

ASM aktueller software & VIDEOSPIELE **markt**

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 11 November 1988
3. Jahrgang
ÖS 55
Sfr 6,50
DM 6,50

ISSN 0933-1867

NEUHEITEN

**HOSTAGES,
CYBERNOID II,
ELIMINATOR,
POOL OF RADIANCE,
SUMMER EDITION
WER WIRD DENN NUN
DER HIT VON MORGEN?**

AKTUELL

**DÜSSELDORF,
LONDON, USA
BERICHTE,
KOMMENTARE,
MEINUNGEN
VON DER
ATARI-MESSE
BIS ZUR
PC-SHOW**

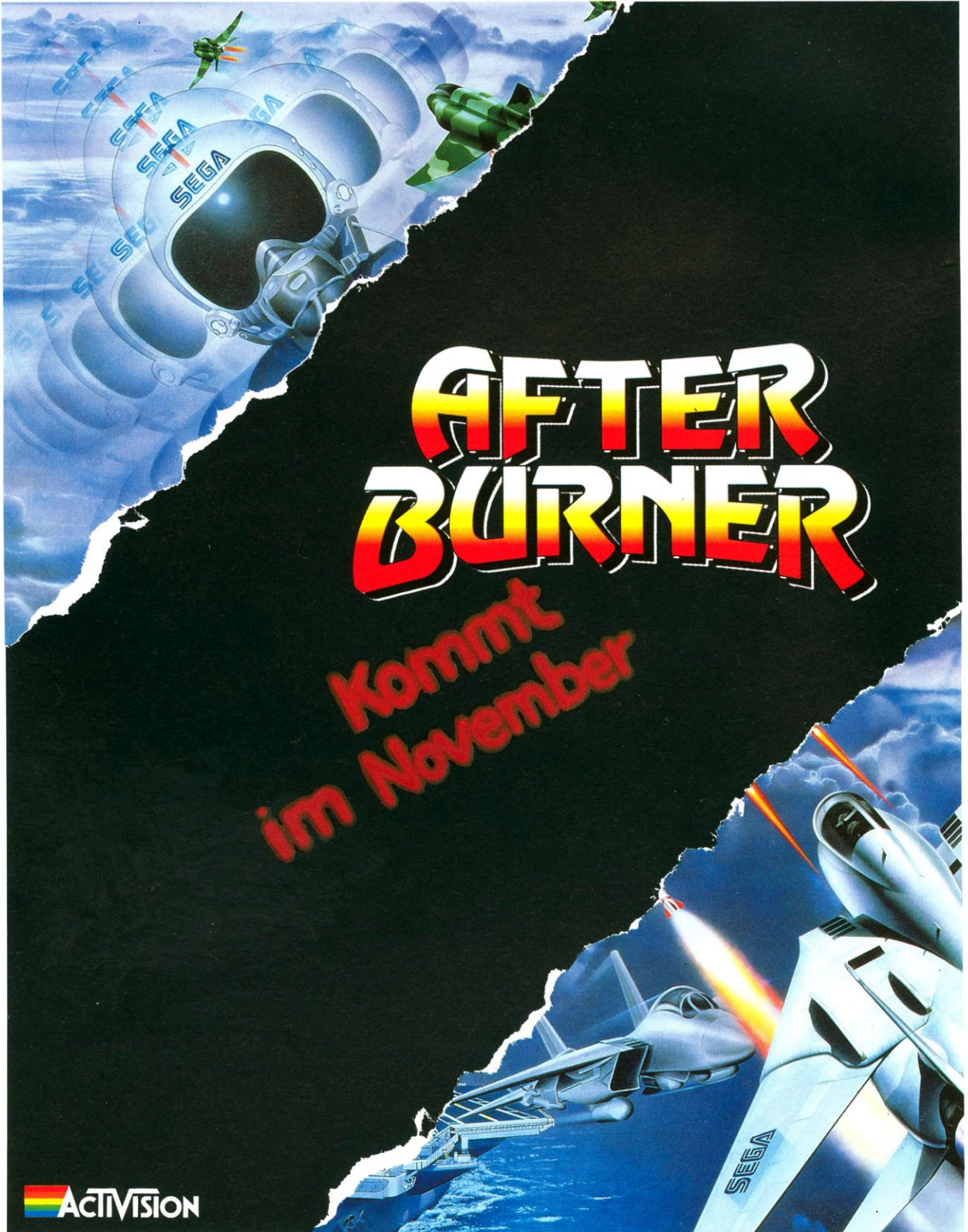
ASM HIT

**MENACE - EIN
PERFEKTES SPIEL
MIT HERRLICHER
GRAFIK
AUSFÜHRLICHER TEST
IN DIESER AUSGABE**

**MEGA-POSTER 1.TEIL
AFTERBURNER**

MAB © 88





Ariola Soft



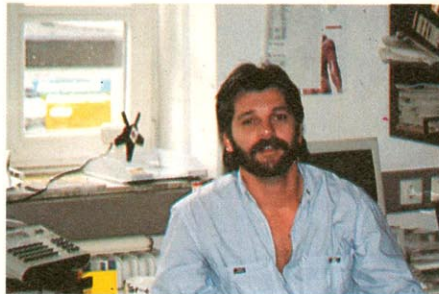
Das Programm

PC Show 1988 – das Software-Ereignis des Jahres!



„Daß es auf der diesjährigen PC-Show natürlich auch 'ne Menge Games zu sehen gab, ist keine Neuigkeit. Neu ist aber ganz sicher eine Verschiebung bei den Systemen, für die ein Programm zuerst veröffentlicht wird. Hier stehen die 16-Bitter ganz klar im Vordergrund. In England ist der Atari ST noch weiter verbreitet als der Amiga, weswegen die meisten Games hier ihr Debut feiern. Bei den Umsetzungen schiebt sich ein Computer ins Rampenlicht, von dem man es wahrscheinlich am wenigsten erwartet hat: Der IBM-PC. Der PC-Markt wird sich in den nächsten Jahren auch bei den Games gewaltig ausdehnen. Die Ära der 8-Bitter scheint sich dagegen dem Ende zuzuneigen. Auf der Show war schon ersichtlich, daß einige Firmen nicht mehr für Schneider CPC produzieren. Ob der C-64 vom gleichen Schicksal ereilt wird, ist zur Zeit noch dahingestellt. Noch sind so viele Maschinen in Gebrauch, daß sich die Produktion von Games mehr als lohnt. Die 16-Bitter sind aber schon heute die „Spielmaschinen“ von morgen ... – das hat die diesjährige PC Show ganz deutlich gezeigt.“

Martina Strack



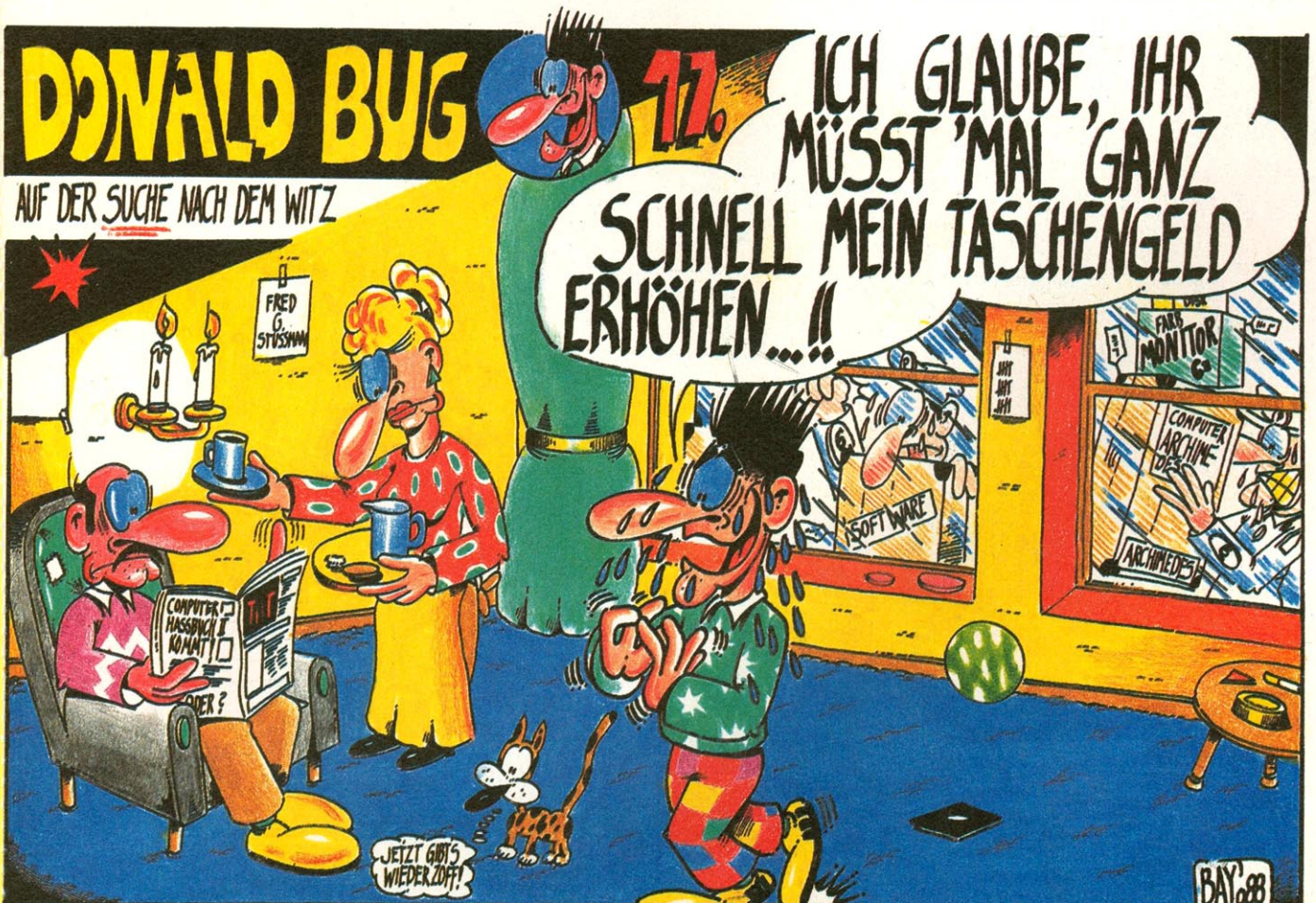
Lange Zeit war es ziemlich ruhig auf dem Markt – jetzt überschlagen sich die Ereignisse. Nach der üblichen Software-Sommer-Sonnen-Flaute haben Manfred und Martina von der Londoner PC Show stapelweise neue Games mit nach Hause ins schöne Eschwege gebracht, während Bernd in der Heimatredaktion die Produktion der neuesten ASM koordinierte. Natürlich berichten wir ausführlich über die Geschehnisse in der Earls Court Exhibition Hall, dem neuen Refugium der PC-Show. Was es mit den neuen Spielen auf sich hat, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten. Wie üblich ist auch bei den jüngsten Neuveröffentlichungen nicht alles Gold, was glänzt. Aber keine Sorge: Ein paar echte „Klopfer“ haben wir natürlich auch diesmal für Euch auf Lager. In diesem Sinne – viel Spaß beim Lesen

Eure ASM-Redaktion



„Das war nun die vierte PC Show, die ich miterleben durfte. Die '88 Ausstellung war wohl die „klinisch sauberste“, ohne große Atmosphäre, die doch so wichtig ist – nicht nur für die Besucher, sondern auch für Presse, Software-Häuser und Handel. Die hübschen, großen Präsentations-Stände waren in diesem Jahr nur den ganz Großen vorbehalten. Die vermeintlich kleineren Firmen mußten sich teilweise mit „Lege-Batterien“ begnügen. Der Eindruck: Standmiete zu teuer, 8bit-Produkte (außer Spectrum & C-64) stückzahlmäßig rückläufig bis tot und der langsame Aufstieg des 16bit-Marktes. Desweiteren fiel mir auf: Konsolen-Games spielten keine große Rolle; mehrere Firmen zeigten ihre Produkte außerhalb der Show; samstägliches Strollen durch die „Leisure Hall“ (Spiele-Software-Abteilung) äußerst anstrengend (proppenvoll); zu wenige Bars; überfüllte Toiletten ... Man kann nur hoffen, daß sich der Software-Markt wieder saniert, die Produkte besser, origineller werden und – die 8bitter-Fans mögen mir verzeihen – die Titel für 16bit anwachsen!

Manfred Kleimann



BAYCO8

Das bisher größte **JAMES BOND 007** Spiel – ein Actionknüller!



Ab
20 Oktober
1988
erhältlich

Spectrum
CBM 64
Amstrad
Amiga
Atari ST

An
elite
Production

SOURCE CODE AND GAME FORMATS
COPYRIGHT © 1988
Elite Systems International Ltd.

IAN FLEMING'S

JAMES BOND 007

in

LEBEN UND STERBEN LASSEN DAS COMPUTERSPIEL



Distributor

BOMICO

Elbinger Strasse 6000 Frankfurt M. 90

Tel: (069) 706050



DOMARK

Publication

Ferry House, Lacy Road, Putney SW15 01-780 2224.

Gun Symbol Logo © 1962 Danjaq SA and United Artists Company
© Eon Productions Ltd. Glidrose Publications Ltd. 1988

ASM – DER INHALT

Action Games	8
Im Blickpunkt: Live and let Die	17
Im Blickpunkt: Freedom	17
Im Blickpunkt: Magic Bytes	18
Feedback – die Leserseiten	19
Oldie but Goldie: M.U.L.E.	26
ASM in den Staaten: ULTIMA VI kommt!	28
Hits Chartmix	30
Kopfnuß: Bard's Tale III (Folge 2)	32
Flop des Monats: Starball	36
ASM in Düsseldorf: Atari-Messe-Report	40
EAS zu Gast bei ASM	43
Im Blickpunkt: Roger Rabbit	45
Steve Cooke berichtet: MICROPROSE mit Super-Rechner und Neues um Tom Clancy ...	48



„Gleich zerbeið' ich's!“ CHEWITS kauen,
MUNCHER kaufen. Mehr davon ab Seite **64**

106 Die Software-Hitparade **HOTLINE**

Microwelle: Die Chance für Newcomer	54
Neues aus der Spielhalle	56
Sport-Kaleidoskop	60
ASM in London: Manfred und Martina berichten von der PC Show '88	64
Spielkonsolen – Module im Test	82
Konvertierungen	88
Secret Service: Tips für Insider und Freaks	92
Im Blickpunkt: Colossus X	104
ASM-Adventure-Corner	108
Denk- und Strategiespiele	112
Im Blickpunkt: Zak McKracken	114
Kleinanzeigen in ASM	115
ASM-Dauer-Power	123
Anwender in ASM – Programme für Profis ..	126
ASM-Service: Gesammelte Werke – Was gab's bisher in ASM?	134
Gewinner aus ASM 8+9/88	136
Impressum	136
ASM-General-Karte	137
Game Over – Kontaktadressen	138
Inserentenverzeichnis	138



Das Software-Ereignis des Jahres: Die
PC SHOW in London! Report ab Seite **64**



Ließ uns nicht mehr aus seinem Dann –
MENACE von PSYCLAPSE **8**





Allerlei olympische Spielereien

In dieser Ausgabe stellen wir gleich drei verschiedene Sportspiele vor, die einen gewissen Olympischen Charakter tragen. Die SUMMER EDITION gefiel uns mit Abstand am besten. DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE wird wohl nur 16-bit-mäßig in den Siebten-Software-Himmel gelangen. Am Rande noch eine Kurz-Meldung zu den CAVE-MAN UGH ... LYMPICS für den C-64, die Ihr im PC-SHOW-Messe-Report nachschlagen könnt

60/62/64



TYPHOON THOMPSON ist der Held, der ein Kinderleben retten muß. ST-mäßig auf Seite

43

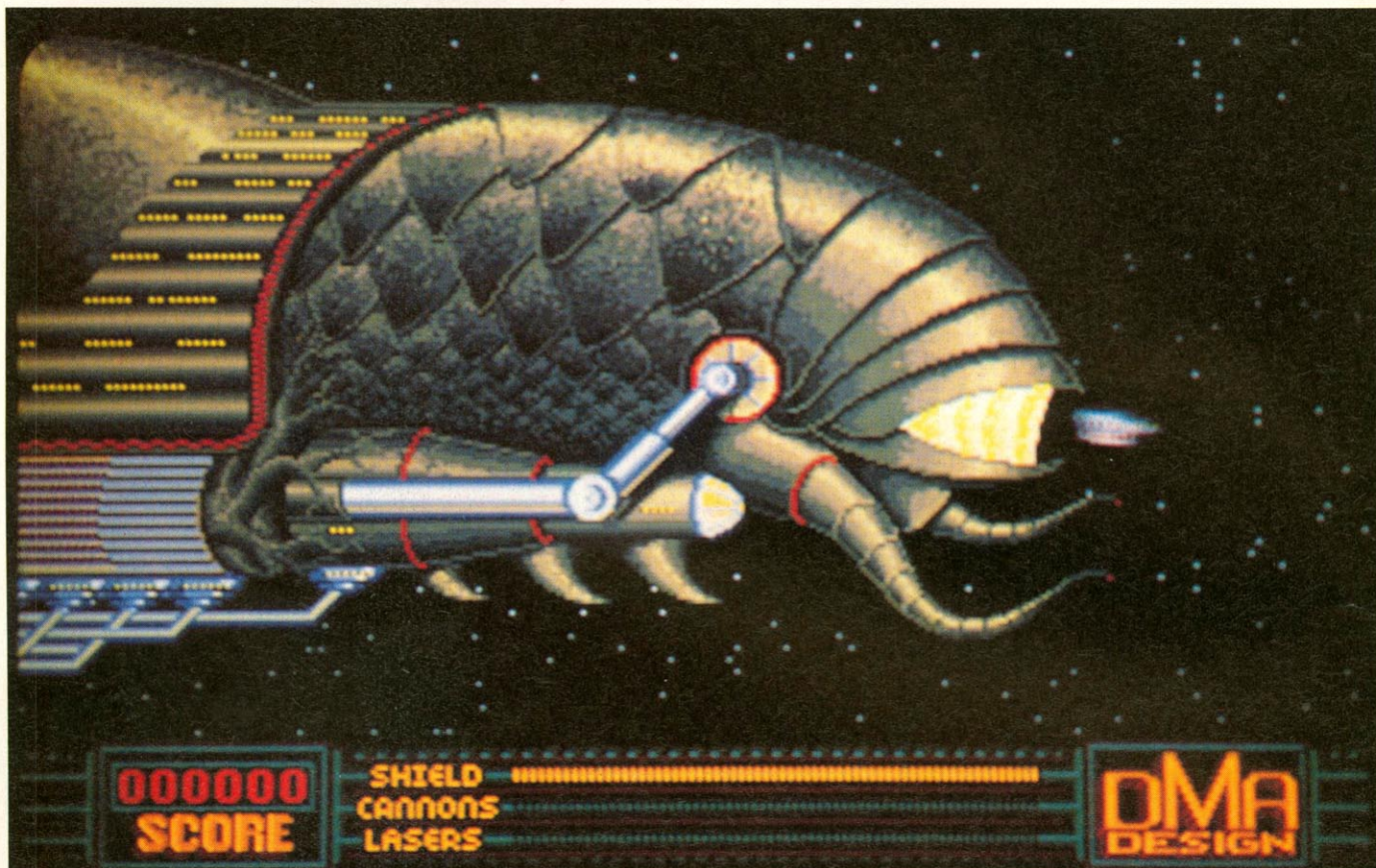


TYNEISOFTS CIRCUS GAMES konnte uns besonders grafisch überzeugen. Im Rahmen zweier Berichte

40/64

Action Games

Die düsteren Tiefen



Programm: Menace, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von:** Psygnosis, Liverpool, England. Viele Computer-Freaks werden wissen, daß aus Liverpool bisher nicht nur die Beatles, sondern auch eine Softwarefirma kam, die immer durch exzellente Grafiken für die 16-Bit-Systeme, gute Spielkonzepte, Ruckelscrolling, Ruckelanimation und eine miese Steuerermethode auffiel. Keine Angst, am Standort von **PSYGNOSIS** (denn davon ist die Rede) hat sich nichts geändert, wohl aber wurde in Liverpool ein neues Label geboren, das mit alten Mißständen aufräumen soll! Jawoll ja, bei **PSYCLAPSE** geht jetzt der Punk ab, denn dieses

PSYGNOSIS-Töchterchen ist zuständig für aufwendige, rasante Shoot-em-up's! Zugegeben, anfangs dachte ich, daß sich meine kühnsten Alpträume bewahrheiten würden, in denen immer mein eigenes Raumschiff ratzepuzt von gierigen Angreifern vom Bildschirm weggeblasen wird, während ich verzweifelt versuche, mit der Maus irgendwelche blöden Steuer-Icons anzuklicken. Dem ist aber zum Glück nicht so!

Bei **MENACE** (zu Deutsch: Bedrohung), der ersten Veröffentlichung des neuen Labels, hat es PSYGNOSIS nämlich endlich geschafft, grafische Leckerbissen und eine hervorragende Programmierung zu vereinigen. Wer *Barbarian* oder *Obliterator* kennt, wird wissen,

was ihn an hervorragenden Backgrounds und Sprites erwarten wird. Davon später mehr!

Beginnen wir einfach mal mit der Spielstory, denn die läßt sich erfreulicherweise am schnellsten erzählen. Ist ja auch logisch, denn was soll man zu einem Ballerspiel auch viel rumerzählen? Als absoluter Obermegaheld des Universums bekommst Du die Aufgabe, den Planeten Draconia zu zerstören. Warum? Na ja, auf diesem miesen Planeten hausen sechs üble Kreaturen, die mit ihren Hilfsvölkern plündernd durchs All ziehen und so ziemlich das Megaüberbelste darstellen, was das Universum zu bieten hat. Das kann man sich doch nicht bieten lassen! Gesagt, getan, geflogen: Als

Spieler dürft Ihr mit einem kleinen, schicken Raumschiff durch die sechs Levels jagen, zunächst die Hilfsmonster niederfichten und am Ende des jeweiligen Levels dann dem Obermonster den Garaus machen. Letztere sehen übrigens herrlich scheußlich aus, daß es fast schade ist, die Viecher vom Bildschirm zu blasen.

Getan werden muß es aber trotzdem, denn alle Feinde entziehen dem Raumschiff bei Berührung lebenswichtige Schutzschild-Energie. Und glaubt nur nicht, daß die Viecher nach der Berührung den Heldentod sterben, oh nein! Wirksames Gegenmittel ist demnach beständiges, stakkaotoartiges Betätigen des Feuerknopfes. Da die Mieslinge mancher Feindwellen – besonders



»Das Objekt ist phantastisch; die Technik stimmt: MENACE macht mit jedem Level einfach mehr Spaß!«

MENACE

des Universums...



in späteren Wellen – mehrmals getroffen werden müssen und auch kein Dauerfeuer möglich ist, hilft nur der geübte Triggerfinger. Die Folge: Während ich diesen Test schreibe, zuckt mein linker Mittelfinger leicht unkontrolliert, so daß ich gezwungen bin, lediglich mit der rechten Hand zu schreiben. Aber, wie heißt es so schön: Dem Redakteur ist nichts zu schwör...

Damit der Spieler aber nun nicht andauernd gezwungen ist, sich eine chronische Sehenscheidentzündung durch Überbelastung einzufangen, darf er sich nach dem Abschluß eines kompletten Feindgeschwaders eine kleine Bonusausrüstung ergattern. Diese erscheint in Form einer kleinen Platte, die zunächst nur 1000 Punkte wert ist. Nach jeweils fünf Treffern, die man auf dieser Platte landet, erhöht sich jedoch das Bonus-Symbol. So gibt es nach fünf Schüssen eine Bordkanone, nach zehn einen durchschlagenden Laser, dann erhöhte Geschwindigkeit, eine Drohne, ein „Force-Field“ für begrenzte Unverletzbarkeit und schließlich und endlich wird nach dreißig plazierten Schüssen das immens wichtige Schutzschild wieder aufgefüllt. Die Icons für die Kanone und den Laser haben allerdings das Manko, daß Ihr zunächst nur die Waffen, aber nicht die Munition dafür bekommt (mies, mies...). Für die Muni (die sich natürlich auch verbraucht) muß das entsprechende Symbol dann wieder „erschossen“ werden.

Gerade in den späteren Levels werdet Ihr Dingen begegnen, deren Schüsse Euch gezielt verfolgen. Wenn Ihr dann nicht wenig genug seid, habt Ihr schon gelooost!

Keine Bange, MENACE ist aber mit Sicherheit kein hammer-schwieriges Shhot-em-up wie IO und ähnliche Frustgames. Zwar ist MENACE ein Verschnitt von Salamander, R-Type und dem schon erwähnten IO, aber im Gegensatz zu seinen „Brüdern“ ist es ungleich spiel-

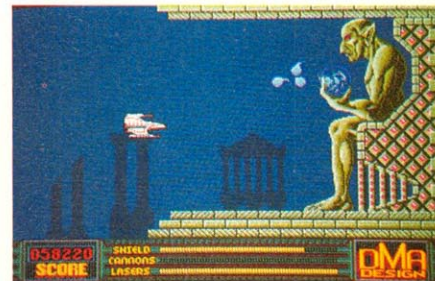
barer. Von den sechs Levels lassen sich die ersten vier mit etwas Übung und der netten Continue-Option (Extras bleiben dabei nicht erhalten) ziemlich locker durchspielen. Lediglich die letzten beiden Runden stellen noch mal hohe Anforderungen an den Spieler, aber mit genügend Fingerpower und Konzentration geht's auch hier gut voran. Der Beweis: Nach dem zwölften Versuch hatte ich das letzte Level durchgespielt! Wer also gern gute, spannende Actiongames spielt, bei denen er auch mal wissen will, was außer der Anfangsgrafik noch so alles im Programm drin ist, ist mit MENACE bestens beraten. Die Spielerei lohnt sich allein schon wegen den gut durchgestylten Grafiken und Sprites, die in den dollsten Ausführungen das Spielerauge erfreuen. Nach High-Tech sieht das ganze Zeug übrigens nicht aus, eher erinnern mich die 60 verschiedenen Aliens an grausame Ausgeburten wundersamer Mutationen. Da gibt es ein riesiges Skelett, in dem ein Herz wummert, fliegende Toten- und Schrumpfköpfe, springende Radieschen (!!!!!!!!), herumrasende Monolithen und sogar eine wilde Horde von Pac-Mans mit Piranha-Zähnen. Echt gruselig!

Die Backgrounds stehen in der Phantasie den Spielobjekten in nichts nach: Verschlungene Urwald-Vegetation wechselt ab mit griechischen Ruinen und gehen dann über zu gewagten Bergformationen. Und das alles mit 64 Farben und Zwei-Wege-Scrolling! Klaro, daß das Raumschiff und die anderen Viecher auch mal hinter den Backgrounds langfliegen können. Beim Spielstart gibt's zudem noch eine tolle Startsequenz, in der ein riesiges Raumschiff-Sprite mit fossilem Fischstyling (sieht irgendwie seltsam aus) auf den Bildschirm scrollt, den Hangar öffnet und den kleinen Fighter rauswirft. Leider gibt's nach getaner Arbeit, sprich sechs Levels Ballerei, nur eine schwache Endsequenz, bei der der

Planet mal eben kurz verpufft, dem tapferen Raumfahrer zum Rasten geraten wird und das Ganze dann wieder von vorn startet. Der einzige Unterschied: Die Punktzahlen für's Abschießen verdoppeln sich, und eine Hintergrundkollision wird eingeschaltet. Durch letztere wird's dann aber echt haarig, das kann ich Euch sagen... Trotzdem macht das Game aber einen Riesenspaß – selbst dann, wenn man alle Levels schon mal durchgespielt haben sollte. Es ist einfach fetzig, super ausgerüstet über den Bildschirm zu fegen, immer auf der Hut und in dem sicheren Bewußtsein, bei taktisch vernünftiger Spielweise und ausreichenden Reflexen jedem Gegner überlegen zu sein. Hinzu kommen die intelligenten Angreifer, die Super-Grafiken und die technische Brillanz, mit der MENACE in Szene gesetzt worden ist. Denn erstmals gibt es – PSYGNOSIS-untypisch – ein erstklassiges, butterweiches Scrolling nebst fehlerfreier, teils witziger Animation. So wird das Spielen nicht zur Qual, sondern zum reinen Vergnügen. Außerdem verwöhnt uns dieses PSYCLAPSE-Debut-Spiel mit smashigem Sound-FX, einer gut gesampelten, aggressiven Melodie und ein paar Brocken Sprachausgabe. Da paßt alles zusammen! MENACE ist somit ein ausge-reiftes Produkt, daß den Möglichkeiten der 16-Bitter und den Anforderungen der Spieler voll gerecht wird. Ich spiele zwar auch sehr gern super-schwierige Shoot-em-up's, aber ich finde, daß PSYCLAPSE bei MENACE den goldenen Mittelweg gefunden hat, der allen Beteiligten gerecht wird. Also Leute, ran an den Joystick und die Finger gut ölen, damit der Bildschirm sauber bleibt!

Michael Suck

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10



vorher ...



nachher!



Zuviel Diät ...



ist ungesund!

Heißes Eisen „Geiselnahme“:

Die Story ist schlimm, aber das Spiel macht Spaß!

Programm: Hostages, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM PC, C-64, **Preis:** Atari ST, Amiga, IBM PC ca. 65 Mark, C-64 ca. 50 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** [23].

Über Geschmack sollte man nicht streiten. Eine alte Sentenz, die sicher ihre Berechtigung hat. Wie wahr diese Weisheit ist, zeigt sich einmal mehr an dem neuen INFOGRAMMES-Spiel **HOSTAGES**, das dieser Tage auf dem Markt erschienen ist (einen Vorbericht brachten wir bereits in ASM 10/88). Denn: Bei dem Programm geht es um Geiselnahme, Terroristenjagd und Killerkommandos. Also wollen wir uns nicht länger mit der Frage nach den Grenzen des guten Geschmacks aufhalten, zumal uns die Bundesprüfstelle schon sagen wird, wo eben dieser (der gute Geschmack) aufhört und wo Jugendgefährdung anfängt. Machen wir also das Vernünftigste, was man in diesem Falle tun kann: Schauen wir uns das Game ganz einfach mal an!

Das Szenario: Terroristen sind in eine Botschaft eingedrungen und nehmen Geiseln, um so ihre politischen Forderungen durchzusetzen. Der Spieler ist Leiter einer Eliteeinheit – hochqualifizierte Männer, die auf Spezialeinsätze bestens vorbereitet sind. Zu Beginn des Spiels sieht man auf dem Monitor eine Reihe von Hausfassaden, unterbrochen durch mannshohe Mauern, die den Blick zu den Hinterhöfen verwehren. Es ist Nacht, und die Suchscheinwerfer der Terroristen wandern durch die dunkle Straße. In diesem Moment greift man in das Geschehen ein. Schlägt man die Space-Taste an, so erscheint eine Übersichtskarte auf dem Bildschirm. Hierin sind sämtliche Gebäude und Straßen des Spiels verzeichnet. Ferner sieht man drei durch Kreuzchen markierte Stellen, auf deren Bedeutung ich gleich zu sprechen komme. Das Kommando besteht aus insgesamt sechs Männern, von denen zunächst jedoch nur drei eingesetzt werden können. Mittels der Funktionstasten F1-F3 wählt man sie an und muß nun versuchen, sie nacheinan-

der zu den drei in der Karte markierten Punkten durchzubringen.

Dies ist natürlich nicht ganz einfach, denn die Terroristen nehmen unsere braven Männer unter Beschuß. Wichtig ist es daher, den Lichtkegeln auszuweichen, die allein den Terroristen ein treffsicheres Schießen ermöglichen. Dabei ist es vorteilhaft, daß die Kämpfer die vielfältigsten Bewegungen ausführen können; sie laufen, springen über Mauern und durch offene Fenster, roben und rollen sich ab. Die Animation hierbei ist ganz hervorragend gemacht, was den Aktionen ein unheimlich lebensnahes Aussehen verleiht. Zusätzlich können sich die Männer hinter Mauern oder in Hauseingängen verbergen und dort Schutz vor den Kugeln der Terroristen suchen. Vorrangiges Ziel des Spielers ist zunächst, mindestens zwei Akteure zu ihrem Bestimmungsort zu bringen, wozu man hin und wieder auch einen Blick auf die Karte werfen sollte. Sind die markierten Stellen erreicht, so beziehen die Männer Stellung und geben von dort aus ihren drei Mitstreitern Feuerschutz. Diese

»HOSTAGES: Eines der wenigen Programme, in die man sich schnell hineinfindet, die aber auch nach langer Zeit noch motivieren.«

werden mittels F4-F6 ins Spiel gebracht. Sie werden einzeln mit einem Hubschrauber eingeflogen, seilen sich ab und schwingen sich durch die geschlossenen Fenster des Botschaftsgebäudes, wobei die Scheiben in tausend Teile zerbersten. Grafisch einer der vielen Leckerbissen des Programms!

Nun befinden wir uns in der Botschaft. Wir sehen auf dem großen Grafik-Fenster den gerade angewählten Mann, die Maschinenpistole in der Hand. Oben links ist ein weiteres Fenster, in dem der Standort der Terroristen durch rote, der der Geiseln durch weiße Punkte gekennzeichnet ist. Was nun folgt, ist klar: Um die Geiseln zu befreien, muß man die Terrori-

sten eliminieren. Etwas weniger elegant formuliert bedeutet das, daß man die MP rattern läßt und die Gegner ganz einfach umlegt. Denkt von mir, was ihr wollt – mir wie auch zahlreichen Kollegen aus der Redaktion hat die Gangsterjagd einen tier-

die tolle Grafik macht das Ganze unheimlich realistisch. Allerdings bleibt es nicht beim Ballern allein. Auch dieser Umstand ist sicherlich ein Gewinn für das Programm, das in allen Belangen überzeugen konnte. So kommt schon ein guter

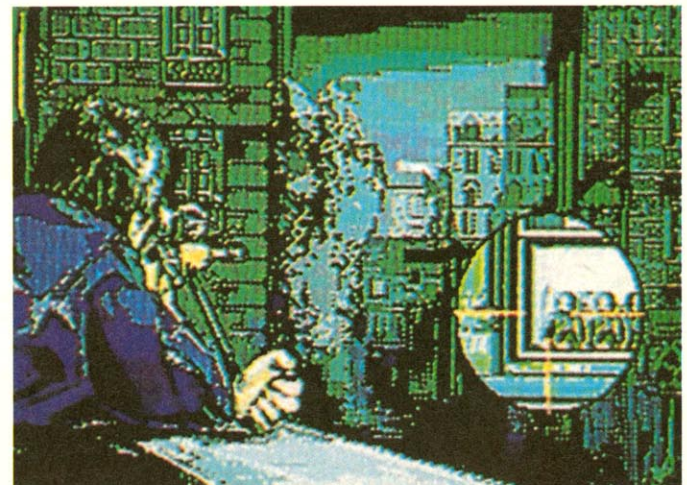


Fotos (3): Atari ST

ischen Spaß gemacht. Der Ablauf ist packend, die Atmosphäre knistert vor Spannung, und

Schuß Strategie mit ins Spiel, wenn es darum geht, die Leute möglichst effektiv einzusetzen.

Zudem können verschiedene Schwierigkeitsstufen gewählt werden, was sich auf die Anzahl der Geiseln und der Terroristen auswirkt. Nach Abschluß des



Ein Heckenschütze in Lauerstellung

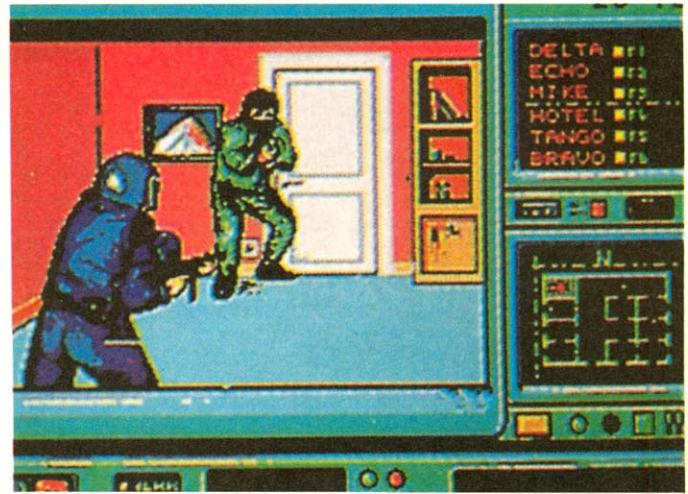
Unternehmens werden die erzielten Erfolge in der Tagespresse kommentiert. Die auf dem Monitor erscheinende Zeitung beschäftigt sich auf der Titelseite ausschließlich mit der Geiselnahme und dem Verhalten der Befreier. Nun erfährt man, wie man in der Öffentlichkeit dasteht, sprich: wie gut oder schlecht man abgeschnitten hat.

Ich will es zum Schluß noch einmal sagen: Ich halte mich für einen ziemlich friedlichen Zeitgenossen. Ich prügele mich nicht, und ich trage auch nie einen 45er im Hosenbund. Und doch: Ist es nun ein animalischer Trieb, der tief in mir schlummert, oder ist es das Wissen, daß ich zwischen Computerprogramm und Realität

immer noch unterscheiden kann – mir hat das Spiel Spaß gemacht, einen Heidenspaß sogar! Es stimmt einfach alles: die Grafik und Animation, die Mischung aus Action und Strategie und die Atmosphäre des Games insgesamt, die kräftig an den Nerven des Spielers kitzelt. HOSTAGES ist eines der wenigen Programme seiner Art, in die man sich schnell hineinfindet, die aber auch nach langer Zeit noch motivieren. Meine Meinung: Könnte ein echter Hammer werden!

Bernd Zimmermann

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Auge in Auge mit dem Feind ...

Hewson ballert auf ST



Fotos (2): Atari ST

Programm: Eliminator, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, Spectrum, Amstrad, **Preis:** ca. 30 DM bis 60 DM (je nach System), **Hersteller:** Hewson Consultants, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson.

THE ELIMINATOR – „das unbesiegbare Spaceship“ kennt nur einen Auftrag: Vernichtung aller Lebensformen.

Dieses Raumschiff fliegt also von Planet zu Planet, um alles, was ihm in die Quere kommt, zu töten. Genug der Vorgeschichte. Nu' sitz ich hier also vor meinem ST, und nachdem ich die Disk ins Laufwerk geschoben habe, starre ich gebannt auf den Monitor und warte auf den Start des Games. Nach relativ kurzer Ladezeit erscheint dann das Titelbild, welches doch schon recht nett aussieht.

Kurze Zeit später (ca. 7 Sek.) erscheint dann das Auswahlmenü von **ELIMINATOR** von **HEWSON CONSULTANTS**, in dem man mit der Taste „Help“ in ein Untermenü gelangt, wo man mit den Funktionstasten diverse Einstellungen vornehmen kann.

Ich drücke dann die Feuertaste an meinem Joystick, um Eliminator zu starten; gleich darauf befinde ich mich mit meinem Raumgleiter auf einer Straße, um alles, was mir in die Quere kommt abzuballen. Das alles hört sich ja noch relativ einfach an, wenn da nicht noch ein paar Haken an der Sache wären, wie z.B. Feuerbarrikaden, über die man mit Hilfe von Sprungschancen hinweg gelangt, Extrawaffen, welche die Schußkraft des Gleiters ungemein erhöhen und Schußenergie – mit

diesem Extra wird die Energie der Schüsse wieder aufgefrischt.

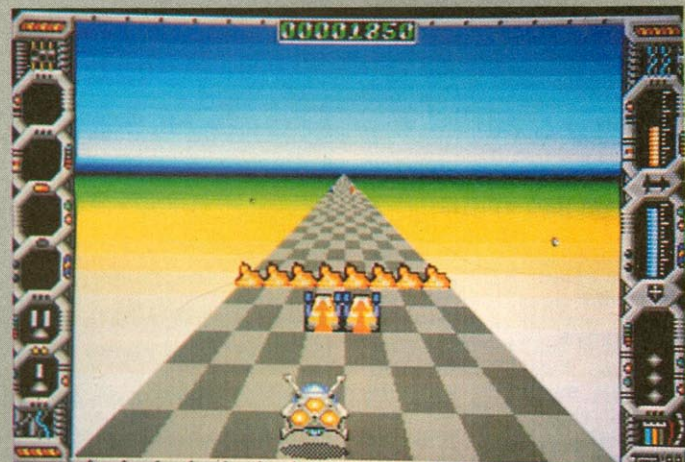
Im ersten Level kann man nur auf dem Grund herumfliegen, aber im zweiten geht's dann erst richtig los, denn dann kommen die feindlichen Aliens von oben und unten. Man kann in diesem Level nämlich durch eine spezielle Schanze auch oben fliegen (über Kopf).

Die Grafik dieses Games ist wirklich hervorragend gelungen, sie wurde von **Pete Lyon** gezeichnet. Auch die Animation ist recht schön, es erinnert ein wenig an *Space Harrier*, besonders dann, wenn die Hindernisse auf einen zukommen. **John M. Phillips**, der Autor dieses Programms, zeichnet sich auch für den Sound verantwortlich.

Dieser klingt aber auch ungewöhnlich gut, und wir wollen hoffen, daß es bei den anderen Versionen ebenso sein wird. *Amiga-Eliminator* wird übrigens von *Linel* (bekannt durch *Insanity Fight* und *Crack*) umgesetzt. Im großen und ganzen ist zu sagen, daß dieses Spiel für alle *Roadblasters*-, *Overlander*- oder *Fire & Forget-Freaks* durchaus zu empfehlen ist.

Torsten Oppermann

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



ELIMINATOR auf dem Sprung ins erste Level.

Rache ist süß...

Programm: Cybernoid II – The Revenge, **System:** C-64 (getestet), Atari ST (in Kürze), Amiga (in Kürze), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 28 – 35 DM (Kass.), ca. 42 – 50 DM (8-Bit Disk.), ca. 65 DM (16-Bit Disk.), **Hersteller:** Hewson Consultants Ltd, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson.

te Programmierung aus; Scrolling-Spiele wie *Zynaps* inklusive.

Sei es, wie es sei, CYBERNOID II steht seinem Vorgänger in nichts nach und hat spielerisch sogar noch zugelegt! Neben den feststehenden Kanonen (ballern regelmäßig, sind unzerstörbar) und den gleitenden



Fotos: Cybernoid II auf C-64!

Sie sind wieder da, die beutegierigen Raumpiraten, die die Föderation schon im ersten Teil von *Cybernoid* kräftig um ihr Hab und Gut erleichterten! Wieder wird ein todesmutiger Held in seinem Miniroboter losgeschickt, und wieder wird **HEWSON** wohl einen kräftigen Reibach machen. Der zweite Teil heißt wohl deshalb auch **CYBERNOID II – THE REVENGE**, weil man sich jetzt an all den Spielern rächen will, die den ersten Teil trotz aller heimtückischen Fallen und Gegner dennoch durchgespielt haben. Wer diesen phantastischen Vorläufer noch nicht kennen sollte, wird spätestens in den nächsten Zeilen merken, daß er es bei CYBERNOID II mit einem hervorragenden Shoot-em-up zu tun hat, daß die Nerven kräftig kitzelt.

Im wesentlichen wurde der Spielbau des ersten Teils beibehalten. Verschiedene, labyrinthartige Levels müssen durchgespielt werden, wobei jedes Bild neue Überraschungen für den Spieler bietet. Gescrollt wird, wie bei den meisten anderen HEWSON-Games, **nicht**, die einzelnen Bilder werden einfach umgeblendet. Störend ist das zwar nicht, aber ich frage mich langsam, ob HEWSON seinen Programmierern kein sauberes Scrolling zutraut. Dazu bestünde wahrlich kein Grund, denn fast alle Spiele dieser Firma zeichneten sich bisher durch technisch perfek-

Raupen (unzerstörbar, krabbeln am Bildrand), die's schon „damals“ gab, hat sich das Programmiergespann **Raffaele Cecco** und **Nick Jones** noch 'ne Menge einfallen lassen, damit die Motivation nie sinken möge. Diesen beiden begnadeten 8-Bit-Programmierern (*Exolon*, *Cybernoid*, etc.) stand noch



... ein Shoot-em-up mit Gewöhnungseffekt, bei dem der Spieler mit der Zeit die richtige Spielstrategie erlernt ...

Hugh Binns zur Seite, der wieder für exzellente Grafiken sorgte. Leider ließen sich die Macher des exzellenten Soundtracks nicht namentlich, sondern nur unter ihrem Pseudonym „Maniacs of Noise“ verewigen. Keine falsche Bescheidenheit, bitte!

Neu an CYBERNOID II ist das Waffenarsenal, daß der Spieler mit den Zifferntasten auswählen kann. Der normale Standard-Schuß wird mit Druck auf den Feuerknopf ausgelöst, bleibt die Feuertaste aber ca. eine halbe Sekunde gedrückt, kommt die angewählte Superwumme (mit begrenzter Munition) zum Einsatz. Übernommen wurden die Bomben (für feste Ziele, ballistische Flugbahn), die Zeitbomben (explodieren drei Sekunden nach dem Ablegen), das Schutzschild, die Springbomben (hüpfen wie destruktive Ping-Pong-Bälle durch den Screen) und die schnellen, treffsicheren Suchbomben.

Neu hinzugekommen ist die altbekannte Smartbomb, die in diesem Spiel aber „nur“ das kaputtmacht, was Ihr auch mit den anderen Wummen zerbröseln könnt, sowie die sogenannten Tracer, die am Bildrand zu zweit entlangrasen und alles vernichten, was ihnen in den Weg kommt.

Mit diesen sieben Specials stehen dem Spieler also umfangreiche Möglichkeiten zur Verfügung, sich der Feinde effektiv zu entledigen. Damit's aber

nicht zu einfach wird (das war übrigens sehr geschmeichelt), haben die Autoren keine Chance ausgelassen, den Spieler (2-Player gibt's nicht, die Highscore-Liste verläßt den Speicher beim Ausschalten) in die Falle laufen zu lassen.

Die auf- und abfahrenden Röhren mit den versetzten Ein- und Ausgängen wurden insoweit modifiziert, daß jetzt auch noch Killerraupen und blockierende Mäuerchen eingebaut wurden. Das geht teilweise soweit, daß Ihr manche Mäuerchen stehenlassen müßt, um die Raupen nicht aus ihrem Gefängnis zu lassen, während andererseits eben dieses Zeug durch geschicktes Hochfahren mit dem entsprechenden Timing abgeschossen werden muß, um Platz für die Röhre zu schaffen, in die man sonst nicht „einsteigen“ könnte. Weitere Gemeinheiten betreffen die Kanonen, Geschütze und fliegenden Angreifer. Erstere schießen jetzt viel öfter, so daß das Heranpirschen nur mit viel Übung zu schaffen ist. Die Geschütze können nur dann vernichtet werden, wenn sie gerade ballern, ansonsten klappen sie nämlich zu wie eine Muschel und stehen trotzig an ihrem Platz.

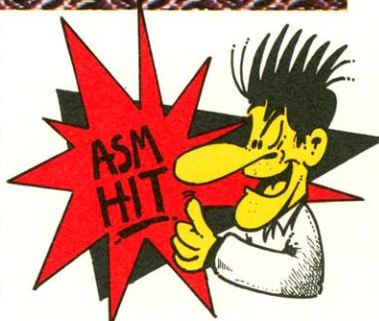
Völlig unberechenbar sind die Feindgeschwader, die gewitzt, zielsicher und mit abrupten Flugmanövern über den Screen rasen, ohne erkennen zu lassen, daß da noch mathematische Funktionen dahinterstehen.

Keine Angst, CYBERNOID II ist aber immer noch äußerst spielbar. Es ist halt ein Shoot-em-up mit Gewöhnungseffekt, bei dem der Spieler mit der Zeit die richtige Spielstrategie und Wahl der Waffen erlernt. Neben dem perfekten Outfit, daß immer Lust auf mehr macht, ist dies wohl der wesentliche Punkt, der auch dieses Ballerspiel so empfehlenswert macht.

Die schönen, phantasievollen Grafiken, die die Farbvielfalt des C-64 noch durch gute Schattierungen weiter unterstützen, sowie der gute Sound tun ein übriges, dieses Action-Game zu einem herausragenden Produkt zu machen. Wer bereits *Cybernoid* (wie ich) mit Begeisterung gespielt hat, kommt an CYBERNOID II nicht vorbei – ehrlich!

Michael Suck

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



Denn sie wissen nicht, was sie tun...

Programm: 5th Gear, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Rack it, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson.

tel werden sanft nach unten weggescrollt, natürlich angemessen zur Geschwindigkeit des Fahrers. Dieser braucht



Eines der ständigen Hindernisse beim Rennen

Getreu dem Motto eines James Dean Films (siehe Überschrift), daß alles Spaß macht, was verboten ist (wird?), darf der Spieler bei **5TH GEAR** von **RACK IT** ein wildes, illegales Autorennen in der Wüste bestreiten, um allen zu zeigen, daß er der Beste ist. Ich gebe zu, der Titel neigt dazu, feucht ausgesprochen zu werden, aber dafür geht's im Spiel um so trockener zu. Die Grafik der „Rennstrecke“ gibt recht viel her und bietet aus der Vogelperspektive platete Häuser, Tunnel, Mauern, Büsche, Eisenbahnschienen mit Eisenbahnen, gegnerische Autos, Sprunghügel, Flüsse, Brücken und Kanonen. Ihr habt richtig gelesen, bei 5TH GEAR geht's primär nicht um Zeit, sondern um Ballerei und geschicktes Hindernisfahren! Von **RACK IT**, dem Low Budget-Label von **HEWSON**, gab es ja bisher schon einige hervorragende Billigspiele, aber einen *Roadblasters*-Verschnitt für 10 Märker hätte wohl niemand erwartet.

Als einziges Merkmal eines normalen Autorennens haben die Programmierer die Start- und Ziellinie übriggelassen, alles andere ist wilde Phantasie. Der Spieler beginnt mit fünf intakten Autos, 1000 \$ und einem Zeitlimit von fünf Minuten. Er muß so lange nach oben fahren, bis er das Zeichen „Turn here“ entdeckt und dann wieder die Strecke zurückheizen. Im unteren Drittel des Bildschirms befinden sich die Angaben für die gerade angewählte Waffe, die Punktzahl, das Barvermögen sowie die Beschädigungs- und Munitionsanzeige. Die oberen zwei Drit-

nicht großartig zu schalten (warum dann der Titel???) , sondern gibt mit Joystick nach vorn Gas, lenkt mit links/rechts und bremst, bzw. fährt rückwärts mit Joystick nach hinten. Das Lenken ist der schwierigste Akt des ganzen Games, denn gelenkt werden kann nur dann, wenn sich das Auto auch bewegt, und das tut es nur, wenn man Gas gibt (die Geschwindigkeit wird nicht gehalten!). Bei den fiesen Hindernissen (um 90 Grad versetzte Brücken und sowas) kann man da schnell ins Schleudern geraten!

Anfangs kann das kleine, häßlich weiße Auto-Sprite nur ganz normal von der Front aus Ballern. Während des Rennens tauchen aber Reparaturwerkstätten, Tankstellen, „Autoveredler“ und auch Waffenläden auf, die die Kiste gegen Bares flotter machen. Einfach davor parken, und schon können

Missiles und Heliumreifen eingekauft oder die Damage-Anzeige wieder auf Null gebracht werden. Dazu gibt es einen harmlosen, friedlichen Soundtrack, der vielleicht nicht unbedingt zur Atmosphäre eines Waffenladens paßt...



»5TH GEAR – RACK IT zeigt, wie's gemacht wird«



„... das kleine, häßliche weiße Auto-Sprite ...“

GO WITH THE PRO

Das Geheimnis erfolgreicher Spiele-Freaks: Competition Pro-Joystick. Was sonst?!

Das Original gibt's nur von

DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel. In Versand- und Kaufhäusern.



In der Praxis machen diese ganzen Features wirklich einen Riesenspaß. Die ersten 100 Autos gehen zwar drauf, weil man meistens viel zu schnell fährt und die Hindernisse noch nicht kennt, aber wenn man einmal angefangen hat, mit Hilfe der Sprunghügel durch die Lüfte zu fliegen oder mit Vollgas gewagte Kurven zu fahren, läßt einen das Spiel nicht mehr los. Neben dem ständigen Angst, am nächsten Hindernis zu zerschellen, lassen die vielfältigen, intelligenten Hindernisse die Motivation so gut wie nicht sinken. Nach den Auto-Baller-Reinfällen der letzten Zeit ist 5TH GEAR ein erfrischend simples, unterhaltsames Spielchen, das einen Preis mehr als rechtfertigt. Wer sich an der einfachen, aber ausreichenden Grafik stören sollte, wird mit vier tollen Melodien und phantastischen Interrupt-Techniken im Titelscreen entschädigt. 5TH GEAR ist endlich mal ein Spiel, daß ohne großen Aufwand viel Freude bereitet. Probiert's mal aus!

Michael Suck

Grafik	6
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Scrolling weich, Game sehr hart!

Programm: Battle Island, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) und etwa 40 Mark (Disc.), **Hersteller:** Novagen Software, Birmingham, England, **Muster von:** Tim Bosher.

„Juchu“ hätten sicherlich viele 64er-User geschrien, wenn **BATTLE ISLAND** von **NOVAGEN SOFTWARE** bereits 1984 in den Regalen gelegen hätte. Vier Jahre später versuchen die

richten, die dem Spieler den Zugang zur eigentlichen feindlichen Basis ermöglicht. Die wichtigsten Features auf einen Blick: Unbegrenzte Munition in der „Grundausstattung“. Maschinenpistole, Smart Bomben (hier Granaten genannt) oder Schutzschilder aufnehmbar. Die Brückenteile schnell zusammenhaben, um zum entscheidenden Angriff überzugehen. Anmerkung: Die Anzahl



Battle Island (C64): Mal vorführen lassen, bevor's zur Kasse geht!

sympathischen Jungs aus Birmingham ein relativ hartes, mehreren bereits indizierten Spielen ähnelndes Game an den Mann zu bringen, das grafisch nur durchschnittlich und soundmäßig recht mager ist. Wer allerdings die 64er-Fassung von *Iraki Fighters* (Name v. d. Red. geändert!) besitzt und diese zu schätzen weiß (obwohl die Amstrad-Grafik besser war!), dem könnte auch **BATTLE ISLAND** munden. Doch: Ich glaube, man muß sich beim Kauf des Produkts schon ranhalten, ehe das eiskalte Hämmerchen der Indizierung auch auf **NOVAGEN** einschlägt!

Um was geht's? Nun, es gilt, eine fiktive Insel, die von Alien Soldiers überflutet ist, einzunehmen und Geiseln zu befreien. Auf dem Weg dorthin muß der Einzelkämpfer die Gegner töten, verschiedene elektronische Tore passieren und einige Objekte aufsammeln, die die toten Aliens zurücklassen. Die wichtigsten Gegenstände sind die Brückenteile (an einem Flaschengrün zu erkennen), die man benötigt, um die sogenannte „Bailey Bridge“ zu er-

der „Smart Grenades“ ist begrenzt. Deshalb nur dann einsetzen, wenn heftige Angriffe das Vorwärtkommen behindern könnten!

Die Grafik des Games ist – wie bereits angedeutet – nur durchschnittlich. Die Sprites sind einfach zu winzig, schauen so aus, als hätte man sie den verstaubten Schubladen – Aufschrift „neueste Entwicklung des Jahres 1984“ – gezerrt. Über das Gameplay läßt sich sicherlich streiten, da wir schon so manch hartes haben über unseren Bildschirm flimmern sehen. Aber das butterweiche Scrolling wußte zu gefallen. Ebenso gut: Die beigelegte Übersichtskarte der **BATTLE ISLAND** und die gute deutsche Anleitung. Und die „Fortführungs-Option“ („Continue Option“). Überzeugt Euch am besten selbst von diesem Game.

Manfred Kleimann

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

„Load and Forget“

Programm: Off Shore Warrior, **System:** Amiga, PC (beide Versionen angeschaut), Atari ST, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Titus Software, Frankreich, **Muster von:** Entertainment International.

„Load & Forget“ oder „Crazy Boats“ hätte das neue Produkt von **TITUS** heißen können, wäre nicht ein anderer, etwas brisanterer Titel gefunden worden:

OFF SHORE WARRIOR! TITUS hat sich meiner Meinung nach mit diesem merkwürdigen und fragwürdigen Rennsportspiel mit Combat-Charakter ganz schön in die Nesseln gesetzt. Denn: Was hier als neues Spiel angepriesen wird, ist ein Verbraten von *Crazy Cars*- und *Fire & Forget*-Elementen.

Die Story ist nicht sehr ergiebig, sagt nur etwas über einen gräßlichen Zeitvertreib in naher Zukunft aus. Es handelt sich um einen Sport, Formel-1-Hunt-Rennbootklasse, bei dem es darum geht, auf verschiedenen Kursen mindestens den vierten Platz im Endklassement zu erreichen...

Zeitbeschränkung!) hat man lediglich nur einen Schuß zur Verfügung. Diesen hebe man sich auf, um vielleicht kurz vor Ende dieser Runde noch einen Mitkonkurrenten um einen guten Platz von der Wasserpiste zu fegen. Ist man relativ schadlos ins Ziel gekommen, wird kurz nachgeladen (Amiga), und



der Kampf auf einem anderen See entbrennt aufs neu. Hier im zweiten Durchgang erhält der Rennboot-Crack zwei Schüsse. Im dritten dann drei und so weiter...

Das Gameplay ist **wirklich** eine Mixtur aus *Crazy Cars* und *Fire & Forget!* Deshalb sollte man es sich genau überlegen, ob man statt der 75 Mark, die dieses Programm kostet, eher einen warmen Winter-Pullover kauft, da Letzterer Euch „sinnvoller“ über die kalten Tage bringen wird. Mehr möchte ich hier nicht



Screenshot vom PC, oben: Amiga-Version!

In der ersten Runde geht's vom Start weg gleich mit voller Power los. Per Stick, den man nach vorne reißt, kommt man auf Touren. Es gilt, die deutlich sichtbaren Bojen zu durchfahren, die Konkurrenten zu überholen, zu rammen oder abzuschießen, um eine gute Position zu erzwängen.

Im ersten Rennen (es gibt keine

über ein langweiliges und relativ schwaches Programm anmerken.

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	2



Intelligent gemacht!

Programm: Tetra Quest, **System:** Amiga, ST, **Preis:** ca. 55 DM, **Hersteller:** Microdeal, **Muster von:** Microdeal.

Mit **TETRA QUEST** hat **MICRO-DEAL** mal wieder ein Game produziert, das die Liebhaber von kombinierten Ballerspielen begeistert wird. Will sagen: Nicht öde Ballerei allein führt hier zum Ziel, obwohl man schon öfter den Trigger benutzen muß. In **TETRA QUEST** steuert man ein Gefährt, das in der Anleitung mit „Runner“ bezeichnet ist. Dieses Fahrzeug bewegt sich auf einer Art Schienen durch die vier Teile eines jeden Levels. In jedem dieser Teile befindet sich eine Goldmünze mit einer Zahl von eins bis vier darauf. Diese Goldmünzen müssen in der richtigen Reihenfolge aufgesammelt werden, damit man dann zum Hauptteleporter fahren kann, der den Spieler ins nächste Level transportiert.

Um in den vier Teilen eines jeden Levels zurechtzukommen, gibt es eine Menge hilfreicher Features wie z.B. „umstellbare“ Tore von einem Teil in ein anderes, Teleporter, die Möglichkeit, durch Abschluß von bestimmten Aliengruppen eine Art Reflektoren zu erhalten, die Schüsse ablenken und es so ermöglichen, daß man „um die Ecke schießen“ kann. Da natür-

lich nicht alle Münzen direkt über die Schienen zu erreichen sind, muß man entweder die Teleporter benutzen oder die „Phönix-Power“ aktivieren. Tut man dieses durch Drücken der 0 zugleich mit dem Feuerknopf, so verwandelt sich der simple Runner in einen imposanten, blaßblauen Phoenix, der sich majestätisch vom Boden erhebt und in die mit dem Joystick vorgegebene Richtung fliegt. Aber, Achtung! Diese Art der Fortbewegung kostet eine Menge Energie. So kann es passieren, daß der Phönix nicht auf der gewünschten Schiene landet, sondern irgendwo in der Pampa – sagen wir mal, auf einem Rohr. Da man nicht mehr genug Energie hat, um Phönix erneut „aus der Asche“ zu heben, sitzt man nun kläglich mit dem Runner fest und kann nur noch eines tun: Neustart. Das ist natürlich bitter, denn gerade nach dem ersten Level, der eigentlich gut zu schaffen ist, fangen die Probleme an.

Die Grafik ist der Spielaufgabe angepaßt, d.h.: Es gibt ein sehr flüssiges Scrolling aber keine sehr aufwendigen Spielgrafiken. Der Sound ist als „mittelmäßig“ zu bezeichnen, nicht besonders schlecht, aber auch nicht zum Mitswingen. Wer will, kann Sound-FX wählen, die zwar mager, aber durchaus passend sind. Zu bemängeln

GO WITH THE PRO

Dabei, wenn
Spiele-Profis Punkte
sammeln:
Competition Pro-Joystick.
Was sonst?!

Das Original gibt's
nur von

DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel. In Versand-
und Kaufhäusern.



ist eigentlich nur die Steuerung, die auf jede Joystickbewegung sehr „empfindlich“ reagiert. Da hat man den Runner schnell mal in eine andere

Richtung dirigiert, als man eigentlich wollte. In der Hektik der Alienangriffe kann das natürlich fatal sein, absolut fatal! Insgesamt hat mich das intelligente Spielkonzept überzeugt, da man hier eine ganze Menge Überlegung braucht, um die gestellte Aufgabe zu erfüllen. Auch Reaktion und schnelle Entscheidung sind gefragt, wenn man nicht mehr weiß, welchen Alien man eigentlich zuerst abschießen sollte. Auch Punktejäger kommen auf ihre Kosten, denn es gibt eine Menge Features, die den Punktestand erheblich erhöhen können. Klar, daß eine abspeicherbare Highscoreliste für die Besten nicht fehlt. Der Preis von ca. 55DM für die ST- und Amiga-Fassung, die beide identisch sind (o.k., ja, der Sound klingt beim Amiga besser) scheint mir in Ordnung zu sein. Wer also neben dem Ballern gern etwas knobelt, der sollte sich **TETRA QUEST** zu Gemüte führen.

Martina Strack

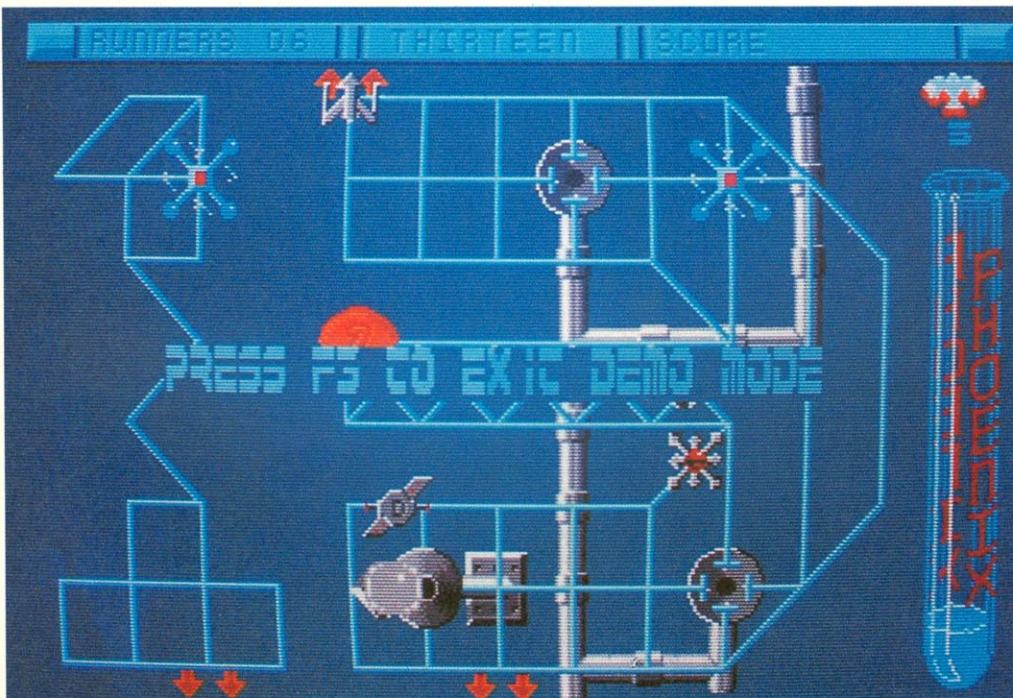


Foto: Atari ST

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

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabennummern!



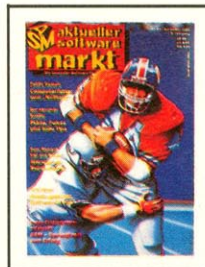
9/86



5/87



10/87



11/87



12/87



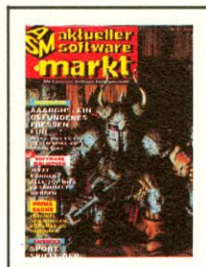
3/88



4/88



5/88



7/88



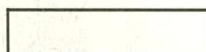
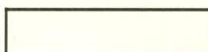
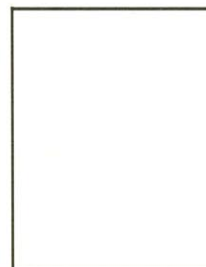
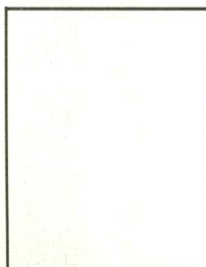
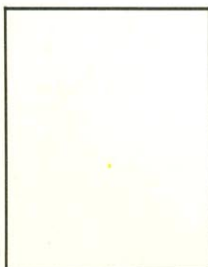
9/88



10/88



11/88



SONDERHEFTE - ASM



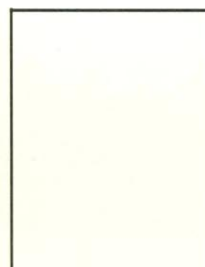
Nr.1 DM 9,80



Nr.2 DM 7,50



Nr.3 DM 7,50



Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!

Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

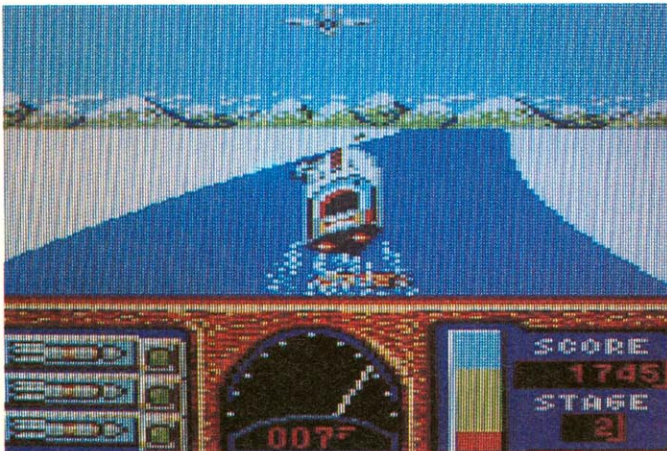
Blickpunkt

LIVE AND LET DIE: 007 zum Dritten!

Damit der neueste Soft-Bond mal endlich zum totalen Durchbruch geführt werden kann – die Vorgänger waren nicht sehr erfolgreich -, haben sich zwei der renommiertesten britischen Software-Häuser zusammengerafft, um den ersten Bond mit Roger Moore, LIVE AND LET DIE („Leben und sterben lassen“), der 1973 in unsere Kinos kam, zu versofthen. Nach den ersten gewonnenen Eindrücken muß ich feststellen, daß die Koalition der beiden Firmen Früchte getragen hat, die man nun mit dem Produkt noch vor Weihnachten ernten möchte!

Demoprogramm: Live and let die, **System:** Atari ST (angeschaut), Amstrad, C-64, Spectrum, **Preis:** zwischen 32 und 65 Mark, je nach System & Datenträger, **Hersteller:** Domark/Elite, England, **Muster von:** Domark, Wimbledon, England. „Aller guten Dinge sind 3“! Das möchte man meinen, wenn man sich LIVE AND LET DIE, eine Ko-Produktion von **DOMARK/ELITE**, als Demo-Programm zu

Reaktionszeiten vor den Hindernissen relativ kurz sind. Man sollte sich zwar schon kräftig ins Zeug legen, aber dennoch sinnig an die todbringenden Ecken und Kanten ranfahren. Sehr gut gefielen mir die Grafik, das Scrolling, die excellente, präzise Steuerung und einige Features, wie z.B. das „Überlandfahren“, um Felsen-Hindernissen auszuweichen. Klar, es gibt schon 'ne Reihe



Bonds Auftrag: Brisantes Szenario auf dem Fluß

Gemüte geführt hat. Aus dem ersten Roger Moore-Bond ist allerdings nur die Verfolgungsjagd in den Rennbooten mit in die Soft übernommen worden. Frei nach Ian Flemming's Vorlage und der Broccoli-Verfilmung befindet sich der Spieler in einem rasanten Wasserschlitten, um den Fluß – in verschiedenen Jahreszeiten – von Feinden verschiedener Art zu säubern... Besonders bemerkenswert ist hierbei die Rasanz, mit der unser Bond auf dem Flußchen umherschwirrt! Wer den Stick zu weit nach vorn reißt, wird schon bald feststellen, daß die

von „Killing Cars-Games“ (in diesem Falle ein „Killing Boat“). Dennoch: Die 007-Bond-Versofthen bietet auf jedem Rechner, besonders aber auf dem ST, einen „Mords-“Spaß, der erst einmal bei anderen Spielen dieser Art erprogrammiert werden muß. Über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten. So werden wir, sobald das fertige Produkt vorliegt, einen ausführlicheren Test nachliefern, um Stärken und Schwächen des LIVE AND LET DIE aufzudecken. Bis dann!

MANFRED KLEIMANN

GO WITH THE PRO

Clevere
Tele-Spieler schwören
drauf:
Competition Pro-Joystick.
Was sonst?!

Das Original gibt's
nur von

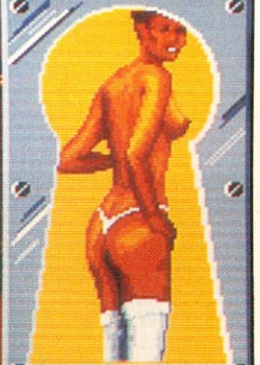
DYNAMIC

Marketing GmbH, Hamburg

Im Fachhandel. In Versand-
und Kaufhäusern.



Ein erster Blick durchs Schlüsselloch: Der Verfilmung des Romans **EMMANUELLE** folgt nun auch die Versofthen dieses etwas schlüpfrigen Stoffes. Verantwortlich zeichnet das französische Softwarehaus **COKTEL VISION**. Geplant sind Versionen für die gängigen Rechner.



Im Blickpunkt

Erste Schnappschüsse aus Gütersloh!

ASM schnüffelt in der Spiele-Kiste von



Für gewaltigen Aufruhr sorgte in jüngster Vergangenheit die Gütersloher Gerüchteküche. Da machten sich seit Juli Geschichten über den Software-Hersteller micro-partner unter Thomas Meiertobehrens und das Programmiererteam um Rolf Lakämper breit und sorgten (nicht nur bundesweit) für Unsicherheit und gespitzte Ohren. Allen Unkenrufen zum Trotz begab sich eine „Delegation“ des ASM-Teams in das ostwestfälische Städtchen, um sich vor Ort ein objektives Bild zu verschaffen:

In unserer noch relativ jungen Computerbranche sind kurzlebige Beziehungen, auch im Bereich „Software“, keine Seltenheit. Unter diesem Aspekt hat sich auch in Gütersloher Herstellerkreisen eine Veränderung ergeben: So haben sich im Juli Rolf Lakämper und seine Truppe von *micro-partner* gelöst und arbeiten seitdem unter dem Label *Golden Goblin* für Mark Ullrichs *Rainbow Arts*. Diese personelle Veränderung läßt *Magic Bytes* jedoch nicht davon abhalten, die Software-Räder auf vollen Touren laufen zu lassen! Mit einem frischen Team, bestehend aus Elisabeth und Natalie (Büro/ Korrespondenz), einem Graphiker, sowie 'nem Stall voll Programmierer

(u.a. ein dänisches Team) eröffnet Thomas Meiertobehrens der ASM vielversprechendes für die kommenden Monate: Wahrlich, wahrlich, was da so im Gange ist, das mag man kaum erwarten. Und das Beste daran: Es geht schon los...tschuldigung- es ging schon los. Bereits im Oktober erschien *Paranoia Complex* für die Systeme Amiga, Atari ST, C 64 und Amstrad CPC. Die Handlung dieses Games erinnert sehr an George Orwells Buch „1984“. „Big brother is watching you“, heißt es in Orwell. Der große Bruder ist hier ein riesiger, fieser Computer, dem zu entweichen fast unmöglich scheint. Doch wie in jedem Game gibt es auch hier Mittel



und Wege, in die Freiheit zu gelangen, auch wenn man anfangs etwas knifflern muß. Ebenfalls im Oktober erschien das erste Werk der *Magic Bytes Sport Line*. Unter diesem Begriff plant der Hersteller eine Reihe von drei bis vier Titeln, speziell für den Amiga und Atari ST. Schon auf dem Markt: *Mini Golf*. Was in diesem Game besonders erfreut, ist die Perspektive. Der User wird ganze 12 Parcours durchspielen, und das alles in Draufsicht! Wer sich unter „It's a Kind of Magic“ nichts vorstellen mag, dem sei folgendes gesagt: Rechtzeitig zum Vorweihnachtsspektakel kommt *Magic Bytes* mit 'nem echten Hammer auf den Ladentisch! Geplant sei eine Zusammenstellung von Games, die sowohl Action als auch strategisches Können vom User verlangen, heißt es. Ein feiner Zug, der sich sehen lassen kann, zumal fast alle Systeme gespeist werden können!

Die Freaks können sich freuen auf *Western Games*, *Clever & Smart*, *Vampire's Empire* und *Pink Panther*. Viele Daumen müssen allerdings gedrückt werden, damit die Freunde von *Tom und Jerry* auch noch vor dem heiligen Abend auf ihre Kosten kommen. Die Crew in Gütersloh hat allerdings versichert, alles zu tun, um dieses Game den Usern nicht mehr lange vorzuenthalten. Ja, und zur Jahreswende wird's gefährlich: Dann nämlich wird der *Magic Bytes*-Zerstörer *U.S.S. John Young* unter kriegerischer Flagge mit Radar und Echolot auslaufen, um seine Mission zu erfüllen! So, mehr wird noch nicht verraten, sonst könnte es passieren, daß wir im nächsten Jahr keine News mehr für Euch auf Lager haben, und das wäre einfach Sch... Unser Eindruck, den wir aus Gütersloh mit nach Eschwege bringen konnten, läßt uns wider alle Gerüchte nicht daran den-

ken, daß der Software-Hersteller *Magic Bytes* am Hungertuche nagen müßte. Wir meinen, ein Unternehmen mit solchen Zukunftsplänen dürfte doch recht gesund sein, oder?

Matthias Siegl



Ziviler Titel für ein militärisches Spiel. Doch strategisches Können setzt das blinde Ballern in den Hintergrund!



FEED

back

Briefe an die Redaktion

„Streit“

Hallo ASM-Redaktion! Dies ist mein erster Brief an Euch, und natürlich fange auch ich mit einem dicken Lob an Eure Zeitschrift an. Euer Stil, Eure Aktualität, und vor allem Euer Kontakt zu den Lesern ist SUPER (deshalb ist das Feedback auch so groß!). Aber ich habe auch schlechtere Kritik an Euch ... Warum gebt Ihr die Systeme, für die das jeweilige Programm erhältlich ist nicht komplett an? z.B. „The Three Stooges“ gibt's auch auf dem C-64 und nicht nur auf dem Amiga. Spaceracer gibt es auch auf dem Amiga, und nicht nur auf dem ST. Zu dem Streit über die Poster hätte ich auch eine Inspiration, die besonders Michael Suck betrifft, der das She-Fox-Poster neben seinem PC hängen hat (laut Manfred) (Anm. d. Red.: Inzwischen hängt dort das „Carrier Command“-Poster). Ihr könntet doch Pin-Up-Girls auf die Poster drucken – dann wären (fast) alle froh. Noch eine Verbesserung zur ASM (nobody is perfect): Auf die Karten der Softwarebibliothek könntet Ihr zusätzlich noch eine erste Kurzhilfe abdrucken. Nochwas: Druckt doch wieder Anzeigen mit PLKs ab. Erstens kann ich die ASCII-Wüsten nicht mehr sehen, und zweitens gibt's jetzt tausende Spreader und Swapper, die Anzeigen mit Postfach veröffentlichen, und das ist doch wohl in etwa das gleiche ... Ich hoffe, daß Ihr so wie bisher (oder noch besser?) weitermacht, und daß Ihr meine Kritik nicht so hart nehmt! Möge der Guru mit Euch und allen Amiga-Usern sein,

Walter Völl, Baesweiler

(Anm. d. Red.: Wir bemühen uns natürlich immer, alle Versionen eines Programmes in den „Köpfen“ der Tests zu berücksichtigen – was nicht gelingt, da wir manchmal zu spät die Infos von den Firmen über alle Umsetzungen erhalten. Pin-Up-Girls als Poster lassen sich leider (?) nicht verwirklichen. Tips auf die Bibliothek-Karten? Und dafür dann zwei Seiten weniger „Secret Service“, oder wie war das gemeint? (Gag!) Aber mal ernsthaft. Es ist so schon kaum noch Platz auf den Karten, und außerdem wären das dann dieselben Tips, die wir schon im „Secret Service“ veröffentlicht haben (man denke auch an das „Secret-Service-Verzeichnis“ in der Special Nr.4). PLKs und ASCIIs werden aus den Kleinanzeigeneinsendungen aussortiert. Wenn man bei der Post ein Postfach beantragt, dann muß man seine Personalien angeben, insofern ist das nicht dasselbe.)

„Klaut ASM?“

Liebe ASM-Redaktion, zuerst möchte ich Ihnen zu Ihrer Special-Ausgabe Nr.3 gratulieren (eine Wohltat gegenüber Nr.2). Als ich allerdings die Seite 89 aufschlug, bekam ich erneut Zweifel an Ihrem Magazin. Gemeint ist Ihre Nintendo-Story, die Ihre Kollegin Martina Strack ziemlich eindeutig dem Konkurrenzblatt Xxxxx Xxxx (Ausgabe Nr.5) entnommen hat. Zudem brachten Sie es sogar fertig, exakt dieselben Fotos, die in Xxxxx Xxxx veröffentlicht wurden, zu verwenden. Liegt hier nun ein Zufall vor, oder haben Sie aus dem peinlichen Vorfall um Herrn Semino (Leserbrief in ASM 8-9/98 von Herrn Risser) noch nicht gelernt? Bitte veröffentlichen Sie mein Schreiben, und klären Sie die Unklarheiten auf. Trotz allem ist Ihr Magazin das zweitbeste dieser Sparte. Immerhin auch ein Erfolg... Mit freundlichen Grüßen,
Wolfgang Weiss

P.S.: Ihr Sprachstil ist immer noch auf Kindergartenniveau. Wie wär's, wenn Sie ihn endlich mal ändern würden, und dazu noch diese wirklich dämlichen Schlußfloskeln (Get it, Who, etc.) unterlassen würden? In der Beziehung könnten Sie von Ihrer allerersten ASM-Ausgabe noch viel lernen.

(Anm. d. Red.: Die Informationen und Fotos der Nintendo-Story sind Presse-Infos und -Fotos, und wurden allen Interessenten zur Verfügung gestellt. Die beiden Storys entstanden also mit denselben Infos und Fotos absolut getrennt voneinander. Vielen Dank für das „Lob“. Nein, wir werden unserem Sprachstil treu bleiben, auch wenn wir ihn natürlich ab und zu variieren.)

„Flop des Monats“

Sehr geehrte ASM-Redaktion! Hiermit möchte ich Ihnen einen garantierten „Flop des Monats“ zu-

senden. Ich habe es am 25.08.1988 bei der Firma xxxxxx gekauft. Ich besitze einen C-64. Das Programm heißt: EURO SOCCER '88. Der englische Titel des Spiels heißt: 'Peter Beardsley's International Soccer'. Dieses Programm ist im Vertrieb von Ariolasoft! Zuerst eine Bitte! Lest Euch doch bitte einmal das Kassettencover und die beiliegende Anleitung genau durch! Hier wird viel versprochen, aber nichts eingehalten! z.B.: Auf der Rückseite des Covers steht: „Ohne Übertreibung; das Beste, was der europäische Volkssport zu bieten hat!“. Was hier behauptet wird, das grenzt ja schon an Übertreibung! So schlecht ist die europäische Fußballszene ja auch nicht. In diesem Spiel könnten eher die untersten Kreisligisten spielen. Auch hier wären ohne Übertreibung diese Vereine besser gewesen. Nun zum „Gameplay“ selbst. Zu Beginn des Spiels kann über ein Menü eine Anzahl von Optionen eingestellt werden. Die Tasten „F1“ und „F3“ sind hier von allergrößter Wichtigkeit! „F1“ und „F3“ bedeuten: Musik ein/Effekte aus, bzw. Musik aus/Effekte ein. Nun meine Frage: Welche Effekte einschalten? Auf der Rückseite des Covers aber steht: Ein ständig pfeifender Schiedsrichter und ein aufgeregter Reporter, sowie eine Fußballhymne sorgen für optimale Realitätsnähe und Spielspaß. Ich habe davon nichts gehört! Aber was erzähle ich Ihnen! Probieren Sie es doch einmal selbst aus! Hier noch meine Bewertung: Grafik: 4, Sound: 2, Motivation: 0 (wofür?), Spielablauf: 1, Preis/Leistung: 0 (10 DM wären noch zuviel!). Meiner Meinung nach wurde hier ein Spiel beschrieben, was höchstens auf dem Atari ST zu spielen und zu hören ist! Also laßt die Finger von dem Spiel! Das wäre alles dazu! Mit freundlichen Grüßen:

Holger Scherschich, Gelsenkirchen

(Anm. d. Red.: Wir haben uns das Teil mal angesehen, und müssen sagen, Du hast recht, aber die Musik ist toll (Stimmung...))

„Fragen...“

...was ist ein Cheat?...2.) Ich bin mir zwar nicht ganz sicher, aber habe die Vermutung, der Tronic und der DMV-Verlag seien die gleichen ... Warum, wenn es stimmt, wird es so geheimgehalten?

Wolfgang Schmolke, Borkum

Liebe Leser,

auch diesmal, denken wir, haben wir einige interessante Einsendungen aus unserer Leserpost ausgewählt. Neben ein wenig Erpressung gibt es wieder herbe Kritik, Fragen, Vorschläge und einiges mehr, was die FEEDBACK-Seiten wieder besonders lesenswert macht. Natürlich hoffen wir auch weiter auf Eure rege Beteiligung.

Unsere Adresse:

**TRONIC-VERLAG
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege**

(Anm. d. Red.: Ein Cheat ist eine von den Programmierern eines Spieles in selbiges eingesetzte „Schummelmöglichkeit“ (to cheat = schummeln), die das Spiel erleichtert. Diese muß allerdings erst durch Tastendrucke, Eingaben, etc. aktiviert werden. Zu Punkt Nr.2 können wir nur freundlich – aber entschieden – „Nein“ sagen. Der Tronic-Verlag und der DMV-Verlag haben nichts miteinander zu tun.)

„Spielkonzepte“

Zuerst den Pflichtteil: Eure Zeitschrift ist die beste! Aber jetzt mein Anliegen. Ich hätte eine Menge Ideen zu neuen Spielen oder zu Fortsetzungen, und die würde ich gerne an bestimmte Firmen schicken. Aber wie soll ich das machen? 1.) Die meisten Firmen sind in England oder USA. Wenn ich sie ansprechen würde, müßte ich das in Englisch machen? 2.) Wenn ich z.B. Ideen für Strategieprogramme habe, an welche Firma soll ich mich dann wenden? 3.) Was für Unterlagen muß ich schicken? Jetzt hoffe ich nur noch, daß dieser Brief in der nächsten Ausgabe veröffentlicht wird.

Armin Prigger, Homberg

(Anm. d. Red.: Gleich zu Deinen Fragen: 1.) Das wäre wohl vernünftig, da man nicht annehmen kann, daß in England und den Staaten jedermann etwas mit einem in Deutsch geschriebenen Brief anfangen kann. Einfacher wäre es wohl, sich an deutsche oder deutschsprachige Firmen zu wenden, die gibt es ja glücklicherweise auch. 2.) Günstige Firmen für Strategieprogramme sind SSI, PSS und auch Omnitrend. Die Adressen findest Du auf der „Game Over“-Seite. Leider sind diese Firmen sämtlich englischsprachig. 3.) Da fragst Du am besten direkt bei den Firmen nach. Ein formloser Brief mit einer Anfrage, ob überhaupt Interesse an Spielkonzepten besteht, ist aber nie verkehrt.)

„Zeitverschiebung“

Hallo Ihr! Eure Zeitschrift gefällt mir. Trotzdem liegt die ASM erst nach einer anderen Computerzeitschrift. Mir fällt bei Euren Tests auf, daß Spiele fast immer später (IO, Impossible Mission II), zum gleichen Zeitpunkt (Northstar, Lords of Conquest) oder früher (Arkanoid, King of Chicago) getestet werden gegenüber anderen Computerzeitschriften.

Sprecht Ihr Euch mit anderen Computerverlagen ab, wer wann ein neues Spiel zu testen bekommt?

Jens Böhl

(Anm. d. Red.: Nachdem wir uns unsere alten ASM-Ausgaben noch mal richtig angeguckt haben, fällt uns auf, daß Du recht hast: Wir bringen unsere Spieletests fast immer später, zum gleichen Zeitpunkt oder früher als andere Computerzeitschriften. – Aber jetzt mal ohne Scheiß: Nein, wir sprechen uns nicht mit anderen Verlagen ab, wir versuchen besser zu sein! (Wenn's auch manchmal nur bei dem Versuch bleibt...))

„Hinterwald, die erste“

Ich (Amiga+C-64-User) habe mich sehr über den Leserbrief der „Sega Champs“ aufgeregt. Diese sagen, Ihr würdet den Sega wie einen Hinterwäldler behandeln. Ich finde das ganz gut, denn der Sega ist doch auch ein Hinterwäldler, oder? Außerdem behaupten sie, daß der C-64 im Vergleich zum Sega der letzte Witz wäre. In dem Punkt stimme ich den Seganern zu, denn in punkto Grafik und Sound kann man den C-64 dem Sega nicht gleichstellen. Wenn man aber mal vom Softwareangebot ausgeht, kann man sa-

„Hinterwald, die zweite“

Gleich zu Beginn, ich finde Eure Zeitschrift einfach super! Leider müßte ich feststellen, daß Ihr sehr wenige österreichische Briefe im Feedback abdruckt (oder schreiben so wenige?). Naja, egal. Doch nun meine Fragen an Euch ewige Besserwisser: 1. Leider habe ich Euer Nummerierungssystem noch nicht überbissen (kapiert). Die Ausgabe Juni/Juli wurde mit Nummer 7 (!!!) versehen. Die Ausgabe August/September bekam die Nummer 9 (!!!). WO BLEIBT DENN DADIE NUMMERACHT????? Oder

Betr.: Leserbrief von Georg Suchanowski (9/88) und Hitliste von Schneider-Spielen in der ASM-Special 3

Sehr geehrte ASM-Redaktion, ich weiß, daß mein Leserbrief spät bei Ihnen eintrifft, aber ich hoffe, daß er trotzdem abgedruckt wird !!!

Als erstes möchte ich mich über den obengenannten Leserbrief „auslassen“. Ich weiß zwar nicht wie alt der Schreiber des Leserbriefes ist aber vom Niveau des Briefes her dürfte er nicht älter als 5 Jahre sein. Ich schätze es, daß sie Kritik über sich ergehen lassen, aber solche unqualifizierten Bemerkungen wie sie Herr Suchanowski geschrieben hat würde ich nicht abdrucken. Woher will er zum Beispiel den Verdacht hernehmen, daß Sie von Softwarefirmen bestochen sind? Oder woher will er wissen, daß die Leser zwischen 9 und 11 Jahren alt sind. Ich bin zum Beispiel etliche Jahre älter als 11.

Nun aber zu einem anderen Punkt meines Leserbriefes. In der ASM-Special 3 haben sie die Hitlisten sämtlicher Computer zusammengestellt. Mir ist klar, daß immer mal ein Fehler auftreten kann. Ihnen ist nämlich so ein Fehler unterlaufen. In der Hitliste für den Schneider schreiben sie unter der Übersicht auf Platz 10 das Spiel Ikari Warriors von Elite. Bei den genaueren Beschreibungen der Spiele schreiben sie aber unter Platz 10 das Spiel Tetris. Ist jetzt das Spiel Ikari Warriors oder Tetris auf dem 10. Platz?

Mit freundlichen Grüßen

The
Cool

gen, daß man mit dem C-64 auf die Dauer mehr Spaß und Abwechslung hat, als mit jeder anderen Maschine. Außerdem finde ich, daß es eine Unverschämtheit für so einen relativen Außenseiter wie den Sega ist, mehr Platz in der ASM zu beanspruchen ... Ich würde mich sehr freuen, wenn dieser Brief abgedruckt wird. Bye!

The Gambler,
Dortmund

(Anm. d. Red.: Inwiefern der Sega nun ein Außenseiter ist oder nicht, das wird uns die Zukunft zeigen. Deine Meinung möchten wir hiermit in den Raum stellen.)

ist die ASM-Special 2 die Nummer 8? 2. Kann man als Österreicher auch an den Wettbewerben teilnehmen und gewinnen? 3. Habt Ihr österreichische Adressen für PD-Soft (C-64)? Ich hoffe (gelle), Ihr druckt den Brief ab und beantwortet meine Fragen. Bleibt wie Ihr seid! Tschüß bis zum nächsten Mal, Euer

Alexander Vukovic, Wien

(Anm. d. Red.: Also, für alle, die sich über unsere Numerierung noch wundern: Es gibt zehn reguläre ASMs pro Jahr, zwei davon sind Doppelausgaben. Dies sind die Nummern sieben und neun, welche

eigentlich (und richtiger) sechs/sieben und acht/neun heißen müßten. Der Grund hierfür liegt beim Vertrieb. Das sollte uns, denke ich, aber nicht weiter stören. Zur Frage Nr. 2: Jeder kann bei uns gewinnen, und wenn er aus China schreibt, dann bekommt er seinen Gewinn eben dorthin geschickt. Zu 3.: Momentan leider nicht.)

„Special Nr.3“

Hallo ASM, Eure Zeitschrift ist echt gut! Aber ich komme gleich zur Sache.

1. Warum habt Ihr in der Special-Ausgabe Nr.3 keine Tips und keine Pokes hineingebracht?
 2. Warum könnt Ihr in den normalen Ausgaben den Secret Service nicht nach Computersystemen ordnen, also, C-64, Schneider, Atari, usw.?
 3. Was bedeutet in den Kleinanzeigen ASCII-Code?
 4. Warum veröffentlicht Ihr keine PLK-Nummern in den Kleinanzeigen?
- So, ich hoffe, daß Ihr den Brief veröffentlicht, und meine Fragen beantwortet. Ansonsten ist Eure Zeitung, eher gesagt Zeitschrift, sehr gut!!! Am besten gefallen mit die Hotline (Top 30), Secret Service und die jetzt erschienenen Karteikarten gleich vorne im Heft. Könntet Ihr für vier Karten nicht auch acht bringen? Sonst habe ich nichts zu bemängeln.

TCJ

(Anm. d. Red.: zu 1.: Die Special Nr.3 hatte nun mal „Konsole, Konvertierung und Spielhalle“ zum Thema. Special Nr.4 wird wieder eine reine „Secret Service“-Special werden. zu 2.: Ehrlich gesagt, wir finden's so hübscher. zu 3.: Der normale Anzeigentext ist hier in ASCII verschlüsselt, damit man die „PLK“-Anzeigen nicht so ohne weiteres aussortieren kann. zu 4.: Weil wir's nicht dürfen.)

„Kein Secret Service...“

Hallo ASM! Als ich nach einiger Zeit des Suchens die ASM-Special Nr.3 in die Griffel bekam und las, durchfuhr mich ein Schreck: Wo issn' da bitte der Secret Service?! und die Pokes?! Nicht zu sehen davon, aber 'ne Menge Konvertierungen, Spielhallenteil und Tests. Dat war's schon!!! Kleine Frage: Wozu kauft man sich die ASM-Special, wenn man dort nur das ASM-übliche liest?! In der „normalen“ ASM gibt's doch das gleiche! Und dazu ein „Special“ für 7,50 DM, anstatt 6,50 DM?! Keine Angst, ich verlasse Euch deshalb nicht, aber Ihr könntet 'ne Menge Leser verlieren, wenn Ihr das nicht behebt ...

