	Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Soul Crystal	03/92	32	Adventure	Super Hunchback (GB)	07/92	128	Action	The Taking of Beverly Hills	-05/92	109	Adventure	Undealime (MG)	04/92	122	Action
Soul Crystal (C-64)	05/92	51	Konv.	Super Kick Off (GB)	04/92	130	Simulation	Think Cross (PC)	05/92	63	Konv.	Under Pressure	03/92	41	Action
Space 1889	02/92	14	Adventure	Super Kick Off (SM)	04/92	129	Simulation	Thrillas Safari (NES)	08/92	148	Action	Underworld	01/92	38	Preview
Space 1889 (Atari ST)	05/92	52	Konv.	* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action	Thunder Burner	02/92	16	Action	Vengeance of Excalibur	01/92	70	Adventure
Space Ace 2	04/92	52	Adventure	Super Off Road (MG)	06/92	132	Konv.	Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.	Vengeance of Excalibur (Amiga)	07/92	62	Konv.
Space Crusade	04/92	45	Preview	Super One on One (MG)	07/92	121	Sport	Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.	Videokid	04/92	15	Action
Space Gun	06/92	116	Action	Super Slowek (Lynx)	07/92	130	Konv.	Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.	Videokid (ST)	07/92	43	Konv.
Space Quest IV (Amiga)	07/92	66	Konv.	Super Space Invaders	01/92	44	Action	* Tiny Toon Adventures (GB)	06/92	128	Action	Volfied (64)	03/92	107	Konv.
* Spacemax	05/92	104	Simulation	Super Space Invaders (64)	03/92	103	Konv.	Tip Off	04/92	56	Sport	Volfied (Amiga)	03/92	110	Konv.
Spanky's Quest (GB)	08/92	151	Action	Super Space Invaders (PC)	05/92	36	Konv.	Titanic Blinky	01/92	56	Action	Volfied (Atari ST)	05/92	36	Konv.
Special Forces (AM)	06/92	107	Konv.	Super Tetris	08/92	112	Strategie	Titus the Fox	05/92	32	Action	Volfied (PC)	03/92	109	Konv.
* Speedball II (MD)	02/92	127	Action	Superski 2	06/92	108	Sport	To Be On Top	03/92	64	Oldie	Vroom (Amiga)	04/92	58	Konv.
Spellcasting 201	01/92	76	Adventure	Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure	* Toki Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action	Wayne Gretzky Hockey 2 (Amiga)	04/92	58	Konv.
Spider-Man (SM)	02/92	129	Action	Sword of Honour	08/92	48	Action	Toki (Lynx)	06/92	134	Konv.	Where in Time is... (MG)	07/92	131	Konv.
Spike in Transylvania	08/92	24	Action	Techno Soccer (MG)	04/92	121	Sport	Teenage M. H. Turtles (64)	03/92	112	Konv.	Wild Wheels	01/92	41	Action
* Sports Talk Baseball (MD)	08/92	141	Sport	Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.	Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.	Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Spot	01/92	72	Strategie	Ten-Gai	08/92	109	Strategie	Terminator 2 (64)	03/92	107	Konv.	Willy Beamish (Amiga)	04/92	52	Konv.
Star Saver (GB)	07/92	128	Action	Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action	Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action	Wing Com. II: S. Operations	03/92	55	Simulation
* Star Trek	04/92	6	Adventure	* The Addams Family (SNES)	06/92	36	Action	* The Addams Family (SNES)	06/92	36	Action	* Winter Challenge (MG)	04/92	129	Sport
Star Trek (GB)	05/92	120	Action	The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure	The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure	Wizards & Warriors III (NES)	08/92	132	Action
Star Wars (NES)	03/92	118	Action	The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action	The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action	Wizkid	08/92	22	Preview
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie	The Carl Lewis Challenge	08/92	103	Preview	The Carl Lewis Challenge	08/92	103	Preview	Wolffield (PC)	03/92	16	Action
Starflight (MD)	02/92	128	Action	The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie	The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie	Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
Steel Empire	08/92	108	Strategie	The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie	The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie	* Wonderland	04/92	53	Konv.
Steel Empire (MG)	07/92	122	Action	The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.	The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.	Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie	* The Cool Croc Twins	08/92	51	Action	* The Cool Croc Twins	08/92	51	Action	World Tennis Championship	08/92	102	Sport
Stereo Master	04/92	110	Tools	The Duel - Test Drive II (MG)	07/92	130	Konv.	The Duel - Test Drive II (MG)	07/92	130	Konv.	Wrestlemania (64)	03/92	107	Konv.
Stone Age	07/92	111	Strategie	The Flash (GB)	06/92	130	Action	The Flash (GB)	06/92	130	Action	Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
* Storm Master	04/92	64	Strategie	The Finstones (NES)	06/92	119	Action	The Finstones (NES)	06/92	119	Action	Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.	The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.	The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.	Wrestlemania (ST)	04/92	58	Konv.
Strider (SM)	02/92	128	Action	* The Legend of Zelda (SF)	08/92	144	Adventure	* The Legend of Zelda (SF)	08/92	144	Adventure	WWF Super Wrestlemania (SNES)	05/92	118	Sport
Summer Games	06/92	114	Oldie	* The Lucky Dime Capers (SM)	04/92	122	Action	* The Lucky Dime Capers (SM)	04/92	122	Action	Xenon II (SM)	02/92	129	Action
Supaplex	03/92	62	Action									Yogi's Big Clean Up	07/92	41	Action
* Super Aleste (SNES)	07/92	124	Action									Zool	07/92	47	Preview
Super Barbarian	08/92	39	Preview												
* Super Contra (SNES)	05/92	114	Action												