Markus Ulbrich, Berlin

(Anm. d. Red.: In der Special Nr.3 war kein Secret Service! Das war so richtig und geplant, da das Thema der dritten Specialausgabe „Spielhalle, Konvertierungen und Konsole“ hieß, und davon war das Heft ja schließlich randvoll. Daß dies Thema nicht bei jedem voll ankommt, ist nicht zu ändern.)



„Dies und das...“

Erst man ein kleines „Vorspiel“; ich las in der ASM 9/88 den Test über Euer „Spiel des Jahres '88“; über „Football Manager II“ und war schon im Begriff, mir das Game zu kaufen. Am nächsten Tag las ich jedoch die Computerzeitschrift XXXXXXXXX, die Euer Supergame überhaupt nicht fand, sondern ihm nur einen Platz im mittlersten Mittelfeld zuwies.....?????? (Meinungsverschiedenheit?!). Aber ich wollt' ja eigentlich meinen Senf zu Eurer ASM loswerden. Zuerst einmal die Kritik: 1. Ihr geht viel zu locker mit Eurem schönen Hitsternchen um!!!! 2. Manchmal kriegen viele Spiele, die eine niedrigere Punktzahl haben als andere trotzdem einen Hitstern, obwohl das andere Game keinen bekam (Grund!?). Aber das war's auch schon kritikmäßig.

Jetzt nur noch das wohl schon mehr als obligatorische Lob an Euch loswerden, und schon kann's losgehen. Ihr seid wirklich allererste Sahne, was Euer Gebiet betrifft (wo auch sonst?!)

Positives: 1. Mit der neuen Software-Bibliothek ist Euch endlich mal ein großer Wurf gelungen (sehr gut)! 2. Warum immer die Meckereien über Euren Armen (schnüff...) Stefan Bayer (Donald Bug: gut)!? 3. Super, daß Ihr so schön viele Seiten auf das „feedback“ verwendet, aber es könnten fast noch mehr sein (schwärm...)! 4. Beim „Blickpunkt“ hab' ich zwar den Unterschied zwischen ihm und den Tests bis heut' nicht kapiert, aber wahrscheinlich bin ich nur zu doof. 5. Denkmal und Sportkaleidoskop sind spitze; die Konvertierungen sind sogar noch besser. 6. **Das absolut geilste, was Ihr habt ist aber der „Secret Service“ und die „Hint Hunt“-Ecke!!!!(da schlägt das Herz eines jeden Compy-Freaks höher)!!!!!!** 7. Die neue Rubrik mit den Videospiele ist auch sehr gut gelungen. 8. Für den Programmierer sehr interessant: „Anwender, Microwelle und PD-News“!!

So, das war's auch schon, bleibt nur noch die Frage nach Sinn oder Unsinn Eures Covers und der Poster; ich finde, Euer Zeichner Mark Bromley hat ein großes Lob verdient, denn die Bilder sind immer einwandfrei!! Zum Schluß noch eine Frage: Ich möchte mir zu meinen ST einen nicht zu teuren Monitor kaufen; könnt Ihr mir einen empfehlen? So long!!

Lasermaster

(Anm. d. Red.: Ein guter Monitor ist z.B. Ataris Produkt SC-1224 (Farbe).)

„Klatsch...“

Leider können wir nicht mit dem obligatorischen, rituellen Lob anfangen, da Ihre Zeitschrift unter jedem Niveau ist. Welche Altersgruppe sprechen Sie mit diesem Quatsch an? Zuerst zum Cover: Wir haben uns neulich zum ersten Mal Ihre Zeitschrift gekauft. Schon das äußere Erscheinungsbild erinnert an ein Comic-Heft für Dreijährige. Dementsprechend hat uns auch die Verkäuferin angeschaut. Gleich

beim Aufschlagen der ersten Seite erblickten wir Ihren Chefredakteur Manfred Kleimann mit Schrecken, darunter gleich ein schauerhaftes Comic! Nicht nur, daß es kindisch gezeichnet ist, auch das Niveau und die Pointe lassen sehr zu wünschen übrig.

Bei weiterem Durchblättern Ihrer Ausgabe fiel uns sofort die Menge Leserbriefe auf. Wie Sie zu dieser Fangemeinde gekommen sind, ist uns unerklärlich! Die uns bekannten Programme, die Sie getestet haben, sind alle zu positiv bewertet worden. Besonders auffallend ist die Bewertung von „Football Manager II“ von Addictive Games für den Atari ST, welches sie als perfektes Simulationsspiel mit dem ASM-Hitstern ausgezeichnet haben. Von diesem Programm kennen wir eine 1:1 Umsetzung für den Amiga, die auch für Atari ST-Verhältnisse kein Hit ist ... Anwender kommen bei Ihrer Zeitschrift wahrlich nicht auf ihre Kosten. Ganze sechs Anwenderprogramme, darunter zwei Viruskiller, haben Sie getestet!!! Und dafür verlangen Sie stolze 6,50 DM, die wir nächstens besser anlegen werden!! Wir hoffen, daß Sie unseren Brief inmitten der anderen Sülzbriefe zur Diskussion stellen werden. Mit freundlichen Grüßen,

Lars Merkle + Thorsten Hermann, Frankfurt a/M

(Anm. d. Red.: Inmitten aller unserer „Sülzbriefe“ stellen wir!)

„Service“

Hallo ASM-Redaktion!!! Dies ist mein zweiter Brief fürs Feedback, und ich hoffe, daß Sie diesen abdrucken werden. Als erstes möchte ich Ihnen ein großes Lob aussprechen, da die ASM die beste im Moment existierende Computerzeitschrift ist. Als zweites möchte ich Vorschläge zur Verbesserung machen ... 2. Mehr über Firmen und Programmerteams bringen. 3. Versucht einmal, die Spieltests nach Computern zu ordnen (Vorschlag wurde schon in der ASM 9/88 unterbreitet). Jetzt habe ich noch allgemeine Anmerkungen. Ich finde, Donald Bug sollte bleiben, denn er nimmt nicht viel Platz weg und sorgt ein bißchen für Auflockerung. Noch eine Frage: Ich habe ein Abo; wird es nach Ablauf eines Jahres noch weitergeliefert, oder muß man einen neuen Abo-Auftrag abschicken?

Es ist eine super Idee gewesen, Karteikarten von Spielen in die Hefte zu tun. Nur wäre es angebracht, auch einen Karteikasten auf den Markt zu bringen. Die Titelbilder der ASM können ruhig bleiben, aber die Poster sollten doch lieber nicht gezeichnet werden, sondern es sollten Titelbilder von Spielen sein. Die Microwelle ist ein fantastischer Einfall gewesen und muß unbedingt bleiben!!!! Der Umfang des Feedbacks ist in Ordnung. Hoffentlich bleibt Ihr bei Eurem Konzept. Ihr seid nämlich bis auf die Schach-ecke rundum super!!!!!!

Dragon

(Anm. d. Red.: Bis zu ihrer Abbestellung wird die ASM geliefert, natürlich auch über Jahresfrist hinaus.)

„Erpressung – 'live“

Hallo ASM, ob Ihr es nun glaubt, oder nicht, Eure Zeitung (Anm. d. Red.: Zeitschrift!) ist ganz einfach die beste!!!! Leider ist der Grund meines Schreibens nicht so sehr erfreulich! Der Tag begann ganz wundervoll, jedoch also ich die Post holte und einen Erpresserbrief vorfand, konnte ich es gar nicht glauben!!! Brief liegt bei!! Da Ihr ja schon Erfahrung in solchen Fällen habt, hoffe ich, daß Ihr den Erpresser ausforschen könnt!!!!!!! Ich bin Österreicher und gebe zu, daß ich auch raubkopierte Software tausche, denn wer

tut das nicht, aber bei einer Erpressung hört sich bei mit der Spaß auf!!!!

Name ist der Redaktion bekannt

(Anm. d. Red.: Hier seht Ihr einen Original-Erpresserbrief, den uns der Autor obigen Briefes zugesandt hat. Das Beispiel hat vermutlich Schule gemacht. Wie man aber am letzten Erpressungsfall gesehen hat, lohnt es sich für den Erpresser weiß Gott nicht. Wir hoffen also, daß die Erpressungen, ob „gerechtfertigt“ oder nicht, bald ein Ende haben.)

Hi, Du Schwein!
Schick 50 DM oder ich die Bullen!
Schick 50 DM an:
 PLK 040802 D
 4780 LIPPSTADT
 P.S. überleg dir gut!

„Erpressung – Nr.2“

Hallo ASM-Redaktion! Ich wollte Euch als Dauerleser schon lange einmal schreiben. Aber als ich im Feedback die gesamten Erpresserbriefe gelesen hatte und auch ich, da ich eine Anzeige bei Euch aufgegeben hatte, so einen Fetzen bekommen habe, mache ich nun Ernst. Hier der Wortlaut des Briefes: He, Du Scheisser!!! Wir wissen, daß Du mit Raubkopien handelst. Wir wollen unseren Anteil. Also schick gefälligst 30 DM an diese Adresse: TPW, PLK 125 427 C, 7464 Schöm-

berg 1. Wenn wir die Kohle nicht innerhalb von 2 Wochen haben, dann verpeifen wir Dich bei den Bullen. Das ist kein Spaß, also schick uns lieber die Mäuse, usw. Ich habe das Geld natürlich nicht geschickt. Vielleicht ist es möglich, die „Scheisser“ ausfindig zu machen. Ich gebe jedenfalls keine Kleinanzeigen mehr auf.

Name ist der Redaktion bekannt

(Anm. d. Red.: Hier gilt dasselbe wie auch bei Brief Nr. 1)

Hallo ASM-Redaktion
 Ich lese schon laedere Zeit die ASM und bin auch sehr zufrieden. Fuer den Preis von 6.50.- komme ich (User eines C-64) voll auf meine Kosten. Ich kenne keine Zeitschrift die so vielseitige Themen hat. Doch nun zum Hauptgrund meines Leserbriefes. Ich bin ein grosser Spiele- und Anwenderfan. Ich schaue auch immer auf die Namen der Programmierer. Mein Wunsch (es waeren sicherlich noch viele andere Leser damit einverstanden) ist ein Bericht ueber einen beruehnten Programmierer in jeder Ausgabe. Zum Beispiel wuerde ich gerne mehr ueber Robb H.. C. Huelsebeck & ander Programmierer in verschiedenen Bereichen erfahren. Es waere angebracht einen Lebenslauf mit Foto ueber den Programmierer abzudrucken. Ich hoffe, dass andere Leser die ebenfalls mehr ueber Programmierer wissen moechten sich ebenfalls fuer diese neue Anschaffung einsetzen o. aussern. Ich hoffe, dass Sie diesen Brief auch veroeffentlicht wird.
 Mit besten Gruessen ein Treuer ASM Freak !!!
Jesse Tourney
 Jesse Tournev
 P.S. behaltet euren Humor... BYE

„Begeisterung...“

Ich bin seit Ausgabe 12/87 begeisterter ASM-Leser! Ich schreibe zum 1.Mal und möchte auch mal meinen Kätschapp (nicht nur immer Senf) zu Eurem hyper-güllen (nicht zu verwechseln mit den Ausscheidungen einiger Tiere) Magazin beitragen!
 Also, hier habt Ihr meinen Kätschapp: (Ich beziehe mich vorwiegend auf ASM Nr.9/88!)
 1. Cover: Bis jetzt super, weiter so! Bringt das letzte Cover doch als Poster! (hat Euer Zeichner wohl aus Supermänn IV??)
 2. Soft-Bibliothek: Tolle Idee!!
 3. Vorwort: O.K.
 4. Donald Bug: Tja, ich bin zwar kein Comic-Foe; D.B. ist ächt spitze, aber in einer Compi-Zeitschrift....?
 5. Inhaltsverzeichnis: Könntet Ihr nicht alle getesteten Games auflisten? (Screenshots weglassen?)
 6. Tests: Euer Stil gefällt mir ganz gut, aber wie Ihr manchmal über schlechte Soft herzieht! Da erfährt man z.B. nur, daß das Game Sch.... ist, oder gar... usw. und über das Spiel erfährt man Null (siehe ASM Nr. 9/88, S.13 „Samurai in Blech“ (schon diese Überschrift!))! Übrigens, ich finde es nicht nötig, daß ein Tester die (schlechte) Meinung eines anderen in seinen Bericht hineinnimmt. (Siehe S.17 „Ich glaube, ich träume“. Also wirklich, Manfred!!)
 7. Feedback: Einer der wichtigsten und besten Teile der ASM, wie ich meine; allererste Sahné!
 8. Die gesammelten Werke: Gut! Es

wäre aber besser, wenn sie ganz hinten stehen würden! (Was bedeuten eigentlich die Zahlen hinter den Heftnummern?)
 9. Oldie: Naja, ein (ur-)altes Game nochmal zu beschreiben, was eh jeder kennt, ist glaub'ich unnötig!
 10. Hits und Hotline: Sehr gut! Es kann nicht besser sein!
 11. Im Blickpunkt: Ganz gut, aber es könnte etwas übersichtlicher sein (alle Blickpunkte hintereinander!?)
 12. Sportkaleidoskop: Auch ganz gut, aber bitte keine Test mehr über zwei Seiten!
 13. Denk(-)Mal: Gut!
 14. Report: Informativ!
 15. ASM-Beziehungskiste: Sehr gut!!
 16. ASM-Dauer-Power: Sehr gut!!
 17. Adventure-Corner: Gut!
 18. Interview: Gut!
 19. Konvertierungen: Sehr, sehr gut!!! (dickes Ausrufezeichen!!!)
 20. Public Domain News: Gut zu gebrauchen!
 21. Spielhalle ASM: Sehr, sehr gut!
 22. Secret Service: Das beste in der ASM überhaupt! Ich will gar nicht soviel darüber schreiben, denn Ihr wißt ja schon längst, daß der Secret-Service maxi-gülle, usw....ist! (mehr, mehr, lechz!)
 23. Schachcke: (Anm. d. Red.: schon geschehen, Ihr wißt sicher, was jetzt gekommen wäre)
 24. Kleinanzeigen: Gut!! (was soll ich mehr dazu sagen?)
 25. Flop Ten: Sehr gute Idee! Da wird man wenigstens vor schlechter Soft gewarnt!
 26. Microwelle: Super!

27. Videospiele: Das einzige, was noch fehlte (!?)! Jetzt seid Ihr (fast) perfekt!
 28. News: Dürfen nicht fehlen!
 29. Anwander: Nicht mehr und nicht weniger!
 30. Generalkarte: Find'ich nicht so wichtig!
 31. Game Over: Hilfreich!
 32. Gesamturteil: Die ASM ist einfach spitze...etc...etc...etc...!
Martin Frank, Langenfeld

(Anm. d. Red.: Die Zahlen hinter den Heftnummern sind die Seitennummern, auf denen die verzeichneten Tests zu finden sind.)

„Selbstjustiz“

Sehr geehrte ASM-Redaktion! Erstmal ein Lob an Eure Zeitschrift, sie ist, bis auf einiges echt ok, vielleicht sind die Tests manchmal etwas zu lang. Donald Bug finden wir sehr gut, sogar meinen wir, daß noch mehr Comics davon abgedruckt werden sollten.
 Wir sind eine Hamburger Crackergruppe, die sich ausschließlich mit Raubkopien beschäftigt ... Wir haben bereits alle der über Hamburg verteilten Standorte unserer Gruppe eingeschaltet, so daß wir eigenhändig dem „Fall Scussolini“ nachgehen werden. So, das wär's dazu. Doch möchten wir noch etwas zur Ausgabe 9/88 Ihrer Zeitschrift loswerden. Findet Ihr nicht auch, daß Ihr etwas zuviel Programme auf dem Spectrum und dem Atari ST getestet habt ...
The Cracking Bull & Company, Double H

(Anm. d. Red.: Wir bitten hiermit alle Leute, die sich verpflichtet fühlen, gegen Erpresser vorzugehen, dies der Polizei zu überlassen. Selbstjustiz ist auch heute nicht erlaubt, und wir sind hier ja nicht im Wilden Westen. Zudem würde dies nur den Leuten wieder Wind in die Segel geben, die sagen, daß Video- und Computerspiele Hemmschwellen abbauen, und den Menschen verrohen lassen.)

„Gemeinschaftsurlaub?“

Hallo ASM-Redaktion, Eure Zeitschrift ist wirklich sehr gut (Congratulations!!!!). Ich kenne keine andere Softwarezeitschrift, die gegen das Original (ASM) eine Chance hat! Nun aber zum eigentlichen Grund meines Schreibens: 1. Müßt Ihr unbedingt diese Doppelausgaben herausbringen? Schließlich braucht Ihr ja nicht alle (die Redakteure) auf einmal Urlaub zu machen?!? Selbst eine etwas dünnere ASM würden bestimmt die meisten Leser akzeptieren, oder? 2. Wißt Ihr, ob „Ports of Call“ auch auf dem ST erscheinen wird? Wenn ja, wann ist es zu erwarten?

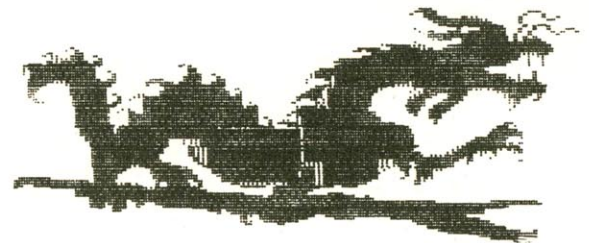
Christian Arnold

(Anm. d. Red.: Keine Angst, wir machen im Sommer keinen Gemeinschaftsurlaub, aber es ist nun mal die Sommerzeit, die urlaubsmäßig sehr begehrt ist. Somit mußten wir die ASM bisher in den heißen Monaten mit reduzierter Mannschaft produzieren, was in den beiden Doppelausgaben resultierte. Naja, inzwi-

Hamburg, den 6. September 1988

Sehr geehrte ASM-Redaktion !

Ihr erstes Sonderheft war genial; das zweite nicht außergewöhnlich aber das dritte schlicht ein Witz. Aber das kann ja nur wieder besser werden, man sollte die Hoffnung ja niemals aufgeben! Leider wurde auch auf Secret Service gänzlich verzichtet und ASM ohne Secret Service ist wie ein Computer ohne Tastatur. Sie sollte ASM monatlich herausbringen (auch im Sommer trotz Holidays!) und dazu ca. 3-4 Sonderhefte jährlich. Dem Wunsch nach Spielepostern (California Games, Bard's Tale III oder Pirates) von Gabriele von Scharz möchten wir uns anschließen. Außerdem würden wir es befürworten,



wenn Sie pro Ausgabe mehrere Kopfnüsse veröffentlichten könnten. Doch genug der negativen Kritik, ASM ist weiterhin eine Super-Zeitschrift (trotz des Ausrutschers mit dem dritten Sonderheft); deshalb warten wir auch schon sehnsüchtig auf die nächste Ausgabe. Neben Secret Service & Feedback ist auch die Microwelle eine gute Erweiterung der ASM. Zum Schluß noch ein Tip für The Destiny Knight : Probiert mal den Spell Z2GO im Kampf ! (Dies ist besonders im Fight gegen Lagoth Zanta sehr wirksam)

Soweit das Thema Leserbrief
zwei treue Leser



schen sind wir ja ein paar Leuten mehr geworden. Wer weiß, vielleicht wird sich ja im nächsten Sommer etwas ändern. Zu 2. ist uns leider derzeit nichts bekannt.)

„Gesammelte Secrets“

Hallo ASM! Hier nochmal ein (hoffentlich erfolgreicher) Versuch eines Leserbriefes: Mir gefällt Eure Zeitschrift unheimlich gut, was wohl auch schon in meinen letzten Briefen rüberkam. Ich will jetzt auch nicht groß an den winzigen Schönheitsfehlern Eurer ASM herumkritisieren, aber eines fehlt Euch einfach. Wie sich aus meinen Kopfnüssen und meinen Beiträgen zum „Secret Service“ unschwer ersehen läßt, bin ich ein großer Adventure-Freak, und ich habe auch einige (viele sogar) davon im Haus. Um manche Spiele zu lösen (um dafür vielleicht eine neue Kopfnuß zu schreiben!) schaue ich auch schon mal in den „Secret Service“. Leider ist es eine elende Sucherei, bis man den Tip, an den man sich erinnert hat, endlich gefunden hat und feststellt, man kann ihn gar nicht brauchen. Was da für eine Zeit draufgeht! Kopfnüsse kann man mit viel Mühe aus den „Gesammelten Werken“ raussuchen, wobei nicht einmal alle „verkopfnußten“ Programme entsprechend gekennzeichnet sind.

Was ich sagen will, ist wohl klar: Es fehlen die „Gesammelten Secrets“! Eine alphabetische Liste der im „Secret Service“ behandelten Programme. Das nutzt allen was: Cheatfreudigen Ballerfans like „Otti Stallone“ usw. Und falls man einen nutzlosen Hint findet, ist der Zeitverlust, der beim Durchblättern einer ASM nach der anderen entsteht nicht so hoch. Zur Not kann man für die „Gesammelten Secrets“, oder wie ihr sie auch nennen wollt/würdet, ja die Schachecke um eine halbe bis ganze Seite kürzen, aber bitte nicht den „Secret Service“! Ciao,

Oliver Luschnath, Siegen

(Anm. d. Red.: Wartet nur, die Special Nr.4 ist im kommen...)

An die beste deutsche Softwarezeitschrift (ASM)

Zuerst einmal das schon obligatorische Lob an euch: Ihr werdet von Ausgabe zu Ausgabe besser, und auch der beste Computer, der Amiga kommt bei euch (meistens) nicht zu kurz (Greetings to Otti!). Doch leider wurde in der letzten Ausgabe meine Freude beim Lesen der Konvertierungs-Seite ein klein wenig getrübt. Wo sind die Konvertierungen für den Amiga geblieben?? Läppische 3 Umsetzungen habe ich (nach einigem rumsuchen) entdecken können. Dagegen standen 10 (in Worten: Zehn) Umsetzungen für den ST im Heft !!

Wo sind z.B. Buggy Boy, The Sentinel, Black Lamp, Return to Genesis etc. abgeblieben??? (jajawohl, es gab sie zu diesem Zeitpunkt schon!)

Es ist klar, das jeder eurer Mitarbeiter (in diesem Fall Michael Suck) "seinen" Computer bevorzugt, aber deshalb darf er doch nicht so einfach die anderen Computer weglassen! Jeder Computertyp sollte meiner Meinung nach gerecht behandelt werden (Auch Nintendo und Sega).

Also bitte, zieht den Schuldigen zur Rechenschaft und bestraft ihn entsprechend (Alle Donald Bug Comics nochmal durchlesen).

Mit freundlichen Grüßen:

Dr. Freud from Encom Software

„Alternative?“

Hallo, ASM! Also, fangen wir gleich an: Eure Titelbilder: Naja...vergesen wir's...Eure Comic-Strips (Donald Bug): Aaaaarrghhh! So 'n Schund! Warum ich Euch jetzt schreibe: Ich dachte mir, ich schick' denen mal ein paar Bilder von uns (G-P), und frag' mal, ob Donald Bug kündbar ist...(hehehe...) Naja... Spaß beiseite...Druck doch mal die beiliegenden Bilder ab, und laßt die Leser entscheiden, ob sie statt Donald Bug nicht lieber mal ein paar der gezeichneten Typen als Comic-Strip-Helden in der ASM lesen wollen... Ach ja...In der ASM gab's ja auch schon mal eines von unseren Bildern (Radwar-Party-Stimmungsbild)... Ich würde mich wirklich freuen, wenn wir für die ASM mal was zeichnen könnten... Oder, wenn Ihr wenigstens mal diese Bilder im ASM-Magazin abdrucken würdet. Danke! Ok, das Blatt ist voll, mein Kopf ist leer, ich mach' jetzt' Schluß... (Nicht von Göthe, sonder von MIR...hehehe...)

Genesis Projects

(Anm. d. Red.: Hier seht Ihr ein paar von den (zahlreichen) Zeichnungen, die bei uns eingegangen sind. Ganz ordentlich...)



„1. XXX indiziert“

Als ich eines Morgens in einen Computerladen ging, um mir von meinem Ersparten ein Spiel zu kaufen, gab es dieses nicht mehr. Also kaufte ich mir das damals noch nicht indizierte Spiel Platong (Name von der Red. geändert). Da ich ab und zu ASM kaufe, las ich, daß besagtes Spiel in Ausgabe 7/1988 auf Platz 1 war. In Ausgabe 9/1988 stand da: Aktuelle Platzierung: 1; Letzte Platzierung: 1; Spiel: XXX (indiziert). Was soll ich jetzt damit machen? – es verbrennen? – es auf den Müll schmeißen? Das war ja mein Geld!

Robert Hörnig, Kitzingen

(Anm. d. Red.: Keine Angst, Du hast Dir das Spiel ja legal gekauft, somit

darfst Du es auch behalten – Natürlich kannst Du es auch zu uns schicken, wir sind dankbar für beinahe alles!)

„Fragen, Fragen...“

...haben nämlich ein paar brennende Fragen: 1.) Warum ist „The Train“ nicht verwerflich im Gegensatz zu Txxxx (Anm. d. Red.: indiziert!)(-vielleicht weil bei „The Train“ unserer bösen Opis getötet werden?)? 2.) Wieso gibt's so endlos viele ASM-Hits? 3.) Was hat „phillip“ dagegen, für Deutschland zu kämpfen (Test „World War I“)? 4.) Ist es möglich, daß OBLITERATOR, 20000 MEILEN UNTER DEM MEER und ATRON 5000 auf den C-64 konvertiert werden? 5.) Warum ist 1/4 der ASM in Englisch geschrieben? Durch mangelnde Englischkenntnisse haben wir da einige Probleme beim Lesen. Was heißt „Hint Hunt“, was „Feedback“?

Hint und Hund, Siegen

(Anm. d. Red.: 1. Hierbei kommt es natürlich, neben der Realitätsbezogenheit des Programmes auch auf die Einstellung des Testers an. 2. Waren es wirklich so viele? Na, wenn sich dies als allgemeiner Wunsch herausstellen sollte, werden wir wohl in Zukunft noch etwas kriti-

scher sein müssen. 3.) „Phillip“ ist ein überzeugter Pazifist, somit hat er allgemein etwas dagegen, „die Waffe in die Hand zu nehmen“. Der Test sollte ja auch hauptsächlich auf die strategische Seite des Programmes eingehen. 4.) Vorläufig keines der genannten Programme, sorry! 5.) Well, that's the question... Wir finden eigentlich nicht, daß zuviel in Englisch geschrieben ist, und wenn, dann nur unwesentliche Anmerkungen. Wir stellen das aber gerne zur Diskussion. „Hint Hunt“ heißt soviel wie „Jagd nach Hinweisen/Tips“ (Hint = Hinweis/Tip; Hunt = Jagd), „Feedback“ heißt in etwa „Rücklauf“ (=Reaktionen; in diesem Falle unsere Leserpost))

„Raubkopien – noch mehr“

Hi Freaks! Ich habe gerade die Ausgabe Nr.9 vor mir liegen, und jetzt will ich Euch auch mal schreiben. Zuerst einmal das gewohnte Lob: Eure Zeitschrift ist super!!! Ich lese die ASM jetzt schon ziemlich lange, war aber vor kurzem zur Xxxxx Xxx übergelaufen, komme nun aber reumütig zurück, da Ihr für das gleiche Geld das Zwei- bis Dreifache bietet, und ich festgestellt habe, daß die obengenannte Zeitung von Euch ganz schön abgekupfert hat, oder??? (Mich würde die Meinung anderer Leser dazu interessieren!) Jetzt noch was zu der Diskussion über Donald Bug; ich finde, diese halbe Seite von ca. 140 Seiten (das sind ca. 0,4%) ist es nicht wert, daß darüber so diskutiert wird. Ich persönlich finde die Comics ganz lustig, und die, die ihn abgescannt haben wollen, hätten dann 'ne halbe Seite mehr Tests (wahrscheinlich von einem schlechtem Game, da gute Games länger getestet werden!), aber das lohnt sich nicht...

Holger Joneleit, Welper-Dinker

(Anm. d. Red.: Tja, so ist das nun mal – oft kopiert und nie erreicht!)



„...für jeden was“

Hallo, Alter Spiele Müll. Hier sind wir! Die Spezialisten (B.D.S. and H.O.N.). Kritik: Beanstandet werden folgende points:
 No. 1 Zu teuer (Euer horrend Preis von 6,50 DM ist der glatte Wahnsinn!!! Angemessen sind 2,50 DM)
 II. Titelbild läßt eher auf ein MAD-Heft schließen! Angebracht wäre ein Mülleimer (sehr groß).
 3. Ordnung fehlt vorn und hinten!! Alle Sorten durcheinander. (gut wäre ein Müllsortieranlage).
 Nummer vier: Tips und Spieldösungen bringen einen feuchten Ker... wie man z.B. bei der Gremlins-Anleitung sieht!!! Die funktioniert nämlich nicht. (Zu wünschen wären wären bessere Auflösungen zu neuen Games. Kein alter Schrott mehr!!!)
 Five: Das Papier ist zu hart!! Ihr müsst wissen, bei mir wandert Eure XYQ?=%+-Zeitung immer ins

Sch...-Haus. Und da will ich Softpapier!!!!
 12/2.) Wiedereinführung der Indizierungsliste und die Vorstellung indizierten Stuffs!!! Steigt der Bundesprüfstelle auf den Hut, denn wir wollen ja wissen, was für Games wir brauchen.
 7.) Klumposter rauslassen!!! Am besten gleich ins Klo und dann gaaaanz schnell runterspülen. Angebracht wären dafür Film- und Musikposter. Aber gaaaanz neue Sachen, is'ja logo!!!!
 UND HIER EINE KLEINE VERSCHNAPPAUSE!!! FÜR DIE SCHNELLSPANNER, DIE GERADE AM BODEN HERUMKRICHEN UND SICH VIELLEICHT ZU TODE LACHEN...
 Numero otto (nicht der Film!): jetzt ohne Scheiß: Bitte druckt diesen Brief in Eurer ASM, Abt. Feedback (graue Seiten) unbedingt ab. Mit freundlichen Grüßen...

BDS and HON

Andreas Trütsch
 Degersheimerstr.18
 CH-9230 Flawil

25.07.88

Tronic Verlag GmbH
 Postfach 870
 D-3440 Eschwege
 Deutschland

Hallo ASM-Team,

Wir sind eine kleine Gruppe fanatischer MSX-Freaks, darum sind wir bestrebt immer die neueste MSX Software zu besorgen. Wir wissen zwar, dass MSX nicht mehr ganz auf der Höhe ist (nie war!!!), aber trotzdem Denken wir, dass unser MSX-2 Computer der Beste 8 Bitter ist. Da in der letzten Zeit reichlich sagenhafte MSX Programme erschienen sind/und werden, haben wir uns entschlossen, Euch diesen Brief zu schreiben, um die Bitte los zu werden Gelegentlich für Eure Zeitschrift Testberichte zu schreiben. Besonders für MSX-2 Programme wie z.B. ANDROGYMUS (2 Mega-Rom) USAS VAMPIRE KILLER METAL GEAR DYNAMIC PUBLISHER (DTP)

Das ist nur eine kleine Auswahl der zur Zeit erhältlichen MSX-2 Programmen.

Wir lesen die ASM immer gründlich durch, finden es jedoch schade, dass MSX so kläglich vertreten wird.

Darum bitten wir Euch, uns zurückzuschreiben.

Mit freundlichen Grüßen




„Indiziertes“

Als erstes möchte ich Euch mal ein großes Lob für Eure Zeitschrift aussprechen. Sie ist astrein! Am liebsten lese ich die Spieletests und die Messeberichte. Meine Favoriten bei den Testern sind Uli und Ottfried, die Ihr Handwerk verstehen. Aber jetzt zu meinen Anliegen: In einer Liste, in der indizierte Spiele aufgeführt sind, las ich von einem Spiel mit dem Namen „Küstenluchs“ (Name doppelt geändert – erst vom Einsender, dann von der Red.). Als ich dann einige Zeit später durch unser Kaufhaus schlenderte und die Computerabteilung unsicher machte, entdeckte ich, na...? Eben dieses Spiel! Wie kann das sein? 2.) Kann es sein, daß die Firma Aegis von dem Amiga-Hit „Ports of Call“ eine Umsetzung für den C-64 herausbringt? Wenn ja, wann? ... Eine Bitte habe ich noch. Könnt Ihr noch einmal das Bewertungskästchen von dem Spiel „Rock 'n' Wrestle“ im Feedback veröffentlichen? ...

Stefan Heinisch, Bottrop

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Dein Lob, auch Uli und Otti sahen sich bestätigt. Tja, da ist der „Küstenluchs“ dem Kaufhaus wohl dazwischengerutscht; wir wollen ja niemandem etwas unterstellen... zu 2.) Uns liegt kein diesbezügliches Info vor, leider! „Rock 'n' Wrestle“, da isses: Grafik: 10, Sound: 9, Spielidee: 10, Spielmotivation: 10; Test in 4/86)

„Gesucht: Information“

Bevor ich zum eigentlichen Grund meines Schreibens komme, möchte ich Euch mit Lob überschütten... Nun möchte ich mich bei Euch informieren, da ich meinen C-64 bis Weihnachten aufrüsten, bzw. aufmotzen möchte. 1. Drucker: Welcher ist am geeignetsten für meinen C-64? Welcher hat das beste Preis/Leistungs-Verhältnis? Wieviele Nadeln sollte er besitzen? 2. Modul: Welches Modul könnt Ihr empfehlen? Wie sieht hier das Preis/Leistungs-Verhältnis aus? 3. Musikerweiterung: Gibt es eine Musikerweiterung für den C-64? Wenn ja, P/L-Verhältnis? ...

Afam Bilson, Altdorf

(Anm. d. Red.: zu 1.) Empfehlen können wir aus eigener Erfahrung z. B. den Star LC-10. Für seinen Preis leistet er Erstaunliches. Grundsätzlich gilt aber: Je mehr Nadeln, desto besser (und teurer). Zu 2.) Ein gutes Modul ist z. B. das „Final Cartridge III“. Auch P/L-mäßig ist es in Ordnung. Und schließlich 3.) Hierfür müßtest Du Dich mal bei Hardwarehändlern umhören.)

„Nicht genug“

Ich lese seit ca. einem halben Jahr Eure Zeitschrift, und ich muß zugeben, daß sie mir sehr gut gefällt – sie ist sehr gut aufgeteilt... Mein Anliegen besteht darin, daß mir der Secret Service zu wenig ist. Die Ausgabe Nr. 9/1988 zum Beispiel hat 137 Seiten und davon nur 7 Seiten Secret Service und 3 Seiten, hint-hunt.

Das heißt, daß diese beiden Rubriken zusammen 7,2% Eurer Zeitschrift Nr.9 ausmachen. Ich finde (und ich denke, daß ich nicht der einzige bin), daß das zuwenig ist – wo ich doch Euren Secret Service am meisten schätze. Bitte schreibt doch (wenn Ihr diesen Brief veröffentlicht), ob Ihr genug Secret-Stoff hättet, um etwa 10-12 Seiten Secret Service abzdrukken. Auch möchte ich gern wissen, ob Ihr Euch immer Eure gesamte Leserpost durchlest, oder ob das soviel ist, daß Ihr die Hälfte wegschmeißen müsst (ungelesen). Ansonsten finde ich Eure Zeitschrift (und nicht nur ich) sehr gelungen. Auch der Preis ist einigermaßen angemessen. Bitte nehmt Euch diesen Brief doch mal zu Herzen. Und denkt darüber nach, was ich empfohlen habe.

Ke-Ko Soft

(Anm. d. Red.: Hmmm, mehr Secret Service? Da müßten unsere Leser noch ein ganz klein wenig fleißiger sein, mal schauen, ob man da was machen kann. Die Leserpost lesen wir bis auf den letzten Schnipsel (uff). Es ist ein ganz schöner Berg, aus dem wir jedesmal die interessantesten und aktuellsten Briefe rausfischen und hier veröffentlichen. Leider können wir unmöglich alles hier abdrucken, freuen uns aber über jeden Brief. Also, schreibt, Leute, schreibt!)

„Hoch, höher, am höchsten“

Daß der C-64 16 Farben darstellen kann, weiß jeder; aber kaum einer weiß, daß der C-64 auch eine begrenzte Anzahl an Spielen hat. Es gibt ja inzwischen so viele Programme für den C-64. Man kann sie unmöglich zählen. Aber sobald es das 256-hoch-65535te Programm gibt, wird es keine neuen Programme für den C-64 geben. Denn rein mathematisch passen genau 256-hoch-65535 Programme in den 64K-Speicher des C-64. Wann die Zahl erreicht ist, weiß kaum einer, aber eines steht fest: Wenn es mit der Softwareproduktion so weitergeht, wird irgendwann die magische Grenze des C-64 erreicht sein. Programme, die eine Disktenseite belegen wird es insgesamt 256-hoch-174848mal geben. Außerdem ist es interessant zu wissen, daß es nur 2-hoch-64000 Hiresbilder für den C-64 geben kann. Und es gibt ja schon sooooo viele Zeichensätze, doch keiner kann mehr als 4-hoch-32 machen. Ich möchte nicht wissen, wieviele Sprites es inzwischen gibt. Naja, mehr als 2-hoch-504 Hiresprites wird es auf jeden Fall nicht geben.

Jan Derk Mallander, Bocholt

(Anm. d. Red.: Da muß ich Dir leider widersprechen, lieber Jan Derk. Rechne doch einmal bitte die Zahl 256-hoch-65535 aus, dann wirst Du merken, daß Du Unrecht hast. Selbst wenn alle Programmierer dieser Erde täglich ein C-64-Programm schreiben würden, so würde eine solche Zahl an Programmen nicht mal erreicht sein, wenn die Sonne erloschen ist, was in ca. 3-5 Milliarden Jahren der Fall sein wird!)



TRONIC-VERLAG
ASM-Redaktion
Kennwort "FEEDBACK"
Postfach 870

Stevan Rankic
Gallenweg 20
7449 Neckartenzlingen

3440 Eschwege

Raubkopierer

Sehr geehrte ASM Redaktion!

Als ich vor ein paar Tagen einen Stadtbummel durchführte um mich über die neuesten erhältlichen Spiele für meinen geliebten Amiga (mit dieser Bemerkung will ich den ST nicht runterputzen) zu informieren machte ich eine in meinen Augen schreckliche Entdeckung.

In einem Computerladen sah ich einige Kids um einen Amiga 500 stehen und geackerte Spiele kopieren, dies an sich ist ein Bild, das man bei fast jedem Besuch in einem Computerladen sieht, aber es stand noch ein Verkäufer bei den Raubkopierern und sah ihnen einfach zu, wie sie gegen das Urheberrechtsgesetz verstoßen.

Dabei fragte ich mich, wieso unternehmen diese Verkäufer nichts gegen das verbreiten von geackrter Software in ihrem Laden, denn sie verdienen auch Geld durch den Verkauf von Software. Haben die Verkäufer Angst, daß die verscheuchten Kids in ihrem Laden nichts mehr kaufen, und das dadurch der Umsatz sinkt, oder sind sie blind?

Es ist paradox, auf der einen Seite haben sie Angst das der Umsatz sinkt wenn Raubkopierer die dort kopieren wollen rausgeschickt werden und dadurch dort nichts mehr kaufen wollen. Auf der anderen Seite sinkt der Umsatz, wenn Raubkopierer im Computerladen kopieren da man sich das Spiel schnell kopieren kann, statt die Programmierer zu unterstützen und ein gutes Spiel zu kaufen.

Also, Raubkopierer sollen daheim kopieren und nicht in Läden, da sie die Raubkopier in Läden jedem fremden weitergeben können und dadurch die Raubkopier schneller in Umlauf gelangen.

„...Fragen...“

...was heißt: 1. Feedback, 2. No Budget, 3. Public Domain, 4. Hotline...

Tobias Schmitt, Schweinfurt

(Anm. d. Red.: Feedback ist auf Seite 23 schon schön erklärt. „No Budget“ und „Public Domain“ sind ungefähr dasselbe. Das bedeutet, daß Programme ohne Aufwand an Geld hergestellt werden. „Hotline“ („heißer Draht“) sind unsere Hitparaden.)

Hallo,

jetzt muß ich mich auch mal zum Thema „Stil der ASM“ äußern, zwar nur kurz, aber dennoch...

Gregor Sucharowski schrieb in ASM 8-9/88, daß Euer Stil peinlich bis lächerlich sei. Nun, in gewisser Weise kann ich dem nur zustimmen (auch bei Donald Bug hat er-leider-recht), denn teilweise ist das Niveau doch etwas schlecht und der Schreibstil fehlerhaft. Das muß, bei aller Lockerheit, doch nicht sein, oder?! Andererseits stellt sich aber auch die Frage, warum jedes deutsche Produkt „deutsch“ (=korrrrekt, orrrrdentlich...eben „deutsch“) sein muß. Wenn man sich zum Beispiel englische Computerzeitschriften anguckt, würde jeden Sprachfanatiker das kalte Grausen packen. Dort wird nämlich bei manchen Artikeln der hinterletzte Slang geschrieben (mit Absicht), und es stört (fast) niemanden. Wenn man sich hingegen die Reaktionen auf Euren Stil anguckt, schleicht sich bei mir der Verdacht ein, daß das etwas mit der unterschiedlichen Mentalität zu tun haben könnte. Von mir aus braucht Ihr nicht viel zu ändern (vielleicht nicht versuchen, den Witz „hineinzuzuälen“, versucht's lieber mit Ironie), Ihr solltet aber vielleicht doch mehr auf die

deutsche Mentalität Rücksicht nehmen.

Noch etwas zum Brief von A. Stahl in ASM 8-9/88. Haben sie sich mal überlegt, warum westliche Presseprodukte in der DDR kaum erhältlich sind? Könnte das vielleicht daran liegen, daß die DDR-Bürger (und als solchen erkenne ich sie an) andere Meinungen kennenlernen könnten als die staats- und parteieigenen? Denn hier ist es ja durchaus möglich, seine Meinung frei zu äußern, auch wenn sie gegen das System gerichtet ist (leider gibt es bestimmte politische Gruppen, die das zu verhindern suchen). Könnten Sie sich etwa eine (genehmigte) Demonstration in der DDR gegen bestimmte politische Entscheidungen vorstellen (Atomkraft, Flugplätze, Löhne, Nachrüstung...)? Sehen sie, ich - leider - auch nicht.

Noch etwas. Hat Jürgen Ullrich („Reaktionär und antisowjetisch“; interessant, wie er die Politsprache der DDR-Medien und -Offiziellen übernimmt!) sich einmal überlegt, warum kommunistische Staaten ihre Bürger vor Westreisen schützen müssen, indem sie sie nicht, oder nur ohne Familie (Druckmittel!) ins westliche Ausland reisen lassen? Was dann geschieht, sieht man am Beispiel Polen am besten, oder?! Das muß doch was mit dem System zu tun haben, nicht wahr?! Übrigens glaube ich kaum, daß ein Spiel das Ansehen eines Staates herabzusetzen vermag (das Image der UdSSR hat sich ja wohl gewaltig verbessert, trotz „Jagd auf Roter Oktober“). Mich würde es übrigens auch nicht stören, wenn es sich dabei um ein US-Schiff handeln würde. Hauptsache ein Spiel macht Spaß! So, das ist nun doch mehr geworden, als ich dachte, aber was soll's!?! Tschüß,

Christoph Pukall, Höfer

„Ausrede?“

Liebe ASM, in der Ausgabe 6-7/88 habe ich im Feedback den Brief von Frank Amann aus Waldmohr gelesen. Er klagte, daß sein Heft, das er abonniert habe, zwei Tage zu spät mit der Post gekommen sei. Auf Ihre Anmerkung (Anm. d. Red.), daß dies ein Fehler der Post wäre, kann ich nur lachen. Mir ist es nämlich genauso ergangen, wie Herrn Amann, und ich bin sicher, daß es vielen anderen Lesern, die diese Zeitschrift auch abonniert haben, genauso ergangen ist wie mir und Frank.

**Michael Weyrauch,
Erbach-Bullau**

(Anm. d. Red.: Lieber Michael, lieber Frank und alle anderen, bei denen die ASM zu spät ankommt! Wir haben die ASM meist eine Woche, bevor sie am Kiosk erscheint, in Eschwege im Verlag. Sobald wir sie haben, wird mit dem Versand begonnen, der auch seine Zeit braucht. Der Rest ist wirklich Sache der Post.)

„Nur Kritik“

Hi ASM, da ja so ziemlich jeder Leser versucht, die ASM zu ändern und irgendeine Rubrik abzuschaffen, möchte ich doch einmal alle Leser und natürlich auch die Red. der ASM einmal bitten, sich das zu überlegen, was ich hier sagen möchte. Also Leute, Cracks, Freaks, oder wer auch immer, warum wollt Ihr eigentlich alles abschaffen? Ich kann mich noch gut daran erinnern, als damals die ersten Donald-Bug-Comics noch in Schwarz/Weiß gedruckt wurden. Damals hatte jeder noch den Comic gemocht, und nie-

mand hatte dagegen protestiert. Und jetzt, obwohl sich an Stefan Bayer's Zeichenstil nicht viel geändert hat, sind plötzlich sehr viele gegen den Comic. Die Schachecke war von Beginn der 1. Ausgabe mit dabei, und sie hat sich bis heute gehalten. Warum weg damit? Bloß, um noch mehr Platz für Software zu schaffen? Man kann nicht alles testen. Dann die Titelbilder. Wir wollten sie als Poster, und wir bekamen es. Dann sollten sie raus und Spielposter rein. Ihr bekam es, und jetzt sollen die fantastischen (meine ehrliche Meinung) Titelbilder gänzlich weg. Warum um Himmels Willen? Sicher gibt es immer Kritikpunkte, und auch Meinungen unterscheiden sich seit Urzeiten. Meiner Meinung nach sollte die ASM jetzt erst einmal eine Weile so bleiben. Doch ich bin für jede Änderung offen (wie z.B. den Softwarewetterbericht). Bisher gab's eigentlich immer zwei Parteien, die die ASM zu ihrem Schlachtfeld erklärten. Erst waren es die Amiga- und ST-User. Mittlerweile sind wir soweit, daß sich Leute wegen eines Spiels an die Gurgel wollen (Hallo Jürgen Ullrich, äh ich bin keineswegs Deiner Meinung und hoffe, daß Du mich nicht deswegen zum Staatsfeind Nr.1 der Sowjetunion erklären läßt.) (Witz!). Leute, was soll der Scheiß...? Wir User sollten in Frieden miteinander leben, ganz gleich ob jemand einen Schneider oder einen Commodore 64 hat. Und die Abmahnschreiben sind ja wohl wirklich das Letzte. So, Leute, das war's. Laßt das Bekriegen, und laßt die beste deutsche Computerzeit-schrift, nämlich die ASM, für 'ne Weile mal so, wie sie ist...

TMC, Mülheim

M. Uhr
Murwiesenstr. 43
CH-8057 Zürich
Schweiz

Zürich, 2. Mai 1988

Tronic-Verlag GmbH
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

Hallo Lemymania!

Ich habe leider deinen Brief gesehen und mich danach "tierisch" aufgeregt.

Ich las schon einige ASM's mehr als Du und habe noch keines als Misserfolg empfunden.

Nun aber zu den "Lustfördernden" Postern:

Ich kann mich ehrlich gesagt an kein vollbusiges Samantha Fox Poster (oder ähnliches) erinnern, bin mir aber sicher, dass dies nicht in mehreren Ausgaben der Fall war. Ich weiss natürlich nicht, ob für dich ein Hardcopy schon als Poster gilt.

Nun zu Punkt 2:

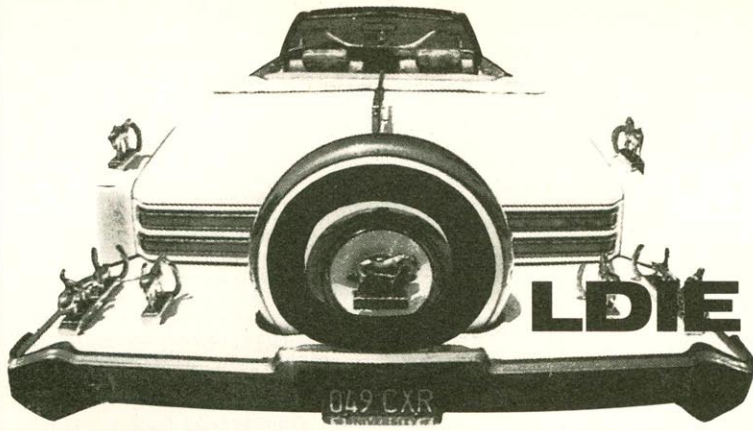
Ich habe überhaupt keine Schwierigkeiten, mich im ASM zurechtzufinden; wenn ich sie nach Tagen immer noch durchblättere, dann nur deswegen, weil es noch immer Passagen gibt, die mich interessieren und keinesfalls, weil ich nicht in der Lage bin, den Preis eines Spieles zu finden. Hierzu einen kleinen Tip für dich: suche doch den Preis einmal im Kästchen oberhalb des Testberichts!

Dass ein Spiel nicht jedem Geschmack gefällt, ist sicherlich klar, aber dass sich die ASM dauernd bei ihren Bewertungen irrt, also da kann ich dir nicht beistimmen. Frag dich doch einmal über deinen eigenen Geschmack!

Zu deinem letzten Punkt nur noch kurz: ich finde Stefan Boyers Comics relativ amüsant.

Das sollte eigentlich an schlechter Kritik reichen. Sei nicht traurig, denn du kannst ja nichts dafür, dass du einfach nicht mehr draufhast.

Gruss



OLDIE IM NOVEMBER

Händler unter sich!

Der diesmalige Oldie ist ein leibhaftiger solcher, denn er ist urig alt, und er ist eins der besten Programme, die meines Erachtens jemals für den C-64 erschienen sind. Die Rede ist von Electronic Arts' Handelssimulation M.U.L.E., die ihrerzeit wie heute für stundenlangen Spielspaß sorgt(e).

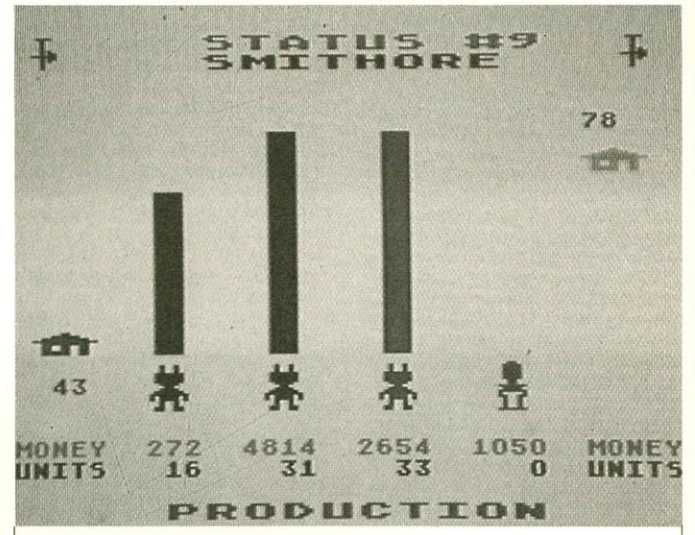
Programm: M.U.L.E., **System:** C-64, Atari XL, XE, **Preis:** ca. 50DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts.

1984 erschien das Spiel auf unserem Markt, und schon nach den ersten Spielen hatte es die meisten in seinen Bann geschlagen. Es geht darum, auf dem Planeten Irata innerhalb eines Jahres (im Expert-Modus) eine möglichst vitale Wirtschaft aufzubauen, zumindest für sich selbst, denn es gilt, sich gegen drei Mitspieler, von denen der Computer auch einige stellen kann, durchzusetzen. Das Spiel beginnt damit, daß man sich die Farbe seiner Spielfigur aus den vier möglichen Farben auswählen muß. Hiernach wählt man sich noch die Rasse seiner Figur aus, um seinen Trip nach Irata starten zu können. Dort einmal angekommen macht man die ersten Erfahrungen mit der hiesigen „Highscoreliste“. Die vier Siedler marschieren in Reichumsreihenfolge unten rechts in den Screen, auf dem kurz danach alle angehäuften Reichtümer aufgeführt sind. Und anzuhäufen gibt es dies: Land, Güter und Geld. Die Güter spalten sich noch einmal in folgende auf: Energie, Crystite, Smithore und landwirtschaftliche Produkte. All dies wird nach seiner Wertigkeit verrechnet und er-

gibt schließlich eine Gesamtpunktzahl. Nach dieser Punktzahl richtet sich dann die Platzierung. Hat man die für damalige Zeiten traumhafte Musik lang genug genossen, geht man weiter in die erste Runde des Spiels. Als erstes sucht man sich ein Stückchen Land auf der nun erscheinenden Karte aus, die Berge, einen Fluß, Ebenen und eine zentrale Stadt enthält. Haben das alle vier Spieler erledigt, entscheidet sich, ob es noch weiteres Land zu kaufen gibt, oder nicht. Falls ja, gibt es die Landauktion. Falls nicht, geht das Spiel in die Ausstattungsphase über, in der man sich entscheiden muß, wie man mit dem Land einen Gewinn erzielen möchte. Es hängt selbstverständlich auch von der Art des Geländes ab, was dort an Nutzgewerbe wächst und gedeiht. Ist auch das von allen Spielern erledigt, kommt ein besonderes Ereignis (oder auch nicht). Folgend ist die Ertragsverteilung. Ist auch diese abgeschlossen, erfolgt erneut ein Zufallsmoment. Nun geht es aber endlich wieder geregelt zu, denn endlich kann man seine Waren auf dem Markt feilbieten. Hier geht es nur darum, auch auf lange Sicht möglichst viel aus seinen Waren herauszuholen, und ab und zu sind Bündnisse mit anderen menschlichen Spielern, Em-

bargos, Wucherpreise, etc. sehr, sehr nützlich. Aber Vorsicht! Die Spielstärke des Computers ist erstaunlich, und man braucht nicht zu glauben,

stehen gemacht hat. Ich selbst habe M.U.L.E. über ein knappes halbes Jahr permanent gespielt, und spiele es noch jetzt sporadisch, und es hat kaum an



Trotz simpler Grafik einfach gut: M.U.L.E.-Screen

daß man ihn so einfach aufs Kreuz legen kann. So zieht sich das Spiel über maximal zwölf (viel zu wenig!) Monate (Spielrunden) hin, bis das Siedlungsschiff wiederkehrt und die Endabrechnung des Spieles folgt, zusammen mit einer insgesamten Bewertung der Fortschritte, die die Kolonie seit ihrem Be-

Reiz verloren. Ich kann nur sagen, ein wunderbares Spiel!

Ulrich Mühl

Grafik	5
Handhabung	11
Strategie	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Es gab nur einen Weg, das Original zu verbessern.

Von vorn anfangen.

Trivial Pursuit™

EIN NEUER ANFANG™



Distributor
BOMICO
Röbinger Straße 6000 Frankfurt M/PC
Tel: (069) 706050

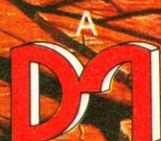
Ein völlig neues Konzept für eines der beliebtesten Spiele der Welt



HORN ABBOT

INTERNATIONAL

© 1988 HORN ABBOT INTERNATIONAL
TRIVIAL PURSUIT is a Trade-Mark owned
and licensed by Horn Abbot International Ltd.



DOMARK
Publication

Spectrum, Schneider,



CBM64, Amiga, Atari ST.

PROGRAMMED BY OXFORD DIGITAL ENTERPRISES

Der „Lord“ gibt sich die Ehre:

Das Neueste in Sachen ULTIMA

Hättet Ihr Lust, reich zu werden? Würde es Euch gefallen, in den erlauchten Kreis der Millionäre aufzusteigen? Dann setzt Euch an Euren Schreibtisch, und schreibt ein simples Basic-Rollenspiel. Alles was Ihr nun noch tun müßt, ist, das Programm per Mailorder zu verkaufen und fortan Eurem Bankkonto beim stetigen Wachsen zuzuschauen.

Ein Bericht von unserem englischen Korrespondenten STEVE COOKE

Genau so begann nämlich Richard Garriot (auch bekannt als „Lord British“), als er im Jahre 1979 die *Ultima*-Serie zum Leben erweckte. Heute, neun Jahre danach, zählt er gerade 27 Lenze, und sein neuestes Werk, *ULTIMA V*, steht auf dem Sprung, weltweit wiederum millionenfach verkauft zu werden. Die Verkaufszahl des Vorgängers, *Ultima IV*, nähert sich schon mit rasantem Tempo der Millionen-Marke – eine erstaunliche Tatsache angesichts des relativ hohen Preises: Wer das Programm in den USA kaufen will, muß dafür rund

70 Dollar berappen; in Deutschland wechseln etwa 80 Mark den Besitzer. Holt Euren Taschenrechner hervor, und rechnet Euch mal aus, wieviel Geld „Lord British“ mit seinen Programmen macht!

Doch nun endlich zum Spiel! Kein Zweifel, *ULTIMA V* ist ein hervorragendes Programm. Da man mit Schlüsselworten sehr viel erreichen kann, sollte die englische (oder besser: amerikanische?) Sprache die deutschen User vor nicht allzu große Probleme stellen. Allerdings muß man sich im Spiel mit zahlreichen Personen unterhalten und natürlich verstehen, was sie sagen. Doch in den meisten Fällen scheint mir dies nicht besonders schwierig zu sein.

Was das Programm aus der Masse der Rollenspiele hervorhebt – die *Bard's-Tale*-Serie von *Electronic Arts* eingeschlossen – ist die Liebe zum Detail, die man dem Spiel deutlich anmerkt. Da sind zunächst die

Richard Garriot alias „Lord British“, Schöpfer der ULTIMA-Reihe, im amerikanischen MICROPROSE-Büro: „Ich versuche stets, einen gefühlsmäßigen Bezug zu meinen Spielen aufzubauen. Besonders wichtig ist mir, daß der Spieler auch nach 150 Stunden immer noch neue Dinge erforschen und Überraschungen erleben kann.“



Einer der Programm-Designer von MICROPROSE. Über seinen Tisch wandern die gut gehüteten Geheimnisse der neuesten Projekte.



Grafiken, die dem User in jeder der Örtlichkeiten eine Fülle von Gegenständen und Items bieten, was natürlich alles gründlich untersucht werden sollte. Auch die Möglichkeiten des Spielers sind schier unbegrenzt: Er kann sich (im Programm, versteht sich) an ein Cembalo setzen und tatsächlich darauf spielen; er kann Gegenstände umherschleppen; ja, er kann sogar sich selbst in Spiegeln betrachten!

Mit jeder der Personen im Spiel kann man sprechen; viele davon liefern Tips und Informationen, die bei der Erfüllung der Aufgabe (der Befreiung des „Lord British“ und der Bekämpfung seiner Entführer, der „Schatten-Lords“) weiterhelfen. Damit nicht genug, hat jeder Charakter seinen eigenen, individuellen Tagesablauf. Die Leute wachen morgens auf, stehen auf, gehen zur Arbeit, essen zu Mittag und so weiter und so fort, und zu jeder Zeit kann sie der Spieler bei ihrem Tun beobachten, ihnen auf ihren Wegen folgen. Mitunter ist

dies sogar erforderlich, um der Lösung des Rätsels auf die Spur zu kommen. Auf eine bestimmte Person zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort zu warten, kann spielentscheidend sein. Allerdings kann es Euch auch schon mal passieren, daß Ihr Euch, unverschämterweise zu jemandem ins Bett gekrochen, mitten in der Nacht auf dem harten Fußboden wiederfindet. Das war dann wohl nicht die richtige Person, der richtige Ort oder die rechte Zeit – oder keins davon!

All das ist schon ganz schön beeindruckend. Doch Ihr könnt Euch vielleicht vorstellen, wie ich mich bei meinem Treffen mit Richard Garriot in den Staaten gefühlt habe, als er mir von seinem neuesten Projekt berichtete: *ULTIMA VI*! Glaubt mir, wenn uns mit *ULTIMA V* schon ein brandheißes Game erwartet, dann wird *ULTIMA VI* obermegaturbostark! Wenn auch die Veröffentlichung des Nachfolgers nicht vor Ende des nächsten Jahres zu erwarten



ist, will ich Euch schon jetzt ein wenig von dem erzählen, was da auf Euch zukommt.

Während ULTIMA V noch mit „nur“ 512 Icons auskommen muß, wird ULTIMA VI deren gar 1024 bieten. Das bedeutet, daß nicht nur die Detailvielfalt der Grafiken beträchtlich wächst, sondern auch die Anzahl der Örtlichkeiten. Es ist schon nicht ganz einfach, sich vorzustellen, wie das dann tatsächlich aussehen wird, aber eines darf man wohl schon sagen: Mit ULTIMA VI steht uns ein Adventure ins Haus, das sicher zu den besten Neuveröffentlichungen des Jahres 1989 zählen wird. Hinzu kommt, daß die Charaktere in diesem neuen Spiel nicht nur wieder die vielen verschiedenen Handlungsmöglichkeiten haben, sondern darüber hinaus sogar noch individuelle Charaktereigenschaften. Auf diese Weise ist es möglich, die Dutzende von computergesteuerten Charakteren mit immer wieder anderen Attributen auszustatten, die sich sogar während des Spielgeschehens ändern können – je nachdem, was Ihr tut, sagt, oder wie Ihr ausseht!

Aber natürlich gibt es mehr zu berichten als nur die Neuigkeiten über ein Spiel, das noch nicht einmal auf dem Markt existiert. Denn der Erfolg von Titeln, wie etwa *Dungeon Master* oder *Advanced Dungeons and Dragons* von *US Gold/SSI*, ist ein Symptom des ständig wachsenden Interesses an Rollenspielen und Adventures.

Doch wie auch immer, wenn man sich *Dungeon Master* einmal etwas genauer anschaut, wird man feststellen, daß (abgesehen von den hervorragenden Grafiken und der guten Präsentation) das eigentliche Spiel doch irgendwie recht bescheiden ist, nach dem dritten oder vierten Level gar etwas langweilig wird.

Was wir aus *Dungeon Master* lernen ist, daß mit Hilfe der 16-Bit-Technologie die Rollenspiele die optische Präsentation bekommen können, die sie brauchen. Der Erfolg von ULTIMA V wiederum zeigt, daß man aus den 16-Bitern auch ein komplexes, logisches und spannendes Gameplay herauskitzeln kann. Wenn es nun bei ULTIMA VI gelingt, beides zu vereinen – eine gute Grafik mit einem erweiterten Spielgeschehen – dann dürfen sich die User auf ein Spiel freuen, einen Meilenstein in der Software-Geschichte, der völlig neue Maßstäbe setzt.

Die Qual der Wahl: ULTIMA V oder BARD'S TALE III?

Es gibt große Unterschiede zwischen ULTIMA V und BARD'S TALE III, und doch bezeichnet man beide Programme verwirrenderweise als „Rollenspiele“ (engl.: RPG's, von „role-playing games“). Ist diese Einordnung zutreffend? Und was bedeutet „Rollenspiele“ eigentlich?

Zunächst einmal übernimmt man in jedem RPG die Leitung einer Gruppe von Leuten, in der (englischen) Fachsprache auch „party“ genannt. Gemeinsam mit der Party erforscht man die Örtlichkeiten des Spiels und kämpft gegen die Feinde. Jeder der Charaktere hat ihre/seine eigenen Attribute (Stärke, Geschicklichkeit etc.), die sich im Laufe des Spiels und insbesondere nach Kämpfen verändern. Mit zunehmender Spieldauer gewinnen die Charaktere mehr und mehr an Kraft und Erfahrung und können somit auch immer größere Gefahren bestehen. Dies bedeutet aber auch, daß der Spieler eine immer engere Beziehung zu den Charakteren aufbaut, wodurch das Programm umso interessanter wird, je länger man es spielt.

THE BARD'S TALE ist ein typisches „Hack-und-schlitze“-Spiel. Die Handlung beschränkt sich im wesentlichen auf das Untersuchen des Geländes und auf Kämpfe mit den unzähligen Angreifern. Während der Kampfszenen sind die Möglichkeiten des Spielers ziemlich stark eingeschränkt, obwohl er Flüche verhängen und die Waffen austauschen kann. Es gibt kaum Gelegenheit, mit den Gegenständen, die man hin und wieder findet, etwas anzufangen; und mit den Personen, die man unterwegs trifft, ist auch nicht allzuviel los – man kann sie entweder umlegen, oder man unterjocht sie und nimmt sie in die eigene Truppe auf. Doch trotz dieses recht schlichten Ablaufs, in dem es vielleicht gerade mal ein oder zwei harmlose Rätsel zu lösen gilt, macht es eine Menge Spaß, THE BARD'S TALE zu spielen.

ULTIMA V ist da aus ganz anderem Holz geschnitzt. Das fängt damit an, daß der Spieler in eine Welt eintritt, die viel komplexer und detailreicher ist. Man hätte schon eine ganze Menge in diesem

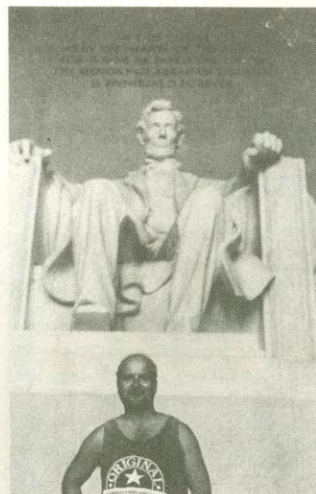
Spiel zu tun, ohne auch nur einen einzigen Kampf zu führen. Doch auf Dauer läßt es sich natürlich gar nicht vermeiden, mit den zahlreichen Monstern, die das Spiel bevölkern, aneinander zu geraten. Außerdem gibt es jede Menge Gelegenheiten zu Wechselbeziehungen zwischen dem Spieler und den Charakteren des Programms. Besonders interessant wird das Spiel aber auch dadurch, daß man in Kampfszenen vielfältige taktische Variationsmöglichkeiten hat. So kann man seine Leute einzeln oder in Scharen ins Getümmel schicken und ihnen die verschiedensten strategischen Anweisungen mit auf den Weg geben.

Beide Spiele sind exzellent, keine Frage! THE BARD'S TALE III sieht gut aus, und besonders wegen seiner tollen Grafiken wird man es immer wieder gern spielen. Doch für mich ist ULTIMA V mit Abstand die Nummer Eins. Natürlich ist es längst nicht so ansprechend präsentiert, doch das Gameplay ist überwältigend, und die Vielfalt der Herausforderungen im Spiel schlägt das ELECTRONIC-ARTS-Produkt deutlich. Meine Meinung: Sicher kein K.O., aber immerhin doch ein klarer Punktsieg für ULTIMA V!

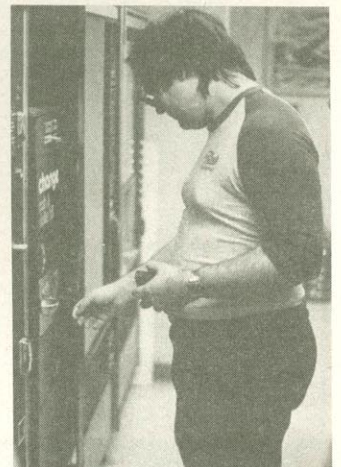
MICROPROSE: Hinter den Kulissen des Software-Giganten

Simon Harvey, PR-Manager von MICROPROSE, vor dem Weißen Haus.

(Alle Fotos: cooke)



Ein hungriger Mitarbeiter holt sich aus dem firmeneigenen Lebensmittellautomaten einen schnellen Snack für zwischendurch.



Einer der MICROPROSE-Programmierer vor dem Monument des Abraham Lincoln.

Hallo, Ihr Lieben!

Auch im November haben wir wieder eine Seite für Eure brandaktuellen Super-Hits freigehalten. Die „Ewigen-Liste“ entnahmen wir für diese Ausgabe einer Zusammenstellung vom DJK Hiltrop-Bergen e.V.. Im Namen des Vereins schrieben uns: Mark Ebbinghaus, Im Hagenacker 34, 4630 Bochum 1 (Computertyp: C-64); Raphael Hoss, Eifelstraße 14, 4630 Bochum 1 (Computertyp: C-64); Tobias Kraft, Im Hagenacker 7, 4630 Bochum 1 (Computertyp: C-64); Thomas Klatt, An der Hiltroper Kirche 11, 4630 Bochum 1 (Computertyp: C-64); Michael Stier, An der Hiltroper Kirche 13, 4630 Bochum 1 (Computertyp: C-64). Herzliches Wunschglück!!! Euch allen winkt ein Software-Überraschungspaket mit unterschiedlichen Titeln! Die drei Grafik-Top-Ten-Einsender können sich je auf ein kleines Scheinchen (20 Märker) freuen: Diesmal „am Ball“ sind: Erich Mutter, Am Berg 24, 7709 Hilzingen 5; Wolfgang Jahn, Blumenstraße 3, 8670 Hof-Jägersruh und Daniel Kogelnik, Saarstraße 97, 4100 Duisburg 17. Nicht minder „am Ball“ sind die drei Leser, welche uns bei der Aufstellung der Sound-Top-Ten-Leiste behilflich waren. Auch für Euch 'nen dicken Zwanziger: Gerhard Krickl, A-2154 Altenmarkt 1; Arne Sommerlad, Waldweide 50, 6300 Gießen und M. Hoffmann, Hopfengarten 12, 4836 Herzebrock-Clarholz. Allen Gewinnern 'nen dicken Glückwunsch und ein Dankeschön für's fleißige Mitmachen!

Die Ewigen-Liste

zusammengestellt vom
DJK HILTROP-BERGEN E.V.

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------|
| 1. Maniac Mansion | 26. Impossible Mission |
| 2. Kaiser | 27. Pirates |
| 3. Winter Games | 28. IO |
| 4. Summer Games II | 29. Ace of Aces |
| 5. California Games | 30. Decathlon |
| 6. Skate or Die | 31. Hanse |
| 7. Out Run | 32. Bombjack |
| 8. Summer Games | 33. Gauntlet |
| 9. Guild of Thieves | 34. (indiziert) |
| 10. The great Giana Sisters | 35. Matchpoint |
| 11. The bard's Tale II | 36. Wizball |
| 12. Nemesis | 37. They stole a Million |
| 13. Traz | 38. Quiwi |
| 14. Uridium | 39. Track and Field |
| 15. Arkanoid | 40. English Soccer |
| 16. The Train | 41. International Karate |
| 17. Power at Sea | 42. The Movie Monster |
| 18. Test Drive | 43. Boulder Dash |
| 19. Leaderboard Golf | 44. Football Manager |
| 20. (indiziert) | 45. (indiziert) |
| 21. Mini-Putt | 46. Jack the Nipper |
| 22. International Karate + | 47. Knight Games |
| 23. Destroyer | 48. Buggy Boy |
| 24. Arkanoid II | 49. (indiziert) |
| 25. (indiziert) | 50. In 80 Days around the World |

Für die neu hinzugekommenen Leser hier noch einmal die Teilnahmebedingungen: Bei den Sound- und Grafik-Top-Ten genügt eine Postkarte, auf der die favorisierten zehn Programmtitel stehen. Bei der „Ewigen-Liste“ sollten Gruppen, die aus mindestens fünf Leuten bestehen (z.B. Computerclubs, Vereine usw.) mitmachen, wobei wir als Angaben die Namen und Adressen der beteiligten Leute sowie deren Computersystem benötigen. Zu gewinnen gibt es Software-Überraschungspakete bei den „Ewigen-Listen“ für jedes Mitglied der Gruppe und 20 Mark für jeden Top-Ten-Mitstreiter.

Die besten Grafiken

1. Defender of the Crown (2)
2. Guild of Thieves (1)
3. International Karate + (3)
4. The Pawn (6)
5. The Last Ninja (4)
6. King of Chicago (10)
7. Wizball (7)
8. Bangkok Knights (9)
9. Garfield (-)
10. Jinxter (8)

Die besten Sounds

1. Giana Sisters (5)
2. The Last Ninja (2)
3. To be on Top (1)
4. Combat School (-)
5. Wizball (7)
6. Outrun (3)
7. BMX Kidz (-)
8. Bionic Commando (-)
9. Cybernoid (-)
10. Krakout (-)



TERRIFIC Land

T
O
M
A
HAWK



Taktik
und Schnelligkeit

Sonderbare Welten, Fantasiegeschöpfe,
eine verwunderliche Gestalt, all das in
TERRIFIC LAND einem
atemberaubenden Arcade Spiel.

Erotik
und Abenteuer

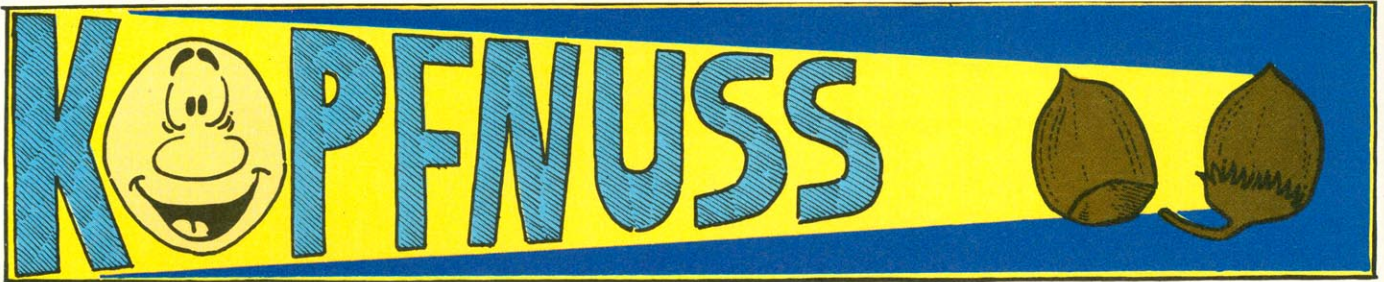
Leidenschaft, Exotik, action, Sinnlichkeit -
um nur einige der hervorstechendsten
Emotionen zu nennen, die Sie mit
EMMANUELLE erleben werden.

EMMANUELLE

AMIGA ATARI ST KOMP. PC AMSTRAD PC 1512/1640 AMSTRAD CPC 6128

BOMICO

Distributor :
Elbinger Strasse 1
6000 FRANKFURT M/90
Tel : (069) 70 60 50



Bard's Tale Teil 3 – Kopfnuß Teil 2

Nachdem wir in der letzten Ausgabe der ASM gemeinsam den Bösewicht „Brilhasti ap Tarj“ in der Anfangsdimension von Bard's Tale III vaporisiert haben, können wir uns in dieser Ausgabe eigentlich in die erste der sieben zu besuchenden Dimensionen wagen, nämlich nach Arboria. Dort suchen wir den guten alten Valarian auf, um ihm den 'Valarian's Bow' und die 'Arrows of Life' abzuknöpfen, wie es uns der alte Mann aus dem Review Board aufgetragen hatte. Es freut mich, daß Ihr alle so begeistert von dieser Idee seid, und deshalb werde ich Euch auch gleich verclickern, wie wir die Sache am besten meistern:

Gleich nach dem Dimensionsprung vom „Twilight Cope“ der Starterdimension nach Arboria mit Hilfe des gigantischen Zaubers unseres Chronomancers („ARBO“ heißt der Zauberspruch, mit dem der Chronomancer dieses Wunderwerk vollbracht hat, wie Ihr bereits alle wißt) treffen wir auf einen alten Kampfgefährten namens „Hawkslayer“, der uns seine Dienste anbietet.

Wir müssen ihn nicht unbedingt in unsere Party mitaufnehmen, es wäre aber auch nicht die schlechteste Alternative. Der Hawkslayer ist kein zu schlechter Kämpfer, und außerdem verrät er uns die Lösung eines Rätsels, welches er uns in einer anderen Dimension einmal stellen wird, falls wir uns dazu entschließen sollten. Nach der Begegnung mit dem Hawkslayer gehen wir erstmal nach Ciera Brannia -das Städtchen dieser Dimension- und besuchen dort den Elfenkönig in seinem kleinen Schloß. Dieser erzählt uns dann, daß Valarian in einer Gruft aufzufinden ist, woraus wir schließen können, daß dieser nicht mehr so ganz vital und gesprächig sein kann, schlimmstenfalls aber vielleicht sogar tot ist.

Der König verweigert uns auch den Zutritt in das „Sacred Grove“, in dem sich Valarian's Gruft befindet, und will uns erst hereinlassen, wenn wir Arboria von dem Unhold „Tsoltha Garnath“ befreit haben, der sich im „Festering Pit“ befindet und nur getötet werden kann, wenn man den „Nightspear“ dabei hat, der im „Valarian's Tower“ versteckt gehalten wird. Damit wissen wir erstmal so ungefähr, was zu tun ist. Wir verlassen also das Schloß, gehen aber, bevor wir auch die Stadt wieder verlassen, nochmal in eine der zwei Kneipen der Stadt, nicht um uns

dort den absoluten Gong zu geben und dann anschließend die Inneneinrichtung des Inns auseinanderzunehmen bzw. vollzuk.. NEIN, wir lassen uns nur einen Drink zum Mitnehmen geben, da wir die den Drink umhüllende „Wineskin“ für später benötigen. Danach verlassen wir nun die Stadt und gehen nicht etwa gleich zum „Valarian's Tower“, sondern erst zu der alten Fischerhütte am Teich.

die in diesem Spiel in der Form von Zauberern auftreten, gell? Nun aber zurück zur Natur, oder besser gesagt zum Teich, denn in dem müssen wir ja schließlich untertauchen, um dort auf den „Crystal Palace“ zu stoßen, in dem wir uns bis zum „Life Spring“ durchschlagen müssen. Man sollte, sobald man im „Crystal Palace“ angekommen ist, einige Male den Spruch „GILL“ anwenden, denn da sich

tigen wir dann noch zweimal auf dem Weg zum Ziel, wobei wir es das erste Mal im vierleveligen „Valarian's Tower“ „usen“, zu dem wir gleich nach dem morgendlichen Bad im Lake hinstiefeln. Vorher holen wir uns jedoch ein „Acorn“ von der Eiche in der Wilderness (Der „Arefolia-Tree“, der sich ebenfalls in der Wilderness befindet, ist eigentlich unwichtig. Man kann zwar mit den Blättern dieses Baumes auch unter Wasser atmen, beherrscht man aber den Zauberspruch „GILL“, sind diese Blätter völlig überflüssig). Wenn wir dann im dritten Level des „Valarian's Tower“ angekommen sind und schließlich das runde Portal mit der Eichenzeichnung und der Bodenöffnung in Eichelgröße vor uns haben, legen wir das „Acorn“ in die Bodenöffnung und begießen es mit dem „Water of Life“, worauf dieses keimt und der aufschießende Sproß die Metallplatte, die den Weg zur Treppe ins vierte Level versperrt, aus dem Weg räumt (USE ACORN + USE WINESKIN (mit „Water of Life“)).

Im vierten Level müssen wir dann nur noch den „Nightspear“ finden, dann können wir uns mit dem erbeuteten Speer in die „Festering Pit“ wagen, um dort Tsoltha Garnath ins Jenseits zu befördern. Der erste Level der „Festering Pit“ dürfte mühelos zu bewältigen sein. Man kann hier den zweiten Level einmal über die Treppe erreichen, man kann ihn aber auch über zwei Portale erreichen, die in einem Raum versteckt sind, der weder durch Türen, noch durch die Benutzung von Teleportfeldern erreicht werden kann. Um diesen Raum betreten zu können, muß man schon mit dem Zauberspruch „PHDO“ arbeiten, was bei diesem Raum noch keine Schwierigkeit ist. Ich habe hier trotz-

Legende für Bard's Tale III-Karten (Dungeons, Städte, Wildnisse)

- Die bei den Bard's Tale III- Dungeonkarten verwendete Symbolik entspricht in etwa der schon bei den Bard's Tale II-Dungeons verwendeten Symbolik, es gibt lediglich kleine Abweichungen und einige zusätzliche Symbole, die hier im einzelnen aufgeführt werden:
 - ∩ : Unsichtbare Wand (nicht passierbar)
 - ⊕ : Unsichtbare Wand, die nur von einer Seite passierbar ist
 - ⊗ : Wand, die nur von einer Seite passierbar ist, und die nur von der nicht passierbaren Seite zu sehen ist (Dies ist eine kleine Änderung in der Symbolik)
 - ⊞ : Sichtbare Wand, die von beiden Seiten durchschritten werden kann
 - 1-n : Textcomments in Dungeons und Nummerierung für die wichtigsten Gebäude in Städten und Wildnissen (bzw. für besondere Orte)
 - E : EXPLOSION (Einmaliger Hitpoint-Verlust bei Betreten des Feldes)
- Ausserdem wären noch neue Symbole für Stadt- und Wildernesskarten anzuführen:
 - ⊗ : Tor (in Städten)
 - ⊞ : Leerstehendes Haus (in Städten)
 - ⊞ : Hausruine (in Städten)
 - || : Mauer (in Städten)
 - ⊗ : Baum (in Städten und Wildnissen)
 - T1-n : Textcomments in Städten und Wildnissen

Dort lassen wir einem Zauberer unserer Party von dem alten Fischer den Spruch „GILL“ beibringen, mit dessen Hilfe wir dann anschließend gefahrlos in dem Lake neben der Hütte untertauchen können. Man kann den Spruch, mit dem die Party unter Wasser atmen kann zwar auch in der „Wizard's Guild“ erlernen, dort muß man aber einige Goldstücke mehr ausgeben. Außerdem wollen wir mit unserem Geld ja schließlich stets die sozial Schwächeren unterstützen und nicht die Großkapitalisten,

durch die häufige Anwendung des Spruchs das Zeitintervall verlängert, währenddessen man unter Wasser atmen kann, braucht man sich dann eine ganze Weile nicht mehr um die Beatmung zu kümmern. Dieser Vorgang sollte natürlich wiederholt werden, sobald die Party anfängt, Wasser zu schlucken. Wenn wir dann endlich den „Life-Spring“ erreicht haben, brauchen wir nur noch die mitgeführte „Wineskin“ mit dem „Water of Life“ zu füllen, um wieder rauszufinden aus dem Palast. Das „Water of Life“ benö-



dem alle Wände, durch die man den Raum mit Hilfe von „PHDO“ betreten kann, mit roten Doppelpfeilen versehen. Etwas komplizierter wird die ganze Chose dann im zweiten Level. Hier kann man nämlich nur ungefähr ein Drittel aller Räume betreten, ohne sich des besagten Zauberspruchs bedienen zu müssen. Auch hier habe ich alle nicht „PHASE DOOR“-geschützten Wände, durch die man in die ansonsten unzugänglichen Räume gelangt, mit roten Doppelpfeilen gekennzeichnet. Wenn wir dann endlich den Thronsaal von Tsotha Arnath erreicht haben, stellen wir uns dem Fiesling zum Kampf. Haben wir ihm dann nach einem mehr oder weniger heftigen Gefecht letztendlich

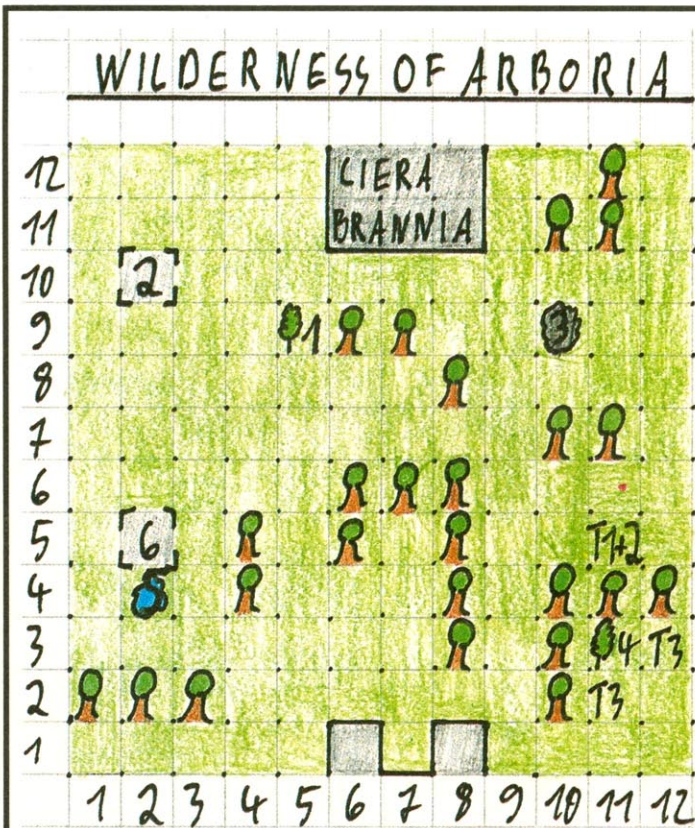
die Rübe abgeschlagen, und hat der „Nightspear“ anschließend verhindert, daß diese ihm wieder anwächst, nehmen wir sie mitsamt seinem Herzen mit und gehen zurück zum Elfenkönig. Diesem zeigen wir mittels der zerspaltenen Rübe Tsothas, daß unser Feldzug erfolgreich war. Daraufhin gewährt der König endlich Zutritt zum „Sacred Grove“, dem wir auch sogleich einen Besuch abstatten. Hier schlagen wir uns bis zur Eingangstür von Valarians Gruft durch, die die Form einer Valarianskulptur hat. Diese Skulptur hat ein kleines Loch in der Brust, in welches wir das Herz Tsothas einsetzen (USE TSLOTHA'S HEART). Jetzt kommt auch das „Water of Life“ zum zweiten Mal

zum Zuge, denn das Herz Tsothas wird mit diesem benetzt, worauf es prompt anfängt, eine Flüssigkeit durch das Röhrensystem der Tür zu pumpen, und damit offenbar irgendeinen Mechanismus in Gang zu setzen. Jetzt drehen wir uns ein paar Mal um die eigene Achse, woraufhin uns eine plötzlich auflodernde „Eternal Flame“ ein paar Funzeln anbrennt. Jetzt ist auch eine Tür zu entdecken, durch die wir ins Innere der „Tomb“ gelangen. Hier finden wir auch den „Valarian's Bow“ und die „Arrows of Life“, die wir natürlich mitnehmen zum alten Mann im Review Board von Skara Brae. Nach unserem Wiedereintauchen in die Heimatdimension mit Hilfe des Zauberspruchs „ENIK“ be-

grüßt dieser uns traurig und herzlich zugleich. Aber nichtsdestotrotz gibt er uns unsere wohlverdienten 600.000 Experience-Points und einen neuen Auftrag.

Diesmal soll es nach Gelidia gehen, wo wir Lanatir und zwei weitere Gegenstände finden sollen. „Eisige Zeiten“ werden damit heraufbeschworen, aber davon in der nächsten Ausgabe der ASM mehr

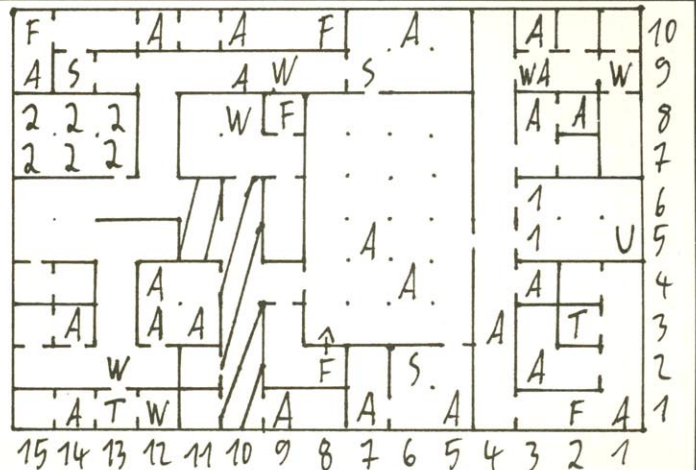
Übrigens, der Hawkslayer hat sich in der Zwischenzeit wieder klammheimlich davongemacht, ohne sich für seine wertvolle Begleitung zu bedanken. Das ist wirklich 'ne ziemliche Sauerei, also nochmal nehme ich den nicht mit ... Peter



Wilderness of Arboria (Text-comments):

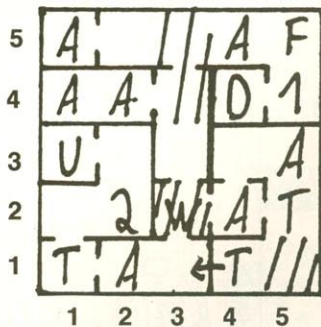
- T1.) Standing before you, is a hearty warrior wearing battle scarred armour and a big grin. You notice the gray shot through his black hair as he warmly welcomes you: „Well, as I live and breath! I'd thought I'd never see you again since the time we parted ways. How about us getting together again?(y/n)
- T2.) The ground seems well worn here.
- T3.) This field is full of beautiful flowers that float and dance on the light breezes.

- Wichtige Gebäude und Orte:
- 1.) You see a large oak tree here, and the ground is littered with acorns. Do you want to pick a fresh acorn off the tree?(y/n)
 - 2.) „Valarian's Tower“
 - 3.) Foul noxious fumes rise from a gaping pit („Festering Pit“).
 - 4.) There is a large pile of Arefolia leaves here. Do you want to gather some leaves?(y/n)
 - 5.) The finger of the lake shimmers in a natural glow all it's own (Zugang zu „Crystal Palace“).
 - 6.) An old hut sits by the shore of a beautiful lake (Old Fisherhut, hier kann man den Zauberspruch „GILL“ lernen).



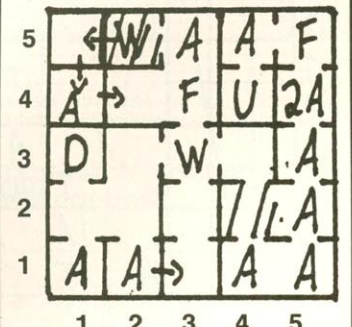
Crystal Palace (Level 1):

- 1.) The Palace's beauty has been washed out by the centuries beneath the water, but it's majesty is undiminished. The water is dark, yet warm, and you, an air breather, feel curiously welcome.
- 2.) Bubbling up through a hole in the floor is a glowing stream of water that fills the room. Your spirits feel joyful and the pains of recent combat are forgotten. Such is the nature of the Life Spring.



Valarian's Tower (Level 1):

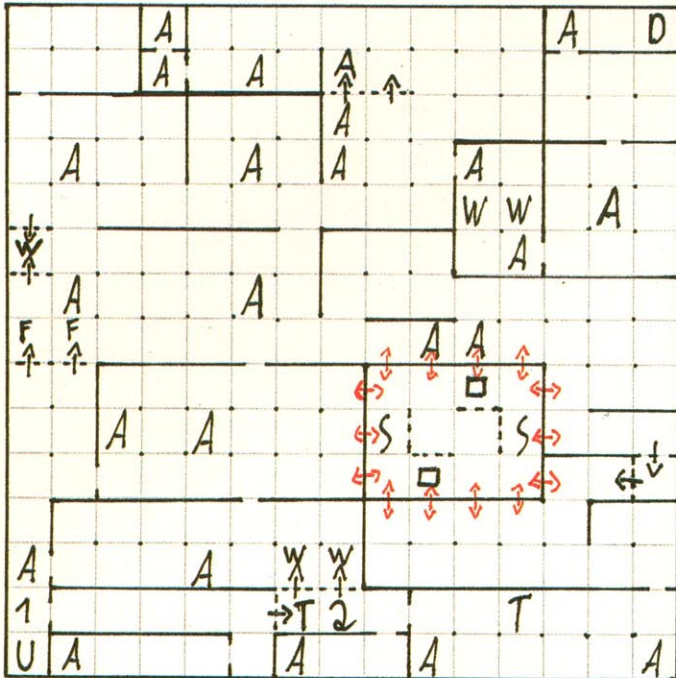
- 1.) Beyond the shattered door you see a floor littered with dust and dry leaves. You see some signs of small animals, but beyond that, you see no signs of normal life.
- 2.) An old tapestry adorns the wall here, it depicts a beautiful castle underneath the lake.



Valarian's Tower (Level 2):

- 1.) Something here feels wrong. You sense the tower has been violated and while you are not the offending party, you will share in the tower's Wrath.
- 2.) The water of life has many regenerative powers.

FESTERING PIT (I)



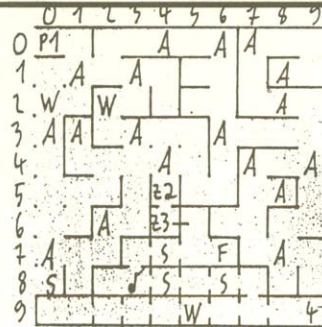
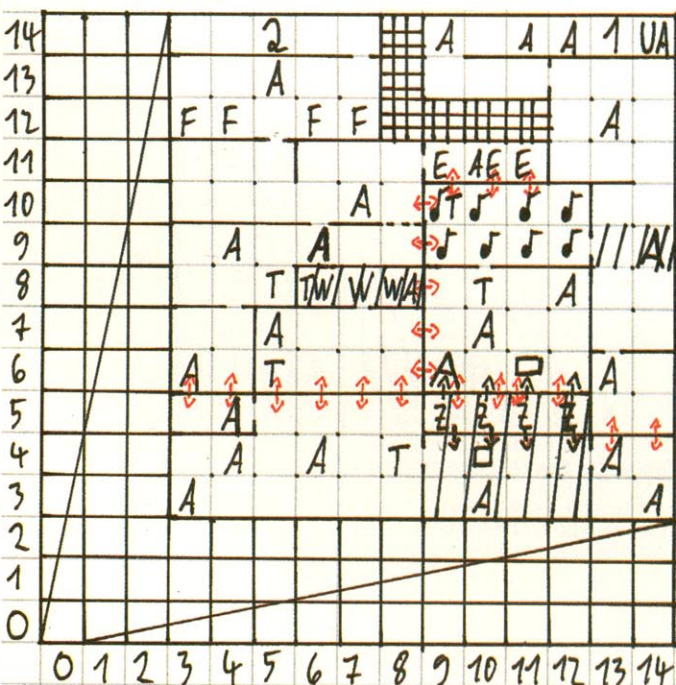
Festering Pit (Level 1):

- 1.) A Magic Mouth appears and says: „White bones and bright blood, life very frail . . . Be wary, Mortal's, indeed you shall fail Tslatha Garnath knows but one fear His life is absorbed with the Nightspear!“
- 2.) This place feels very strange. The darkness is palpable, as if almost alive, and it hungers for your flesh.

Festering Pit (Level 4):

- 1.) A chill raises the hair of your back of your neck, but you realize it is not a physical cold! The evil in this place seeps through your flesh and worms it's icy way into your bones.
- 2.) The party has entered the throne room of Tslatha Garnath. „Mortal fools, you have blundered into your deaths!“

FESTERING PIT (II)

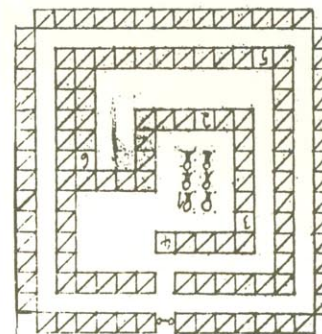


Sacred Grove (Level 1):

- 1.) Two emotions thread the Sacred Grove. Despite the autumnal coloring, you feel life and peace here. Beneath that, though a bitter taste of evil fills the air. The grove has been invaded.
- 2.) Through the gilded bars of the door between you and the tomb entrance, you see a flickering eternal flame. In its blue-white light you see writing on the walls within.
- 3.) The door to the tomb looks li-

ke Valarian himself standing tall. The words beside the tomb read: „In life my heart knew but one ache, one task undone. Heal that pain so I may rest, and what is mine is yours.“ There is a bowl in a cavity in Valarian's chest. Small tubes jut out of the rim of the bowl (nach USE TSL-LOTHA'S HEART + USE WINESKIN mit Water of Life). The heart, invigorated by the Water of Life, begins pumping fluid through the little tubes attached to the bowl (nach einigen Drehungen). The eternal flame bursts forth in a beautiful blue display which dazzles the eye. Unfortunately it also singed your hair. You seem to be well done (dann erscheint die Tür).

4.) Valarian's burial chamber appears to be intact. Murals depicting his valiant deeds cover the walls of his resting place. The bow that once belonged to the great Valarian is here. The quiver of arrows that Valarian once fought his battles with are here.



Valarian's Tower (Level 4):

- 1.) This level appears inviolate, which you should take as a little consolation. Instead of fearing the beasts lurking below, you now face whatever has kept them from this level in the first place.
- 2.) Hidden away in this secret closet you see the gleaming Nightspear. No lights reflect from it, and the black metal looks like a slice from the starry night sky.

Ciera Brannia:

- Wichtige Gebäude und Orte:
- 1.) „Sacred Grove“ (Eingang)
 - 2.) „Wizard's Guild“ (Hier kann man die Party avancieren lassen usw. Ausserdem kann man den Zauberspruch „Gill“ lernen).
 - 3.) Temple (Forest Lawn)
 - 4.) King's Castle
 - 5.) Tavern (Hic Heaven)
 - 6.) Tavern (Stagger Inn)



Valarian's Tower (Level 3):

- 1.) This level shows fewer signs of neglect, yet talon-slashes through bright murals suggest something has contemptuous-

ly desecrated Valarian's private dimense.

2.) A round portal blocks your way into the central core. On the massive stone disk you see a carving of an oak tree holding a similar disk up. You see an acorn sized hole in the ground (nach USE ACORN + USE WINESKIN) The acorn, saturated with the Water of Life, bursts into verdant actions and a seedling rises up like Atlas, lifting the disk up and letting you pass freely.

Achtung! Teleport!
(01/05) nach (05/01)

Peter Bachmann



Computer shop und Gamesworld München / Nürnberg

Achtung, bei uns erhältlich: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezügl. Preis und Spiele telefonisch.

PC Engine-Spielkonsole	499,-
R-Type 1	99,-
R-Type 2	99,-
Victory Run	89,-
Drunken Master	89,-
Superwonderboy	99,-
Galaga 88	99,-
Tales of the Monsterpath	89,-
Chan & Chan	89,-
World Court Tennis	89,-
Dragonspirit	99,-
u.a.	

Ankündigungen für Oktober/ Nov. bei Anzeigenschluß

Barbarian II/Dung. o. Drax (Nov.)	Atari ST / Amiga
Operation Wolf (Nov.)	Atari ST / Amiga / C 64
Victory Road (Nov.)	Atari ST / Amiga / C 64
Dungeonmaster (10. Okt.)	69,- Amiga
Netherworld	59,- Atari ST / Amiga / C 64
Nebulus	59,- Atari ST / Amiga
Black Tiger	Atari ST / Amiga / C 64
Eliminator	59,- Atari ST / Amiga
Last Ninja 2 (Okt.)	35,-/45,- C 64
Exolon	59,- Atari ST / Amiga
Fugger	59,- Atari ST / Amiga / IBM
Elite	Atari ST
Operation Neptun	Atari ST / Amiga
Hostages	Atari ST / Amiga / IBM
Cyberoid	59,- Atari ST / Amiga
Verminator	59,- Atari ST / Amiga
Red Storm Rising (Okt.)	49,- C 64
Heroes of the Lance (D&D SSI)	ST / Amiga / C 64 / IBM
Pool of Radiance (D&D SSI)	Atari ST / Amiga / IBM
Ultima V (Okt.)	69,- C 64
Gary Lineker Hotshots	Atari ST / Amiga / C 64
Daley Thompson Ol. Ch.	59,- Atari ST / Amiga / IBM
FOFT	Atari ST / Amiga
Kampf um die Krone	Atari ST
1943	Atari ST / Amiga
Powerdrome	69,- Atari ST / Amiga
Driller	Atari ST / Amiga
The Games Summeredition	C 64
Serve & Volley	C 64

C 64 Neuheiten

Intensity	29,- / 39,-
Typhoon	29,- / 39,-
Amalyte	29,- / 39,-
Hotshot	29,- / 39,-
1943	29,- / 39,-
Battle Island	29,- / 39,-
Netherworld	29,- / 39,-
Pool of Radiance	/ 59,-
Gold, Silver, Bronze	35,- / 45,-
Supreme Challenge	35,- / 45,-
(Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)	
Night Raider	29,- / 39,-
Barbarian II/ Dung. o. Drax	29,- / 39,-
Track Suit Manager	29,- / 39,-
Danger Freak	29,- / 39,-
Bozuma	29,- / 39,-
"19"	29,- / 39,-

C64 Bestseller-Classics

Footballmanager II	29,- / 39,-
Wasteland	/ 49,-
Bard's Tale I	/ 49,-
Bard's Tale II	/ 49,-
Bard's Tale III	/ 59,-
Might & Magic	/ 49,-
Pool of Radiance	/ 59,-
Hawkeye	29,- / 39,-
Games Winteredition	29,- / 39,-
Zak Mc Kraken	/ 59,-
Daley Thompson Ol. Challenge	29,- / 39,-
Pirates	35,- / 49,-
Eternal Dagger	/ 59,-
Summer Olympiad	29,- / 39,-

C 64

Thunder Chopper	/ 59,-
Alien Syndrome	29,- / 39,-
Apollo 18 Mission	35,- / 49,-
Cyberoid	29,- / 39,-
Bionic Commando	29,- / 39,-
Impossible Mission	29,- / 39,-
Jagd nach roter Okt.	39,- / 49,-
IO	29,- / 39,-
Vindicator	29,- / 39,-
Subbattle Simulator	/ 39,-
Miniputt	35,- / 49,-
Alternate Reality I	/ 49,-
Alternate Reality II	/ 49,-
Strike Fleet	/ 39,-
Power at Sea	/ 39,-
PHM Pegasus	35,- / 49,-
The Train	35,- / 39,-
President is Missing	35,- / 45,-
Roadblaster	29,- / 39,-
Stealth Fighter	39,- / 49,-
Chuck Yeagers AFT	35,- / 49,-
Darkside	29,- / 39,-
Salamander	29,- / 39,-
Sindbad	/ 39,-

Strategie C-64 (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Eternal Dagger	/ 59,-
Sons of Liberty	/ 59,-
Lords of Conquest	/ 49,-
Panzer Strike	/ 99,-
Questron II	/ 59,-
Bismarck	29,- / 39,-
Corporation	29,- / 39,-
Fugger	29,- / 39,-
Patton vs. Rommel	/ 49,-
Sorcerer Lord	/ 45,-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Gauntlet II 4-Playeradapter	20,-
Starglider II (sehr gut)	69,-
Elite (super)	69,-
Virus (sehr gut)	59,-
Footballmanager II	59,-
Ultima IV	59,-
Alternate Reality	69,-
Zynaps	59,-
Super Hang On (super)	59,-
Night Raider	59,-
Dungeon Master (super)	69,-
Where Time stood still	59,-
Bard's Tale I	69,-
RAC Rally	69,-
Out Run	59,-
Impossible Mission II	59,-
Sindbad	49,-
Superstar Icehockey	69,-
Gauntlet II (sehr gut)	59,-
Overlander (sehr gut)	59,-
Alien Syndrome (sehr gut)	59,-
Corruption	59,-
Ooze	69,-
STOS	79,-
Golddragons Domain	69,-
Chrono Quest	69,-
Summerolympiad	59,-
Legend of the Sword	59,-
Buggy Boy	59,-
Stellar Crusade	69,-
Kaiser	99,-
Universal Military Simulator	59,-
Carrier Command (super)	59,-
Bionic Commando	59,-
Space Harrier	59,-
Off Shore Warrior	59,-
Starry	59,-

IBM

Night Raider	59,-
F-16 Falcon	99,-
Zak Mc Kraken	69,-
Chuck Yeagers Adv. Flight Train	69,-
Desert Rats	59,-
Summer Olympiad	59,-

L.A. Crackdown	69,-
Stellar Crusade	69,-
California Games	59,-
Ultima V	79,-
Pirates	59,-
Corruption	59,-
Flight III (EGA Version)	149,-
Impossible Mission II	59,-

Amiga

4 Player Adapter	20,-
Carrier Command (super)	59,-
Empire Strike Back	59,-
Starglider II (super)	69,-
Skychase	59,-
Port of Calls	89,-
Virus (super)	59,-
Alternate Reality	69,-
Zynaps	59,-
Bards Tale II	69,-
Bards Tale I	69,-
Menace	59,-
POW	79,-
Katakis (sehr gut)	59,-
Down at the Troils	59,-
Interceptor (sehr gut)	69,-
Volleyball Simulator	49,-
Reise zum Mittelpunkt d. E.	49,-
Starry	59,-
Fusion	69,-
Ferrari Formula One	69,-
Superstar Icehockey (sehr gut)	69,-
Off Shore Warrior	69,-
Graffiti Man	49,-
Bionic Commando	59,-
Alien Syndrome (sehr gut)	59,-
Ultima IV	69,-
Sentinel	49,-
Summer Olympiad	59,-
Ooze	69,-
Footballmanager II	59,-
Legend of the Sword	59,-
Buggy Boy (sehr gut)	59,-
Corruption	59,-
Chamonix Challenge	59,-

Brett- u. Rollenspiele ohne Computer

Raid on St. Nazaire	60,-
Partisan (ASL Modul)	45,-
Nightmare on Elm St.	60,-
Hedgerow Hell	70,-
Central America	65,-
Open Fire	60,-
ADD Forgotten Realms	30,-
ADD World of Greyhawk	30,-
ADD Dragonlance Adventures	35,-
ADD World of Greyhawk Adv.	35,-
Hunt for Red October	45,-
Dinosaurs of the lost World	55,-
Dragonlance Boardgame	a.A.
Buck Rogers	a.A.
Adv. Squad Leader	95,-
Yanks (ASL Module)	85,-

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

Neu, jetzt auch Nintendo- Spiele im Angebot!

z.B. Punch Out	85,-
Legend of Zelda	95,-
Red Racer	85,-
Metroid	85,-
Kid Icarus	85,-
Ice Hockey	65,-
R.C. Pro Am	75,-
Gradius	a. A.
Adventure of Link	95,-

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

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.

Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.

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

0 89 / 5 02 24 63

★ Ein intergalaktischer Flop! ★

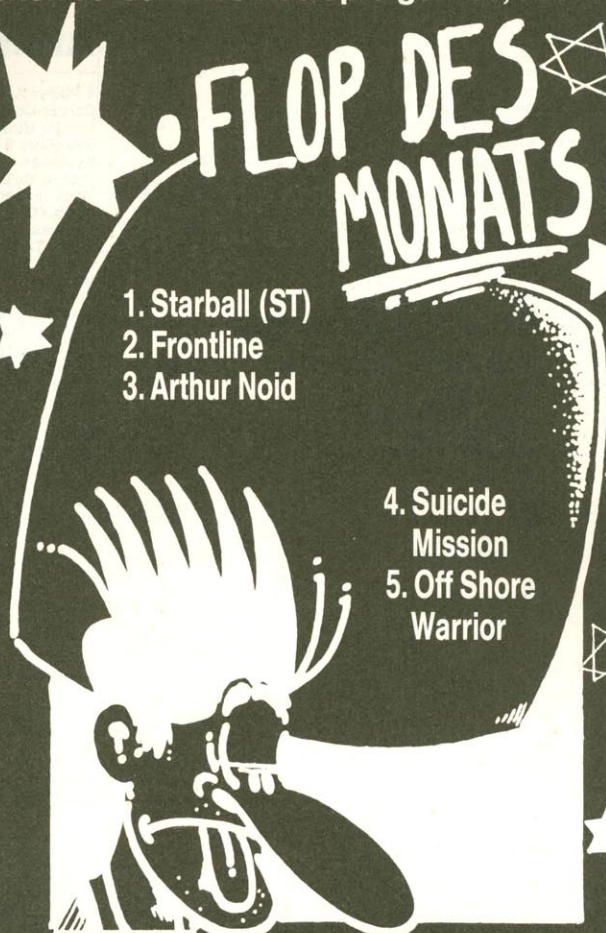
In dieser Ausgabe haben wir wieder einen richtig schönen Flop des Monats, mit dem uns freundlicherweise die Firma RAINBOW ARTS versorgte. Bei dem Spiel handelt es sich um einen weiteren mißratenen Verschnitt eines Spielgenres, das in letzter Zeit stark überstrapaziert worden ist...

Programm: Starball, **System:** ST, Amiga, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** Rainbow Arts

Man nehme eine uralte Spielidee, einen Zufallsgenerator für die Grafik und einen Programmierer, der skrupellos genug ist, Spiele wie **STARBALL** zu inszenieren. Hat man all dies, hat man auch ein Patentrezept für Flops, und das mit Garantie.

Aber wir wollen nicht voreilig urteilen (nö, nö). Wenn man also das Spiel lädt, erscheint erstmal nach kurzer Zeit ein Bild, in das man ein Raumschiffchen, das schon mal in der PM zu sehen war, einmontiert hat. Ist das Spiel im Speicher, muß man die Namen der Spieler eingeben, woraufhin das Spiel auch gestartet werden darf. Was man nun aber zu sehen bekommt, läßt einem mehr Gehirnzellen vor Langeweile absterben als ungleich schönere Sachen. Links und rechts sieht man einen Schläger, hinter denen sich jeweils noch eine Doppelwand virtueller Spielfeldbegrenzungseinheitsteilchenstücke (auch *Breakout*-Steinchen genannt) umherlummeln.

Man sieht also: Nichts revolutionär Neues, wie immer (in dieser Rubrik und auch bei manchen Firmen). Während des Spiels tummeln sich vor der Hintergrundgrafik, die mittels eines Digitizers „erstellt“ worden ist, Hindernis-Wesen, die sich immer, immer wieder (Level für Level) erneut weigern, in irgendeiner Weise schön auszusehen. Der Spielverlauf ist außerordentlich anregend: Anstoß..... linker Schläger schlägt..... rechter Schläger schlägt..... linker Schläger verpaßt, ein v. S. (siehe oben) wird zerstört..... rechter Schläger schlägt..... linker Schläger schlägt..... etc., etc., etc., usw., usw., usw. Man kann sich vorstellen, daß dies auf Dauer gesehen nicht sehr interessant ist, um nicht zu sagen, daß es mich schon nach kürzester Zeit enorm anödete. Um die Sache aber abzurunden, ist natürlich auch die Programmieretechnik alles andere als vollendet: Wird der Ball auf dem Bildschirm be-



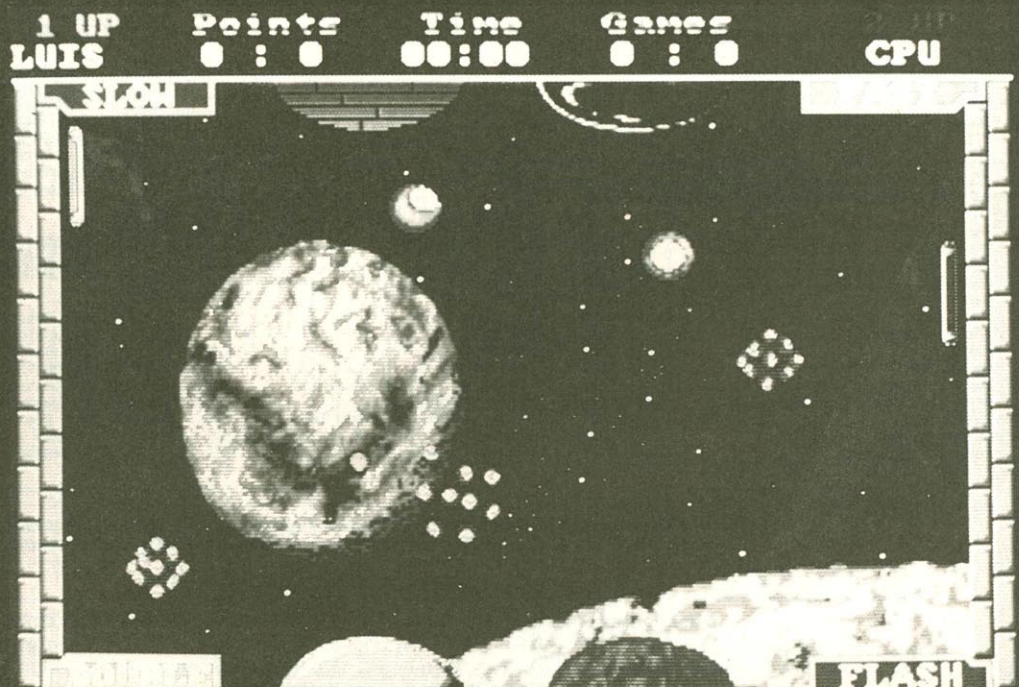
wegt, ruckelt die Maus..... äh... andersrum. Bewegt man also krätig die Maus während des Spielens hin und her, kann man es in „Zeitlupe genießen“. Ein noch größerer Genuß ist aber sicher der Inhalt der Flasche, die man auf die neuen Bierdeckel stellen kann, sobald man die beiden Spieldisketten ihrem neuen Verwendungszweck zugeführt hat.

Man könnte aber auch sagen: STARBALL – eine der teuersten 3.5-Zoll-Leerdisketten der Welt.

Ulrich Mühl

Grafik	3
Sound	n.vh.
Spielablauf	0
Motivation	1
Preis/Leistung	2

Das ASMinisterium: Dieses Spiel gefährdet Ihre (geistige) Gesundheit. Ein Exemplar dieses Produkts enthält: 50% alte Ideen, 17% ausgeraute Haare, 11% lahmes Outfit, 14% langfristige psychische Schäden, 7% Frustanteil. Der Rest ist ungeklärt.



Ein verrücktes Ei!

Programm: Dizzy, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Code Masters, Banbury, England, **Muster von:** [23].

Ein sympathischen Eierkopp beschert uns in diesen Tagen **CODE MASTERS** mit dem Low-Budget-Produkt **DIZZY**. Die „Oliver Twins“ (Programmierer des Spiels) haben sich um die Grafiken gekümmert, während David Whittaker für den Sound verantwortlich zeichnet. „Dave“ konnte wohl auch nur aus einem schmalen Budget bezahlt werden, denn, was er hier geleistet hat, ist unter aller... unter seinem Niveau. Die Story zu diesem „Wald- und Wiesen-Spiel“ (sehr, sehr ähnlich der früheren *Mikro-Gen Games*) hätte man auch nicht unbedingt so dümmlich aufziehen müssen, die ist bei **DIZZY** ungefähr genauso wichtig wie der User-Port-Wein beim C-64. Das lustige Spielchen ist nämlich auch so schon gut genug, so daß man auf das übliche Blah-Blah hätte verzichten können. Dennoch: Ihre Aufgabe in Stichworten: Ein böser Zauberer (Name: Zaks)

beherrscht das fiktive Reich (Bezeichnung: Katmandu) und dessen Bewohner.

DIZZY (unser Held: Eierkopp) versucht nun, den Zauberer zu töten. Er muß eine leere Gifflasche (hier: Empty Potion Bottle) mitnehmen, den garstigen Feinden ausweichen, einige knifflige und brenzliche Situationen überstehen, um dann in den Untergrund zu gehen,

den Zauberkessel ausfindig zu machen, den Kessel zu erhitzen, das Gebräu darin in die Flasche zu füllen und jenes dann dem bösen Zaks ins Gesicht zu schütten. Puh, schwitz – das war's im groben!

Und nun – playing the Game! Zu Beginn ist es wichtig, sich mit der Stick-Steuerung (Port 2) vertraut zu machen. Die entsprechenden Bewegungen werden analog der Stick-Richtung ausgeführt. Der Feuerknopf dient bei **DIZZY** lediglich der Aufnahme, dem Ablegen und dem Benutzen eines Gegenstandes. Schon sehr bald wird man feststellen, daß man den Stick immer wieder zentrieren muß, da sonst der Eierkopp weiter seine Salti schlägt (dies ist seine übliche Fortbewegungsart). Schon beim zweiten Bild (im ersten geht's nicht nach links!) findet man eine brennende Fackel. Aber: Aufpassen! Denn ein Vampir sowie ein fallender Apfel erhöht das Todesrisiko des Dizzy-Eis – um genau zu sein: Eine Berührung läßt das Ei in tausend Teile zerspringen.

So geht's halt weiter – über sich auflösende Brücken oder einen rauschenden Bach (besonders heikel) –, bis man an eine Stelle kommt, die mich ein wenig an *Terramex* erinnerte. Hier muß man auf einen weiteren Vampir achten, der sich unterhalb eines Luftschlosses bewegt. Darunter erkennen wir ein Haus, auf dessen Dach man rollen und von dort auf eine der Plattformen springen sollte. Von dort aus weiter nach oben, und man kann sich einer Schaufel bemächtigen...



Eierkopp in voller Aktion (Foto: C-64)

Im Verlaufe des Spiels, das mörderisch schwierig und vielleicht deshalb für mich äußerst reizvoll war, sollte man auf andere Eier achten, die verstreut über die verschiedenen Bilder liegen. Diese Dinger frischen den (verdammten nötigen) Lebensvorrat Ihres Eierkopfes auf, dessen Leben am Anfang auf drei festgelegt sind. Leider war es mir nicht möglich, bis zum Zauberkessel vorzustoßen, da ich leider nicht die Zeit hatte, mehr als drei Stunden an **DIZZY** zu sitzen. Unterwegs ver-

lor ich soviel Eigelb (Leben), daß ich manchmal schon der Verzweiflung und dem Reset-Schalter nahe war. Was mich letztlich hochgehalten hat, war ein mittelmäßig bebildertes, aber nettes Spiel mit einem lustigen Kerlchen im Mittelpunkt, der mir heute noch viel Freude bereitet! *Manfred Kleimann*

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	7
Motivation	10
Preis/Leistung	9



Selbstmörderisch!

Programm: Suicide Mission, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 35 DM, **Hersteller:** Micro Value, **Muster von:** Micro Value.

SUICIDE MISSION, sinngemäß übersetzt etwa „Himmelfahrtskommando“, trägt seinen Namen völlig zu Recht. Denn: Wer sich dieses Spiel für 35 DM gekauft hat, dem kommen nach kurzer Zeit sicher auch Selbstmordgedanken. Doch wozu gibt's denn die ASM? Logisch, um Euch vor solch widerlichen Spielen und somit vor akuter

Geldverschwendung zu bewahren. Ich will Euch aber trotzdem sagen, warum es geht, damit ich meine Anfangsthese auch untermauern kann.

Der Spieler hat die Kontrolle über ein Raumschiff. Dieses Raumschiff ist sowohl vertikal als auch horizontal beweglich. Das Bild scrollt von oben nach unten, und man muß aufpassen, daß man mit nichts in Berührung kommt, was einen Schatten hinter sich herzieht. Nun ist nichts anderes zu tun,

als die Aliens, die sich entgegenkommenderweise bewegen, in die Ewigen Jagdgründe zu befördern. Phantastische Spielidee, was?

Das Scrolling ist, wie man dem Programmierer zugestehen muß, recht flüssig. Doch der Sound ist nicht gerade dazu angetan, ihn länger zu ertragen als unbedingt nötig. Im Spiel selbst hat der Programmierer sich auf den üblichen „Ballern- und Vernichtungs-Sound“ beschränkt, der aber durch „Q“ ab- und mit „S“ wieder angeschaltet werden kann. Das Game kann mit „P“ auch pausiert und mit „Space“ wieder gestartet werden. Die netten kleinen

Bömbchen, von denen man zehn an der Zahl zur Verfügung hat, werden mit „B“ ausgelöst. Blicke noch zu erwähnen, daß die entgegenkommenden UFOs doch recht nett gestylt sind. Aber sonst hat **MICRO VALUE** mit seinem Game wahrlich keine Glanztat vollbracht. **SUICIDE MISSION** – ein Spiel, auf das man getrost verzichten kann.

Jörg Heckmann

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Programm: Zybox, **System:** C64, **Hersteller:** Zeppelin Games, England, **Preis:** ca. 10 DM, **Muster von:** Kingsoft.

Nix Neues

Das Spiel hat eine Story, aber die können wir uns schenken, ist eh' immer dasselbe (Held im Weltraum usw.). Alles läuft darauf hinaus, daß mit einem Astronaut durch eine Landschaft geflogen werden muß. Böse Gegner kommen auf den Helden zu, teilweise auch von hinten, und diese müssen abgeschossen werden. Ab und zu erscheint ein Symbol für eine Sonderwaffe. Die sollte man aufsammeln. Der Feuerknopf wird nicht zum Schießen, sondern zum Auswählen der Waffen benötigt. Geschossen wird dauernd. Das hat aber den Nachteil, daß man nicht selbst bestimmen kann, wann und wohin geschossen wird. Da gibt's z.B. eine Waffe, die durchschlägt gleich mehrere Gegner auf einen Streich. Eigentlich eine gute Sache, doch trotzdem sollte diese Waffe nicht verwendet werden. Es kann nämlich immer nur ein Schuß davon auf dem Bildschirm sein, und meistens feuert das Ding ausgerechnet dann, wenn man es am wenigsten braucht. Dann gibt's da noch den verzweifelten Versuch, eine Kugel um den Astronauten kreisen zu



Foto: C 64

lassen. Aber erstens scheint dieses Ding keinerlei Funktion zu haben und zweitens sieht es einfach gräßlich aus. Von Kreisbahn kann da wirklich keine Rede sein. Nächster Punkt, das Scrolling: Ich frage mich immer wieder, wie man auf einem Computer, der das Scrolling durch die Hardware unterstützt, ein so mieses Ergebnis erzie-

len kann. Das Hintergrund-Scrolling geht dabei ja noch, beim Sternen-Scrolling (zwei Ebenen) hört der Spaß dann aber auf. Das ruckt! Animation gibt es auch, und hier kann ich dann auch ein Lob aussprechen: Gut gemacht! Zwar reißt auch die Animation niemanden vom Hocker, aber es wurde an viele Details gedacht.

Programmierer, wo sind die neuen Ideen? Fast alles, was man in letzter Zeit vorgesetzt bekommt, gab es in ähnlicher Form bereits. So auch im vorliegenden Fall. ZYBEX von ZEPPELIN hat eine verblüffende Ähnlichkeit mit Sidewize von FIREBIRD. Zufall? Wohl kaum. Ich nehme eher an, daß hier auf einer Erfolgswelle geritten werden sollte. Nun gut, sei es, wie es sei, dies soll schließlich ein Test sein.

Zum Spielablauf: Die Gegner verwandeln sich teilweise nach dem Abschub in Bonus-Symbole. Bei Beendigung des Levels werden diese Symbole dann dem Punktekonto gutgeschrieben. So, lassen wir allmählich den Mantel des Schweigens über dieses Produkt sinken. Nur noch eines: Bei aller negativen Kritik darf man natürlich nicht vergessen, daß es sich um ein Low-Budget-Spiel handelt. Für Leute mit schmalem Geldbeutel ist es sicher kein rausgeworfenes Geld. Nur die, die höhere Ansprüche stellen, auch an ein Ballerspiel, die sollten es sich unbedingt vor dem (eventuellen) Kauf ansehen.

Ottfried Schmidt

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

Die konzertierte Aktion

Erinnert Ihr Euch noch an unsere **Konzertierte Aktion** mit den fantastischen Gewinnchancen aus der Ausgabe 5/88? Ja? Nun gut! Im September konnten die Gewinner dieser Aktion Ihre Sachpreise entgegennehmen. Wir von der Redaktion lieben es uns natürlich nicht nehmen, den Champion Stefan Schubert zuhause in Attendorn zu besuchen und ihm die Sachpreise – einen Atari 520 STM mit Maus, Laufwerk SF 314 und Monitor SM 124 sowie einen Atari-Jogging-Anzug und einen Original-Geldspielautomaten persönlich zu übergeben. Stefan ist unser Gewinner aus Dortmund. Natürlich haben wir auch ein paar Informationen über Stefan, die wir gern an Euch weitergeben wollen. Er ist 19 Jahre alt und hat in diesem Sommer sein Abitur mit Erfolg abgeschlossen. Mit der Computerei beschäftigt er sich seit drei Jahren. Während eines Schüleraustausches ist er in Amerika zum erstenmal mit einem Apple IIe in Berührung gekommen und konnte seitdem nicht mehr von den Bits lassen. Zurück in Deutschland, legte er sich einen Atari ST zu und begann,

sich intensiver mit der Computerei zu beschäftigen. Sein größtes Interesse galt dabei

selbstgeschriebenen Anwendungsprogrammen für die Bereiche Textverarbeitung und

Mathematik. Er hält das GFA-Basic für seine Arbeit als wesentlichste Voraussetzung bei der Programmierung. Stefan nutzt seinen Atari aber nicht nur zum Arbeiten. „Hin und wieder packt mich schon das Spielefieber. Dann sitze ich manchmal bis spät in der Nacht vor dem Monitor!“ Ein besonderes Lieblingsspiel hat er jedoch nicht. Nur die Spielmotivation und der Spielablauf müssen stimmen, und da gibt es ja mittlerweile eine ganze Reihe guter Programme.

Nachdem er im Oktober zunächst seinen Wehrdienst ableisten muß, strebt er ein Studium als Wirtschaftsinformatiker an. Man sieht, er wird sich auch im Berufsleben mit dem Computer beschäftigen.

Über seinen Hauptgewinn freute er sich natürlich riesig. Er kann nur jedem empfehlen, sich regelmäßig an den Wettbewerben zu beteiligen. Wir wünschen allen Gewinnern viel Spaß mit Ihren Preisen und dürfen uns nochmals bei allen Beteiligten recht herzlich für diese „Konzertierte Aktion“ bedanken. Auf ein Neues im nächsten Jahr!

(red.)



SEA, SOFT & SUN

SINNlichkeit



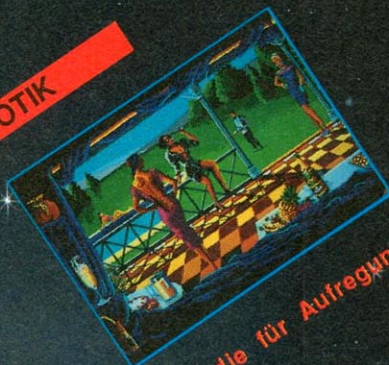
ABENTEUER

SPANNUNG

ihre Leidenschaft zu widerstehen wäre ein...

LEIDenschaft

EROTIK



GELD

Die Software, die man wenig oder sehr mag... hemmungslos zu genießen...

Eine Software, die für Aufregung sorgt...

ACTION

EMMANUELLE

TOMAHAWK



EXOTIK

Ein Dauerbrenner seit 10 Jahren...

CHARME

SPORT

HUMOR

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

Distributor :
Elbinger Strasse 1
6000 FRANKFURT M/90
Tél : (069) 70 60 50

BOMICO

TOMAHAWK

Eine Produktion TOMAHAWK

Nach dem Roman von Emmanuelle Arsan

Originalidee : Muriel Tramis und Alain Bessard

Grafik : Yannick Chosse und Kaki - Programmierung : Inférence MDO

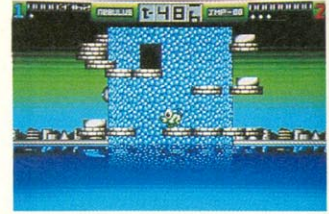
AMIGA ATARI ST KOMP. PC AMSTRAD PC 1512/1640 AMSTRAD CPC 6128



ZYNAPS, gesehen auf dem Atari ST. Der erste Eindruck läßt einiges erwarten.



NEBULUS, das Erfolgsgame von HEWSON, gibt's nun auch für den ST.



Atari rief – und (fast) alle kamen!

Vom 2. bis 4. September war im Düsseldorfer Messezentrum mal wieder der Bär los. Alles, was Rang und Namen hat, folgte dem Ruf von Atari und demonstrierte auf der diesjährigen Atari-Messe die heißesten Produkte rund um die Rechner der Atari Corporation (Atari ST und Atari XL/XE). Firmen wie Hewson, Tynesoft, Atari U.K, Llamasoft usw. durften hier natürlich nicht fehlen....

Auf dieser Messe waren wir von der ASM natürlich auch vertreten und haben für Euch weder Kosten noch Mühen gescheut, um an die aktuellsten Informationen in Sachen Software für die Atari-Rechner ranzukommen.

Als wir am Freitagmorgen an den Stand von **HEWSON** kamen, wurden wir von Tony Waknell, die die Presseinformationen von Hewson vergibt, ganz herzlich begrüßt. Von Hewson gibt es wirklich ein paar sehr interessante Neuerscheinungen, es wurde eine Menge guter 8-Bit Software für den ST umgesetzt. Fangen wir mit **NEBULUS** an: Nebulus wurde von Top-Programmierer John M. Phillips für den ST konvertiert, wobei zu beachten ist, daß er sowohl Sound, Grafik als auch den Programmcode völlig eigenständig entwickelt hat. Nebulus macht auf dem ST einen hervorragenden Eindruck, am meisten faszinierte mich aber die sehr realistische Bewegung des Turms und das Spiegeln desselben im Wasser. Ich meine, daß Nebulus mit Si-

cherheit zu den Top-Hits des Jahres 1988 gehören wird. Direkt neben Nebulus stand ein 1040er, auf dem **ZYNAPS** mit besonderer Aufmerksamkeit gespielt wurde. Die Grafiken zeichnete übrigens Pete Lyon, der uns schon so manch schöne Bilder auf den Monitor servierte. Zynaps ist ein Ballerspiel mit horizontalem Scrolling in der Art von *Nemesis* und Co.. Die 16 Level sind sehr schön gezeichnet, und das Scrolling ist auch sehr gut realisiert worden. Im Gegensatz zu den anderen Hewson-Games ist Zynaps ab sofort zum Preis von ca. 60.- DM erhältlich.

Alleskönner John M. Phillips zeichnet auch verantwortlich für **ELIMINATOR**, eine Mischung aus *Space Racer* und *Roadblasters*. Man könnte es auch „Roadblasters in Space“ oder „Spaceblasters on the Road“ nennen, aber lassen wir diese Wortspielereien und kommen wir zur Beschreibung des Spiels: Grafisch und soundmäßig ist Eliminator sehr gut gemacht, doch was nützt der beste Sound oder die

schönste Grafik, wenn das Spielprinzip schon sehr oft verwendet wurde? Man muß aber hinzufügen, daß für diejenigen, die noch keins der beiden Programme besitzen oder total auf solche Games abfahren, jenes Spiel durchaus zu empfehlen ist.

Entsinnt Ihr Euch noch an den 8-Bit-Hit **EXOLON**? Es wurde nun von Martin J. Bysh umgesetzt, und ich muß Euch sagen, es schaut wirklich gut aus. Die Grafiken sind sehr farbenfroh und detailliert gezeichnet, auch der Sound klingt ganz gut, um nicht zu sagen, daß dieses Game insgesamt als sehr gut zu bezeichnen ist. Einen Haken gibt es doch noch: Der Schwierigkeitsgrad hat sich gegenüber den 8-Bit Versionen um einiges erhöht. Toni Waknell zeigte mir dann noch einen ganz besonderen Leckerbissen mit dem etwas eigentümlichen Namen **NETHERWORLD**. Man kann es gar nicht glauben, was die Programmierer dieses Spiels aus dem Atari ST herausgeholt haben! Da scrollt doch wirklich der ganze Bild-

schirm ruckelfrei in acht Richtungen. Genauso ungewöhnlich wie der Programmname ist auch der Name des Programmierers: „Jukka Tapanimaki“. Falls Ihr mehr über dieses Spitzengame wissen wollt, dann blättert doch einfach mal die Konvertierungsseite auf. Dort findet Ihr neben sämtlichen anderen Konvertierungen nämlich auch die des Messebesuchs.

Von Hewson aus gingen wir dann zu **MANDARIN**. Da kam dann Misses Anne Crease auf uns zu, um ihr absolutes Top-Programm vorzuführen – und siehe da, was sahen wir? Den **STOS – the Games Creator**. Dieses Basic ist wirklich ein absolutes Meisterwerk. Mit Hilfe dieses Utility's ist Spieleschreiben (Basic-Programmierkenntnisse vorausgesetzt) nun endlich für jedermann ein Kinderspiel. Bericht über STOS in dieser Ausgabe.

Neben diesem sehr guten Games-Creator konnte man ein Autorennen mit dem Namen **LOMBARD RALLY** bewundern

EXOLON (ST)



ST-News von MANDARIN



STOS – Das Basic der Superlative!





32-Farben-Titelbild und 8-Wege-Scrolling: NETHERWORLD'S ST-Version



Das **RIVER RESCUE** baute mich dann allmählich wieder auf, denn es sah schon recht gut aus, im Vergleich zu den anderen jedenfalls. Es ist wirklich schade, was die Leute mit den alten Ataris anstellen, dabei ist es ein wirklich guter Rechner. Kommen wir nun zu **TYNE-SOFT**: Vielleicht kennt Ihr ja das



Und nochmal HEWSON. ELIMINATOR (ebenfalls ST) erinnert stark an Roadblasters.



(wobei Ihr bewundern nicht allzu wörtlich nehmen solltet). Es sah nicht gerade berauschend aus, denn es war arg langsam, und die Grafik beeindruckte uns ebenfalls nicht besonders. Hierzu muß aber noch erwähnt werden, daß es noch eine sehr frühe Vorversion ist und sich bis zum endgültigen Erscheinen noch einiges ändern wird. Direkt neben Mandarin Software befand sich der Stand von **ALTERNATIVE**, wo man mir **THE MUNSTERS** zeigte. Dieses Game zeichnet sich durch eine schöne Hintergrundgrafik und durch sehr flüssiges Scrolling aus. Bei dem Game geht es um die Gruselfiguren Dracula, Frankenstein usw. Mehr konnten wir über dieses Game noch nicht in Erfahrung bringen. Es wird übrigens unter dem neuen 16-Bit Label **AGAIN AGAIN** veröffentlicht.

Endlich haben wir auch mal wieder über ein paar Neuerscheinungen für den kleinen Atari zu berichten, denn Alternative Software gab uns gleich 4 neue (alte) Games. Es handelt sich bei diesen Programmen um Low Budget Software zu einem Circa-Preis von 10.- DM. Bei den meisten dieser Games handelt es sich um ältere Full-Price-Programme, die nun zu einem sehr günstigen Preis auf Kassette angeboten werden. **SOCCER** wurde nämlich schon 1982 von **Thorn EMI** verkauft, und ich muß Euch sagen, daß es nicht gerade berauschend aussieht. **MONKEY MAGIC** ist eine Art *Donkey Kong Jr.* mit mittelmäßiger Grafik und schlechtem Sound. Bei **CASTLE TOP** flog mir dann aber wirklich der Hut vom Kopf, welch schlechte Grafik, was für ein grausiger Sound – und hinzu kommt dann noch die absolut miese Animation; aber was

soll's, es ist halt nur ein Low-Budget-Spiel.

sol's, es ist halt nur ein Low-Budget-Spiel.

nete Grafik und fließendes Scrolling. Pacmania ist eine Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten von Namco. Um es einfacher auszudrücken: 3-D Pacman. Bei Grandslam arbeitet man zur Zeit noch an der **ST-Version von Pacland**. Man versicherte mir, daß es spätestens Anfang Oktober erhältlich sein soll. Bei **INTERCEPTOR SOFTWARE** zeigte Rod Cobain mir dann

tion zu bekommen. Bei **ATARI GROßBRITANNIEN** konnten wir dann die guten, alten Spielhallenhits bewundern, welche bis zum heutigen Zeitpunkt leider nicht in Deutschland erhältlich waren. Unter anderem befinden sich darunter Games wie **JOUST**, **BATTLEZONE**, **MILLIPEDE** usw. Obwohl die meisten dieser Games schon etwas älteren Datums sind, kann man sie durchaus noch empfehlen.

Erinnert Ihr Euch noch an **COLOURSPACE** von Jeff Minter? **LLAMASOFT** hat jetzt über einjähriger Entwicklungszeit den zweiten Teil dieses Programms mit dem seltsamen Namen „*Trip a Tron*“ veröffentlicht. Mit diesem Programm kann man auf dem ST richtige Lasershows zustandebringen, wobei die Effekte wirklich toll aussehen. Jeff sagte mir dann noch, daß er gerade ein Spiel für den ST schreibt. Den Namen und Inhalt dieses Games wollte er mir noch nicht verraten, also lassen wir uns überraschen und hoffen, daß es ein Hit wird. **ELITE**, **DOMARK** und **MICROPROSE** waren leider nicht vertreten, obwohl sie einen Stand gemietet hatten. Ich glaube, daß sie es nicht mehr rechtzeitig geschafft haben, da sie ja mitten in den Vorbereitungen zur diesjährigen PC-Show in London stecken. Im großen und ganzen kann man sagen, daß die zweite Atari-Messe ein noch größerer Erfolg war als die vorherige, da die Zahl der Besucher und Aussteller reichlich war. Man kann davon ausgehen, daß wir uns im nächsten Jahr wiedersehen werden. Übrigens werden die meisten dieser hier vorgestellten Programme zu diesem Zeitpunkt auch für den Amiga erhältlich sein.

TORSTEN OPPERMANN



Circus Games mit Spitzengrafik (ST)

eine oder andere Programm der Firma. Nach *Summer Olympiad* bringen sie jetzt ein neues Game für den ST auf den Markt mit dem vielsagendem Namen **CIRCUS GAMES**. Da wir auf der Messe leider nur ein frühes Demo sahen, können wir noch nicht viel über dieses Game berichten. Schaut Euch doch einfach mal die Fotos auf dieser Seite an.

PACMANIA von **GRAND SLAM** durften wir gleich neben Tyne-soft begutachten, Ich glaube, daß dieses Spitzengame bei jedem ST-Freak gut ankommen wird. Es beinhaltet einen sehr guten Sound, niedlich gezeich-

JOE BLADE II. Der erste Teil dieses Games dürfte wohl jedem bekannt sein. Neben Joe Blade II befand sich dann **OUTLANDER**, was sich als klassisches Ballerspiel mit vertikalem Scrolling erwies. Die digitalisierte Musik von Outlander hörte sich sehr stark nach *Carrier Command* an. Die Grafik dieses Games ist in gewohnter ST-Qualität. Dann kam etwas ganz Besonderes für alle Dungeon Master-Freaks, ein Rollenspiel mit Topgrafik, Spitzensound und super animierten Monstern. Ich hoffe doch, so bald wie möglich die endgültige Version dieses Spiels auf den Schreibtisch der Redak-

MONKEYMAGIC (XL/XE)



Das neue Rollenspiel von INTERCEPTOR



JOE BLADE II (ST)



Sommer, Sonne – Sampler!

Programm: Summertime Specials, **System:** C-64 (getestet), Amstrad (getestet), Spectrum (getestet), **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von:** U.S. Gold.

So langsam beginnt bei mir zwar schon das große Frösteln, wenn ich nach dem Aufstehen im Morgengrauen zu meinem Auto haste, aber allen schlechten Wetterboten zum Trotz gibt's jetzt die **SUMMERTIME SPECIALS** von **U.S. GOLD**. Neben einer sonnigen Verpackung mit Longdrink und Sonnenbrille gibt's selbstredend auch noch ganz coole Software mit heißer Action. Nun gut, nicht alle sechs Spiele dieses Samplers sind unbedingt spannungsverheißend, aber schließlich ist ja meist nicht alles Gold, was glänzt, gelle?

Das erste Game heißt jedenfalls **SOLOMON'S KEY** und ist die Umsetzung eines TECMO-Automaten. Das Spielkonzept ist ganz witzig, denn auf der Suche nach einem sagenumwobenen Schatz durch diverse Levels müssen geschickt Steine gebaut, kaputtgehauen und auch diversen Monstern ausgewichen werden, um mit einem Schlüssel den Ausgang zum nächsten Level zu erreichen. Ein wirklich nettes Jump-and-run-Game mit witzigen Ideen, bei dem die C-64-Fassung von den technischen Qualitäten her am besten abschneidet. Beim Amstrad ist zwar der Sound sehr gut, aber die Animation sehr langsam; der Specci bietet eine hohe Spielbarkeit, aber häßliche Grafiken.

Der nächste Testkandidat läuft unter dem Motto: Erfolgreiche Zeichentrickserie = erfolgreiches Spiel. Der Held heißt **BRAVESTARR** und muß einen „mythischen Indianer“ wiederfinden. Im Spiel selbst wird fleißig (und flüssig) nach links und rechts gescrollt, vorbei an einer



Westernkulisse mit jeder Menge Gegnern. Werden diese abgeschossen, gibt's Geld, für das man sich in den diversen Gebäuden Informationen und anderes holen kann. **BRAVESTARR** ist ein mittelmäßiges Spielchen, das in allen drei Versionen keine großen Unterschiede aufweist, aber recht spielbar ist. Also nix Besonderes.

In die Niederungen der Programmierkunst begeben wir uns aber mit **CAPTAIN AMERICA**, einem Spiel, das ungefähr so interessant ist wie eine Tasse kalter Kaffee. Zwar wird der amerikanische Präsident mit einer Superwaffe bedroht, die der tolle Captain America ausschalten soll, aber außer der Bewegung seiner rechten Hand beim Wechseln der einzelnen Etagen der „Doom Tube“ konnte ich eigentlich keine weiteren tollen Features bemer-

ken. Nimmt man noch die mittelmäßige Grafik und den mageren Sound mit hinzu, besteht eigentlich kein Grund, für dieses Spielchen wertvolle Ladezeit zu verschwenden.

Nach diesem Tiefpunkt nun der erste Höhepunkt: Mit **TRANTOR** zaubert U.S. GOLD riesige, herrlich animierte Sprites mit Supergrafiken auf den Bildschirm, bei denen mir auch heute noch das Herz aufgeht. Bei diesem intelligenten Action-Spiel muß der Held auf mehreren Ebenen mit einem Flammenwerfer um seine Freiheit kämpfen. Zugegeben, der Plot ist nicht sehr originell, aber durch die Anreicherung mit Computercodes, versteckten Extras und anderen Features macht das Game jede Menge Spaß. Von der Qualität her schießt die Amstrad-Fassung den Vogel ab, denn so farben-

prächtig und gut animiert ist das Spiel in keiner anderen Version. Okay, auch auf dem C-64 und Specci gibt's die tollen Sprites, aber beides reicht nicht an den Amstrad heran.

Aufgepaßt, denn jetzt kommen wir tatsächlich zum absoluten Höhepunkt! Ja, denn **WORLD CLASS LEADERBOARD** ist angesagt. Über diese exzellente Golfsimulation braucht wohl nicht viel gesagt zu werden, außer vielleicht, daß diese Fassung über vier originale, weltberühmte Kurse verfügt und die Technik bei allen drei Versionen vom Feinsten ist. Unbedingt empfehlenswert!

So, kommen wir zum Schluß noch zu **RYGAR**, einem hektischen, horizontal scrollenden Action-Spiel, das auf dem C-64 fast nicht mehr spielbar ist, weil da nur noch der Mega-Punk abgeht. Wesentlich mehr in dieser Richtung bietet da schon die Spectrum-Fassung, die aber technisch wie auch grafisch nicht berauschend ist. Zwar versinkt auch der Amstrad in Mittelmäßigkeit, aber immerhin sind die Grafiken schön bunt und das Game spielbar.

Meiner Meinung nach hat uns U.S. GOLD für den Spätsommer eine recht vernünftige Kompilation beschert, die ihren Preis wert ist. Für drei Top-Games, zweimal Mittelmäßigkeit und einen Flop kann man dreieinhalb Blaue schon mal zücken. Es sei denn, Ihr habt diese Spiele früher schon alle einzeln gekauft...

msu

(C-64/Ams/Spec)	
Grafik	8/9/7
Sound	9/8/3
Spielablauf	8/9/8
Motivation	8/9/8
Preisleistung	8/9/7

Flugzeug – peng, peng

Programm: Typhoon, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Imagine Software, Manchester, England, **Muster von:** [18].

TAITO's Spielhallenautomat **TYPHOON** erreichte trotz (oder gerade wegen) seiner geringen Verbreitung Kultstatus unter Arcade-begeisterten Jugendlichen. Daß die, wie die Kritiker anzumerken

wußten, über weite Strecken gelungene Mischung aus Klassikern wie *Afterburner* oder *Flying Shark* nicht gerade zu der Sorte Münzschluckler zählt, die sich ohne große Verluste auf Heimcomputer umsetzen lassen würden, dürfte **IMAGINE** wohl bewußt gewesen sein.

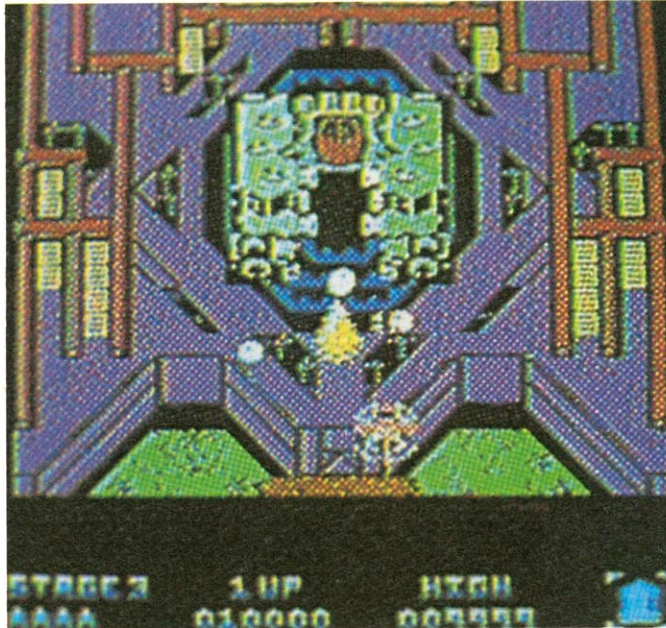
Den Programmierern muß man zugute halten, daß sie sich nicht mit technischen Mätzchen behelfen haben, um über die technischen Schwächen



der Hardware hinwegzutäuschen. TYPHOON bietet bodenständiges Handwerk, was jedoch nicht über eklatante spielerische Mängel hinwegtäuschen kann.

Kurz zum Ablauf des Geschehens: Zuerst muß der Spieler in der Rolle eines Jet-Piloten versuchen, den mannigfaltigen Attacken gegnerischer Fluggeräte auszuweichen, wobei die Vorgänge auf dem Bildschirm in Pseudo-3D-Grafik wiedergegeben werden. Sind genügend Angreifer mittels zielsicherer Raketen ausgeschaltet, taucht unser Held durch den wolkenverhangenen Himmel hinab auf den selbstverständlich feindlichen Flugzeugträger, um diesen mit Hilfe gutplatzierte Schüsse zu versenken. Ist dies vollbracht, übernimmt der Computer Alter Ego das Kommando über einen mit Schußwaffen aller Art ausgerüsteten Helicopter, den es über eine vertikal scrollende Ebene zu manövrieren gilt, wobei Feindkontakt tunlichst vermieden werden sollte. Zusätzliche Extras können in der für Ballerspiele neueren Datums üblichen Manier durch Aufsammeln von Symbolen aktiviert werden. Zur Verfügung stehen: Erhöhte Schußkraft, Drei-We-

ge-Feuer, Streufeuer, Bombensalven, Laser und besonders durchschlagskräftige Zweifach-Schüsse. Für beson-



ders prekäre Situationen führt der Hubschrauber auch eine Smart-Bomb mit sich, die kurzerhand alle sichtbaren gegnerischen Objekte verschwinden läßt, doch diese sollte man sich

für den Schluß des Levels aufsparen. Dort wartet nämlich – surprise, surprise – ein Mutterschiff zweifelsfrei außerirdi-

sehen Ursprungs auf den Spieler, das sich nur nach mehreren Treffern zur Freigabe des Weges bewegen läßt. Nun folgen 3D- und 2D-Sequenzen aufeinander, an deren Ende

der Spieler in einem fulminanten Showdown über den Wolken den letzten monströsen Kontrahenten den Garaus machen muß.

Auf den ersten Blick scheinen alle Eigenarten des Automaten übernommen worden zu sein. Die (rechnerisch) langsam animierte, perspektivische Grafik vermittelt ein passables Fluggefühl, die Erweiterungsmöglichkeiten des Helicopters sorgen zu Beginn für Abwechslung, doch schon bald beginnt man sich Variationen des schnell in Monotonie ausartenden Geballers zu wünschen. Die sich in höheren Spielstufen kaum merklich verändernde Grafik, der (freundlich gesagt) sparsame Sound – nur das Titelmusikstück kann überzeugen – und der (zu) hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad lassen die Entscheidung, den Joystick beiseite zu legen, schon recht früh erschreckend leicht fallen. TYPHOON dürfte vor allem die Freunde des Coin-Op-Originals zufriedenstellen. Allen anderen sei ein kritischer Blick vor dem Kauf angeraten. Klaus Vill

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

EAS zu Gast bei ASM



Hier vorab eine Szene aus „Jungle Olympics“.

Wir sind, schon wegen unseres Namens, ständig auf der Suche nach den aktuellsten Informationen. Da bot der Besuch der Firma EAS bei der ASM-Redaktion natürlich die Gelegenheit, einen Vorab-Bericht zum neuesten EAS-Projekt zu verfassen. Es geht um ein Spiel, ein Sportspiel! Nicht, daß dies etwas Neues wäre, aber bei diesem Produkt, es trägt den (Arbeits-)Titel JUNGLE OLYMPICS, gibt's tatsächlich einiges Neues. Wie man schon am Namen erkennen kann, handelt es sich nicht um eines der üblichen Sportspiele mit den ebenfalls üblichen Disziplinen. Hier sind nicht Menschen, sondern Tiere die Hauptakteure. Leider waren aber zum Zeitpunkt des Besuchs erst einige Grafiken und Animationssequenzen zu sehen. Ein spielbares Demo gab es noch nicht.

Trotzdem konnte man schon an diesen Grafiken erkennen, daß hier etwas Besonderes entsteht. Alle Animationssequenzen haben einen starken zeichnerischen Touch. Auch die Disziplinen, von denen es in der fertigen Version mindestens sechs geben soll, sind

teilweise etwas ungewöhnlich. Drei dieser Disziplinen waren schon zu sehen. Am bekanntesten wirkt da noch der Straußen-Hürdenlauf. Mit einem Strauß (nein, nicht der bekannte Politiker) muß hier eine sechs Bildschirme breite Hürdenstrecke überwunden werden.

Bei einer echten Olympiade dürfen natürlich auch die Schwimm-Wettkämpfe nicht fehlen. Die werden bei JUNGLE OLYMPICS von Krokodilen ausgetragen. Die wohl ungewöhnlichste Disziplin ist der Pinguin-Hindernislauf. Er ist zwar im Prinzip auch eine Hürdenstrecke, weist aber doch einige Unterschiede auf. Der Pinguin muß nämlich ein Tablett mit Gläsern balancieren. Und damit muß der arme Kerl durchs Packeis „jumpen“. Ich frage mich zwar, wie Pinguin und Packeis in den Dschungel kommen, aber was soll's, ist ja nur ein Spiel!

Die Grafiken waren alle sehr hübsch und mit viel Liebe zum

Detail gezeichnet. Man darf auf die endgültige Version, die nach Herstellerangaben noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kommen soll, gespannt sein!

Im Zweispieler-Mode wird der Bildschirm gesplittet, d.h. in zwei Hälften geteilt sein. Programmier wird das Ganze von Olaf Schneider, seines Zeichens Programmierer und Teilhaber bei EAS.

Wenn das Spiel so gut wird, wie es die Grafiken versprochen, dann könnte EAS mit JUNGLE OLYMPICS einen echten Hit landen.

OTTFRIED SCHMIDT



Fotos (2): Amiga



Requiem für eine Echse – oder:

Feuerspucken für 10 DM

Programm: Draconus, **System:** C-64, **Hersteller:** Zeppelin Games, **Preis:** ca. 10 DM, **Muster von:** Kingsoft.

Echsen gehören ja bekanntlich zu den Kaltblütern. Bei **DRACONUS**, dem neuesten Game von **ZEPPELIN**, kann das Blut aber schon mal in Wallung geraten. Für ca. 10 DM bekommt man da schon einiges an Grafik, Sound und Animation geboten. Leider hat es aber auch ein paar „Macken“, was aber letztlich nichts daran änderte, daß **DRACONUS** einen Hitstern bekam. Wie ich finde, zu Recht; doch am besten, Ihr urteilt selbst!

Unsere Echse muß in einer Höhle magische Objekte einsammeln. Leider ist diese Höhle bewacht. Da unsere Echse aber eine besondere Echse ist, kann sie sich natürlich wehren. Dies geschieht, indem sie ihre Krallen ausfährt und nach den Gegnern boxt oder Feuer speit. Es gibt aber auch ein Symbol, das die Echse befähigt zu transformieren. Danach spuckt sie Wasser. Doch egal, ob sie Wasser oder Feuer spuckt, die Anzahl der Flammen oder Wasserstrahlen ist begrenzt.

» **DRACONUS** ist ein rassiges Actionspiel mit allen Features, die dazugehören. Und das alles für 10 DM! «



Durch Einsammeln von bestimmten Objekten kann die „Spuckkraft“ aber wieder aufgefüllt werden. Was auffällt, da ist die Steuerung. Hier tritt das auf, was ich eingangs mit „Macken“ bezeichnet habe. Die Steuerung ist nicht sehr exakt, und der Sprung, den die Echse ausführen kann, sieht nicht sehr gut aus.

Ungenau ist er auch. Außerdem ist es möglich, ein Stückweit in die Felsen hineinzulaufen. Komischerweise ist dies aber an einigen Stellen auch notwendig, da man sonst nicht weiterkommt. Beim Flammenspeien ist die Genauigkeit bis auf das Speien beim Ducken allerdings ausreichend. Beim Ducken stört, daß die Echse dauernd wieder aufsteht, so daß die Höhe, in der die Flamme ausgespien wird, nicht genau zu fixieren ist. Das ist aber eigentlich auch schon alles, was ich an Negativem finden konnte. Die Animation ist sehr gut, ebenfalls die Grafiken. Ein Scrolling gibt es nicht, die Bilder werden umgeschaltet. Nur die Gegner sehen etwas merkwürdig aus und würden eher in ein Weltraum-Epos als in ein Jump-and-Run-Spiel passen.

Wenn unser „Echsen“ seine Flammen spuckt, so sieht das wirklich toll aus. Aber auch alle anderen Bewegungen, die die Spielfigur durchführt, sind bis auf den Sprung sehr gut gemacht. Meistens ist es ja so, daß für ein Low-Budget-Spiel nicht so ein hoher Aufwand für die Animation betrieben wird. Dies ist bei **DRACONUS** zum Glück nicht so. Alle Animations-Sequenzen sind sauber ausgearbeitet. Gut so! Sehr gut auch der Sound. Hier fühlt man sich an die frühen Werke von **MASTERTRONIC** erinnert, die ja auch meistens mit ihren tollen Musiken glänzten. Mehrere Melodien zu Beginn und am Ende des Spiels, aber auch, wenn ein bestimmtes Symbol gefunden wurde, sind zu hören. Und hörenswert sind sie allemal. Für ein Spiel, das weniger als 15 DM kostet, ist **DRACONUS** jedenfalls sehr gut. Eine lohnens- und empfehlenswerte Anschaffung!

Ottfried Schmidt

Grafik	10	Motivation	7
Sound	10	Preis/Leistung	1,1
Spielablauf	7		



Im Roger-Rabbit-Fieber

Nach E.T. und Garfield kommt die nächste Kultfigur aus amerikanischen Landen auf den deutschen Markt. Die Rede ist von **ROGER RABBIT**, einer neuen **Walt-Disney**-Produktion. ROGER RABBIT, eine Fantasiefigur des berühmten amerikanischen Comic-Zeichners, hat in Amerika einen wahren Boom ausgelöst. Ein Kinoproduktion ist bereits erfolgreich gelaufen und hat wahre Zuschauerrekorde ausgelöst. In Deutschland erwartet man natürlich ähnliche Rekordzahlen, und vielleicht hat der ein oder andere schon etwas von ROGER RABBIT gehört. Sollte dies nicht der Fall sein, so werden die Leser von ASM spätestens ab jetzt mit diesem neuen Phänomen konfrontiert.



Bald kommt der muntere Gesell auch zu uns

Nach dem erfolgreichen Kinostart hat man sich nämlich bei **Walt Disney Productions** dazu entschlossen, eine Umsetzung der Geschichte für die Homecomputer zu verwirklichen. Gesagt, getan! Schon Mitte oder Ende Oktober soll die fertige Spielversion von ROGER RABBIT auf dem europäischen Softwaremarkt erhältlich sein. Die Lizenzrechte für den europäischen Markt liegen bei dem bekanntesten französischen Softwarehaus **COKTEL VISION**. Bei uns in Deutschland wird das Programm von dem Distributor **BOMICO** vertrieben.

Leider lag uns bei Redaktionsschluß noch keine spielbare Vorabversion vor, so daß wir einen Test erst in der nächsten Ausgabe veröffentlichen können. Soviel sei jedoch schon gesagt: Die Spannung innerhalb der Redaktion auf den neuen Kinoknüller ist auf dem Höhepunkt. Hoffen wir, daß die Umsetzung genau so gut ist wie der Film. Alle C-64- und 16-Bit-Computer-Besitzer können sich jedenfalls schon jetzt auf ROGER RABBIT freuen! (red.)

Joysoft

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir auch 1988 wieder

**DEUTSCHLANDS
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS
MIT DEM BESTEN SERVICE
UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH.**

**24 Std.-Bestell-Annahme
24 Std.-Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung**

ATARI ST

1943	54,90
CHRONOQUEST	79,90
CYBERNOID	49,90
D. T. OLYMPIC CHALLENGE	54,90
ELITE	64,90
HELTER SCELTER*	44,90
KAMPF UM DIE KRONE	59,90
LANCELOT	54,90
OFF SHORE WARRIOR	54,90
POWERDROME	64,90
SARGON III	64,90
SKYCHASE	54,90
STARGLIDER II ENGL.	64,90
STARGLIDER II DTSCH.	74,90
STARRAY	54,90
WHERE TIME STOOD STILL	54,90

LOMBARD RALLEY

ATARI ST 64,90
AMIGA 64,90
IBM 64,90

C 64

Cass. Disk

SURPRIME CHALLENGE COMP. (TETRIS, ACE II, ELITE, STARGLIDER, SENTINEL)	35,90 49,90
GIANTS* (GAUNTLET II, OUTRUN, ROLLING THUNDER, CALIF. GAMES, 720 GRAD)	39,90 49,90
ARMALYTE	29,90 49,90
BARBARIAN II	29,90 37,90
FERNANDES MUST DIE	37,90
GARY LINEKERS SUPERSKILLS	29,90 39,90
HAWKEYE	29,90 39,90
INTENSITY	29,90 39,90
NAVCOM BACK*	39,90
NETHERWORLD	39,90
PAR 4 (LEADERBOARD COL.	49,90
RED STORM RISING	49,90
SINDBAD	39,90
TYPHOON*	37,90
ULTIMA V	59,90

POOL OF RADIANCE

C 64 DISK 54,90
ATARI ST 64,90
AMIGA 64,90

4X4 OFF ROAD RACING

C 64 CASS. 29,90
C 64 DISK 44,90
AMIGA 54,90
IBM 54,90

IBM

CORRUPTION	69,90
D. T. OLYMPIC CHALLENGE	74,90
KARTING GRAND PRIX	39,90
LANCELOT	54,90
OFF SHORE WARRIOR	5490
SPACEQUEST I	64,90
SPACEQUEST II	54,90
STARRAY	49,90
THREE STOOGES	79,90
ULTIMA V	69,90
ZAK MC KRACKEN	64,90

AMIGA

D. T. OLYMPIC CHALLENGE	64,90
ELITE	64,90
FUSION	64,90
HELTER SCELTER	44,90
LANCELOT	54,90
MANIAX	54,90
MENAGE	49,90
OFF SHORE WARRIOR	64,90
OUTLAND	54,90
OUTRUN	54,90
SKYCHASE	54,90
SOLITAIRE	64,90
STAR GOSE	54,90
STARGLIDER II ENGL.	64,90
STARGLIDER II DTSCH.	74,90
TETRAQUEST	49,90
ZOOM	49,90

HEROES OF THE LANCE

C 64 CASS. 29,90
C 64 DISK 44,90
ATARI ST 64,90
AMIGA 64,90

**KOSTENLOSE PREISLISTE GEGEN FRANKIERTEN RÜCKUMSCHLAG
NINTENDO UND SEGA, ALLES WAS BEREITS ERSCHIENEN IST.**

Besucht uns doch mal (10-13 Uhr, 14-18.30 Uhr)

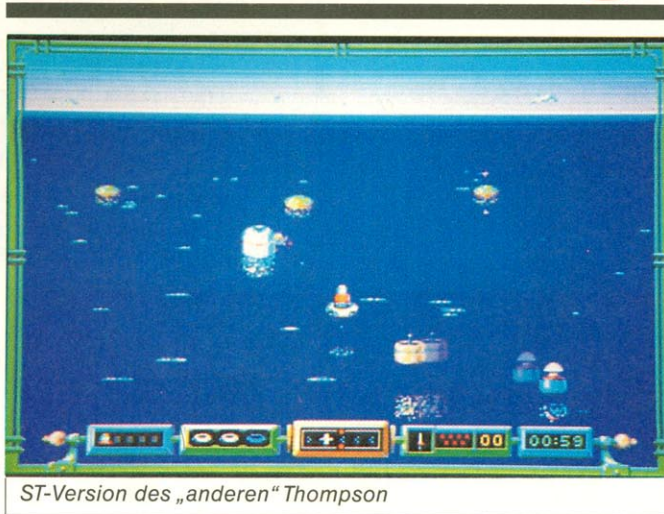
Laden und Versand:	Laden Köln 1	Laden Düsseldorf
Berrenrather Str. 159 5000 Köln 41	Matthiasstr. 24-26 5000 Köln 1	Pempelforterstr. 47 4000 Düsseldorf 1
Tel.: (02 21) 41 66 34	Tel.: (02 21) 23 95 26	Tel.: (02 11) 36 44 45

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

**02 21-41 66 34 10-18.30 Uhr
02 21-42 55 66 24-Std.-Service**

Programm: Typhoon Thompson, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** Ca. 75 Mark, **Hersteller:** Broderbund Software, **Muster von:** Broderbund, USA. Das Softwarehaus **BRODERBUND**, von dem man in letzter Zeit nicht mehr sehr viel gehört hat, wartet mit einer, wie ich meine, echten Bereicherung für den Softwaremarkt auf. Das wahrhaft süße Spiel namens **TYPHOON THOMPSON** stellt eine willkommene Abwechslung zu den Ballergames simpelster Machart dar, die es in letzter Zeit ja zu Genüge gab. Zwar ist man in diesem Spiel ohne Wumme aufgeschmissen, doch überwiegt hier eine eher friedliche Spielidee, wenn diese aber auch einige „Gemeinheiten“ beinhaltet. Auf einem entfernten Planeten, weitab jeglicher Zivilisation, dessen Oberfläche zu 99,9% von Wasser bedeckt wird, stürzte ein Raumschiff ab, von dessen Besatzung nur ein kleines Kind überlebte. Dieses Kind wurde von der dort ansässigen Bevölkerung (Kobolde) liebevoll angenommen. Doch im Laufe der Zeit führte diese Liebe dazu, daß die Kobolde ihren Adoptivling um keinen Preis mehr hergeben wollten. Zu sei-

Süß + Saftig!



ST-Version des „anderen“ Thompson

nem „Schutz“ installierten sie auf sieben Inseln, die in der Nähe ihrer Stadt liegen, „Fliegerstaffeln“, die bisher jeden Rettungsversuch scheitern ließen. Also genau der richtige Auftrag für Typhoon Thompson, den Helden des Spiels. Glücklicherweise konnte vorher ein

Schutzbündnis mit zwei auf dem Planeten lebenden Geistern geschlossen werden, in dem sie sich dazu bereit erklärten, für den Preis von vier Kunstgegenständen (Dolch, Hammer etc. – die Wertmaßstäbe sind hier natürlich ganz andere) das Kind zu befreien. Einen Kunst-

gegenstand erhält man, indem man alle auf den Inseln plazierten Flieger abgeschießt, ihre Besatzung (die Kobolde) aufammelt und sie daraufhin zur Stadt zurückbringt. So lassen sich die Kobolde einfach für einen geforderten Gegenstand eintauschen. Ausgerüstet ist Typhoon Thompson mit einem flug- und tauchfähigen Gummiboot, welches zudem noch vier verschiedene Waffensysteme aufweist, die man aber erst nacheinander (im Klartext: pro Level eine zusätzliche Waffe) benutzen kann. Eines sollte ich gleich vorwegnehmen: Von der grafischen Seite her ist dieses Spiel wohl eines der besten, die ich je gesehen habe. Damit meine ich allerdings nicht die Grafiken an sich, die wohl ein bißchen schlicht gestaltet wurden. Doch in puncto Animation der Sprites stellt TYPHOON THOMPSON meines Erachtens so ziemlich alles andere in den Schatten. Zwar hätte es sicherlich besser ausgesehen, wären die Sprites ein wenig größer ausgefallen, was aber keinesfalls die gelungene und nahezu perfekte Animation insbesondere des Spielersprites in den Schatten stellen soll.

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

C-64

720 Degrees	C. 25.90 D. 35.90	4 Smash Hits	C. 29.90 D. 49.90	Roadwars	C. 25.90 D. 35.90
Altern. World	C. 29.90 D. 39.90	Garfield	C. 29.90 D. 49.90	Rolling Thunder	C. 29.90 D. 35.90
Ark. Rev. o. Doh	C. 35.90 D. 49.90	Gauntlet II	C. 29.90 D. 39.90	Rygar	C. 25.90 D. 35.90
B24	C. 29.90 D. 39.90	G. B. Air Rall.	C. 29.90 D. 39.90	Shiloh	C. 49.90 D. 59.90
Bad Cat	C. 29.90 D. 39.90	Hunter Patrol & Ad Inf.	D. 19.90	Sh'em Up C.Kit	C. 49.90 D. 59.90
Bangkok Knights	C. 29.90 D. 39.90	Hysteria	C. 25.90 D. 35.90	Sidewize	C. 25.90 D. 35.90
Bards Tale I	D. 49.90	Ice Palace 6 Hopto	D. 19.90	Skate or die	C. 29.90 D. 39.90
Bards Tale II	D. 49.90	Impact	C. 29.90 D. 39.90	Solid Gold	C. 29.90 D. 39.90
Bards Tale III	D. 49.90	Imp. Mission 2	C. 29.90 D. 39.90	Starfox	C. 29.90 D. 39.90
Basil the Mouse	C. 25.90 D. 35.90	In 80 Tagen u.d. Welt	C. 25.90 D. 35.90	Star Wars	C. 25.90 D. 35.90
Basketmaster	C. 29.90 D. 39.90	Int. Karate +	C. 25.90 D. 35.90	Str. Basketb.	C. 29.90 D. 39.90
Bedlam	C. 29.90 D. 35.90	Jagd a. Fr. Ok.	C. 49.90 D. 59.90	Sub Battle Sim.	D. 39.90
Bubble Bobble	D. 35.90	Kane & Human Race	D. 19.90	Super Hang On	C. 39.90 D. 49.90
Buggy Boy	C. 29.90 D. 39.90	Knight Orc	D. 35.90	Supersprint	C. 29.90 D. 39.90
Captain America	C. 25.90 D. 29.90	Legacy o.t. Ancients	D. 59.90	Superstar Icehockey	C. 29.90 D. 39.90
Champ. Sprint	C. 35.90 D. 49.90	Lords of Conquest	D. 39.90	Task III	C. 29.90 D. 39.90
Chessmast. 2000	C. 39.90 D. 49.90	Lucky Luke Nitroglyc.	D. 49.90	Terramex	C. 35.90 D. 39.90
C. Yaeger's AFT	C. 29.90 D. 39.90	Lurking Horror	D. 79.90	Testdrive	D. 49.90
Clever & Smart	C. 25.90 D. 39.90	Magnetron	C. 25.90 D. 35.90	Tetris	C. 29.90 D. 39.90
Combat School	C. 25.90 D. 39.90	Maniac Mansion	D. 39.90	The Train	C. 29.90 D. 39.90
Deflector	C. 29.90 D. 39.90	Mask	C. 25.90 D. 39.90	To be on Top	C. 25.90 D. 29.90
Déja Vu	D. 49.90	Microleague Wrestling	D. 59.90	Trantor	C. 29.90 D. 39.90
Demon Stalker	C. 29.90 D. 39.90	Miniputt	C. 35.90 D. 49.90	Traz	C. 29.90 D. 39.90
Destructo	C. 9.90	Morpheus	C. 39.90 D. 49.90	Trivial Pursuit (dtsh.)	C. 29.90 D. 39.90
Diablo	C. 19.90 D. 35.90	Motos	C. 9.90	Vampire's Empire	C. 29.90 D. 39.90
Driller	C. 39.90 D. 49.90	Octapolis	C. 29.90 D. 39.90	Verbenetrainer	D. 49.90
Earth Orbit Station	D. 59.90	One man & Nonterr.	D. 19.90	Videoarchiv dt.	D. 14.99
Elite Collection	C. 49.90 D. 59.90	Outrun dt.	C. 25.90 D. 35.90	Vokabeltrainer	D. 49.90
Enlightenment	C. 25.90 D. 35.90	Pegasus Bridge	D. 49.90	Volleyball Sim.	C. 29.90 D. 39.90
Eternal Dagger	D. 59.90	Phantom & Hektik	D. 19.90	War i. t. South Pacific	D. 59.90
Excaliba & Big Mac	D. 19.90	PHM Pegasus	D. 49.90	Western Games	C. 29.90 D. 39.90
Fields of Fire	D. 39.90	Power at Sea	D. 39.90	Winter Ol. '88	C. 29.90 D. 39.90
Flight Simulator 2 (dtsh.)	D. 89.90	Proj. St. Fight.	C. 39.90 D. 49.90	World Tour Golf	D. 39.90
Flunky	C. 29.90 D. 39.90	Quedex	C. 29.90 D. 39.90	Yogi Bear	C. 25.90 D. 39.90
Fred Feuerstein	C. 29.90 D. 39.90	Red October	C. 39.90 D. 49.90		

Amiga

7 Cities of Gold	89.90	In 80 Tagen u. d. Welt	59.90	Rocky	29.90
Adventure Constr. Set	89.90	Indoor Sports I	79.90	Shadow Gate	69.90
Archon	89.90	Infideli	89.90	Shell	129.90
Archon II	89.90	Insanity Fight	59.90	Shooting Star	29.90
Backgammon	29.90	Jinxter	59.90	Sinbad	79.90
Ball Rider	49.90	Jump Jet	39.90	Space Battle	29.90
Barbarians	59.90	Karate	59.90	Space Fight	29.90
Bard's Tale I	79.90	Kikstart 2	29.90	Space Quest	69.90
Blackshadow	59.90	Knight Orc	59.90	Spellbreaker	89.90
Brainstorm	29.90	Kwasimodo	29.90	Starglider	69.90
Brattacass	39.90	Leaderboard	59.90	Starwars	59.90
Br. C. Football Fortunes	69.90	Leaderboard Tournament	59.90	Starwars	49.90
C-64-Emulator	159.90	Leather God. of Phobos	89.90	Stationfall	89.90
Challenger	29.90	Lurking Horror	79.90	Super Huey	59.90
Chessmaster 2000	79.90	MCC Assembler	159.90	Surgeon	119.90
Crazy Cars	69.90	MCC Pascal	229.90	Swooper	59.90
Cruncher Factory	29.90	Mercenary Compendium	79.90	Taekwondo dt.	29.90
Dark Castle	69.90	Mindbreaker	29.90	Tasstimen in Tonetown	39.90
Deep Space	99.90	Mind Forever	99.90	Temple of Apsah	69.90
Defender of the Crown	79.90	Modula 2	199.90	Terramex	59.90
Déja Vu	89.90	Moebius	69.90	Terrorpods	59.90
Diablo	49.90	Mousetrap	39.90	Tetris	59.90
Drum Studio	99.90	OGRE	69.90	The Faery Tale Adv.	119.90
Enchanter	89.90	Omega File	139.90	The Guild of Thieves	79.90
Feud dt.	29.90	One-on-one Basketball	89.90	The Pawn	69.90
Flight Simulator II	129.90	Othello	29.90	Timebandits	59.90
Flinstones	59.90	Pac Boy	29.90	Typhoon dt.	49.90
Formula One Gr. Prix	59.90	Planetfall III	59.90	Ultima III	79.90
Garrison	59.90	Pink Panther	59.90	Uninvited	89.90
Garrison II	59.90	Planetfall	89.90	Vampire's Empire	59.90
Gizmoz	139.90	Plutos	39.90	Viza Write	229.90
Gnome Ranger	49.90	Portal	99.90	Wintergames	69.90
Grand Siam Tennis	69.90	Ports of Call	89.90	Wishbringer	89.90
Hacker	69.90	Power Pack	59.90	Witness	89.90
Hardball	69.90	Quiwi dt.	49.90	Wizball	69.90
Hollywood Hijinx	89.90	Red October	59.90	World Games	69.90
Hollywood Poker	59.90	Roadwars	59.90	XR 35	29.90
Impact	39.90	Rocket Attack	29.90	Zork I	89.90
				Zork II	89.90

Spectrum + 3 (Disk)

Multiface 3	169.90	HiSoft Devpac	69.90
+3-Hits	29.90	Live Ammo	49.90
A.C.E. II	39.90	Magnificent 7	59.90
+3-Arcade-Hits	35.90	Matchday II	49.90
California Games	39.90	Solid Gold	49.90
Colossus Chess 4.0	49.90	+3 Sport Hits	35.90
Combat School	49.90	Starglider	49.90
Driller	59.90	Starwars	49.90
Eye	49.90	Tasword Plus 3	59.90
Football Manager	35.90	The Pawn	49.90
Game Set Match	59.90	Thundercats	49.90
Gauntlet	39.90	Tomahawk	39.90
		World Class Ldb.	39.90
HiSoft C-Compiler	79.90		

MULTIFACE (neue Versionen)

Sicherungskopien von jedem Programm das in Ihren Computer geladen wurde; - kopiert auf Disk oder (beinahe) jedes andere anschließbare Speichermedium. Einfach ansteckbar; - mit ausführlicher Anleitung.

MULTIFACE ONE für Spectrum 48K & 128K	169.90
MULTIFACE TWO für Schneider 464,664,6128	169.90

Schneider CPC

3-D-Voice-Chess C.	39.90 D. 49.90	Flunky C.	25.90 D. 35.90	The Rocky Horror Show D.	19.90
Ark. Rev. of DohC.	29.90 D. 39.90	Game Over C.	25.90 D. 35.90	Rolling Thunder C.	29.90 D. 39.90
Adv. Tact. FighterC.	29.90 D. 39.90	Gauntlet II C.	29.90 D. 39.90	Rygar C.	29.90 D. 39.90
Bedlam C.	25.90			Six-Pack II (neu)C.	29.90 D. 39.90
Bobble C.	29.90 D. 39.90	maide Outing 3DC.	25.90 D. 35.90	Space Ace C.	29.90 D. 39.90
Calif. Games C.	29.90 D. 39.90	Jagd a. Roter O.C.	49.90 D. 59.90	Starwars C.	25.90 D. 39.90
Crazy Cars C.	29.90 D. 39.90	Laser Basic dt.	C. 29.90 D. 39.90	Terramex C.	29.90 D. 39.90
Driller C.	39.90 D. 49.90	Masters o.t. U.	C. 29.90 D. 39.90	Tetris C.	29.90 D. 39.90
Fire Zone C.	39.90 D. 49.90	Pegasus Bridge	D. 49.90	Tour de Force C.	29.90 D. 39.90
		Pirates! nur 6128	D. 59.90	Volleyball Sim. C.	29.90 D. 39.90

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



Dies fängt schon mit dem, dem eigentlichen Spiel vorausgehenden, Vorspann an. Hier wird man gleich Zeuge, daß Typhoon Thompson doch nicht der wahre Held zu sein scheint. Jedenfalls rennt er nach einem Blick von dem Raumschiff aus auf das einige Meter tiefer liegende Boot – welches ja sein zukünftiges Gefährt darstellt – vielleicht ein wenig schockiert in das sichere Raumschiff zurück. Doch gnadenlos wird er von seinem Vorgesetzten wieder herausgejagt und mit einem Tritt in das Boot befördert. Desweiteren erscheint bei einem Neustart des Spieles eine andere der insgesamt drei Startsequenzen, wo z.B. Thompson sich gerade noch mit einer Hand an das Raumschiff klammern kann, aber letztendlich durch einen „fiesen“ Tritt seines Chefs auf die Hand das traute Heim verlassen muß. Gesteuert wird sein Vehikel ausschließlich mit der Maus, was wieder die altbekannten Probleme mitsichführt, da diese einfach zu gut reagiert. Dies war aber wohl nicht anders machbar, weil beide Mausbuttons zumindest später benötigt werden.

Der erste Weg unseres Helden sollte zu den zwei Geistern führen, die sich schon am „Horizont“ ausmachen lassen. Dort erhält man als erstes den Auftrag, ihnen den Dolch zu bringen, wofür sie das Boot mit einer Laserkanone ausstatten, die im späteren Kampf lebensnotwendig ist. Danach macht man sich am besten zu den sieben um die Stadt gruppierten Inseln auf. Um nun in Besitz des Dolches zu kommen, geht man folgendermaßen vor: Zuerst schießt man eine Insel an, worauf sich von dieser ein Flieger der Kobolde erhebt, den es nun ebenfalls abzuschießen gilt. Daraufhin fällt der Pilot ins Wasser, wo er nur noch eingesackt werden muß, indem man einfach über ihn hinüberfährt. So nimmt man sich eine nach der anderen Insel vor und verfährt nach demselben Strickmuster, bis sich schließlich alle Kobolde im Sack befinden. Doch ganz so einfach ist die ganze Sache nicht. Zum einen existieren sieben verschiedene Gattungen an Fliegern, die einem das Leben wahrhaft schwer machen. So gibt es den Sucker, der Typhoon einfach verschluckt, während ein anderer unseren Helden einfach ein-

blubbert, womit auch ein Leben flöten geht (nach dem dritten ist Feierabend). Desweiteren bleiben die Kobolde nach ihrem Abschluß nicht ewig im Wasser, sondern schwimmen einige Sekunden später wieder zu ihrer Insel zurück, von wo sie erneut mit einem Flieger starten können. Es ist also ratsam, sie möglichst schnell aufzusammeln, will man nicht dieselbe Prozedur ständig wiederholen (allerdings kann man auch die schwimmenden Kobolde noch einmal abschießen, worauf sie wieder für mehrere Sekunden in einen Ruhezustand verfallen). Trotz aller Hindernisse dürfte es nicht all zu schwierig sein, den ersten Level glücklich zu meistern. Hat man erstmal alle Kobolde aufgesammelt, sollte man sich schnell zur Stadt begeben, wo der Tausch von Kobolden gegen den Dolch stattfinden kann. Auch diese Szene wurde wirklich süß gemacht. Besonders der wütende Stadtbewohner ist spitzennäsig animiert worden. Nach dem Kuhhandel führt der Weg Typhoon Thompson zurück zu den Geistern, wo er den Gegenstand abliefern. Im nächsten Level erwarten den Spieler dann de-

mentsprechend mehr Kobolde, die es aufzusammeln gilt. Leider muß ich jedoch sagen, daß, wenn mal richtig was auf dem Screen los ist (wie z.B. im dritten Level), die Geschwindigkeit des Spieles deutlich darunter leidet, was sicherlich an der großen Anzahl von Sprites liegt. Die Grafik dagegen ist wirklich einmalig. Was einem hier an Animation geboten wird, läßt manchen Klassiker blaß erscheinen. Die ganzen Spritebewegungen wirken schon richtig „filmhaft“. Dafür wurde wie so oft am Sound gespart, der sich leider nur auf einige „Knister-Rausch-Sonaten“ beschränkt. Alles in allem ein Spiel, das sicherlich mal etwas ganz anderes darstellt. Ich kann vom Kauf eines solchen „süßen“ Spieles auf jeden Fall nicht abraten. Die Motivation dürfte jedenfalls für längere Zeit erhalten bleiben, bedenkt man die Schwierigkeit der späteren Levels.

Torsten Blum

Grafik	10
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

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

Die HAMMER-PROGRAMME

	C-64	Schneider	Spec.	Amiga	Atari ST	PC
World-Tour-Golf	D-39.90					89.90
Fred	C-29.90					
Feuerstein	D-39.90					
The Flintstones				59.90	59.90	
20000 M. u. d. Meer		D-39.90		55.90	55.90	55.90
Mewlio					49.90	
Alien Syndrom	D-39.90			55.90	55.90	
Bobo				59.90	59.90	
Warlock				55.90	55.90	
Isnogud					59.90	
Captain Blood					55.90	
Virus Driller	C-39.90 D-49.90	C-39.90 D-49.90	C-39.90			59.90
Superstar Ice-Hockey	C-29.90 D-39.90			C-25.90		
Black Lamp	C-29.90 D-49.90			C-29.90		
Arkanoid II	C-29.90 D-39.90	C-29.90 D-39.90			59.90	
Solomon's Key	C-25.90 D-39.90	C-25.90 D-35.90				
Gauntlet II	C-29.90 D-39.90	C-29.90 D-39.90		C-29.90		

TOP-AKTUELLE-TITEL

SPECTRUM	AMIGA	SCHNEIDER	ATARI ST	PC & KOMPATIBLE	
Videoface Infance	149.90	Sixpack Vol. 3 C	29.90 D. 39.90	Sixpack Vol. 3 C	29.90 D. 39.90
All Stars	29.90	Starswars 2	C. 29.90 D. 39.90	Top Ten Collec. C.	29.90 D. 39.90
Buggy Boy	29.90	Top Ten Coll. C.	35.90 D. 45.90	Queston II	D. 39.90
Crime Busters (der Hit)	29.90	Roadwar 2000	D. 39.90	Bard's Tale I	D. 39.90
Cyberoid	29.90	Sorcerer Lord	D. 39.90	ATARI ST	
Daley Thomson	29.90	Vermeer dt.	D. 59.90	Barbarian II	69.90
Five Star Games 3	29.90	Wings of War	D. 35.90	Color Emulator	129.90
Impossible Mission 2	29.90	Winter Edition	D. 39.90	Corruption	79.90
Karnov	29.90	AMIGA		Indian Mission	55.90
Omega One	9.90	Barbarian II	D. 69.90	Mono Emulator	129.90
Sixpack Vol. 3	29.90	Amegas	D. 39.90	Spidertronic	59.90
Where Time stood still	29.90	Bard's Tale 2	D. 69.90	Starwars 2	59.90
COMMODORE 64		Crack the Coconut	D. 49.90	Summer Olympiad	59.90
Battle Valley	C. 14.90	Extensor	D. 39.90	Sun Dog	49.90
Daley Thomp.	C. 35.90 D. 45.90	German Footb. Sim.	D. 49.90	Virus	59.90
G. Lineker Fb.	C. 29.90 D. 39.90	Großmeister Schach	D. 59.90	World's Greatest (Epyx)	79.90
Hawk Eye	C. 35.90 D. 45.90	Indian Mission	D. 55.90	PC & KOMPATIBLE	
Imp. Mission 2C	C. 29.90 D. 39.90	Interceptor	D. 69.90	Corruption	79.90
Int. Soccer	C. 29.90 D. 39.90	The Wall (Super Break-out)	39.90	Falcon F16	89.90
				Indian Mission	55.90
				Vermeer dt.	69.90

Spectrum

180 Darts	9.90	Hysteria	19.90
720 Degrees	19.90	Impact	29.90
A.C.E. 2	25.90	International Karate +	29.90
Arkanoid Rev. of Doh	25.90	Life Guard Multiface	19.90
Adv. Tact. Fighter	29.90	The Living Daylights	25.90
Basketmaster	25.90	Lucasfilm Compilation	29.90
Blood Valley	29.90	Magnetron	25.90
BMX-Simulator	9.90	Matchday II	25.90
BMX-Racers	9.90	Milk Race	9.90
California Games	25.90	Nebula	19.90
Championship Sprint	29.90	Outrun	25.90
Clever & Smart	29.90	Rampage	29.90
Coconut Capers	25.90	Rebel	29.90
Combat School	25.90	Roadwars	29.90
10 Computer Hits 4	29.90	Rolling Thunder	25.90
Dark Sceptre	25.90	Sidewalk	25.90
Driller	39.90	Six Pack II (neu)	29.90
Elite Collection	49.90	Solid Gold	29.90
Eye	29.90	Starwars	29.90
Four Smash Hits	29.90	Terramex	29.90
Garfield	25.90	Tetris	29.90
G.B. Air Rail.	29.90	Think	9.90
GL Supersoccer	25.90	Thundercats	25.90
Gauntlet II	29.90	Tour de Force	25.90
		Trantor	25.90

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

SAMANTHA FOX Strip Poker

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

Für C-64 Cass. 13.90
Für Spectrum 48K/128K 13.90
Für Schneider 464/664/6128 13.90
Für Schneider (Disk) 19.90

Football-Manager II (mit dt. Anleitung)

Der Superhit zum Superpreis:
C-64 Cass. 29.90 Disk 39.90
Schneider Cass. 29.90 Disk 39.90
IBM PC 59.90
ATARI ST 59.90
AMIGA 59.90

Vorsicht vor BLAU-IMPORTEN

denn da handelt es sich wohl mehr um einen Zustand als eine Farbe.

ABER:

Alle Programme die Sie bei uns kaufen sind Originale vom jeweiligen Hersteller; mit allem Drum und Dran.

Hiermit bestelle ich für den Computer nachstehende Programme per Nachnahme (+ Kosten 5.90) Vorkasse u. Scheck (+ Kosten 2.50)

Außerdem möchte ich ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer

Bitte Anschrift nicht vergessen!

Unterschrift

T.S. Datensysteme, Denisstr. 45, 8500 Nürnberg 80

King's Quest I, II, III
Grafik-Adventure im Superpack
Alle 3 Programme DM 99,90
Für Amiga, Atari ST, IBM PC

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

Informationen können angefordert werden. Händleranfragen erwünscht!

„Stainless Steeley“ –

Aber, aber, wer wird denn gleich in die Luft gehen? Nun, kein vernünftiger Mensch würde das tun. Wir schon! Denn wenn es darum geht, das Neueste aus aller Welt für Euch zusammenzutragen, sind wir zu jeder Verrücktheit bereit. Genau genommen war es diesmal unser englischer Korrespondent Steve Cooke, der für die ASM-Leser auf Achse war. Gemeinsam mit MICROPROSE-Boss Major „Wild Bill“ Steeley bestieg er dessen Maschine, erhob sich in die Lüfte und drehte einige Runden über der malerische Chesapeake Bay. Doch natürlich hat Steve nicht Kopf und Kragen allein zu seinem persönlichen Vergnügen (?) riskiert. Vielmehr hat er auch die brandheißen MICROPROSE-News für Euch mitgebracht; unter anderem erfährt Ihr alles über ein nagelneues Projekt: Die Entwicklung einer MICROPROSE-Spielkonsole, die die Softwareszene der 90er Jahre revolutionieren soll!