Game of Life (Linell, ASM 5/92 bis 7/92)

Die richtigen Lösungen mussten lauten:

37 Zahlen (36+0), Nevada und Elvis Presley

1. Preis (Besuch der CES in Las Vegas)

Matthias Wagner, 1000 Berlin 28

2. Preis (ein CDTV)

Nicolas Alt, 8508 Wendelstein.

3. Preis (Besuch bei Linell)

Matthias Beck, 7470 Albstadt 1

4. Preis (ein Spielepaket)

Dirk Hoffmann, 3508 Melsungen

5.-10. Preis (je ein "Game of Life")

Joachim Stanislaus, 6766 Dreisen

Jacob Rompkowski, 2800 Bremen 66

Achim Baergett, 6670 St. Ingbert

Jan Portius, 2906 Wardenburg

Gisela Burkhardt, 7401 Reutlingen

Martina Kozina, 3180 Wolfsburg 12

Loriciel (ASM 6/92)

Lösungen: a) Jim Power, b) beliebig, solange es

von Loriciel war, c) Frankreich

1. Preis (CD-Player)

Simon Börlin, CH- 4493 Wenslingen

2. Preis (Super Famicom)

Hermann Illtetschko, A- 2126 Grafensulz 79

3. Preis (Thunderboard-Karte)

Sebastian Weil, 6610 Lebach

4. Preis (Slimline-Laufwerk)

Björn Pachurka, 0- 9200 Freiburg

5. bis 20. Preis (je ein Game von Loriciel)

Christoph Kuschmierz, 5401 Rhens

Patrick Reiprich, 2000 Norderstedt

Jenny Botmann, 8712 Volkach

Fimo Ludorff, 5608 Radevormwald

Sebastian Olle, 4352 Herten

Lars Teichmann, 3500 Kassel

Gewinner ★ Gewinner ★ Gewinner ★ Gewinner ★ Gewinner

Rainer Brinkmann, 4532 Mettingen

Marc-Oliver Pfingsten, 1000 Berlin 61

Peter Jackels, 7768 Stockach 12

Markus Schöberl, 8441 Kirchroth

Marco Scheel, 6292 Weilmunster 7

Frank Nothnagel, 0-6300 Ilmenau

Fabian Beutin, 1000 Berlin 41

Thomas Glet, 5000 Köln 90

Oliver Heeder, 8400 Regensburg

Günther Löffler, 6204 Taunusstein

Das schwarze Auge (Attic, ASM 7/92)

Die richtige Lösung: Excalibur

1. Preis (Luxusausgabe "Das schwarze Auge")

Ulli Hasert, 7321 Wangen

2. bis 10. Preis (je ein Computerspiel

"Das schwarze Auge")

Oliver Hancke, 3500 Kassel

Denis Kaatsch, 3320 Salzgitter 1

Oliver Luschnath, 5900 Siegen

Tim Lönnendonker, 4050 Mönchengladbach 1

Bianca Schmitt, 8609 Bischberg

Damian Vogel, 3325 Lengede

Julian Rohrwasser, 8501 Eckental

Markus Lüniger, 4047 Dormagen

Fabian Richter, 2401 Ratekau

11. bis 20. Preis (eine Box aus der Rollenspiel-Serie)