Zum erstenmal geht ein führendes Softwarehaus daran, seine eigene Hardware zu produzieren. Der Grund für dieses Vorhaben: Die bereits existierenden Maschinen, einschließlich Amiga, Atari ST und IBM-PC, bringen nicht die Leistung, die das Unternehmen für die Herstellung seiner Programme wünscht.

Ich spreche, wie Ihr bereits wißt, von **MICROPROSE**, das schon eine ganze Reihe von berühmt gewordenen Titeln veröffentlicht hat, unter anderem *Guns-hip* und *F-19Stealth Fighter*. Es ist noch nicht allzu lang her, daß die Indizierung mehrerer MICROPROSE-Spiele Schlagzeilen machte. Eines davon, das zwischenzeitlich von der Indizierung wieder ausgenommen wurde, mußte kurze Zeit später seinen Platz auf dem Index der

Bundesprüfstelle wieder einnehmen. Welch Wunder, daß MICROPROSE den deutschen Markt mit einigem Argwohn beobachtet. Dies bedeutet jedoch nicht, daß ihr neuestes Programm nicht auch hierzulande seinen Platz in den Regalen der Händler finden wird. Ganz im Gegenteil! Wie ich erfuhr, soll das Game Ende nächsten Jahres fertiggestellt sein. Eine Spielhallenversion wird für Weihnachten 1989 angekündigt.

Doch zurück zu MICROPROSE's Hardware-Plänen. „Wir haben immer schon an den begrenzten Hardware-Möglichkeiten herumgeschustert“, ärgert sich Firmen-Chef Major „Wild Bill“ Steeley. „Das soll keine Kritik an den Herstellern sein“, fügt er hastig hinzu, „für den Commodore beispielswei-

se haben wir eine ganz besondere Vorliebe. Allerdings braucht man für gute Simulationen einfach mehr Power!“ Dies kann man sich vorstellen, wenn man sich die neueste Version von *F-19* einmal auf dem IBM mit EGA-Karte anschaut. Nicht etwa, daß das Programm langsam wäre. Im Gegenteil, diese Fassung macht einen hervorragenden Eindruck und hält einem Vergleich mit *Electronic Arts' Superspiel Interceptor* mühelos stand. Die Grafiken sind vom Feinsten, und der Detailreichtum, die Feinheiten des Spiels, gefallen mir sogar besser als bei dem EA-Produkt. Doch wie auch immer, solch qualitativ hochwertige Games machen Appetit auf mehr. Und da denkt man dann schon daran, wie eine Version für einen „echten“ 16-Bitter erst aussehen müßte. MICROPROSE glaubt, die Antwort auf diese Frage gefunden zu haben.

Um der Lösung dieses Problems näher zu kommen, hat man sich Experten geholt. Erinnert Ihr Euch noch an *Atari* vor ein paar Jahren? Sie begannen ihren Aufstieg zu einem der führenden Unternehmen mit Spielen wie *Pong* Computer Space, und das alles lief unter der Regie von zwei noch relativ unerfahrenen Burschen: Nolan Bushnell und Gene Lipkin. Über Bushnell konnte man kürzlich in den Zeitungen lesen, daß er nun in die Spielzeugbranche eingestiegen ist. Er produziert computergesteuerte Kätzchen, Spinnen und dergleichen mehr und beglückt damit die lieben Kleinen. Und was wurde aus Lipkin? Wahrscheinlich ahnt Ihr es bereits: Er schließt sich dem MICROPROSE-Team an.

„Wir wissen, wo es lang geht“, behauptet Gene selbstsicher „und wir werden diesen Weg auf in der typischen MICROPROSE-Manier beschreiten. Wir planen für die Zukunft im Business, und wir wollen in den 90er Jahren zu den festen Größen im

Geschäft gehören.“ Der erste Schritt auf dem Weg zu diesem hochgesteckten Ziel ist die Entwicklung einer Spielkonsole, speziell für neue Flugsimulatoren und Überarbeitungen von



Sie versprechen die Maschine der Zukunft: Gene Lipkin, ehemals Atari-Manager und nun Vize-Präsident der neuen MICROPROSE-Tochter 3 D TECHNOLOGIES (links). Daneben Major „Wild Bill“ Steeley, der sich auch von seinem neuen Projekt mal wieder einen Senkrechtstarter erhofft.



Alte Liebe rostet nicht!

älteren MICROPROSE-Programmen. Das klingt schon gut, doch die eigentliche Besonderheit ist die gewaltige Leistungsfähigkeit dieses Geräts. „Man muß sich beispielsweise nur einmal den *F-19 Stealth Fighter* auf dem IBM ansehen“, führt Gene aus. Auf dem Monitor vor mir erscheint eine aufregende Luftkampfsszene. Die feindliche Maschine ist gerade eben getroffen worden; sie explodiert und zieht eine breite Rauchfahne hinter sich her. Mein Flieger legt an Höhe zu, nähert sich der Wolkengrenze, durchbricht sie schließlich. Toll, denn das alles kann man auf dem IBM mit EGA-Karte wirklich wunderbar erkennen. „Okay“, fährt Gene fort, „was

glauben Sie, wieviele Polygone (Vielecke) auf diesem Screen eben verarbeitet worden sind?“ Er wartet nicht auf meine Antwort. „Ungefähr 300 pro Sekunde“, läßt er mich wissen. Ich staune, doch jetzt kommt's erst: „Und unsere neue Maschine wird 60.000 Polygone pro Sekunde verarbeiten – und das bei 4096 Farben gleichzeitig auf dem Schirm!“ „Wir bauen einen Computer mit ganz hervorragenden Grafikeigenschaften. Dieses Gerät wird darüber hinaus aber auch neue Möglichkeiten im Business-Bereich eröffnen, doch zunächst wollen wir darüber noch nicht mehr verraten...“, berich-

Weiter nächste Seite



Major Steeley's Vorliebe für das Fliegen schlägt sich in vielen MICROPROSE-Simulationen nieder. Unser Bild zeigt „Wild Bill's“ Maschine, Miss Microprose, noch am Boden, aber „ready for takeoff“.



Blick aus dem Cockpit auf die herrliche Landschaft Baltimore's. Übrigens: Keine Sorge – ASM-Korrespondent Steve Cooke überstand den Flug ohne größere Schäden! (Fotos: cooke)

tet Lipkin. Neue Möglichkeiten? Na, klar – das Rätsel ist schon gelöst: Dieses kleine Monstrum, das mehr Grafikfähigkeiten als jedes zur Zeit existierende Gerät verspricht, wird nicht für die Spielhallen allein produziert, sondern es wird seinen Einsatz auch als Homecomputer finden. Wenn erst einmal ein Prototyp entwickelt ist, der zu einem vernünftigen Preis in Serie gehen kann, dann wird es auch möglich sein, auf dieser Basis einen neuen Homecomputer herauszubringen. Und Software dafür wird es auch schon geben: die Umsetzungen aus der Spielhalle werden bereitstehen.

Ausblick

Da man Maschinen mit einer derartigen Kapazität bislang noch nicht gesehen hat, fällt es schwer, sich eine Vorstellung von der Software für einen solchen Nobelrechner zu machen. Stellt Euch nur ein Spiel wie etwa *Interceptor* vor, und dann stellt Euch ein Etwas vor, das quer über den Monitor zischt – bei 4096 Farben und 150fachen Grafikdetails. Übrigens: Das erste Produkt für die neue MICROPROSE-Maschine, das von dessen neugegründeter Tochter **3D Technologies** programmiert wird, wird – Wunder über Wunder – ein Flugsimulator sein.

Obwohl der Titel dieses Spiels noch nicht feststeht, konnte man mir schon berichten, daß es ein Programm mit wesentlich erweitertem Gameplay und zahlreichen neuen Features sein wird. So wird das Cockpit über absolut realistische Instrumente verfügen. Bei all dem wird MICROPROSE, wie üblich, strengstens darauf achten, daß Strategie und Simulation zu gleichen Teilen Rechnung getragen wird.

Die Fähigkeiten der Maschine lassen zumindest eine derart wirklichkeitsgetreue Umsetzung erwarten, wie Ihr sie sicher noch nicht gesehen habt – es sei denn, Ihr hättet mal vor einem professionellen militärischen Trainingssimulator gesessen.

Das Aufregendste an MICROPROSE's neuem Projekt ist für mich, daß jemand **das** ultimative Spiel konzipiert hat und daß danach erst der passende Rechner für dieses Game entwickelt wird. Früher haben die Hardware-Hersteller ihre Computer produziert, und wir mußten das Beste daraus machen. Das ist nun vorbei. Die Tage des Superrechners rücken näher!

STEVE COOKE

Clancy's zweiter „Soft-Job“

Weitere Neuigkeiten aus den Staaten hat unser Korrespondent Steve Cooke zu berichten. MICROPROSE USA ist sich mit Tom Clancy, Autor des Roman-Bestsellers *The Hunt for the Red October* (wonach das gleichnamige Spiel erschien), einig geworden: Basierend auf seinem Buch *Red Storm Rising* wird man ein Spiel produzieren, das in den USA voraussichtlich in diesen Tagen schon erscheinen wird. ASM hatte Gelegenheit, an Ort und Stelle einen ersten Blick auf dieses neue Game zu werfen.

Die Handlung des Spiels lehnt sich eng an die Romanvorlage an. Den Russen gehen die Energiereserven aus; besonders knapp werden die Rohölvorräte. Eine katastrophale wirtschaftliche Entwicklung ist die Folge, und so beschließen die Sowjets, in den Persischen Golf einzufallen, um sich dort das begehrte Öl zu besorgen. Doch zunächst einmal müssen sie sich die NATO vom Hals schaffen.

Ich muß sagen, ich finde es schon ein wenig eigenartig, daß a) Tom Clancy's Romane von den amerikanischen Streitkräften als besonders authentisch eingestuft werden und daß b) die Russen kurzerhand beschließen, die Bundesrepublik Deutschland mirnichts-dirnichts aus der Landkarte auszuradiieren. Na, großartig! Dann paßt mal auf, daß Ihr, liebe Leser, das Spiel auch gewinnt! Ein Großteil der Handlung besteht aus einer Kombination von Strategie und Simulation. So kommandiert man eine U-Boot-Flotte und versucht, die russischen Schiffe abzuschließen. Karten und der Bordcomputer halten den Spieler über die Kriegshandlungen informiert und erlauben es ihm, die geeigneten Maßnahmen zu ergreifen. Die Grafiken sind dabei auf dem C-64 als „gut“ zu bezeichnen; auf den 16-Bit-Maschinen sind sie sogar ganz hervorragend gelungen.

MICROPROSE hat eine Vorliebe für komplexe Spiele mit einer ebenso umfangreichen Dokumentation. **RED STORM RISING** könnte das Zeug dazu haben, Freunde dieser Art von Spielen vollauf zufriedenzustellen. Deshalb haltet schon einmal Ausschau nach der ausführlichen Besprechung des Programms, die wir in Kürze in ASM bringen werden.

Steve Cooke



Handschlag für die Kamera. Tom Clancy (links) und Major „Wild Bill“ Steeley besiegeln Ihre Zusammenarbeit, womit einmal mehr ein Roman-Bestseller versoftet wird.

Der 4.000.000-Dollar-Mann

Tom Clancy sagt von sich selbst, er sei etwas extravagant. Es fällt schwer, ihm da nicht zuzustimmen. Er trägt eine dunkle Brille und ist besessen von allem, was mit dem Militär zu tun hat. Sein erstes Buch, *The Hunt for the Red October*, war so gut recherchiert, daß das Pentagon kurz davor war, es zu

Red Storm Rising eingeschlossen – haben ein erschreckendes Maß an Authentizität erreicht. Dieser Mann, stellt Euch das vor, wurde beinahe zu einem festen Bestandteil des Pentagons gemacht; da muß sein Buch ja einfach ganz nah an die Wirklichkeit herankommen!



Tom Clancy läßt's sich wohlsein. Der Deal ist perfekt, der Rubel (oder besser: die Dollars) kann rollen. Fotos(2): Cooke

verbieten – obwohl sich in dem Werk nichts fand, was nicht schon einmal irgendwo veröffentlicht worden wäre. Nun plötzlich hat das Pentagon eine Drehung um 180 Grad gemacht und lädt Clancy zu Rundflügen mit Militär-Maschinen ein, zu einer Übungsrunde mit schwerem Armeegeschütz und zu all dem, was sonst noch soviel Kurzweil und Vergnügen bringt. Das Ergebnis: Clancy's Bücher –

MICROPROSE-Mann Major „Wild Bill“ Steeley scheint eng mit Tom Clancy verbunden zu sein; und so erinnert *Red Storm Rising* an eine Kombination der besten MICROPROSE-Simulationen mit den Bestsellern eines Schriftstellers, der selbst eine militärische Simulation ist. Man darf gespannt sein auf weitere Veröffentlichungen dieses hartgesotteten Duos!

Steve Cooke





OPERATION NEPTUN: TAUCHEN SIE EIN IN DIE ACTION!

Eine ganz neue Form von Action und Abenteuer, die man sofort ausprobieren sollte. Eine große Menge Actionspiele erwartet Sie! An Bord eines Jet-Byke, unter Wasser, mit einem Messer zwischen den Zähnen oder auf Ihrem Unterwasser-Scooter, kämpfen sie rücksichtslos gegen die Armeen des GELBEN SCHATTENS, bevor Sie seine Unterwasserstützpunkte endlich von der Karte streichen können.

Hüten Sie sich vor den Angriffen von Haien und Kraken sowie vor den Minenfeldern, mit denen die Tiefen der Meere durchsetzt sind. DAZU gibt es noch ein Taschenbuch mit einem Roman von Bob Morane, einem illustrierten Führer, einem 128-seitigen, farbigen Comic-Buch und einer Geschichte, in der Sie der Held sind, und die Sie um so mehr mit dem Geschehen vertraut macht.

Distributor: **BOMICO**

Elbinger Straße 1, 6 Frankfurt/Main 90, Tel. 069/706050

Erhältlich für: Amiga, IBM-PC, Atari ST mit 2 Disk.

Für weitere Auskünfte schneiden Sie diesen Kupon aus und schicken Sie ihn noch heute an folgende Adresse:

BOMICO Vertriebs
und Investitions
GmbH
Elbinger Straße 1
6 Frankfurt/Main 90

Operation Neptune



Name: _____

Adresse: _____

Rechner: _____

INFOGRAMES



Liebe Programmierer, bei der BPS sitzt Ihr immer in der ersten Reihe

Programm: Frontline, **System:** Amstrad (angeschaut), Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Zeppelin Games, Newcastle upon Tyne, England, **Muster von:** Kingsoft, Aachen.

Ein weiteres indizierungsverdächtiges Programm bietet uns der britische Hersteller und Newcomer **ZEPPELIN GAMES** an. Mit **FRONTLINE** wird die „alte Tradition“ der Hard Combat-Spiele fortgesetzt, die bei *xxx (indi)* begann, bei *TNT* weiterging, mit *xxx (indi)* (in England!) erfolgreich vermarktet und bislang mit *xxx (indi)* ihr Ende fand. Bei **FRONTLINE** handelt es sich also um ein Kriegsspiel, bei dem ein Held a la Bimbo (Name v. d. Red. geändert) als gutaussehender Fighter sich auf der Jagd nach Mensch und Material befindet. „Vernichtung“, so heißt das Schlüsselwort dieses Games! Zum Inhalt: Die ganze Geschichte ist eine einzige Katastrophe. Nein, ich beschreibe jetzt nicht die Story, die auf der Packung steht: Ich meine das Spiel als solches. Ähnlich dem bekannten Indi-Game *Iraki Soldiers* (Name v. d. Red. geändert!) geht man mit

inem schwerbewaffneten Guerilla-Kämpfer aufs Schlachtfeld. Hier ballert man die feindlichen Soldaten mit der Maschinenpistole ab, vernichtet Geschütze per Bombe (Leertaste!) und sorgt dafür, daß Motorradsfahrer vorzugsweise um die Ecke gebracht werden (bringt viel Punkte!). Und so weiter und so fort. Zusätzlich wird man dann und wann von einem Panzer überrollt und zerquetscht – ansonsten aber kann man unbehelligt durch die Feindeslinien laufen, da die Jungs von der anderen Seite anscheinend bei der Grundausbildung gefehlt haben – sie treffen sehr selten...

Kommen wir gleich zur Endabrechnung eines Low-Budget-Games, das starke Ähnlichkeiten zu letztgenanntem Programm erkennen läßt: Nicht nur das Spiel-Thema, sondern vor allem die Ausführung (Grafik äußerst schlecht; Sound kaum anwesend; „Special Effects“ dünne!!!) ist, man muß es in dieser Deutlichkeit sagen, miserabel. So, jetzt wißt Ihr, warum **FRONTLINE** keinen ASM-Hitstern bekommen kann. Ihr solltet auch wissen, warum dieses



Auf dem Sprung in die BPS-Charts?

(Foto: Amstrad)

ZEPPELIN GAMES-Produkt auch nicht zum Flop erkoren wurde: Erstens ist es „zu billig“, und zweitens hat es eh' keinen Sinn, ein Programm zum Monats-Flop zu küren, das sehr bald „bei der BPS in der 1. Reihe sitzen wird.“ Denn: Ich kann mir nur schwerlich vorstellen, daß einige von uns die Augen vor einem Soft-Held, der ande-

ren die Augen gewaltsam zudrückt, zudrücken werden.

Manfred Kleimann

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

Steinchen aus Nachbars Garten

Programm: Arthur Noid, **System:** C-16/+4, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Alternative Software, England, **Mustervon:** [20].

Keine Ehre macht der Low-Budget-Produzent **ALTERNATIVE** seinem Namen, denn mit **ARTHUR NOID** hat man keineswegs ein Pro-

gramm mit einem alternativen, das heißt neuen Spielkonzept hergestellt. Vielmehr hat das englische Softwarehaus ganz kräftig von einem bekannten Game „abgekupfert“ und versucht auf diese Weise, auch ein Scheibchen vom Software-Kuchen abzubekommen. Nicht nur der Name des Spiels läßt vermuten, daß **ALTERNATI-**

VE an Arkanoid und insbesondere natürlich an dessen Verkaufszahlen Geschmack gefunden hat. Ein kurzer Blick auf den ersten der insgesamt 32 Screens (hinzu kommen noch einige Bonusrunden) reicht völlig aus, um zu erkennen, daß man um eine nahezu naturgetreue Kopie des berühmten Vorbilds bemüht war. Bei dem Versuch einer Umsetzung dieses Breakout-Games auf den C-16/+4 ist es allerdings auch geblieben, denn was unter dem Strich bei dieser Anstrengung herausgekommen ist, ist wirklich unter aller Kanone. So wackelt der Ball derart über den Bildschirm, daß man verzweifelt nach der Rüttelplatte unter dem Computer sucht. Der Sound läßt einem nun wirklich die Haare zu Berge stehen. Die bedrohlichen Blicke meiner erzürnten Kollegen ließen mich schnell zum Lautstärkeregel greifen, kaum daß die „Musik“

ein paar Sekunden durch unsere heiligen Tester-Hallen ertönt war. Was Wunder, denn außer „Titeltititutu, titeltititutu ...“ bekommt der durch bessere Sounds verwöhnte Computer-Freund nichts zu hören. Wir wollen es kurz machen – kurz und schmerzlos. Wenn Ihr auf Eurem C-16/+4 gern Breakout spielen möchtet, dann besorgt Euch ein besseres Programm. *Kingsoft's Demolition* beispielsweise wäre da eine echte Alternative zu **ALTERNATIVE's** schlecht gemachtem *Arkanoid*-Imitat. Klauen ist ja schon schlimm, aber ein so exzellentes Spiel auch noch derart zu verhunzen, das sollte doch verboten werden. bez

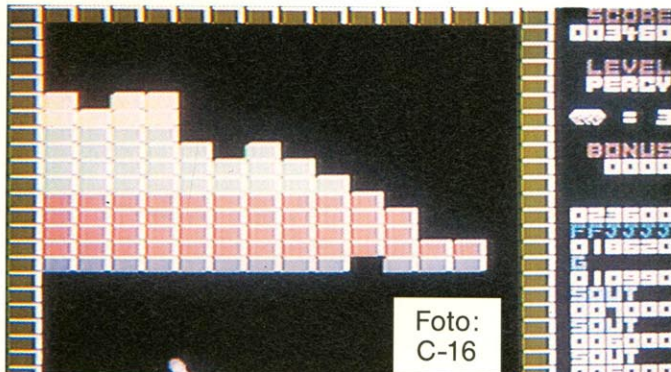


Foto: C-16

Grafik	4
Sound	0
Spielablauf	3
Motivation	1
Preis/Leistung	1



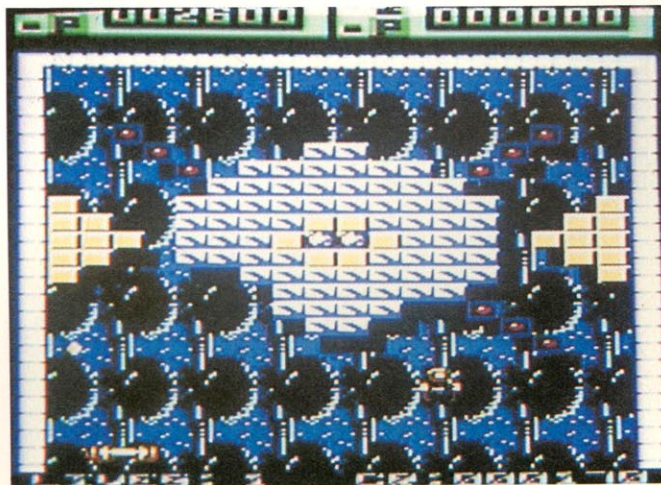
Auf diese Steine können Sie bauen!

Programm: Ball Blasta, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Zeppelin Games, England, **Muster von:** [22].

Mit **BALL BLASTA** von **ZEPPELIN GAMES** nimmt die nicht enden wollende Breakout-Welle ihren Fortgang. Es fällt schwer zu schätzen, zum wievielten Male dieses Thema, das seit den ersten Anfängen der Homecomputer-Spielsoftware immer wieder aufgegriffen wird, nun erneut verarbeitet wurde. Fest steht jedoch, daß **ZEPPELIN** mit seinem neuen Game eine sehr interessante Variante vorlegt. Ich habe sie mir für Euch auf dem C-64 angesehen. Natürlich, es ist schwierig, der schier unüberschaubaren Schar der teilweise berühmt gewordenen Vorgänger noch ein Spiel draufzusetzen, das hier und da noch neue Ideen zu bieten hat. Dies ist **ZEPPELIN** in einigen Punkten gelungen. Allerdings hat man natürlich auch einige Anregungen aufgegriffen, die man bereits in anderen Spielen zu sehen bekam. Doch schauen wir uns die Einzelheiten des Games an, und beginnen wir damit, was uns nach dem Laden erwartet. Zunächst versetzt uns eine tolle Musik in Erstaunen, flott, eingängig und sauber komponiert, die von dem mir unbekanntem Adam Gilmore gemacht worden ist. Selbiger zeichnet auch für die FX während des Spielgeschehens verantwortlich, die gleichermaßen zu gefallen wissen. Nun aber stürzen wir uns endlich ins Spiel. Wie nicht anders zu erwarten, müssen nach alter Breakout-Manier Steinchen mittels Ball und Schläger abgeräumt werden. Man darf wohl voraussetzen, daß jeder von Euch weiß, wie das im einzelnen abläuft. Anders als bei den meisten neueren Breakout-Games hat sich aber **ZEPPELIN** enger an das Original gehalten. So müssen nicht in jedem Level alle Steine abgeschossen werden, sondern es reicht mitunter, sich drehende Kugeln aus ihrer Umklammerung zu befreien, um ins nächste Level vorzustoßen. Hat man eine Runde überstanden, so kann man a la *Traz* in einer Gesamtübersicht aller 61 miteinander verbundenen Level unter vier Möglichkeiten den nächsten Durchgang wählen. Hier kommt man auch in den Besitz der Zusatzwaffen, die nicht, wie bei den meisten



Fotos (3): C-64



»Zehn Mark und alles inklusive: Super-Sound, tolles Gameplay und unheimlich viel Spielspaß!«

anderen Games dieses Genres üblich, aufgesammelt, sondern „gekauft“ werden müssen. Einige der abzuschießenden Steinchen nämlich sind mit dem Dollarsymbol gekennzeichnet. Trifft man sie, so wird das Guthaben um den entsprechenden Wert aufgestockt. Nun kann man sein Kapital anlegen, das heißt, man kann einen Dreierball kaufen, eine Ballbremse, einen breiteren Schläger, eine „Super-Kanone“ etc. etc. Auch neue Leben kann man auf diese Art und Weise erstehen, allerdings: es kann immer nur **eine** Waffe benutzt und dann erst im nächsten Level gegen eine andere ersetzt werden. Diese Wahlmöglichkeit bringt eine interessante strategische Variante ins Spiel, da man nun mal entscheiden muß, ob man sich mit nur noch einem Leben durchzuschlagen versucht, dafür aber die Superwaffe kauft, ob man auf den Dreierball setzt oder den breiteren Schläger bevorzugt und so weiter. Natürlich warten auch die verschiedenen Level mit immer wieder neuen Schwierigkeiten auf, so daß eine richtige „Kaufentscheidung“ natürlich wichtig für das Weiterkommen sein kann.

Es bricht mir fast das Herz angesichts dieses sonst so guten Programms, daß ich nun auf das Thema „Grafik“ zu sprechen kommen muß. Hier hat leider nicht alles so geklappt, wie es hätte sein sollen. Die Farbwahl ist an einigen Stellen etwas mißglückt, das Scrolling in verschiedenen Levels stört hin und wieder, und insgesamt sind die Screens von Aliens derart überfüllt, daß es manchmal schwerfällt, den Ball noch ausfindig zu machen. Wenn ich sage „Ball“, so muß ich mich im selben Atemzug auch schon korrigieren, denn eigentlich handelt es sich um eine kleine Scheibe, ähnlich einer Münze, was das Spielen zusätzlich noch erschwert. Trotzdem: Nach einiger Übung kommt man mit **BALLBLASTA** ganz gut zurecht, gewöhnt sich an den etwas verwirrenden Background. Und so habe ich mich entschieden, dem Game einen Hitstern zu verleihen. Ich glaube kaum, daß man für zehn Mark sehr viel mehr erwarten kann als einen Super-Sound, ein rasantes Gameplay und unheimlich viel Spielspaß.

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Microwelle

Liebe Leser,

mittlerweile können wir uns vor Einsendungen kaum noch retten, so daß wir Euch auch dieses Mal wieder zwei gute Programme vorstellen wollen, auf die das Klischee des „Hobbyprogrammierers“ nicht mehr so recht passen will. Wir möchten uns aber auch an dieser Stelle nochmals recht herzlich bei all den Programmieren bedanken, deren Arbeiten wir leider nicht vorstellen können. Habt bitte Verständnis, wenn es etwas länger dauert, bis Ihr von uns eine Nachricht erhaltet, aber wir nehmen uns jede Einsendung gewissenhaft vor – und das kostet bei der Fülle der Einsendungen viel Zeit. Für die beiden Autoren dieser Ausgabe hat sich das Warten jedenfalls gelohnt, denn die Qualität ihrer Spiele braucht sich vor der der Profis wahrlich nicht zu verstecken!

Programm: Imperium – Der Auftrag, **System:** C-64, **Datenträger:** Diskette, **Autor:** Jörg Schließer, Stuttgart.

Neben einer Vielzahl von Action-Games, die nach wie vor einen großen Anteil des Spielmarktes repräsentieren, ist in letzter Zeit aber ein starker Trend in die Richtung der Rollenspiele zu beobachten. Leider kommen diese komplexen Spiele zum weitaus größten Teil aus dem englischen Sprachraum und bereiten dem Spieler hierzulande des öfteren einige Schwierigkeiten. Was fehlt, sind eben gute, deutschsprachige Rollenspiele. Dem kann nun abgeholfen werden! **IMPERIUM – DER AUFTRAG** ist ein reinrassiges, leicht verständliches Rollenspiel mit allen Features, die die Fans dieses Genres begeistern dürften. Der Autor **Jörg Schließer** hat sich viel Mühe gegeben, eine ansprechende Handlung und ein ausgereiftes, logisches Konzept zu entwickeln.

Hier die Spielhandlung in groben Zügen: In einem imposanten Sternreich bröseln die Macht der herrschenden Adelsfamilien dahin. Viele Sonnensysteme sagen sich vom Reich los und gründen separate Sektoren. Der Kaiser des imperialen Reiches will dies verhindern und eine umfangreiche Reform durchführen. Die Adelsfamilien fürchten jedoch um ihre Macht und stemmen sich mit aller Gewalt und jeder Menge Intrigen gegen die Reformen. In diesem Konflikt könnte die Raumflotte hilfreich sein, doch diese ist praktisch gelähmt, da der wichtige Hyperraum-Treibstoff nur auf einigen Planeten abgebaut werden kann und die meisten davon sich auch noch in den separaten Gebieten befinden. Lediglich acht Planeten, die dem Kai-

Killing Jokes



● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne“ zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbstgestellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

**TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
Eschwege**

ser gehören (jeder hat halt sein eigenes Stückchen Land) können das Zeug noch für das Imperium abbauen, und mit einem dieser Planeten ist jetzt auch noch der Kontakt abgebrochen. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, eine schlagkräftige Truppe (also die „Party“) zusammenzustellen, die in den Elitehaufen der Siegelringträger aufgenommen werden. Diese SRT's können nämlich die zentrale Computerkonsole wieder aktivieren, die den Abbau in den Minen steuert. Logisch, daß es da einige Leute gibt, die was gegen eine erfolgreiche Mission haben...

Zu Beginn müßt Ihr also eine Truppe mit vier Typen zusammenstellen, denen Ihr bestimmte Charakteristika zuweist (wenn Ihr faul sind, könnt Ihr auch die vorgefertigte Party nehmen). Vierzig Punkte müssen auf die Merkmale Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz und Psi-Kraft verteilt werden. Dann wird jedem Charakter noch eine Rasse und ein Beruf zugeordnet. Diese Zuordnungen bestimmen, inwieweit bestimmte Fähigkeiten erhöht werden. Nun kann's losgehen!

IMPERIUM besitzt drei Levels: Im ersten muß das Raumschiff sicher ans Ziel gebracht werden, im zweiten und im dritten müssen zwei Weltraumstädte erfolgreich durchforstet und der Computer wieder funktionsfähig gemacht werden. Die vier Charaktere des Spielers werden mit dem Joystick sehr komfortabel über Icons gesteuert. Die Charaktere befinden sich immer in der Mitte von vier Grafikfenstern (sieht aus wie bei *Ultima*) und werden mit den Icons dirigiert. So lassen sich die Jungs aus einem Register ausrüsten, sie können durch die Gegend laufen (max. 9 Schritte) oder auch Psi-Kräfte



te (funktionieren wie die bekannten Spells) einsetzen. Außerdem kann jederzeit ein Spielstand gespeichert oder geladen werden. Natürlich gibt es auch einige Feinde, die nur darauf warten, daß ihnen die Party über den Weg läuft. In diesem Fall und auch für andere erscheinen verschiedene Menüs, mit denen Taktik und Kampfkraft festgelegt werden. Besonders toll gelungen ist Jörg Schließer da der Übungsmodus, bei dem das eigene Helden-Sprite mit perfekter Animation (ein großes Lob nach Stuttgart!) gegen einen

Trainingsroboter fightet, um Punkte zu sammeln. Wie bei vielen anderen Rollenspielen auch, gibt es bei IMPERIUM Erfahrungspunkte und verschiedene Levels für die Charaktere. Auch hier gibt's wieder einen netten Gag: Um eine andere Charakterstufe zu erreichen, muß das Ministerium für Innere Verwaltung angerufen werden. Der Typ sieht echt übel aus... Überhaupt ist das Programm üppig ausgestattet. Neben verschiedenen netten Sounds gibt es jede Menge kleinerer Grafiken, denen man viel Liebe zum Detail ansieht. Nur die Grafik-

fenster ähneln - wie gesagt - dem *Ultima*-Aufbau, aber sie haben ja lediglich die Aufgabe, dem Spieler die Übersicht über die Örtlichkeiten zu geben. In diesem - relativ - kurzen Test können wir natürlich nur einen kleinen Teil der vielen Features vorstellen, über die das Programm verfügt. Im Spiel wird man noch mit Computercodes, verschiedenen Gegner-Formen und vielen anderen kleinen Details konfrontiert, die in der zwanzigseitigen Anleitung noch mit viel Phantasie dargestellt werden. Damit ist für Abwechslung und Spannung ga-

rantiert, zumal sich das Game als äußerst leicht zu handhaben erwies und überaus spielbar ist. Viel Spielwitz, Humor, die gut durchdachte Story und das außerordentlich gelungene Outfit machen dieses Spiel zu einem Hit, der auf dem deutschsprachigen Rollenspiel-Markt wohl einzigartig sein dürfte.

(red.)

Grafik	8
Vokabular	(Icons)
Story	9
Atmosphäre	10

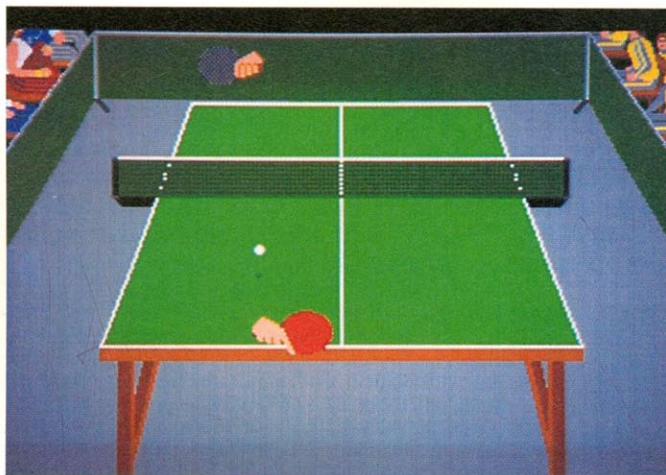
Klein Steffi für Zuhause

Programm: Tischtennis, **System:** Atari 1040 STF, Atari 520 ST (color, TOS auf ROM), **Datenträger:** was wohl...?, **Autor:** Herbert Haas, Karlsruhe.

Zugegeben, Tischtennissimulationen gibt es für die verschiedensten Rechnertypen zuhauf - aber auf dem Atari ST? Da sieht's bislang düster aus. Der einzig nennenswerte Versuch wurde bei den *Indoor Sports* gestartet, aber ansonsten ist nichts los. Dies scheint auch **Herbert Haas** gewußt zu haben, der eine waschechte Simulation für den Atari ST erstellt hat, die den treffenden Namen **TISCHTENNIS** trägt.

Neben dem zu erwartenden Ping-Pong-Gemetzel überrascht das Programm den Spieler aber gleich nach dem Einladen mit einer Fülle von Features, die bei Sportsimulationen dieser Art gar nicht mal so üblich sind. So können zunächst einmal verschiedene Beläge für den Schläger gewählt werden. Profis werden wissen, daß die unterschiedliche Struktur der Noppen eine jeweils defensivere oder offensivere Spielweise möglich macht. Ist die Auswahl getroffen, kann mit der Maus noch ein Trainingsmenü angeklickt werden, bei dem man unterschiedliche Schlagarten üben kann. Die Tischtennis-Platte ist in der üblichen 3D-Perspektive dargestellt, wobei im Training statt des Gegners eine hübsch gestylte Ballmaschine einen Ball nach dem anderen rauschießt.

Menschliche Spieler bekommt man aus Gründen der Übersichtlichkeit übrigens nicht zu Gesicht, sondern nur die Schläger. Ungewöhnlich ist



aber die Steuerung des eigenen Schlägers, denn der wird frei beweglich mit der Maus über den Bildschirm gejagt. Diese Steuerungsart erwies sich als äußerst vorteilhaft, denn es macht riesig Spaß, die Bälle gekonnt anzuschneipeln. Etwas Übung ist zwar schon nötig, damit man sich nicht bei den Entfernungen verschätzt, aber dann möchte man diese Spielweise nicht mehr missen. So nebenbei können dann noch Topspin-, Slice- oder gerade Schläge ausgeführt werden. Einfach die linke, rechte, beide oder keine Maustaste drücken. Ist doch simpel, nicht? Leider gibt's in diesem Zusammenhang ein paar kleine Schönheitsfehler, die der Programmautor aber zu beseitigen versprach. So wird ein Schlag **nicht** ausgeführt, wenn man die Maustaste drückt, sondern wenn man sie losläßt. Da kann man sich leicht verheddern! Außerdem kann es vorkommen,

daß der Ball bei zu schnellem Spiel (besonders bei höheren Schwierigkeitsgraden) mehrmals getroffen wird, ohne daß das Programm dies als Fehler erkennt.

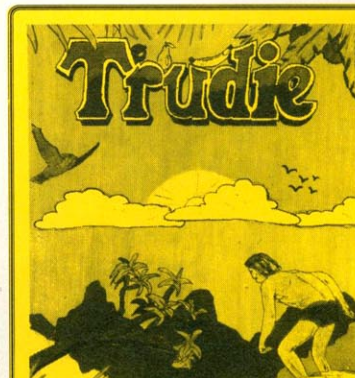
Abgesehen von diesen kleinen Mängeln ist **TISCHTENNIS** aber eine begeisternde Simulation, der man eine Veröffentlichung nur wünschen kann. Durch den Zwei-Player-Mode (wird als Doppel gespielt!) und den möglichen Weltmeisterschaftskampf, bei dem sogar Spielstände abgespeichert werden und die Landesfahne des Gewinners erscheint, macht **TISCHTENNIS** auch auf längere Zeit viel Spaß.

Wer aber auch gern allein gegen den Computer spielt, dürfte **TISCHTENNIS** mit Sicherheit einen Platz in seiner Bestenliste zuweisen. Tja, das ist Quality - Made in Germany!

(red.)

Animation	9
Sound	4
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	10

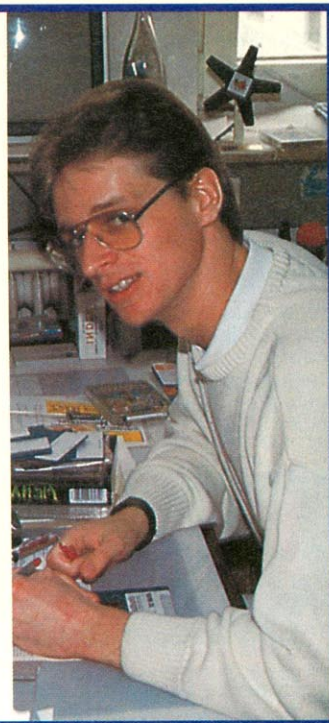
Anzeige



Ein verrückter Typ sucht auf einem unmöglichen Planeten seine Flamme! Jede Menge Monster sind zu besiegen und der richtige Weg ist zu finden! Ballerstrategen finden hier die richtige Aktion in Verbindung mit etwas Gehirnmassage. Also ran!

Fragen Sie bei Ihrem Händler nach dem Spiel. Sollte Ihr Händler das Spiel nicht vorrätig haben, können Sie es auch direkt bei SVS Scholz, Marienburger Str. 20, in 5628 Heiligenhaus, bestellen. Der Preis dort beträgt einschließlich Versand und Nachnahme 21.69 DM

Teuflisch Gute Spiele in der SPIELHALLE ASM



Wie? Was? Ein neues Gesicht? Das werden sich jetzt wohl die alteingesessenen Leser fragen. Doch keine Bange – die ASM wird Euch auch weiterhin die heißesten Neuigkeiten aus der Spielhalle bringen! Auch in Zukunft werdet Ihr die besten Automaten Spiele, die ihr Geld wert sind, in dieser Rubrik finden. Dabei könnt Ihr auch gleich mal sehen, was vielleicht mal für die Heimcomputer umgesetzt wird, denn der Trend, Spielhallen-Spiele für die „kleineren“ Rechner umzusetzen, ist ungebrochen! Aber mal ehrlich: Welche Umsetzung konnte dem Original bis jetzt das Wasser reichen? Lest Euch also diese neue Ausgabe der ASM-Spielhalle genau durch, denn ein Besuch in den Spielstätten lohnt sich!

Michael Suck



DEVASTATORS

Der Sommer ist vorbei, die Olympischen Spiele befinden sich wieder in ihrem vierjährigen Dornröschenschlaf – für den Herbst müssen Action-Games her! Nachdem in den Sommermonaten weitgehend sonnige, lustige Sportspielchen erschienen sind, gibt's jetzt wieder Platinen der härteren Gangart, die weitgehend klassische Action-Elemente aufweisen und bei den Spielern feuchte Hände und glänzende Augen erzeugen, während sie mit eiserner

Konzentration und trainierten Reflexen versuchen, die vielgestaltigen Feinde vom Bildschirm zu pusten. Wer glaubt, für solche Aufgaben gerüstet zu sein, der kann sich ja mal als Mitglied der **DEVASTATORS** versuchen, die's wirklich nicht leicht haben. Diese Elitetruppe wird von **KONAMI** in den Einsatz geschickt, die im Moment noch mit dem Super-Sportspiel *Konami '88* einen absoluten Renner in den Spielhallen haben. Bei **DEVASTATORS** wird allerdings nicht gegen die Uhr gekämpft, sondern gegen einen fanatischen Diktator, der ein kleines, unterentwickeltes Land im Nahen Osten in seine Gewalt gebracht hat. Da großwahnsinnige Diktatoren nicht gerade zimperlich mit ihrer Bevölkerung umgehen und sich das kleine Land in seiner (Geld-)Not auch keine aufwendigen Rebellionen leisten kann, werden die Devastators zur Hilfe gerufen. Diese Burschen sind das beste, erfolgreichste, disziplinierteste und skrupelloseste Freiheitskämpferteam der Welt. Werft mal einen Blick auf die Fotos, und Ihr werdet dieser Beschreibung nur zustimmen können!

Als Spieler (möglich ist natürlich auch ein 2-Player-Team-Mode) müßt Ihr natürlich die Invasionsarmee des ausgeflippten Diktators überwinden, der von dieser Absicht gar nicht begeistert ist. So gibt es sieben Einsatzorte an den strategisch wichtigsten Punkten, die die Macht des Diktators sichern. Diese sind die Wüste, ein Flugfeld, der Dschungel, die Savanne, ein Flottenstützpunkt, die Berge und zuletzt noch eine ausgedehnte Ruinenstadt. Die Helden des Spiels treffen dabei auf die wildesten, schießwütigsten Kampfmaschinen, die man sich vorstellen kann, sowie den düste-

ren Schergen des bösen Oberfuzzys. Entledigen kann sich der Spieler dieser üblen Zeitgenossen mittels eines Automatikgewehrs, für das unbegrenzt Munition zur Verfügung steht. Werden die Angreiferwellen geschickt zurückgedrängt, können auch weitere Waffen eingesammelt werden (Flammenwerfer, Panzerfäuste, Granatwerfer und Molotowcocktails), die aber nur einen begrenzten Munitionsvorrat haben. **KONAMI** hat sich bei **DEVASTATORS** besonders viel Mühe bei der Animation gegeben, um die Spielmotivation und Spielbarkeit möglichst hoch zu halten. Alle Spielfiguren sind herrlich groß, mit vielen Zwischenschritten animiert und lassen sich frei auf dem Bildschirm bewegen, um dem



11/88



COBRA COMMAND

Spieler einen möglichst großen Aktionsradius zu geben. Der Clou dabei: Das Spielfeld mit den gut gestylten Backgrounds besitzt eine 3D-Perspektive, der sich die Spielfiguren beim Vor- oder Zurücklaufen anpassen, d.h. sie werden entweder kleiner oder größer. Super gemacht! Wer auf harte Action-Spiele steht und spannende Unterhaltung jenseits politischer oder moralischer Wertungen sucht, wird mit DEVASTATORS viel Spaß haben!

Hoch hinaus will auch DATA EAST, und das dürft Ihr ruhig wortwörtlich verstehen. Bei COBRA COMMAND sitzt Ihr am Steuerknüppel eines allwettertauglichen Hubschraubers, der sich levelweise gegen Boden- und Luftziele durchfichten muß. Die Szenerie ist von der Seite zu sehen, während der Bildschirm von links nach rechts scrollt und den Blick auf tolle Grafiken freigibt. DATA EAST hat hervorragend mit den Farben gearbeitet und viel Phantasie bei der Gestaltung der Backgrounds bewiesen. Neben schattierten, detailreichen Flugzeugträgern und den dazugehörigen Jägern, die wie ein Schwarm Hornissen auf den eigenen Hubschrauber stürzen, gibt's Abstecher in futuristische High-Tech-Konstruktionen und gruselige Mondlandschaften. Bei diesem Outfit macht es tierisch viel Spaß, die einzelnen Levels mit den verdammt schwierigen Endgegnern zu meistern, wenn man mit solchen Grafiken verwöhnt wird! Klaro, daß dieses Spiel technisch einwandfrei programmiert wurde und auch ein paar Special-Features aufweist, die das Geschehen noch interessanter machen! Neben verschiedenen Symbolen, die die Feuerkraft des Hubschraubers erhöhen, kann manches mal auch ein Level oder eine spezielle Waffe direkt angewählt werden. Spannung total in 15 Levels: Das ist Action '88!

Um einen heißen Kampf mitzuerleben, bei dem der Bildschirm bebzt, braucht Ihr aber nicht unbedingt viel Technik, versucht's

doch mal mit ein bißchen NINJA SPIRIT! Dieses Game ist der absolute Geheimtip dieses Monats vom R-Type-Produzenten IREM, der wieder alles aufgeboden hat, um den Spieler am Bildschirm zu fesseln. Dieser verkörpert einen jungen Ninja-Kämpfer, der eines Tages eine schreckliche Wahrheit erfährt: Seine Eltern wurden bei dem Versuch, aus der strengen, gefühllosen Gemeinschaft der Ninjas zu fliehen, von dem Boss der Gruppe getötet. Nun sinnt der Sohn auf Rache und kämpft verzweifelt um seine Freiheit. Wird es ihm gelingen? Das bleibt dem Spieler überlassen!

Das Spiel besteht aus sieben verschiedenen Szenen, die der junge Held durchlaufen muß. Es beginnt in dem Tempel, in dem er ausgewachsen ist, und endet in einer Höhle mit einem großen Showdown, wenn der junge Ninja dem Mörder seiner Eltern gegenübersteht. Für den Kampf ist er bestens gerüstet, denn er beherrscht diverse Ninja-Tricks, mit denen die feindlichen Ninjas ins Jenseits geschickt werden können. Je geschickter der Spieler springt, schlägt und tritt, desto besser wird sich der Held vorankämpfen können. Damit sich Jung-Sieg-



NINJA SPIRIT

fried aber nicht nur mit Körperkräften zu wehren braucht, haben die Programmierer noch an ein paar ganz besondere Spezial-Tricks



und Waffen gedacht, die das (Spieler-)Leben doch merklich erleichtern. Waffen gibt es vier Stück, nämlich ein Schwert, Wurfsterne, Bomben und einen Schleuderhammer. All diese Dinge können frei ausgewählt und mit verschiedenen Symbolen schlagkräftiger gemacht werden. Der Hammer sind aber die „Schatten-Ninjas“, denn nach dem Aufnehmen des entsprechenden Symbols entsteht jeweils ein Schatten des Hauptakteurs, der diesem willig folgt, als Geist natürlich unverletzbar ist, aber alle Bewegungen willig mitmacht – und dieselben Waffen benutzt! Ihr müßt mal mit zwei „Schattenboxern“ und dreifach verstärkten Waffen durch die Bilder hüpfen, denn dann geht's ab!

IREM hat es sich natürlich auch nicht nehmen lassen, zu diesem aufwendigen, erstklassig animiertem Karate-Spektakel auch die entsprechenden Grafiken zu schaffen, die super zum Spiel passen und die richtige Atmosphäre schaffen. Nur an einer Stelle sahen die Bäume im Hintergrund eher wie Wolkenkratzer aus, aber der kleine Ausrutscher dürfte bei dem Spaß, den das Spiel macht, kaum auffallen. NINJA SPIRIT ist ein fesselndes Action-Spiel mit vielen Ideen, das jede Mark wert ist!

Noch märchenhaftere Züge als NINJA SPIRIT besitzt LEGEND OF MAKAI, eine neue Platine von JALECO. Eine richtige Märchenprinzessin wurde geraubt, und nun ist es an ihrem tapferen Geliebten, die Holde wieder aus den düsteren Verliesen des Bösewichts zu befreien. Dieser hat sich natürlich gut verschanzt und schickt zunächst nur seine dunklen Schergen und ein paar bis an die Haarspitzen bewaffnete Wächter aus. Auf letztere trifft Ihr dann jeweils am



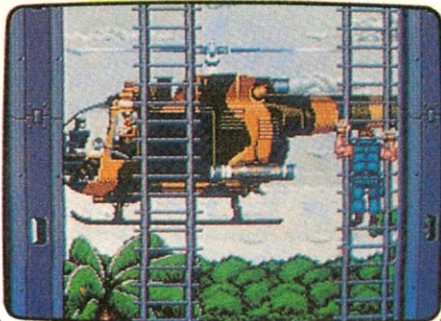
ま かい でん せつ 魔魁伝説™

LEGEND OF MAKAI



Ende eines Levels – falls Ihr so weit kommt. Um den stolzen Jüngling bessere Verteidigungsmöglichkeiten zu geben, solltet Ihr die Juwelen einsammeln, die die vernichteten Feinde hinterlassen. Mit einem guten Juwelenpolster könnt Ihr nämlich in den Shops, die ab und an auf dem Weg auftauchen, Schlüssel, Waffen, Informationen oder Heilung erwerben. Diese Adventure-Elemente setzen sich fort, denn es gibt auch Türen mit versteckten Höhlen, in denen Teile von magischen Zaubersprüchen zu finden sind.

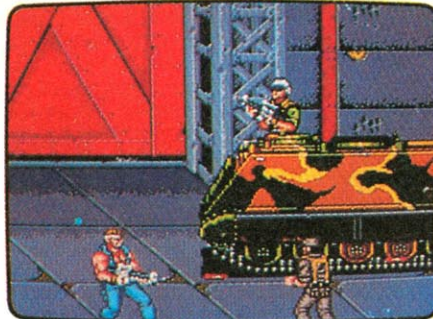
LEGEND OF MAKAI steht in der großen Tradition von Spielen wie *Ghosts 'n' Goblins* oder *Legend of Kage*, denn neben spannungsgeladenen Action-Szenen sind auch viele Fantasy- und Adventure-Elemente mit in das Programm eingebaut, die die Spielermotivation stark erhöhen. Wer möchte nicht mal alle Geheimnisse einer fiktiven Welt entdecken, zumal die Grafik den Fantasy-Touch und somit auch die Phantasie des



PRISONERS OF WAR

Spielers kräftig unterstützt? Mir jedenfalls hat es viel Spaß gemacht! Übrigens: Ich fand den japanischen Originalschriftzug von LEGEND OF MAKAI so hübsch, daß ich Euch diese interessanten „Hieroglyphen“ nicht vorenthalten wollte. Dazu noch ein

kleiner Aufruf: Wer kann uns das mal übersetzen???



Große Verständigungsschwierigkeiten sind bei **PRISONERS OF WAR**, einer neuen Spielplatte von **SNK**, dahingegen nicht zu erwarten, denn die Jungs, die Ihr da in einem Gefangenencamp finden werdet, schießen erst, bevor sie Fragen. Als Spieler seid Ihr auf Euch allein gestellt und müßt in bester Einzelkämpfermanier die feindlichen Soldaten aufmischen, um aus dem Camp in die Freiheit zu fliehen. Die benötigten Utensilien des gut bemuskelten Helden ist ein Gewehr, ein Messer und die bloßen Fäuste. Übung ist nötig, will man die einzelnen Actionsequenzen meistern, Verschnaufpausen gibt's keine! SNK hat eine Vielzahl unterschiedlicher Szenen programmiert, die jeweils andere Anforderungen an das Geschick des Spielers stellen. Entstanden ist ein gradliniges, schnelles Action-Spiel, das Freunden dieses Genres sehr gut gefallen dürfte – sofern man sich nicht an den Gewalttätigkeiten stört.

Zuguterletzt begeben wir uns nochmal in die Vogelperspektive: mit **GANGBUSTERS** von **KONAMI**. Eine miese Gruppe von Bankräubern hat eine Filiale in New York kräftig geplündert und sich dann aus dem Staub gemacht. Die Polizei der Stadt setzt daraufhin die besten Officer ein, die zur Verfügung

stehen: Smith & Wesson. Gesteuert werden die beiden natürlich von dem/den Spieler(n), der/die versuchen muß/müssen, die Gangster in fünf verschiedenen Spielszenen zu stellen. Die große Jagd beginnt in der Straße des Überfalls, geht über eine Nebenstraße zum Hafen und endet im Verschiebebahnhof einer Mülldeponie. Das Ganze artet übrigens nicht in eine wilde Schießerei aus, denn schließlich sind die beiden Helden ehrbare Polizisten, die die Gangster nur gefangennehmen und dann in die grüne Minna transportieren. Maximal drei Gangster kann sich der Spieler auf einmal abgreifen, dann muß er sie im Polizeiwagen abliefern. Geschossen werden darf zwar auch, aber die Munition ist begrenzt. Geht sie zur Neige, können Smith & Wesson nur noch mit Dosen werfen. Dafür werden die beiden Jungs für erfolgreiche Festnahmen aber auch anständig belohnt. Nein, nein, nicht mit einer Beförderung, sondern mit besserer Lauf-, Schußkraft und Munition. Auch die gefangenen Gangster erweisen sich als unfreiwillige Helfer der Polizei, denn sie führen zum Teil Supergranaten mit sich (wirken wie die altbekannten Smart-Bombs) und auch Munition.

KONAMI hat die Spielcharaktere witzig gezeichnet und viele Gags mit ins Spiel eingebracht. Am innovativsten ist wohl der große Stein, den die Superbullen finden und als Straßensperre benutzen können. Dann sind die Gangster nämlich angemüht! Es macht also tierisch viel Spaß, mit den beiden „Waffenbrüdern“ durch die einzelnen Szenen, sprich Levels, zu marschieren, denn das Spielprinzip bei **GANGBUSTERS** macht schon viel her.

So, das war's schon für heute (schnief...)! Ich hoffe, das Lesen hat Euch Spaß gemacht und Ihr wißt jetzt, bei welchen Automaten Ihr Eure Deutschmarks am besten anlegt. Viel Spaß beim Spielen; bis zum nächsten Mal!



Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE



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

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

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

ASM 11/88

Name: _____

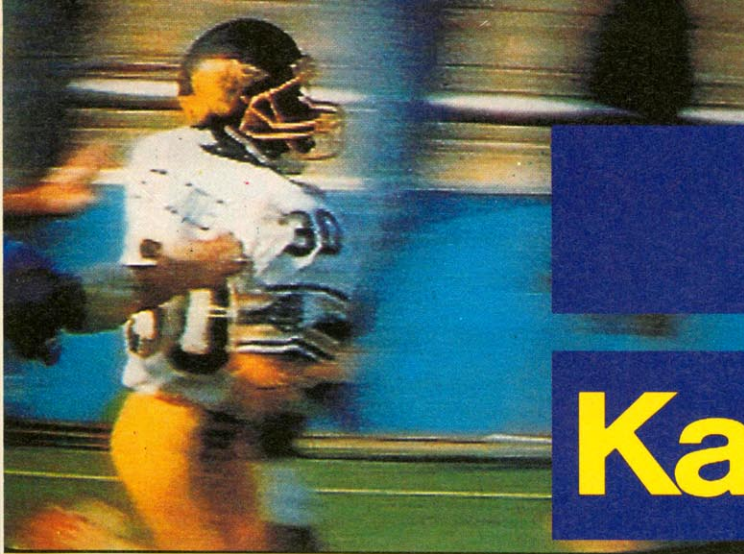
Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

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

Ariola Soft

Das Programm



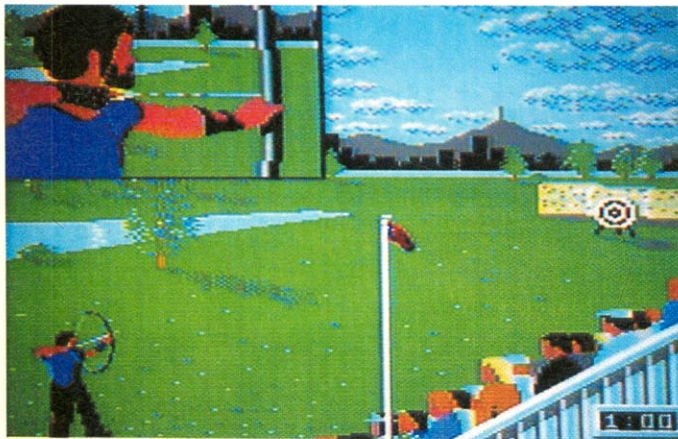
Sport-

Kaleidoskop

Heißer Stoff für kalte Tage

Programm: Summer Edition, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Epyx/U.S. Gold, **Muster von:** Jim Perri, Digital Marketing, Ohio, USA. **Verkehrte Welt:** Als die *Winter Edition* von EPYX auf den Markt kam, erfreute man sich gerade

gen versuchen, beim Radfahren, Hürdenlauf, Bogenschießen, Barrenturnen, Hammerwerfen, Stabhochsprung, und zuguterletzt kann man sein Geschick auch an den Ringen auf die Probe stellen. Wie ich schon sagte, sowohl diese verschie-



Medaillenjagd beim Bogenschießen ...

eines der schönsten Sommerdervergangenen Jahre. Nun, da EPYX sein neues Programm, die **SUMMER EDITION**, herausbringt, hat die kalte Jahreszeit längst begonnen, hält der Winter mit aller Macht seinen Einzug. Doch wir wollen nicht unken, denn erstens sind Programmtitle in den meisten Fällen ohnehin nur Schall und Rauch, und zweitens ist die Erinnerung an Seoul momentan noch recht frisch. Und so darf man hoffen, daß EPYX mit der Wahl des Zeitpunkts für die Veröffentlichung seines neuen Games gar nicht mal so schief liegt.

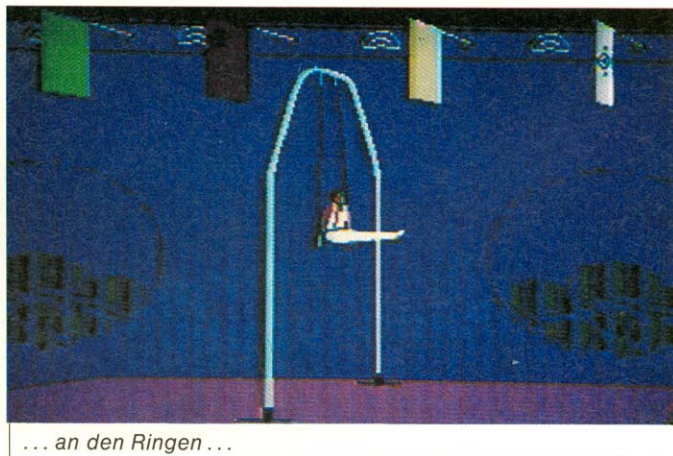
Acht Disziplinen finden wir auf der **SUMMER EDITION**, Disziplinen, die man durchweg schon von anderen Sportspielen her kennt. Im einzelnen kann man sich beim Turmsprin-

denen Wettbewerbe wie auch die Eröffnungszeremonie hat man schon einigemal gesehen; man denke da nur an *Summer Games I* und *II* und dergleichen mehr. Was aber die **SUMMER EDITION** grundlegend von ihren vielen, vielen Vorgängern unterscheidet, ist die perfekte Animation, die meiner Meinung nach alles bisher Dagewesene auf dem C-64 bei weitem übertrifft. Doch ich will nicht vorgreifen – schauen wir uns das Game lieber erst einmal an. Nach der Eröffnungszeremonie, die nichts wesentlich Neues bietet, wird entschieden, wieviel Spieler teilnehmen und ob man alle Disziplinen angehen oder nur einzelne anwählen will. Klarer Fall, daß ich mir für Euch sämtliche Durchgänge der Reihe nach reingezogen habe.

»Jede der Disziplinen wäre ein Einzelspiel wert gewesen. Alle zusammen zum selben Preis – was kann man da noch falsch machen?«

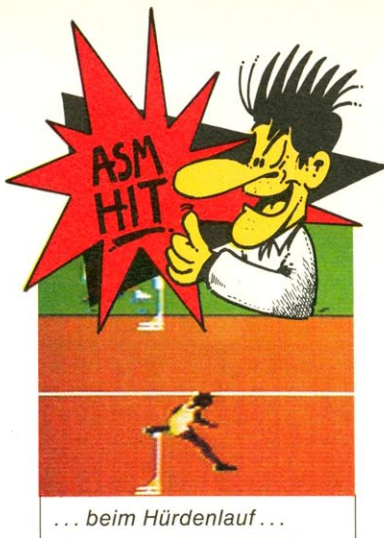
Begonnen habe ich mit dem **Turmspringen**. Man sieht hierbei den Athleten auf dem Brett stehen. Unter ihm erkennt man eine Walze, die man mittels dem Joystick nach rechts oder links bewegen kann. Dies verändert die Federkraft des Bretts und hat damit Einfluß auf den Sprung und auf die Länge der Übung. Drückt man nun den Joystick nach links, so geht der Sportsmann zum Rand des Bretts vor, tippt einmal auf und springt, den Bewegungen des Joysticks entsprechend, mehr oder weniger elegant ins Wasser. Wichtig ist hierbei sowohl der Schwierigkeitsgrad der Übung als auch ein möglichst sauberes Eintauchen. Wie gut man war, wird man an der anschließenden Benotung durch die Kampfrichter ersehen. Ich muß gestehen, daß ich es über eine 7.2 bisher noch nicht hinausgebracht habe, doch: Ich „arbeite“ noch daran.

Als nächste Disziplin habe ich mir das Radrennen vorgenommen. Man sieht hierbei die beiden Kontrahenten oben und unten auf dem gesplitteten Bildschirm. Die Grafik wirkt bei diesem Durchgang etwas grob und klotzig, dafür ist aber die Steuerung ganz in Ordnung. Durch hoch-/runterdrücken des Joysticks wird der Fahrer beschleunigt, verliert dabei allerdings auch an Energie. Man muß also auf dosiertes Rudeln achten, um die Kräfte für die gesamte Strecke vernünftig einzuteilen. Ist die Energie dennoch aufgebraucht, so verliert der Radler zusehends an Tempo und erholt sich nur langsam, wobei er dann aber wieder etwas neue Kraft auftankt. Es folgt die erste leichtathletische Disziplin: Der **Hürdenlauf**. Während man auf den Startschuß wartet, hält man den Feuerknopf gedrückt. Dann geht's los: Sowie der Schuß ge-



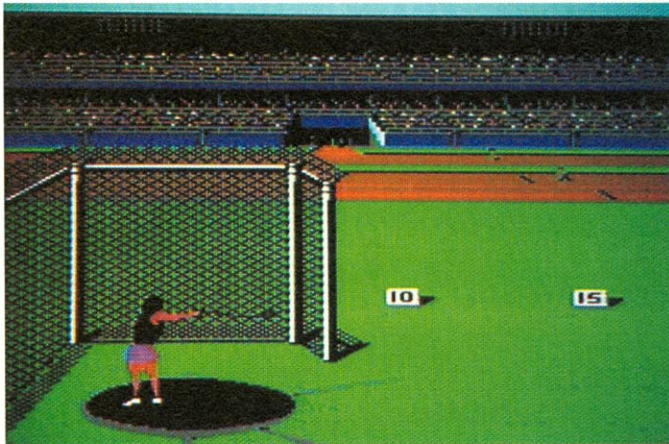
... an den Ringen ...





... beim Hürdenlauf ...

fallen ist, fängt man an zu rudeln wie ein Blöder und läßt den Sprinter durch Druck des Feuerknopfs über die Hürden hüpfen. Dies gestaltet sich recht schwierig, denn der Zeitpunkt des Absprungs muß auf den Sekundenbruchteil genau getimt sein. Wenn auch dieser Wettbewerb ganz schön in die Arme geht (ich weiß natürlich genau, daß viele von Euch gerade auf diese „Rudel“-Games besonders abfahren), die Angelegenheit macht schon einen Heidenspaß!

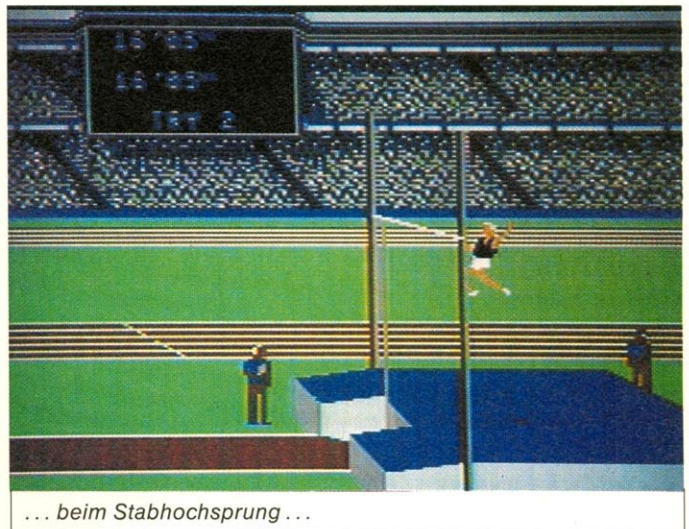


... beim Hammerwerfen ...

Weiter geht's mit dem **Bogenschießen**. Man sieht den Schützen am linken Bildschirmrand. Bewegt man den Joystick nach links, so wird der Bogen gespannt. Achten muß man dabei auf die Windrichtung, die durch eine Fahne angezeigt wird. Nun drückt man den Feuerknopf, und es erscheint ein Window mit einer vergrößerten Zieleinrichtung und der Zielscheibe im Hintergrund. Diese wird nun mittels des Joysticks anvisiert, und durch nochmaliges Drücken des Feuerknopfs schnellert der Pfeil von der Sehne. Schwierigkeiten hatte ich beim **Hammerwerfen**. Es dauerte eine ganze Weile, bis ich hier mit der ziemlich komplizierten Steuerung der Bewegungen

klar kam. Hat man's dann aber erst einmal gerafft, dann fängt die Geschichte an, einen tierischen Funz zu machen. Um Euch denselben Ärger zu ersparen, den ich mit der Steuerung hatte, gebe ich Euch hier mal ein paar Tips: Zunächst wird der Feuerknopf gedrückt, dann dreht man den Joystick im Kreis. Nun schwingt der Akteur den Hammer über seinem Kopf. Hiernach drückt man erneut Feuer und setzt das Kreiseln fort, woraufhin der Athlet sich um die eigene Achse zu drehen beginnt und sich dabei zielstrebig dem Abwurfpunkt nähert. Jetzt drückt man ein letztesmal Feuer, zieht den Joystick nach unten, und der Hammer fliegt schnurstracks durch die Lüfte. Auf 80.69 m hab' ich's schon gebracht; na, ist das etwa nichts (Lob, Lob!)? Doch auch wenn man mit der Steuerung bei diesem Durchgang noch seine Probleme hat, wird man hierfür durch lustige Ideen der Programmierer ein wenig entschädigt. So schleudert unser Sportsmann den Hammer mitten durch das Schutzgitter, wenn die Kontrolle seiner Aktionen nicht stimmt. Oder er wickelt sich kunstvoll in das Seil ein, bis ihm der Hammer mit

Karacho gegen die Birne knallt. Schön ist auch der Effekt, wenn der rechte Zeitpunkt zum Abwurf verpaßt wird. Dann nämlich fliegt unser Sportler mit-samt dem Hammer einem neuen Rekord entgegen. Genauso spannend geht es an den **Ringen** weiter. Durch eifriges Rudeln geht unser Turner in den Stütz und vollführt mittels Joystickanschlag die tollsten Übungen. Wichtig ist, daß man während der gesamten Kür auch hin und wieder an das Rudeln denkt, denn sonst gehen dem guten Jungen die Kräfte aus, und er fällt auf die Nase. Der Abgang erfolgt durch Druck auf den Feuerknopf. Das klingt jedoch einfacher, als es tatsächlich ist, denn der richti-



... beim Stabhochsprung ...

ge Zeitpunkt will genau bestimmt sein.

Gleiches gilt für den **Hochsprung**, denn auch hier kommt es auf absolute Feinarbeit an. Anfangs sieht man den Athleten in einer Vorderansicht. Den Stab in den Händen, läuft er gewissermaßen auf den Spieler zu. Zum Beschleunigen muß hierbei der Joystick rhythmisch links-rechts bewegt werden. Hat der Sportler dann eine bestimmte Marke erreicht, so schaltet das Bild um, und man sieht ihn nun von der Seite. Nun muß der Joystick herunter- und gleich danach hochgedrückt werden. Der Athlet schwingt sich nach oben, und wenn er den höchsten Punkt erreicht hat, drückt man Feuer, woraufhin er den Stab freiläßt und sich über die Latte schwingt.

Den Höhepunkt, das **Barrenturnen**, habe ich mir bewußt bis zuletzt aufgehoben. Diese Disziplin ist in puncto Grafik und Animation ein wahrer Leckerbissen, denn wie EPYX die Bewegungen des Turners hinbekommen hat, das ist schon allererste Güte! Hat man den Feuerknopf gedrückt, so nimmt

er einen gewaltigen Anlauf und schwingt sich kraftvoll auf den Holm. Wiederum durch Joystickbewegungen kann man den Sportler eine Kür hinlegen lassen, daß einem Hören und Sehen vergehen. Elegant und souverän spult er seine Übung ab, und das Zuschauen ist eine wahre Freude!

THE SUMMER EDITION ist ein Programm, das sich kein Sportsfreund entgehen lassen sollte. Wenn auch alle Wettkampftarten schon einige Male verarbeitet worden sind – so gut, wie in dem vorliegenden Fall habe ich sie noch nicht gesehen. Jede der acht Disziplinen hätte gut und gern als Einzelspiel an den Mann gebracht werden können. Alle zusammen zum selben Preis... na, das ist doch wohl keine Frage, oder?

Bernd Zimmermann

Grafik	10
Animation	11
Sound	6
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	11



... und am Barren.

(Fotos: C-64)

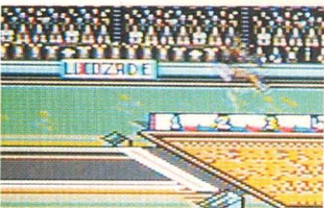
Sport & Kommerz: Daley's Olympic Sponsors

Programm: Daley Thompson's Olympic Challenge, **System:** C-64 (angeschaut), ST, Amiga (kommen hoffentlich während der Dreharbeiten noch rein), Amstrad, Spectrum, **Preis:** variiert je nach Datenträger und System zwischen 28 und 75 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** [18].

Daley Thompson ist ein sympathischer, erfolgreicher Sportler, der seit etwa acht Jahren als der König der Athleten (Zehnkampf) auf den Tartan-Bahnen



gilt. Adidas und Lucozade sind renommierte Unternehmen, die ihr Geld direkt und indirekt (Letztere ist eine Getränkefirma) mit dem Sport verdienen. Ocean ist ein bekanntes britisches Software-Haus, das schon auf eine Reihe von erfolgreichen Softjahren zurückblicken kann. Was haben diese „Drei“ gemeinsam? Ein Programm! **DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE**, ein Zehnkampf-Spektakel, das von **OCEAN SOFTWARE** erstellt und von den beiden obengenannten Firmen wohl kräftig gesponsert wurde (64er-Version wurde getestet). So beginnt man bereits in den Trainings-Sequenz, mittels starkem Stick-Rudeln und viel Power die Limonadenflaschen (insgesamt können drei abgefüllt werden) der Firma Lucozade bis zum Kronkorken zu füllen. „Go for Gold“, heißt es hier schon für unseren wackeren Daley, der sich in den Katakomben der Folterkammer (Kraftraum!) dreimal richtig quälen muß. Das ist auch gut so. Denn: Zum einen kann er bei brenzligen Wettkämpfen die Pulle einsetzen (im Menü als Flasche dargestellt), die ihm den nötigen Push oder Schub gibt, 'ne bessere Leistung zu erbringen (muß ein Teufels-Gesöff sein!). Und zum Zweiten wird der Spie-



ler (ich rede hier vom 64er-Player!) so richtig auf das Rudeln eingestellt. Denn: Heiße Stickerarbeit wartet noch im Verlaufe dieses Zehnkampfes auf ihn. Also, runter von der Hantelbank, weg vom Beincurler und Schluß mit den Bauchmuskelübungen – jetzt wird es ernst. Der erste Wettkampf steht bald an! Doch zuvor eine kleine Einleitung in Stichworten:

Spielart: Das übliche, bereits von älteren Programmen her bekannte Leichtathletik-Spektakel. Allerdings zum Leidwesen der „Familienkreissportler“ nur die Ein-Spieler-Option!

Steuerung: Mit Stick in Port 1. Beschleunigung („Power“) durch Rudeln (schnelle, aber auch ermüdende Rechts/Links-Bewegung). „Feuer“ zum Sprung, Stoß, Wurf und zur Winkelbestimmung.

Besonderheiten: auffallend gute Animation (wird für ST & Amiga noch besser werden, da Bewegungsabläufe z.T. digitalisiert von Fotos übernommen!). Anwahl bestimmter Icons, die in Form von verschiedenen Adi-

jeder Disziplin erstmal qualifizieren, damit man an der nächsten überhaupt teilnehmen kann. Hat man z.B. beim 100-Meter-Lauf die Fabelzeit von 9.34 sek hingelegt (ist echt möglich!) und überdurchschnittlich viele Punkte eingeholt, so verzeiht er Ihnen auch mal, wenn Sie beispielsweise beim Diskus-Werfen dreimal übertreten. Auf die Points kommt's halt an! Und nun zu den einzelnen Disziplinen:

100-Meter-Lauf: Zuerst den richtigen Schuh auswählen und noch keine Buddel austrinken (es kommen noch haarigere Wettbewerbe). Man wähle den ersten Spike-Stiefel unter der Flasche. Danach erscheint unser Daley. Er sitzt in den Startlöchern. Ein Mimi-Sound ertönt. Schon bevor Daley aus den Blöcken schießt, rudeln, was das Zeug hält (es gibt keinen Fehlstart!). Versuchen, die Power-Anzeige vollzurudeln und durchzuhalten. Haben Sie die nötige Spannkraft und 'nen guten Stick, haben Sie sich rasch qualifiziert – man läuft im



Daley im Kraftraum: Hier „füllt“ er die Flasche!

das-Sportschuhen (Auswahl wichtig für die jeweilige Disziplin) und einer Lucozade-Flasche (jeweils eine von bis zu drei möglichen können vor einem brenzligen Wettbewerb „getrunken“ werden – verleiht zusätzliche Kräfte!) dargestellt sind.

Lieferumfang: Als Beilage ein großes doppelseitiges Poster mit aktuellen und historischen Informationen zum Zehnkampf. Die deutsche Anleitung ist brauchbar; die englische dagegen nützt bei der Bewältigung der einzelnen Disziplinen dem Spieler mehr!

Ziel des Spiels: Möglichst viele Punkte zu erreichen, um am Ende als einziger auf dem Treppchen stehend die Goldmedaille umgehängt zu bekommen. Doch: Zuvor muß man sich bei

Schnitt unter 10 Sekunden. **Wichtig! Hier wie anderswo auf das richtige Schuhwerk achten!** Das Icon-Menü versucht, Sie zu verwirren. Also gehen Sie erst immer zur „Flasche“, und gehen Sie chronologisch vor. D.h., durchzählen. Erste Disziplin erster Schuh, zweite zweite und so weiter.

Weitsprung: Ein gelungener Sprung von etwa 6,50 Metern reicht für die Qualifikation bereits aus. Aber: Was bedeutet „gelungen“,? O.k., Sie laufen an (= rudeln), bringen viel Power ins Spiel, springen genau auf dem Balken ab (= Feuer) und halten den Knopf so lange gedrückt, bis Sie etwa einen Winkel von 45 Grad erreicht haben. Daley macht 'ne gute Figur – animatorisch einwandfrei; realistisch. Falls man aber den Ab-

sprung nicht genau erwischt oder auf einen Winkelgrad von beispielsweise 65 kommt, so macht er etwas ganz anderes. Schauen Sie sich's mal an! Sie haben insgesamt drei Versuche. Aber: Noch nicht zur Flasche greifen.

Kugelstoßen: Diese Disziplin erfordert schon etwas subtilere Methoden, um weiterzukommen. Man hat auch hier drei Versuche, um sich für den Endkampf zu qualifizieren. Dazu behandelt man den Joystick in gewohnt brutaler Manier, bis genug Power aufgebaut ist. Danach drückt man Feuer. Jetzt ist die Energie „eingefroren“, und gleichzeitig bestimmt man mit dem gedrückt gehaltenen Knopf den Abwurfwinkel. Dabei sollte man darauf achten, daß sich Daley zu drehen beginnt und erst durch perfektes Timing dazu gebracht wird, die Kugel elegant aus dem Ring zu stoßen. Drückt man zu spät Feuer, tritt er über – der Stoß ist somit ungültig. Hört sich kompliziert an, ist es auch. Dennoch noch kein Grund, die Energie-Flasche zu öffnen.

Hochsprung: Hier wird's noch etwas kniffliger. Auch hier hat der Spieler drei (Fehl-)Versuche, bevor das Game-Over-Zeichen erscheint. Und los geht's! Man wählt zuerst die gewünschte Höhe an (Anfangshöhe 1,50 Meter; Maximal bis 2,35m steigerbar). Das erledigt man mit dem Stick. Hebel nach vorn, und die Latte steigt dementsprechend. Doch, Vorsicht! Gehen Sie behutsam vor! Die einmal gewählte Höhe läßt sich nicht wieder nach unten korrigieren. Das ist eindeutig ein Manko, besonders dann, wenn man sich versehentlich vertan hat. Aber: Auch beim richtigen Wettkampf kann man schließlich seine getroffene Entscheidung nicht mehr rückgängig machen.

Nun gut, jetzt wollen wir high-jumpen. Dazu wiederum rudeln, bis die Power-Anzeige überquillt, Stick nach oben, um sich der Latte zu nähern, Feuer für den Sprung und gleichzeitig für die Bestimmung des Winkels. Nun müßte es Ihnen gelungen sein, auf Mögenburgs Spuren, getragen von der „Ola-Welle“ der Zuschauer, zu sprungwan-





deln und die Höhe zu meistern. Springt Ihnen der Bursche unter der Latte hindurch oder reißen Sie, dann haben Sie etwas falsch gemacht. Deshalb gilt: Lattenhöhe bei etwa 2,10m und Stick unbedingt vor dem Fosbury-Flop nach vorn zu ziehen. Desweiteren sollte man vermeiden, einen Winkelgrad unter 65 zu wählen. Und: Immer noch nicht auf die Lucozade zurückgreifen, denn die brauchen Sie jetzt:

400-Meter-Lauf: Gleich die Buddel anwählen und danach den richtigen Schuh auswählen. Mein Gott, was für 'ne Werbung, was für eine mörderische Disziplin! Man verfährt hier wie bei den 100 Metern flach, mit der einzigen Ausnahme, daß man sich vielleicht zwei, drei Kumpel an den Stick holt, um sich nicht totzurudeln. Eine Endzeit von etwa 50 Sekunden sollte man schon laufen, um den zweiten Tag des Spektakels mitzuerleben. Dieser beginnt dann mit den

110-Meter Hürden: Ganz ruhig bleiben! Das schaffen Sie leicht. Im Prinzip eine ganz normale Laufdisziplin, wenn da nicht die Hürden wären. So gehen Sie vom Start weg gleich in Rudel-Position, um – wie immer – die nötige Power aufzubauen. Das wird Ihnen im Regelfall nicht gleich vor der ersten Hürde gelingen. Deshalb sollten Sie ziemlich dicht an die Hürden laufen und dann Feuer zum Überspringen betätigen (animatorisch allerliebste dargestellt!!!). Im Laufe des Rennens, das Sie nach circa 13 Sekunden beendet haben müßten, ist es ratsam, bei höherer Schnelligkeit schon ein paar Pixel früher vor den Hürden abzuspringen. Das Hineinlaufen bzw. Reißen derselben kostet wertvolle Sekunden.

Diskuswerfen: Die wohl schwierigste Disziplin bei Daley's Zehnkampf. Das liegt weniger an der Rüttelei, sondern mehr an der Kunst, zur richtigen Zeit Stick & Feuer einzusetzen. Bei meinen ersten vergeblichen Versuchen (auch hier haben Sie nur drei Chancen, die Mindestweite von 46 Metern zu erzielen) wäre ich fast schon verzweifelt. Denn: Gerade an diesem Knackpunkt mußte ich das gesamte Spiel wieder von vorn beginnen. Den besten Tip, den ich weitergeben kann, ist folgender: Power mit Stick bis zur Hälfte aufbauen, Feuer

drücken, damit Daley sich dreht, dann den Stick nach vorn reißen, um einen 45-Grad-Winkel einzustellen, und sobald man ein „Piep“ zu hören bekommt, erneut rasch Feuer drücken, damit er den Diskus abwirft, bevor er übertritt. Wenn Sie ähnliche Schwierigkeiten, wie ich sie hatte, bekommen sollten, nehmen Sie eine weitere Flasche des Teufelszeugs zu sich, um wenigstens – nach (zufällig?) erfolgreich abgeschlossener Aktion – die nötige Qualifikationsweite zu erzielen. Viel Glück, liebe Leute!

Stabhochsprung: Ebenfalls gute Animation wie bei fast allen Disziplinen und natürlich eine gewisse Ähnlichkeit zum Hochsprung! Allerdings haben Sie jetzt einen Stab bei sich, mit dem Sie innerhalb dreier Versuche eine Höhe von etwa 5 Metern meistern sollten. Wiederum zuerst die Höhe auswählen, dann lospauern, Feuer drücken bevor's zum Einstichkasten geht, Feuer so lange gedrückt lassen, um einen günstigen Winkel zu finden, der Sie sicher über die Latte bringt. Auch hier gilt: Das richtige Schuhwerk aussuchen, sonst geht halt nichts!



In den technischen Disziplinen ist Thompson absolute Spitze: Hier beim Stabhochsprung. (Alle Fotos: C-64)

Speerwurf: Eine relativ einfache Angelegenheit; ist dem Weitsprung sehr ähnlich. Sie rennen zunächst einmal los – Sie wissen schon wie –, pauern ordentlich, bis Sie die Abwurfline erkennen. Kurz zuvor (Gefahr des Übertretens beachten!) sollten Sie Ihren persönlichen Daley per Feuer gestoppt haben, den Knopf gedrückt halten, um einen 45-Grad-Winkel anzustreben und das Ding dann wieder loszulassen. Was er dann losläßt, wird Sie in Erstaunen versetzen! Null Problem. Der Griff zur Flasche (der dritten) erfolgt erst jetzt beim

1500-Meter-Lauf: Diese Disziplin, die letzte beim Zehnkampf, ist wohl auch die härteste Gedulds- und Muskelprobe, die den bis dahin schon arg ge-



beutelten Computer-Athleten noch mal einen mitgibt. Können Sie sich das vorstellen? 1500 Meter im Dauerstick-Betrieb (Gott, gib mir Kraft!) Angeblich (so die Anleitung) würde es genügen, schnell den Stick heiß zu rudeln, bis Power am Anschlag ist, um dann in einen gemütlichen Walzer-Takt übergehen zu können. Mitnichten! Anleitung fehlerhaft. Schaut Euch meine Muckis mal an. Ich kann Euch sagen... Totenbleich, schweißtriefend, der Muskelverhärtung nahe, aber heilfro-

lehnte ich dankend ab. DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE ist eine gelungene Umsetzung des Zehnkampfsportes auf den Rechner. Die Grafiken sind gut; die Animation ausgezeichnet. Die Zwischenspiele werden von einem ordentlichen Sound begleitet, so daß man dieses Sport-Spiel empfehlen muß. Dennoch: Die Spielidee ist nicht gerade originell, da besonders der 64er schon einiges dieser Art erlebt hat. So könnte ich mir vorstellen, daß einige von Ihnen, die bereits mit *Summer Games 1*, *Summer Games 2* oder *Track & Field* versorgt sind, von Daley's olympischen Herausforderung Abstand nehmen werden, zumal die Rudelei ganz schön nervig ist und das „Einzelspiel“ übertrieben wurde. Auf der anderen Seite gibt's nur relativ wenig Sport-Soft dieser Art, so daß Daley doch 'ne große Chance hat, sich in die Charts zu kämpfen.

Mit enormer Spannung erwarten wir die ST- und Amiga-Version dieses Games, die zu einer echten Bereicherung in der 16bit-Sport-Software werden wird. Hoffentlich stehen auch diese bald bei uns in den Regalen!
Manfred Kleimann

kam ich ins Ziel. Und diese Ungewissheit! Hab' ich's geschafft oder nicht? Wie eine halbe Ewigkeit kamen mir die drei Sekunden vor, nachdem Daley nach dem Zieleinlauf seine Faust reckte. Dem Himmel sei Dank – und die OLYMPIC CHALLENGE beendet. Zur Belohnung sah ich meinen Super-Daley auf dem Treppchen. Nach der Verleihung der Goldmedaille wurde mir zu Ehren noch ein Feuerwerks-Spektakel geboten. Doch: „Was kommt jetzt?“, fragte ich mich. Ich hatte doch bei den Icons die berühmten Adiletten (Badeschuhe) gesehen. Vielleicht 'nen kleinen Abstecher unter die Dusche? Nee, man bot mir an, den Zehnkampf zu wiederholen. Eingedenk der augenblicklichen Verfassung,

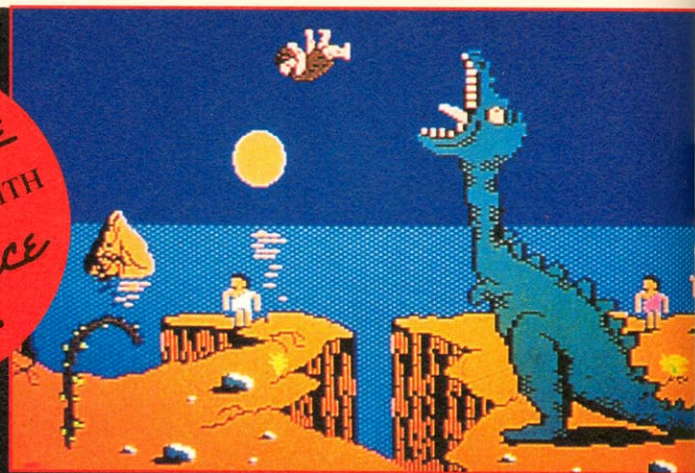
Daley hat's geschafft! Er steht dort, wo er schon immer hin wollte – ganz oben auf dem Treppchen! Geduldig wartet er auf die Hymne und die Noten für „sein“ Spiel. Hier sind sie:



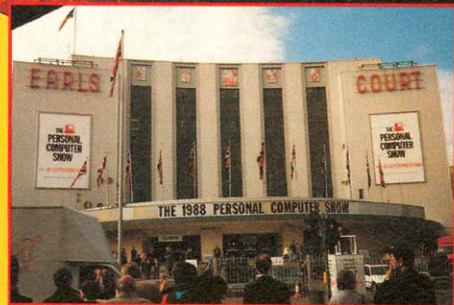
Animation	11
Sound	8
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	7



9
Survived The
MICROPROSE-WHSMITH
Experience



F-14
**AFTER
BURNER**
AERIAL ARCADE ACE



THE PERSONAL COMPUTER SHOW



Heiße Tage in der „Leisure Hall“

MANFRED KLEIMANN

ASM berichtet

MARTINA STRACK

„Welcome to the Personal Computer Show“, prangte ein Transparent vor dem Eingang der Earls Court Exhibition Hall. Die 11. PC Show in London, die vom 14. bis 18. September abgehalten wurde, brachte einige neue wichtige Erkenntnisse in Sachen Computer-Software, wobei sich ASM vornehmlich für die neuen Games interessiert, die in der sogenannten „Leisure Hall“ präsentiert wurden. Was uns sofort ins Auge fiel – und was wir schon im Vorfeld wußten: Diese Show hatte nicht die Atmosphäre, die z.B. die vorigen im „Kensington Olympia“ aufweisen konnten. Dafür hatte sich vieles verändert: Ein neuer Name, PC Show statt PCW Show. Das neue Areal, Earls Court, ist kleiner. Die Zahl der Aussteller im Games-Bereich war deutlich geringer. Die Ausstellungsflächen im Schnitt um fast 50% reduziert. Die Gründe? Schwierig zu sagen. Man kann bestenfalls vermuten, daß sich mehr und mehr Software-Firmen „vergrößern“ (durch „Schlucken“ der kleinen), die Gewinnspanne aus den Software-Verkäufen nicht mehr so groß ist wie in den vergangenen Jahren, so daß viele kleine, noch unabhängige Häuser es sich fortan nicht mehr leisten können, mit farbenprächtigen, großen und originell aufgemachten Ständen zu protzen und daß ein vorsichtiges Taktieren in Sachen Konzentration auf „16bit – total“ zu beobachten ist. Die Firmen stehen teilweise vor 8bit-Ruinen (Schneider beispielsweise), die sogar den hervorragenden Verkauf an Spectrum- und C-64-Games mittlerweile tangieren. Auf der anderen Seite möchte keiner so gern eine Prognose abgeben, ob in England der ST oder der Amiga einen gewissen Vorzug erhalten sollte. Eins jedenfalls ist so sicher wie das Amen in der Kirche: Der ST ist Englands 16bit-Favorit. Und: Der PC ist stark im Kommen...

Auf der diesjährigen Show in London präsentierten etwas mehr als 60 Firmen ihre neue „Winter-Kollektion“ an den entsprechenden Ständen. „...die Haupt-Ausstellung in der Leisure Hall ist so groß und vielfältig wie noch nie zuvor. Viele große Aussteller haben imposante, riesige Stände aufgebaut, um ihre neuen Waren zu präsentieren...“ Dies, laut Ausstellungskatalog, ist etwas konträr zu dem, was uns erwartete. Man kann nur annehmen, daß die Jungs, die das Script verfaßt haben, die vorherigen Shows wohl nicht besucht haben. Denn: Zumindest bei der ersten Behauptung lagen sie völlig falsch. Die im Text als „viele große Aussteller“ bezeichneten Firmen beschränkten sich in diesem Jahr nur auf OCEAN, BRITISH TELECOMSOFT und U.S. GOLD. Alle anderen mußten mehr oder weniger kleinere Brötchen backen; manche zogen ihre Teilnahme zurück oder mieteten sich eine Hotel Suite mit ständigem Cadillac-Service hin und zurück (vermutlich aus Kostengründen!). Manfred & Martina machten sich dennoch sofort an die Arbeit, um Euch so ausführlich wie möglich von den „heißen Tagen in der Leisure Hall“ zu berichten. Fangen wir also an! (Anmerkung d. Red.: Die Reihenfolge der hier erwähnten Firmen ist beliebig; hat nichts mit Rangfolge an Größe, Software-Qualität, Sympathie oder Antipathie zu tun! Ebenso können wir keinen Anspruch auf Vollständigkeit der Informationen übernehmen. Wir halten es da wie die Kollegen bei der Sportschau, die da meinen: „Alle Gewinnzahlen ohne Gewähr!“ Wir verzichten im Regelfall auch auf eine „Preisauszeichnung“ der erwähnten Titel. Denn es läßt sich folgendes sagen: Erfreulichweise sind diese nicht gestiegen, so daß 8bit-Produkte ca. 32 Mark (Kass.) & 45 Mark (Disc.) und 16bit-Titel so um die 65 bis 80 Mark kosten. Auf der anderen Seite wäre es aber langsam mal an der Zeit, die Preise drastisch zu senken; wer kann schon monatlich zweimal 80 Mark für 'nen Amiga-Game hinblättern?).