Henning Hogrefe, 3050 Wunstorf

Michael Golisch, 2810 Verden/Aller

Michael Bauer, 8054 Mauern

Michael Diel, 4050 Mönchengladbach 2

Jürgen Höfner, 6140 Bensheim 1

Matthias Zappe, 1000 Berlin 51

Markus Bandorski, 5620 Velbert 1

Ralf Habel, 7119 Niedernhall

Klaus Leiner, 6660 Zweibrücken

Tobias Sixt Wetzler, 7813 Staufen



Inserentenverzeichnis

ABC-SOFT	56/57	DIF GAME VERLAG	118	ICP	71	SOFTPOWER	111
ACCLAIM	148	DIGITAL INTEGRATION	113	JOYSOFT	67	SOFT & SOUND	31
ACCOLADE	74/75	DYNATEX	117	KAROSOFT	65	TOPSOFT	119
ARBIROSOFT	77	ELECTRONIC ARTS	147	KONAMI	23, 24/25	TRONIC-VERLAG	16, 17, 79, 81,
BACHLER	33, 47	EUROPRESS	85	LIFETIMES	119		83, 87, 93, 104, 115,
BOMICO	69	EXPERT SOFTWARE	119	MAGIC LINE	117		120, 127, 131, 133, 135
CDV	116	FUNTASTIC	37	MICROPROSE	11, 13, 49, 51, 95, 101, 105	WIAL	40/41
COMMODORE	20/21	FUNNY SOFTWARE	35, 129	OKAY-SOFT	119	WUPPERSOFT	118
COMPUTERBOX	116	GROSS ELECTRONIC	53	PHILIPP MORRIS	2		
COMP. SHOPPER SHOW	107	HEIDAK	28/29	SKYLINE	55		

Die Österreich-Auflage enthält Beilagen der Fa. Dynamic Systems.



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.: (03) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ohnsener 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, Hamburger Str. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (04551) 4097.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (040) 339926.
KONSOLE MIO, Charly Kulesa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (040) 7228849.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000
ASCION, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837.
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.

EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatenusstr. 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, Gneisenausstr. 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, Nording 71, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0524) 10120.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rielberg 2, Tel.: (05244) 4080.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Eldorf, Tel.: (02274) 81981.
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 Str. 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, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ethlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.
TOP4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Kirchenplatz 2, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Otobrunn, Tel.: (089) 6096698.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SATER GAMES, Minnewiltstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliner Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

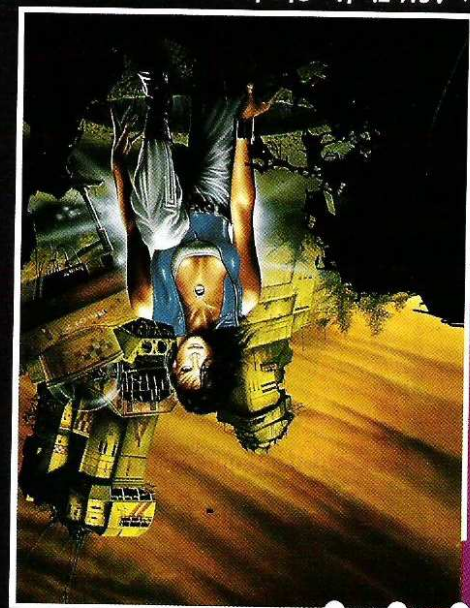
Die nächste ASM (10/92) erscheint am 11. September 1992, ASM-SPECIAL 17 liegt schon ab 4. September 1992 am Kiosk!

BYE & BUY

▶ THE NEXT ...

Ende gut - alles gut? Mag sein, aber es geht ja weiter! In der Oktober-Ausgabe werdet ihr die Bekanntheit von Silly Putty machen. Wir besuchen US Gold und zeigen Euch, was von dort im nächsten halben Jahr zu erwarten ist. Premiere und Curse of Enchantia werden auf Herz, Nieren und Disketteninhalt geprüft. Außerdem erwarten wir mit Hochspannung The Lost Files of Sherlock Holmes von Electronic Arts und The Legend of Kyandia von Virgin. SNES-Besitzer werden über Magic-Sound informiert. UND: Wir stellen den ST-Nachfolger in Wort und Bild vor. Nicht genug? Ok, wir haben noch was: Jede Menge Previews von Linel, Krisalis und Soft Enterprise, tolle Wettbewerbe, Feedback, Hitline, Secret Service, Reportagen (z.B. Elite 2 und ein paar Sachen, die Euch umhauen werden!!) etc. ... also alles, was die ASM so bunt und vielfältig macht.

Die 10/92-ab 11. September am Kiosk.



▶ ASM-Titel im Oktober



▶ The Legend of Kyandia



▶ Magic Sound (Super-NES)



▶ Olympix von Linel



▶ Kiro's Quest

10.92

26.01 in der

ASM

FÜR 6,60 DM?

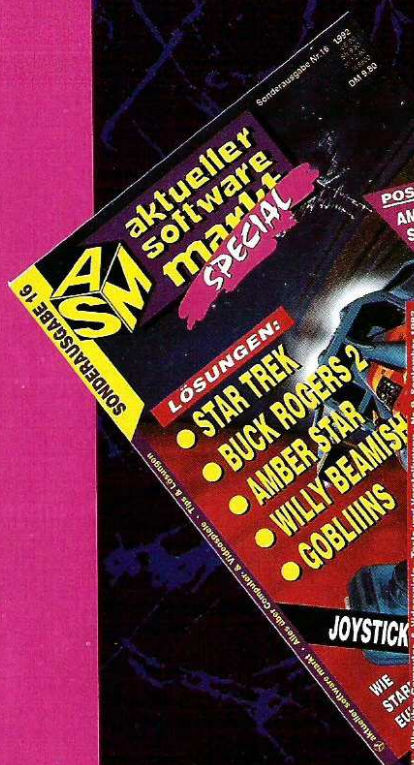
DAS ASM KURZ ABO

6x ASM für ein halbes Jahr!

KLARO



Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



DESHALB

ASM - 6x für ein halbes, 12x für ein 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.

REISE ZUM MITTELPUNKT

DER TOLKIEN-TRILOGIE!

The Two Towers™

J.R.R. TOLKIENS
HERR DER RINGE,
Band II.

Das Epos geht weiter: In "Herr der Ringe, Band II - The Two Towers" beginnt die legendäre Schlacht des Guten gegen das Böse von neuem. Aber diesmal tauchen Sie noch tiefer in die verzauberte Welt von "Mittel Erde" ein.

Bringen Sie den Ring von Rauros bis an die Grenze von Mordor. Eine lange Reise, auf der Ihnen Elfen, Orks, Trolle, Ents, Ringgeister und natürlich wieder die Hobbits begegnen werden. Helfen Sie die Kräfte des Bösen zu besiegen, und lassen Sie sich und Ihre Gefährten dafür durch geheimnisvolle Wälder, dunkle Sümpfe und trügerische Bergpässe führen.

Die neue Automapping-Funktion wird Ihnen helfen, sich in der großen Fantasie-Welt noch besser zurechtzufinden.

Der zweite Teil, in dem Sie in drei spannungsgeladenen Missionen drei Gruppen gleichzeitig steuern, wird Ihre Nerven erneut auf die Probe stellen.

"The Two Towers" bietet 256 Farben-VGA-Grafik, digitalisierte Effekte, eine vollständige musikalische Untermalung und kann als eigenständiges Rollenspiel-Abenteuer oder als Fortsetzung gelöst werden.

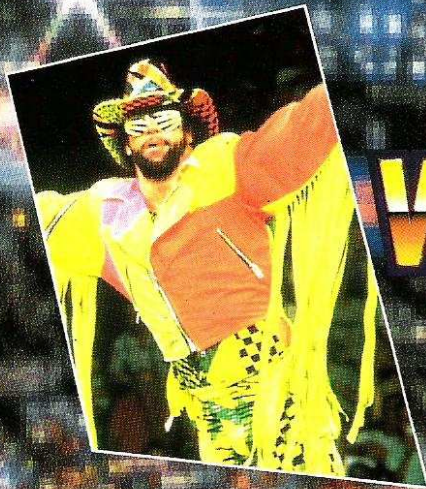
Buchen Sie jetzt Ihre Reise bei Ihrem Software-Händler!