Eine ganze Menge an News bekamen wir am INTERCEPTOR-Stand entgegengeschleudert. Unter dem PANDORA-Label gibt es 'ne Reihe interessanter Titel, die auch besonders günstig sind. Für etwa 60 Marker (ST & Amiga) erhält man beispielsweise eine Rollenspiel-Simulation, die sich **GALDREGON'S DOMAIN** nennt. Obwohl man einen äußerst kräftigen Krieger ins Feld führt, ist es nicht zwangsläufig die Aufgabe, alle gegnerischen Kreaturen zu töten. Man kann diese auch mit Witz, Verstand und Tücke austricksen, um an die begehrten fünf Edelsteine zu kommen, die man zur Bewältigung der Aufgabe benötigt. Die Fassungen für Schneider & Spectrum sollen erst im Frühjahr des kommenden Jahres erhältlich sein. Andere ST- & Amiga-Titel: **DEBUT** und **OUTLAND**. Ersteres ist ein zumindest schon mal von der Story her interessantes Game. Bei DEBUT geht es darum, das Öko-System einer von Menschen gegründeten Kolonie im All zu stabilisieren. In einer Art Action-Strategie gilt es, die Nahrungskette zu überwachen, der Luft- und Umweltverschmutzung Herr zu werden. Wer das Gleichgewicht wieder herstellt, wird als Held gefeiert werden! DEBUT wird ebensolches erst im Frühjahr '89 geben! Bei OUTLAND ist ein „normales“ Space-Action-Game mit vertikalem Scrolling zu erwarten. Ganz nett, vor allem das Waffensystem! OUTLAND soll im November kommen. **PLAYERS** liegt in puncto „Original“-Software recht gut im Rennen. In der Low-Budget-Reihe ist

besonders **JOE BLADE II** hervorzuheben, ein Spiel, das zwar hart, aber nicht „unmenschlich“ ist. Die zahlreichen guten Sounds (insgesamt sieben verschiedene bei den 16bit-Versionen!) machen das Produkt ebenso wertvoll wie der Preis (ca. 40 Mark für 16bit; etwa 10 Mark für C-64, Amstrad & Spectrum). **ARCANA** zeigte uns die nun endlich fertigen Versionen von **POWER PLAY – THE GAME OF THE GODS**, wobei bei der Amiga-Fassung ein gewisser Manfred Kleimann als „Gott“ bewundert werden kann. Der eigentliche Knüller an diesem Game ist aber die Umsetzung auf C-64, Amstrad und Spectrum, die je nur 10 Mark kosten werden. Das Action-Quiz-Spiel ist Ende Oktober erhältlich. Der neueste Titel von ARCANA trägt den bedeutungsschwangeren Namen **NO EXCUSES!** Es handelt sich hierbei um ein interessantes und originelles Spielprinzip, wo „Professor Perestroika“ versucht, Ihren Geist, Ihre Bildung und Ihren Verstand positiv zu beeinflussen. Eine Reihe von Tests sind zu absolvieren, bis ARCANA Sie völlig umgekrempt hat. Eine Bomben-Idee, die sich hoffentlich durchsetzen wird. Erhält-

lich für ST & Amiga in bald!!! Auch **BRITISH TELECOMSOFT** hat 'ne Menge an verschiedenen Titeln auf diversen Labels anzubieten. Einer der größten Aussteller präsentierte auch einige große Titel. Als einen der Highlights dieser Show ist wohl **RAINBIRD'S WEIRD DREAMS** zu bezeichnen. Man muß sich dieses Spiel schon langsam auf der



Zunge zergehen lassen... Die Story in Kürze: „Verrückte Träume“ kann man schon bekommen, wenn man sich im Krankenhaus auf dem Operationstisch liegen sieht und weiß, daß man bald sterben muß. In der Anfangssequenz werden die wirren Vorstellungen besonders durch die verschiedenen Ärzte, die auf Euch blicken und einer Krankenschwester, die mit hämischen Grin-



Weird Dreams wird für Furore sorgen!



sen einen Dolch zieht, deutlich. Was fühlt man dann eigentlich? Das ist die Frage, der Programmierer **Herman Serrano** nachgegangen ist. Nun, man kämpft im Garten Eden gegen bissige Rosen, versucht im Krankenhaus-Flur den Lichtschalter zu finden, um Fledermäuse zu vertreiben, oder man schlägt mit Fischen auf skurrile Monster ein – halt verrückte, wirre Träume. Herman gab uns aber zu verstehen, daß es durchaus ein Happy End geben kann, wenn der Spieler alle Sub Games erfolgreich absolviert hat. Ob er dann zuhause weiterträumt? Bald zu haben für Atari ST, Amiga und PC.

Bleiben wir noch einen Augenblick bei **RAINBIRD!** Weitere vier Titel sind als hervorragend zu bewerten, wobei man auf **STARGLIDER 2** und **DEJA VU II** nicht näher einzugehen braucht (erhältlich für ST, Amiga, C-64 & Spectrum sowie für PC (alle Karten und Macintosh)). ST- und Amiga-User dürfen sich auf eine Art „Fortsetzung“ (vor allem was die Grafik anbelangt) von *Black Lamp* freuen: **VERMINATOR** heißt ein Game, dessen Grundstruktur dem obengenannten eindeutig entnommen wurde. Dennoch ist **VERMINATOR** ein ganz, ganz anderes – und wie ich meine – besseres Spiel. Es handelt von einem hübsch gezeichneten „Entwurm“, der innerhalb einer alten Eiche, deren Verfall

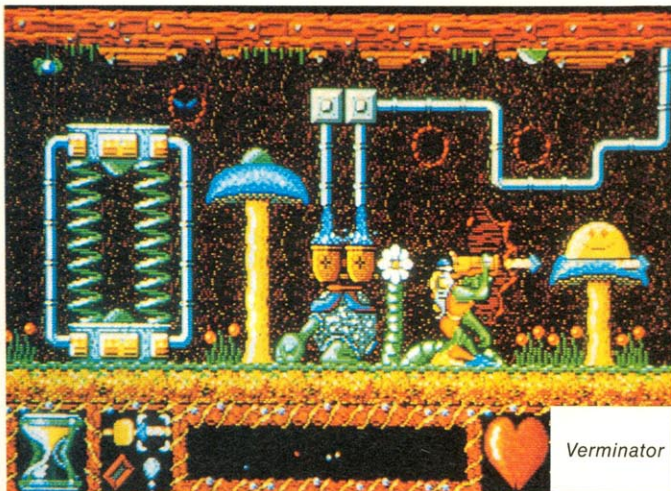
Glas entkommt, ein aufregendes Abenteuer im Reich der Fischmenschen. Das surrealistische Grafik-Adventure wird besonders anspruchsvolle und erfahrene Abenteuerer ansprechen, obwohl auch Anfänger gut damit zurechtkommen könnten.

Die interessantesten 8bit-Games von **FIREBIRD** sind ohne Zweifel **EXPLODING FIST +** und **SOLDIER OF FORTUNE**. **EXPLODING FIST +** knüpft nahtlos an die Vorgänger an, versucht, den enormen Erfolg zu wiederholen und hat einige neue Features mit ins Programm aufgenommen. Das sollte genug Motivation für die Fist-Fans sein, sich auch diesen grafischen, animatorischen und spielerisch guten Knüller zuzulegen. Beam Software



Savage

zeichnete dafür verantwortlich. **SOLDIERS OF FORTUNE** dagegen ist ein Fantasy-Sword-Game der alten Schule, wo ein einsamer Held



Verminator

von Würmern und anderen häßlichen Biestern unter allen zu verhindern hat. Über 250 farbenfrohe Bilder, unterlegt mit irrem Sound, machen das Game zu einem weiteren PC Show Hit. Im November für die 16bitter zu haben.

Ein weiteres **Magnetic Scrolls**-Adventure ist auf dem Weg, den gleichen Weg des Ruhms wie all die anderen zu gehen: **FISH!** heißt es. ST- & Amiga-User beginnen ab November mit einem kleinen, aber energiegelichen Goldfisch, der aus seinem



Fish



Blazing Barrels

à la *Antiriad* sein Königreich von lichtscheuen Elementen befreien muß. **SAVAGE** beschäftigt sich mit der Fortsetzung der Spiele-Konzepte von *Hawk Eye*, *Thundercats*, *Barbarian* (*Psygnosis*) oder *Rastan*. Auf diesen Pfaden wandelnd, erleben im besonderen die 16bit-Freaks einen großen Sprite, der sich seinen Weg durch Unbilden und Widersacher kämpft. Ganz hübsche Grafiken, nettes Spielchen. **SAVAGE** ist vorerst für 8bit erhältlich, später dann für Amiga,



Reges Treiben am Logotron-Stand

ST & PC.

Stark indizierungsverdächtig zeigte sich ein „12-Uhr-Mittags“-Game, bei dem es darum geht, so schnell wie möglich zu ziehen – oder besser gesagt: mit gezogenem Revolver auf Banditen zu feuern. **BLAZING BARRELS** heißt das Wild-West-Abenteuer, das im November für ST, Amiga und Macintosh erscheinen soll. Last but not least: **ELITE!** Einer der Evergreens und Klassiker wird bald (Oktober) die ST-User erfreuen. Die Amigianer kommen dann Mitte November in den Genuß, strategisch und actionmäßig vorzugehen. Hervorragende Grafiken!

Die Low-Budget-Reihe von BT, **SILVERBIRD**, konnte nicht gerade Bäume ausreißen. Durch die Bank weg uninteressante Titel, wobei mir **SCUBA KIDZ** auf dem 64er noch

zeugen!“, das ist das Motto der Londoner Firma. Was gab's also Neues? Am meisten beeindruckt waren wir von **Steve Bak's** Umsetzung des **STARRAY**-Projektes auf den Atari ST. Die Grafiken sind fast Amiga-ähnlich – und gut, sogar an eine Begleitmusik während des Games wurde gedacht. Die ST-Freunde werden sich freuen (Preis: etwa 60 Mark). **STARRAY** soll auch noch vor Weihnachten für den C-64 (Disc.) und für den PC erscheinen. Ebenfalls noch rechtzeitig vor dem Fest erwartet man noch **XOR** (für ST), **QUADRALIEN** (PC) und **STAR GOOSE** (ST & PC). Einen weiteren Hammer plant **LOGOTRON** für das Frühjahr 1989 (möglicherweise im März): **EYE OF HORUS** ist der Titel eines Action-Adventure-Games, das sich im Innern einer Pyramide



Pacmania

am besten gefiel. Weitere Titel: **CLASSIC DOGFIGHT**, **HOPPER CHOPPER**, **TURBO BOAT SIMULATOR**. Interessant vielleicht am Rande: **SILVERBIRD** wird einige alte **MIRRORSOFT**- und **PALACE**-Titel zum 10-Marks-Tarif anbieten, wie z.B. *Dynamite Dan*, *Meanstreak*, *Sai Combat*, *Cauldron* oder *Antiriad*.

Herbie von **LOGOTRON** bereitete uns, wie immer, einen herzlichen Empfang. Was er uns präsentieren konnte, wußte zu überzeugen! „Lieber weniger Stoff auf den Markt werfen, dafür aber versuchen, die 16bit-User durch Qualität zu über-

abspielt. **Denton Designs** aus Liverpool haben sich der Sache angenommen, die im *Indiana Jones*-Stil abgefackelt wurde. Dabei handelt es sich nicht um ein bloßes Action-Spiel, sondern mehr um einen Versuch, das Gameplay aktionsgeladener zu gestalten und wie mit einem Adventure zu arbeiten. Mal sehen, wie das fertige Produkt (für ST, Amiga & PC) aussieht!

Kaum von Herbie's Stand weggekommen, kämpfen wir uns zu **GRAND SLAM ENTERTAINMENTS** durch. Ein Treffen mit **PAC-MANIA** war angesagt! Einfach grandios, wie die Jungs die **NAMCO**-Umsetzung auf fast alle gängigen Rechner hingekriegt haben! Die alten



Fuggger



WENN ICH EINMAL REICH WÄRE...!

**Komplexe strategische Handelssimulation * Bis zu 6 Spieler, 9 ladbare
Spielstände * Handel mit 6 verschiedenen Waren in 11 Städten * Darlegung
historischer Hintergründe * Überfall * Bündnisse * Bestechung und ...
alles in deutscher Sprache ...**

Distributor:

BOMICO

Elbinger Strasse 3
6000 Frankfurt / M.90
Tel. (069) 70 60 50.

Autor :

T.E.B.

Mitvertrieb : Profisoft.

erhältlich auf Disk für : Commodore Amiga, Schneider CPC, IBM PC und Atari ST 520 / 1040 S/W und Farbe. Commodore 64 / 128 Kassette / Disk.



Bilder einer Ausstellung: fuchsig (Image Works), sexy (Game over II), nagelneu (The Big Apple)!

Hasen unter Euch, die die „gute alte Zeit“ in Sachen *Pac-Man* miterlebt haben, werden vielleicht auf den ersten Horch nicht so hin und hergerissen sein. Wer aber erstmal den Stick in die Hand genommen hat, der wird seine helle Freude an dem kleinen gelben Tennisball haben, der sich durch Labyrinth frißt (in einem der Level läuft er über Lego-Steine!), den Gegnern ausweichen muß, springen kann (!) und verschiedene Bonusgegenstände aufammelt, um sich etwas lockerer durch die grafisch zauberhaften Bilder zu bewegen. Fast alle Versionen von PAC-MANIA sind spielerisch einwandfrei, hervorragend zu steuern und mit 'nem sauberen Sound unterlegt. Am besten gefiel uns nach langem Überlegen die Amiga-Fassung. PAC-MANIA ist auf dem besten Wege, sich in die „Ewigen-Liste“ der Games-Software einzutragen. Meiner Meinung nach ist ein jeder selbst schuld, wenn er sich diesen Spaß entgehen läßt. Ein weiteres Highlight der Show!

Im Gegensatz dazu verbläbte **ESPIONAGE**, eine Umsetzung eines in England bekannten Brettspiels ein wenig. Aber: Interessant ist dieses Strategie-Spiel allemal! So kontrolliert und führt man zwölf Geheimagenten, die sich in aller Welt, auf Flugplätzen, in Hauptstädten oder gar in der Wüste, herumtreiben müssen, um das Schicksal der Welt nicht den „Bösen“ kampflos zu überlassen. **ESPIONAGE** wird für alle gängigen Rechner bald zu haben sein.

Ob man Kindern im Alter von 4 bis 6 Jahren Software in den Rechner speisen sollte, ist unserer Meinung nach zumindest umstritten. Der US-amerikanische Hersteller **HI TECH EXPRESSIONS** jedenfalls feiert in den Staaten einen enormen Erfolg mit sogenannter „Lernsoftware für Kinder“. Einen dieser Vertreter werden wir in der kommenden Ausgabe etwas ausführlicher betrachten. Sein Name: **GROVER'S ANIMAL ADVENTURES**. In der „Sesam-Straßen-Reihe“ werden die Kids „spielerisch“ auf den Ernst des Lebens vorbereitet, was wohl über kurz oder lang (zumindest in den USA) den „elektronischen Kindergarten“ etablieren wird. „Grobi's Tier-Adventure“ ist allerdings für Erwachsene recht lustig, wohl wis-

send, wann man den Rechner abschalten muß, um sich nicht auf Dauer die Augen zu verderben... Weitere Titel erscheinen in England – und wohl auch bald bei uns – in der **SESAME STREET-** oder **WALT DISNEY-**Reihe. Na dann, viel Spaß! **KIXX** ist ein neuer Name in der Software-Branche. Aber: Man gibt lediglich ältere 8bit-Titel heraus, die



in der Neuauflage zwischen 10 und 12 Mark kosten werden. Einige Titel: **METRO CROSS, ACE OF FACES, 10TH FRAME, GAUNTLET** oder **WORLD GAMES**.

Bruce, Tim & Robert erwiesen sich als perfekte Gastgeber. Denn: Wo bekommt man schon **fast jeden** Drink zur entsprechenden Tageszeit? Die Antwort ist: Bei **NOVAGEN SOFTWARE!** Nach einigen kleinen Erfrischungen zeigte man uns den Nachfolger des lang und heiß erwarteten *Mercenary*: **DAMOCLES**. Nun, die erste Präsentation ebenjenes Spiels hatte ich schon vor einem Jahr auf der letztjährigen PCW Show gesehen. Diesmal jedoch konnte man immerhin schon das Sonnensystem bewundern, das als zentrales Spielfeld dient. Hier können sich die 16bit-User hoffentlich schon vor Weihnachten richtig austoben, neun verschiedene Planeten besuchen, Schurken aus dem Weg räumen und sich um *Damocles*, den dreidimensionalen Kometen, kümmern. Als erste Version wird ST erwartet; Amiga & PC folgen nach.

Für Freunde harter Action hatte **NOVAGEN** ein indizierungsverdächtiges Programm für den C-64 zur Hand. Mehr über **BATTLE ISLAND** im Action-Teil dieser Ausgabe. Grafisch interessant ist auch ein vertikal scrollendes Shoot 'em Up mit dem Titel **HELLBENT**. In wie weit sich dieses Produkt von den „gängigen“ Spielen dieser Art unterscheidet, war beim Demo noch nicht festzustellen. Warten wir also zunächst einmal auf die ST-Fassung (Ende Oktober), um zu prüfen, ob **HELLBENT** eine Chart-Chance

erhalten wird. Amiga-Version folgt ein paar Tage später. Eine interessante Anmerkung am Rande: **BAK-KLASH** lief als Coin-op in der sogenannten „Intec Machine“, einem Gerät, das die ST-Technologie als Herzstück verwendet. **NOVAGEN** stellte erstmals ein Unterlabel vor, das hauptsächlich Action-Games erstellen wird. **QUANTUM DESIGN**, so der Titel der **NOVAGEN**-Tochter, zeigte auch schon zwei Titel, die recht flott abgingen: **X-TERMINATOR** und **TRANSFIGHTER**. Beide vertikal scrollenden Baller-Spiele stehen noch vor Dezember in den Regalen. Ersteres wird zunächst für C-64, Transfighiter für 16bit lieferbar sein. **NOVAGEN** = Spiele gut; Drinks ausgezeichnet!!!

Ein „kolossales“ Schachprogramm für die 16bit-Maschinen (ST, Amiga & PC) bestaute **ASM** bei **CDS: COLOSSUS CHESS X** (siehe Bericht an anderer Stelle – „Im Blickpunkt“) heißt ein weiteres, erfolgversprechendes Produkt, das die Reihe der Qualitätsprogramme in

Sachen „Colossus“ nahtlos fortsetzt. Die Low-Budget-Reihe **BLUE RIBBON** „glänzte“ dagegen mit Wiederveröffentlichungen, die wohl keinen 8bit-User mehr ihrem Ofen hervorlocken wird. Ich verzichte hier auf die Nennung der Titel – u.a. sind auch alte *Bubble*



Bus-Geschichten dabei -, weil ich den 10-Marks-Produkten keinerlei Chancen auf Spitzenplätze in den Hitparaden einräume. So bleibt bei **CDS** unterm Strich nur ein erstklassiges Schachprogramm, das sich auszustellen lohnte!

ELITE SYSTEMS ist ein Software-Haus, das in den vergangenen Monaten etwas kürzer getreten hat, weniger auf Quantität denn auf Qualität achtete, was dem Erscheinungsbild der Produkte sichtlich guttut. **ELITE** ist auch einer der britischen Hersteller, die den Absprung

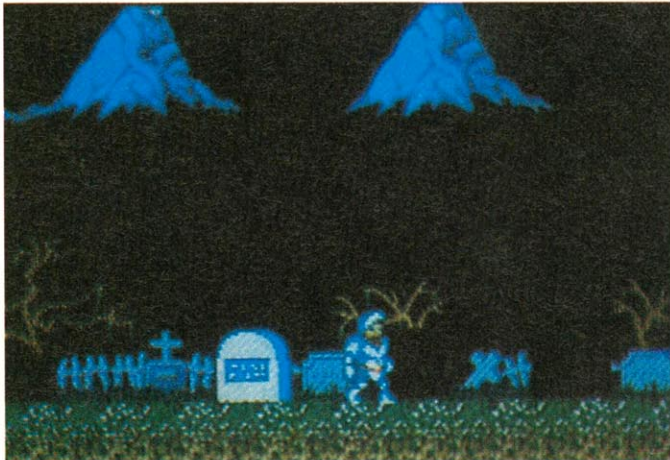


Strahlende Gesichter bei Novagen: Robert Stallibrass (links), Bruce Jordan (rechts). Barmann Tim Boshier holt gerade Nachschub.



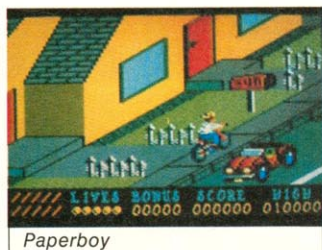
von vornehmlich 8- auf 16bit bereits erfolgreich vollzogen haben. Die jüngsten Ankündigungen bzw. Veröffentlichungen unterstreichen dies. So erstaunt es nicht, daß z.B. **LIVE AND LET DIE** (Ko-Produktion mit *Domark*), **WANDERER 3D** (ELITE hat aus Frankreich die Rechte an diesem bereits 1986 geschriebenen Programm erworben) oder **SPACE HARRIER II** zunächst für ST & Amiga produziert wurden. **LIVE AND LET DIE** wird in dieser Ausgabe als „Blickpunkt“ kurz beschrieben, so daß wir uns hier nur auf die Benennung des Spiel-Typs beschränken wollen – ein rasantes Boot-Rennen mit Shoot 'em Up-

sich für uns die Gelegenheit, über neue Produkte aus beiden Häusern was in Erfahrung zu bringen. Auf der Show selbst dann ging's ans Eingemachte! Wir wollten natürlich wissen, ob der Trend bei HEWSON, nun verstärkt auf die 16bit-Entwicklung zu setzen, erkennbar ist. Neben den schon bekannten Umsetzungen *Nebulus*, *Netherworld* oder *Zynaps*, um nur einige Vertreter zu nennen, interessierten wir uns für die Weihnachtspalette der Firma aus Abingdon. Hier – wie beispielsweise auch bei ELITE – setzt man auf die ST's, Amiga's und PC's. **NEBULUS** z.B. werden die PC-Freunde schon bald in den Hälten halten



Ghosts 'n' Goblins

Charakter. **WANDERER 3D** ist ein „intergalaktisches Händler-Spiel“ à la „ELITE“ (doppeltdeutig!), ein intelligenter Mix aus Strategie- und Action-Elementen. Außer bei der 64er-Version ist jeder anderen (ST, Amiga, Schneider & Spectrum) eine 3D-Brille beigelegt. **SPACE HARRIER II** soll, laut Angaben vor Ort, nicht mehr vor Weihnachten in unsere Laufwerke kommen. Was das Besondere an der Fortsetzungsgeschichte sein soll, ließ sich auf den ersten Blick noch nicht erkennen. Warten wir's ab! Bezeichnend für die Entwicklung auf dem Software-Markt: ELITE arbeitet verstärkt an PC-Umsetzungen verschiedener Spiele!



Paperboy

Die 16bit-User dürfen sich desweiteren auf **GHOSTS 'N' GOBLINS** oder **PAPERBOY** freuen. „GNG“ für ST & Amiga; **PAPERBOY** für ST, Amiga & PC. Alle 64er-Freunde des **OVERLANDER** haben nun Gelegenheit, das „Killing Car-Game“ zu erwerben (Grafik allerdings nur durchschnittlich!). **ENCORE**, das Low-Budget-Label von ELITE hat nur wenig Neues zu bieten. Dafür aber für 'ne Reihe von 8bit-Rechnern. Bereits auf der dienstäglichen **GREMLIN/HEWSON-Party** ergab

können. Andere Titel, die sich z.T. bemerkenswert anhören: **KALASHNIKOV** (Anfang Januar für ST & Amiga) ist ein recht „eindeutiger“ Titel für ein grafisch aufwendiges Ballerspiel der „normalen“ Güteklasse. Originalton Hewson: „Kalashnikov ist ein in acht Richtungen scrollendes Ballerspiel, das ein gewalttätiges Gamplay aufweist, und *Cybernoid*'s furchtbare Feuerkraft noch um einiges überbietet!“ Recht gewagt, diese Äußerung. In diesem unseren Lande könnte eine solche Spiel-Kurzbeschreibung schon handelstödlich sein. Mal sehen, was da auf uns zukommt! Hewson wörtlich: „Hewson, die Meister der 'Blast'-Games, bringen das zerstörerischste Spiel ihrer Serie heraus!“

Weit weniger brutal wird es bei dem Action-Adventure **ASTAROTH – the Angel of Death** zugehen. Es handelt sich hier um das Übliche: Der einsame Kämpfer (Aid Ozymandis) bewegt sich durch einen Haufen an Gerümpel in einem Labyrinth, um mit Geistes- und vor allem Manneskraft ein böses Wesen – hier dargestellt von Astaroth – in die Knie zu zwingen. Programmierer des Games: Mark Dawson („Robin of the Wood“; Nodes of Yesod.). Formate: ST & Amiga. Erscheinungstermin: Dezember.

Da wir noch nicht in Erfahrung bringen konnten, was sich hinter **STORMLORD** und **JMP 4** verbirgt, kommen wir gleich zu den Neuheiten in der Hewson-Low-Budget-Serie: **RACK 'IT** ist auf dem besten Wege, sich einen wirklichen Namen in Sachen „schmaler Geldbeutel-Software“ zu machen! Bis Weihnachten werden noch ein paar interessante 8bit-Titel über den Ladentisch gehen. Man denke nur an

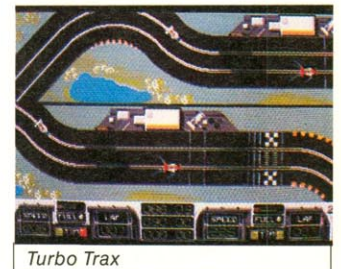


Jug Jug

dium, *Battle Valley*, *Scorpion*, *Fifth Gear* (siehe Bericht im Action-Teil!), *Sanxion*, *Slayer*, *Lightforce* oder *Ocean Conqueror!* Hewson hat mit **RACK 'IT** ein hervorragendes Label, das viel Gutes für 10 Märker anzubieten hat. Viele der Low-Budget-Games sind „Originale“; andere Wiederveröffentlichungen, die es wirklich wert sind, noch einmal neu aufgelegt zu werden. Bravo!

Neben einer Reihe von Anwendungsprogrammen für ST & Amiga hatte **MICRODEAL** – wie immer – einen besonderen Leckerbissen zu bieten: Alle Jahre wieder versuchen die Jungs und Mädels aus dem kernigen Cornwall auf sich aufmerksam zu machen. Dies ist ihnen mit **GRAIL QUEST** (so der vorläufige Arbeitstitel) eindrucksvoll gelungen. Das, was sich wie ein „normales“ Adventure anhört, ist ein Grafik-Adventure-Creator, der es in sich hat! Eines der wenigen Highlights der diesjährigen PC Show in London! Es handelt sich bei **GRAIL QUEST** um ein Produkt von **TALESPIN**, das Programmier-Team um **Mark Heaton**. Das allein sagt vielleicht noch nichts. Wie wäre es denn mit 'ner kurzen Auflistung der Features? **GRAIL QUEST** bietet fast alle Möglichkeiten, ein Grafik-Adventure ohne Texteingabe (ähnlich *Golden Path*) oder mit Texteingabe (ähnlich *Tass Times*) selbst zu erstellen. Das geht so kinderleicht, daß sogar der interessierte Laie sich selbst sein persönliches Adventure erstellen kann. Es sind zahllose Figuren, Charaktere, Ge-

genstände, Hintergrund-Grafiken, Staffage und dergleichen mehr vorgegeben. Man kann nun beispielsweise eine mittelalterliche Straßenszene erzeugen. Und das geht so: Die Auswahl der Landschaften bzw. der „Locations“ anklicken, z.B. 'ne Kneipe und 'ne Straße „rausholen“, beides kombinieren, ein oder mehrere Figur(en) aus einem anderen Menü auswählen und diese ebenso in das Szenarium einbauen



Turbo Trax

wie Gegenstände, die man finden soll (oder nicht!). Die Figuren können in einem weiteren Untermenü verkleinert (bis zu 10%), vergrößert (bis zu 100%) und danach mit dem Mausclick an die Stelle positioniert werden, wo sie „in Action“ treten sollen. Nach jedem Vorgang kann man in einem der zahllosen anderen Menüs feststellen, wieviel Speicherplatz man zur Zeit verbraucht hat. Weitere Eigenschaften: Sounds (verschiedene vorgegeben – vom Quietschen einer Tür bis hin zur Maschinenpistole) können variiert werden (in Zehner-KHz-Abständen; auch über MIDI). Zu-



UBI SOFT

presents

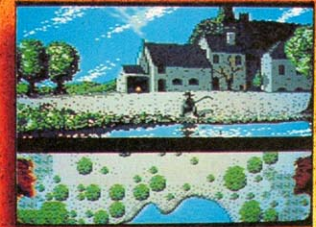
IRON LORD



The Age of Chivalry



Screenshot on ST



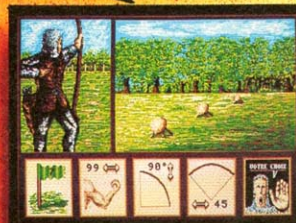
Screenshot on C 64



Screenshot on Amiga



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on ST

"Die Kreuzritter der Gerechtigkeit"

Viele Jahre mußten Sie ihrem Heimatland fernbleiben, da Sie im Heiligen Land für Frieden und Gerechtigkeit kämpften.

Nun, wo es an der Zeit ist, heimzukehren, müssen Sie bei Ihrer Ankunft feststellen, daß nichts mehr so ist, wie es einst war. Ihr Oheim, ein roher Zeitgenosse, hat Ihren Vater, den König abgesetzt, das Zepter der Macht an sich gerissen und so das einst friedliche Land in Unglück und Verderben gestürzt.

Sie sind völlig auf sich selbst angewiesen, in einem Land der Verräter, Spione und Mordbuben! Natürlich werden Sie diese Schmach nicht einfach erdulden, sondern nichts unversucht lassen, den Thron wieder zurückzuerobern!

Um Ihr edles Ziel zu erreichen, müssen Sie jedoch erst das ganze Land bereisen, um wieder ein paar Getreue um sich zu scharen.

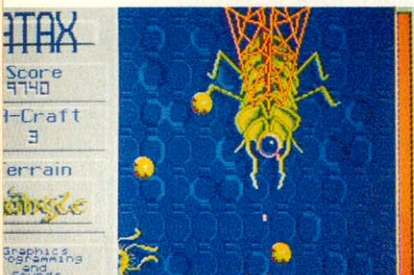
Verrat und Betrug lauern auf allen Wegen, und Sie werden mehr als einmal Ihr angeborenes Recht in unzähligen Prüfungen wie Bogenschleßen, Schwertkampf und Armdrücken unter Beweis stellen und verteidigen müssen.

Mit Ihren Mannen schließlich werden Sie zum Schloß ziehen und dem Mächtigen Despoten die Stirn bieten! In diesem ebenso großartigen wie außergewöhnlichen mittelalterlichen Abenteuer-Spiel sind Strategie und Kraft von gleicher Wichtigkeit.

sätzliche Staffage (Bäume, Sträucher, Wolken usw.) kann implementiert werden. Konversation mit anderen Charakteren sind frei bestimm- und durchführbar. „Tausende“ von Textseiten und Befehlen sind vorgegeben. Die Textbox ist erweiterbar (sinnvoll für ein deutschsprachiges Grafik-Abenteuer!). Wechsel der Perspektive möglich. Bestimmte Objekte sind den jeweiligen Charakteren zuzuordnen (Manfred versuchte z.B. dem Zauberer Gold finden zu lassen, um dann dem Dieb die Möglichkeit zu geben, dem armen – mit Hilfe eines erworbenen Dolches – jenes wieder abzuluchsen!). Der Programmpunkt „Statistics“ ist der wichtigste: Hier findet man alle Informationen über die Schritte, die man unternommen hat. John Symes auf die Frage, wann wir dieses „Super-Gerät“ zu kaufen bekommen: „Wir sind uns noch nicht klar darüber. Sicher ist aber, daß MICRODEAL mit GRAIL QUEST einen besonders guten Fang gemacht hat. Ich glaube, es ist eine Idee, eine Software, die dem Markt um mindestens ein Jahr voraus ist! Unter 150 Mark werden wir es aber leider nicht anbieten können!“ Recht hat er, der gute John. Bleibt nur noch zu wünschen, daß dies bald geschieht. Denn: Wenn wir u.U. wieder ein Jahr warten müssen – so geschehen bei **FRIGHTNIGHT** –, dann ist der „Vorsprung“ dahin! Bleiben wir gleich bei **FRIGHTNIGHT**: Das Action Game für die über 18jährigen läuft für den Amiga an (ST soll bald folgen). Wer es gern etwas schaurig mag, könnte sich für das Grusel-Spektakel interessieren.

Steve Bak zeichnet für das Vampir-Soft-Märchen verantwortlich, das den Spieler in die geheimnisvolle Welt der Blutsauger entführt. Grafisch sieht's recht nett aus; über das Gameplay ließ sich noch nicht allzuviel aussagen, da nur ein Demo zu bewundern war. Vielleicht wieder mal ein Programm, wo wir uns die Nächte um die Ohren schlagen?

Anderer Titel: **JUGJUG** (ST). Als eine Art „Transformer“ kann man seine „Figur“ ändern, um einen bösen Virus unschädlich zu machen. Dies die Story in Kurzform. **TANGLEWOOD** für den Amiga muß wohl nicht detailreich erklärt werden. Dann hätten wir noch **MAJOR MOTION**, ein uraltes, zuerst für den ST erschienenes, Rennspielchen und schließlich **TURBO-TRAX**, ein brandneues Modellbahn-Spiel für



den Amiga. Die Preise liegen, wie so oft bei MICRODEAL, besonders für die Amiga-Versionen, bei knapp 55 Mark.

Daß auch die vermeintlich „Kleinen“ mächtige, aber eben bisweilen auch gute bis ausgezeichnete

Software anzubieten haben, zeigte uns **Ian Higgins** von **ENTERTAINMENT INTERNATIONAL**. Zwei seiner „Klienten“ bieten – hauptsächlich – Stoff für Amiga, ST & PC an, wobei uns die Produkte von **SOFTWARE** nicht gerade zu Begeisterungstürmen hinreißen ließen. Es sieht halt alles eben wie die **Crazy Cars** aus, was da an Folgeprodukten auf den Markt kommt und kommen soll. Den **OFFSHORE WARRIOR** haben wir in dieser Ausgabe im Action-Teil schon zerpfückt. Was wir von **GALACTIC CONQUEROR**, **CRAZY CARS II** und **KNIGHT FORCE** zu erwarten haben, steht noch in den Sternen. Fest steht nur hier, daß vor allem die 16bitter, einschließlich PC, von Beginn an bevorzugt werden.

Bei **ELECTRA** kann die Erfolgskurve eigentlich nur nach oben gehen. Nachdem man 16bit-mäßig mit **Better Dead than Alien** eine kleine Bauchlandung erlitten hat (Erstlingswerk!), kommt man nun mit grafisch und „ideenmäßig“ interessanten Produkten auf den Markt. Es sind vor allem die aufwendigen Grafik-Adventure, die es den Jungs von **ELECTRA** angetan haben. **SLEEPING GODS LIE** ist ein 3D-Abenteuer mit guten Grafiken, das den Spieler in die Welt der Fantasy begleitet. Es ist eine Art Reise in eine andere, fantastische Welt, wo Götter das „ihirge“ taten, um eine Lebensform zu schaffen, die – wie im „richtigen Leben“ – sich verselbständigte. Die Konsequenz: Die Götter verlassen diese Welt ... **SLEEPING GODS LIE** wird auf dem ST entwickelt und auf Amiga & PC umgesetzt werden. Erscheinungsdatum ungewiß. Bereits für den November ist ein anderes Adventure angekündigt, daß Euch als Zeitreisende durch die Jahrhunderte jagt. So werdet Ihr einige berühmte Persönlichkeiten, bzw. deren Statuen, bewundern können (Julius Caesar, Michelangelo, Merlin, Leonardo da Vinci), denn Ihr müßt Euch als Künstler versuchen! Es gilt, in einer Art futuristischen Galerie Kunstwerke zu produzieren. Wie's im einzelnen abgeht, werden wir ja hoffentlich bald in erfahren. **TIME** hört sich jedenfalls sehr interessant an! Eine gute 3D-Schach-Simulation für den PC (**THE ART OF CHESS**) rundet das **ELECTRA**-Programm zunächst einmal ab. Aber: Da ist ja noch ein Unter-Label, das sich die Jungs aus Oxford zugelegt haben. Der Name: **ECLIPSE**. Man versucht mit **ECLIPSE**, eine Art 16bit-Low-Budget-Ecke aufzubauen, wobei die Preise für ST & Amiga so um die 40 bis 45 Mark liegen sollen. Aber: Was gibt's denn dafür? Schlecht zu sagen, denn ASM hatte nur die Gelegenheit, einige Demos zu sehen. Die Spielideen von zwei ausgestellten Produkten ließen noch keinen Schluß auf das fertige Produkt zu. Während es sich bei **ATAX** um ein Ballerspiel à la *Xenon* handelt (nette Grafik; große Sprites), besitzt **GROWTH** eine zumindest interessante Story. Doch: Wie oft haben wir das schon gehabt; muß nichts über die Endqualität besagen! Na, jedenfalls geht's bei **GROWTH** darum, in einem lebenden Organismus als „Heilmittel“ zu fungieren. Ein Alien-Tumor droht, sich bis zum Herz „vor-



Lombard Rallye und Pioneer Plaque von Mandarin:
Zwei neue für 16-Bit

zuwachsen“, um eine Art von Schlaganfall zu verursachen. Wollen hoffen, daß die ST- und Amiga-User nach dem Kauf dieses als Action-Game apostrophierte Produkt keinen ebensolchen erleiden! Einen riesigen Stand voller Video-Präsentationen und 'ner Reihe von Spielautomaten fanden wir bei **OCEAN/IMAGINE** vor. Das war aber leider auch schon alles. Viel an Software bekamen wir nicht in die Hand – leider. So können wir lediglich unserer Chronistenpflicht nachkommen, um Euch wenigstens in Stichworten von den neuesten Produkten des Hauses aus Manchester zu berichten. **RAMBO III** ist in der Entwicklung, aber das wißt Ihr ja bereits. **OPERATION WOLF** soll in vier Wochen kommen, das war auch schon bekannt. Ferner dürft es Euch auch nicht entgangen sein, daß man rechtzeitig vor dem Christfest **ROBO COP**, das superharte Action-Game, in die Regale bringen möchte. Was gibt's also umwerfend Neues? Gute Frage! Die Antwort fällt uns schwer. Wie wär's denn mit **BATMAN**? „Kennen wir doch schon“, werden jetzt vielleicht viele von Euch sagen. Stimmt aber nicht! **BATMAN** wird es in der „Neuaufgabe“ als Action-Programm geben. Man kann also mit dem bekannten Comic-Helden so richtig auf Gangsterjagd gehen, ohne „adventuremäßig“ durch Labyrinth laufen zu müssen. Der erste Eindruck war nicht schlecht! Was denn sonst noch? Ach ja, da ist noch **DRAGON NINJA**, **WEC LE MANS** und ein Fußball-Spiel namens **TOP DAWN SOCCER**. In einer der kommenden Ausgaben der ASM werden wir Euch über die „No Names“-Produkte aufklären. Unterm Strich blieb die Erkenntnis: **OCEAN/IMAGINE** waren mehr Hinsteller (Videos, Automaten) denn Aussteller (neue Software). Schade drum, vor allem für Euch!

„Fährmann, hol' über!“, so oder ähnlich kam es uns vor, als wir eine Einladung von der Show in eine gemietete Hotel-Suite bekamen. Einige Firmen erlaubten sich den Luxus, die interessierte Öffentlichkeit – in diesem Fall die Journaille – in

einer Cadillac-Limousine von Earls Court zu ihrem speziellen Ausstellungsort zu transferieren. Das war sicherlich ganz bequem, komfortabel und originell. Dennoch: Die „Show innerhalb der Show“ – oder sollte man besser sagen: außerhalb der Show? – zerbröselte meist unsere Termine. Wie dem auch sei – immerhin gab es ja auch „außerhalb“ gute Software zu sehen – **ELECTRONIC ARTS** war eine der Big Companies, die uns in ihre Gemächer führten. Neben 'ner Reihe interessanter Video-Vorführungen (und gutem Essen!) waren auch Computer aufgestellt, die uns brandheiße Spiele aus der Angebotspalette von E.A. bescherten. Die Präsentation und Führung war fachkundig und freundlich; die Produkte im großen und ganzen zufriedenstellend.

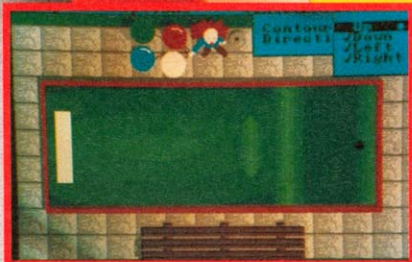
Da es eine ganze Latte an neuer und konvertierter Software zu sehen gab, beschränken wir uns hier nur auf einige Glanzlichter. Wie Ihr wißt, ist **ELECTRONIC ARTS** nicht nur Hersteller, sondern auch eine Vertriebsorganisation in England, die u.a. **ACCOLADE**, **SSG**, **INTERPLAY** und **DINAMIC** eine softwaremäßige Heimat gibt. Doch: Schauen wir uns zunächst die hauseigenen Sachen an!

E.A.'s Gesicht hat sich ein wenig gewandelt. Das ist gut so! Die Zahl der in Britannien hergestellten „Entertainment-Software“ ist stark angestiegen, so daß nicht nur „seriöse“ User (Simulationsgehebe der vergangenen Jahre!) auf ihre Kosten kommen. Kommen wir deshalb gleich zu **FUSION**, einem Amiga-Acht-Wege-Scrolling-Ballerspiel, welches von **Bullfrog** erstellt wurde. Besonders die gelungenen Hintergrundgrafiken, das weiche Scrolling und ein sehr guter Sound konnten voll überzeugen. Die Idee des Spiels: Mehrere Level hindurch das Landschaftsbild von Gegnern und deren Abschluß-Basen zu säubern. Also, alles kaputtschießen, was auf den Spieler zukommt! Zu Beginn des Games befindet man sich noch in einem kleinen Marienkäfer (mit langsamer Schuß-





Carsten Borgmeier (ST-Computer):
 „Ein süchtigmachendes Golf-Spiel das die Maus zum Glühen bringt.“
 Matthias Siegl (ASM): „Wie mit den Augen eines Adlers.“
 Commodore Magazine (USA) „MINI-GOLF ist absolut fantastisch.“

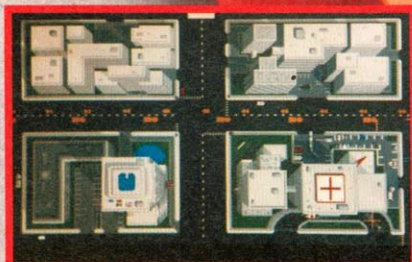


ATARI ST

AMIGA
 ATARI ST
 C 64 DISC/CASS



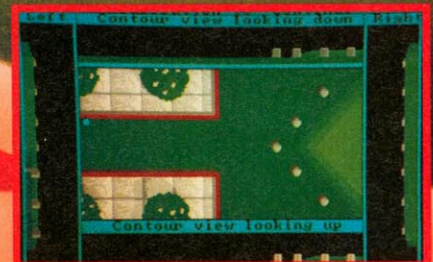
AMIGA



AMIGA



Exklusiv-Vertrieb durch Ariolasoft



ATARI ST



Fusion (oben), Powerdrome (rechts) und Ugh ... Lympics (rechts unten) konnten begeistern.

Frequenz). Ohne ernsthaften Schaden zu erleiden, muß man das Mutterschiff finden, in die Mitte fahren und die Leertaste drücken. Nun kann man herrlich herumrasen und mit einer schnelleren Schußfolge die Feinde vernichten. Es gibt einige Anlaufpunkte (farblich als kleine Klötze dargestellt), die man berühren muß, um beispielsweise ein elektronisches Tor (zum nächsten Level) zu öffnen oder einen Schutzschild zu bekommen. Hat man alle „Bombenteile“, die über die Level verstreut liegen gefunden, darf man am Ende den gesamten Planeten sprengen.

Als das „Ben Hur-Rennen im 25. Jahrhundert“ bezeichnet man **POWERDROME**. Hier befinden wir uns in einem Velodrom, Motodrom – oder besser: in einem POWERDROME, wo wir ein Formel-1-Rennen auf einer futuristischen Bahn bestreiten. Das ist die Ausgangslage. So stehen wir auf der Linie, warten auf das Start-Zeichen. Stick nach vorn, und das mörderische Rennen beginnt. Echt schnell dieses Game! Wir haben sechs verschiedene Kurse zu durchfahren, alle in 3D, ausgefüllte Vektorgrafik. POWERDROME – ein Rennspiel, das sich durchsetzen wird?

Wesentlich witziger und einigermaßen originell ist ein Sport-Spiel aus den Vortagen der Olympischen Spiele. Wer meint, die ollen Griechen hätten sich ein Sport-Spektakel bekannter Art ausgedacht, sieht sich getäuscht. E.A. schreibt die Geschichte um und setzte die Neandertaler olympisch in Szene. Köstlich, was die Jungs aus der Höhle auf dem 64er (zunächst) leisten! Ach übrigens, das Game heißt **CAVEMAN UGH.LYMPICS**, was die „Härte“ der Wettkämpfe wiedergeben soll. So stehen sich die kernigen Männer in folgenden Disziplinen gegenüber: „Keulenkampf“ (immer mit der Schweinshaxe auf die „Nuß“ des Gegners), „Dino-Hochsprung“ (Anlauf mit der Stange und über das Maul des Dinosauriers hinweg. Klappt dies nicht, endet Ihr als Mittagessen), „Säbelzahn-Tiger-Rennen“ (rauf auf das Vieh, und „Go for Gold!“), „Dino-Rennen“ (ähnlicher Verlauf wie beim Tiger-Race), „Feuermachen“ (hier sehen wir unsere Kontrahenten, wie sie versuchen, durch starkes Reiben Feuer zu entfachen) und „Ehefrau-Weit-Wurf“ (wo die Männer in der Hammerwurf-Technik ihre „Weiber“ durch die Luft werfen). Insgesamt gesehen: ein Heiden Spaß und grafischer Leckerbissen!



In der Simulations-Reihe ist auch ein neues Eishockey-Programm hervorzuheben, das spielerisch wohl zu den besten dieses Genres zu zählen ist: **POWERPLAY HOCKEY**. Und was machen die „Klienten“? **ACCOLADE** stürzt sich auch ins Sportliche! **SERVE AND VOLLEY**, ein brauchbares Tennis-Game (November; C-64 & PC), **RACK'EM** (3D-Snooker-Billard-Spiel für den 64er und PC), **FAST BREAK**, ein Drei-gegen-Drei-Basketball-Game mit „Perspektive“ (C-64) und **T.K.O.** („Technisches K.O.“), ein bemerkenswertes Box-Spiel mit hervorragender Atmosphäre, bedingt durch exzellente grafische Einstellungen, runden das Programm von **ACCOLADE** ab. Anmerkung am Rande: Mit **CARD SHARKS**, **THE TRAIN** und **APOLLO 18** hat man den Reigen zur PC-Offensive eröffnet!

SSG zeigte nicht sehr viel, gab aber zwei neue für den November veranschlagte Strategie-Spiele für den 64er bekannt: **THE AMERICAN CIVIL WAR VOLUME III** und **MACARTHUR'S WAR** (hier geht's um den Korea-Krieg 1950/51). **INTERPLAY**, der Hersteller der *Bard's-Tale-Reihe*, stellt neben dem gewaltigen **BATTLE CHESS** (ASM berichtete in der letzten Ausgabe) einen – wie es heißt – Nachfolger für *Bard's Tale*: **NEUROMANCER**. Es handelt sich um ein „futuristisches Hacker-Rollen-Spiel“ für den Commodore 64. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Softwa-

re-Piraten, der im Jahre 2017 in Japan quer durch die Netze hackt... Die amerikanische Punk-Band **Devo** schrieb den begleitenden Soundtrack zum Spiel. Der Song „Some Things Never Change“ soll bald als Single auf den Markt kommen.

DINAMIC ist ein brandneues Mitglied in der E.A.-Reihe. Die Franzosen präsentierten den Nachfolger des recht gut gelaufenen *Game Over*. Arkos, der Held der Geschichte, hatte bekanntlich die Bösewichtin Gremla bezwungen. Nun geht es im zweiten Teil darum, den von den Wächtern der Gremla gefangenen Arkos zu befreien. Diese Aufgabe übernimmt ein gewisser Major Lokke in **GAME OVER II**.

Viel Neues ist es ja nicht, was **PALACE** bzw. **OUTLAW PRODUCTIONS** zu vermelden hat. Der Messestand war natürlich mit Emblemen von **BARBARIAN II** überhäuft. Brandheiß ist jedoch das Game **COSMIC PIRATES**, ein furioses Shoot'em up, von dem leider nur ein Video-Demo zu bewundern war. Amiga- und Atari-ST-User können sich freuen, denn für diese wird's das Raum-Piraten-Spiel geben.

Obwohl viele der kleineren Firmen auf der diesjährigen Show gefehlt haben, gab es doch eine Reihe, die die doch recht hohen Kosten für einen Stand nicht gescheut haben. Dazu zählte auch die französische Firma **UBI SOFT**, die bis Weihnachten fünf neue Titel herausbringen wollen. Das Aushängeschild von UBI ist ein Game mit dem Namen **IRON LORD**, das für ST, Amiga, PC, C-64, Schneider und Spectrum um den 15. Oktober herum erscheinen soll. Sie übernehmen in diesem Action-Adventure die Rolle eines Königssohnes, der den Thron seines Vaters zurückerobert will. Zu den Kampfdisziplinen gehören u.a. Bogenschießen und Schwertkampf. Besonders letzteres scheint ein Leckerbissen zu sein, da der Spieler ein riesiges Schwert (ähnlich wie bei **DEFENDER OF THE CROWN** die Lanze) gegen den Gegner führt. Auf diese Sequenz kann man jetzt schon gespannt sein. Für die Sportsfreunde unter Euch kann **SKATEBALL** interessant werden, eine Mischung aus Eishockey und Fußball, die ebenfalls Mitte Oktober für ST, PC, Amiga, C-64 und später auch für Schneider und Spectrum erscheinen soll. Die

weiteren, zu erwartenden Titel: **PUFFY'S SAGA**, **FINAL COMMAND** und **BAT** (alles auf jeden Fall für ST, PC, Amiga und C-64).

Gut sichtbar im Wust der Messestände war noch ein weiteres französisches Softwarehaus vertreten, dessen Namen sicherlich jedem geläufig ist: **INFOGRAMES**. Eine große Anzahl von Titeln sind bis zum November zu erwarten. Neu und in dieser ASM-Ausgabe vorgestellt ist das Game **HOSTAGES**, das man am ehesten mit „stark indizierungsverdächtig“ charakterisieren kann. Besonders die Amiga-Besitzer werden sich über einige, ebenfalls auf der PCS vorgestellte Umsetzungen freuen: **BUBBLE GHOST**, **WARLOCK'S QUEST**, **MACADAM BUMPER**, **CAPTAIN**



Cosmic Pirates

BLOOD und **SPIDERTRONIC**. Ausschließlich für den Amiga ist für Oktober ein sehr preisgünstiges Musik-Programm mit dem Namen **C.D.MUSIC** geplant. Kostenpunkt nur ca. 35 DM. Nun aber zu den Titeln, von denen man höchstens ein Demo auf der Show sehen konnte. Wer sich für Strategiespiele interessiert, sollte sich den Titel **NORTH & SOUTH** vormerken. Hier übernimmt man die Rolle eines Generales entweder der Nord- oder der Südstaaten und sieht zu, wie man die einzelnen Truppen plaziert und ausrüstet, um dem jeweiligen Gegner möglichst effektiv den Garaus zu machen. Geplant ist das Ganze für ST, PC und Amiga, wobei der



DAS ERSTE JAHR DER MAGIC BYTES AERA!



IT'S A KIND OF MAGIC

VIER GAMES PAR EXCELLENCE IN EINEM PACK!

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

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

Amiga
Atari ST
C64 Disc/Cass



PINK PANTHER
VAMPIRE'S EMPIRE
WESTERN GAMES
CLEVER & SMART

Exklusiv-Vertrieb durch Ariolasoft

Preis um die 75 DM liegen dürfte. **OPERATION NEPTUNE** lautet der Titel eines weiteren INFOGRAMES-Produktes, das auch für die 8-Bitter zu haben sein wird. Die Vorankündigung verspricht rasante Unterwasserjagden, bei denen man mit Haien, Minen und „feindlichen Froschmännern“ fertig werden muß. In Vorbereitung befindet sich auch **STUNTMAN**, ein Programm bei dem man waghalsige Stunts vollführen kann, ohne Gefahr zu laufen, sich dabei alle Knochen zu



Operation Neptune

brechen. Neben ST, PC und Amiga soll **STUNTMAN** auch für C-64, Schneider und Spectrum erscheinen. Zum guten Schluß sei noch ein Game genannt, dessen „Vorbild“ ein großer Erfolg war. Gemeint ist **ACTION SERVICE**, das auf den ersten Blick so etwas wie **COMBAT SCHOOL** zu sein scheint; nämlich eine Schule für zukünftige Mitglieder der Cobra Commandos, einer besonders schlagkräftigen Truppe. Allerdings bietet **ACTION SERVICE** mehr als nur „sportliche Betätigung“, denn es können auch Trainingskurse selbst erstellt werden, bei denen Fallen umgangen werden und verschiedene Gegenstände gefunden werden müssen. Abgesehen davon wird jeder „Durchlauf“ mit einer Videokamera (natürlich nicht mit einer echten!) „aufgenommen“, so daß man sich noch mal in Ruhe anschauen kann, was man alles falsch gemacht hat – für’s nächste Mal. Das soll uns dann soweit auch erstmal reichen von INFOGRAMES, denn bis Weihnachten werden die Jungs und Mädels schon noch ganz schön zu tun haben, alle Versionen fertigzustellen. Interessant ist es übrigens, daß auch in Frankreich der PC immer größere Bedeutung auf dem Spielmarkt erlangt. Fast alle Games werden auch für die IBM-Kompatiblen produziert. Rosige Spiel-Zeiten also für diejenigen, die sich den PC zugelegt haben, um damit zu arbeiten (oder so...).

Einige „neue“ Namen gab’s natürlich auch auf der diesjährigen PCS. Damit meinen wir nicht nur neue Labels, sondern auch Kooperationen und Firmen, von denen man bisher nur wenig oder gar nichts gehört hat. Relativ unbekannt dürfte z.B. das amerikanische Softwarehaus **KEY-PUNCH** sein, das aber einen Titel auf den Markt bringt, der viele in die Softwaregeschäfte treiben wird. **ALF** heißt das Game zum gleichnamigen Fernsehfilm. Mit dem Wunsch „Have a nice play!“ stellte sich **THE BIG APPLE ENTERTAINMENT** vor. Die meisten von Euch wissen bestimmt schon, daß



Action Service

„The Big Apple“ der Kosename für die Stadt New York ist. Unter drei Labels werden die Softwareproduktionen veröffentlicht, wobei **BROOKLYN** für Qualitäts-Budget-Software steht, unter **MANHATTAN TRANSFER** werden anspruchsvolle 16-Bit-Titel veröffentlicht, und **BROADWAY** soll nur ganz besonderen Dingen vorbehalten sein. Die Namen der Titel klingen auch ganz schön, so daß wir Euch demnächst folgende Games vorstellen können: **LASERTRAIN, HARRIER STRIKE MISSION II, GREASED LIGHTNIN’, THE FOOLS ERRAND** und **THUD RIDGE**.

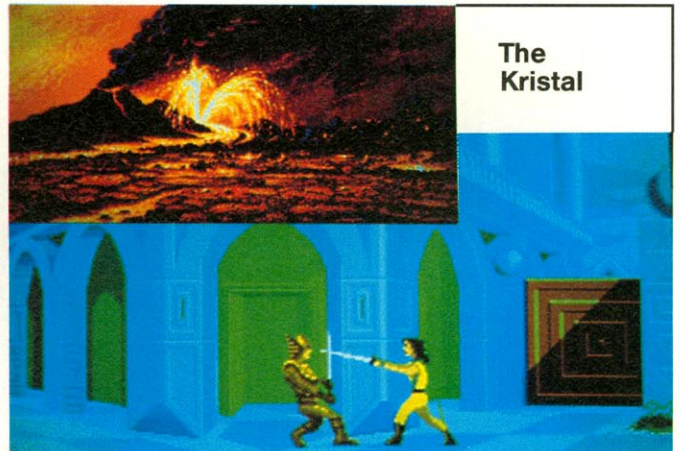


Weiter geht’s auf unserer Mammut-Tour durch den Software-Dschungel in einen weißen(?), englischen Bus am Rande der Ausstellung. Hier hatte sich die Firma **ADDICTIVE/PRISM LEISURE** häuslich niedergelassen, und wir waren froh, uns auf den Sitzen ein wenig ausruhen zu können, während wir eines der Highlights auf dieser Show zu sehen bekamen. Es handelt sich dabei um ein Action-Adventure für ST und Amiga auf jeweils drei Disketten. Der Name: **THE KRISTAL**. Ihr übernehmt dabei den Part eines Raumpiraten, der das Kristall von Konos finden muß. Das Game ist nach dem Vorbild eines Musicals gestaltet, das von Michael Sutin, Rodney Wyatt und Mickey Keen im Jahr 1976 geschrieben wurde. Und so war es auch Michael Sutin höchstselbst, der die Präsentation dieser „Odyssee“ übernahm. Was wir sahen, das machte uns neugierig auf mehr: Excellente Grafiken, eine durchdachte Story mit Actionsequenzen und dem für Adventures üblichen Geratsche mit anderen Personen, dazu viele Anspielungen, Wortwitze und „nette“ Überraschungen. So sollte man z.B. nicht zu viele geistige Getränke zu sich nehmen. Die Auswirkungen auf die Steuerung könnten fatal sein, abgesehen davon, daß die Grafiken wohl etwas schwummerig werden. Viele gute Ideen gepaart mit spannenden Action-Kampfszenen machen **THE KRISTAL** zu einem echten Glanzpunkt der diesjährigen Show. Eine gute Nachricht

noch dazu: **THE KRISTAL** wird bei uns mit deutschem On-Screen-Text zu haben sein. Allerdings sollte auch **HYPERFORCE**, das unter **ADDICTIVE** erscheinen wird, nicht unerwähnt bleiben. Der **FOOTBALL MANAGER II** von **ADDICTIVE** ist ein Thema, über das das letzte Wort noch nicht gesprochen ist. Denn im Frühjahr 1989 wird das langersehnte **EXPANSION KIT** erscheinen, mit dem man den Manager ganz nach eigenen Wünschen einrichten kann. Es wird z.B. möglich sein, nur zwei Ligen zu spielen, anstelle der bisherigen vier. Außerdem ist für nächstes Jahr noch ein **WORLD-CUP MANAGER** geplant, der für alle Systeme herausgebracht werden soll. Hierbei soll man wesentlich mehr Kontrolle über die einzelnen Aktionen haben, und das Ganze soll außerdem netzwerkfähig sein. Bleibt als Kommentar nur noch übrig: 1:0 für **ADDICTIVE**.

Frisch von der **ULTIMA**-Front berichtete uns anschließend Richard Garriott, vielleicht besser bekannt unter dem Namen „Lord British“. Die ganze Ultima-Serie ist aus dem Game **AKALABETH** entstanden, eine Art Ultima 0, wie Richard erklärte. Fast alle Dungeon-Grafiken sind in Ultima I übernommen worden. Richard, der gerade an Ultima VI arbeitet, hat uns zumindest die Pakung eines brandneuen Games zeigen können: **TIMES OF LORE** ist der Name dieses Rollenspiels. Richard hat es extra für Rollenspiel-Anfänger geschrieben, was aber nicht heißen soll, daß das Game „billig“ gemacht ist. Neben Kampfsequenzen gibt’s alle Rollenspiel-Elemente, die man auch von Ultima her gewöhnt ist. Die Veröffentlichung dieses Joystick-gesteuerten Games ist für C-64, ST, Amiga, PC und Apple II, natürlich mehrsprachig, geplant.

Auch bei **MICROPROSE** haben wir vorbeigeschaut, und Steve Cooke berichtet ja an anderer Stelle in dieser Ausgabe ausführlich über die Pläne dieses Softwareproduzenten. Eine weitere U-Boot-Simulation ist jedenfalls schon auf dem Weg in die Speicher des C-64: **RED STORM RISING** heißt das neue Game, das nach einem Roman von Tom Clancy (den kenne mer doch!) erstellt wurde. Vielleicht erinnert Euch der Name dieses Bestsellerautors auch an das Game **HUNT FOR RED OCTOBER** von **GRAND SLAM**, das sich müheles in den Charts platzieren konnte. Bin ja gespannt, ob der „rote Sturm“ das auch so schnell schafft. Zumindest scheint es aber einen Bedarf an russischen Bären oder vielleicht auch nur an seinen U-Booten zu geben. Soweit also **MICROPROSE**, jetzt geht’s weiter mit **TYNESOFT**. Wegen seiner günstigen Preise und guten Sportspiele ist **TYNESOFT** bei vielen Computer-Besitzern beliebt. Besonders die C-16-Fans haben sich immer wieder über Games aus diesem Hause gefreut. Um so betrüblicher, daß bei den Neueröffentlichungen Herbst und Winter 1988 nicht ein einziges Mal dieses System zu finden ist. Dafür werden Amiga, ST, C-64 und PC sehr gut bedient, und auch der Spectrum kriegt noch was ab. Diese „Systemauswahl“ zeigt eigentlich recht deutlich die Entwicklung auf dem Games-Sektor in den nächsten Jahren: 16-Bit wird immer stärker, der PC ist ganz stark im Kommen, 8-Bit wird immer weniger mit Neuerscheinungen bedacht, speziell für den Schneider wird von einigen Firmen schon gar nichts mehr produziert. Bei Atari XL/XE und C-16 sieht’s auch in England ganz schlecht aus. **TYNESOFT** hat jedenfalls den Sprung in die 16-Bit-Riege gut gemanaged. Das Para-



The Kristal





Martina spielte Hellfire am Martech-Stand

für die 8-Bitter und **PHANTOM FIGHTER**, ein Combat-Game, bei dem man Alien-Angriffswellen abnudeln soll. Das Phantom soll auf Amiga und PC (!) erscheinen, die ST-Freunde werden drauf verzichten müssen; wie es bei MARTECH heißt, „leider“, da der ST nicht die nötigen Grafikfähigkeiten haben soll. Bleibt zum Trost für die ST-Leute die Umsetzung von **NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX**. Das Rennspiel ist außerdem für Amiga und C-64 demnächst zu haben. Von allen MARTECH-Games (die meisten konnten wir auch mal spielen) hat uns **HELLFIRE** am besten gefallen. Da kann man nur sagen: Leute, zieht Euch warm an!

Von MARTECH gehen wir weiter zu **DOMARK**, die sogar mit einer „Eisernen Lady“ am Stand aufwarten. Sie wissen, wer gemeint ist? Tja, kaum zu glauben, aber Frau Thatcher liest exklusiv für DOMARK aus der Pressemitteilung vor. Herbeigeschafft wurde die Thatcher-Puppe für ein gleichnamiges Game aus der englischen Fernsehserie **SPITTING IMAGE**. Im Computerspiel muß die Welt mal wieder gerettet werden, und zwar vor Figuren wie Ayatollah, Gorbatschew, Thatcher, Botha, dem Papst und Ronald MacDonald (besser bekannt als Präsident der Vereinigten Staaten). Der Spieler hat die ehrenvolle Aufgabe, die Welt vor diesen Persön-

lichkeiten zu retten, indem er gegen sie kämpft (mit Fäusten und so, natürlich). Man muß dabei versuchen, mit den Schlägen die Glaubwürdigkeit der einzelnen Personen herabzusetzen, so daß sie kein

Wissen mitbringst. Im Spiel sieht das dann so aus, daß man zunächst mal die Erlaubnis zum „Abfliegen“ durch richtige Beantwortung von Fragen erhalten muß. Danach muß man sechs Gegenstände finden, die in verschiedenen Galaxien zu finden sind. Jede dieser Galaxien besteht aus ca. 50 Planeten, von denen jeder einem Wissensgebiet zugeordnet ist: Geschichte, Wissenschaft, Geographie, Kunst, Literatur, Sport und Freizeit. Man wird schon eine Weile in den Galaxien herumsuchen müssen, damit man die sechs Gegenstände zuguterletzt doch noch bekommt. Ohne richtige Antworten geht's natürlich nicht. Eine tolle Idee von DOMARK, ein tolles Trivia-Game, für das wir einen Riesen-Erfolg wünschen. Wir hätten das **TRIVIAL PURSUIT II** am liebsten sofort mitgenommen, nachdem wir ein wenig (oder sollte man sagen: ein wenig länger) mit dem Nachfolger herumgespielt haben. Wenn wir schon von Highlights auf der Show reden, dann gehört der **TRIVIAL-PURSUIT-Nachfolger** auf jeden Fall mit auf die Liste. Über **LIVE AND LET DIE** (Leben und Sterben lassen) brauchen wir hier nicht viele Worte zu verlieren. Auf Seite 74 gibt es hierzu einen „Blickpunkt“, der alles sagt, was man zum Demo sagen kann.

Information bietet. Integriert in das **COMPUTER MANIAC'S DIARY** sind z.B. ein Trivia-Quiz, Horoskop, Weltervortsvorhersage, eine Tagesweisheit samt Biorhythmus und weiß der Kuckuck, was noch nicht alles. Scheint eine lustige Sache zu sein und soll das „ideale Weihnachtsgeschenk“ für 8- und 16-Bit-User werden. Klingt ganz sympathisch und macht neugierig. Die Firma mit dem großen „L“ war im letzten Jahr noch nicht dabei. Diesmal haben die Jungs von **LINEL** aber gleich ordentlich zugeschlagen, als Teil eines großen Standes mit dem „Schwert“ oben drüber. Tja, das Schwert, Symbol für **DRAGONSLAYER** wird ja bald in die Hände eines Gewinners übergehen, denn in der letzten ASM-Ausgabe war es als Preis ausgeschrieben. Die PC-Show hat das gute Stück jedenfalls überlebt, auch wenn sich die Besucher vor dem Monitor mit **DRAGONSLAYER** die Nase platt drückten. Das Grafik-Adventure erregte Interesse, und nicht nur dieses Game. An diesem Stand war nämlich noch etwas ganz Besonderes zu sehen. Hier war ASM nämlich mitten drin dabei. Wir haben uns natürlich auch nicht lumpen lassen, und in Anbetracht des gemeinsamen Wettbewerbes um das Schwert einen Aufkleber extra für die PC-Show produziert. So prangte dann das ASM-Logo auch schnell auf den Taschen der Besucher, die den LINEL-Stand „angelaufen“ haben. Aber – was gibt's sonst noch von LINEL. In den Nachrichten haben wir ja schon Fotos von **ICE AND FIRE**, **CROWN** und **SOLARIA** gezeigt. Die drei Games sollen von Ende 1988 bis März 1989 veröffentlicht werden. Schon Ende Oktober soll das Box-Spiel **THE CHAMP** erscheinen, gefolgt von **DRAGONSLAYER**, dem Arcade-Adventure, dessen Demo auf der Show einen guten Eindruck hinterlassen konnte. Als nächstes werden wir von LINEL aber vermutlich eine **Boulder-Dash**-Variante zu sehen bekommen. **DUGGER** heißt das Programm, das für ST und Amiga in kürze auf dem Markt sein soll. Bleibt zum Schluß noch das **SOUND FX SOUND CREATION PROGRAM** für den Amiga zu erwähnen, das auch noch in diesem Jahr realisiert werden soll.



Feuerchen mehr anstecken können. Klar, daß die einzelnen Persönlichkeiten ihre ganz spezielle Kampftechnik haben. Zugegeben, **SPITTING IMAGE** ist wirklich eine witzige Idee für ein Kampfspiel; das interessanteste DOMARK-Spiel auf dieser PCS scheint aber doch ein anderes zu sein: **ANEWBEGINNING - TRIVIAL PURSUIT II**. Das ist wirklich ein Hammer, denn bei dem Nachfolger von **TRIVIAL PURSUIT** handelt es sich nicht einfach um das alte Spiel mit neuen Fragen. Mitnichten! Hier wurde ein ganz neues **TRIVIAL-PURSUIT**-Konzept entwickelt, das auf den ersten Blick schon zu begeistern wußte. Die Story: Die Erde ist derartig durch Abgase „versaut“ worden, daß sie dem Treibhaus-Effekt bald erliegen wird. Du und Deine Familie, Ihr könnt auf den Planeten „Genus II“ entfliehen, zu dem Ihr aber nur Zutritt erhaltet, wenn Du ein überlege-

Im nächsten Jahr werden wir auch die Versoftung des nächsten Bond-Werkes „Licence Revoked“ erleben. Ein weiterer DOMARK-Titel ist nach den Vorläufern eigentlich schon mehr oder weniger „klar“ gewesen. Wir reden hier vom dritten Teil der Starwars-Trilogie: **RETURN OF THE JEDI**. Übrigens werden die PC-Besitzer jetzt auch **STAR WARS** spielen können, denn DOMARK hat auch den allgemeinen Trend hin zum PC erkannt und sofort reagiert. Neben dem ersten **STAR-WARS**-Teil wird auch Jeffrey Archer's **NOT A PENNY MORE, NOT A PENNY LESS** für den PC erscheinen, sowie ein Kreuzworträtsel-Programm, das 40 original Daily-Telegraph-Kreuzworträtsel enthalten wird. Last but not least sei ein weiteres DOMARK-Produkt genannt, das aus der Masse der Spiele hervorsteht. Es handelt sich hierbei um einen Kalender, der neben der täglichen Terminplanung eine Menge Spaß und zusätzliche

Weiter geht's zu **GREMLIN**, einem Softwarehaus, das einige sehr gute Titel veröffentlicht hat, in den vergangenen Monaten aber nicht immer mit den veröffentlichten Games brillieren konnte. Offensichtlich hat man sich die Rosinen aber für die PC-Show aufgehoben, denn das Suchen nach dem Stand hat sich wirklich gelohnt. **F.O.F.T. (FEDERATION OF FREE TRADERS)** ist ein Super-Game in der Tradition von *Elite*. Grafiken und Strategie-Möglichkeiten haben uns bei der Vorführung der ST-Version voll überzeugen können. Hier werden alle Fans von komplizierten Weltraum-Simulationen ein ausgereiftes Produkt erhalten. Mal sehen, wie das umfangreiche Game im Vergleich zum 16-Bit-ELITE von **FIREBIRD** abschneiden wird. Nichtsdestotrotz ist **F.O.F.T.** eines der Highlights der Show, von dem man sicher noch hören bzw. lesen wird. Ebenfalls zu sehen war **ARTURA**,



▼ Supersports
▼▼ Superskills

▼ Gary Lineker's Hot Shot
▼▼ F.O.F.T.



ein Arcade-Adventure, das für Spectrum, C-64, Schneider CPC und ST veröffentlicht wird. Wie man den Screenshots entnehmen kann, handelt es sich dabei um eine spring-und-fight-Geschichte, bei der die entgültige Version die Güte klären muß. Mit einer riesigen Promotion-Aktion wird ein weiteres GREMLIN-Game gefördert, das den Titel **MUNCHER** tragen wird. Dabei handelt es sich um ein verresenes Monster, das ganze Häuserzeilen mit Kaubonbons verwechselt. Wohl deshalb wird das Game auf englischen Kaubonbons der Marke „Chewits“ angepriesen. Na denn, Mahlzeit!

Weitere Games aus dem Hause GREMLIN sind **TECHNOCOP**, **RAMROD**, **BUTCHERHILL**, **MOTOR MASSACRE**, **ROY OF THE ROVERS**, **GARY LINEKER'S HOT SHOT**, **PARANOIA COMPLEX** und **DARK FUSION**. Letzteres wird für die „drei 8-Bitter“ (will heißen: CPC, C-64 und Spectrum) erscheinen und ist ein Ballerspiel mit Zwei-Wege-Scrolling, vielen Extra-Waffen und 'ner Menge Aliens. In **TECHNOCOP** übernimmt man den Part eines futuristischen Polizisten, der zu wechselnden Einsatzorten gerufen wird, um so manchen bösen Buben dingfest zu machen. Dessen „Kollegen“ werden allerdings nicht gerade gut auf den Cop zu sprechen sein. Bei **PARANOIA COMPLEX** muß man schon ein Auge auf seinen Compi haben, damit dieser nicht ausflüpft und am Ende gegen den Spieler kämpft, statt mit ihm

(geplant für Amiga, ST, C-64). Für alle Fußballfreunde sicherlich ein Thema: **GARY LINEKER'S HOT SHOT**. Um alle Unklarheiten zu beseitigen – hierbei handelt es sich tatsächlich um ein Fußballgame mit Toren, Elfm Metern, Fouls und Roten Karten, nicht etwa um das ebenfalls von GREMLIN veröffentlichte **HOT SHOT**, das ja eher zu den Flops gerechnet werden muß. Auch mit dem Thema Fußball, wenn auch aus einem anderen Blickwinkel, beschäftigt sich **ROY OF THE ROVERS**, denn hier übernimmt man die Rolle eines Fußballtrainers, dem kurz vor dem entscheidenden Spiel die Mannschaft mirnichts, dirnichts entführt wurde. Jetzt muß man die Jungs erstmal wieder auf-treiben. **MOTOR MASSACRE** spricht wohl für sich, **RAMROD** ist ein Hüpf- und Ballerspiel, bei dem die Spielfigur zwar viel Kraft aber wenig Geist hat, so daß dem Spieler die Aufgabe zukommt, dem Kerl die Langeweile zu vertreiben. Ein Super-Game der Reihe „Sportsspiele“ ist **ULTIMATE GOLF**. dieses Golf-spiel wird alle Freunde von **Leader-board** in seinen Bann ziehen. Erst-klassig waren auch die Grafiken der PC-Version, die wir uns auf der Show schon mal haben ansehen können. Klar, daß bei **ULTIMATE GOLF** der entsprechende Schläger gewählt, die Windstärke eingepant und Abschlagskraft und Winkel austariert werden müssen. Tolle Sache für alle C-64-, ST-, Amiga- und PC-Besitzer. Neben **BUTCHER HILL**, einem Action-Game in drei Teilen (Fluß, Dschungel und Stadt) wird GREMLIN auch noch eine

Compilation mit dem Namen **TEN MEGA GAMES** für CPC, C-64 und Spectrum herausbringen. Darauf werden folgende Spiele zu finden sein: **CYBERNOID**, **DEFLEKTOR**, **TOUR DE FORCE**, **MASK II**, **BLOOD BROTHERS**, **HERCULES**, **NORTH-STAR**, **TRIAXOS**, **BLOOD VALLEY** und **MASTERS OF THE UNIVERSE**. Was für GREMLIN die Kaubonbons ist für **U.S. Gold** ein großer Getränkehersteller, dem wir wohl nichts Schlimmeres antun könnten, als seinen Namen nicht zu nennen. Drum wollen wir unserer Chronistenpflicht nachkommen, denn über den Köpfen der Besucher prangten weithin sichtbar überdimensionale Dosen mit dem un-übersehbaren Schriftzug **PEPSI**. Tja, der Spielelegiant **U.S. Gold** hat sich mit dem Getränkegiganten **PEPSI** darangemacht, eine Reihe von Games zu veröffentlichen. Eines der ersten ist ein Labyrinth-spiel mit dem sinnigen Namen **THE PEPSI CHALLENGE MAD MIX GAME**. C-64-, Spectrum- und CPC-Fans können sich das Ganze für ca. 30 Marker per Kassette reinziehen. Die Flasche Pepsi dazu kostet 'ne Mark und Pfennige extra, aber auf der Show konnte man zumindest den wahren Pepsi-Geschmack antesten. Außerdem soll der SEGA-Hit **THUNDER BLADE** im Rahmen der **PEPSI-Challenge**-Games für Heimcomputer umgesetzt werden. Wie Pepsis Geschmack in Sachen Games wirklich ist, das werden wir noch sehen. Wie war das noch? „...Ihr Geschmack entscheidet!“ Ach ja, irgendwie schon komisch, wo **PEPSI** überall seine Finger drin hat. Da scheint wohl noch ein Deal mit **ELECTRIC DREAMS** gelaufen zu sein, denn in der Packung zu **SUPER HANG ON** findet sich eine Beilage, die über das Team **PEPSI-SUZUKI** und dessen Gewinn des japanischen Winter-Grand-Prix 1988 Auskunft gibt. Dazu gibt's zwei große Schwarzweiß-Fotos der beiden Motorradrennfahrer, die sich mit ihren Maschinen gerade saftig in die Kurve legen. Tja, Promotion muß schon sein – oder?

In diesem Zusammenhang noch eine Meldung: **SUPERIOR SOFTWARE** ist mit **DINERS CLUB** übereingekommen, eine neue Range von Games für den Schneider CPC, Spectrum und den C-64 zu promoten. Waas? Das glaubt Ihr nicht? O.K., o.k., wir geben ja zu, daß das mit dem **DINERS CLUB** nicht stimmt, aber daß **SUPERIOR** in Zukunft auch diese drei Systeme neben dem BBC und dem Archimedes mit Software versorgen. Man darf ja schließlich nicht den Anschluß an die „neuen“ Systeme verlieren, nicht wahr? Wir freuen uns auf jeden Fall schon jetzt, Euch in – sagen wir mal – zwei Jahren vom ersten **SUPERIOR-ST-Game** berichten zu können – vielleicht.

Nun genug gelästert – zurück zu **U.S. GOLD**, von denen in Zukunft vor allem Kompilationen zu erwarten sind. **GIANTS** wird die Spiele **OUTRUN**, **GAUNTLET**, **ROLLING THUNDER**, **CALIFORNIA GAMES** und **720 GRAD** enthalten, **HISTORY IN THE MAKING** die Games **XXXXXX (indi.)**, **BRUCE LEE**, **SPY-**

HUNTER, **RAID**, **GOONIES**, **SUPERCYCLE**, **WORLD GAMES**, **EXPRESS RAIDER**, **INFILTRATOR**, **XXXXXX (indi.)**, **GAUNTLET**, **ROAD RUNNER**, **IMPOSSIBLE MISSION**, **KUNG FU MASTER** und **LEADERBOARD**. Letztere wird wohl wegen der indizierten Games bei uns nur unterm Ladentisch zu haben sein (wenn überhaupt). Über die **SUMMER EDITION** von **EPYX** ist im Sportteil weit mehr zu lesen, weswegen wir uns darauf beschränken, hier die **WINTER EDITION** für ST und Amiga rechtzeitig zum Weihnachtsfest anzukündigen. Interessant ist auch noch ein Programm, das jetzt den Namen **FINAL ASSAULT** trägt und genauso aussieht wie **Chamonix Challenge** von **INFOGRAMMES**. Des Rätsels Lösung liegt in einer neuen Steuerung, die in das französische Programm integriert wurde, damit das Bergsteigen einfacher wird. Wer sich also das „Profi-Bergsteigen“ von **INFOGRAMMES** nicht zutraute, der kann jetzt bei **FINAL ASSAULT** ungeniert zugreifen.

Nach **EPYX** fehlt neben **SSI** noch das Label **GO!**, das allerdings in diesem Jahr auf der Show auch zu den „nicht vorhandenen“ zählte. Wo die Jungs von **GO!** wohl hingegangen sind, wenn nicht zum Earls Court in London...?

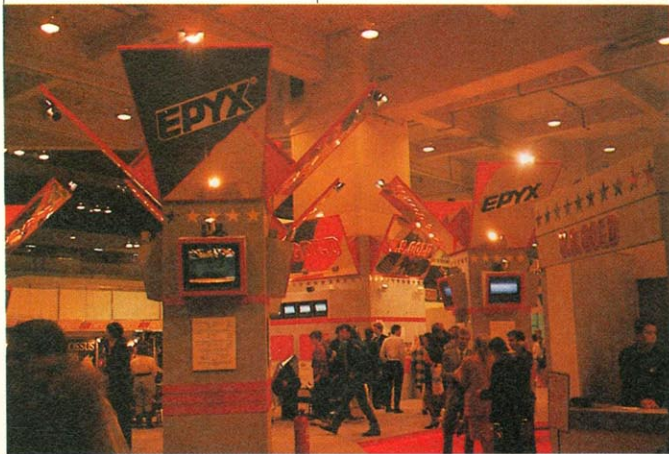
SSI war jedenfalls da und hat uns



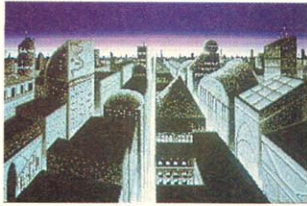
Heroes of the Lance

die **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS**-Serie vorgestellt. Erstes auch hierzulande erhältliches Game ist **POOL OF RADIANCE**, das in der Adventure Corner dieser Ausgabe ausführlich vorgestellt wird. Nummer Zwei wird den Titel **HEROES OF THE LANCE** tragen, und Dritter im Bunde wird **DUNGEON MASTERS ASSISTANT - VOLUME I: ENCOUNTERS** sein, ein äußerst hilfreiches Utility zu den **Dungeons & Dragons**-Games. Mit einem sehr großen Stand und vielen Screenshots von den neuen Produkten präsentierte sich die **MIRRORSOFT-Gruppe** auf der PC-Show. Zu **MIRRORSOFT** gehören die Labels **IMAGWORKS**, **CINEMAWARE**, **FTL**, **PSS** und **SPECTRUM HOLOBYTE**. **IMAGWORKS** ist ein noch relativ neuer Name in diesem Reigen, wurde das Label doch erst im Juli dieses Jahres ins Leben gerufen. Unter diesem Namen sollen sowohl 8-Bit- als auch 16-Bit-Titel erscheinen, die alleamt originell und hochqualitativ sein sollen. Fünf Titel sind bis Weihnachten geplant, im nächsten Jahr sollen 18 weitere Games veröffentlicht werden. **SPEEDBALL**, ein rasantes Spiel um eine Metallkugel, bei dem zwei Spieler mit ihren Mannschaften gegeneinander antreten können, bzw. auch allein gegen den Computer gefightet werden kann. Im Spiel können durch geschicktes Dirigieren der Metallkugel Items aufgesammelt werden,

Einer der Großen: U.S. Gold



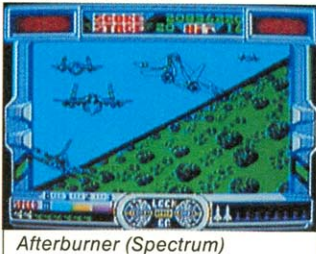
Crime Town Depths und Lords of the Rising Sun



die die eigene Mannschaft stärken bzw. die gegnerische schwächen können. **SKY CHASE** ist ein Flugsimulator mit einer Menge von Optionen, wobei der Schwerpunkt auf den Kampfsequenzen liegt. Für Amiga und ST wird dieses grafisch gute Game zu haben sein. Ein weiterer Titel, **FOXX FIGHTS BACK**, macht ein wenig Schmunzeln, wenn man die Story betrachtet. Herr Fuchs wird nämlich von seiner Angetrauten ausgesandt, etwas zu essen zu finden. Unglücklicherweise gerät Herr Fuchs dabei mitten in eine Fuchsjagd. Glücklicherweise findet er ein Maschinengewehr, und er beschließt, ab sofort zurückzuschießen. Das Game von **DENTON DESIGN** wird's für C-64 und Spectrum geben. Hoffentlich wird das Spiel ebenso heiß, wie es dem armen Kerl gewesen sein muß, den man während der Show in ein Fuchskostüm gesteckt hat. Ebenfalls von **IMAGEWORKS** kommt **FERNANDEZ MUST DIE**. Den Fernandez gibt's für Amiga, ST, C-64, Spectrum und C-64 ebenso wie einen weiteren Titel namens **BOMBUZAL**, bei dem Level für Level von Minen und Bomben gesäubert werden muß, wobei der Spieler freundliche Aliens und weniger freundliche antreffen wird. Das ist natürlich längst nicht alles. Die Namen für weitere Produktionen stehen schon fest, und wir wollen Euch schon mal die Titel nennen, die von **IMAGEWORKS** für's nächste Jahr geplant sind: **INTERPHASE**, **BLASTERIODS**, **PALLADIN**, **TERRARIUM** und **CRIME TOWN DEPTHS**. Von **CINEMAWARE** wurde logischerweise mit **ROCKET RANGER** Staat gemacht. Wer die vergangenen ASM-Ausgaben verfolgt hat, wird wissen, wie wir zu diesem Programm stehen. Aus diesem Grund hier kein Kommentar mehr dazu, sondern lieber zwei Neuverstellungen aus dem Hause der „interactive movies“. Anfang 1989 soll **LORDS OF THE RISING SUN** zunächst für Amiga, dann für C-64, PC und ST veröffentlicht werden. Hintergrund ist hier das historische Japan, in dem man versuchen muß, Shogun zu werden und die Ehre der Familie gegenüber Samurai und Ninjas zu verteidigen. **LORDS OF THE RISING SUN** soll wieder ein voller Erfolg in der Tradition von *Defender of the Crown* werden, wobei ein hervorragender Plot gepaart mit brillanten Graphiken und sauberer Animation sicherlich Aufmerksamkeit erregen wird. Wir sind gespannt!

Auch das zweite Game, dem eine Reihe von „TV-Sports-Games“ folgen soll, läßt sich ganz gut an. **CINEMAWARE** wird hier das nimmermüde Thema Fußball in „Fernsehqualität“ umsetzen. Bei **TVSPORTS FOOTBALL** spielt man einen Fußballtrainer, der durch die Wahl der Taktiken den Spielverlauf bestimmt. Natürlich darf man sich ansehen, wie das Spiel dann tatsächlich abläuft und hoffen und bangen, daß nicht andere Vereine, deren Spiele gleichzeitig ausgetragen werden,

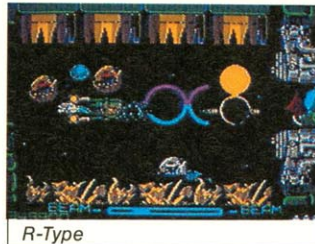
wesentlich besser abschneiden. Nach dem Fußball-Trainer werden **TV SPORTS BASKETBALL** und **TV SPORTS BOXING** folgen. Sieht gut aus für Amiga, C-64, ST und PC. Freunde von *Dungeon Master* dürfen sich auf fünf weitere Level freuen, die von **FTL** in einem Ergänzungsprogramm mit dem Namen **CHAOS STRIKES BACK** angeboten werden. An **DUNGEON MASTER II** ist man bei **FTL** schon kräftig dran, so daß dieses erfolgreiche Abenteuer bald seine Fortsetzung, diesmal im Weltraum, finden wird. Auch von **PSS** gibt's Neues zu vermelden, denn **BISMARCK**, das erfolgreiche Strategiespiel, wird jetzt seine Umsetzung auf Amiga und ST erleben. Wer gern **WATERLOO** auf seinem ST oder Amiga nachspielen möchte, der wird auch dazu bald Gelegenheit haben. Schließlich veröffentlicht **SPECTRUM HOLO-BYTE** den Flugsimulator **FALCON AT** auf dem PC mit EGA-Karte, Amiga und ST sowie eine Kampfsimulation mit dem Namen **PT-109**, die es bisher nur für den Apple Mac gab. Als Kommandant einer PT-109 kann man nun bald auf PC, Amiga und ST Schlachten aus dem 2. Weltkrieg nachspielen.



Afterburner (Spectrum)

Zum Ende unseres Berichtes kommen wir zu einer weiteren Firmengruppe, die den wohlklingenden Namen **MEDIAGENIC** trägt. Zu dieser Gruppe gehören **ACTIVISION**, **ELECTRIC DREAMS SOFTWARE**, **SYSTEM 3**, **INFOCOM** und **MICROILLUSIONS**. Auf der Show selbst bekam man von **MEDIAGENIC** nur wenig zu sehen, denn diese Gruppe hat sich, wie so manch andere Softwarefirma auch, entschlossen, ihre Produkte in einem Hotel vorzustellen. Davon abgesehen hat man sich aber noch was einfallen lassen. Denn ebenso, wie diese Firmengruppe unseren Bericht von der PC-Show beschließen soll, war die letzte Veranstaltung auf der Show für uns ein Flug mit der **CONCORDE**, eine Erfahrung, die uns auf das Spiel **AFTERBURNER** von **ACTIVISION** einstimmen sollte. Deshalb zunächst ein kleiner Bericht von der zweifachen Schallgeschwindigkeit, die wir zusammen mit ausgewählten Journalisten und Programmierern „überstanden“ haben. Also, erstens: Es haut einen wirklich in die Sitze, wenn die Concorde startet. Zweitens: Ja, man merkt die zweifache Schallgeschwindigkeit ein bißchen. Wenn man sich bewegt, hat man ein leicht „bematschtes“ Gefühl, so als ob die Arme ein bißchen schwerer als sonst wären. Drittens: Ja, es sieht

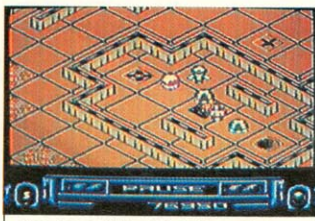
irre aus, wenn man so hoch fliegt, daß man die Wolken nicht mehr unter sich sieht, sondern nur noch einen eigentümlich Postkartenblauen Himmel. Der Effekt soll bei den Umsetzungen von **AFTERBURNER** (Sega) auf die Homecomputer ja eigentlich ein anderer sein, nämlich: Es soll einen vom Hocker reißen, und man sollte sich nicht gerade bematscht fühlen. Die Versionen von **AFTERBURNER**, die wir in jenem bewußten Hotel zu sehen bekamen, gießen Wasser auf die Mühlen der Spannung, denn – sie waren noch nicht fertig! Auf allen drei Systemen (ST, C-64 und Spectrum) war das zu steuernde Flugzeug genauso groß wie beim Sega, der Spielablauf ist identisch, und auch die Grafiken sahen sehr „ähnlich“ aus. Offen bleibt noch, wie gut die



R-Type

Programmierer die Geschwindigkeit und ein superflüssiges Scrolling hinbekommen, denn wie gesagt, die Versionen waren noch nicht fertig, wenn auch zum Teil schon spielbar. Die Spannung ist noch nicht genommen. Man wird die Endversionen abwarten müssen.

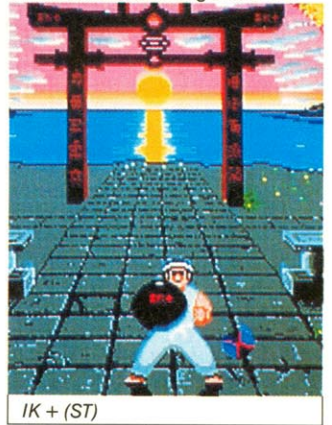
Ein weiteres **ACTIVISION**-Produkt, das im November auf den Markt kommen soll, ist **SDI**, eine **SDI**-Simulation für C-64, CPC, Spectrum und ST, die hoffentlich nicht wieder hinter den Mauern der BPS verschwindet wie ihr Namensvetter von **Mindscape**. **ELECTRIC DREAMS** wartete mit drei Produkten auf, wobei natürlich **R-TYPE** und auch **THE INCREDIBLE SHRINKING SPHERE** ins Auge fielen. **R-TYPE** ist ein schnelles Action-Baller-Game im Stil von *Salamander*, gut spielbar, macht Spaß (wir haben's ausprobiert). Viel Geschicklichkeit ist gefragt, wenn man bei **THE INCREDIBLE SHRINKING SPHERE** Erfolg haben will. Hier steuert man eine Kugel durch komplizierte Labyrinth, muß Fallen ausweichen usw. Flüssiges 8-Wege-Scrolling macht das Ganze zu einem Vergnügen. Fix und fertig ist zur Zeit auch gerade die ST-Umsetzung von **SUPER HANG-ON** für den ST veröffentlicht worden. Dazu gibt es nur einen Kommentar: Absolute Saehne! Last but not least sei noch **TIME SCANNER** genannt, ein Flipper-Spiel, das ebenfalls von Sega



The Incredible Shrinking Sphere

für **ELECTRIC DREAMS** lizenziert wurde. **MICROILLUSIONS** stellte ihr **MUSIC-X** für den Amiga live vor, und auch **INFOCOM** war mit neuen Produkten dabei. Lang erwartet soll die IBM-Fassung im Februar 1989 als erste veröffentlicht werden: **ZORK**

ZERO kommt! Die Fans der **ZORK**-Trilogie werden jubeln, denn diese Adventure, das den Spieler in die Anfänge des Empires führt, bietet neben dem neuesten **INFOCOM**-Parser auch Grafiken und „Spiele im Spiel“. Noch heißt es „abwarten und Tee trinken“, aber nach der PC-Fassung werden auch die Amiga-, ST- und C-128-Versionen folgen. Ebenfalls im Februar wird eine Mischung aus Grafik-Adventure und Rollenspiel veröffentlicht. Das ungewöhnliche Produkt, das neben den Grafiken auch Musik beinhalten wird, trägt den Namen **JOURNEY**. Ob es **INFOCOM** hier wohl gelingen wird, eine erfolgreiche Rollenspiel-Serie zu kreieren? Auf jeden Fall sollte man auf einen weiteren Titel ein Auge haben: **SHOGUN**. Kommt Euch das bekannt vor? Vielleicht kennen einige von Euch noch die Fernsehserie nach dem Buch von **James Clavell**, in der der englische Navigator **Blackthorne** in die politischen Geschehnisse Japans als **Samurai** des Regenten **Toranaga** hineingezogen wird. In diesem **INFOCOM**-Adventure kommt es besonders darauf an, die richtigen Entscheidungen für **Blackthorne** zu treffen. Hier werden ebenfalls Grafiken zur Illustration der Geschichte bzw. als Belohnung für gelungene Lösungen eingesetzt. Veröffentlichungsdatum für die PC-Fassung ist der Januar 1989, nachfolgen sollen ST-, Amiga- und C-128-Fassung. Das „nächststereichbare“ **INFOCOM**-Game wird aber ein Rollenspiel mit dem Namen **BATTLETECH** sein. Wir verraten zunächst nur, daß das Game über 4 Millionen Räumlichkeiten haben wird, die Story findet in der Zukunft auf einem fernen Planeten statt, und es wurde mit animierten Grafiken gearbeitet.



IK+ (ST)

Zum Schluß nun noch zwei Höhepunkte im **MEDIAGENIC**-Stand: **LAST NINJA (ST)**, **LAST NINJA 2** und **INTERNATIONAL KARATE** + für den ST. Die ST-Fassung von **LAST NINJA** wurde in unseren Konvertierungen genauer betrachtet, und bei **IK+** spricht wohl der Screenshot für sich selbst (Klasse Umsetzung!). Was nun **LAST NINJA 2** betrifft, so haben wir nur noch bis Oktober auf die Fortsetzung dieses Spektakels für C-64, Spectrum und CPC zu warten. Und – das Warten wird sich lohnen!

Eine Fülle von guten Games konnte **MEDIAGENIC** also präsentieren, und wir waren am Ende eines jeden Tages mindestens genauso geschlaucht, wie nach dem Verfassen dieses Berichtes. Wir hoffen, daß wir Euch einen guten Überblick über die Games geben konnten.

MANFRED KLEIMANN
MARTINA STRACK

Einen Augenblick bitte... bevor Sie weiterblättern,

Top-Programm Nr. 1



Asterix im Morgenland
Abenteuer- und Actionsoftware.
Erleben Sie tolle Abenteuer mit Asterix
und seinen Freunden!
(Nur auf Diskette erhältlich)

für jeden neuen Abonnenten, den Sie jetzt für „Aktueller Software Markt“ werben, erhalten Sie als Dankeschön ein tolles Programm Ihrer Wahl.

Top-Programm Nr. 2



Lucky Luke
Westernspaß mit einem berühmten
Comic-Helden.
Aufregende Abenteuer im Wilden Westen
sind zu bestehen!
(Nur auf Diskette erhältlich)

Top-Programm Nr. 3



Creations
Game-Designer
Hier können Sie selbst Programme kreieren
und spielen!
(Nur für C64 auf Kassette erhältlich)

Was müssen Sie tun?

Sprechen Sie mit Ihren
Freunden und Bekann-
ten. Füllen Sie einfach
den Coupon aus und
senden Sie ihn mit
Unterschrift an:

Tronic-
Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege

Für einen neuen
„ASM“-Abonnenten
+ DM 5,-Zuzahlung!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben!
Bitte liefern Sie mir dafür:

- Asterix, Amiga, Atari ST, IBM,
C64/128, Amstrad (nur auf Diskette)
- Lucky Luke, Atari ST, IBM,
C64/128, Amstrad (nur auf Diskette)
- Creations, C64 (nur auf Kassette)

Zutreffendes bitte ankreuzen bzw. unterstreichen!

Ich bin damit einverstanden, daß eine Zuzahlung von
DM 5,- bei Anlieferung kassiert wird. Die Auslieferung der
Prämie erfolgt bei Bezahlung der Rechnung.

Name, Vorname _____
Straße, Nr. _____
PLZ, Wohnort _____
Datum _____ Unterschrift _____

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt“ zum nächstmöglichen
Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr.
Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,- DM.
Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn
nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname _____
Straße, Nr. _____
PLZ, Wohnort _____
Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
 gegen Rechnung gegen Vorkasse
 Bargeldlos durch Bankeinzug
Konto-Nummer _____ Bankleitzahl _____
Bankinstitut _____
Datum _____ Unterschrift _____
Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim
Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtze-
lige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2.
Unterschrift.
Datum _____ Unterschrift _____

Bitte beachten Sie:
Neuer Abonnent und
Prämienempfänger
dürfen nicht ein und
dieselbe Person sein!



Der „RUN“ auf die Konsole – überschattet von Preispolitik und Lizenzjagd?

Die Konsole und der Computer haben sich seit dem Wettlauf zwischen Atari und Commodore so weit auseinanderbewegt, daß man heute durchaus von zwei völlig eigenständigen Absatzmärkten unter dem Oberbegriff „Software“ sprechen kann. Es scheint also nicht mehr angebracht zu sein, sich hier über Fähigkeiten oder Unvermögen des einen oder anderen Gerätes zu streiten. Wichtig ist, daß der Erwerb eines Computers oder einer Konsole den Ansprüchen des Besitzers gerecht wird, und das tun auf ihre Weise beide.

Nachdem die Konsole auch in Deutschland ihren Einzug mit Pauken und Trompeten vorgenommen hat, ist ein Ende des großen „Runs“ nicht abzusehen, auch wenn die Vertrieber nicht mit Verkaufszahlen um sich werfen können, die vor Jahren mit der Atari-Generation erzielt worden waren. **SEGA**, einer der beiden großen Konsolenhersteller, hat sein unscheinbares Defizit in puncto Attraktivität gegenüber **Nintendo** bisher sehr gut ausgleichen können durch einen ansprechenderen Preis. Dies ändert sich mit sofortiger Wirkung

Ganze zwei Jahre ist sie nun als echte Alternative zum Homecomputer auf dem bundesdeutschen Markt zu finden. Die Spielkonsole bringt schnelles Geld bei der Zielgruppe, die Software ausschließlich zur eigenen Unterhaltung nutzen will. Derer scheint's genug zu geben, die Verkaufszahlen beweisen es. Die Argumentation der Anbieter: Keine lange Ladezeit, simpelste Handhabung, gute Umsetzung aus der Spielhalle, hervorragender Sound, schöne Graphik. Das (Haupt-)Argument der Konsumenten: Der Preis. Warum denn einen Homecomputer oder gar 'ner teuren PC, wenn der Durchblick fehlt. Die Konsole als „Schnell-Gut-Billig-Produkt“ wird in diesen Fällen den Ansprüchen in vollsten Zügen gerecht. Der „vollblütige“ Computerfreak allerdings sieht standesgemäß mit einem leichten Lächeln über solche Produkte hinweg.

ab Herbst 1988. Während Nintendo in der Vergangenheit des Öfteren den Preis reduzierte, geben die Sega-Vertrieber bekannt, daß der stagnierend hohe Wechselkurs des Yen eine Anhebung der Preise um 25 bis 60 Prozent im Spiele- und Zubehörbereich erforderlich mache. Nur die reine Konsole, das Master System, ist noch für den alten Preis zu haben.

Aus distributionspolitischer Sicht zeichnet sich bei Sega eine weitere Änderung auf der geschäftlichen Ebene ab: Mit

Wirkung vom September hat Sega parallel zur Preiserhöhung der britischen Firma **Virgin Publishing** die Rechte an dem Sega-Telespielsystem für die Länder Großbritannien, Frankreich und Deutschland übertragen. Die deutsche Federführung übernimmt damit das Tochterunternehmen **Virgin Games GmbH**. Für die technisch-organisatorische Abwicklung des Warenflusses steht jedoch wie bislang das Unternehmen **Ariolasoft GmbH** zur Verfügung. Ob die Wäh-

runbspolitik auch den Hersteller Nintendo zwingen wird, eine Preissteigerung vorzunehmen, und wenn ja, in welchem Maße, ist bis Redaktionsschluß leider nicht bekannt. Man darf auf weitere Entwicklungen hinsichtlich dieses Absatzzweiges gespannt sein, zumal die Einführung eines Gerätes der dritten Generation schon in absehbarer Zeit bevorsteht. Spätestens nach Erscheinen der schon viel gepriesenen **NEC PC ENGINE**, einer 16bit-Konsole, die in der Qualität den **Coin Op-Games** nicht mehr allzu viel nachsteht, werden die Vertrieber der Sega- und Nintendo-Achtbitter Überlegungen in puncto Neuentwicklung und Preiskalkulation anstellen müssen. Zur Zeit hat die „Maschine“ auf ihrem Vormarsch in den Staaten halt gemacht, der Weg über den Teich ist jedoch absehbar. Da man mit 'ner Konsole eben „nur“ spielen kann, ist ganz klar, daß derjenige das Rennen gewinnt, der die beste Qualität liefert, ohne dabei in das Preisspektrum der Rechner zu gelangen.

MATTHIAS SIEGK

3 D ersetzt den Spielspaß nicht!

Programm: Blade Eagle, **System:** Sega, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, **Muster von:** [18].

Für einen Hit hat man dem **Blade Eagle** die Flügel gestutzt, für einen Flop hingegen ist das Game für die **Sega**-Konsole doch noch zu mittelmäßig. Der erste Eindruck, den man bekommt, bringt einen nicht von dem Verdacht ab, hier ein Game vor sich zu haben, welches durch einen eingebauten 3 D-Effekt aufgewertet werden sollte.

Schon die Bedienung mittels des gängigen Sega-Control-Sticks -oh Graus- macht dem User hier ganz schön zu schaf-

fen: Den Zeigefinger zum Ballern, den Mittelfinger als Höhenruder und eine ganze Hand zum Steuern des Raumschiffes, da kommt selbst der stärkste Baller-Profi in arge Bedrängnis. Steck man dann erst mal drin, in der Bredouille, dann ist guter Rat teuer und ...meist zu langsam, denn eh man sich versieht, ist der Adler schon vom Firmament gepurzelt.

Auch die Grafik verspricht keine Highlights. Ein simpel aufgebautes, scrollendes Mutterschiff, bestückt mit 'ner Hand voll Kanonen, jagt irgendwelche fliegende Objekte in den Weltraum, die unserem kostbaren Eagle (wir haben nur drei davon!) an die Wäsche gehen

wollen. Nunja, da unsere Steuerung nicht die Möglichkeiten bietet wie das Cockpit von Starbuck (Galactica!), und die Ufos obendrein zahlenmäßig überlegen sind, hat man den 3 D-Weltraum recht schnell satt.

Selbst die folgenden Levels, sollte man sie glücklicherweise erreichen, bieten da außer der variierten Farbgebung und anderer Form nix Neues.

Um auf den Sound zu sprechen zu kommen, nun, er ist bestimmt nicht der schlechteste seiner Art, dies aber ist der Sega-Konsolenbesitzer eigentlich schon gewöhnt. Nicht gewöhnt ist man die Art, wie der User seinen Score mitgeteilt bekommt. Dies

nämlich geschieht nur nach dem Verriß eines der drei Raumschiffe. Schöner wäre es doch gewesen, hier noch eine Leiste einzubauen, auf welcher man Score, Highscore, Anzahl der Eagles ... hätte platzieren können. Tja, Blade Eagle ist eben mal wieder das beste Beispiel dafür, daß längst nicht alles Gold ist, was glänzt, auch wenn der Lockvogel 3 D dies versprechen mag.

Matthias Siegk

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



Bewährungsprobe in den Wunderwelten des Aries

Nintendo
SEGA
ATARI

Programm: Alex Kidd-The Lost Stars, **System:** Sega, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, Japan, **Muster von:** [18].

Ich bin Alex Kidd, der kleine Junge mit den großen Ohren ... und der großen Abenteuerlust, gerade im Begriff, die schwere Tür zwischen den Welten zu durchschreiten, um die Konstellation Aries, das Territorium meines Vaters, zu retten. Doch, bevor ich die große Klinke herunterdrücke, muß ich mich an all das besinnen, was mir in der Vergangenheit in der **Miracle World** widerfuhr: Als Kronprinz und Sohn des rechtmäßigen Königs von Aries ging ich damals fort, um den Geheimnissen der Gestirne meines Vaters auf die Spur zu kommen..., bis die bössartige Kreatur „Ziggarat“ die zwölf Sterne unseres Imperiums stahl, um sie sich zu eigen zu machen. Damals wurde mir klar, daß nur ich in Frage käme, die kostbaren Sterne an den Himmel von Aries zurückzuholen, um diesen somit vor der ewigen Dunkelheit zu bewahren. Mein erster Weg führte mich auf den Gipfel des Berges Eternal zu dem greisen Zauberer Daleda. Dieser las aus einer alten magischen Schriftenrolle, die mir den Zugang öffnete, wo vorher nur Luft zu sein schien... „Du mußt diese Tür durchschreiten“, erklärt Daleda. Und hier stehe ich nun. Gerüstet gegen all das, was da kommen mag, in der Welt des Unmöglichen und des Scheins. Böse Zungen behaupten, daß „Ziggarat“ die zwölf Welten in Wunderkugeln verwandelt und diese auf sechs seiner Scheinwelten verteilt hat. Das Übelste: Beim Durchforsten einer dieser „Unwelten“ ist es mir nicht möglich, gleich beide Wunderkugeln zu erhaschen. Ich muß also nach meinem Trip durch alle sechs Levels quasi von vorn beginnen, um auch die zweite Hälfte meiner Mission zu erfüllen. Und „Ziggarat“ hat vorgesorgt, denn die Monster werden nicht gerade zahmer! So, locker wird's also nicht werden. Außer der Zeit zeigt mir das Menue die Möglichkeit an, 'nen Superjump wagen zu können, oder 'ne Faustfeuerwaffe zu ergattern, und wieviel der Wunderkugeln ich dann schon im Sack haben werde.

So, ums nun mit Blacky Fuchsberger auszudrücken: Auf los geht's los! Ich drücke die Klinke kräftig herunter, schiebe die Tür auf und sehe...Bauklötzchen. Nun ja, die **Spielzeugwelt** (Runden 1 und 8) sieht auf den ersten Blick sehr farbenfroh und freundlich aus. Doch ich merke schnell, daß schon hier der Schein trügt: Während ich so über die beschaulichen Dominosteine schlendere, fällt mich doch plötzlich das niedliche Spielzeughündchen an

In den Runden 3 und 10 werde ich in eine der seltsamsten Welten verfrachtet, die ich jemals zu Gesicht bekam: Die **Scheinwelt** erinnert mich im ersten Moment eher an Parks und Spielplätze, doch merke ich schnell, daß ich verloren wäre, könnte ich nicht blitzschnell springen und spontan schießen. Die lustigen Kreaturen sind sehr gefährlich. Ein Tip: Aufpassen auf den einäugigen Fuchs! Verwirren soll mich dann die



Aufpassen auf den einäugigen Fuchs!

und befördert mich gleich wieder an die Stelle, an welcher ich gerade angefangen habe. Frechheit, denke ich mir so. Nicht, daß ich den Weg scheuen würde, aber so ein Rückschlag frustriert nicht nur, er kostet auch meine nur knappe Zeit, was mir das Menue sehr deutlich macht. Bevor ich mein Ziel in diesem Level erreichen konnte, galt es, vor Fallgruben auf der Hut zu sein und auf jede Menge gemeines Spielzeug acht zu geben. Doch nach einigen Fights konnte ich endlich meine erste Wunderkugel aufsammeln. Willkommen in der **Maschinenwelt** (Runden 2 und 9), heißt es im zweiten Level. Ist es möglich? Ich komme mir fast vor wie im Inneren eines Viertakt-Ottomotors, nur die Rollsteige, die mich zu ekelhaft ausgestreckten Fingern und Robotern transportieren wollen, scheinen für meine Vorahnung atypisch zu sein. Mein Weg führt mich hier über angetriebene Kolben, große Stanzan, und durch elektrisch geladene Sperren, die mir einen starken Stromschlag versetzen können.

Wasserwelt (Runden 4 und 11). Wie in einem Aquarium paddle ich mich hier vor, anfangs stark gehandicapt durch das Tragen von Schnorchel und Schwimmflossen. Auch der Joystick wird jetzt mehr zum Navigieren benötigt, als zum Jumpen. Nachdem mich häßliche Fische, unterstützt von balernden Kraken, von meinem eigentlichen Ziel ablenken wollten, gelange ich trotzdem nach mehreren hektischen Anläufen an den stechenden Quaddelqualen vorbei und treibe langsam dem EXIT entgegen. Damit wäre die vierte der ersten sechs Kugeln gerettet. Schwitz! Vom Regen in die Traufe, könnte man sagen, tritt man ein ins Reich der **Monsterwelt** (Runden 5 und 12). Daß dem nicht so ist, sehe ich nach den ersten paar Metern. Ja, diese gruselige Welt mit ihren schrecklichen, furchterregenden Kreaturen ist leichter zu schaffen, als man glaubt. Schlimmer ist dagegen mein Pfad durch den **Körper des Riesen** (Runden 6 und 13): Hier stinkt es nicht nur fürchterlich, nein, ich muß mich wirklich be-

mühen, nicht an irgendwelchen schleimigen Magensäften kleben zu bleiben und jämmerlich zugrunde zu gehen. Vorsicht: Die weißen Blutkörperchen sind sehr hungrig! Doch mein Ziel stets vor Augen, meistere ich (irgendwann) auch diese Hürde und nehme mir glücklich die sechste Kugel und damit den Schlüssel zur ersten Begegnung mit „Ziggarat“, dem ich nun die Hälfte seiner Macht entreißen werde; Dieser „Ziggarat“ ist ein Fuchs! Der hat sich doch tief im weiten Welt- raum, weitab von jeglichen Gesetzen der Schwerkraft in einem Schrein verschanzt, den es nun zu knacken gilt. Habe ich erst den **Schrein des Ziggarat** (Runden 7 und 14) geknackt, werden die ersten sechs Wunderkugeln zum Himmel aufsteigen und der Konstellation von Aries die Hälfte des Sternennlichtes wiedergeben. Den zweiten Teil des Games zu beschreiben, wäre ein wenig übertrieben. Ich für meinen Teil bin jetzt erst einmal geschafft von den Anstrengungen meiner eindrucksvollen Reise. Neben dem frustrierten „Ziggarat“ lasse ich mich nun nieder und lege erst mal 'ne Kaffeepause ein. Die hab'ich mir redlich verdient. Während ich nun die Tasse kippe, möchte ich noch einiges zu ALEX KIDD loslassen: Die Graphik dieses Games ist - der Sega-Konsole entsprechend - sehr schön. Überhaupt haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen, um dem Game einen lockeren, fröhlichen und farbenfrohen Charakter zu verleihen. Während des Spielablaufes trällert der Soundchip in der Konsole ein fröhliches Liedchen, welches sicherlich jeder User nach Beendigung seiner Reise durch die Scheinwelten auf den Lippen hat. Ein wenig nervig wirkt das ewige Geschrei des Kidds, wenn ihm etwas Böses widerfährt. Ansonsten ist ALEX KIDD ein Spaß, der jeden fesseln wird, der nicht nur auf den Feuerknopf drücken will.

Matthias Siegk

Graphik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

„Knüppel aus dem Sack“

3 D -Jagd durch das Wirrwarr

Programm: Maze Hunter 3-D, **System:** Sega, **Preis:** ca.80 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, **Muster von:** [18].

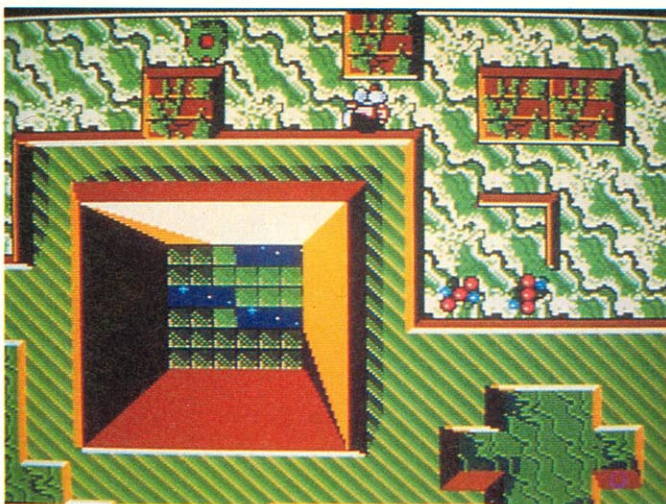
Mit der Entwicklung von **Maze Hunter 3 D** gibt es eine weitere Variante für die Konsolen-Freaks, bei der man als User selbst ein wenig aktiver sein muß, als ständig nur den Joystick zu quälen. Der Besitz einer 3 D-Brille wird für dieses Game allerdings zum „Muß“. Der scharfe Blick durch dieses Instrument läßt erkennen, wie schön das Labyrinth mit seinen verschiedenen Etagen gezeichnet ist. Trotz der Notwendigkeit dieses nicht ganz preiswerten Zusatzartikels möchten wir schon mal ganz vorsichtig vermuten, daß **Sega** hier wieder einen Verkaufshit gelandet hat. Es ist schon beeindruckend, den Maze Hunter mit seinem dicken Knüppel durch ein dreidimensionales Labyrinth zu jagen. Natürlich alles in der Vogelperspektive!

Derjenige, der Bildschirm-Irrgärten nur in der konventionellen „Pacman“-Machart gewöhnt ist, wird sicherlich einen Heidenspaß mit der realitätsnahen Räumlichkeit haben. So wird aus dem Irrgarten schnell ein „Lustgarten“, der leicht vergessen läßt, wie die Zeit vergeht, und -vor allem-daß man ja eigentlich eine Brille aufhat.

Die eigentliche Aufgabe unseres Jägers besteht darin, durch verborgene Schlupflöcher an den Fuß des Labyrinths und da-

mit in die Freiheit zu gelangen. Natürlich stellt sich sofort nach Spielbeginn heraus, daß die

Waffe -Verzeihung- einen Knüppel aufzuheben. Mit diesem hölzernen Hilfsmittel gilt



Völlig neue Perspektiven bietet der Blick durch die 3 D-Brille des „Maze Hunters“

ungewöhnliche Jagd zur Stra-
paze ausarten wird: Überall
lauern Gefahren. Aus dem
Nichts entwickeln sich tödliche
Kreaturen, die es auf unseren
Hunter abgesehen haben. Das
Beste: Der Spielleiter setzt un-
seren armen Jäger ohne eine
einzige Waffe ins Geschehen.
Ein Jäger ohne Flinte, wo gibt's
denn sowas? Nun, nach eini-
gen Metern an Ausweichmanö-
vern zur Seite oder nach oben
(*rechter Knopf*) hat unser Held
dann auch die Möglichkeit eine

es dann -wie vor etwa 4000
Jahren- jedes gefährliche Un-
geheuer auf den „Nischel“ zu
kloppen (*linker Knopf*). Daß
dies jedoch kein Dauerzustand
sein kann, war wohl auch den
Sega-Programmierern klarge-
worden. Deshalb hat unser tap-
ferer Mann auch ab und an mal
die Chance, 'ne Super-Waffe zu
erhaschen. Dies erleichtert die
Sache ungemein.

Insgesamt fünf Gebiete werden
es sein, die Maze Hunter sorg-
fältig zu durchkämmen hat. Da

ist alles dabei, von Metallhü-
geln und Felsklüften bis zum
tiefen Dschungel, einer riesi-
gen Eisfläche und sogar 'nem
Meer aus Flammen. Wer sich
hier keine Grippe holt! Jedes
dieser Territorien besteht aus
vier verschiedenen Levels mit
jeweils drei Unterlevels. Um
vom einen in den anderen zu
gelangen, muß man jeweils den
passenden Schlüssel besit-
zen. Dieser ...und nur die-
ser...öffnet unserem Held die
Türen zum Ziel. Der User nennt
bei Spielbeginn drei Jäger sein
eigen. Nach jedem Level und
nach jedem Rückschlag wird
der Score unter dem Highscore
eingebildet, zusammen mit
einem Hinweis auf die nachfol-
gende Zone, die im Besitz be-
findlichen Gegenstände und
die Anzahl der restlichen
Player. Trotz Soundchip läßt die
Melodie zu wünschen übrig:
Außer „Pacman“-artiges „Duit“
ist hier nicht viel zu hören.

Im Grunde hat dieses Game
(welches übrigens schon seit
September zu haben ist) zwar
keinen tieferen Sinn, fesselt
aber dennoch unheimlich, da
man natürlich wie immer ge-
spannt ist, wie denn der nach-
folgende Level aussehen mag.
Waidmanns Heil!

Matthias Siegl

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

GSG 9 war besser!

Programm: Freedom Force, **Sy-
stem:** Nintendo (N.T.S.C.; USA-
Standard), **Preis:** ca. 40 US-
Dollars, **Hersteller:** Nintendo,
Muster aus: New York.

Eins kann man gleich zu Be-
ginn feststellen - dieses Pro-
gramm wird den deutschen
Markt wohl nie erreichen. Trotz-
dem wollten wir von einem kur-
zen Spielbericht nicht abse-
hen, um einfach mal die Unter-
schiede auf den verschiedenen
Märkten aufzuzeigen. Während
die Indizierungswelle in unse-
rem Land fast alles erfährt, was
für Jugendliche nicht geeignet
sein dürfte, sieht es anderswo
ganz anders aus. Das „gute“

Vorbild USA hat da etwas an-
dere Auffassungen, was den Ver-
kauf von brutalen und porno-
grafischen Machwerken an-
geht. Dort findet man die guten
Stücke nicht unter dem, son-
dern auf dem Ladentisch. So
auch das Modul **FREEDOM
FORCE** für die amerikanische
NINTENDO-Konsole.

Was die Qualität dieses Spiels
betrifft, muß man sagen, daß es
einfach spitzenmäßig umge-
setzt worden ist. Bezieht man
jedoch die moralischen Aspek-
te mit ein, so ist der Begriff ma-
kaber noch milde ausgedrückt.
Um was geht es? Als ausgebil-
deter Killer, der für die gerechte

Sache eintritt, versucht man,
Geiseln zu befreien. Mit der La-
serkanone in der Hand nimmt
man nun Platz vor dem Bild-
schirm und wartet auf die bö-
sen Entführer. Diese haben
sich im ersten Level in einem
Flugzeug verschanzt. Merkwür-
digerweise ist keinem von uns
ein Flugzeug bekannt, daß so
viele Türen hat. Diese öffnen
sich willkürlich, wo dann ein
Geiselnnehmer darin erscheint.
Jetzt heißt es, schnell reagie-
ren, bevor der gute Mann mit
seiner Knarre ein paar Treffer
landen konnte. Holt man ihn
schnell genug von den Beinen,
fällt er in eindrucksvoller Art
und Weise nach vorne über.
Besser ist John Wayne auch nie
zusammengesackt. Leider muß
man seine Augen überall ha-

ben, denn unten rechts er-
scheinen in einem Kästchen
verschiedene Waffen, die man
mit einem Treffer erhalten kann.
Hier ist die Durchschlagskraft
teilweise geradezu beeindruck-
end. Auch Munition, Sanitärer
oder eine härtere Spielstufe
kann in diesem Kästchen an-
geschossen werden. Gerade
Munition und das Rote-Kreuz-
Zeichen sind in manchen Pha-
sen verdammt wichtig. Die Ska-
la am unteren Bildschirmrand
verrät einem stets, wieviel Mun-
ni noch zur Verfügung steht.
Links drüber ist die Health-An-
zeige, die dem Spieler verdeut-
licht, wieviel Treffer er noch ver-
tragen kann. Dabei sollte man
aber bedenken, daß im zweiten
Durchgang eine Handgranate
bei weitem mehr Schaden an-

Vermummung und Straßenkampf

Altes Thema mit fehlender Motivation!



Programm: Shinobi, **System:** Sega, **Preis:** ca.70 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, **Muster von:** [18].

Der Wissensdurstige fragt sich, wo denn die ganzen Inspirationen für die Grundlagen vieler Computerspiele herrühren. Manchmal verdanken wir solche Umsetzungen einfach der lebhaften Phantasie der Programmierer, doch kommt es auch vor, daß Meldungen aus der Tagespresse oder gar Begebenheiten aus der Geschichte als Vorlage einiger Programme modellgestanden haben. Wenn sich solche Ereignisse in die Köpfe der Software-Insider übertragen, um anschließend zu „neuen“ Spielideen umgewandelt zu werden, dann kann der User meist auf ein lebhaftes, interessantes Game gespannt sein.

Shinobi heißt sie also, die neueste Kreation aus dem Hause Joe Musashi. Das Thema: Ninjutsu. Dieses neue Game rund um die japanische Kampf-Disziplin soll (laut Spielbeschreibung) größten Spielgenuß vermitteln, nicht zuletzt aufgrund der „High-Speed-Action“, einem reichhaltigen Sortiment verschiedenster Waffen und einer vielfältigen Kombination aus Ninjutsu-Techniken. Beim Testen dieses Games verging mir jedoch recht schnell das versprochene „Enjoyment“, hatte ich doch stets die bekannte „COIN OP“-Version im Hinterkopf. Ja, es

läßt sich leider nicht verheimlichen, daß sich bei der Umsetzung auf die Konsole nichts Wesentliches geändert hat. Durch die sture Aneinanderreihung von Actionszenen mit einer unspannend kontinuierlichen Steigerung im Schwierigkeitsgrad wird hier doch



Jetzt heißt es „ducken“, sonst macht der Dickwanst einem schnell den Garaus!

schnell aus gespannter Erwartung Langeweile. Zugegeben, anfangs hat's der Ninja nicht gerade leicht, gegen die Bösewichter hinter Schanzen und Verschlängen anzukommen, doch bei eingehender Beschäftigung mit Shinobi kennt man sehr schnell „jeden Grashalm“ dieses Games. Hier wäre eine „Continue“-Vorrichtung eigentlich unabdingbar, um die Spielfreude nicht vorzeitig zum Erlahmen zu bringen. Sehr schade!

Ja, zum Ablauf ist der Spielhalbenversion eigentlich nichts hinzuzufügen. Unser Ninja hat ganze fünf Missionen zu erledigen. Dabei muß sich der Fighter durch jeweils drei bis vier Levels durchschlagen, was nicht immer ein Kinderspiel werden soll. Trotz ansprechender Gra-

fik mit einigen schönen großen Sprites bleibt hier, wie schon erwähnt, die Verärgerung nicht aus, wenn der User ständig von vorn beginnen muß, genau wissend, was hinter der folgenden Mauer geschieht.

Neben der guten Grafik und 'nem ansprechenden Sound serviert das Programm dem User einen regelmäßigen Lagebericht mit genauer Positionsangabe vor jedem Level. Bringen tut's dem Freak am Joystick allerdings wenig. Mehr als

ein Lagebericht hilft da schon die Life-Line auf dem Menue, sowie die Informationen über Score und Anzahl der Leben(-Ninjas!) An dieser Stelle ein kleiner Tip: Neigt sich die Life-Line einmal dem Ende entgegen, ist das noch lange kein Grund zur Panik. Der geübte Ninja-Kämpfer hat genug Gelegenheit, seine Lebenslinie bis zum Maximum aufzufrischen, indem er zum Beispiel den bumerangschwingenden Dickwanst von hinten erlegt. Wer die dritte Runde unbeschadet durchfighten mag, dem sei folgendes gesagt: Lenke die gefährlichen Wolken ab! Hüpf nach links bis zur Mauer. Die Wolken folgen. Nun krieche unter den Wolken nach rechts durch und ballere dem Riesen ständig in die einzige ungeschützte Stelle! Viel Erfolg! Wichtig für Level 4: Etwa in der Mitte dieses Levels teilt sich der Weg: Bleibt man auf der oberen „Schiene“, wird's easy, wählt man den Weg durch die goldene Mitte, bekommt man unter Umständen einige Schwierigkeiten. Jedem das Seine also! Was man diesem Game wirklich zugute halten muß: Man bekommt echtes Einzelkämpfer-Feeling. Also doch Underground? *Matthias Siegl*

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

richtet, als ein Treffer mit einer 38er. Äußerst wichtig ist auch die Anzeige in der Mitte, an-



hand der man erkennen kann, wieviel Unschuldige man umgenietet hat. Es gibt nämlich

auch die Situation, daß eine Geisel als Schutz für einen der Verbrecher dienlich ist oder gar alleine als Zielscheibe aufgestellt wird. Hier sollte man einen ruhigen Finger haben, sonst könnte man den Falschen erwischen.

Doch gerade wenn es um einen selbst nicht gut steht, passiert es schon einmal, daß Opfer für den eigentlichen Erfolg gebracht werden müssen. Ganz schön fies! Zumal auch Kinder auf einem Skateboard durch das Schußfeld fahren. Geschmackloser geht es kaum noch, doch scheinen die User in den Vereinigten Staaten auf solche Programme zu stehen. Immerhin zählt dieses Modul zu den absoluten Kassenschlagern, was

einem zu denken geben sollte.

Es sind mit Sicherheit nicht nur Erwachsene, die sich an den Rettungstagen versuchen. Allein der Titel ist schon makaber genug. Bei einem solchen Spiel von Freedom zu sprechen ist mehr als absurd. Das Programm ist ein besserer Heimtrainer für Leute von der GSG 9.

In diesem Sinne ...

Thomas Brandt

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	11
Spaß/Spannung	kein Kommentar
Preis/Leistung	o.k. (aber...)



Programm: Metroid, **System:** Nintendo, **Preis:** Ca. 90 DM (Modul), **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** Bienngräber GmbH, Otenserstr. 126, 2000 Hamburg 54.

Schon wieder ein Action-Adventure? Richtig, METROID von NINTENDO gehört zu dieser Gattung von Spielen. Ist es gut? Dumme Frage! Natürlich, denn sonst würde es NINTENDO wohl nicht auf den Markt werfen. Worum geht's? Nicht nur um die Rettung der Menschheit, sondern um die der Bevölkerung des gesamten Universums.

Kann man das auch genauer umschreiben? Klar: Im Jahre 20X5 finden Wissenschaftler auf dem Planeten SR 388 eine ungewöhnliche Lebensform, die dafür verantwortlich ist, daß auf diesem Planet keine Menschenseele mehr lebt. Die Wissenschaftler nennen das scheinotote Lebewesen METROID. Während des Rückflugs zur Erde kapern Weltraumpiraten, die schon seit Jahren das ganze Universum terrorisieren, das Raumschiff und stehlen die Kapsel mit der höchstgefährlichen Lebensform. Auf ihrem Hauptquartier, dem Planeten Zebes, treffen sie bereits Vorbereitungen, um METROID wiederzubeleben, es zu vermehren und dann als Waffe zu benutzen. Nachdem alle Versuche, den Planeten Zebes zu erobern, scheitern, bleibt der Weltraumpolizei nur noch eine einzige Hoffnung: SAMUS ARAN, ein Wesen, das halb Mensch, halb Roboter ist, also ein Cyborg. Er ist der Einzige, der in den wenigen noch verbleibenden Stunden den Plan der Weltraumpiraten, genug METROIDS für die Vernichtung der gesamten Weltraumbevölkerung heranzuzüchten, zu nichte machen kann. Zu diesem Zweck muß er sich zu Motherbrain durchschlagen, um es auszuschalten und so das ganze All zu retten. Und natürlich müßt Ihr in die Rolle von Samus dem Cyborg schlüpfen und ihn durch alle Gefahren steuern.

Das Innere des Planeten Zebes besteht aus riesigen Irrgärten, Schlupfwinkeln der Minibosse, einer Felsenzone, einer Feuerzone und schließlich der Zentralbasis. All diese Zonen sind schwer bewacht bzw. mit Monstern bewohnt, die aus der gesamten Galaxie kommen und es Samus ganz schön schwer machen. Es gibt z.B. Zoomer,

Von Cyborgs, Minibossen und Motherbrains

die an Wänden und Decken entlanglaufen, Skrees, die sich von der Decke herab auf Samus stürzen, Lavaklumpen, die glühende Steine spucken, feuer-speiende Drachen, die wie Seepferdchen aussehen, Krabben, die mit einem Raketenantrieb versehen sind und vieles mehr. Insgesamt sind es mehr als 40 verschiedene Monster. Natürlich ist Samus gegenüber all diesem Ungehir nicht wehrlos, denn er hat eine Strahlenwaffe, welche die Monster natürlich gar nicht mögen. Sie hat aber nur eine begrenzte Schußreichweite. Springen kann Samus auch, sogar sehr hoch, denn er ist ja zur Hälfte ein Roboter.

Doch auf dem Planeten Zebes gibt es viele Kammern, in denen sich Samus insgesamt 10 verschiedene Extrawaffen besorgen kann. Die wären: 1. Eine Kugel, die dafür sorgt, daß Samus mit seiner Strahlenwaffe weiter schießen kann. 2. Ein Eisstrahler, mit dem man die Gegner für kurze Zeit einfrieren kann. 3. Ein Wellenstrahler, der stärker als die Strahlenwaffe ist, die Samus ganz am Anfang besitzt. 4. Kreiselminen, die sich beim Angriff auf einen Gegner drehen und besonders stark wirken. 5. Sprungstiefel, mit denen man gleich viel höher springen kann als normal. 6. Varia, die Samus' Energie halbieren, wenn er von einem Feind berührt wird oder ins Wasser fällt. 7. Ein Energiepaket, mit dem man sich zu einer kleinen Kugel zusammen- und dann umherrollen kann. 8. Bomben, die wohl für sich selbst sprechen. 9. Energietanks, mit denen sich die höchstmögliche Energie, die Samus haben kann, um jeweils 100 erhöht. 10. Ein Raketensilo, aus dem man Raketen auf die Feinde abschießen kann; allerdings muß man sie (die Raketen) sich erst von besiegten Feinden beschaffen.

Wie schon gesagt, hat Samus einen begrenzten Energievorrat, der zur Neige geht, wenn er von einem Monster berührt wird oder irgendwie mit Wasser, Feuer oder irgendwelchen Geschossen in Berührung kommt. Schießt Samus aber zurück, verpuffen die Gegner meist und lassen eine Energiekapsel zurück, die Samus' Energiestand wieder aufmöbelt. Sobald man ein Raketensilo hat, lassen die Gegner sogar manchmal Raketen zurück, die den Silo aufstocken. Was soll Samus aber mit all den tollen Waffen anfan-

gen, wenn er nicht einmal weiß, was er genau tun soll? Dem kann abgeholfen werden. Samus muß sich zu den Schlupfwinkeln der Minibosse durchschlagen und diese besiegen, um sich eine Brücke bauen zu können, über die er in die Zentralbasis kommt. Dort muß er noch ein paar Energiequellen zerstören, die Motherbrain mit Energie versorgen, um ihm dann in einem Endkampf gegenüberzutreten und es aus dem Universum zu schaffen. Auf dem Weg in die Zentralbasis muß Samus unzählige Korridore durchlaufen, die durch Türen abgetrennt sind, die Samus nur durch Beschuß mit bestimmten Waffen öffnen kann. Außerdem gibt es Schächte, mit denen Samus zwischen den Stockwerken wechseln kann; weiterhin Aufzüge, die weniger gefährlich sind, da Monster in Aufzügen nicht erlaubt sind, wohl aber in Schächten.

Viele Orte kann Samus aber erst erreichen, wenn er bestimmte Aufgaben erfüllt hat und bestimmte Waffen besitzt. Es gibt z.B. Steine, die Samus nur mit Bomben zerstören kann. Doch die muß er sich erstmal besorgen. Doch bis man zum ersten Mal einen der Minibosse zu Gesicht bekommt, vergeht viel Zeit. Sie sind die Oberhäupter bestimmter Zonen und folglich extrem schwer zu besiegen. Hat man irgendwann mal beide besiegt, geht es erst richtig los, denn nun kommt man in die Zentralbasis, in der schon einige der gefährlichen METROIDS umherschulfern, um die Leute ein bißchen zu ärgern. Da dieses Spiel ziemlich komplex ist, haben die Japaner wieder ein tolles Passwortsystem eingebaut, so daß man nicht wieder ganz von vorne anfangen muß, wenn einem die Energie ausgegangen ist. Nach dem Motto „Je länger, desto besser“ muß man ein 24-stelliges Passwort eingeben, wenn man ein altes Spiel fortsetzen möchte. Wer glaubt, durch Ausprobieren ein tolles Passwort herauszufinden, kann lange suchen, denn es gibt nach meinen Berechnungen 64 hoch 24 Möglichkeiten für ein Passwort. Für jemanden, der schon mal alle Atome gezählt hat, die es auf unserem Planeten gibt, dürfte es kein Problem sein, die Passwörter herauszufinden.

Aber genug fantasiert und vom Thema abgeschweift. Kommen wir lieber zu den technischen Qualitäten von METROID. Die

Grafik ist sehr schön gezeichnet und gut animiert. Die Effekte sind teilweise sehr eindrucksvoll. Sowohl das horizontale, als auch das vertikale Scrolling sind sehr gut, aber nicht super. Der Sound ist leider nur etwas besser als Durchschnitt, doch die Effekte sind sehr gut. Die Anleitung ist, wie gewohnt, wieder gelungen. Es werden wieder viele Tips zum erfolgreichen Spielen gegeben. Die Aufmachung ist ebenfalls sehr schön gemacht, denn es werden wieder von jedem Monster und jeder Extrawaffe, die es gibt, erstens ein sehr schön gezeichnetes Bild und zweitens ein Bildschirmfoto gezeigt. Dies halte ich für sehr vorbildlich. Die Softwarehäuser sollten sich die Anleitungen, die den Nintendo-Modulen beiliegen, mal als Beispiel für spielfreundliche Anleitungen nehmen. Das Gameplay ist wie üblich sehr gut bis super. Rundum ein gelungenes Spiel. Für Action-Adventure-Fans ist es sehr empfehlenswert, denn alles stimmt. METROID kann gut mit den neuen Action-Adventures wie *Legend of Zelda* oder *Adventure of Link* mithalten, doch es kommt nicht ganz an die Klasse der beiden heran. Wer wie ich ein Fan von Action-Adventures ist, sollte sich unbedingt einen Nintendo kaufen, denn die momentan erhältlichen Module schlagen alles an Komplexität, Spielbarkeit, Benutzerfreundlichkeit und schließlich Grafik. In Sachen Action-Adventures kann im Moment kein Computer oder Videospiel dem Nintendo das Wasser reichen. Nach *Adventure of Link* und *Legend of Zelda* ist METROID das Beste seiner Art, das man in Deutschland für das NES kaufen kann. Trotzdem kann ich METROID keinen ASM-Hitstern verleihen, da noch ein ganz schönes Stückchen bis zur Klasse von *Adventure of Link* und *Legend of Zelda* fehlt. Wer *Legend of Zelda* schon gelöst hat und sich die Wartezeit auf *Adventure of Link* verkürzen will, sollte zugehen. Für die anderen gilt das Sprichwort: „Anschauen kostet nichts“. Viel Glück beim Kampf gegen die Minibosse, die Metroids und Motherbrain, wünscht Euch

Martin Remmel

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



VerF.O.F.T. nochmal!



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

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

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

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

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: _____

Straße: _____

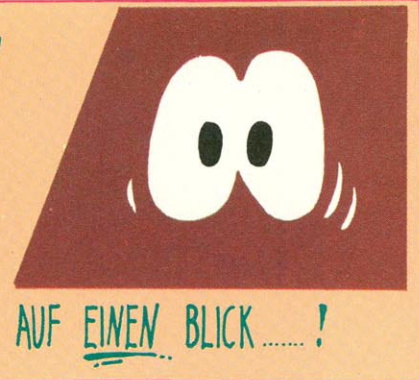
PLZ: _____ Ort: _____

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

Ariola Soft

Das Programm

KONVERTIERUNGEN



Hallo, liebe Leute!

Diesmal haben wir massenweise Stoff für die 16-Bitter, und da gerade für den Amiga. Also, nicht meckern! Besonders schmackhafte Leckerbissen für diese Rechner gibt's von HEWSON, denn endlich sind die lang angekündigten Umsetzungen der vielen, vielen HEWSON-Top-Games von acht auf 16-Bit hochgeschraubt worden. Lest mal den Messebericht in dieser Ausgabe, dann wißt Ihr, was Euch erwartet! Verraten kann ich Euch aber noch, wie sich die Noten erklären, und zwar: Die Benotung geht von -3 bis +3. Ist die Umsetzung gleichwertig zum Original, gibt's eine 0. Ansonsten wird, entsprechend der Qualität, auf- oder abgewertet; selbstverständlich abhängig von der Leistungsfähigkeit des einzelnen Rechners. Viel Spaß beim Lesen!

Michael Suck



Gar seltsame Wege ist das seltsame PSYGNOSIS-Game **BARBARIAN** gegangen, denn dieses ehemalige 16-Bit-Action-Game ist doch tatsächlich von **MELBOURNE HOUSE** für den C-64 umgesetzt worden! Am Spiel hat sich deshalb nichts, aber auch überhaupt nichts geändert. Das ist sehr schade, denn das bedeutet, daß Ihr den lahm animierten Helden auf seinem Weg durch die verschiedenen Bilder umständlich mit dem Joystick über eine Icon-Leiste steuern müßt. Nervig, nervig, das kann ich Euch sagen! Soundmäßig ist sogar noch 'ne Ecke weniger los als auf Amiga und ST, denn der C-64 bleibt – bis auf ein ach so tolles Schwertzischen beim Schlagen – absolut stumm. Also ehrlich, wenn eine Umsetzung schon so lange dauert, kann man wohl noch einige Verbesserungen erwarten – oder?

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Melbourne House



Also, ich weiß zwar immer noch nicht so recht, was ich von **SKYFOX II** halten soll, denn auch auf dem Amiga ist mir immer noch nicht so recht klar, ob das Ding nun ein

Weltraum-Action-Spiel oder ein Weltraum-Strategie-Flugsimulator ist. Ist ja auch egal, wenn Ihr Euch das Game reinzieht, werdet Ihr erstmal von einem sahnemäßig jazzigen Sound begrüßt, der von keinem Unbekannten stammt, sondern von David Warhol. Zwar hat dieser Warhol keine Millionen mit Siebdrucken gemacht, aber fetzig ist das Ganze allemal. Der Spielablauf ist dann wieder wie gehabt, nur mit dem kleinen Unterschied, daß die Grafik etwas aufgewertet und die Animation etwas schneller wurde. Es liegt nun an Euch, ob Ihr Euch dieses durchschnittlich gelungene Spielchen besorgen wollt.



Muster von: 7



16-Bit und kein Ende: Der Zungenbrecher **WHIRLIGIG** betätigt sich auch auf dem Amiga als Vektorgrafik-Langweiler mit 4 Milliarden Levels. Immerhin ist diese Fassung technisch sehr ausgefeilt und besitzt – wie schon der ST – gut animierte, schattierte 3D-Grafiken und ein sauberes Scrolling. Verbessert hat sich – erwartungsgemäß – der Sound, der, im wahrsten Sinne des Wortes, abgefahren ist. Entweder man mag ihn oder man haßt ihn – originell ist er auf jeden Fall.



Schade nur, daß dieses **FIREBIRD**-Produkt neben dem musikalischen Witz so wenig Spielwitz besitzt. Wär das schön, wenn ein Spiel umso besser wäre, je mehr Levels es besitzt...

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 15



Also, im Moment ist ja allerorten der Ninja-Wahn ausgebrochen. Jedes zweite Action-Spiel nimmt sich irgendwelche asiatischen Klischees und bastelt dann einen Hau-zu-Eintopf daraus. Nicht geschehen ist dies bei **SAMURAI WARRIOR**, einem süßen Spiel mit einem Karate-Karnickel, daß die dunklen Mächte besiegen muß. Gekämpft wird in der Amstrad-Fassung zwar auch, aber dafür müßt Ihr auch den richtigen Gegner haben. Andere Charaktere können/müssen begrüßt werden oder geben schon mal was aus der Hand. Der Sound ist für Amstrad-Verhältnisse gut, das Scrolling ordentlich. Viel Mühe haben sich die Programmierer von **FIREBIRD** noch mit den Sprites gegeben, denn die sind allesamt herrlich groß, bunt und dabei noch top animiert. Macht viel Spaß!

Konvertierungsnote: 0

INHALT

Barbarian (C-64)
Skyfox II (Amiga)
Whirligig (Amiga)

Samurai Warrior (Amiga)
Exolon (ST)
Ultima IV (Amiga)
Bubble Ghost (Amiga)
Summer Olympiad (IBM)
Katakis (Amiga)

Alien Syndrome (Amiga)
Bionic Commando (Amiga)
Cybernoid (Amiga)
Zynaps (Amiga)
Bomb Jack (Amiga)
Nebulus (ST)

Last Ninja (ST)
Night Raider (IBM)
Major Motion (Amiga)
Garfield (ST)
Zynaps (ST)
WTSS (ST)



EXOLON ist ein Hit! Okay, das Statement ist nicht unbedingt neu, denn diesen **HEWSON-Hammer** gibt's schon länger. Jetzt solltet Ihr Euch aber mal die neue **Atari**



ST-Fassung reinziehen, denn dann werden Euch die Augen übergehen! Die Grafik war ja schon „damals“ nicht von schlechten Eltern, aber in der 16-Bit-Fassung hat sich **HEWSON** echt selbst übertroffen: Verschwenderrische Backgrounds und riesige Sprites, die man natürlich weitgehend mit der Knarre und dem Granatwerfer in die Luft jagen kann, ließen mich gespannt auf jedes neue Bild warten. Untermalt wird das Shootemp dann noch von einem spannenden Sound, guten FX und herrlichen Explosionswolken. Gescrollt wird übrigens nicht, die Bilder werden einfach gewechselt, wenn man aus einem hinausläuft. Scrolling gab's aber auch in den alten Fassungen nicht und ist für dieses Spiel wohl auch nicht nötig. Die Struktur der Levels wurde im wesentlichen beibehalten, an einigen Stellen aber auch dahingehend geändert, um den Schwierigkeitsgrad hochzusetzen. Da der Raumanzug-gepanzerte Held auch noch recht langsam auf den Beinen ist, werdet Ihr Euch einige Zähne ausbeissen müssen, um die Levels durchzuspielen. **EXOLON** ist nur was für Profis und Action-Freaks, aber unbedingt zu empfehlen!

Konvertierungsnote: +2

Muster von: Hewson



Zum vierten Mal dürfen sich jetzt auch die **Amiga-User** um das Wohl Englands bemühen, denn bei **ULTIMA IV** geht's auf die Su-



che nach dem Avatar, um das goldene Zeitalter einzuläuten. Dieses herrliche Rollenspiel konnte bis jetzt noch auf jedem Rechner durch die ausgefeilte Handlung begeistern, und auf dem Amiga ist das nicht anders. Bisher hat sich deshalb auch niemand an den schwachen Grafiken gestört, denn schließlich liegt da nicht der Reiz des Spiels. Für den Amiga haben sich die **ORIGIN SYSTEMS** aber noch mal kräftig ins Zeug gelegt und einige Grafiken kräftig verbessert und als Sound noch einige spinetmäßige Melodien draufgelegt. Wer auf Rollenspieler steht, kommt an **ULTIMA IV** nicht vorbei!

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 7

Sieh mal an, da ist doch tatsächlich der schon etwas verstaubte **ASM-Hit BUBBLE GHOST** noch für den **Amstrad** erschienen! Diese Umsetzung zeichnet sich besonders durch die blumige Anlehnung aus, die doch tatsächlich die spartanischen Grafiken als „surrealistisch“ bezeichnet. Tja, die Franzosen haben's halt mit den schönen Künsten, was nichts daran ändert, das **BUBBLE GHOST** auch trotz der ... **Dingsda-Grafiken** ein außerordentlich nettes Spielchen geblieben ist. Schon die von uns getestete **ST-Fassung** war grafisch nicht sehr anspruchsvoll, aber das Spiel macht halt viel her durch das witzige Konzept. Als Spieler müßt Ihr bei **Bubble Ghost** nämlich eine Luftblase durch Pusten ins jeweils nächste Bild bringen. Da sich das Spiel auch auf dem **Amstrad** in die-



sem wichtigen Punkt nach wie vor hervorragend spielen läßt, ist die Konvertierung null vollends gerechtfertigt.

Konvertierungsnote: 0



Na endlich! Endlich haben wir wieder einen würdigen **KONVERTIERUNGSFLOP DES MONATS!** Die Auszeichnung ging dieses und zum ersten Mal an ein **IBM-Spiel** mit dem vielversprechenden Titel **SUMMER OLYMPIAD**. Was uns **TYNESOFT** da bietet, ist mehr eine Olympiade des Schreckens, ein Wettkampf der miesen Grafiken mit der miesen Animation, die mich meinen **ZX-81** schmerzlich vermissen lassen. Der Schrecken beginnt schon beim Laden, als mir der Rechner voller Stolz mitteilte, daß das Programm die **CGA-Karte** mit vier ganzen Farben voll unterstützt. Oh, Wunder der Technik! Weitere **Grasumkeiten** gibt's dann beim Spiel selbst, das mit einer derart quälenden Langsamkeit abläuft, daß selbst auf unserem **Turbo-PC** das Fechten immer noch wie **Ultrazeitlupe** abließ. Auf dem selben Niveau befindet sich das **Tontaubenschießen**, bei dem ein flackerndes Fadenkreuz und hererrasende **Pixelhaufen** die Trefferquote gegen Null setzen. Die weiteren Disziplinen zu beschreiben spar ich mir, denn am müden Spielverlauf ändert sich nicht die Bohne. Besonders die **Laufdisziplinen** werden zur Qual, weil man nie so recht weiß, warum man so schnell rudelt, damit die sportlichen Helden gemächlich Richtung Ziel gehen. Zwar könnte man jetzt argumentieren, daß der **IBM** nicht der Schnellste im Rechnen ist, aber ich habe schon einige Programme gesehen, die weitaus mehr boten (man denke an **Elite** für **MS-DOS!**). Euch kann ich eigentlich nur empfehlen, die Finger von dem Ding zu lassen!

Konvertierungsnote: -3

Muster von: 13

Wow, da wird ja ein **RAINBOW ARTS-Hammer** die **Amiga-Hezen** im Sturm erobern! **KATAKIS** auf dem **Amiga** hat – bis auf den Namen – kaum noch Ähnlichkeiten mit der



C-64-Version. Neben einem schönen Intro und der etwas störenden Ladezeit werden dem Spieler noch **Reflexe** und **Konzentration** bis an die Grenze des Möglichen abverlangt. Es macht aber auch einen **Heidenspaß**, mit dem **Raumschiffchen** und seiner **Drohne** durch die wunderbar gestylten Levels zu gleiten, um sich den **sonderlichsten Angreiferwellen** zu stellen. Na gut, es gibt „entfernte“ Ähnlichkeiten mit **R-TYPE** (die Schlange, die frei bewegliche Drohne, den **spiegelnden Laserschuß**, die **riesigen Raumschiffe**, die **Explosionswolken** usw. usw...), aber die technische Seite ist von den vier freien Programmierern **hervorragend** gelöst worden. Da watscheln z.B. **lustig** animierte **Roboter-Dromedare** durch die Gegend, bei denen dem Spieler aber das **Lachen im Halse** stecken bleibt, wenn die **Vietcher** erst mal ihre **Muni** abgelassen haben. Dazu gibt's noch **gratis** einen passenden **Sound-FX** mit dem richtigen **Bumm-bumm** sowie eine ganz **ordentliche Titelmelodie**. Da **Ballerspiele** erst ihren richtigen Reiz bekommen, wenn das ganze **Outfit** stimmt, ist **KATAKIS** für mich auf dem **Amiga** ein **Tophit!**

Konvertierungsnote: +2

Muster von: Rainbow Arts



Die absolute **Konvertierungslangeweile** kommt bei mir auf, wenn ich mir **ALIEN SYNDROME** auf dem **Amiga** anschau. Die **Sprites**, die **Animation**, die **Grafik** und das **Scrolling** sind **absolut** identisch mit der **ST-Fassung**. Nur der **Sound** klingt etwas **voller**, aber was machts? Zulegen könnt Ihr Euch dieses **Ballerspiel** aber trotzdem, denn **ALIEN SYNDROME** ist ein recht nettes **Rettet-Geiseln-in-Labyrinth-Spiel** mit **widerlich süßen** **Monstern** und **anderem** **interessanten** **Vihezugs**. **ACE** ist da eine **ordentliche** **Umsetzung** des **SEGA-Automaten** gelungen!

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7

Der absolute Wahnsinn! Der Hammer! Einfach genial! Keine Frage, solche Superlative können nur den Supersound von **BIONIC COMMANDO** von **U.S.GOLD** betreffen! Nachdem schon auf dem 64er und dem ST bei uns in der Redaktion nach dem Grundsatz „Pump up the Volume“ gehandelt wurde, scheint nun die Vollendung erreicht. In Stereo, auf vier Kanälen und mit gesampelten Instrumenten programmiert sich **Tim Follin** nun endgültig in die Software-Geschichte. Am Spielgeschehen wurde nicht weiter rumgefeilt, die Grafiken und der son-



stige Spielablauf sind (wie in 99% der anderen Fälle) mit der ST-Fassung absolut identisch. Dies heißt aber auch, daß gegenüber der C-64-Urfassung die Grafiken einige Ecken besser sind und der Spielhallenversion kaum nachstehen. Leider ist das Game auch etwas schieriger als in 8-Bit, aber mit einiger Übung immer noch äußerst spielbar. Eines verstehe ich allerdings nicht: Warum, alles in der Welt, hat Follin nicht auch den geilen High-Score-Sound mit auf den Amiga rübergezogen? So ein Mist aber auch...

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 1



Die Flut für 16 Bit nimmt einfach kein Ende: Wieder gibt's von **HEWSON** eine Umsetzung, diesmal ist es **CYBERNOID** für den **Amiga**! Viele werden sich mit Sicherheit noch an diesen 8-Bit-Hit erinnern, der mit viel Spielwitz und Ideen jeden Shoot-em-up-Fan begeisterte. Ich muß gestehen, auch auf dem großen Commodore ist bei mir die Motivation nicht kleiner geworden! Die Grafiken sind exzellent und den Möglichkeiten des Amigas entsprechend angepaßt worden. Besonders hübsch fand ich die Raupen und die fest installierten Kanonen in den einzelnen Labyrinth, durch die sich der Cybernoid durchschlagen muß. Letztere sind nämlich noch animiert und zucken so schön zurück, wenn sie einen Schuß auf unseren Helden abfeuern. Am Spielablauf hat sich



übrigens nichts geändert, die einzelnen Räume (gescrollt wird nicht) sind genauso angeordnet wie in den 8-Bit-Fassungen. Da könnt Ihr getrost unseren kompletten Plan aus der ASM-Special 2 anwenden!

Merklich verbessert wurde aber noch die Spielbarkeit, denn die ist um einiges höher als früher. In den Röhren mit auf und abfahrenden Hindernissen hat der Cybernoid jetzt viel mehr Platz, außerdem kann er statt bisher einer Drohne nun deren drei aufnehmen. Die Gegner besitzen zwar die selben Angriffstaktiken wie z.B. auf dem C-64, treten aber bei weitem nicht mehr so massiert auf. Gefährlich bleiben sie aber trotzdem. Nehmt Euch besonders vor den fliegenden Pistolenläufen in Acht! Neben all den guten gibt es aber leider auch eine schlechte Nachricht: Der Sound ist zum Grausen. Eine Titelmelodie fehlt völlig (wird aber vielleicht bei der Verkaufsversion noch beige-steuert) und die Baller-FX klingen, als hätte man sie mehr recht als schlecht vom C-64 gesampelt.

CYBERNOID ist aber trotz dieses Wehrmüstopfens ein weiteres, erstklassiges Shoot-em-up, daß die Amiga-User wohl bald nicht mehr wissen dürften, was sie sich zuerst besorgen sollen. Ich bin mal gespannt, was **HEWSON** noch alles auf Lager hat...

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Hewson



Jetzt wird's spannend! Warum? Ganz einfach: **ZYNAPS** für die 16-Bitter ist da! Wenn mein schwaches Gedächtnis mich nicht täuscht, gab's die ersten Ankündigungen für diese Umsetzung bereits Ende letzten Jahres. Gut Ding will eben Weile haben! Auf dem **Amiga** erfreut mich das Spiel zunächst mit



einer netten Titelmelodie, um mich dann mit der Steuerung niederzuschmettern. Zwar sind die Grafiken gegenüber den 8-Bittern leicht verbessert worden (stammen ja auch von Pete Lyon), aber das eigene Raumschiff sowie diverse andere Sprites dieses Shoot-em-up's sehen teilweise zum -(indiziert)-aus. Steuert man den eigenen Geier auf oder ab, legt sich das Ding leicht in die Kurve, wird also größer oder kleiner, was zur Folge hat, daß man leicht an den zahlreichen Backgrounds zerschellt, obwohl's eigentlich knapp passen müßte. Mit dem Schwierigkeitsgrad hat **HEWSON** eh nicht geknauert, denn es gibt weitaus mehr tückische Hindernisse und zielsichere, gegnerische Schüsse, als das bei den 8-Bit-Versionen der Fall war. Diese Fassungen waren allerdings auch schon schwer genug, so daß **ZYNAPS** alles in allem recht passabel umgesetzt wurde. Ein bißchen mehr wäre aber nicht schlecht gewesen...

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Hewson

Igitt, was ist denn da mit meinem schönen, alten **BOMB JACK** passiert? Auf dem **Amiga** sieht dieses Supergame ja aus, als hätten die Programmierer und Grafiker gerade ihre ersten Gehversuche auf diesem Rechner



gemacht! Die Sprites sind häßlich und klein, und das gilt besonders für den Helden, der bei diesem Jump-and-run-Game Bomben einsammelt, springt und diversen Viechern ausweichen muß. Die Animationsgeschwindigkeit hält sich in bescheidenen Grenzen, „flüssig“ kann man das Ganze jedenfalls nicht bezeichnen. Als einziger technischer Gag am Rande bringt **ELITE** gerade mal ein ärmliches Farbscrolling auf die Beine – und das war's dann auch schon. Der Sound ist mit einem Wort bestens charakterisiert: Schrecklich. Also ehrlich, mit diesem Game ist **ELITE** ganz knapp am Konvertierungsflop vorbeigeschrammt.

Konvertierungsnote: -2

Muster von: 7

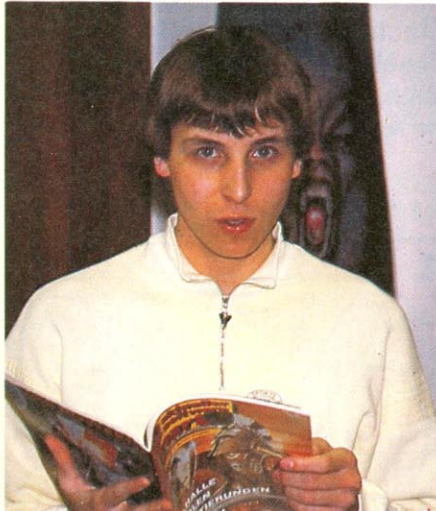


Wir hatten es bereits angekündigt, voll froher Erwartung und gierigen Blickes: **NEBULUS** für den **Atari ST** und **Amiga**! Zwar haben wir bis jetzt „nur“ die ST-Fassung vorliegen, aber die ist schon phantastisch genug. Die Idee, ein Jump-and-run-Game zu programmieren, bei dem ein froschähnlicher Held auf verschlungenen Wegen, Treppen, Liften und gegen zahlreiche Feinde einen Turm empor-klettern muß, ist ebenso simpel wie genial. **HEWSON** hatte zwar schon bei den 8-Bittern gezeigt, wie toll man einen Turm samt Hintergrund perspektivisch drehen kann, aber auf dem ST haben die Jungs noch mal kräftig zugelegt. Neben der nach wie vor perfekten Drehroutine gibt es noch animierte Wasserspiegelungen, wenn unser Held am Turm entlangläuft und für jedes der Level ein anderes Turmmuster (das gab's sonst nicht) Der Aufbau der Türme ist mit den 8-Bit-Fassungen identisch, aber da waren Veränderungen auch nicht notwendig. Wenn Ihr einen Turm erklettert habt, gibt's noch 'ne Unterwassersequenz, in der Ihr mit einem U-Boot Fische fangen dürft, um einen Zeitbonus zu bekommen. Selbstverständlich ist hierbei das 4-Wege-Scrolling absolut fehlerfrei und die Animation ausgezeichnet. **John M. Philipps** hat im übrigen das Spiel entworfen, die Grafiken gezeichnet, die Routinen programmiert sowie den guten Sound gesampelt. Der besteht aus digitalisierten Gongs und einer rasanten, witzigen Titelmelodie, die gut aufs Spiel einstimmt. Toll gemacht! **NEBULUS** ist damit sicherlich eines der besten Spiele aller Zeiten! Man muß es einfach gespielt haben!

Konvertierungsnote: +1



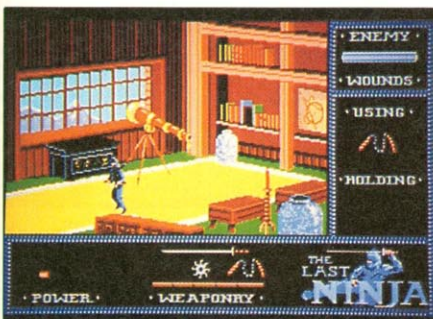
THE LAST NINJA von **SYSTEM 3** ist nun endlich, nach über einjähriger Entwicklungszeit, auch für den Atari ST erhältlich. Die Grafiken dieses Games wurden in England von Hugh Riley gezeichnet, der auch die C-64- und Spectrum-Grafiken von **LAST NINJA** entwickelt hat. Programmiert wurde es in Deutschland von Marc Rosocha und Klaus-Peter Plog.



Marc Rosocha präsentierte uns **LAST NINJA**.

Der Sound? Ach ja, der Sound wurde von Jochen Hippel, meiner Meinung nach einer der besten ST-Soundmagir überhaupt, vom C-64 auf den ST konvertiert, und er hört sich absolut spitzenmäßig an. Besonders der Titalsound hat's mir angetan; da spielen sie den International Karate-Sound mit digitalisierten Instrumenten ab. Während des Spiels hört man einen anderen Ohrenschmaus: Eine Re-Mix aus International Karate, IK + und dem 64er-Ninjasound des ersten Levels.

Die Grafik von **THE LAST NINJA** ist wirklich vom Allerfeinsten; am meisten faszinierten mich die Bilder des vierten Levels. Im Hintergrund gibt es da auch noch Special-Effects zu bewundern, wie u. a. ein Springbrunnen, eine an der Wand hochkrabbelnde Spinne usw.



Es werden zwei Versionen von **LAST NINJA** erhältlich sein: eine 1-Megabyte-Fassung auf vier doppelseitigen Disketten und eine 512-KB-Version, die insgesamt sieben (!) einseitige Disketten umfassen soll. Unsere Bewertungen beziehen sich allerdings nur auf die 1-MB-Fassung, da zu dem Zeitpunkt, als wir den **NINJA** bekamen, die 512-KB-Version noch nicht fertiggestellt war. Der endgültige Verkaufspreis stand leider auch noch nicht fest. Es werden aber so ca. 80,- DM

sein. Sonst gibt es eigentlich nur noch eins zu **THE LAST NINJA** von **SYSTEM 3** zu sagen: Leute, lauft in die Software-Shops und kauft es Euch, denn es lohnt sich! Eine Amiga-Umsetzung von diesem Programm dürfte im Frühjahr 1989 zu haben sein.

Torsten Oppermann

Konvertierungsnote: + 3

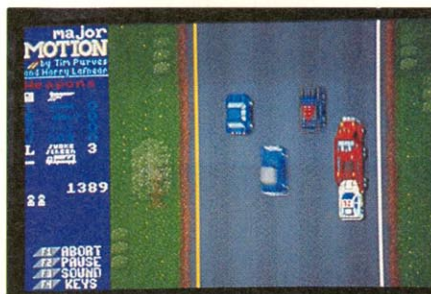
Muster von: Marc Rosocha



Nun ja, über Geschmack läßt sich nach wie vor streiten, aber wer unbedingt einen Kriegs-Flugzeug-Simulator spielen will, sollte sich nicht unbedingt **NIGHT RAIDER** für den **IBM** zulegen. **GREMLIN** zeigt bei diesem Spiel einmal mehr, was die Firma verlernt hat: Neben fehlender Spannung und dem üblichen **IBM**-Pieps-Sound verfügt das Programm noch über eine mäßige Animation und witzlose Luftkämpfe. Die gegnerischen Schiffe tauchen teilweise als verirrte Pixelhaufen auf, und sollte man gar einmal auf die Bismarck zufliegen, die man vernichten soll, gibt's statt einem stolzen Schlachtschiff eine lächerliche Jolle, die eher wie ein Rettungsboot aussieht. Immerhin: **NIGHT RAIDER** unterstützt die CGA- und EGA-Grafik-Karte! Applaus, Applaus...

Konvertierungsnote: -1

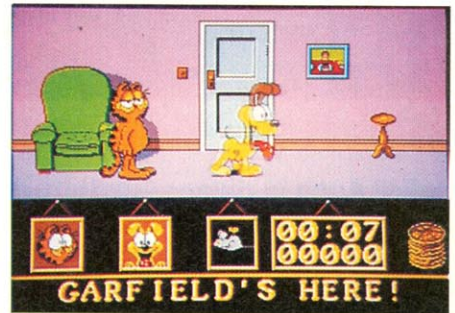
Muster von: 1



Um Gottes Willen, was ist denn da passiert? Da hat **MICRODEAL** ein Spiel für den **Amiga** umgesetzt, daß schon unzählige Jahre auf dem Buckel hat! Das Autospielchen im Stil von Roadblasters stammt tatsächlich aus den grauen Vorzeiten des C-64 und ist auch auf dem **Amiga** immer noch so schlecht (oder gut?) wie auf dem kleinen **Commo**. Von der Vogelperspektive aus schaut ihr auf Euer kanonenbestücktes Auto, mit dem Ihr die Straße aufräumen müßt. Der Sound, insbesondere die Titelmelodie, ist grauhaft und würde nicht mal dem **Spectrum** zur Ehre gereichen. Die Animation der kleinen Autosprites ist bestenfalls zufriedenstellend, aber für starkes Augenflackern sorgt das verdammte ruckelige Scrolling, das allein schon den eh kaum vorhandenen Spielspaß noch weiter trübt. Wer also **MAJOR MOTION** noch als Oldie besitzt, sollte sich seinem **Amiga** dieses Futter sparen.

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Microdeal



GARFIELD ist wieder da! Der gierigste Lasagnevertilger der Welt sieht auf dem **Atari ST** dem **Comic-Original** endlich richtig ähnlich und läßt sich ganz spaßig steuern. Die Programmierer von **THE EDGE** haben dankbar die Möglichkeiten des **ST** genutzt und jede Menge witzige, **Comicstrip**-ähnliche Gags in das Spiel gepackt. Da sich der Spielablauf um keinen Deut geändert hat und auch der Sound nicht zum Leiserdrehen animiert, halte ich diese Konvertierung für voll gelungen.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7



Nochmal **HEWSON**, nochmal **ZYNAPS**, denn selbstredend haben wir auch noch die **Atari ST**-Fassung! Im Großen und ganzen trifft für diese Version auch all das zu, was ich eben schon zum **Amiga** gesagt habe. Die Grafiken sind identisch, die wackelige, unsichere Steuerung auch. Geändert hat sich der Sound, was nicht heißen soll, daß er unbedingt schlechter ist als auf dem **Amiga**. Er ist halt anders, läßt sich aber auch gut anhören. Wirklich geändert hat sich die Spielbarkeit, denn **ZYNAPS** auf dem **ST** ist nicht mehr **SO** schwierig zu spielen. Die Gegner schießen nicht so gezielt und nicht so oft, was dem Spiel ganz gut tut. Dies macht sich besonders bei den Endgegnern der jeweiligen Levels bemerkbar, die sich auf dem **ST** weitaus besser als beim **Amiga** niederbröseln lassen. Der **ST** bot mir da eher Lust als Frust, denn mittlerweile bin ich da schon im vierten Level! Einen Fehler hat die **ST**-Fassung aber leider doch: Laut Anleitung soll man mit „Escape“ das Spiel pausieren dürfen. In Wirklichkeit ist's aber die **Space**-Taste. Trotzdem, um eine leichte Aufwertung komme ich nicht herum.

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Hewson



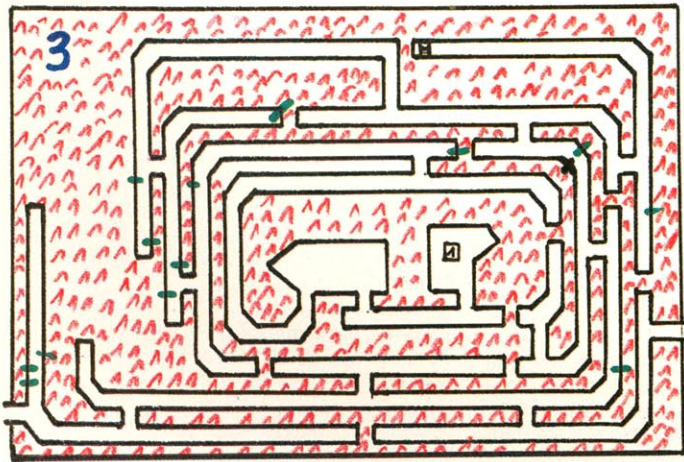
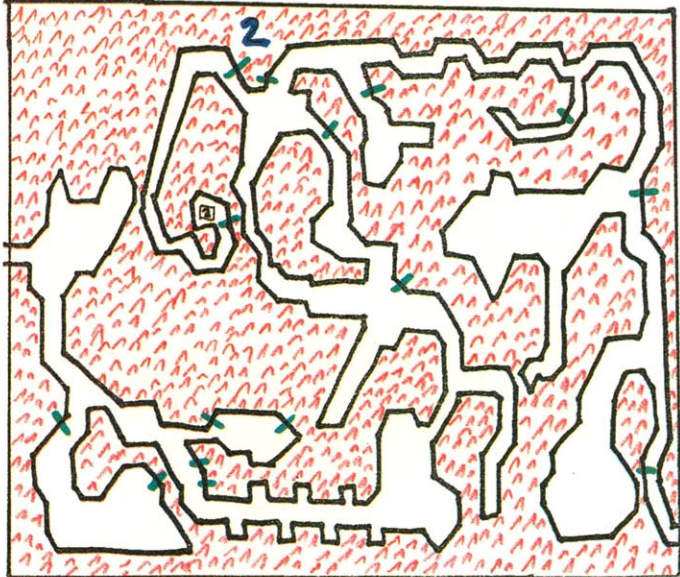
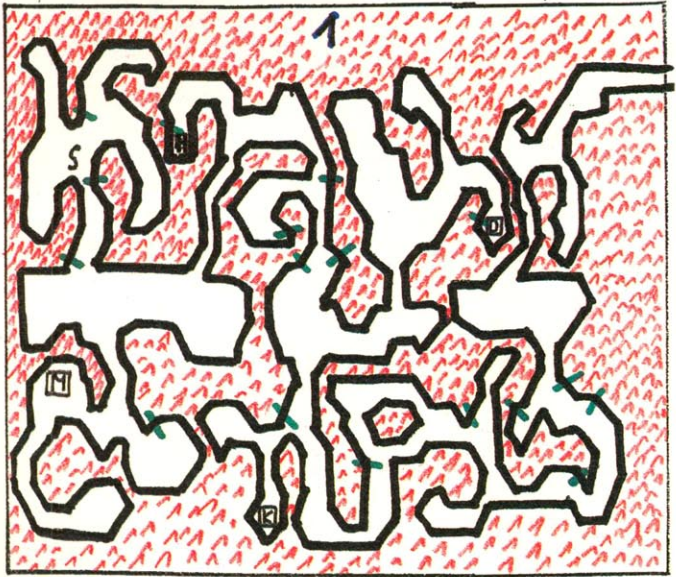
Uff, in letzter Minute noch reingerutscht (genau: 16.47 Uhr): **WHERE TIME STOOD STILL** von **OCEAN**. Seltsamerweise ist dieses prähistorische Action-Spiel auch auf dem **Atari ST** so einfarbig wie beim **Specci**, nur mit dem Unterschied, daß die Schwarz-Weiß-Grafiken und das Scrolling feiner sind. Sonstige tolle Unterschiede gibt's eigentlich nicht. Das war's schon!

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Ocean

SECRET SERVICE

Hallo! Auch in dieser Ausgabe fehlen natürlich die starken Secret-Service-Seiten nicht. Wir glauben, daß wir Euch mal wieder eine Menge zu bieten haben. Gleich im Vorwort auch an alle die, die uns wacker Tips für alle möglichen Spiele schicken. Wir können nur sagen: „Macht weiter so, und der Secret Service wird nie versiegen!“ Für alle, die sich vor Enthusiasmus nicht mehr halten können gleich unsere Adresse: ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege. Alles, was die „hint hunt“ betrifft schickt Ihr bitte an: ASM, hint hunt, Postfach 870, 3440 Eschwege. Keine Angst, ich hör jetzt auf mit der Hudelei. Zieht ihn Euch rein ...



Dieser Plan von G.U.T.Z stammt von Peter Reichmuth aus Ingebohl:

Die Nummern geben den Level an, in welchen man durch diesen Ausgang gelangt.

S = Start	K = Schlüssel
H = Helm	□ = Teil 1 der MP
M = Munition	□ = Teil 2 der MP
D = Diamanten	

an diesen Stellen nicht zu nahe an den Wänden entlang gehen. (Giftspritze = Energieabzug)



So, da haben wir ein paar Level-codes für **BETTER DEAD THAN ALIEN**: Elektra, Syzygy, Drambuie, Plug, Soprano, Mayonnaise, Faucet, Potato, Woomera, Narcissus, Debutante, Firkin, Acoustic, Triptych, Jabberwokky, Whimsical, Punjabi, Tiddy Pom, Kewpie Doll, Sepulchre, Euphemism, Grammarian, Crossword, Quarantine.

Bei **GIANA SISTERS** kann man auch mal den SYS 2764 antesten.
 So, **MANIAC MANSION** - ein für allemal: Telefonnummern: 1547, 2275, 5234, 3444, Funkanlage: 1977, 1138, 9111, 0525, Tresornummern: 4186, 3621, 1230, Labortür: 5858, 3301, 7572, 8640.

Drückt man bei **TOLTEKA** auf dem ST auf dem Zahlenblock die Taste „9“, so kommt man automatisch einen Level weiter.
 Im Tempel des Mad God bei **BARD'S TALE III** kann man mehr als nur „CHAOS“ und „TARJAN“ eingeben, z.B. „BURGER“, „SHADOW“ oder „SWORD“.

Und noch ein Pokelein für **GIANA SISTERS** für den C-64. Gibt man diesen ein, werden alle Warps sichtbar: POKE 51143,255. Mit POKE 7253,X gibt man die Zahl an, um die der Diamantenzähler erhöht wird, wenn ein einzelner Diamant aufgenommen wird. Neustart dann mit SYS 2112. Danke auch an Jürgen Tiedemann.

Einen Cheat gibt es auch für **JACK THE NIPPER II**: Wenn man von einem Baum stürzt, drückt man schnell die Tasten von „1“ bis „5“ (also 1-2-3-4-5), und drückt bei „5“ auf den Feuerknopf. Naja, den „W-I-Z-B-O-R-E-W-I-Z“ für **WIZBALL** kennt Ihr ja wahrscheinlich schon. Trotzdem schönen Dank an Sascha aus Lemgo!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Und ein Cheat für **REVENDE OF DOH** auf dem ST. Wenn man nach Erscheinen des Titelscreens „M-A-G-E-N-T-A“ (Großbuchstaben!) eingibt, kann man während des Spiels den jeweiligen Level mit „S“ verlassen, um im nächsthöheren Level weiter zu spielen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
CARRIER COMMAND-ST: Auf Pause gehen und „G-R-O-W O-L-D A-L-O-N-G W-I-T-H M-E“ eingeben. Nun sollte sich die Pause automatisch lösen, und die Zehnertastatur sollte mit Zusatzfunktionen belegt sein.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Schnell noch ein paar Pokes für den C-64: **SAMURAI WARRIOR**: POKE 15502, 96; POKE 15507, 255; SYS 24576; **VENOM STRIKES BACK**: POKE 23515, 173; SYS 16384; **TANIUM**: POKE 52255, 44; Von Michael aus Oldenburg.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Wenn man bei **SUPER STUNTMAN** (Schneider) einen Highscore schafft, und in die Highscoreliste „LIVEWIRE“ einträgt, ist man im Cheat-Mode.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Und hier noch ein Cheat für **GOLDRUNNER** auf dem Amiga: Während des Spiels „I“ drücken, dann kommt man in den Bonus-Level, hier dann „U“ drücken, und man ist im zweiten Level. „F5“ aktiviert den Sprite-Cheat und bringt unendliche Leben.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Der Code für den zweiten Teil von **STIFFLIP & CO.** lautet – für welchen Rechner auch immer – DEFACED.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Auch für **XR-35** (Amiga) gibt es einen „Cheat“: Man lädt also erstmal den CLI rein (oder CLIMATE). Danach öffnet man das File SECTORDATA. Schließlich kann man folgende Filenamen sehen: SECTOR 1, SECTOR 2, ..., SECTOR 6. Diese Files braucht man nur mit „Rename“ auszutauschen. Schön' Dank an Peter Hansmann aus Hildenhausen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Wenn man sich bei **GAUNTLET II** ca. eine Minute lang nicht bewegt, so verschwinden alle Türen. Wartet man eine weitere Minute, so werden alle Wände zu Exits. Dieser Trick funktioniert auch im Zwei-Spieler-Modus.

Ein paar Tipps für den C-16/Plus 4 haben wir von Hanno Pahl bekommen: **TERRA NOVA**: Drückt man nach einer Kollision des eigenen Raumschiffes „1“, so bekommt man unendliche Leben. **BRIDGEHEAD**: Bei der 16K-Version kann man die Datas für die einzelnen Level auf eine Extra-Disk kopieren, und sie dann mittels „Rename“ vertauschen. **FOOTBALL MANAGER**: In Zeile 30 des Listings kann man, indem man die Variable „A“ ändert, das Anfangskapital beliebig verändern.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Aha, ein Cheat für **HEXENKÜCHE II**. Man muß ein Joystick in Port 1 stecken und diesen nach links drücken (erneutes Drücken schaltet den Cheat wieder ab). Der Rahmen müßte sich blau färben, und der Kürbis müßte unsterblich sein.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Bei **DUNGEON MASTER** kann man seinen Charakteren einen höheren Level verschaffen, indem man sich mit dem Charakter vor eine Wand stellt und immer wieder ein Schild dagegen wirft.

Und so läuft das mit dem Cheatmode bei **BMX KIDZ**: In der „Titelliste“ (so der Einsender) **VIVALDI** eingeben. Danach einen Buchstaben von A-F (für die Level) drücken und das Game starten.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Einen kleinen Tip für **WORLD SOCCER** auf dem Sega gibt's: Wer unbedingt beim Elfmeterschießen gewinnen möchte, der sollte immer dann „PAUSE“ drücken, wenn die CPU gerade schießt und der Ball ein wenig von dem Schützen weggeflogen ist.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Bei **VENOM STRIKES BACK** sorgt folgender Code für unendliche Energie (wie er eingegeben wird, das verheimlichte uns der Einsender): **PETALS OF DOOM**.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Ihr werdet's nicht glauben, aber es geht wirklich! Mit dem ersten Raumschiff von **(M)ALESTE** (Sega) kann man den sechsten Level schaffen! Wenn man nämlich von Beginn des Spiels an immer nur die Einsen sam-

melt, bekommt man eine Wumme, die fast alles abfängt, was einem so entgegenkommt. Mit etwas Geschick kann man so 4.187.500 Punkte holen („Damit holt mich keiner mehr“ höre ich Torsten noch ständig sagen; Ich schätze, ich muß mich damit mal richtig auseinandersetzen – Otti ist sowieso rettungslos abgeschlagen). Der Vorteil von Wumme Nr.1 ist nämlich, daß sie zeitlich unbegrenzt läuft, im Gegensatz zu allen anderen Wummen. Trotzdem: Anfangs sollte man auch mit dieser Wumme vorsichtig sein, da rote Schüsse erst von ihr abgefangen werden, wenn man vier Einsen „intus“ hat (einer von Beginn an und drei gesammelte). Na dann mal los!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 Wenn man bei der C-64-Version von **SIDEWIZE** die Run/Stop-Taste gedrückt läßt, und dabei Dauerfeuer aktiviert, verlangsamt sich das Spiel, und man kann präziser steuern. Außerdem verdoppelt sich die Schußkraft. Thanx Stephan!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die inzwischen fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Wie man bei **SPACE QUEST II** durch den Sumpf kommt, das möchten Fabian Pavic und drei andere Abenteurer aus Wien wissen.

Wolfi aus Hamburg weiß was nicht. **BUREAUCRAZY**: Wie bekommt man das Geld, um das Taxi zum Flughafen zu bezahlen? Was ist mit dem Mann, der einem auf der Straße unablässig Computerprogramme andrehen will? Muß man die Briefmarke mit „Ai Ai“ vom Leaflet abtrennen? Wenn ja, wie?

Hallo **POLICE QUEST**! Eine umfangreiche Hilfe für das Game findet Ihr ganz in der Nähe dieses Textes!

Wie man bei **UNINVITED** ins Magisterium kommt, das will Mathias Münch aus Mannheim wissen.

Gibt es einen Cheat bei **PINBALL WIZARD** ?

Wie, fragt Christian Scholz, kommt man denn bei **BARD'S TALE III** in Skara Brae bei den Koordinaten (15E/5S) nach Süden?

Und auch heute eine **DUNGEON MASTER**-Frage: Christoph Kryenbühl aus Zürich fragt sich, wie man durch die „Time is of the essence“-Mauer kommt.

Und eine Frage zu **ULTIMA III**: Einer der Magier eines unserer Leser bekommt bei seinen Beförderungen keine Magiepunkte dazu. Warum?

Helgo Schulte aus Ennepetal sucht Tips für folgende Adventures: **SEREAMIS**, **MYTHOS**, **MORD AN BORD** und **DIE NIBELUNGEN**.

Christine Hoffmann aus Hamburg fragt nach ein paar Tips für die **LITTLE COMPUTER PEOPLE**. Wie kann man ihn dazu bringen, sich zu duschen, und wie beschäftigt er sich endlich mal mit dem Hund?

Stefan Ehlen hat Probleme mit **BARD'S TALE II**. Um den Weg zur Snare Nr.3 freizumachen, muß man zehn Begriffe eingeben. Der sechste wurde mit „Haushahn“ übersetzt. Mit „cock“ war da aber nichts zu machen.

(Kleiner Tip: Das Programm ist ja entsetzlicherweise in Altenglisch gehalten, was die Atmosphäre stützt. „Haushahn“ heißt in altem Englisch „rooster“, was man natürlich nicht so ohne weiteres in einem Taschenlexikon findet. Man beachte bitte auch die gruppchenweise erscheinenden BT II-Tips im Secret Service!)

Alle, aber besonders Stephan Knaus schreien nach einer Lösungshilfe für **DIE URKUNDE** !

Andreas Kohaus sucht eine Karte für den Dungeon „Nica-demus' Castle“ aus **PHANTASIE III**.

(Kleiner Tip: Schau' doch mal bei den Antworten nach!)

Christoph Bortolon hat eine Frage zu den **BARD'S TALE II**-Tips aus Ausgabe 8-9/88: Wie kommt man in einen Track, und dann in einen Sektor? (Hierfür braucht man (komfortablerweise) einen Diskettenmonitor, mit dessen Hilfe man einfach auf die Disk zugreifen kann.)

Mr. Rossi teilte uns in einem hübschen Briefchen mit, daß er gerne wüßte, ob es bei **XR-35** auf dem Amiga einen Cheat gibt.

Einige abschließende Fragen zu **MERCENARY II** hat Hans-Jürgen Brandt aus Kiel noch: Wo findet man das Gold? Wie kommt man zur zweiten Orbit-Station? Wie kann man das Spinnennetz nehmen? Dieter fragt: Wie kommt man an den Paß heran? Kommt man auch ohne Paß in den Hangar?

Was kann man bei **LEISURE SUIT LARRY** dagegen unternehmen, daß einem der Taxifahrer den Wein austrinkt?

Sonja Kiehlmann aus Wetter sucht Tips zu **ROBOX**!

So, hier einige gesammelte Fragen zu **ULTIMA IV**: An welcher Position findet man die „Mandrake Root“? Wo findet man die „Candle of Love“ und das „Silver Horn“? Wer weiß noch Tips zu den Steinen (besonders zum weißen)? Wo findet man den „Wand of Power“?

MANIAC MANSION: Wie, verdammt und eins, bekommt man den „heißen Schlüssel“ ??????

André und seine Computerfreunde suchen ein Karte zu **FAERY TALE** auf dem Amiga. (Hatten wir schon in Ausgabe 2/88, die aber leider vergriffen ist. Vielleicht habt Ihr Glück und könnt sie Euch irgendwo leihen.)

Und noch ein paar Fragen zu **FAERY TALE**: Was ist mit dem Schwan auf „Swan's Isle“? Was ist mit dem Drachen in der Höhle der Mountains of Frost? Wie gelangt man nach „Grimwood Castle“?

Einige Leser hatten bei der Lösung von **THE PAWN** aus der Special Nr.2 Probleme. „Shine the white at the hobbits“ funktionierte nicht, d.h. man kommt nicht am Drachen vorbei. Wie läuft das denn nun?

Wie kann man bei **THE ETHERNAL DAGGER** (man hat schon „Feather Cloak“ und „Bag of Winds“) Alvis-Tower verlassen?

Jürgen Mutzenbacher aus Flensburg hat noch Probleme bei **OOZE**. Seine Fragen lauten: Wozu verwende ich den abgerissenen Tentakel? Öffnet sich hinter dem Schleim eine neue Welt? Wieviele Ausgänge hat die Festung des Bösen? Frank Roth fragt: Was macht man bei Foltair? Wie kommt man in die Kammer (nördlich der Küche)? Wie kann man an dem Schleimwesen vorbei? Wie befreundet man sich mit Ludus?

Michael Hagen kommt bei **STIFFLIP&CO.** nicht durch den Treibsand! Wer tut's?

Peter Kehren aus Kaarst findet bei **BARD'S Tale I** das „Review Board“ und die „Sewers“ nicht. (Kleiner Tip: Von der Gilde aus links, dann geradeaus bis zum Ende der Straße, links, wieder bis zum nächsten Haus, links und in die Häuser auf der linken Seite der Straße gehen. Hier findest Du das „Review Board“. Die „Sewers“ findest Du so: Von der Gilde aus rechts herum und bis zur „Samurai Statue“. In einem Gebäude auf der linken Seite hinter der Statue kann man Wein bestellen...)

Oh, ah, wie bitte? Probleme mit der **HELLOWOON**-Lösung aus der Special 2 (nicht alle Versionen sind gleich!)? Äh, hm, Ehrenwort: Wir werden versuchen, eine Lösung zu besorgen, die funktioniert!

Naja, da Markus Röhrig bei **DRUID II** im fünften Level von Acamantors Turm hängenbleibt, das mutet gegen ein solches Problem ja geradezu, könnte man sagen, es sei denn, man wolle es nicht, was sich aber auch ausdiskutieren ließe, winzig an, oder?

Klar, da auch Leute bei **KNIGHT ORC** ihre Problemchen haben. Hier ist nur eines: Andre Pietroschek kommt nicht über die „Thorn Hedge“ hinweg in den „Dark Tower“. Kann ich verstehen, würde ich vielleicht auch nicht schaffen, aber mit dem Game habe ich mich noch nicht befaßt.

Tips zu **STIFFLIP&CO.** sind bei uns leider Mangelware, was sich aber hoffentlich bald ändern wird. Ähnlich ist auch die Lage mit dem Codewort, das man im 79. Level von **BUBBLE BOBBLE** auf dem CPC bekommt.

Wie läuft 'n das bei **BMX KIDZ** mit dem Cheatmode? (In der Highscoreliste „VIVALDI“ eingeben, glaub' ich)

Aha, MSX 1! Manfred Weber aus Reutlingen kommt bei **EGGERLAND II** nur bis ins 29te Bild. Irge- was muß er ja falsch machen, aber was?

Bei **JINXTER** gibt es in der „Passage“ eine Tür, die nicht in unserem Lösungsweg (ASM Special 2) erwähnt worden ist. Was es hiermit auf sich hat, das möchte M. Hofmann gerne wissen.

Jens Schönlau aus Steinheim möchte wissen, wie man bei **DRAGONSKULLE** nach dem Drachen weiterkommt. (Man muß das „Ameisenvieh“ auf der anderen Seite des „Flusses“ nur oft genug treffen, dann verschwindet der Tolpnschädel.)



... und ein paar Antworten

Die Frage von TCB aus Ausgabe 7/88 (Maniac Mansion) kann auch beantwortet werden: Den „radioactive slime“ kann man mit den Messern in der Küche abkratzen. Dann füllt man ihn in die Pepsi-Dose und gibt ihn der Weltraumpolizei. Diese holt dann aus Edna's Zimmer den „yellow key“ für die Video-Games.

Einige unserer Leser hatten (zurecht) Probleme mit der Lösung von **GUILD OF THIEVES** aus der Ausgabe 8-9/88. Hier ist für alle Verzweifelten die Korrektur: Wenn man alle Schätze (auch den „cube“) eingesammelt hat, darf man nicht einfach nach „NW“ gehen, sondern muß für sich erst die Information über die richtige Richtung aus den Karten aus

der Schachtel auf dem Pult aus der Bibliothek im Schloß ersehen. Von den vier möglichen Spielkartenfarben sind drei in ihr (der Schachtel) enthalten; die vierte ist durch einen Joker ersetzt. Im „cubical room“ befindet sich ein Wegweiser, auf dem die vier Spielkartenfarben eingetragen sind. Nun ratet mal, in welche Richtung Ihr müßt ... Vielen Dank an Michael Hagen aus Zeven!