Interplay

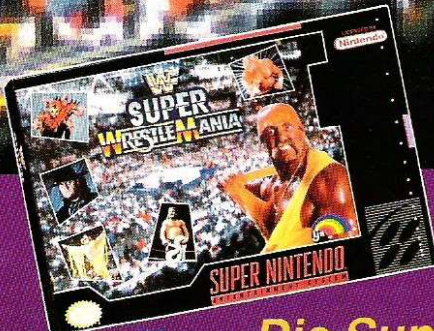
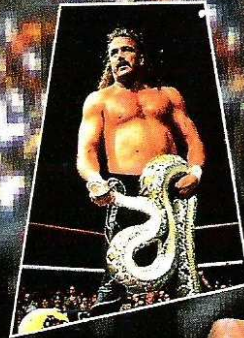
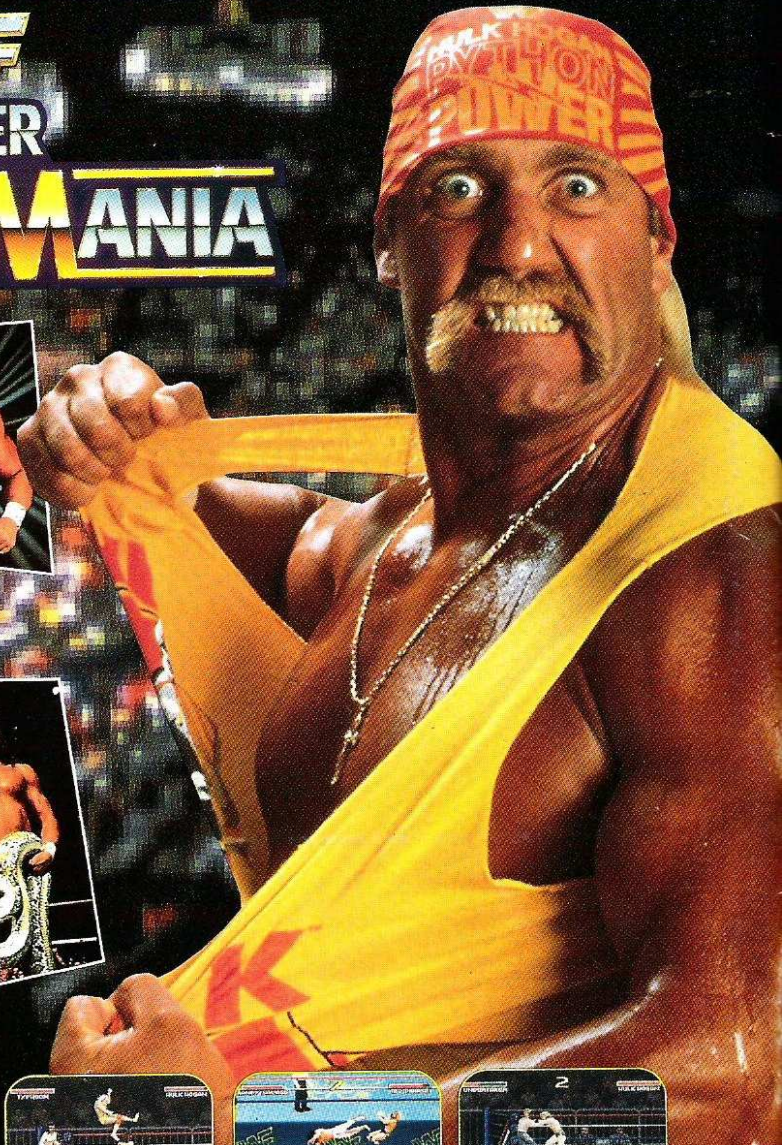
Vertrieb in Europa: Electronic Arts
Vertretung: Alliance, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

"Das Programm" wird in Zusammenarbeit mit dem Tolkien Nachlaß und dessen Verlegern, HarperCollinsPublishers Ltd., herausgegeben. Das Copyright für die Geschichte HERR DER RINGE, die Charaktere die Hobbits und der anderen Charaktere aus HERR DER RINGE liegt bei © George Allen & Unwin (Publishers) Ltd, 1954, 1955, 1956, ©1992 Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten. J.R.R. Tolkiens "Herr der Ringe, Band II: Die Zwei Türme" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Interplay Productions, Inc.

LASS KNACKEN, BABY!



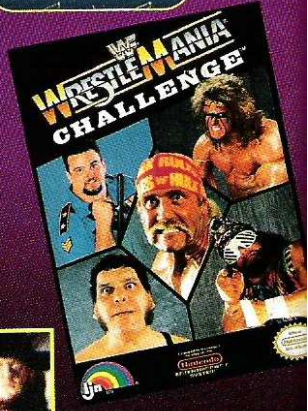
WF SUPER WRESTLEMANIA



Screenshots
SNES-Version

Die Superstars der WWF* heizen ein!

Einzel- und Teamkämpfe, 1 - 2 Spieler-Option, mit allen wichtigen Griffen, Hebern und Würfen: Catch as catch can – für Game Boy™, Nintendo Entertainment System™ und das Super-NES™



WWF® Super WrestleMania™ is a trademark of TitanSports, Inc. © 1991 TitanSports, Inc. All rights reserved. Hulk Hogan™, Hulkamania™, and Hulkster™ are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. Licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, titles, logos, and likenesses used herein are trademarks of TitanSports, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and the official seals are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1992 Nintendo of America Inc. LJN™ is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All rights reserved.