Andreas Neugebauer aus Hassendorf hatte eine Frage an uns. Er wollte wissen, wie es sein könne, daß wir **MIGHT & MAGIC** samt Karten und Kopf- und Fuß schon in der Special Nr. 2 hatten, obwohl ein gewisser Versand, für den wir hier keine Werbung machen wollen, es zu diesem Zeitpunkt gar nicht lie-

ferbar hatte. Nun, lieber Andreas, wir hatten **MIGHT & MAGIC** zu diesem Zeitpunkt schon (direkt von Mediagenio, Activision's neuer Vertragspartner, und wir (bzw. ich) war/en es, die/der die Karten gezeichnet habe/n. Gebt's zu, das hättet Ihr nicht gedacht!

Naja, ich glaub' hier steht's gut, das mit der Rettung der Schiffbrüchigen bei **PORTS OF CALL**, was ja in der Kopf- und Fuß nicht verzapft worden ist. Dann sagen wir Euch schnell hier (woanders war kein Platz mehr), wie's geht: Es ist nicht leicht, zumindest, wenn man es fahrenderweise versucht. Daher ist es günstiger, das Schiff zunächst einmal um 90 Grad zu drehen, so daß die Insel mit der Flanke berührt werden kann. Da die Insel meistens von oben her kommt, sollte man nun versuchen, den Kurs der Insel abzuschätzen und das Schiff an die

Stelle bringen, wo sich Bug-Heck-Linie des Schiffes und der Kurs der Insel schneiden. Dies erreicht man, indem man es horizontal nach links bzw. nach rechts bewegt. Sobald man ungefähr auf Kurs ist, sollte man die Motoren stoppen, d.h. das Schiff darf sich bei einer Berührung mit der Insel nicht mehr bewegen. Auch sollte das Steuer in Neutralstellung sein. Die Insel treibt dann auf das Schiff zu, und wenn obige Punkte beachtet worden sind, dürfte eigentlich nicht mehr schiefegehen. Vielen Dank an Alexander Schmid, der uns dies zukommen ließ!

Hier nun endlich einige Tips zu **STIFFLIP & CO.** Blutegel können mit einem alten Rezept beseitigt werden: Salz auf die Wunden, bzw. Blutegel reiben. Das Schiff entpuppt sich bei der Schlange als Zauberflöte und hilft auch, wenn einem die Luft ausgeht. Palmyra sollte mit ihren spitzen Fingernägeln die Seilfalle beseitigen können. Mit Papier und Streichholz sollten Bienen vertrieben werden können. Kristall + Haarspange + defektes Radio = funktionierendes Radio. Der Barkeeper erhält das Radio und schenkt einem eine Visitenkarte und Handschuhe. Im Raum neben der Bar muß der Faden an das Seil gebunden werden. Wenn man daran zieht, ist der Barkeeper stets zu Diensten, rückt einige Dinge aber nur gegen Bezahlung heraus. Thank you, Martin Kluge!

Um die steilen Wände bei **CHAMONIX CHALLENGE** hochzukommen, braucht man ein Seil und Haken (ca. 20 Stück). Am Anfang einer Steilwand benutzt man das Seil und einen Haken. Dann läßt man die Arme des Männchens nach oben greifen und die Beine anwinkeln. Mit dem Joystick auf einem Bein bleiben, und Knopf + Hoch (zweimal) drücken. Nun schnell Return und einen Haken anklicken. Dies solange tun, bis das Seil zuende ist. Dann das Seil einholen und gleich wieder einen Haken befestigen. Diese Tips kamen von Samba!

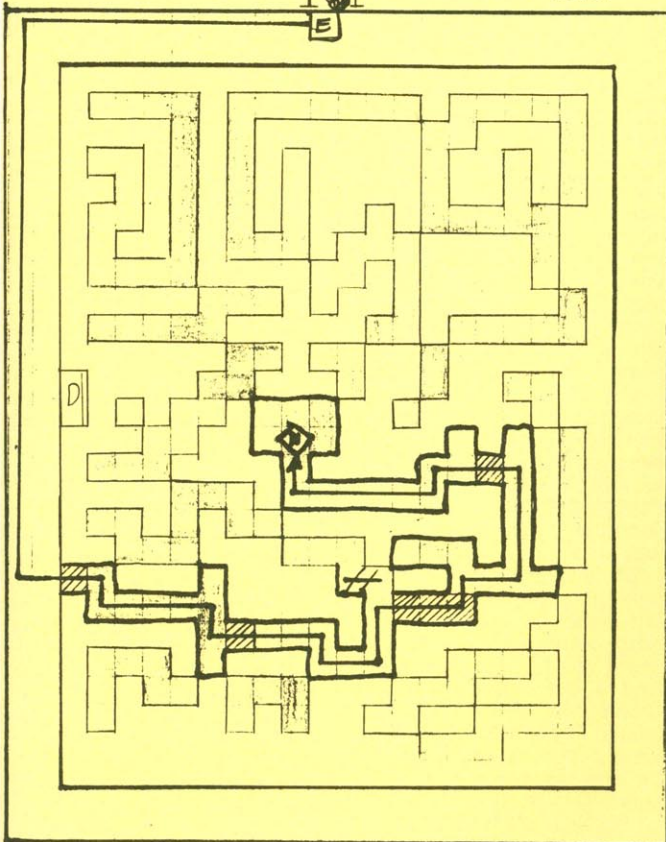
Und nun noch ein letzter Tip für alle Spectrum-Besitzer. Bei Linus Staeffler, Postenweg 24, 3452 Kirchbrak bekommt Ihr gegen einen Freiumschatz die auf den neuesten Stand gebrachte Spectrum 128-Softwareliste.

Nun haben wir endlich einen Cheatmode für **OUT RUN (ST)**: S-T-A-R-I-O-N eintippen und die F-Tasten benutzen.

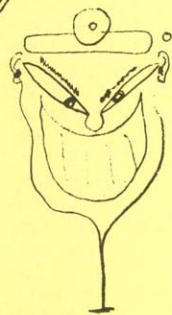
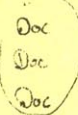
Auch unser belgischer Adventurefreund darf sich freuen: In dieser Ausgabe findet er (und Ihr) eine ausführliche Lösungshilfe zu **LURKIN' HORROR**.

Dies als „Antwort“ auf Andreas Kohans' Frage

PRANIASIE



Haps bx



1/5 der Doc



Miss Piggy



Nibademus's Castle

◆ = Nibademus [D] : Tür (No one can pick the lock)

E : Exit [shaded] = Geheimgang, der nach Betreten sichtbar bleibt

[shaded] = Geheimgang, der nach Betreten wieder unerkennbar ist (Nur die Lichtsteu)



11/88

ARKANOID II: In der Highscoreliste TRACY OK für unendlich viele Leben eingeben.

★★★★★★★★★★★★

Bei **SAMURAI WARRIOR** (C-64) sollte man einmal „F7“, „F“ und noch einmal „F7“ drücken. Nach Angaben von Flo sollte man jetzt unendliche Energie haben.

★★★★★★★★★★★★

DRACONUS: Unendliche Leben: POKE 9928, 173; unendlich Feuer: POKE 5426, 173; POKE 5429, 173; Land Power: POKE 9776, 173; Water Power: POKE 9800, 173; Neustart mit SYS 2058! Thanx Cartel Company Ltd.!

★★★★★★★★★★★★

Ein kleiner Tip für **TIME BANDIT** auf dem ST: Wenn man in eines der 5 Zeitlöcher hineingegangen ist, erscheint rechts unten 1A. Dann muß man bis 4D weiterspielen. Wem das zulange dauert, der drückt einfach die „Cursortaste-nach-oben“, und kann dann ohne Schwierigkeiten die Level überspringen.

★★★★★★★★★★★★

Um bei **BARD'S TALE III** auch ohne einen Chronomancer einen Dimensionstrip unternehmen zu können, muß man dies tun: Wenn man in einem Dungeon den Level wechselt, wird man gefragt, ob man die Treppe benutzen möchte. Bevor man diese Frage mit „y“ beantwortet dreht man die Dungeondiskette um. Nun befindet man sich in einem fremden Dungeon, den man schleunigst mit dem Teleportspell APAR verlassen sollte. Danach kann man eine Parallelwelt erforschen.

★★★★★★★★★★★★

SÖ, hier mal ein paar Pokes für **TASK III**. Die Eingabe ist wie immer ganz einfach: Spiel im Titelscreen mit Reset unterbrechen, Pokes eingeben und schließlich das Spiel mit „SYS 30720“ wieder starten. Hier also die Pokes: POKE 33679, 96 (schaltet die Kollision aus (welche auch immer). Das hat aber den Nachteil, daß manchmal auftauchende Bonusobjekte nicht eingesammelt werden können; POKE 33727, 1 (gibt bei einer Explosion eine Musik aus); POKE 33708, (2-7) (wartet nach einer Explosion länger (sonst kann man die Musik nicht ganz hören)); POKE 33702, 44 (läßt nach einer Explosion den Bildschirm weiterscrollen, was den Effekt hat, daß man nach dieser das Ziel doch noch erreichen kann); POKE 37234, 1 (zählt beim Level-Abrechnen, bzw. bei einem Schiffsverlust von jedem Bonus mindestens einmal die Punkte). Dank an ROM of MCP.

★★★★★★★★★★★★

Von Martin Weber und Oliver Thielmann haben wir eine hübsche Lösungshilfe zu **LURKIN' HORROR** von Infocom bekommen. Fangen wir also gleich an: Im „Terminal Room“ schaltet man den PC an und gibt LOGIN und PASSWORD ein (872325412; Uhlersoth). Nun geht man folgendermaßen vor:

Click red box; read paper (so lange, bis der Alptraum beginnt); wait (zweimal); get stone; wait (zweimal) (5 P.).

Nun geht man in die „Kitchen“ und nimmt den „Carton“ und die „Coke Bottle“ aus dem Kühlschrank. Danach öffnet man den „Carton“ und den „Oven“ und legt den Carton hinein. Nun schließt man den „Oven“ wieder und setzt den Timer auf 5. Das geht so: press 5; press 0; press 0; press med; press start. Danach gibt man mehrere Male „wait“ ein, bis der Timer wieder Null anzeigt, dann öffnet man den „Oven“ wieder, nimmt den „Carton“ und geht zum Hacker. Ihn fragt man über den keyring aus und gibt ihm den „Carton“. Nun fragt man ihn nach dem „Master key“. Jetzt in den Aufzug gehen und das „Panel“ öffnen, das flashlight nehmen. Danach in die „Aero Lobby“ gehen, die „Gloves“ und das „Crowbar“ nehmen. Dann im „Temporary Lab“ die „Metal Flask“ holen und anschließend in den „Infinite Corridor“ gehen, um den „Container“ aufzusammeln. Diesen öffnet man am besten gleich und geht dann zum „Emergency Cabinet“ und zerstört es mit dem „Crowbar“. Die „Axe“ nimmt man mit. Dann wieder in die Mitte des „Infinite Corridor“, wo man das „Power Cord“ mit der „Axe“ zerschlägt.

Nun schüttet man das „Wax“ auf den Boden („pour wax“) und wartet, bis der Zombie stürzt und nicht mehr aufstehen kann (5 P.). Jetzt geht man in den „Great Dome“ und zieht die „Gloves“ an. Jetzt kann man an dem Seil nach oben klettern (5 P.).

Von dort aus geht man zum höchsten Punkt der Kuppel („On the great Dome“), entfernt den „Plug“ und nimmt das Papier (5 P.). Um die Kuppel wieder verlassen zu können muß man im „Top of great Dome“ die „Ladder“ herunterlassen („lower ladder“). Im „Aero Basement“ besteigt man den Gabelstapler und schaltet ihn ein. Mit ihm räumt man im „Dead Storage“ den „Junk“ weg („move junk with lift“) (viermal). Man verläßt den Gabelstapler wieder und betritt den „Ancient Storage“ (5 P.). Das „Manhole“ öffnet man mit dem „Crowbar“ und steigt nach unten. Beim Altar holt man das „Knife“. Man geht nun zum

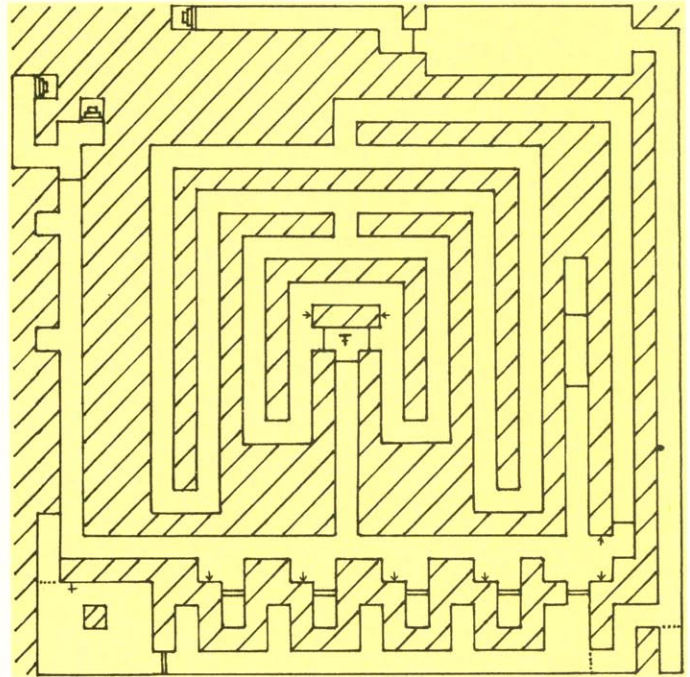
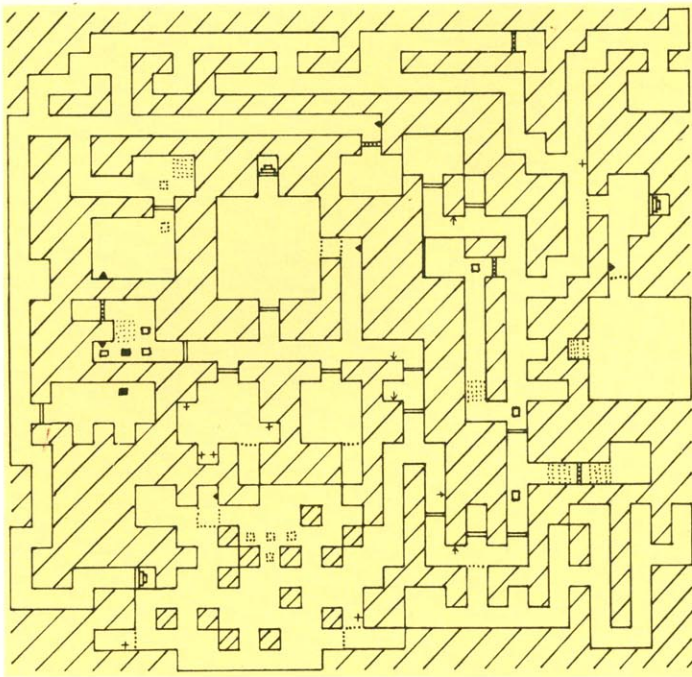
„Tomb“, wo man das „Padlock“ mit dem „Masterkey“ öffnet. Das „Padlock“ steckt man ein (5 P.). Den „Steam Tunnel“ betreten (5 P.) und einmal nach Osten gehen. Dort gibt man dies ein: „Open valve with crowbar“, „Wait“ (bis die Ratten erscheinen); „Open valve with crowbar“, „Close valve“. Die Ratten sind nun tot (5 P.). Nun begibt man sich an das östliche Ende des „Steam Tunnels“ und löst mit dem „Crowbar“, „Bricks“ aus der morschen Wand („move bricks with crowbar“ (zweimal), so daß die „Rod“ freiliegt. Nun begibt man sich zum „Chemistry Building“ und klopft an die Tür (+ einmal „wait“). Dem Professor zeigt man das „Paper“ und geht einmal nach Süden in das „Lab“. Hier wartet man solange, bis man vom Professor in ein Pentagramm eingeschlossen wird, und er selber das Pentagramm betritt. Dann geht man folgendermaßen vor: „Cut line with knife“, „leave pentagram“, „move bench“, „open trapdoor“, „down“. Nun explodiert das „Lab“ (5 P.).

Nach der Explosion geht man wieder nach oben und nimmt den Ring („Hyrax“). Nun geht man ins „Brown building“ und holt auf dem Weg im „Brown basement“ die „Boots“, welche man anzieht. Nun begibt man sich zum „Top floor“ und läßt hier alle Gegenstände bis auf den „Masterkey“, den „Smooth stone“ und das „Knife“ fallen. Danach schließt man die Tür mit dem „Masterkey“ auf und geht auf das „Skyscraper roof“. Von dort in den „Inside Dome“ (5 P.); hier gräbt man in der Erde („dig earth“), nimmt die „Human hand“ (5 P.) und geht zurück zum „Skyscraper roof“. Her wartet man, bis das Monster angreift und wirft den „Smooth stone“ auf die „Creature“ (5 P.). Man holt sich nun die liegengelassenen Gegenstände wieder, bis auf das Messer, das man nicht mehr braucht. Mit der Hand geht man zurück ins „Lab“ und legt sie in die „Tarry liquid“, die sich im „Vat“ befindet. Man gibt zweimal „Wait“ ein, und nimmt die jetzt lebendige Hand wieder heraus, die sich einem sofort auf die Schulter setzt (5 P.). Nun sucht man den „Urchin“, der sich meistens im „Infinite Corridor“ oder im „Basement“ aufhält. Ihm zeigt man die jetzt lebendige Hand und nimmt den „Bolt cutter“, den er vor Schreck fallenläßt (5 P.). Danach geht man ins Computer-Center und drückt den „Up-arrow“. Im „Basement“ öffnet man die „Elevator doors“ gewaltsam mit dem „Crowbar“. Das „Crowbar“ legt man zwischen die Türen. Der Weg nach unten ist nun frei. Man geht

nach unten in die „Concrete box“. Dort nimmt man die „Chain“ und legt sie um das „Rod“ in der Mauer. Man schließt die Kette mit dem „Padlock“ („wrap chain around rod“, „put lock on chain“). Man geht wieder nach oben und legt die „Chain“ um den Haken, der sich am Boden des Aufzugs befindet („tie chain around hook“). Nun geht man in den „Thrid floor“ und drückt den „Down-arrow“. Man geht zurück ins „Basement“ und nimmt das „Crowbar“. Nun wartet man, bis unten in der „Concrete box“ ein lauter Poltern hört (5 P.). Man öffnet die „Doors“ im „Basement“ wieder mit dem „Crowbar“ und legt es dazwischen. Man geht nach unten, und sieht, daß der Aufzug ein großes Loch in die nördliche Wand gerissen, und so einen Zugang zum „Steam Tunnel“ geschaffen hat. Dieser Zugang hat den Vorteil, daß große Gegenstände wie die „Axd“ und der „Bolt Cutter“, die man zur Lösung dringend braucht, mitgenommen werden können. Man geht nun in die „Large chamber“ und wartet hier, bis die „Urchins“ aus ihren Löchern kommen. Die Kabel an ihren Köpfen schneidet man mit dem „Bolt cutter“, und befreit sie so von ihren Qualen („cut wires with bolt cutter“) (5 P.). Man geht nach unten in den „Wet tunnel“, wo man der „Human hand“ den Ring („Hyrax“) aufsteckt. Nun zeigt der Ringfinger der Hand einen Weg durch das Labyrinth der „Wet tunnels“. Man folgt diesen Zeichen solange, bis man vor einem „slimy curtain“ steht, den man nicht berühren sollte. Man öffnet die „Metal flask“ und gießt die „Cold liquid“ über den „Curtain“, was ihn zerstört (5 P.). Die nun erscheinende „Wooden door“ schließt man mit dem „Masterkey“ auf und betritt durch diese zum großen Finale die „Inner Lair“. Hier geht man in folgender Reihenfolge vor: „Search pool“, „get power line“, „cut power line with axe“ (dreimal); „get power line“, „open box“, „unplug coaxial cable“, „plug power line in socket“. Nun wird die „Slimy mass“ durch den Starkstrom zerstört (5 P.). Um den Hacker braucht man sich nicht mehr zu kümmern, denn nun steht man vor dem Hauptmonster. Sobald der „Smooth stone“ so heiß geworden ist, daß man ihn kaum noch halten kann, wirft man ihn auf das Monster (5 P.). Hiernach muß man nur noch den „Stone“ nehmen, und das Adventure ist gelöst. Vielen Dank an Martin und Oliver, die sich hierfür ein Bein ausgerissen haben!

Karte 





Dungeon Master

Hier ist nun endlich auch wieder ein bißchen **DUNGEON MASTER** für alle, die uns sonst den Kopf abgerissen hätten. Tips und Karten kamen von Erick Gersdorf aus Pfarrkirchen.

Level 6: (links oben)

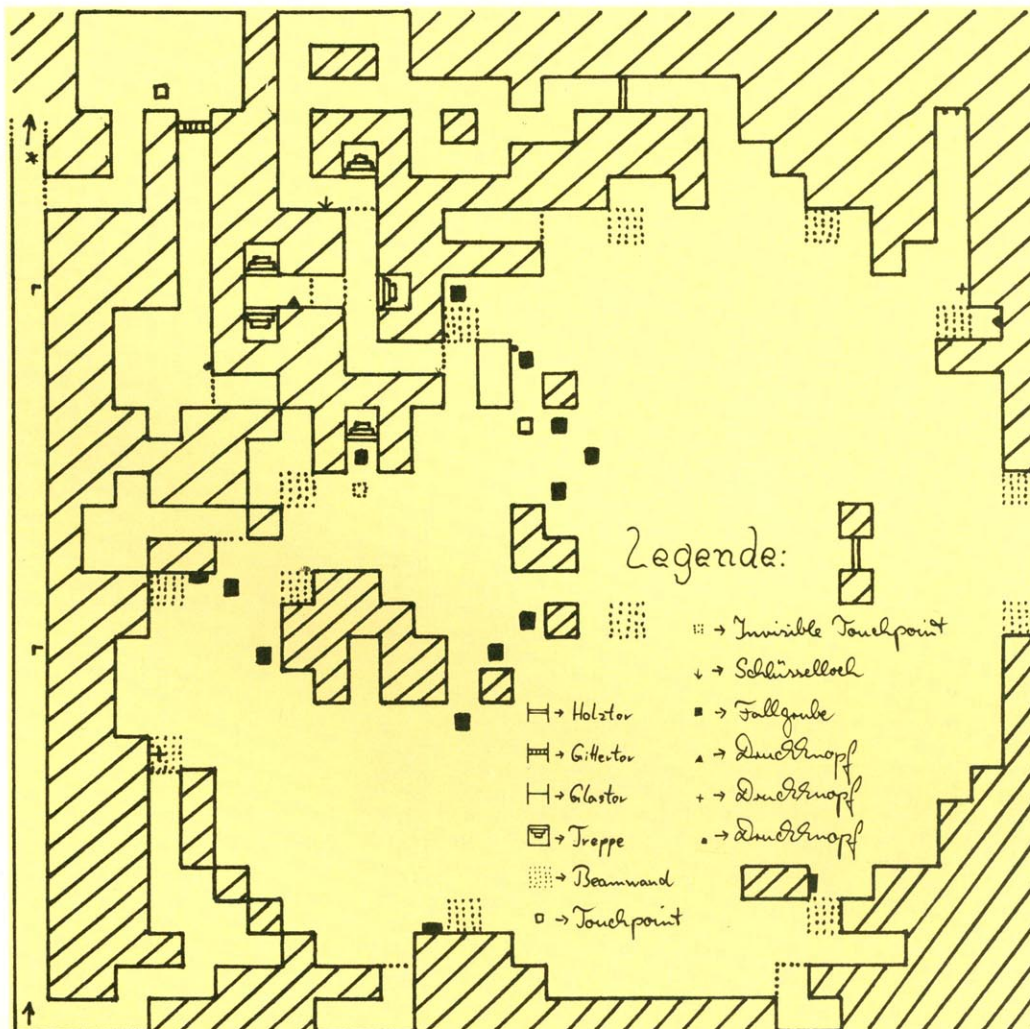
Um in dem Raum mit den vier unsichtbaren Touchpoints auch den letzten Geheimgang zu erforschen, muß man die Skelette anlocken und hoffen, eines von ihnen möge auf einen Touchpoint drauftreten. Gegenüber dem Schlüsselloch, das einen Raum öffnet, in dem lediglich ein grüne „Magic Box“ enthalten ist, befindet sich ein Ring an der Wand. Diesen sollte man berühren. Um an der blinkenden Beamwand vorbeizukommen, muß zuerst das Gitter geöffnet werden. Dann so viele Gegenstände ablegen, daß sich kein Partymember mehr im gelben oder roten Bereich befindet. Jetzt ist man schnell genug, und mit dem richtigen Timing kommt man vorbei. Beim Test „Show your strength“ sollte man mit dem „Crossbow“ einen Slayer durchschießen.

Level 7: (rechts oben)

Unbedingt alle Geheimgänge öffnen, sie enthalten wichtige Details zur Lösung von DM. Man sollte sich auch nicht zu lange mit dem Wächter der „Firestaff“ (Steinbeißer) aufhalten.

Level 8: (links unten)

Hier haben die Beamwände ihre eigentlich Funktion verloren. In diesem Level drehen sie alles, was hineingeht oder hineingeschmissen wird, um 90 Grad. Rechts oben befindet sich die Quelle allen Übels. Dort



entstehen die Feuerbälle, von denen man später oft unverhofft getroffen wird, und die nun mit Hilfe der Beamwände den gesamten Level durchqueren. Dieses Übel läßt sich jedoch leicht beseitigen, indem man, mit Hilfe der in der Nähe angebrachten Druckknöpfe, die erste Beamwand abschaltet. Die schwierigste Teilaufgabe in diesem Level ist der unendlich scheinende Gang ganz links. Nach dem zweiten Löwenkopf muß das „Horn of Fear“ an der mit dem Sternchen bezeichneten Stelle abgelegt werden, um den Geheimgang zu öffnen.

Vorsicht vor den Dieben, die ab dieser Ebene der Party bevorzugt das klauen, was die Mitglieder in ihren linken Händen halten. Thanx!

★★★★★★★★★★★★★★★★

Und noch ein kleiner Tip zu **THE GREAT GIANA SISTERS**: Mit den im Spielgeschehen sollte man den zweiten Joystick (C-

★★★★★★★★★★★★★★★★

64, nehme ich mal an) mal kurz nach links und rechts bewegen. Wenn sich die Rahmenfarbe ändert, hat man einen Cheat aktiviert, mit dem man durch die Monster hindurchgehen kann. Bevor man allerdings nun auf einen Lift springt, sollte man den Cheat mit „zweiter Joystick nach oben“ abschalten. Hallo Christian und Matthias aus Höchststadt!

★★★★★★★★★★★★★★★★

Wenn man bei **GAUNTLET!** auf dem ST im 2-Player-Mode kaputtgeht, kann man sich mit der „Insert“-Taste wiedererwecken, sagt die Bat Corporation.

★★★★★★★★★★★★★★★★

In der Highscore-Liste von **BMX KIDZ** sollte man mal eben „VNZ“ eingeben. Beim nächsten Rennen bekommt man dann die Punkte vom letzten Rennen dazu. 402 was it.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Der Spectrum- **GARFIELD** kann beamen! Man muß ledig-

lich die Taste „Caps-Shift“ mit einer Zahlentaste von eins bis fünf und dem „Y“ zusammen drücken. Vorher muß man allerdings mindestens ein Spiel mit „Kempston“ gemacht haben (zur Not abbrechen). Ganz Eilige können ja auch die „Caps-Shift“, „3“, „5“ und „Y“ drücken, es gibt aber noch mehr Kombinationen. Dieser Trick kam von Hick und mein Glas ist immer noch nicht lehr (Prost!).

★★★★★★★★★★★★★★★★

Wußtet Ihr schon, daß der **WIZ-BALL** -Uli-und-ASM-Tip (2/88) gar keinen Cheat aktiviert, sondern nur zum kultivierten Aussehen Eures Computers beiträgt?

★★★★★★★★★★★★★★★★

Wer nicht auf langsame Nationalhymnen steht, der kann bei **THE GAMES: WINTER EDITION** bei der Siegerehrung den Feuerknopf gedrückt lassen..

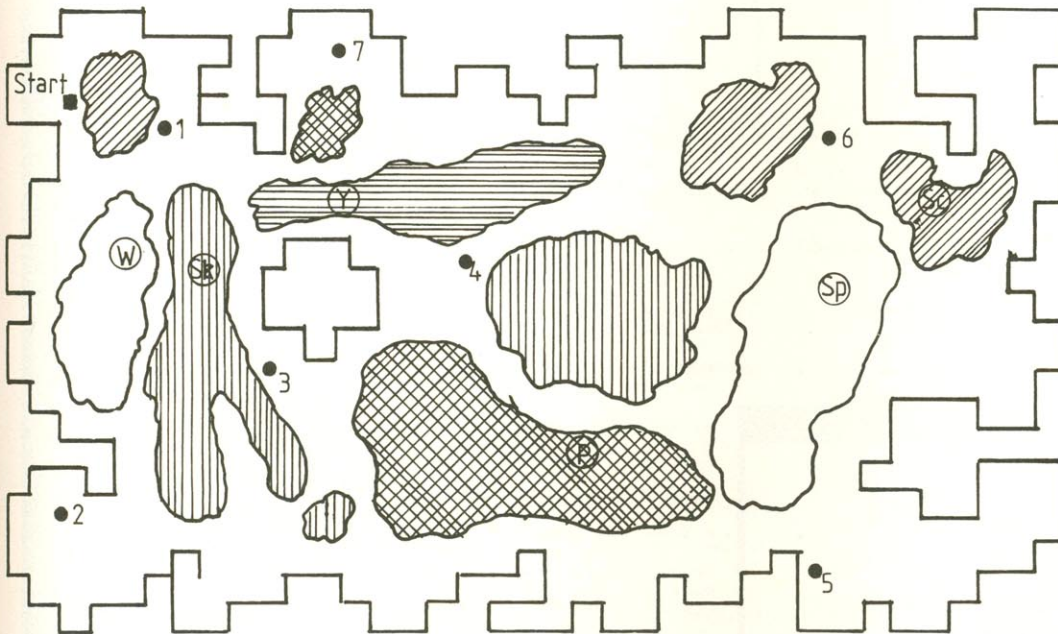
SKATE OR DIE gibt's von Claus Gaede aus Oldenburg: Man wählt „Goofy Foot“, um gleichzeitig beschleunigen und springen zu können. Immer Volltempo fahren! Nach dem Start als Abkürzung etwas über den Rasen (links) fahren, dann über die Totenkopf-Sprungschanze, gerade runter, durch das Rohr, links über die Terrasse, versuchen, über den Gullydeckel (?) zu springen (500 Bonuspunkte). Nicht über die Ziellinie fahren, sondern über den Rasen mit den Steinen springen (wo „FINISH“ steht). Das klappt natürlich nicht beim ersten Mal, aber Übung macht den Meister!

★★★★★★★★★★★★★★★★

Wenn man bei **AARGH!** die Bonusrunde schaffen möchte, muß man lediglich den Joystick, wenn man den Lizard hat nach links, wenn man den Oge hat nach rechts drücken und den Feuerknopf halten.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Wizard Warz Level 1



Zeichenerklärung:

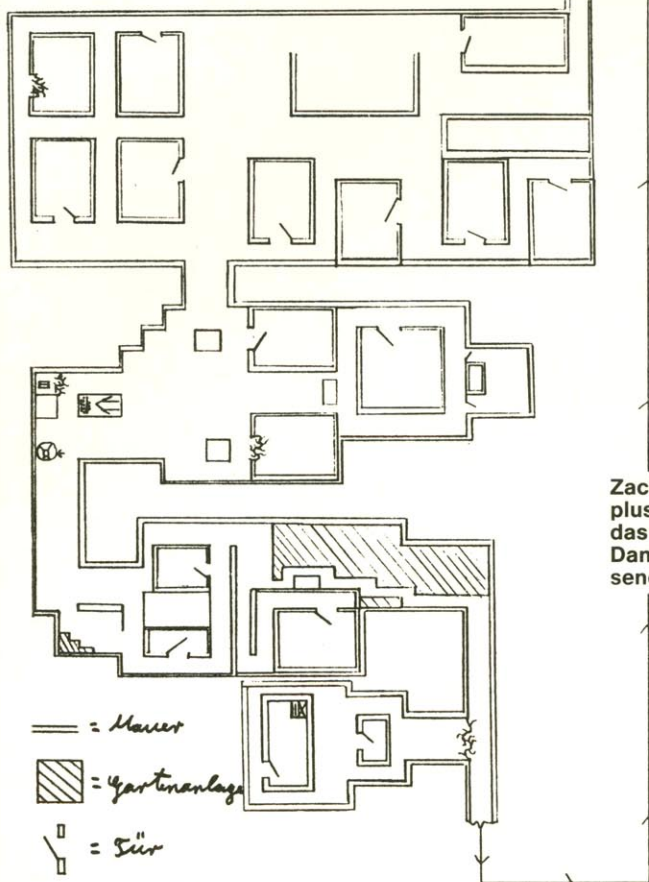
- ▣ = Schlamm
- = Wald
- ▩ = Steine
- ▨ = Gebirge
- ▧ = Gestrüpp
- = Stadt/Burg
- ⊙ = Standort des Monsters

Mapped by the Bubble Monster of Magic Systems

Bubble Monster presents Wizard Warz Level 1

Waffen: blauer Schutzschirm, den „Diamant“, die „Faust“, den „Stein“. Hat man diese Waffen gewählt, so geht man zur Pflanze (P). Um sie zu besiegen, nimmt man den Diamanten. Dieser ist zwar die schlechteste Waffe, denn die Pflanze kann mit ihrem Schuß Waffen vernichten. Hat man sie vernichtet so erhält man einen Reichsapfel, den man in die Stadt 1 bringt. Weiter geht's mit dem Yeti. Hier wählt man den Stein. Diese Waffe kann Schutzschirme auflösen. Hat man den Yeti (Y) umgebracht, bekommt man das Schwert, das man in Stadt 5 abliefern. Nun zur Schlange (Sc). Hat man diese aus dem Weg geräumt, erhält man den Schlüssel der in Stadt 3 gesucht wird. Vom Werwolf (W) bekommt man die Krone (Stadt 4). Der Skorpion (Sk) schenkt uns den Umhang (Stadt 6.). Und als letztes die Spinne (Sp). Von ihr erhält man den Kelch (Stadt 2). Hat man nun alle Monster beseitigt und alle Gegenstände zurückgebracht, begibt man sich in die Burg (7) und kommt ins 2. Level.

PANDORA



- = Mauer
- ▨ = Gartenanlage
- = Tür
- ⊃ = Lasertür
- ↓ = führt hin, zu
- ⋯ = Anfangspunkt
- ⊗ = Müllbesitzung
- ⊞ = 5. d. ... Computer
- ⊞ = Erdrückenpunkt

C.T.C.

Daß man bei **PORTS OF CALL** durch Schiffhandel viel mehr Geld verdienen kann, als auf die konventionelle Art, wußtet Ihr schon, oder?



Ein paar Tips für **MANAGER 64** hat Marc Roth aus Nauheim zusammengestellt: 1. Für jeden Bereich der Spieler sollten zwei Auswechselspieler bereit stehen. Ausnahme ist hier der Torwart. Dieser braucht nur einen Auswechselspieler. 2. Es ist am Anfang egal, welche Mannschaft man managen will, da die Spieler alle gleich stark bzw. schwach sind. 3. Am vorletzten Spieltag einer Saison, dem 33., sollte man seine besten Spieler verkaufen, da am Anfang der nächsten Saison die Spieler wieder alle auf dem gleichen

Niveau stehen wie in der vorhergehenden Runde. 4. Es empfiehlt sich, bei Spielen, bei denen es nicht 'nur' um einen Tabellenplatz geht (z.B. DFB-Pokal), seine besten Spieler einzusetzen, da man hier sein Gehalt merklich aufbessern kann.



Noch einer von diesen kleinen Tricks zu **SLAP FIGHT** auf dem C-64: Die ersten beiden Angreifer gnadenlos pulverisieren, den Stern einsammeln und nicht (!) benutzen. Nun so fliegen, daß man vom dritten Raumschiff getroffen wird. Sobald man explodiert, den Feuerknopf mehrere Male hintereinander drücken. Hello Klaus!



Zack, zack noch eine Karte plus Personenaufstellung für das Game **PANDORA**. Vielen Dank an den unleserlichen Einsender!

Personeninformationen für PANDORA (ctc)			
NAMEN	LEBENSFORM	ZUSTAND	BESITZT
Commander	Mensch	Tod	ID-Disk-Com., CodeGrau, CodeBlau, Codeschwarz, rot
Bankmanager	Mensch	Lebt	Snakebeare, Code Schwarz.
LT.Commander	Mensch	Tod	ID-Disk-LT.C.
Pianist	Mensch	Lebt	Glas, Farbberechnung.
Musikant	Mensch	Lebt	Schalltreiber, ID Disk-Elek.
Elektriker	Mensch	Tod	Alieni, Insulin.
Sec. Officer	Mensch	Lebt	Bentmünze.
Diabetiker	Mensch	Lebt	Kryptonite,
Dieb	Mensch	Lebt	Goldenen Schlüssel, Schalljäger.
RsrcOfficer	Mensch	Tod	Dreiecksbild, ID-Disk-Rsrc O.
Chemist	Mensch	Lebt	Säure, Injektion.
Funcker	Mensch	Tod	Achte billiardkugel, ID Disk Funcker.
Mediziner	Mensch	Tod	ID Disk-Mediziner.
Doctor	Mensch	Lebt	Souashoall, Schlagring.
Souashospieler	Mensch	Lebt	Kzin97ball, Elektrischer Auftrieb, SDI-Disk.
Capitan	Mensch	Tod	Code Weiß.
Radv	Mensch	Lebt	Prügelstab aus - Iridium.
Pfaff	Mensch	Lebt	Lichtschachtel, Säbel.
Technicker	Mensch	Lebt	Flasche Gin.
Awol Officer	Mensch	Tod	ID Disk Awol Of..
Eiserr	Android	Lebt	Eisanhänger, Thermolanze.
SecdroidX	Roboter	in Betrieb	Elektroknüppel.
SecdroidAlfa1	Roboter	in Betrieb	Elektroknüppel.
SecdroidAlfa2	Roboter	in Betrieb	Schockpeitsche.
SecdroidAlfa1	Roboter	in Betrieb	Elektroknüppel.
SecdroidAlfa2	Roboter	in Betrieb	Schockpeitsche.
Knächtdroid	Roboter	in Betrieb	Kwie Kleen.
Gärtner	Roboter	in Betrieb	Megabio-Futter, Insecticide.
Buschgestöber	Android	Lebt	Todesstachel.
Todesfülle	Android	Lebt	Zuckerwürfel, Arkanoidaus.
Wockobrain	Android	Lebt	Entschlüsselt, Orakel, Sandmeermschel, Wockvoerucke.
SecdroidOmega	Roboter	in Betrieb	Elektroknüppel.
Mechanikrobot	Roboter	in Betrieb	

TDA The Deprotecting Association TDA

hat einen **OUTRAN TRAINER** auf dem **ATARI-ST**.

- Na dann hört mal zu:
- Zuerst macht Euch mal eine Sicherheitskopie von Eurer Outrun-Diskette.
 - Sucht dann mit Hilfe eines Diskettenmonitors folgende Bytes auf der Diskette.
66 00 16 24 4e 75 4a 79 00
 - Habt Ihr sie gefunden, so ändert Ihr sie folgendermaßen ab falls die Suche erfolglos war, so schmelst den Diskmonitor auf den Müll.
4e 71 4e 71 4e 75 4a 79 00
 - Wenn Ihr nun alles richtig gemacht habt, so bleibt die Zeit während der Fahrt bei Null stehen und Ihr könnt das Game zuendespielen.

Na, da kann ich Euch nur noch viel Vergnügen wünschen (Gempfl...)

SCC from T.D.A



Spielhilfe für Dungeons aus Garrison 1

	Name des Dungeon	Ghosts	Guards	Demons	Conjurers	Sorcerers	Deaths	Amorphs	Mag. Flaschen	Fragezeichen	Essen	Scrolls	Exit	Bemerkungen
31	Double spiral	viele	viele	viele	wenige	mehrere					5 x		o.l.	st. Sp.
32	Empty room ?												u.r.	nur unsichtbare Teleporter; zeitraubend
33	Entrance	einige									2xmal	1		
34	Exits I	viele		viele			wenige				viel			richtigen Exit in der Mitte suchen I
35	Fast food						viele	mehrere			viel		m.	schn. Sp.
36	Fight the guards		viele					einige		schlecht			r.m.	Tep. o.l.+u.r. fast unsichtbar I; Scroll nützlich
37	Find the real exit I			einige						schlecht	1x o.r.		l.m.	ab 2.Mal Exit suchen Basen vernichten!
38	Four exits ?										wenig		u.l.	ab 2.Mal Exit suchen
39	From all directions	viele						einige					u.r.	
40	Ghost only I	viele											o.l.	sch. Sp.
41	Ghosts and Guards	einige	einige				wenige	hellrot	gut			1	u.r.	
42	Go for the exit						viele		2 x hellrot		viel		o.r.	schn. Sp.
43	Go outside	viele I		wenige							viel	1		Scroll erforderl. ; st.Sp.; a. Anfang re+ li. dur. Wand schieß
44	Got a key ?	viele			viele		viele						o.l.	Tep. l.u. + darüber
45	Got a scroll ?	einige			viele	viele	4 am Anfang!	rot			etwas		u.m.	Exit von links angehen

Spielhilfe für Dungeons aus Garrison 1

	Name des Dungeon	Ghosts	Guards	Demons	Conjurers	Sorcerers	Deaths	Amorphs	Mag. Flaschen	Fragezeichen	Essen	Scrolls	Exit	Bemerkungen
46	Guard house		viele I						weiß, d.rot, rosa		8 x	1	o.l.	schweres Bild; lieber sofort raus
47	Guard maze		viele							gut	4 x		o.r.	Tep. o.l. + u.r.
48	Guard room	viele	viele								gut	1	r.m.	Tep. r.m.
49	Guarded treasures	viele II					einige, aber eingesp.				etwas		u.l.	st.Sp.
50	Guards only		viele										o.l.	schn.Sp.
51	Hurry up	einige					viele	viele		schlecht	etwas		u.l.	schn. Sp.
52	Impossible ?						viele							min. 3 Scrolls besser 4, da Spirale sonst unmöglich II schn.Sp.
53	Invisible teleporters	viele	viele				einige			2 x gut	etwas		u.r.	
54	Isn't it boring to wait ?			viele			einige	einige			etwas		m.l.	Tep. I. bei Demons; "F" erst nach Tep. nehmen
55	Kitchen closed ?	mehrere	einige				viele	2 x	weiß	2 x schlecht	4 x; Rest closed		m.r.	Scrolls nützl.; direkt r. durch Wand
56	Labyrinth 1			einige	einige	einige	wenige	wenige	rot		etwas	1	m.	Schlüssel notw.; schw. Bild; Scroll erforderl.
57	Labyrinth 2	einige		viele	einige	einige	wenige				viel	1	u.l.	Tep. o.r.+m.l.; Scroll für Deaths
58	Live long and prosperous	viele	viele	viele	viele	viele	einige							Schleim; mehrere Scrolls erforderl.
59	Madhouse						viele	viele	2 x rosa, weiß, rot + grün				o.r.	Deaths auskurven + 1 Scroll + schn. Sp.
60	Magic blocks			viele					2 x rosa + weiß + rot; 1 x grün + gelb + d.rot				o.l.	min. 3 Scrolls erforderl.; Vorsicht!!!

So, hier ein Cheat für **THUNDERCATS**, zumindest auf dem Amiga: Drückt man „L“, kommt man einen Level weiter. Drückt man „I“, so kommt man in den Cheatmode für unendliche Leben.

★★★★★★★★★★★★★★★★

Lösungshilfe für **POLICE QUEST**:

Allgemeine Hinweise:

1. Die Waffe sollte stets geladen sein.
2. Vor jeder Fahrt mit dem Wagen vom PD muß eine Sicherheitsinspektion durchgeführt werden (einmal um den Wagen laufen).
3. Vorsicht mit dem „give“-Befehl. Die aktivierten Personen behalten die Gegenstände.
4. Bei Verfolgungsfahrten zwischenspeichern. Dadurch werden Unfälle nicht mehr so tragisch.
5. Wenn man einen Wagen gestoppt hat, stets das PD benachrichtigen.
6. Die Waffe auf keinen Fall mit in das Gefängnis nehmen.

Sonny als Street Officer:

1. Corner at Fig and 4th: Die Passanten werden, nachdem man sich an der Unfallstelle umgeschaut hat, mit „show id“ ausgefragt. Die Informationen werden dann ans PD durchgegeben. Anschließend auf Sgt. Dooley warten. Es kann passieren, daß Hamilton keinen freien Zugang zum Unfallwagen hat. In diesem Falle muß neu gestartet werden.

2. Red sports car: Nachdem man sich die „driving license“ hat zeigen lassen (show id), Helen einen Strafzettel verpassen. Die einzelnen Abläufe dazu sind programmiert. Man kann hier also ruhig einen Fehler machen. Allerdings sollte man sich nicht darauf einlassen, ihre Telefonnummer entgegenzunehmen und diese dann auch noch zu wählen. Die Folgen sind verheerend.

3. At Carol for coffee: Carol begrüßen und sich dann zu Steve an den Tisch setzen, auf einen Anruf vom PD warten.
4. Carols call: An die Theke gehen und Carol begrüßen. Ihrer Bitte zustimmen (o.k.). Zu Willy gehen. Hier muß man darauf achten, nicht in die Flugbahn der Darts zu laufen. Der Rockerbande „move motorcycles“ befehlen. Wenn sich die Rocker positioniert haben, den Schlagstock benutzen (use nightstick).

5. Drunken driver: Den Fahrer aussteigen lassen (stand) und ihn einem Alkoholtest unterziehen (give test). Ihn anschließend zu dem Polizeiwagen bringen (come on). Die Bitte, die Handschellen nicht auf dem Rücken anzubringen, sollte abgelehnt werden. An-

sonsten erlebt man eine unangenehme Überraschung.

6. Drunken driver at jail: Die Waffe in dem Schließfach deponieren und dem Wächter auf die Frage nach dem Grund der Verhaftung „drive under influence“ antworten. Die Waffe nachher natürlich wieder mitnehmen.

7. Back at PD: Die Nachricht hinterlassen (take, write, submit memo). Anschließend sollte man einmal in Sgt. Dooleys Büro gehen und sich die Szene dort anschauen. Die Kollegen laden Sonny noch zu einer Überraschungsparty in den Blue Room ein. Also umziehen und hinfahren (natürlich mit dem eigenen Wagen).
8. At Blue Room: Diese Sequenz ist eigentlich nur etwas für's Auge. Man wird keiner Gefahr ausgesetzt.

9. Back at PD: Sich umziehen, eventuell duschen, sich ausrüsten und zur Dienstbesprechung gehen.
10. Stolen car: Bei dieser Sequenz ist absolute Vorsicht geboten. Ein kleiner Fehler befördert Sonny bereits ins Jenseits. Man sollte hier also unbedingt zwischenspeichern. Zunächst einmal Verstärkung anfordern und auf diese warten. Wenn sich der Kollege positioniert hat, aus dem Wagen steigen und die Waffe ziehen. Den Verdächtigen aussteigen lassen (go).

11. At Jail with Hoffmann: Auf die Frage nach dem Verhaftungsgrund „drugs“ antworten.
12. Back at PD: Die Anweisungen befolgen und sich die Telefonnummer von Ltd. Morgan merken.

1. At Laura: Die Autoschlüssel, vom Clipboard das „wanted-poster“ und aus dem Kabinett den „Hoffmann file“ nehmen.
2. At Court: Nach Richter Palmer fragen. Dabei mit „emergency“ die Wichtigkeit der Angelegenheit untermauern. Anschließend das „wanted-poster“ und den „file“ übergeben. Auf die „Tattoo“ hinweisen.

3. At jail with no bail warrant: Den Haftbefehl abgeben und dann zum PD zurückfahren. Laura einsammeln. Achtung: Es kann vorkommen, daß man trotz Haftbefehl nicht in das Gefängnis eingelassen wird. In diesem Falle hilft nur ein „Restore“.
4. At park: Sich hinter dem Baum verstecken und Laura benachrichtigen. Sollte man dabei die Waffe gezogen haben, später auf gar

keinen Fall voreilig aus dem Versteck stürzen. Der Dealer schießt Sonny nieder (bzw. umgekehrt - aber dann ist das Spiel auch beendet). Warten, bis der Deal abgeschlossen ist. Laura benachrichtigen. „Police“ rufen. Wenn der Dealer wegrennt, Laura noch einmal informieren. Den Pusher verhaften und zum Wagen bringen (go).

5. At jail: Auf die Frage nach dem Verhaftungsgrund „drugs“ antworten. Anschließend Laura zum PD bringen und in den Blue Room fahren. dort Jack von der Verhaftung erzählen (arrest). Anschließend auf Steve warten und in das PD zurückfahren.
6. At PD: Den Anweisungen folgen und auf seinem Schreibtisch nachsehen. Danach ein bißchen durch die Gegend fahren und dann in sein Büro zurückkehren. Laura wartet dort.

7. At jail: Sweet wird mit „help me“ und „help me with hotel operation“ aus der Zelle entlassen.
8. At Cotton Cove: Der tote Hoffman wird mit zweimal „examine dead body“ identifiziert. Die Nachricht an das PD durchgeben und dann selbst dort hinfahren.
9. At PD: Den Anweisungen folgen. Das Bleichmittel wird mit „wash hair“ und „rinse hair“ aufgetragen.

10. At Delphoria Hotel: Sich an den Operationsplan halten. Man sollte jedoch bei Woody nicht unbedingt Alkohol bestellen. Milch ist ungefährlicher. Woody nach einem kleinen Spielchen fragen (gambling). Ein Zimmer bei der Rezeption nehmen und mit Sweet dort hingehen. Ltd. Morgan benachrichtigen und Sweet mit dem Taxi in das PD schicken. Problematisch ist jedoch dabei, daß die Telefonnummer des Cab-Service unbekannt ist. Man findet diese heraus, indem man eine „0“ wählt. Anschließend zu Woody zurückgehen, der Sonny dann in die Pokerrunde einführt. Das Pokerspiel ist beendet, wenn Sonny \$ 1000 erreicht hat (kann mitunter recht mühsam sein - nach jedem gewonnenen Spiel abspeichern und nach jedem verlorenen Spiel restore). Anschließend auf sein Zimmer zurückgehen und auf die „bak-kups“ warten. Den „voice transmitter“ entgegennehmen und zum Pokern zurückkehren. Diesmal muß Sonny \$ 1500 erreichen. Bains schlägt dann ein Geschäft vor, auf das man einget. Bains in den vierten Stock folgen (die Treppen verlaufen diagonal - Cursorsteuerung über den separaten Ziffernblock ist deshalb empfehlenswert. Aber auch wenn Sonny nicht so schnell folgen kann - Barns wartet oben). Den „bak-kups“ die Position durchgeben und ganz wichtig: Bevor Sonny selbst in den Raum 404 eintritt, muß die Position noch einmal durchgegeben werden. Alles weitere läuft dann von allein ab. Falls es irgendjemand noch nicht gemerkt haben sollte: Kleinere Befehlsfolgen, insbesondere die typischen „examine-Befehle“ wurden aus diesem Lösungsweg ausgespart!

★★★★★★★★★★★★★★★★

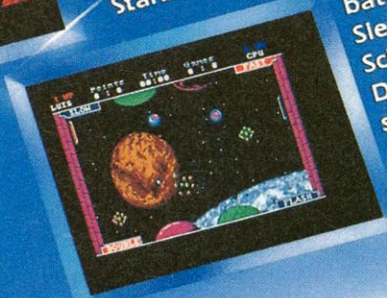


MARBLE MADNESS (C-64) LEVEL 2
WENN MAN, WENN DIE ZEIT AUF 15 SPRINGT, AN DER SENKENPUNKT HOHEIT
STELLE IST, KOMMT MAN WEINEN BEHÖLFELEVEL.

Tschüß, bis zum nächsten Mal



Starball



In ferner Zukunft als die Menschen vor Langeweile immer neue Spiele erfunden, wurde das geniale Starball erfunden. In den intergalaktischen Meisterschaften wurden fortan die Meister der Galaxis gekürt. Starball ist ein Spiel der schnellen Reaktion für jeden Joystick-Akrobaten. Ständig können Sie Eigenschaften Ihres Schlägers verändern. Doch auch Ihrem Gegner sollten Sie ein paar »neue« Eigenschaften zukommen lassen. Der Two-Player-Team-Mode eröffnet ungeahnten Spielspaß.

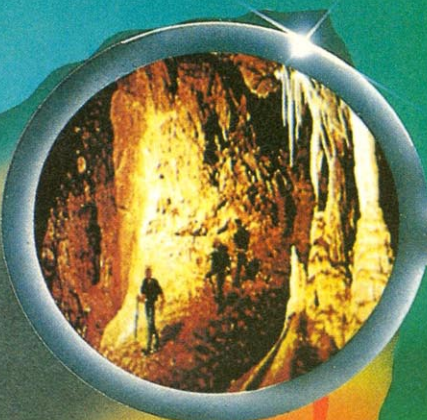


Amiga, Atari ST, C64

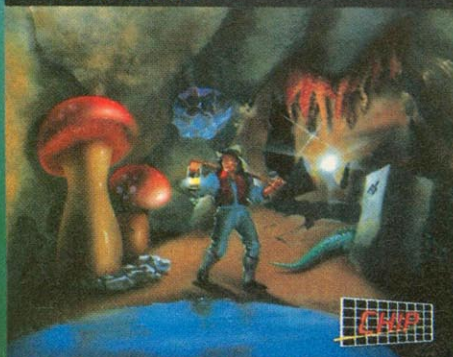
Entwicklung: Mathias Sykosch, Holger Flöttmann, Chris Hülsbeck

Reise zum Mittelpunkt der Erde

Auf den Spuren von Arne Saknussemm dringen Sie in das Innere der Erde ein. Sie begleiten in diesem Spiel die Abenteurer, die sich auf den gefährlichen Weg der Erforschung einer unbekannten Welt begeben haben. Sie weisen den Weg, der eingeschlagen werden soll. Sie sind für die Gesundheit Ihrer Begleiter verantwortlich. Suchen Sie die Champignonwälder, welchen Sie den Mammuthorden ausweisen. Zeigen Sie, daß Ihnen kein Abenteuer zu gewagt ist. Reise zum Mittelpunkt der Erde basiert auf dem gleichnamigen Roman des Schriftstellers Jules Verne. Die Textausgabe erfolgt in Deutsch. Über 200 KB Grafik und 8 Actionlevel, gepaart mit viel Strategie, werden auch Sie begeistern.



Reise zum Mittelpunkt der Erde



Amiga, Atari ST, C64

Entwicklung: Chlp-Software (Frankreich)

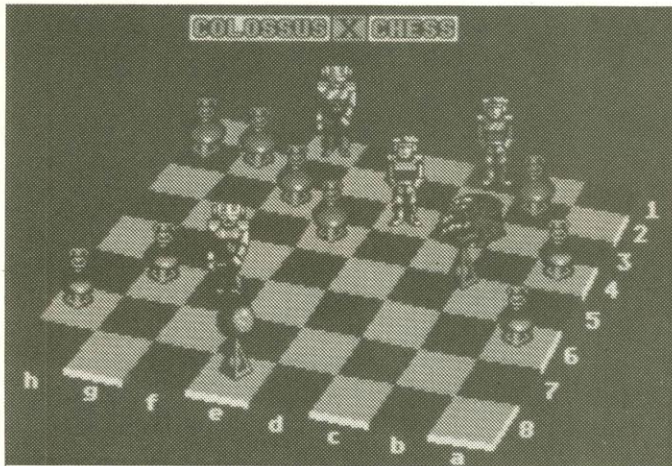


Vertrieb: Rushware GmbH
Mitvertieb: Microhändler

Ein ernstzunehmender Gegner

Im Blickpunkt

Natürlich kann COLOSSUS X all das, was man von einem guten Schachprogramm erwarten sollte. Natürlich gibt es eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek, Spiele sind speicher- und ladbar, einzelne Probleme können angegangen werden,



Wahrlich kolossal: COLOSSUS – die Zehnte (ST)

Zugzeit und Rechentiefe können vorgegeben werden, wie-wohl man den Compi auch zwingen kann, gegen sich selbst zu spielen, bzw. sich ganz aus dem Geschehen herauszuhalten und zwei menschlichen Kontrahenten als Brett zu dienen.

Daß das natürlich keine „richtige“ Aufgabe für einen Schachcomputer ist, kann sich jeder denken, der Marvin kennt. Nichtsdestotrotz zieht man COLOSSUS X zu einer Reihe von Aufgaben heran, die eigentlich nicht zu seinen Aufgabenbereichen gehören. Z.B. zur musikalischen Untermalung der Bauernkämpfe. Abgesehen davon, daß man sich seine Züge mit einem Beep quittieren lassen kann, bzw. der Compi mit sonorer Stimme den falschen Zug von eben gerade ins Gedächtnis zurückholt, kann man sich passend zum GARDEZ das Ave Maria von Gounod vorspielen lassen. Wer lieber Beethoven hört, kann seine grauen Zellen zur Mondschein-Sonate qualmen lassen, wer's ruhig mag, höre sich Claire de Lune von Debussy an, und so kurz vorm eh verlorenen Endspiel kann man sich dann noch Prelude Nr.

Die Schachchecken-Fans würden jubeln über COLOSSUS X von CDS, denn dieses neue Schachprogramm aus der Colossus-Reihe für den Atari ST ist vielleicht dasjenige, welches unserem bislang noch ungeschlagenen Champion PSION ST ans Leder könnte. Aber – leider, leider gibt es ja unsere Schachchecke nicht mehr, weswegen es wahrscheinlich auch keinen neuen „Titelkampf“ mehr geben wird. Also beschränke ich mich in diesem Blickpunkt-Text auf die Vorstellung dieses hervorragenden Programmes, das zwar noch nicht ganz fertig zum Test ist, aber schon sehr viel von seinen künftigen Fähigkeiten zeigt.

28 von Chopin reinziehen. Das wäre also die musikalische Seite von COLOSSUS X (hört sich übrigens gut an), obwohl eigentlich im ganzen Program „Musik drin“ ist.

Kommen wir zu grafischen Seite, die ebensoviel Abwechslung bietet. Je nach Geschmack, Formerkennungsvermögen und Kurzsichtigkeit kann man sich ein paar Standard-Figuren aufs Brett zaubern lassen, Figuren in mittelalterlichem Kostüm, aus dem Orient oder sogar z(uk)ünftige auswählen.

Wem das immer noch nicht genug ist, der kann das Brett drehen (4 Perspektiven) oder eine 2-D-Darstellung wählen. Interessant ist besonders die Möglichkeit für Blindspieler, entweder eine oder beide Seiten einer Partie vom Brett verschwinden zu lassen. Es erübrigt sich wohl zu sagen, daß die Partie mitnotiert wird, ausgedruckt werden kann und daß der Spieler natürlich dem Computer beim Denken zuschauen kann.

COLOSSUS X bietet eine große Anzahl von Kontrollmöglichkeiten, die die maximale Zugzeit, Rechentiefe, Spielzeit usw. be-

treffen. Außerdem ist die Sprache wählbar, so daß auch Nicht-Englischkundige in den vollen Genuß dieses Programms kommen. Viele Optionen sind frei wählbar, Schachprobleme können gesondert betrachtet werden, und natürlich können Züge zurückgenommen bzw. vom Computer vorgeschlagen werden.

Insgesamt bietet COLOSSUS X all das, was man von seinen Vorgängern kennt und noch ein bißchen mehr. COLOSSUS X ist ein echter Leckerbissen für alle, die gern Schach spielen, gleichermaßen für

Anfänger und Fortgeschrittene. Bleibt zum Schluß noch eine der „Selbstverständlichkeiten“, die man im Zusammenhang mit einem Schachprogramm noch erwähnen sollte: In unseren Testspielen traten keine Fehler auf.

Da die Test-Version jedoch noch nicht alle Funktionen zur Verfügung stellte, enthalte ich mich einer abschließenden Wertung und lasse COLOSSUS X vielleicht doch mal ganz privat gegen PSION ST laufen...

Martina Strack



Anzeige

DIABOLO ohne Unterleib? – nicht mehr lange!

Der DIABOLO-Versand veranstaltet einen Mal- und Zeichenwettbewerb zu dem Groß und Klein aufgefordert werden, mitzumachen.

Wer kennt ihn nicht, den markanten Kopf, das Emblem des Versandhauses für Computerspiele. Damit dieser nicht länger nur einen kühlen Kopf bewahren kann, sondern auch sagen kann: „Von Kopf bis Fuß auf Service eingestellt!“, sind jetzt wertvolle Preise ausgesetzt, um diesem Mißverständnis ein Ende zu bereiten.

Was ist zu tun? Im Prinzip ganz einfach: In jedweder Form des kreativen Schaffens, dem DIABOLO-Köpfchen einen Körper (mit Füßen natürlich) zu verpassen. Bewertet werden Originalität, Witz und Ausarbeitung.

Einer der Höhepunkte dieses Spektakels stellt die Jury dar. Da ist nämlich unter anderem der Vater von Asterix und Obelix, Uderzo aus Frankreich mit dabei. Außerdem ist die Grafikerin Muriel Tramis des Softwarehauses Cocktail Vision mit von der Partie.

Als erster Preis ist ein komfortabler CD-Player zu gewinnen. Weitere wertvolle sind riesen Software-Pakete etc. . . .

Einsendeschluß ist der 31. Dezember 1988. Die Adresse: DIABOLO, PF 1640, 7518 Bretten.



KORONA SOFT



IBM

CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S...	79,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
NIGHT RAIDER	59,-
PRESIDENT IS MISSING	69,-
SUMMER OLYMPIAD '88	79,-
TEST DRIVE	89,-
ULTIMA V	79,-

ATARI ST

ALIEN SYNDROME	59,-
BUGGY BOY	53,-
CARRIER COMMAND	69,-
CHUBBY CRISTLE	59,-
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSONS'S...	59,-
DOWN AT THE TROLLS	59,-
FIRE AND FORGET	69,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
MEWILO	59,-
MICKEY MOUSE	59,-
NETHERWORLD	59,-
NIGHT RAIDER	59,-
STARGLIDER II	79,-
STREETFIGHTER	53,-
SUMMER OLYMPIAD	59,-
SUPER HANG ON	59,-
SUPER SPRINT	53,-
TEST DRIVE	79,-
VIRUS	59,-
ZYNAPS	59,-

AMIGA

BUGGY BOY	59,-
CARRIER COMMAND	79,-
CHUBBY CRISTLE	59,-
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSONS'S...	59,-
DOWN AT THE TROLLS	59,-
FIRE AND FORGET	69,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
GRAFFITTY MAN	59,-
KATAKIS	59,-
MEWILO	59,-
MICKEY MOUSE	49,-
NETHERWORLD	59,-
SKY CHASE	59,-
STAR BALL	59,-
STARGLIDER II	79,-
STREETFIGHTER	69,-
SUMMER OLYMPIAD '88	59,-
TEST DRIVE	79,-
VIRUS	59,-
ZYNAPS	59,-

COMMODORE 64/128

	Kass/Disk
4 TH & INCHES	33,-/43,-
ALIEN SYNDROME	33,-/49,-
BLOOD BROTHERS	33,-/49,-
BUGGY BOY	29,-/43,-
CHUBBY CRISTLE	33,-/43,-
DALEY THOMPSON'S...	33,-/49,-
DOWN AT THE TROLLS	33,-/49,-
FOOTBALL MANAGER II	33,-/43,-
GALACTIC GAMES	29,-/43,-
GAMES, SET AND MATCH	33,-/53,-
INTERNATIONAL KARATE PLUS	29,-/43,-
KARATE ACE	43,-/43,-
KATAKIS	29,-/39,-
MANIAC MANSION	--,-/43,-
MICKEY MOUSE	33,-/43,-
NETHERWORLD	33,-/43,-
NIGHT RAIDER	33,-/43,-
PRESIDENT IS MISSING	--,-/43,-
SALAMANDER	29,-/43,-
STREETFIGHTER	33,-/43,-
STREETS SPORTS BASEBALL	33,-/43,-
SUMMER OLYMPIAD '88	33,-/43,-
SUPER HANG ON	33,-/43,-
SUPER SPRINT	29,-/43,-
TEST DRIVE	33,-/49,-

SCHNEIDER CPC

	Kass/Disk
BUGGY BOY	29,-/43,-
FOOTBALL MANAGER II	33,-/43,-
GALACTIC GAMES	--,-/43,-
GAMES, SET AND MATCH	33,-/53,-
INTERNATIONAL KARATE PLUS	29,-/43,-
MEWILO	--,-/59,-
NIGHT RAIDER	33,-/43,-
SALAMANDER	29,-/49,-
SUPER HANG ON	33,-/43,-
SUPERSPRINT	29,-/43,-

NINTENDO

NEU ADVENTURE OF LINK	99,-
DONKEY KONG JUNIOR	69,-
NEU ICE-HOCKEY	69,-
LEGEND OF ZELDA	99,-
NEU PRO-AM	79,-
SUPER MARIO	69,-

SEGA

AFTERBURNER	99,-
NEU ALEX KIDD II: THE LOST STARS	89,-
ALIEN SYNDROME	79,-
GREAT BASEBALL	59,-
SPY VS SPY	49,-
NEU ZILLION II: THE TRI FORMATION	89,-

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64 und Commodore Amiga.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:

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

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____
Alter: _____
Computersystem: _____

Disk Cass.

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

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

HOTLINE

TOP 30 im November

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Platzierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Platzierung	Letzte Platzierung	Spiel	System	Hersteller
1	1	Football Manager II	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum/PC	Prism Leisure
2	-	Barbarian II	C-64	Palace
3	3	Bionic Commando	C-64/Spectrum/Amstrad/ST/Amiga	Go!
4	-	Summer Olympiad	ST/C-64/PC	Tynesoft
5	4	Battleships	C-64/Spectrum/Amstrad/ST/Amiga	Elite
6	7	Ghostbusters	Spectrum/C-64/Amstrad/XL/MSX	Mastertronic
7	12	ACE	C-64/Amstrad/Spectrum/C-16/+4	Cascade
8	8	xxx (indi)	C-64/Amstrad/Spectrum/ST/PC/MSX	Ocean
9	6	xxx (indi)	Spectrum/Amstrad/C-64	Imagine
10	-	Starglider II	ST/Amiga	Rainbird
11	9	Super Stuntman	Amstrad/Spectrum	Code Masters
12	25	Empire Strikes Back	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum	Domark
13	19	Nebulus	C-64/Amstrad/Spectrum/ST/Amiga	Hewson Consultants
14	-	Bard's Tale III	C-64/Apple II	Electronic Arts
15	-	Vindicator	C-64/Spectrum/Amstrad	Imagine
16	18	Winter Edition	C-64	Epyx
17	13	Arkanoid II	C-64/Spectrum/Amstrad/ST	Imagine
18	20	Carrier Command	ST/Amiga	Rainbird
19	-	Overlander	ST/Amiga/C-64/Spectrum	Elite
20	-	Dungeon Master	ST	F.T.L.
21	-	Daley Thompson's Olympics	ST/C-64	Ocean
22	27	Fugger	C-64	Bomico
23	5	BMX Kidz	C-64/Spectrum/Amstrad	Firebird
24	-	Bomb Jack	ST/Amiga	Elite
25	-	Mickey Mouse	ST/C-64/Amstrad	Gremlin
26	22	Wizball	C-64/Spectrum/Amstrad/ST/Amiga/PC	Ocean
27	-	Alien Syndrome	ST/Amiga/C-64/Spectrum/Sega	Ace
28	-	Hawk Eye	C-64	Thalamus
29	-	Shanghai Karate	C-64/Spectrum/Amstrad	Players
30	-	Captain Blood	ST/Amstrad	Ere Informatique

Top Ten/C-64

1	Barbarian II	Palace
2	Bionic Commando	Go!
3	Ghostbusters	Mastertronic
4	Football Manager II	Prism Leisure
5	Summer Olympiad	Tynesoft
6	xxx (indi)	Ocean
7	xxx (indi)	Imagine
8	Battleships	Elite
9	Bard's Tale III	Electronic Arts
10	Winter Edition	Epyx

Top Ten/ST

1	Starglider II	Rainbird
2	Dungeon Master	F.T.L.
3	Carrier Command	Rainbird
4	Summer Olympiad	Tynesoft
5	Football Manager II	Prism Leisure
6	Bionic Commando	Go!
7	Empire Strikes Back	Domark
8	Bomb Jack	Elite
9	Alien Syndrome	Ace
10	Virus	Firebird

Top Ten/Amstrad

1	xxx (indi)	Imagine
2	Mickey Mouse	Gremlin
3	Football Manager II	Prism Leisure
4	Super Stuntman	Code Masters
5	Bionic Commando	Go!
6	Nebulus	Hewson
7	xxx (indi)	Ocean
8	Arkanoid II	Imagine
9	Ghostbusters	Mastertronic
10	Battleships	Elite

Top Ten/Spectrum

1	Football Manager 2	Prism Leisure
2	Super Stuntman	Code Masters
3	Bionic Commando	Go!
4	ACE	Cascade
5	xxx (indi)	Imagine
6	Battleships	Elite
7	Nebulus	Hewson
8	Ghostbusters	Mastertronic
9	Vindicator	Imagine
10	Arkanoid II	Imagine

Top Ten/Amiga

1	Football Manager II	Prism Leisure
2	Starglider II	Rainbird
3	Bionic Commando	Go!
4	Bomb Jack	Elite
5	Overlander	Elite
6	Empire Strikes Back	Domark
7	Alien Syndrome	ACE
8	Nebulus	Hewson
9	Netherworld	Hewson
10	Interceptor	Electronic Arts

Top Ten/Nintendo/Sega

1	Super Mario Bros	Choplifter
2	Punch Out	Alien Syndrome
3	Legend of Zelda	After Burner
4	Tennis	Wonderboy
5	Ice Hockey	Super Tennis
6	Zelda II	Out Run
7	R.C. Pro Am	Alex Kidd
8	Rad Racer	Zillion II
9	Metroid	World Soccer
10	Pro Wrestling	F-16-Fighter

Spielen
bis die Floppy
glüht



ach S. 55
z. Str. 7,00

GAME

Ausgabe 11

Das C64-Spielmagazin auf Diskette

NEU — für nur DM 7,50

ALERT : MISSILE ATTACK A

**Brandheiße
Softwaretests!**

**AKTUELLE
SPIELEPOKES ZU**

- Hawkeye

- September

- Vindicator

und vielen anderen mehr.

AUF DISK:

**5 starke
Powergames!**

CRACKERNEWS: Was ist los in der Szene?

GAME ON
heißt das
neue, brand-
heiße
C 64-Spiele-
magazin
auf Diskette.

GAME ON gibt es jeden
Monat neu.

Für nur 7,50 DM beim
Zeitschriftenhändler.

GAME
ON

Programm: Pool of Radiance, **System:** C-64, Apple und IBM, **Preis:** Ca. 90 DM, **Hersteller:** Strategic Simulations/TSR, **Muster von:** Thomas Müller Computer Service, Postfach 2526 in 7600 Offenburg, Tel. 0781/76921

Es ist soweit! Nach dem größten Deal der Softwaregeschichte (wir erinnern uns daran, daß die Firmen **SSI** und **U.S. GOLD** im letzten Jahr für eine Summe von 1 Million Dollar von TSR – dem offiziellen Urheber aller original „Dungeons & Dragons“ sowie „Advanced Dungeons & Dragons“ Rollenspiele – die Software-Rechte für die Veröffentlichung in Form von Computerspielen erwarben) erschien nun das erste AD&D Fantasy-Rollenspiel mit dem Titel **POOL OF RADIANCE** (zu Deutsch etwa „Teich der Strahlen“). Nach vielen Vorankündigungen war ich sehr gespannt, was den Käufer letztendlich erwarten würde. Beim Test stand mir die C-64 Version zur Verfügung. Fangen wir bei der Aufmachung mal an: Der Spielkarton enthält

ein Bedienungshandbuch, etwa 30 Seiten stark, in dem eine verständliche Einführung in die Spielweise des AD&D-Systems gegeben wird. Ein Adventurers-Journal gibt Aufschluß über den kartierten Plan der Ausgangsstadt „Phlan“ sowie eine ausführliche Hintergrundstory über die Stadt und das angrenzende Land. Als nächstes folgt eine Übersicht (nicht vollständig) über die bekannten Monster in und um Phlan und die Nordküste des Moonsea. Desweiteren werden im Journal auch die bezifferten Bekanntmachungen des Stadtvorstehers zusammengefaßt, und auch die Journal Entries (das sind ausführliche Textpassagen, auf die an verschiedenen Stellen im fortgeschrittenen Spielverlauf hingewiesen wird) können hier nachgelesen werden. Außerdem enthält das Adventure Journal auch die ausführlichen Inhalte der Tavern Tales (Geschichten und Gerüchte, die in Kneipen und Inns die Runde machen). Eine tabellarische Übersicht auf mehreren Seiten komprimiert auf überschaubare Weise alle Charakterdaten, wie Erfah-

rungsstufen, Rüstungen, Waffen, Zaubersprüche und vieles mehr. In einer zusätzlichen 4-seitigen Quickstart-Card wird entsprechend dem Computertyp alles Systemspezifische für den C-64 vermerkt. Last but not least haben sich die Programmierer noch etwas Tolles einfällen lassen! Eine Kopierschutz-Drehscheibe enthält als Code Zeichen und Symbole der Elfen und Zwergensprache, die auf zweierlei Weise angewendet werden können: Zum einen muß man vor Spielbeginn bestimmte, durch Runen-festzulegende englische Worte mit dem Justieren der Drehscheibe ermitteln, und zum anderen kann man im Spielverlauf z.B. Spruchrollen, auf denen unbekannte Symbole eingraviert sind, übersetzen! Das Programm ist übrigens so wahnsinnig umfangreich, daß insgesamt 8 Diskettenseiten zur Anwendung kommen. Die Aufmachung ist also exquisit – doch wie ist das Spiel selbst? Nun, nachdem ich mich zuerst intensiv mit der Bedienung und Steuerung vertraut gemacht hatte, konnte es also losgehen: Die Hintergrundstory erzählt

viel über die einst ruhm- und glorreiche Stadt Phlan, welche jedoch seit Jahren unter der Herrschaft einer dunklen und zugleich mysteriösen Macht steht. Diese Macht dringt immer weiter vor und hat bereits Teile der Stadt eingenommen, in denen nun keine Anzeichen von Zivilisation mehr zu finden sind. Das Ziel des Spielers ist, mit einer Abenteurergruppe von insgesamt 6 Charakteren aufzubrechen und die Stadt von ihrem Joch zu befreien. Um dieses Ziel zu erreichen, gibt es viele, viele Wege – von denen jedoch nur wenige Erfolg versprechen. Wer „Advanced Dungeons & Dragons“ Brett-Rollenspiele kennt, der weiß, was ihn hier alles erwartet. Das „AD&D-System“ ist einfach in jeder Hinsicht unschlagbar, weil seit über einem Jahrzehnt von tausenden begeisterter Anhänger erprobt und erdacht. Die Besonderheiten machen sich schon gleich zu Anfang bemerkbar, wenn die einzelnen Partymitglieder erschaffen werden. Hier gibt es neben den 4 Klassen (Kleriker, Kämpfer, Zauberkundiger und Dieb) auch die Möglichkeit „Multi-klassen-Charaktere“ zu verwenden. Fremde Rassen, wie Zwerge, Elfen, Halblinge oder Gnome, sind in der Lage, gleich mehrere Klassen auf einmal zu übernehmen. So gibt es z.B. Kämpfer-Kleriker-Diebe. Bei insgesamt 6 Spielcharakteren bleibt auch noch Raum für zwei Weggefährten, die sich im Spiel u.U. dazugesellen wollen. Auch hier wird alles viel differenzierter gehandhabt als bislang in älteren Rollenspielen. „NPCS“ (Non Player Characters) werden vom Computer gesteuert und handeln selbstständig und weitgehend unbeeinflusst, also so, wie es wohl auch in der Fan-



In den Höhlen der Drachen

„POOL OF RADIANCE – ein Bestseller auf dem Weg zum Evergreen!“

tasy-Realität der Fall sein dürfte. Man kann sie für bestimmte Missionen anheuern oder mit Glück für das gesamte Abenteuer gewinnen. Nachdem ich meine sechs Recken und Rekinnen (ja, weibliche Mitstreiter gibt's natürlich auch) benannt und mit den entsprechenden Fähigkeiten versehen hatte, war ich über den nächsten Abschnitt der Charakterwahl sehr überrascht. Anhand von vielen verschiedenen Gesichtern und Körpern konnte ich jeder Figur ein spezifisches Aussehen verpassen. Über ein spezielles Menü wählt man die für die bestimmten Personen geeignetste Darstellung und fügt diese einfach als Paßfoto zusammen. Nachdem dies abgeschlossen ist, kann man auch noch die 3D-Version eines jeden Abenteurers erschaffen, indem man Kopf, Haare, Haarfarbe, Kopfbedeckung, Waffen und Schilde, sowie auch dazu jeweils die Farben, zusammenfügt. Im taktischen Kampf wird somit jedes Partymitglied schon anhand der charakteristischen Spielfigur identifizierbar (was beim Kampf mit z. B. 30 Dieben und Söldnern sehr brauchbar ist).

Stehen die persönlichen Daten der Spielcharaktere fest, speichert man am besten erst einmal ab (was übrigens zu jeder Zeit und an jedem Ort geschehen kann). Dann endlich geht's wirklich los – das Spiel beginnt.

Der Spieler kann nun entscheiden, ob er sich vorab erst ein Demo zum Spielinhalt ansehen möchte, in welchem in kurzen Abschnitten alles Wesentliche wie in einem kurzem Film abläuft, oder mit „Play Game“ direkt ins Geschehen stürzt. In der Stadt Phlan gibt es zu Beginn erstmal eine Menge zu erkunden. Verschiedene Shops und Tempel, Docks mit Schiffen, für Seereisen zu fernen Zielen, ein Rathaus, Inns, Taverns, unerforschte Bereiche und mehr erwarten den abenteuerlustigen Spieler. Im Rathaus erhielt ich meine erste Mission, die darin bestand, im unbewohnten Teil der Stadt nach Monstern Ausschau zu halten und diese zu vernichten. Auf dem Weg dorthin (über das Area-Menü hat man immer eine Art Stadtplan mit momentanem Standort parat) machte ich erstmal Zwischenstation in einer Gaststätte. Hier hörte ich die eine oder andere Geschichte und wurde auch zum Glücksspiel aufgefordert. Mit etwas Glück und Geschick gelang es mir bald, etwa 100 Platinmünzen zu gewinnen. Als ich genug hatte und die Kneipe wieder verlassen wollte, brach plötzlich aus heiterem Himmel eine Schlägerei aus, und meine Party befand sich mittendrin. Der Bild-

schirm wechselte in die Kampfphase, und ich erschrak, als ich sah, daß etwa 30 (!) Diebe und Söldner aufeinander eindroschen.

Da ich im taktischen Kampf bei diesem Spiel noch unerfahren war, entschied ich mich dazu, dem Computer die Steuerung meiner Party zu überlassen. Mit Schrecken mußte ich mit ansehen, wie zwei meiner Mitglieder allmählich auseinandergenommen wurden und auf der Strecke blieben. Nach etwa einer guten halben Stunde (Echtzeit) war der Kampf in der Spielrunde dann beendet. Einige Söldner waren noch übrig geblieben. Diese hatten aber genauso wenig Lust wie ich, noch weiter zu kämpfen, und so gab es erstmal die Möglichkeit, dem brutalen Treiben ein Ende zu bereiten. Ich erhielt entsprechend den getöteten Gegnern meine Erfahrungspunkte und ein wenig Geld und machte mich schleunigst auf den Weg in den nächsten Tempel. Zum

um evtl. dort meinen wohlverdienten Schlaf zu finden. Nach einiger Zeit (noch hatte ich mir nicht die Mühe gemacht, die Gebäude der Stadt auf einem Blatt Papier zu benennen) fand

wird hierbei sehr schnell gerafft und die zwei Wochen dauerten vielleicht 30 Sekunden in Echtzeit). Nachdem ich mich mit meiner Party wieder fit fühlte, beschloß ich erneut, den Weg



ich dann auch das, was ich suchte und erfuhr, daß ich für eine Platinmünze dort beliebig lange verweilen konnte. Da man

zum unbewohnten Teil der Stadt einzuschlagen, um dort die eingeschlagenen Monster zu erledigen. Während ich unterwegs war, kam ich an der „Trainig Hall“ vorbei. Verschiedene Türen führten in die entsprechenden Räume, die je nach Charakterklasse zum Erlangen einer nächsthöheren Erfahrungsstufe verhelfen.



AD&D-Rollenspiel-Screenshots auf C64!

Glück waren meine beiden Teamgefährten nur bewusstlos (bei genau 0 Hitpoints) und brauchten nicht wiederbelebt zu werden. Im Tempel mußte ich jedoch schnell feststellen, daß meine paar Platinmünzen bei weitem nicht ausreichten, alle Verletzungen wieder zu kurieren. Aber, dachte ich mir, beim echten AD&D erholen sich die Charaktere ja auch wieder, wenn sie in Ruhe eine Nacht schlafen können und wählte das „Encamp-Menü“. Beim Befehl „Rest“ gab ich dort genau 8 Stunden Pause ein und begab mich zur Ruhe. Nach nur 5 Minuten wurde ich jedoch unsanft geweckt. Nicht etwa, daß mich eine Monstergruppe überfallen hätte, nein, die Stadtwache wünscht es nicht, daß Wegelagerer auf den Straßen campieren. Da ich mich nicht auf eine weitere Auseinandersetzung einlassen wollte, ging ich wieder fort. Als nächstes kam mir die Idee, in ein „Inn“ zu gehen,

aber je Tag Aufenthalt dort nur einen Hitpoint regenerierte,

Im Raum der Kämpfer erwartete mich bereits der „Armsmaster“ und fragte mich, ob ich nicht mit einem meiner Abenteurer Lust auf ein Duell hätte (wie ich später herausfand, kann man dort im Kampf Mann gegen Mann oder Frau extra Erfahrungspunkte sammeln und besondere Kampffähigkeiten erlernen). In diesem Fall verneinte ich sein Angebot, erhielt aber schon von ihm das nächste. Er fragte mich, ob ich nicht noch Unterstützung brauchen würde und bot mir mehrere NPCs an, die mich begleiten wollten (ge-



mußte ich mich schon auf einen langen Urlaub gefaßt machen. Nach etwa zwei Wochen waren alle ursprünglichen Kräfte wieder zurückerlangt, und es konnte weitergehen (die Zeit

gen entsprechendes Geld natürlich). Ich entschied mich auch für einen „Curate“ und einen „Swordman“. Beide waren viel erfahrener als meine Grünschnäbel, und so war ich doch

etwas gelassener, als ich endlich den von Monstern bewohnten Bereich der Stadt betrat. Hier wurde dann wieder die Diskettenseite gewechselt (die Programmierer haben eigentlich geschickt immer in sich abgeschlossene Bereiche auf jeder Diskette untergebracht, so daß das ständige Wechseln der Datenträger nicht unerträglich wird), und ich fand mich in einem anderen Abschnitt wieder. Nachdem ich auf den dauernden Befehl „Search“ schaltete (dies gilt dann solange, bis der Befehl widerrufen wird) überaschte ich kurz darauf auch schon die erste Monstergruppe. Es waren etwa 8 Skelette und 6 Zombies, die sich in einem Winkel am Nordostende der Straße aufhielten. Da diese Untoten nichts mehr hassen als Kleriker, nutzte ich gleich die Gelegenheit und versuchte mit „Turn“ diese Unholde entweder zu vertreiben oder doch zumindest kampfunfähig zu machen. Kurz darauf sah ich, wie die auf dem Kampfbildschirm dargestellten Skelette teilweise in eine Art Nebel gehüllt wurden und unbeweglich blieben. Damit hatte ich also schon den ersten erfolgreichen Zauberspruch verwendet. Wer das AD&D-System kennt, der weiß, daß Einsteigerabenteurer in den Anfängermodulen immer nur bis zur dritten Erfahrungsstufe (bei den Zaubersprüchen) vordringen können. In dem Moment, wo diese Erfahrungsstufen überschritten wurden, greift man dann beim nächsten Spiel ein Modul für die Stufen 3-5 heraus, usw.. Auch bei SSI ist so etwas ge-

zu ermitteln. Was sich auch immer dahinterverbergen mag, es wird sicher noch sehr interessant. Zurück zum Kampf mit den Monstern: Jeder dieser Kämpfe wird detailliert durch entsprechende Figuren auf dem Bildschirm abgewickelt. Man hat dabei die Möglichkeit, dem Computer alle Abläufe und Kampfhandlungen zu überlassen oder selbst bis ins Detail alles abzuwickeln. Jeder Kampfteilnehmer hat aufgrund seiner



Rüstung und Geschicklichkeit einen zugeordneten Zahlenwert (die Rüstungsklasse), die erst einmal durchbrochen werden muß, um überhaupt zu treffen. Hinzu kommen noch viele weitere Gesichtspunkte, wie z. B. die Traglast. Wie ich aus eigener Erfahrung kenne, sind die original Regelbücher für AD&D (sowohl Master, wie auch Spielerhandbuch) insgesamt mehrere hundert Seiten stark. Das meiste davon wurde in POOL OF RADIANCE integriert.



plant. Man wird dort innerhalb der nächsten fünf Jahre noch viele weitere AufbauModule für den Computer umsetzen. Unter anderem ist geplant, ein Trainingsprogramm mit dem Namen „Hillsfar“ zu veröffentlichen, mit dem man in der Lage ist, anhand einer Abenteuer-Olympiade die persönlichen Charakterdaten wie Dexterity, Strength, Wisdom usw. durch eine Art Geschicklichkeitstest

Es ist schon unglaublich, daß man nun in der Lage ist, ohne jeden Aufwand (und wie lange haben sonst allein die Spielvorbereitungen für den Master gedauert) sofort ins Spiel einzusteigen.

Die Figuren im Kampf sind alle animiert. Man sieht genau, wie Pfeile abgeschossen werden oder Lanzen ihr Ziel treffen oder verfehlen. Auch die Wirkung ei-

nes Zauberspruches wird durch Sound und Grafiktricks toll in Szene gesetzt. Kämpfe mit Monstern können sich teilweise bis über eine reale halbe Stunde hinziehen – je nachdem, wie stark die Gegner sind. Bei den Sprüchen wird auch anders verfahren als in allen bisher erschienenen Rollenspielen. Hier muß man genau nach AD&D Regel vor dem Einsatz eines Zauberspruchs diesen erst konzentriert lernen.

Das heißt, daß man in ein „Inn“ gehen muß, um dort bis zu mehreren Stunden zu meditieren, weil sonst der Spruch nicht in Erinnerung bleibt. Vor jedem Kampf sollte man dies unbedingt berücksichtigen, da sonst kein Wort über die Lippen des Zauberers kommt. Möchte man mehrmals den selben Spruch und noch andere im Kampf einsetzen (was jedoch erst in späteren Erfahrungsstufen möglich ist), so erhöht sich automatisch nach einer bestimmten Grundregel die Dauer der Meditation. Wird diese Konzentrationsübung durch irgendwas unterbrochen, war alles umsonst, und der Vorgang muß wiederholt werden. Deshalb meine Empfehlung für POOL OF RADIANCE: Um zu meditieren, immer in ein „Inn“ gehen, da man eigentlich nur dort ungestört sein kann.

Das Programm vereint insgesamt gesehen viel mehr Spielinhalte und Abwechslung als alle anderen mir bekannten Rollenspiele alter Prägung (incl. *Bards Tale III* und *Questron II*), da hier getreu nach den AD&D-Inhalten auch Kommunikation mit anderen, durch den Computer gesteuerten Spielfiguren notwendig ist, um weiterzukommen. Oder hatten Sie je die Gelegenheit, bei *The Bards Tale* mit einer Monstergruppe in verschiedenen Variationen zu verhandeln? Dies und noch viel, viel mehr machen POOL OF RADIANCE zu einem Meilenstein im Bereich der Fantasy-Rollenspiele. Interessanter kann man eigentlich kein Spiel

mehr gestalten. Wollte ich alle Feinheiten des Programms herausstellen, so müßte ich schon ein ganzes Buch schreiben.

Nun zur Bewertung: Die Grafik ist teilweise nicht so gut wie bei *The Bards Tale III*, aber ähnlich konzipiert. Zunächst erkennt man bei der 3D-Ansicht, wenn man durch Dungeons oder Städte marschiert, bereits aus der Entfernung, wenn sich Monster nähern (ähnlich wie bei *Dungeon Master*, welches insgesamt gesehen von POOL OF RADIANCE, was Spielwitz und vor allem Komplexität angeht, locker abgehängt wird). Die Portraits der Monster sind auch animiert.

Jede Spielfigur hat jedoch neben dem Paßbild noch eine wandelbare Kampfdarstellung. Die Abenteurer drehen sich in alle Richtungen, marschieren auf Gegner zu oder laufen auch während des Kampfes schon mal weg (was ich bei einem vom Rechner gesteuerten Nichtspielcharakter bereits erlebt habe). Der Sound besteht aus einer ansprechenden Titelmelodie und vielen tollen Effekten (vom Schrittgeräusch bis zum Zischen bei einer der vielen Zaubersprüche). Die Story ist identisch mit dem Brettspielmodul *Ruins of Adventure* von TSR und ist meiner Meinung nach hervorragend erdacht und interpretiert. Die Steuerung der Party erfolgt entweder durch die Tastatur oder über den Joystick. Alle anderen Befehle können ebenfalls wahlweise ausgeführt werden. Die Atmosphäre ist großartig, denn viele Details tragen dazu bei.

Das Preis/Leistungsverhältnis ist bei der gebotenen Qualität und dem auf lange Sicht konstanten Spielspaß völlig in Ordnung. Wer sich immer noch nicht entschieden hat, ob er sich eines der bereits kürzlich erschienenen Fantasy-Rollenspiele oder ein demnächst noch erscheinendes Programm kaufen will, der sollte nicht lange fackeln. Mein Tip heißt POOL OF RADIANCE, denn hier kann man nichts verkehrt machen. Es ist meiner Meinung nach der bislang überzeugendste Versuch, ein rundum zufriedenstellendes und vielseitiges Rollenspiel zu programmieren. Am besten gleich vorbestellen!

Uwe Winkelkötter

Grafik	10
Vokabular	-keins-
Story	11
Atmosphäre	12
Preis/Leistung	10

Programm: The Quest for the Golden Egg Cup, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, England, **Muster von:** Mastertronic.

THE QUEST FOR THE GOLDEN EGG CUP, *Die Suche nach dem Goldenen Eierbecher* also, ist der Titel eines Adventures, das **MASTERTRONIC** unlängst herausgebracht hat. Schon der Titel deutet darauf hin, daß man mit dem neuen Programm an ein Adventure angeknüpft hat, das vor nunmehr bald drei Jahren, ebenfalls als Low-Budget-Spiel, einigen Erfolg erzielen konnte. *The Quest for the Holy Grail*, so der Titel des „Eierbecher-Vorgängers“ war ein recht witzig gemachtes Adventure, das in puncto Handlung, Atmosphäre und Grafik durchaus gefallen konnte, umso mehr, als man damals für ein vernünftiges Programm noch einiges auf den Tisch blättern mußte.

Nun, inzwischen kann man bei den Billigspielen immer öfter das ein oder andere Schnäppchen machen, und so zählt auch **THE QUEST FOR THE GOLDEN EGG CUP** zu jenen Low-Budget-Games, die ihr Geld auf jeden Fall wert sind. Wieder hat **MASTERTRONIC** ein witziges, amüsantes Adventure geschaffen, dessen Grafiken nicht gerade berauschend

Hallelujah, sogi!

sind, gemessen am Preis aber in Ordnung gehen. Die Handlung in Kürze: Gott (Ihr habt richtig gelesen) hat seinen goldenen Eierbecher verloren. Der Spieler, erst vor kurzem in himmlische Gefilde übersie-

Nun geht es also los: Das Abenteuer beginnt in einem Schloß, das allerdings so himmlisch gar nicht anmutet. Man beginnt das Spiel in einer Tempelhalle und inspiziert von dort aus die angrenzenden Räume. Unter-

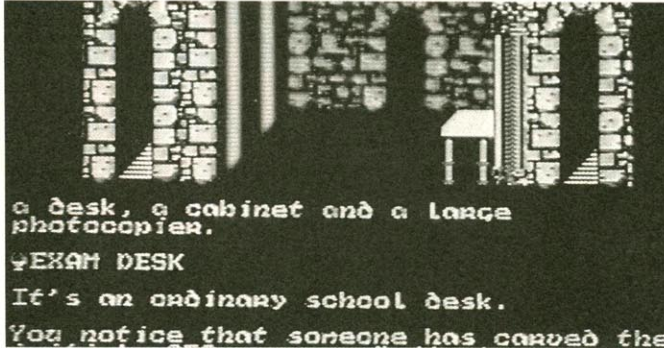


Foto: C-64

delt, muß ihn, den Eierbecher, wiederfinden und wird dafür mit einem neuen Leben belohnt. Gelingt es ihm jedoch nicht, seine Aufgabe zu lösen, so gibt's vom lieben Gott auch noch eins auf die Mütze, was in der Praxis eine Strafversetzung in die Hölle bedeutet. Herr im Himmel!

wegs findet man allerhand Gegenstände, die für den weiteren Spielverlauf mehr oder weniger (meist weniger) wichtig sind. So entdeckt man beispielsweise ein Gummibadeentchen, magische Bohnen (bloß nicht essen), Schreibtafeln, eine Robe, Jeans, eine Gießkanne, ein goldenes Ei und und und. Was da-

von sich für welchen Zweck verwenden läßt, werdet Ihr schon herausfinden.

Während man so auf Entdeckungsreise durch Gottes heilige Hallen stiefelt, sorgen witzige Einlagen immer wieder dafür, daß man das Spiel nicht zu verbissen angeht. Ein paar Auszüge daraus will ich Euch nicht vorenthalten. Hat man den Bahnhof erreicht (?), so erfährt man beispielsweise, daß der Fahrkartenschalter aus Gründen des Speicherplatzes geschlossen sei. Oder man findet, am Grund des Brunnens angekommen, ein Schild (Schilder in Adventures, immer eine gute Sache!), auf dem geschrieben steht: „Göttlicher Tempel. Geöffnet montags bis freitags von 8.30 bis 12.00 Uhr. Sonntags geschlossen!“

An lustigen Ideen mangelt es dem Programm also nicht. Doch auch krepieren kann man oft genug und auf die verschiedensten Weisen. So ist das Spiel gleichsam spannend wie vergnüglich, insgesamt also unterhaltsam; und das ist es, worauf es ankommt **bz**

Grafik	6
Vokabular	9
Story	8
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	9

Anzeige

DEE BEESTEN SPIELE

64-Disk:

- 1943 42.-
- 4x4 Off Road 50.-
- Alien Syndrome 38.-
- Barbarians II 36.-
- Bards Tale III 50.-
- Bionic Commandos 32.-
- DTs Olymp. Chall. 42.-
- Euro Soccer 45.-
- Football Manager II 43.-
- Gold-Silver-Bronze 42.-
- Hawkeye 35.-
- Heroes of Lance 42.-
- Hotshots Flipper 38.-
- Katakis 34.-
- L.A. Crackdown 41.-
- Leaderbd. Collect 42.-
- Night Raider 43.-
- Operation Neptun 46.-
- Pools of Radiance 42.-
- Red Storm Rising 50.-
- Salamander 36.-
- Sargon III Schach 50.-
- Star Ray 50.-
- Superstar Icehockey 39.-
- The Last Ninja II 42.-
- Ultima V 67.-
- Vindicator 41.-
- Zak McKracken 67.-

AMIGA:

- Bards Tale II 67.-
- DTs Olympic Chall. 57.-
- Capone 76.-
- Carrier Command 67.-
- Dungeon Master 70.-
- Euro Soccer 53.-
- F-18 Interceptor 67.-
- Future Tank 42.-
- Fugger 50.-
- Hostages 53.-
- Hotshots 57.-
- Katakis 50.-
- Overlander 55.-
- Phantasm 50.-
- Ports of Call 70.-
- Reise zum Mittelp. 50.-
- Sky Chase 57.-
- Space Harrier 67.-
- Star Glider II 67.-
- Stargoose 50.-
- Star Ray Fighter 67.-
- Virus 53.-
- Volleyball Simul. 50.-
- Way of Little Drag. 36.-
- Whirligig 56.-
- Zero Gravity 39.-

ATARI ST:

- Adventure Creator 102.-
- Action Service 55.-
- Black Tigers 59.-
- Carrier Command 70.-
- Down at Trolls 50.-
- DTs Olympic Chall. 57.-
- Dungeon Master 67.-
- Fire + Forget 67.-
- Hyperdrive 76.-
- Leaderboard Birdie 59.-
- Menace 56.-
- Night Raider 57.-
- Powerdrome 67.-
- Sommer Olympiad 53.-
- Super Hang On 57.-
- Time Bandits 42.-
- Ultima IV 67.-
- Vegas Gambler 48.-
- Warlocks Quest 53.-
- Wizards Crown 42.-
- Zynaps 57.-

Pers Comp:

- 3-D Helicopter 56.-
- Altern. Reality 50.-
- Armoric 55.-
- Boxing II 74.-
- Corruption 74.-
- Desert Rats 55.-
- Driller 56.-
- Flight Sim. III neu 129.-
- dazu alle Scenery Disks
- Football Manager II 56.-
- Game Over II 67.-
- Jagd Roter Oktober 70.-
- L. A. Crackdown 56.-
- Leisure Suit Larry 59.-
- Maniac Mansion 70.-
- Ooze 73.-
- Quadralian 70.-
- Sargon III Schach 70.-
- Skyfox II 70.-
- Stellar Crusade 70.-
- Time & Magic 56.-
- Ultima V 79.-
- Univ. Military Sim. 73.-
- Wizball 56.-
- World Tour Golf 70.-
- Yuppies Revenge 74.-

Fordern Sie noch heute die Liste mit allen Spielen für Ihren Computer-Typ an. Die kommt sofort. Und zwar völlig kostenlos!

089 / 260 95 93
D-8000 München 5
Postfach 140209 a
Müllerstraße 44

**FUNTASTIC
ComputerWare**

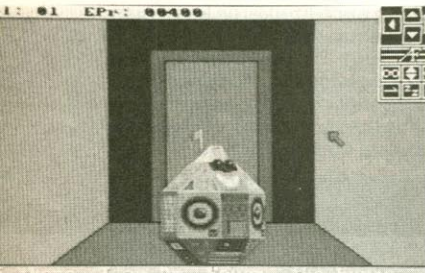


Irrtümer und Änderungen sind vorbehalten. Die Lieferung erfolgt, wenn verfügbar. Alle Spiele, die bei anderen stehen, gibt es natürlich dann auch bei uns.

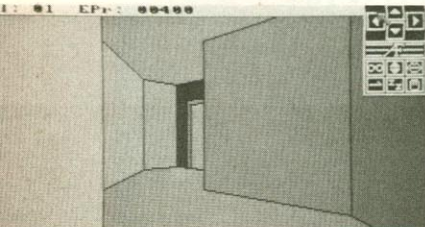
Alle lieferbaren PC-Spiele auf 3,5-Zoll finden Sie in unserer PC-Liste.

Langweiliger geht's kaum noch

Programm: Alien Fires 2199 AD, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Paragon Software Corporation, 600 Rough Street, Greensburg, PA 15601, USA, **Muster von:** Brötzmann, Postfach 1123, Bad Oldesloe.



Wiedereinmal hat eines der zahllosen Rollenspiele, die derzeit den amerikanischen Softwaremarkt bevölkern, seinen Weg über den Großen Teich zu uns gefunden. **ALIEN FIRES 2199 AD** von **PARAGON SOFTWARE** ist, wie man an der Jahreszahl unschwer ablesen kann, eines jener Rollenspiele mit dem gewissen futuristischen Touch (obwohl das Game schon seit etwa einem halben Jahr in diesen Landen herumgeistert), was wiederum zu einer „nicht zu ernstzunehmenden“ Story führte.



Fotos (2): Amiga

Schon seit Urzeiten existiert in den Tiefen des Universums ein besonders edles Völkchen, bekannt als die Time Elders (ich bleibe hier lieber bei den englischen „Fachbegriffen“). Nach großen Mühen erlangte diese Rasse die Unsterblichkeit und entwickelte außerdem noch Methoden, Lebewesen und andere Gegenstände durch die 4. Dimension zu teleportieren, wodurch sie zu intergalakti-

schen Weltraumpolizisten heranwachsen und für viele Jahrtausende das Universum von allem Übel befreien. Als sie jedoch in die Jahre kamen (mit Nachwuchs war das ja nicht so gut bestellt), stellten sie eine neue Truppe zusammen: Die Time Lords.

Ausgestattet mit einem Wiederbelebungsfaktor und einigen anderen Fähigkeiten stellten sie nun die 4-dimensionale Polizeitruppe dar, die auf Befehl ihrer Herren in „Krisengebieten“ zum Einsatz kam.

Bald bedrohte jedoch eine neue Gefahr das ganze Universum: Der verrückte Wissenschaftler Samuel Kurtz. In einem Minenkomplex der OCTO tütelt er gerade an einer Zeitmaschine, mit deren Hilfe er so einiges durcheinander bringen könnte. Als Time Lord besteht nun die Aufgabe darin, .. (genau!).

Doch bevor die große Suche im Minenkomplex nach der Zeitmaschine losgeht, muß man sich erst einmal seinen Sternenkrieger nach altbekannter Role Play-Manier zusammenbasteln. Die „Gesamtschlagkraft“ unseres Helden unterteilt sich in sieben einzelne Fähigkeiten (Kampfkraft, Treffsicherheit, Diplomatie, Gewandtheit, Intelligenz, Fähigkeit, versteckte Gegenstände etc. zu finden, und zu guter Letzt Schnelligkeit), deren Grad an Ausprägung in Punkten (0-99) angegeben wird. Zu Beginn gilt es, die Stärken und Schwächen des Time Lords zu bestimmen, indem man 99 Punkte auf die verschiedenen Kategorien (alle stehen am Anfang auf 20) verteilen kann. So wäre es ohne weiteres möglich, einen „hochintelligenten“ Ramboverschnitt zu kreieren, womit man aber oft schlecht fährt. Neben der Kampfkraft spielt nämlich auch die Diplomatie eine nicht zu verachtende Rolle, da man in dem Minenkomplex immer wieder auf neue Wesen stößt, die man regelrecht ausfragen muß, um zum Ziel zu gelangen. Hat man nun jedoch einen niedrigen Diplomatiewert, führt eine ausgiebige Befragung

zwangsläufig zum Kampf mit dem Wesen, der gerade in der Anfangsphase nicht besonders ratsam ist. Ebenso wichtig sind Schnelligkeit und Gewandtheit, welche in einem Kampf oft den entscheidenden Ausschlag geben. Während des Spieles erhöhen oder erniedrigen sich die einzelnen Werte, was durch verschiedene Aktionen hervorgerufen werden kann (erfolgreicher Kampf etc.). Desweiteren erhält man Experience Points für erfolgreiche Aktionen. Ab einem bestimmten Wert (in der Menüleiste wird angegeben, wieviel EP's man noch benötigt) steigt der Time Lord automatisch einen Level auf, wodurch er schlagkräftiger wird.

Gesteuert wird ALIEN FIRES wahlweise über Maus (mittels Icons) oder Tastatur, was der Komfortabilität anderer Rollenspiele entspricht. Das Iconfeld beinhaltet zum einen die vier Bewegungsrichtungen sowie eine „Kletteroption“. Daneben kann der Time Lord noch Gegenstände, Räume und Wesen untersuchen, mit Personen sprechen und Gegenstände einer anderen Person geben. Als letztes existiert noch eine Allroundfunktion, mit der sich Knöpfe betätigen, Gegenstände aufnehmen lassen etc.

Außerdem kann man sich noch darüber informieren, wie es um die eigene Person bestellt ist, was auf einem Extrascreen angezeigt wird.

Trotz allem fällt aber auf, daß man sich nur auf die nötigsten Funktionen beschränkt hat. Es hätte sicherlich zur Spielfreude beigetragen, wären mehr Optionen implementiert worden. Zuerst spaßig, aber auf die Dauer äußerst nervig weist sich die Möglichkeit aus, mit anderen Wesen zu kommunizieren. Jeder Ausspruch der Wesen dröhnt mit einer nicht zu übertreffenden Monotonie aus dem Lautsprecher des Monitors. Leider läßt sich die „Amigastimme“ auch nicht abschalten, was bald zu gewissen Aggressionszuständen führt.

Positiv an ALIEN FIRES ist dagegen die ganze grafische Darstellung. Von der grafischen Seite her ist dieses Spiel eines der besten seines Genres. Eine hervorragende 3D-Darstellung der verschiedenen Räume zeichnet dieses Programm aus. Besonders gut hat mir auch das zum Teil sehr verwinkelte Ganglabyrinth gefallen, welches das Orientieren äußerst schwer und das Zeichnen eines Planes unerlässlich macht. Die größte Mühe hat man sich aber mit den Wesen gegeben, die einem von Zeit zu Zeit begegnen. Diese wurden nämlich wirklich mit großer Sorgfalt gezeichnet. So was sieht man nicht alle Tage. Dann ist ja alles in Butter, könnte man jetzt meinen. Doch ALIEN FIRES fehlt, das muß „knallhart“ gesagt werden, Flair und vor allem Spielfreude. Die meiste Zeit bewegt man sich durch das Ganggewirr, erfreut sich über die schöne Grafik und darüber, daß manchmal Lebewesen auftauchen. Natürlich kann man diese ausfragen oder sogar mit ihnen kämpfen, doch auf die Dauer wird dies allmählich langweilig, da sich einfach zu wenig unternehmen läßt. Darüber hilft auch nicht der relativ hohe Schwierigkeitsgrad hinweg, sondern macht das ganze Spiel vielleicht nur noch trockener und monotoner (kurzum: Tote Hose!).

Alles in allem läßt sich wie so oft nur feststellen, daß eine gute Grafik nicht immer ein Klassenspiel auszeichnet. Gerade dies trifft vollkommen auf ALIEN FIRES 2199 AD zu. Dieses Spiel ist vielleicht etwas für „abgestumpfte“ Personen oder den absoluten Rollenspielfan, doch auch in solchen Fällen würde ich mir dieses Spiel vorher genaustens anschauen. Dem normalen D&D-Fan sei jedoch von diesem Spiel abgeraten.

Torsten Blum

Grafik	10
Handhabung	8
Strategie	9
Motivation	3
Preis/Leistung	5

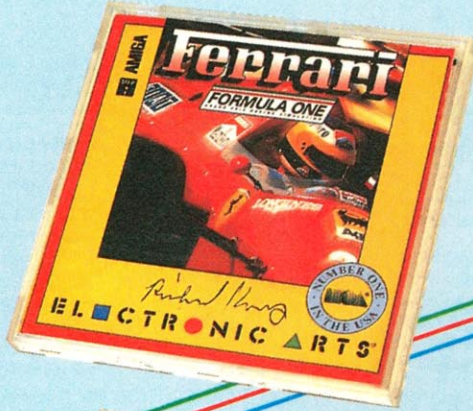


Zeigen Sie, was in Ihnen steckt. Neue Grenzen warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden.

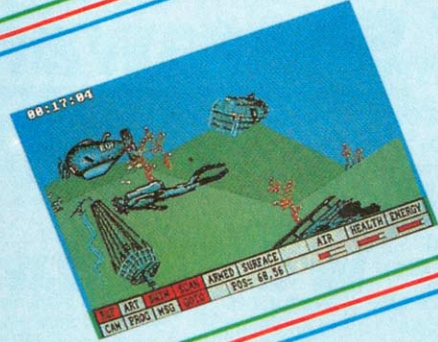
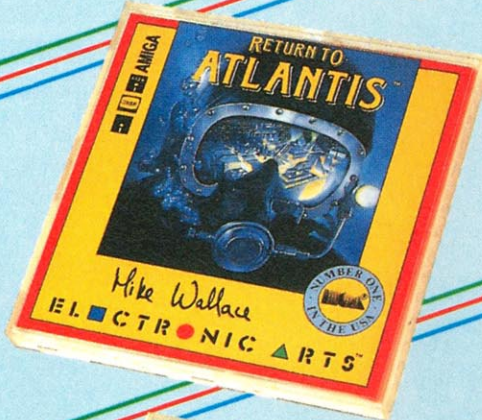
ELCTRONIC ARTS™

Ab Oktober
großer
Electronic-Arts-
Wettbewerb

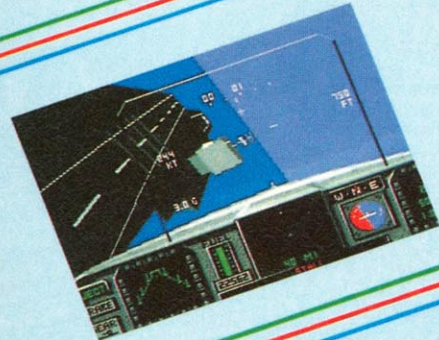
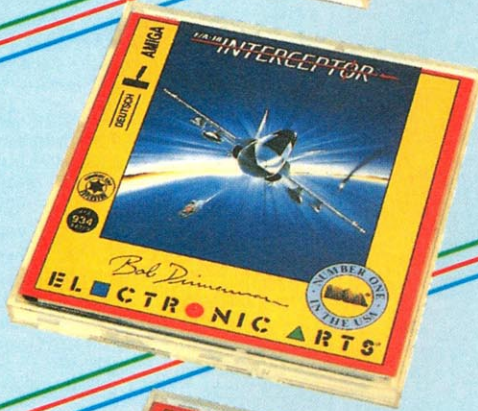
FERRARI FORMULA ONE.
"Die Grafik ist detailliert und farbenfroh, die Soundeffekte sind spritzig, und die Taktik-Varianten schier unerschöpflich."
POWERPLAY 5.



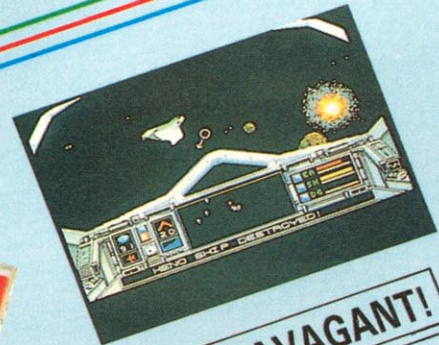
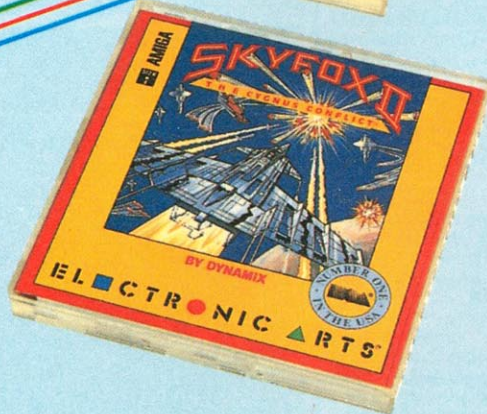
RETURN TO ATLANTIS.
"...Return to Atlantis ist ein Spiel, das Sie durchweg genießen werden...Alles in allem ein Kauf, der sich lohnt."
YOUR AMIGA.



F/A 18 INTERCEPTOR.™
"Der Interceptor ist der bis jetzt grafisch ansprechendste Flugsimulator für den AMIGA."
ASM 8/9.



SKYFOX II.
"Skyfox II ist super und macht Spaß. Also, schnallen Sie sich am Sitz fest und zeigen Sie es den Aliens."
THE GAMES MACHINE.



■ XTRAVAGANT!
● RIGINALGETREU!
▲ UFRÉGEND!

Alles, was Sie schon immer über Public Domain und Shareware wissen wollen...



Service

- Wir erforschen für Sie den Public-Domain-Markt, geben einen Gesamtüberblick und nennen wichtige Kontakte und Bezugsadressen.

Tests

- Mountain CAD - das CAD-Profiprogramm
- Procom - erfüllt anspruchsvolle DPU-Wünsche
- PC-Speech - Sprachausgabe auch ohne Hardware-Erweiterung
- Power Menu - der komfortable Fenstelmanager
- Spannende, abenteuerliche und strategische The-golden-Wonder of Destiny, Agricola, Patience, Monopoly, Asteroids, das Schloß

Informationen

- Alles, was Sie schon immer über Public-Domain, Freeware und Shareware wissen wollten

Shareware auf dem Siegeszug

Profil - die professionelle Datenbank

So reichhaltig die Palette angebotener Datenbanken ist, es bleibt für Kaufentscheidungen zu finden, das ansprechendste Userwinning-Konzept. Insbesondere die Billigpreise sind in den begrenzten Möglichkeiten des Problems der Vermarktung an, den ein professionell arbeitendes Datenbanksystem wird inzwischen als Shareware angeboten.

Das vielversprechende Name des Programms lautet Profile. Das Programm besitzt nicht nur durch seine Leistungsfähigkeit, sondern die Arbeit mit diesem Programm sehr angenehm und einfach gestaltet. Profile ist ein besonders geeignetes Beispiel dafür, wie qualitativ hochwertige Software aussehen kann.

Ein Verzicht auf Freiprogramme jeglicher Art ist sicher nicht die adäquate Lösung. Welchen Schutz kann es aber gegen Viren übertragen? Dann eine Virus-Generation liste die andere ab. Wie bei "echten" Viren müssen einmal in die Welt geworfener Programmierer ein reiches Spieß daran machen, den Virus möglicherweise "gefährlich" zu gestalten. Ein Virus (oder Freiprogramm) überträgt sich von Diskette zu Diskette (oder Floppydisk).

PD-Share-Header überprüften, meist die von ihnen verteilten Programme auf einen möglichen Virusbefall. Was aber, wenn Sie der Virus nun wirklich erwischt hat?

Wir sagen Ihnen, wie Sie sich wirksam gegen Viren schützen können und was Sie tun müssen, um einen bereits vorhandenen Virus aus dem System zu werfen. (Fortsetzung S. 64)

Im Blickpunkt

Maniac Mansion, die Zwote!

Mit ZAK MACKRACKEN haben Lucasfilm Games nun den Nachfolger zum Supererfolg „MANIAC MANSION“ herausgebracht. Daß das Spiel wieder ein solcher Hit werden wird, oder ob sich die Programmierer auf den Lorbeeren ihres Erfolges ausgeruht haben, das wird die Kopfhuß in einer der näch-

der Goldfish, der sich dem Helden bei Annäherung zuwendet). Der Sound ... naja. Unterhalb des Grafikfensters, in dem die Grafik beim Scrollen geknackelt, sieht man wieder die Anweisungen, die man durch die Spielfigur ausführen lassen kann. Auch in diese neue Produktion hat man wieder einen Riesenhaufen Rätsel hineingepackt, was nicht zu-



Fotos (2): C-64

sten ASMs zeigen. Heute müssen wir uns leider auf einen einführenden Blickpunkt beschränken. Ein schneller Blick auf die Grafik zeigt, daß sich gegenüber Teil eins nicht viel verändert hat. Das heißt, daß es einen nicht gerade zu Begeisterungstürmen hinreißt, daß die Grafik aber alles in allem recht hübsch und mit einigen Gags ausgestattet ist (z.B. ein in einem Glas umherschwimmen-

letzt die bisherigen Einsendungen an den „Secret Service“ bzw. die „Hint Hunt“-Ecke beweisen. Die Vielfalt der anwählbaren Optionen läßt natürlich genug Spielraum zum Herumprobieren mit dem Programm. Erfreulich ist natürlich auch, daß es das Programm für mehrere Systeme geben wird. Diese Systeme werden sein: Commodore 64, Apple II, MS-DOS.

Thomas Brandt



Deutschlands erstes Magazin, das die umfangreichen Neuheiten auf dem Softwaremarkt vorstellt und testet.

Die aktuelle Ausgabe ist ab 23. September, jeden Monat neu, im Zeitschriftenhandel erhältlich.

© by Tronic Verlagsgesellschaft mbH





Biete Software

Geile Games!!! Der BCC bietet die geilste C-64-Software, z. B. Footballman 2, The Bard's Tale I, II, III, Barbarian 2, Winter- + Sommer Olympiade ... Info + Preisliste anfordern bei: S. Senzel, Postfach 12 63, 6336 Solms

Biete PD-Soft für Amiga Zur Zeit 180 Disks vorhanden. Pro Disk 3,30 DM oder Tausch. Liste gegen Rückporto bei F. Theune, Am Stadtwege 13, 3340 Wolfenbüttel

Atari ST 9 Original-Top-Programme z. B. Wizball, Blacklamp, Startrek, Asterix, Blacklash, Beyond the Ice-Palace für DM 300,- (+ NN) Hartmut Hagspiel, Am Sandbühl 2, 8974 Oberstufen

Verkaufe heiße Dia-Show für CPC's. 15,- DM pro Diskette. Schickt Diskette mit. Schreibt an: Christian Stippel, Tölkerskamp 16, 4480 Lingen 1

Public-Domain, C-64/128, Anwendungen, Spiele usw. (1,20 DM pro Disk.). Liste gegen Rückporto bei F. Theune, Am Stadtwege 13, 3340 Wolfenbüttel

ST ST Atari ST Atari ST ST Hallo User! Wer sucht, der findet: Anwender und Spiele 1 SD + 2DD. Write to Stefan Unberet, Pichelsdorfer Str. 123, 1000 Berlin 20. Liste 1,- DM Marken.

MOULIN-ROUGE Heiß! Wirtschaftssimulation mit Kondom für fanatische Spieler! C-64/128, Disk, dt, 15,- DM/NN. bei M. Strebakowski, Ludwigshöhe 3, 8832 Weißenburg

Atari ST-PD* Atari ST-PD 250 Disks, alle aus ST-Computer, Preise: 1-10 = 6,50 DM; 10-19 = 5,50 DM; über 19 = 5,00 DM, viele Sonderangebote! Bei: REM-Soft, R. Mletzko, Amrumstr. 16, 4350 Recklinghausen

Die Gelegenheit! Für C-64 User. Das Softwarehaus KLS verkauft Software ab 1,- DM. Keine Raubkopien!! KLS, Goethestr. 13, 3507 Baunatal 1. Katalog gegen 1,30 DM Rückporto!

Hallo C-64-Freaks! Ich verkaufe meine Original Games z. B. The Last Ninja, Saboteur 2 u. a. insgesamt 7 Discs NP 285,- DM VP 145,- DM. Ruft an Austria 06226/395 (Ronny)

**** Verkauft Top-Software für C-64 **** Habe: Zybex, Draconus, Cybernoid, Card Sharks, Street Sport Soccer, Neue Intro-Maker ... vieles mehr!! Call: 0951/66625 (Jens ab 14 Uhr) **

Verkaufe und tausche Public-Domain-Software. Liste gegen Rückporto erhältlich bei: Wolfgang Kraus, Walkmühlenweg 91a, 8805 Feuchtwangen. PD-Soft nur auf Disk (C-64) erhältlich.

C-64-Top-Games Original, keine Raubkopien! Mit Anleitungen! Test-Drive, Chuck Yeager, Express-Raider, Miniputt, Hunt F. Red Oct, Bard's Tale 2, je DM 25,-. Erotika I u. II, Sexmission, Fantasy Girl je DM 10,-. Tel. 0721/787910

Wer braucht ST-Software??? Wer braucht XL-PD-Software??? Wer braucht Spectrum-Software??? M. Czymbulka, Im Mellsig 10, 6000 Ffm!

Verkaufe: C-64 Games. Pro Disk 4,- DM. Winter Edition/BMX Kids/Giana Sisters usw. Nur gegen Vorkasse + Rückporto. Nördliche Winzerstr. 1, 6713 Freinsheim, Oliver Harn, Tel. 06353/1652

Verk. für C-64 Originale (Disk) *** Bismarck Nam/High Frontier/The Eye/ für jeweils 30,- DM/Printföse für 55,- DM/Characterföse u. Printföse-Basar für 42,- DM/ Porto 2,- DM beilegen/Tausch möglich! M. Dorsch, 6443 Sontra, Eckeberg 2.

A C H T U N G !!! Neueste und billige Public-Domain-Software für C-64 in Mengen abzugeben! Listen anfordern bei A.L.F. Postfach 33, 8129 Wessobrunn, Sofortlieferung!

CPC-CPC-CPC-CPC-CPC-CPC-CPC-CPC Verkauft günstig Original-Software Kassette/Diskette und/oder Anleitungen. Liste für 50 Pf. RP von André Huber, Strahlerweg 33, 7500 Karlsruhe 41

***** 64'er-Topgames ***** Biete beste Soft (z. B. Zak McKracken, Sindbad, Summer Olympiad). Schickt 5 Disks, 5,- DM pro Disk + Rückporto an: Klaus Bücking, Hugo-Sickmann-Str. 11, 4600 Dortmund 50

Miss Wahlen, - Deutschland, - Europa, -World, viele gewagte Bilder, Disk, C-64, je 24,95 DM, alle 59,95 DM + NN. Dirty Western Comic-Show 24,95 DM, Hot Girls-Dia-Show 19,95 DM, alle Prg's 79,95 + NN. Holger Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61.

Verkaufe Spectrum-48-Software m. Anleitung. (nur Originale!) u. a. FM 2, Tetris, Blacklamp, Garfield. Liste bei: Sven Uphaus, Harmskamp 22, 4432 Gronau-Epe.

6 aus 45 - Das österr. Lottosystem!! Langwierige Tests verleihen diesem neuartigen System seine Effizienz. Bis 60%ige Steigerung der Trefferquoten! Für Atari ST. Nur ÖS 490,-. Nur bei Herbert Großbrubatscher, Viktor-Franz-Hess-Str. 10, 6020 IBK. Scheck od. Scheine im Brief od. per NN (zzgl. NN-Gebühr). ATARI ST ATARI ST ATARI ST

Verkaufe: Train, FM2 deutsch, Murder on Mississippi, Sub Battle, Harcon, Heart of Afrika, Kolonialmacht u. a. Liste bei: Michael Stadelmann, 80 Pf., Ahornstr. 9, 8261 Teising/Org. C-64.

Verkaufe gegen Vorkasse die Originale: Reisende im Wind 60,- DM und Die Erbschaft 40,- DM (nur C-64). Schreibt an: Gilbert Müller, Klostersgasse 10, 8717 Mainbernheim

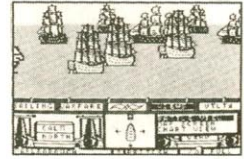
Hi Guys!!! Wer neuste Soft zu Spitzenpreisen will, der schreibt an: F. Gertzmann, Wiesenstr. 2, 4235 Schermbeck!!! Rückumschlag und Porto nicht vergessen! 10 Discs = 10,- DM!!!

Atari ST Original-Software Bard's Tale, Ultima IV, Bureaucracy, Lurking Horror, Stationfall, Spellbreaker, Knight Orc, L'affaire. Tel. 07328/5695 (ab 18 Uhr)

DREAM Girls - pikantes Adventure, Super-Grafik, 2 Disk, C-64, 29,95 DM + NN., Miss Wahlen je 24,95 DM, 3 Stück - 69,95 DM, Dirty Western-Comic Show - 24,95 DM. T. Harms, Lindemannallee 19, 3000 Hannover 1, Infos!

Brötzmann Schaefer GbR

CoSi Computersimulationen
Postfach 1123
2060 Bad Oldesloe
24 St. Bestellannahme unter:
☎ 04531/83164
Beratung: Sa 9 - 13 Uhr



HIGH SEAS (Gardé, USA)

Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 3-D Grafik, 11 Szenarien, viele Details, hervorragende Bedienerführung, dt. Anleitung. für C64, Apple II, IBM: **79,95 DM**

GREAT BATTLES 1789 - 1865

(Royal Software, USA)
Strategiespiel mit vielen historischen Details, 4 Szenarien: Waterloo, Austerlitz, Shiloh und Gettysburg. für ST: **59,95 DM** mit dt. Anleitung

Tomorrow's Finest: Science-Fiction-Spiele von OMNITREND

OMNITREND'S UNIVERSE

Science-Fiction-Rollenspiel-Klassiker mit über 80 Stunden Spieldauer. Die Local Group, eine Planetenkolonie voller Gefahren und Geheimnisse, erwartet Sie ... für Atari 8-Bit, Apple II, IBM mit dt. Anleitung **89,95 DM**

OMNITREND'S UNIVERSE II

Sehr umfangreiches Spiel, das Rollenspiel und Adventure miteinander verknüpft. Als Geheimagent der Federated Worlds müssen Sie in der Local Group gefährliche Aufträge im Hoheitsgebiet der United Democratic Planets durchführen. Für ST, Apple II, IBM: **89,95 DM** mit dt. Anleitung



BREACH

Als Squad Leader führen Sie bis zu 20 Space Marines, eine Eliteinheit, im Rollenspiel des Jahres 2400.

7 Szenarios sowie ein Scenario-Builder vorhanden. Amiga, ST, IBM DM 69,95

mit ähnlichem Spielsystem: PALADIN

Das neue Fantasy-Rollenspiel für ST und Amiga. Animation, 10 Szenarios und Scenario-Builder, voll menü- und mausgesteuert. Preis: **69,95 DM** mit dt. Anleitung

Versandkosten: NN + 4,70 DM
Vorkasse + 3,- DM
ab 99,- DM Warenwert versandkostenfrei.

Unsere Katalog mit Spielbeschreibungen erhalten Sie kostenlos. (bitte Computertyp angeben).

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller



Amiga ST	Amiga ST	Amiga ST
Alien Syndrom dt. 54,90 54,90	Impossible Mission II dt. *69,90 69,90	Flugsimulator II dt. 89,00 89,00
Alternate Reality 54,90 54,90	Starglider II dt. 69,90 69,90	Flugsimulator III a.A. a.A.
Bard's Tale II dt. 69,90	Super Hang On a. A. 54,90	Hot Shot a.A. 54,90
Bionic Command 69,90 54,90	Skyfox II dt. 64,90	Interceptor dt. 68,90
Beyond the Icepalast 59,90 59,90	Ports of Call dt. 79,90	Iceball dt. * 49,90
Buggy Boy dt. 57,90 57,90	The Empire Strike Back 59,90 54,90	Kampfgruppe 59,00
Bomb Jack dt. 64,90 56,90	Leaderboard Birdi dt. 69,90 69,90	Kampf um d. Krone dt. 64,90
Chamonix Challenge dt. 69,90 54,90		Night Raider a.A. 54,90
California Games dt. 64,90 64,90		Ooze dt. 69,90 69,90
Carrier Command dt. 69,90 69,90		Out Run *59,90 54,90
Corruption dt. 69,90 69,90		Superstar Icehockey dt. 64,90 64,90
Daley Thompson dt. 69,90 69,90		Sommer Olympiad 88 dt. 54,90 54,90
Dungeon Master dt. *69,00 69,00		Stock Market 58,90 58,90
Down at the Trolls dt. 48,90 *48,90		Space Harrier dt. a.A. 54,90
Emerald Mine II 37,90		Universal Military Sim. dt. *69,90 69,90
Football Manager II dt. 58,90 58,90		Ultima IV 69,90 69,90
Fugger dt. 53,90 53,90		Virus dt. 54,90 54,90
Ferrari Formula one dt. 69,90		

* Versand per NN plus 6,50 DM
 * Unsere aktuelle Preisliste erhalten
 Sie gegen 80 Pfg. in Briefmarken
 (Computertyp angeben)
24 Std. Bestellannahme
 (Anrufbeantworter)
 * Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

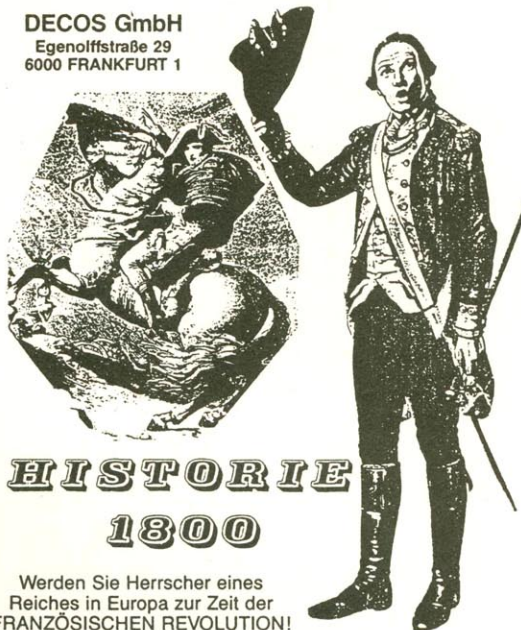
Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Mo.-Fr. 14-19 Uhr, Tel. 0221/604493

★ ★ POSTSPIELE ★ ★

Ausführliches Info-Material zu diesem und anderen computermoderierten BRIEFSIMULATIONSSPIELEN ist erhältlich von

DECOS GmbH
 Egenolfstraße 29
 6000 FRANKFURT 1



HISTORIE 1800

Werden Sie Herrscher eines Reiches in Europa zur Zeit der FRANZÖSISCHEN REVOLUTION!

DECOS GmbH
 Egenolfstraße 29, 6000 Frankfurt 1
 Telefon 069/499523

We have the best and newest Demo-Letter- und Intromaker!!! Send 20,- DM für 4 Disks to: Michael Koechling, Schulstr. 6, 5760 Arnsberg 1 (only PD-Soft)

Atari XL/XE Biorhythmus Eigenprod. m. Dar St. auf Bildschirm. Schriftl. Protok. auch auf Drucker Cass./Disk. (bitte angeben!) Gegen Einsendung von 10,-DM. Wolfgang Schulz, Leipziger Str. 3, 2830 Bassum

!Top-Angebot! Das Softwarehaus ASS bietet an: Programme ab 1,- DM. Keine Raubkopien! Katalog gegen 1,30 DM Porto. André Gerke, Birkenallee 8, 3507 Baunatal 1

Verkaufe neue Software!!! für den AMIGA. Call: 0202/506310 Germany. Lightshinings to all friends!!!

Verkaufen die neuesten und besten Intro- Demo- und Lettermaker. Write to Bambo of Technical, Auf der Höh 10, 6948 Weinheim. 100% Antwort.

Verkaufe Original 64'er Games mit Anleitung (Bard's Tale I+II, The Pawn, Lurking Horror, Jewels of Darkness, Langenscheidt English je 20 DM). Ruft zwischen 15 - 17 Uhr an 0911/803744 (Olli).

C-64 Original-Soft! Disk: Trivial Pursuit, Datamat, Textomat, Ultima 4, Eis & Feuer, Music Syst... Tape: Monty, Thrust, Gryphon... (10 D + 5 T) teilweise ohne Anleitung! 150 DM!!! W. Reiner, Neussestr. 196, 4050 Mönchengladbach

C-64 Disk Verkäufe wegen Systemwechsel meine Softwaresammlung! Neueste + ältere Software vorhanden. Ruft an: 02107/5143 (Marc)

Verkaufe Originale für C-64 z.B. Footballmanager II für 25 DM, Jagd auf Roter Oktober d. 25 DM, Superstar Icehockey 20 DM alle auf Disk. Dann noch International Soccer auf Modul und eine Datensette für 20 DM. Tel.: 09335/585

Tausche und verkaufe C-64 Games Nur Disk z.B. Bubble Bobble, Outrun, Gauntlet II u.v.a. Liste bei: Detlev Wetzeler, Stendrich 12 a, B-4700 Eupen, 100% Answer!!!

Football Manager II, Str. 5 Soccer, Winter Edition, Apollo 18, Impossible Mission 2 u.v.a. Alle Games (C-64 Disk) bis zu 4 DM. Knut Happel, Jahnstr. 5, 6505 Nierstein 2, Tel.: 06133/59797 (Mo-Fr 16 - 17 Uhr)

Verkaufe ST-Software: Jedes Spiel nur 30 DM (Tonic Tile, Startrek, Solomon's Key) Tausche auch St-Software. Call: Karsten Meyer 05021/4220 zw. 17-19 Uhr

Verkaufe Original-Programme für C-64 auf Disk Liste gegen 80 Pf. in Briefmarken bei: G. Schmidt, Sonnenweg 6, 4901 Hiddenhausen

***** Spectrum-Soft ***** Topaktuelle u. Evergreens. Alles Originale aus 1. Hand. Info gegen 50 Pf. bei: ABA, Wismarer Str. 16, 3330 Helmstedt. Jetzt neu: Accolades Mini Putt u. weitere 50 Prg.

EROTIKA - außergewöhnliches Adventure, C-64, deutsch, aufregende Bilder, 3 Disk, 29,95, Erotika II - 19,95, beide 39,95 DM + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Computerclub verkauft 500 Originalprogramme für den C-64 und 150 Originale für den C-128 und 100 Originale für den CPC 464. Wegen Aufgabe zu je 10,- DM - auch einzeln. Liste mit Systemangabe und Rückporto anfordern bei: A. Bammer, Phantasiestr. 5, 8000 München 82

C-64!!! Verkaufe 29 Originalspiele (Tape) z. B. (World G., W. Bank) gegen Höchstgebot. Mindestgebot 70,- DM. Schickt Eure Gebote an: Arnold Zink, Sonnenstr. 2, 7550 Rastatt

AMIGA-Software schnell und zuverlässig. Christian Eil, Schauenburgstr. 3, 7602 Oberkirch 3. Frankierten Rückumschlag beilegen!

Verkaufe C-64 (Kassette) originalverpackte Supergames. Preis: um die 10,- DM. Fordert die Softwareliste an unter: Janiski, Klausstr. 1/10, 6222 Geisenheim.

Superangebote für den C-64! 50-Programm-Disk 10,- DM Multi-Utility-Programm 5,- DM Anwender- u. Spielprg. ab 1,- DM! Info: PAW-Soft, Ellerbruch 19, 2177 Wingst.

Verkaufe meine Originale zu Spottpreisen!! Brandheiß!! Schreibt an: Postfach 13 61, 2053 Schwarzenbek. Tausche auch! Keine Anfänger!!

Verkaufe Super Spiele für C-64. Fordert doch mal Liste gegen 0,80 DM an. Spiel: 6,- DM nur gegen Vorkasse für Disk o. Tape. Schickt leere Disks und Ihr kriegt sie 100% zurück! Oliver Conrad, Kurlandstr. 29, 5600 Wuppertal 11

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

- * Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!
- * Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!
- * Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „post-

lagernd“ werden **nicht** veröffentlicht.

- * Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.
- * Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.



C-64, C-16 Disk/Kass. voll m. Prgs 10,- DM nur (incl. Versand). C-16: Originalcassetten!! Info gratis bei: H. Schott, Leipziger Str. 182, 3500 Kassel

***** C-64 *** IBM-PC *** Only 5,25"**
Hobby User löst seine beiden Sammlungen auf, wegen Systemwechsel. Preis pro Disk: 3 - 4 DM (IBM + C-64) Call: -CH - 01/940/88/13 (Martin)

Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, Sexmission-erotisch, fresches Science-Fiction Adventure, 2 Disk, deutsch, C-64, Supergrafik -viele heiße Bilder, je 39,95, beiden 59,95 DM + NN.

Neue Szenarien für UMS ST-Version Cannae Najera, Angora, Azincourt, Lützen, Wilderness. Disk mit Anleitung, 6 Szenarien u. Beiheft gegen DM 20,- Vorkasse (Schein oder EC) bei Hans Joachim Sütterlin, Sägemattstr. 17, 7850 Lörrach.

Verk. C-64-Orig.: Maniex, Pacland, Labyrinth, Pirates, Asterix i. M. je Disk 15,- DM; Road Runner, Cobra, Expr. Raid je Kass. 12 DM. * D. Seehafer, M.-Grünwald-Str. 14, 3410 Northeim

Verkaufe: C-64 Games! Pro Disk 10,- DM. Card Sharks/ S.S. Soccer/ Sindbad/ Street Fighter/ Pink Panther/ Fußball Manager 2 deutsch/ The Three Stooges/ Mafia/ Dr. Creep 2/ Nur gegen Vorkasse. Martin Vogt, Wasserstr. 18, 4600 Dortmund 70

Verkaufe billig C-64 Disk Originalgames: Volleyballsimulator, Combat School (je 20,- DM) Western Games (15,- DM) nur gegen Vorkasse + 3,- DM Porto; Dennis Nähr, Reekamp 40, 2000 HH 62

Verk. C-64 Super Games wie: 3 Stooges, IMP, Miss. 2, Sindbad, Marander, Roadblasters. Write to: D. Bargon, Öl-mühle 2, 5970 Plettenberg. Liste anfordern od. Disk schicken 3,- DM die Disk. (evtl. Porto beilegen.)

***** Austria ***** Biete topaktuelle Soft für In- und Ausland. Call ab 20 Uhr 0043/7252/643322 Jürgen bzw. write to A-4400 Steyr, Wagnerstr. 15, Enöckl, Jürgen *** Austria *** Amiga

Computerclub verkauft für den Atari ST 250 Originalprogramme und für den Amiga 200 Originalprogramme wegen Aufgabe zu je 20,- DM. Auch einzeln. Liste anfordern bei: A. Bammer, Phantasiestr. 5, 8000 München 82.

!! Verkäufe Originalprog. für Atari-ST supergünstig!!! z. B. Chopper X 14,-, Space Racer 24,50, Star Trash 21,50, Vampires Empire 27,50, Soccer King 21,-, Amazon 26,50, Worldgames 27,50, Star Trek 29,50, Gauntlet 29,-. Liste anfordern. Ruf: 04191/5839

Tausche und verk. C-64 Games/nur Disk. z. B. Bubble Bobble/ Outrun/ Gauntlet 2/ u.v.a. Liste bei: Detlef Wetzler, Stendrich 12a, Belgium, 4700 Eupen, 100% Answer!

Suche Software

Suche Demo- und Intro-Maker!! Zahle gut! Habe auch einige. Schick C-64 Disks + Listen an J. Herzig, 8000 München 2, Nussbaumstr. 20. 100% Antwort!!! Habe neueste Software!! Eilt sehr!

Suche Programme und Spielfelder zu Boulder Dash Konstruktion Kit. P. M. Ganhofer, Tegethoffstr. 40, A-4020 Linz

Suche neueste Software (nur Spiele). Möglichst viel u. billig. Nur Disk. Für C-64. Stephan Koch, Lenner Str. 6, 3457 Stadtdoldendorf, Tel. 05532/1230

Suche für meinen C-64 Software mögl. billig. Liste bitte an Jörg Gothe, Breslauerstr. 3, 3360 Osterode/Harz. Suche z. B. Football Manager II, Fugger und alles was neu ist.

Suche Software für Atari ST! (Disk) Bitte um Preisangabe. Sendet Eure Lists oder Disks an: Torsten Liebertz, Binsfelder Str. 36, 5160 Düren

Wir suchen dringend Originale (neue oder gebrauchte) Computerspiele für C-64, Amiga und Atari ST. Preisangebote + Listen bitte an: CCD, Paulzetti-Str. 11, 8880 Billingen/Donau

Suche f. C-64 Originale: Wizard's Crown, 7 Cities of Gold, Castles of Dr. Creep, Throne of Fire, How to be a complete Bastard etc. Udo Linke, Eichwaldstr. 10, 6000 Frankfurt 60

Suche neue u. ältere Games für C-64 (Disk)! Kaufe od. tausche. Call: 06184/52993 (TAW).

Suche Backgammon und Lernprogramme spez. Rechtschreibung Grundschule für C-64. P. Gaede Tel. 0431/687669

Suche immer neuste Software für Amiga. Neue Soft vorhanden. Schreib an: Markus Ammann, Niederholzstr. 46, CH-4125 Riehen

Suche Strategieprgs und Rollenspiele für Amiga. Außerdem Teilnahmemöglichkeit an Postspielen gesucht. Listen an: C. Mai, Michaelstr. 14, 4930 Detmold, Tel. 05231/29801

Achtung! Suche billige Originalsoftware mit Handbuch. Bitte schnell Angebote an Markus Rohmoser, Schloßbergstr. 11, 8129 Haid für Commodore 64!!!

Suche Erotik-Software für Atari ST. Liste mit Preisen an Ralf Heinrich, Postfach 14 03 52, 4600 Dortmund 14

Suche das Spiel Startrek für C-64 (Original Disk/deutsche oder englische Anleitung!!!) Angebote an: Stefan Lauer, Rohrsängerplatz 22, 8000 München 60, Tel. 089/8116481

Suche (neuste) ST-Software Schick Eure Listen (mit Preisen) an: Christian Arnold, Am Sportplatz 5, 6904 Eppelheim

Hilfe!!! Ein Anfänger sucht neueste Software für den C-64 (Disk). Schick Listen und Preise an: Roger Dahinden, Fenkerweg 5, 6010 Kriens oder meldet Euch per Tel. 041/454277

Suche Software für C-64. Vorzugsweise Games mit Anleitungen. Liste und Preisvorst. an: S. Jurczynski, Römerstr. 22a, 5840 Schwerte/Ruhr. Antwort garantiert!!!

A 500 Einsteiger sucht Software *** aller Art (User Prgs, Games, etc.) Suche Kontakt zu anderen Usern! POC0, Goetheweg 61, 4937 Lage

Suche neue + alte Adventures, Rollen- und Strategiespiele für C-64 (Disk) mögl. billig. Schickt Listen bitte an Gero Scheins, Pfälzerstr. 29, 7530 Pforzheim

Suche Software für Atari ST Liste mit Preisen an Ralf Heinrich, Postfach 14 03 52, 4600 Dortmund 14

Hi Freaks! Suche Games für Atari-ST (mögl. billig) Sendet Eure Listen mit Preisen an: Thore Toews, Veilchenweg 2, 2121 Vögelsen. Tel. 04131/121210

C-64 * Austria * C-64 Kaufe u. verkaufe/suche Rollenspiele. Schick Liste an: Robin Seidlitz, Kol. Wallischg. 15, A-8605 Kapfenberg

Kaufe Software! Sendet Liste u. Preisangabe an: Joachim Wenisch, Auf der Höhe 10, 6948 Siedelsbrunn. Suche vor allem: Ninja II, Fugger, Katakis, Summer Edition, Nigel Mansell, Bobo!

Suche für C-64 Strategie & Simulationsspiele, z.B. Panzer Strike, High Seas, Pirates, Defender of the Crown usw. Listen an: C. Gräbner, Südring 12, 4320 Hattingen

Suche neueste Games für C-64 (only Disk)! Rollenspiele + Adventures, aber auch andere Games. Schickt die Listen + Preise an: Markus Hoffmann, Postfach 13 73, 6905 Schriesheim

A M I G A: Suche Topgames, Intro-Demo-Maker. Autostart wer kann helfen? Gerd Reichenbach, Freiämterstr. 1, 7809 Siegelau

Kontakte

***** C-64 Intros nach Wunsch! C-64 *****

Bei guter Gruppe auch festen Job nicht abgeneigt! Mo - Do ab 21 Uhr: 06203/42660!

I am looking for new stuff!! only swapping of course on Amiga! Contact me: Jen-Claude J., 78, rue Belair, L-3820 Schifflange, Luxemburg

Swap/Buy Sourcecodes on the Amiga. Write/Send disk to: I. Roese, Mühlenstr. 37 b, 4750 Unna. Please no losers, lamers, chiefs ...

Neugegründeter C-64 Club sucht noch Mitglieder! Wir haben viel vor! Andreas Jung, St.-Moritz-Str. 4, 2800 Bremen 44

Hi Compi-girls!!! Wir, die Leute vom TCW, suchen noch weibliche Clubmitglieder. Write to: TCW (Herby), Dresdnerstr. 12, 3564 Steffenberg 1. Only on AMSTRAD/SCHNEIDER CPC!!

Hi CPC-Freaks!! Wir nehmen noch Mitglieder auf. Wir können Euch viel bieten!! Info bei: TCW, Dresdnerstr. 12, 3564 Steffenberg 1. Alle hören auf, WIR MACHEN WEITER!

THOMSON-Computer-Club sucht Thomson-User. Clubzeitung, HW/SW vorh. Stefan Sedlaczek, Ginsterweg 1a, 5063 Overath 8, Tel. 02204/73320 Thomson-Club *** Thomson-Club

The only way is UP! Dial: 0241514620 W. Germany - Amiga + C-64

POWERSOFT
Amiga/C64/C16/IBM/Atari
DPC/Spectrum/Nintendo
Soft und Hardware
Ca. 5000 Programme lieferbar

Amiga! Angebot

Jump Jet/ Mercenary Compendium/ Gunshot/Minden/Star Wars/ Formula 1 Grand Prix/Crack Roadwars/Backlash/ECO Art of Chess/ Flintstones/Strip Poker II Kickstart II/TerrameX!
Stck. 29,50 ab 3 Stck. 24,50

IBM Falcon F 16 79,-
C-64 Disk
Kampfgruppe 49,-

News News News

Amiga: Empire dtsh.59,-
ST: Super Hang On 55,-
C-64 Disk:
Zack Mc Kracken 39,95

11 - 18 Uhr: 030/402 27 37
24 Stunden 030/402 59 41

Gratisinfo kostenlos anfordern

Komplettliste gegen 2,- DM in Briefmarken

6,- Nachnahme; 3,- Vorkasse ab 150,- Lieferung frei Haus

Spezielle Anfragen erwünscht

Tel. 030/4025941

Wittenauer Str. 7
1000 Berlin 26

Sven Faulhaber's Softwareversand

Produktbezeichnung	Kass.	Disk
COMMODORE 64		
Psycho Pigs	28,-	41,-
Sinbad	28,-	43,-
Vindicator	28,-	39,-
Arcade Force Four	28,-	39,-
Sargon 3 (Schach)	28,-	59,-
Solid Gold Comp.	27,-	39,-
Top Ten Collection	28,-	34,-
Football Manager II	28,-	39,-
Hawkeye	28,-	38,-
Barbarian II	28,-	38,-
Mantis: Mansion dt.	28,-	39,-
Schule-Pack	19,90	19,90
SCHNEIDER/AMSTRAD CPC		
Arcade Force Four	28,-	57,-
Karate Ace	39,-	43,-
Night Raider	28,-	39,-
Peter Beardley	28,-	39,-
Psycho Pigs	28,-	39,-
Solid Gold Comp.	28,-	59,-
Top Ten Collection	28,-	39,-
Football Manager II	28,-	39,-
C 16/16 und PLUS4		
Sommer Olympiade	24,90	24,90
Winter Olympiade	24,90	24,90
Exploding Flat	8,90	
Four Great Games 3	14,90	
Omnibus 1 & 2	je 24,90	
Ace (R 1)	24,90	
Indoor Sports	14,90	18,90
Turbo Text/Datei	je 18,90	
Masterchess	9,90	
Street Olympics	9,90	
VC 20		
Spiele, Anwenderprog., Module und Hardware auf Art.		
AMIGA		
Arrghh	55,-	
California Games	69,-	
Ferrari Formula One	79,-	
Garfield	59,-	
Hotball	67,-	
Legend of the Sword	69,-	
Major Mission	59,-	
Sargon Chess (Schach)	69,-	
Thaxdor	59,-	
European Scenery Disk	44,-	
Japan Scenery Disk	42,-	
ATARI ST		
Night Raider	59,-	
Sinbad	69,-	
Whirly Gig	59,-	
Football Manager II	55,-	
Impossible Mission II	55,-	
Legend of the Sword	69,-	
Leisure Suit Larry	69,-	
Pison Chess (Schach)	69,-	
Pege Fakt (Fakturierung)	99,-	
Artscribe (Mailprogramm)	75,-	
IBM	3 1/2	5 1/4
Bobo	69,-	
California Games	69,-	
Football Manager II	55,-	
Night Raider	62,-	
PC Gold Hits	55,-	
Pison Chess (Schach)	69,-	
Scrubbles	72,-	
Sub Battle Simulator	69,-	
Ultima V	77,-	
World Games	58,-	
Gratisinfo gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computersystem angeben! Versandkosten: 2,50 Schickbar, 5,- Nachnahme, ab 100,- DM versandkostenfreie Lieferung!		
SF Soft, Abt. G Mühlenweg 7, 3401 Seulingen 24h-Bestelltelefon: (05507) 281		

VIELE NEUHEITEN ERSCHIENEN! RADIKALE PREISENKUNGEN! GLEICH KOSTENLOSE PREISL. ANFORDERN!

AB SOFORT AUCH SPIELE FÜR C-64/128 ANFORDERN!

IST GmbH

XT-RECHNER AB 998 DM AT RECHNER AB 1698 DM

TITEL	AMIGA	ST	IBM	TITEL	AMIGA	ST	IBM
ALIEN SYNDROME	49	45	54	KAMPFGRUPPE	50	64	99
ARKANOID II	59	59		KATAKIS	45	64	
BERRUDA PROJECT	59	59		MICKEY MOUSE	50	50	
BIOMIC COMMANDOS	59	45	49	MORTEVILLE MANOR	50	64	
BOBO	48	49	50	NETHERWORLD	50	50	
BUBBLE BOBBLE	47	48		PIANTASIA	45	49	
CARRIER COMMAND	59	59		QUADRILIN	45	45	63
CHURBY CRISTLE	48	48		REISE 2 MITTELP. D. ERDE	45	58	58
CORRUPTION	59	59		STARGLIDER II (11/88)	62	62	
DALEY THOMPSON	57	61	61	STREET FIGHTER	59	45	
DEFENDER OF THE CROWN	63	64	47	SUMMER OLYMPIAD 88	48	48	64
DIE FUGGER	45	49	47	SUPER STAR ICEHOCKEY	58	58	52
F/A 18 INTERCEPTOR	58			THE EMPIRE STRIKES BACK	45	49	
FIRE AND FORGET	55	55	59	UNIVERSAL MILITARY SINGL	68	59	59
GEE BEE AIR BALLY	45			VERUS	48	48	
GRAFFITI MAN	45			WORLD TOUR GOLF	60		63
KAISER	109	99		ZERO GAUGE	35		
KAMPF UM DIE KRONE	69	69		ZYNAPS	52	52	

Versand per Nachnahme + DM 5,50 oder Vorkasse (EC) + DM 3,00
alle Angebote freibleibend Nur Originalware, keine Grauinporte
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Daten-Service Tenbrock GmbH 4040 Neuss 1 An der Obererft 63

02101-41034
24h Bestellannahme
Preisliste kostenlos
Hardware-Liste dto.

Wir haben das neuste, was es in Sachen Software auf dem Amiga gibt! Schreibt an: Postfach 04 08 27, 5000 Köln 30 - Verkauften auch!!!

Hi y'all! Mayerick is searching for some new good contacts. If you like to swap or buy some new AMIGA-stuff write to: Puentenstr. 180, 8152 Glattbrugg, Switzerland

The LSS is searching for new contacts on C-64. Contact me fast: Carsten Eilert, Mangenbergstr. 275c, 5650 Solingen 1. The LSS is waiting!

The S-Express is searching new contacts on the Amiga. Lists and discs to: Reuter Jacques/60, Av. Gr. D. Charlotte, L-3440 Dudelange, Luxembourg.

Spectrum * Spectrum * Spectrum * Suche Kontakt zu anderen Spectrum Usern. Thomas Hoenl, Mittelweg 2, 8675 Bad Steben. Tel. 09288/8714 FR. und Sa. ab 18 Uhr.

Newest stuff on amiga call 08093/5490 The Mad Monks

64'er stuff only the newest games write to: Lehmann, Hauptstr. 61, 4800 Bielefeld 14 or dial 0521/410796

Tauschen/Kaufen/Verkaufen ST-Soft! Contact us: TG HSC, Postfach 60 54 44, 2000 Hamburg 60. Atari ST ----- Atari ST

Amiga-Soft Amiga-Soft Amiga-Soft Schnell und zuverlässig write to Peter Unger, Regerstr. 2, 6500 Mainz 31 ... and your Dreams come true ...

Wir suchen für unseren Computerclub noch jede Menge Mitglieder. Clubinfo gg. 80 Pf. bei: F. Keller, Stürumstr. 18, 752 Bruchsal

Amiga * C-64 * Video We are searching for cool contacts! Amiga * Video: 04531/87514 - C-64: 04531/84403 (nur 14 - 17 Uhr)

We are looking for new contacts on C-64. Write fast to Otto Zahlhaas, Gelbhofstr. 5, 8000 München 70.

Wer schreibt mir ein Demo für Amiga? Zahle gut!! Angebote an: T. Erdmann, Merscheiderstr. 161, 5650 Solingen 11!!! Eilt sehr!!!

The Tiger Force is searching for new contacts!!! (C-64) Call: 02382/63816 (Ralf) or write to: Thomas Reinecke, Rottmannstr. 76, 4730 Ahlen

Wir haben wirklich immer die neueste Software für C-64 und Amiga. Über 300 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. 100% Antwort. Schreibt an: TOM PF 130 A-1072 Wien

Amiga-Software Informationen bei Lucchese, Heerstr. 12a, 4330 Mülheim/Ruhr. Antwort 100%

Amiga***Amiga***Amiga Suche, tausche und kaufe Amiga-Soft aller Art! Schreibt an: M. Lenzen, Kolpingstr. 13a, 4134 Rheinberg 1 (mach hin)



COMPUTERSOFT

C 64 Games	Cass./Disk	Cass./Disk
19 BOOT CAMP	39,90 54,90	PETER BEARDSLEY 54,90
6 PAK VOL. 3	39,90 59,90	SKATECRAZY 59,90
ALIEN SYNDROM	39,90 59,90	SOMMER OLYMPIADE 88 39,90 49,90
ASTERIX IM MORGENLAND	44,95	STREET SPORTS BASEBALL 34,90 49,00
BARBARIAN II	39,90 49,90	SUMMER GAMES II 34,90 49,00
BARD'S TALE III	59,95	SUPERSTAR ICE HOCKEY 34,90 49,90
BLUEBERRY: Das Gespenst	44,95	
BOB WINNER	39,90 59,90	C 64 STRATEGIE
BUBBLE GHOST	39,90 59,90	B-24 44,90 64,90
DIE FUGGER	49,90	BATTLEFRONT 69,90
DREAM WARRIOR	34,90 39,90	BATTLEGRUPPE 89,90
EMPIRE STRIKES BACK	39,90 49,90	BATTLE CRUISER 89,90
KATAKIS	39,90	DECISION IN DESSERT 49,90 64,90
MAGNETRON	32,90 44,90	GETTYSBURG 89,90
MARAUDER	34,90 49,90	KAMPFGRUPPE 89,00
MICKEY MOUSE	39,90 54,90	KOLONIALMACHT 44,90
MORPHEUS	49,90 59,90	OKINAWA 29,90 39,90
PANDORA	39,90 59,90	PRESIDENT IS MISSING 49,95
		WAR IN SOUTH PACIFIC 79,90

HITS * HITS * HITS

	AMIGA/ATARI ST	C 64	CASS./DISK
AMIGA TOOLS V1.2	49,95	CALL ME PSYCHO	9,95/19,95
MOTORBIKE MADNESS	54,90/54,90	GOLD, SILVER, BRONZE	39,90/59,90
GARFIELD	84,90/64,90	WU LUNG	49,95

PINK PANTHER	34,90 42,90	AMIGA	
PIRATES	39,00 52,00	MAJOR MOTION	69,90
ROAD BLASTER	34,90 49,90	POWERPLAY	69,90
SHACKLED	39,90 59,90	SKYFOX II	79,90
SINBAD	59,90	STARGLIDER II	79,90
STEALTH FIGHTER	49,90 59,90	DRUCKERANPASSUNG CP-80X	59,90
THREE STOOGES	49,95	PHOTON PAINT	298,00
TO BE ON TOP	36,90 49,90	EMPIRE	99,00
TOP TEN COLLECTION	34,90 42,90	LÄNDER DIESER ERDE GEO	39,90

C 64 SPORT GAMES		ATARI ST	
CALIFORNIA GAMES	32,90 39,00	KAISER	139,90
FOOTBALL MANAGER II	34,90 49,90	KAMPF UM DIE KRONE	69,90
GAME SET AND MATCH	44,90 59,90	NIGHT RIDER	69,90
GARY LINEKER FOOTBALL	34,90 49,90	WHIRLIGIG	69,90
INTERNATIONAL SOCCER	39,90 59,90	STELLA CRUSADE	79,90
MATCHDAY 2	34,90 46,90	FOOTBALL MANGER II	59,00

*** HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ***

CSJ NEWS gegen 1,50 DM in Briefmarken anfordern Computer angeben	CSJ COMPUTERSOFT GmbH Abt. Versand Auf dem Schacht 17 3203 Sarstedt 4 Tel. (05066) 4031	LADENGESCHÄFT An der Tiefenriede 27 3000 Hannover 1 Tel. (0511) 886383	Versandbedingungen UPS-Express 10,- DM Nachnahme 7,- DM Vorkasse 3,- DM (Euroscheck in DM) Ausland: Vorkasse 15,- DM
--	---	--	--

SUPER GAMES und MINI PREISE:

Das neue Versandhaus hat alle aktuellen Spiele für C64 (Disks)

AMIGA ATARI ST Personal Computer

Ab heute solltest Du Dir kein einziges Spiel mehr kaufen, ohne vorher mit unserem Katalog ganz genau zu vergleichen! Wir schicken Dir sofort und gratis unseren Katalog mit über 800 Games für Deinen Computer-Typ. Postkarte genügt.

SUPERGAMES: Maria Klinger Versand Postfach 140380 8000 München 5



C-64 * Schweiz * PR-Soft * Schweiz
*** C-64** Ich habe immer die neueste Top-Software. Ruft mich doch mal an: 053/226189 (Roger) außer Mi, Sa + So.

***** X-Ampla ***** For new Amiga or C-64 stuff contact! Dial 02572/6847 (Markus). No looser!

Howdy Geiz!!! Contact us now. Don't waste time. Dial 0981/94916. Nightline. Ask for Didi. Ask for a warrior of TSR. Lovely wares. lovely fast. That's all - c.u. somewhere...

SY9 search for new contacts on C-64! Dial: 09195/4509 (Marco) only Disk! We swap only newest soft and Intro/Demomakers!

Amiga*Amiga***Amiga**
 Suche Tauschpartner und Kontakte für Amiga!!! Meldet Euch bei: Tel.: 02843/4200 es eilt!

Für coole games und spitzen Anwendersoft, Intro- und Demomaker write to: T. Weickel, Hermannstr. 28, 1000 Berlin 44, Infodisk mit Liste usw. 3 DM, auch Anfänger!

Tausch

***** Suche Tauschpartner für C-64**
 *** Immer neueste Games!!! Ruft mal an! Tel.: 05363/20225 ab 18 Uhr verlangt Markus - auch alte Spiele G. ***

LAZER ... A new austrian group contact us for latest C-64 and Amiga stuff... Soft Cell/Lazer, Box 10, A-2372 Gießhübl, Austria! See ya lazer ...

Suche Tauschpartner! Top-Soft vorhanden. Tel. 06233/27742 *** C-64

Hi Boys! Wanna swap real hot stuff on Amiga with me? Sure you do. Send disks to Karina V., I. V. Eyckoreef 10, 8900 Ieper, Belgium. But no lamers please; I only want fast guys.

Sell'Buy/Swap Soft for CPC 3". Habe neueste Games! Verkaufe auch Spiele für 5,- DM fordert Liste an und legt Eure bei! Jack Walter, Beethovenstr. 28, 6904 Eppenheim. Habe Vermeer, ... usw.

Robin of Saga sucht gute Tauschpartner für C-64! Wenn Du interessiert bist rufe mich an! 0209/77333 (Christian)

Suche Tauschpartner für Amiga 500! Suche außerdem Tauschpartner für C-64 (nur Tape!). Tausche Heavy-Metal Tapes (Musik!) Tel.: 07584/2684

Hi Freaks! A.T.C. is swapping again! Habe Games wie Airline, Summer Olympiad'88, u. v. a. Schreibt an: Hofer Marco, Burghard-Breitner-Str. 13, A-6020 Innsbruck - Austria

***** Atari ST ** Atari ST ***** Super Software-Tausch Hot stuff no lamers - Jack Flush, Postfach 11 15, D-6501 Nieder-Olm

C-64 * The new ACT *** C-64** We have allways the newest stuff, z. B. Down at the Trolls, Babar. 2, Maniac Mansion 2. (100%) on C-64 call: 0821/69739 (Rafi) (Weekend)

Contact Mad from Gen. X for new C-64 and Amiga stuff! Write to: Marcel Melies, Wilhelm-Busch-Str. 17, 2300 Kiel 17

Suche zuverlässigen Tauschpartner für 64-Games. Nur Disk, kein Kauf! Tel. 06597/2645 (Joachim) Ruft doch mal an!

Haben: Vindicator, Summer Oly. 88, Zak Mc Kreaken, Herkules 2, Alien Synd. usw. Suchen: Barbarian 2, Last Ninja 2, Katakis, Giana Sist. 2, usw. An: Thomas Oubailis, Bodelschwingstr. 49, 4060 Viersen 11 oder Mike Behne, Ostgraben 43, 4060 Viersen 11. Bekommen immer neu!

AMIGA * AMIGA Suchen Tauschpartner in aller Welt! Schreibt an: Pierre v. d. Beck, Knappenstr. 1, 4290 Bocholt

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64! Habe neueste Software. Lists/Disks an: A. Mavnomichalis, Eschen Stn. 92, 4100 Duisburg 1! 100%ige Schnellantwort!

Hallo CPC-User!!! Tausche Software. Nur Disk 3 oder 5,25 Zoll (AMSDOS). Schickt Eure Listen an: André Quaker-nack, Blumenweg 26, 4837 Verl 1.

GTC sucht Tauschpartner mit 64'er Soft. Wir haben auch Demo-Intro-maker. Schreibt an: Heiko Rathge, Neuer Krug 5, 2054 Geesthacht

Suche Tauschpartner für C-64 (nur Disk). Schick Deine Liste an: DATA-SOFT, Frankenberger Weg 4, 6800 Mannheim 31

Suche + tausche ST-Soft!!! Benno Müller, Wiesenstr. 2, 8274 Tägerwillen (Schweiz), Tel.: 0041/72/692170, oder 072/692170

Tausche neue und alte Games für C-64. Call: 02269/7185 and ask for Boris or Roland. Habe z.B. 4x4 off Road Racing, Card Charks

Hot C-64 stuff!!! Habe immer latesten stuff! Listen oder Disks an: Sascha Schnitzler, Im Höfchen 6, 5353 Mechen-nich

Jeder kann mit mir tauschen! Habe Software nicht older 4 days! Tel.: 02597/8232 oder C. Wendt, Siebenstücken 49, 4403 Senden

Codier/Decodier-Programm für C-64 wandelt in Dez/Hex-Code (ASCII). Schickt Disk mit Games, 100% Antwort an M. Himmel, Schützenstr. 33, 5307 Adendorf (C-64 only)

Amiga***Amiga*****Amiga**
 Tausche und verkaufe Amigasoftware. Verkaufe auch billig 3 1/2" Disketten. Bei Interesse schreibt an: Janiski, Klausstr. 1/10, 6220 Griesheim

Hi Tausche C-64 Games. Nur die Neuesten! TVW, Breite Str. 172, 4440 Rheine, Tel.: 05971/57435 Markus verlangen!

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft! Write to: Postfach 141, 9021 Klagenfurt, Österreich oder Tel.: 0463/593013

***** The Rangers *** hot ok?**
 Dial: 0212/45481 (Mike), 0212/47316 (Mario), 0212/43375 (Andi), 0212/334860 (Marc)

Austria Amiga Austria Sucht Ihr den neuesten stuff? Dann schreibt an: TPG, Postbox 13, Schalterstr. Hafendorf, A-8605 Kapfenberg

Hallo Leute suche Tauschpartner für CPC nur Disk. habe 500 Games. Wenn Ihr Interesse habt, schickt Eure Listen und Disks an: Matthias Schäfer, Karl-Kübler-Str. 26, 7320 Göpping

AMIGA ACTION AUF ABRUF
 Lieferung innerhalb von 2 Stunden
 (nur in Berlin von 10.00-18.00 h)

z.B.
 Starglider II *** DM 69.-
 Carrier Command *** DM 69.-
 Flight Simulator II *** DM 89.-
 (alle mit deutschsprachiger Anleitung)
 24 Stunden Bestellannahme
 *** DM 4.- / Portopauschale
 ab DM 100.- frei Haus

Microware
 Microware GmbH - Hardwarevertrieb und Software
 Uferpromenade 15 D - 1000 Berlin 22
 Telefon 030/365 28 23

NEU

THOMAS MÜLLER
COMPUTER-SERVICE
 Postfach 2526, 7600 Offenburg
 Telefon 0781/76921

NEU

Ein Rollenspiel der Sonder-Klasse.
 Siehe Testbericht in dieser Ausgabe
C-64 DM 89,-

COMPY SHOP

Für Atari XL/XE:

	Kass./Disk
Rampage	34,90/49,90
Jinxter	59,90
Printshop	48,00
Shimera	7,00
Druid	19,90
Boulder Dash II	7,00
Boulder Dash Constr. Kit	7,00

Compy-Shop OHG

Gneisenaustraße 29 · 4330 Mülheim/Ruhr
☎ 02 08 / 49 71 69

We swap and sell and buy hot stuff!
We have only the newest for the C-64.
Call 04721/21999 (hans) 16 - 17.30 Uhr!
Search Summer Edition, World War I
and Ports of Call!

Hi Freaks * Hi Freaks**
Tausche nur neue Games (nur Disk)
write to: Mirco Gochem, Schnurken-
weide 13, 3043 Schneverdingen

Atari ST search for swappers. I own the
best and hot french originals and hottest
news on ST only for good swappers...
Alexandre Gagini, 50 rue Menil-
Montant, 76020 Paris/France

Amiga * Amiga *** Amiga**
50 DM für die Disk mit der besten Soft!
Adresse: Frank Reising, Denkmalstr. 18,
2953 Burlage

Biete Hardware

Verkaufe "Superpic Complete":***
Druckt in Farbe + SW * 5 Formate *
abspeicherbare Bilder * versch. Farben
* f. alle Matrixdrucker * Näheres unter
07821/22974 ** Tausche auch Softw.
(good stuff!)

Verkaufe SEGA + 2 Spiele (Rocky +
Sp. Hang on). 4 Monate alt für 270,- DM.
Thexder für IBM für 50,- DM! (Tausche
auch gegen AMIGA 500 od. ATARI ST).
Tel. 07581/3488 (Mark, ab 20 Uhr)

Verkaufe C-64 + 1531 + Geos V 1.2
+ Softwaresammlung (nur Originale mit
Neuwert von 600,- DM) zum Superpreis
von 450,- DM (VB) Topzustand!!! Tel.
0751/92972 nach Frank fragen!

Schneider CPC 6128 zu verkaufen +
13 Disketten, 4 Fachbücher, 15 Fach-
zeitschriften, 1 Diskettenbox, 11 Spiele
und viele andere Programme für 700,-
DM. Kaufpreis insges. 1300,- DM. Tel.
08662/8839 anrufen zwischen 17 und 19
Uhr.

Zu verkaufen 128 D + Matrixdrucker
+ Final Cartridge 3 + Farbmonitor +
100 Discs + 2 Boxen (1 kaputt) + 2
Joysticks NP 2700,- Verkp. 1800,- DM.
Käufer wenn möglich in A - Tel.
06226/395

Verkaufe: Schneider CPC 464, GT 65,
7 Original-Kassetten, Handbuch, Top-
Zustand (1 Jahr alt) wegen
Hobbyaufgabe!! Preis: VB, Tel.
07031/31590 (Thomas) nach 19 Uhr.
Bye!!!

***** Super-Basic-Erweiterung ***** für
C-16 mit 32K RAM / PLUS4 * 80 neue
Befehle - sehr schnell!!! auf Disk nur
44,90 DM - Info bei: Sven Giero, Les-
singstr. 14, 3167 Burgdorf - Tel.
05136/84287

Verkaufe: C-64, 1541 II, 80 Disks, als
Original: Maniac Mansion * Terramex,
Diskettenbox, Locher, Diskettenalbum,
Datasette, Kassetten. Gegen Höchstge-
bot. Ruft zwischen 18 und 19 Uhr an.
Tel. 0711/571766

DIGITAL MARKETING

Für C 64/128 direkt vom Hersteller:

Shadow Writer getestet ASM 7/88 (Grafik u. Musik auf 2 Disk-Seiten)	14,90 DM
Demo Designer + DD-Erweiterung (Grafik, Musik und Action auf 4 Disk-Seiten)	24,90 DM
MGOS getestet ASM 9/88 (Ein Grafikprogramm der Superlative, beidseitig, Amiga-Oberfläche für den C-64 von jedermann nutzbar)	39,90 DM
Public Domain Software	pro Diskette 5,00 DM
PD-Software für Amiga	7,00 DM

Kostenlose Liste auf Anfrage
Händleranfragen erwünscht

DIGITAL MARKETING

Ihr Partner für preiswerte Software
Krefelder Straße 16 · 5142 Hückelhoven 2
Tel. 0 24 35/20 86 od. 4 28

Verkaufe für Spectrum Kempston Joy-
st. Interf. 25,- DM, orig. Programme wie
z. B. 6Pack 2, Bubble Bobble, Eidolon,
ACE, Impossaball, World 6., Zythum,
Woames, Hijack, Shac L. R.,
02361/59770

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 + Da-
tasette 1531 + 2 Joysticks + 140 Disks
+ 3 Orig. Tape Games, Drucker MPS-
802; Preis nur 560,- DM.
Adresse: Dragan Kaljevic, Bessemerstr.
16, 6000 Frankfurt 60, Tel. 06109/
35032

Verkaufe Atari 800 XL mit Tape und Li-
teratur. Preis n. VE. Außerdem orig.
Spiele z. B. Ninja, Smash Hits, Inter. Ka-
rate, Spitfire 40, Tel. 0911/505959
(Wolfgang)

"NINTENDO"-Spielekonsole mit Mod-
ul und zwei Joypads für DM 199,- (VB)
zu verkaufen! Sehr gut erhalten!!
Chris Mayer, Hawanger Str. 10, 8946
Memmingen, Tel. 08331/47952.

Verkaufe C-64 I + Floppy 1541 I + 150
Disk + Joystick und Extras! Preis:
600,- DM Tel. 09101/1442 (Hartmut)
(Übernahme Versandk!)

Verkaufe C-128D (integr. Disklaufw.) +
Datasette + Drucker VIC 1525 + 9 Ori-
ginale + CPM - Diskette + Leerdisket-
ten + TV-Kabel + Reinigungsdisk für
950,- DM. Es eilt! Tel. 0221/686360.
Beeilt Euch!!!

Verkaufe: VC 1541 C für 200,- DM C-
64 für 150,- DM. 70 Disks + Box für
110,- DM. Final Cartridge 2 für 50,- DM.
Tel. 07123/4910 Jonny Kosaric

Verk.: C-64 + 1541 + F.-Mon. 1701 +
Drucker + 140 Disks + 2 Joystick +
2 Diskboxen + Disklocher + Resets. +
10 Computerhefte + Data-Becker Dru-
ckerbuch + Original Flightsimul. +
lupu + 64 + Staubhülle, Tel.
06074/5576

C-64 Brenne Eproms kostenlos im
Tausch gegen New Soft! Verkaufe
2764 Eproms St. 2 DM 10 St. 15 DM.
Tauschpartner gesucht. Disk. Call me
0531/874158 (Rüdiger) Hi to all contacts

Verkaufe: V E C T R E X
Videounterhaltungssystem von MB mit
5 Spiel-Steckmodulen. Complet mit Ke-
yboard und Monitor. Meistbietend Tel.
(Essen) 0201/584061

***** S E G A *****
Wegen Hobbywechsel verkaufe ich das
SEGA MASTERSYSTEM + 2 Games
preiswert *** Tel. 08731/7946 *** Su-
che billigen Amiga 500 Hi TOMCAT

Verkaufe C-128 + 1571 mit Bedie-
nungsanleitung, Datasette, Joystick,
neue Spiele auf 40 Disketten für 848,-
DM. B. Ceika, Obere Str. 5, 7000
Stuttgart 1

Verkaufe: C-16 * 1531 * Joystick *
Handbuch * Basic-Kurs * Games *
100,- DM * Tel. 384438 * Ab 15 Uhr
(nach Bastian fragen) wohne in Köln

Tondigitalisierer in bestem Zustand
incl. Garantie, dt. Anleitung, Software,
Mikro für 50 DM unter: 02642/400936 *
02642/43633 * 02641/27189 * M.
Schmickler, Eulengasse 29, 5485 Sin-
zig * Auch Ausland

SSS Siggis Software Shop SSS

★ Knüllerpreise ★ Ein Preisvergleich lohnt sich immer! ★ Knüllerpreise ★

Amiga & ST-Spiele	Amiga/ST	C64/128 Spiele	Disk/Cass	C64/128 Spiele	Disk/Cass
Allensyndrom	56,50/56,50	Flight Sim. II dt.	89,50/	Pirates	52,50/48,50
Bard's Tale II	68,50/	Football Manager II	44,50/32,50	President missing	42,50/
Bermuda Projekt	68,50/68,50	Fugger	42,50/32,50	Pub Games	38,50/29,50
Bionic Commando	68,50/56,50	Gary Lineker Hot Shots	46,50/36,50	Salamander	48,50/32,50
Carrier Command	72,50/72,50	Giana Sisters	44,50/38,50	Sinbad	48,50/
Corruption	72,50/72,50	Hawkeye	38,50/32,50	Sommer Olympiade	48,50/32,50
Craps Academy	68,50/	Hot Shot	42,50/32,50	Street Fighter	48,50/32,50
Cyberoid	58,50/58,50	I.O.	42,50/32,50	Superstar Icehockey	42,50/32,50
Down at the Troil	56,50/56,50	Impossible Mission II	44,50/32,50	She Fox	44,50/38,50
Ebonstar	72,50/	Infiltrator II	46,50/	Test Drive	46,50/38,50
Fugger	54,50/54,50	Jack the Ripper	44,50/32,50	Three Stooges	48,50/
Hotshot	58,50/58,50	Kampgruppe	78,50/	The Enforcer	29,50/
Katakis	56,50/	Knights of Desert	62,50/	Ultima I oder III	64,50/
Kampgruppe	78,50/	La Crackdown	46,50/34,50	Ultima IV oder V	69,50/
Legend of Sword	68,50/72,50	Maniac Mansion dt.	44,50/	Vindictor	48,50/34,50
Mickey Mouse	58,50/56,50	Marauder	46,50/32,50	Wasteland	48,50/29,50
Netherworld	58,50/58,50	Mickey Mouse	46,50/36,50	Winter Olympiade '88	38,50/32,50
Sub Battle Simul.	68,50/68,50	Nam	42,50/	Wizard Wars	36,50/
Superstar Icehockey	68,50/68,50	Netherworld	48,50/36,50	Wonderboy	46,50/
Grand Slam Tennis	56,50/	Night Raider	48,50/36,50	Zynaps	38,50/29,50

S. Gebauer
Park Str. 7a
5880 Lüdenscheid
Tel.: 02351-24502

☐☐☐ N E U ☐☐☐
☐☐☐ 24 Std. ☐☐☐
☐☐☐ Bestell- ☐☐☐
☐☐☐ Annahme ☐☐☐
Liste gegen Freiumschlag mit * 1,20 DM Briefmarken Porto
Versandkosten: Vorkasse + 4,50 DM/Nachnahme + 7,50 DM
Zur Auslieferung gelangt ausschließlich nur Originalware.
Bei großer Nachfrage nicht jeder Artikel sofort lieferbar.

DELTA

BERLIN + BERLIN + BERLIN + BERLIN

Bitte beachten Sie: Geben Sie bei allen Anfragen Ihren Computertyp an!!!

	Atari ST	Amiga	C-64 (D)
Chrono Quest (Explora Time Run)	65,00	65,00	-
Daley Thompson	50,00	50,00	35,00
STOS	-	80,00	-
(Der ST Profi-Gamemaker)			
Neatherworld	50,00	50,00	35,00
Demnächst Elite für ST und Amiga. Preis auf Anfrage.			

Wir führen Software für folgende Systeme: Atari ST, Amiga, Commodore 64/128K,
CPC, Joyce, BBC; Electron, ZX Spectrum 48/128K, Nintendo, SEGA
Alle angegebenen Artikel Lagerware! 6,- DM Porto + Verpackung (Inland!)

Hotline I: 0 30 / 3 36 20 63

Hotline II: 0 30 / 3 61 76 86

Auch samstags bis 18.00 Uhr!

Preisliste auf Anfrage bei:
DELTA Soft, Schönwalder Str. 55
1000 Berlin 20

Bitte schreiben Sie Ihre Anschrift in Druckbuchstaben!



AstroVersand

HEISSE PREISE

- * C 64-FREEZE-MASCHINE Supercopymodul, neu, nur noch 67,- DM
- * Final Cartridge III überarbeitete, erweiterte Version, schlappe 67,- DM
- * Utility-Disc für Freeze Machine nachladende mehrteilige Pgame. 27,- DM
- * Endlich lieferbar: ACTION CARTRIDGE PLUS MK 5 - Hammerpreis 97,- DM
- * Super-Modulporterweiterung(4-fach), speziell für Freezmodule 67,- DM
- * Super Sound Digitizer mit Spitzensoftware (auf Disc) 87,- DM
- * VIDEO-DIGITIZER 1000 f. C64, 382x288 Pkte, brillante Bilder 247,- DM
- * Expert Cartridge, Originalversion 3,5 + Utility-Disc, kpl.deutsch 87,- DM
- * 5-Oktaven-Keybord + Soundexpander + Music-Studio C64 nur 297,- DM
- * Amiga-Aegle Sonix Musik-Programm, Midi-fähig 127,- DM
- * Midi Luxus Keyboard, 5 Oktaven LED-Display f. Amiga, Atari uva 297,- DM
- * Midi-Interface A 500/1000/2000(angeben!) f. Keybd. 127,- DM
- * Deluxe-Paint II deutsch (arbeitet mit EASYL-Tablett) 207,- DM
- * EASYL Graphic-Tablett 1024 x 1024 Pkte. m. Interface u. Software, professionelle Ausföhr. Amiga 500: 666,- DM/Amiga 1000: 777,- DM/Amiga 2000: 888,- DM
- * DIGIVIEW Amiga Super Videodigitizer, PAL, V 3,0, nur 347,- DM
- * Action Cartridge Plus, V 5 32K ROM 8K RAM nur 97,- DM
- * Alle Artikel Originale in aktueller Version. Weitere schöne Sachen lieferbar für C64/Amiga/PC. Kostenlose Liste anfordern! Preise bei Vorkasse: (EC-Postanweisung) ohne versteckte Zuschläge. Nachnahme: + 5 DM. Inland) Ausland auf Anfrage!

ASTRO-VERSAND * Postfach 1330 * 3502 Vellmar
Rund-um-die-Uhr-Bestelltelefon: (05 61) 88 01 11
Bestell-Telefon (0561) 880111 * FAX (0561) 88 55 07

AMIGA 1000 512KB-RAM, Farbmonitor, alles in gutem Zustand VB: 1500,- DM. Tel. 0751/52529 ab 16 Uhr

Achtung!!! Verkäufe Datensette mit diversen Original-Topprogrammen, Hypra-Disk-Modul 1541 + C und einige Happy-Computerhefte CD/E Nummern gebe ich bei Anfrage bekannt! Tel. 02273/6488

Verkäufe halbjährigen C-64, 1541, Philips Farbmon. CM 8802 + 2 Joysticks + 6 ASM-Hefte + Diskbox mit 110 Disks randvoll mit neuster Soft + Fast-Load. Verkäufe an den Höchstbietenden.

Biete C-64 und Floppy 1541-II mit Joysticks + Resetschalter + Abdeckhaube und diverse Spiele mit Diskettenbox. Anschrift: Alex Graham, Moorwisch 27, 2000 Hamburg 53, Tel.: 040/845325

Verkäufe MPS 803 Drucker Hat wenig gedruckt, wegen Systemwechsels! Tel.: 09275/237

Verkäufe C-64 + Floppy 1541 + Farbmonitor + 2 Joys + jede Menge Games auf über 100 Disks! Alles für nur 700 DM! (Versand gegen NN). Tel.: 0041/7502028 (Schweiz)

Verkäufe: Interface C-64 Triumph-Adler Gabi 9009. Neuwertig, komplett mit Anschlußkabel 200 DM. Tel.: 07142/63418

SCHWEIZ Verkäufe C-128 + Floppy 1571 + Monitor 1801 + Diskbox mit 120 Disks + Joysticks + Bücher. SFR. 1100 oder DM 1300. Top-Zustand! Tel.: 069/319901 Dani oder Berny verlangen!

Verkäufe SEGA mit 9 Modulen (Super Wonderboy, Alex K., Afterburner, Outrun, Sec. Com., Wonderboy, Glob. Def., Volleyball, W. Soccer, Hang On) für 500 DM. Tel.: 09441/3426 Günther. Music-Maschine Spect. 50,- DM

Verkäufe CPC 6128 + Grünmonitor + Joysticks + Originalspiele auf Disk (43) und Cass. (ca. 40) + Datensette + Diskbox + 2 Lightpens + Abdeckhaube für 1.250 DM. Tel.: 040/2992504

Verkäufe günstig wenig gebrauchten MPS 803 Drucker wegen Systemwechsel. H. Hoffmann, Goldhügel 30, 8581 Seybothenreuth, Tel.: 09275/237

*****Österreich*****
 CPC 6128 (grün), SCART-Kabel für Anschluß an Fernseher, 10 Disks mit Spielen und jede Menge Literatur. VB lächerliche 3.950 ÖS! C. Ruff, Mühlgweg 1, A-4844 Regau, Tel.: 07672/39965

Suche Hardware

Help! Ich suche ein Grafik-Tablett! Am besten das Koala Pad mit dem Koala-painter in der C-64 Version! Ich zahle bis zu 50,- DM! Call me! 05361/33187 - Ask for Gorden! Nach 17 Uhr!

Spectrum * Spectrum * Spectrum *
 Suche Iso-Face. Zahle sehr gut. Angebote an: Thomas Hoel, Tel.: 09288/8714 Fr. und Sa. ab 18 Uhr.

Verschiedenes

War es schon immer Ihr Wunsch, Präsident der Unmoralischen-Sexual-Anarchisten zu sein? Play MOULIN-ROUGE 2; Mario Strebakowski, An der Ludwigshöhe 3, 8832 Weißenburg

Biete Spiele-Poke-Liste für C-64: rund 300 Pokes und viele Hinweise, Pläne, u. a. für Adventures. Gegen 5,- DM Vorkasse bei: Niels Gründel, Dohlenfeld 28, 4330 Mülheim/Ruhr.

Postspiele aus Amerika!!! Deutsche, übersetzte strategische PBM's mit bis zu 60 Teilnehmern. Mehrfarbiger DIN A2 Spielplan und kostenlose Spielzeitschrift. Infos: Simulationsspiel-Verein GRAZ, Postfach 12 05, A-8021 GRAZ

Lösungen zu allen(!) Adventures, Rollenspielen usw. Wo? The Guild of Adventures, Postfach 18 12, 6340 Dillenburg. Kostenlos Info anfordern!!

Ich suche alles über Nintendo! (Spiele, Poster, etc.) Meine Adresse: Gunnar Ahlers, Bredenstücken 7, 2000 Hamb. 65

Sammler! Verkäufe kompl. Jahrgang 87 von ASM. Gut erhalten! 50,- DM VB. Tausche auch Amiga-PD! M. Pineda, Finkenberg 15, 5190 Stolberg, Tel. 02402/4580 (abends)

Verk. Pornohefte, Porno-Videos (VHS) Pornoprg., C-64. Auch Tausch. Call: 0228/353970 ab 18h. Verk. Picture Pronters Modul für 40,- DM.

60,- DM bekommt der, der uns die bestbespielte Disk (C-64) schickt!!! Thomas Hollweck, Goldgrubenweg 26, 8717 Mainbernheim Werzuerstr. kommt ...

ASM 86/87 komplett 120,- DM außerdem 64'er 5/86, 2, 3, 4, 6, 7, 9/87, 1, 7/88 je 6,- DM, zusammen 50,- DM und verschiedene Happies je 6,50 DM. M. Reichel, Marktredwitzer Str. 17, 8590 Marktredwitz-Brand

Suche Anleitungen (C-64): Battle of Britain, FIGHTSIMULATOR II VERSION 1.0; SINDBAD: Tel.: 06109/65934

VERKAUFE: guterhaltene 64er Sonderhefte (je 7 DM) und 64er Programm-Disketten je 25 DM/neu 30 DM! sowie Bücher und Programme für C-64/C-128. Tel.: 08321/5272 ab 18 Uhr

Achtung!!! Biete Tricks, Tips und Aufösungen zu C-64'er Games! Liste gegen 80 Pf. Porto bei: O. Frenz, Engelbrechtweg 27a, 2000 Hamburg 53. Suche auch ältere Computerhefte wie: ASM, Happy, 64'er! Schreibt bald!!!

POSTSPIEL!
 Fußball Bundesliga 88/89. Kleine Gebühr/tolle Geld + Sachpreise. Info bei H. Bernhörster, Düsseldorfstr. 59, 4060 Viersen 12 anfordern.

Verkäufe deutsche Anleitungen zu vielen Programmen. Z.B. Cli-Mate, Aegis Sonix, Seka Ass. D Paint II, Page-setter Diskwik, Videoscope 3D u.v.m.! 60Pf-Marke an: A. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen 1

Welcome an der Pforte der unvergänglichen Geheimnisse! Mailbox: 07361/43640 oder 08234/8809 oder 07261/13708; Par.: 300,8N1

DIABOLO



Der Versand mit den teuflischen Preisen!

Wir machen keine großen Worte. Aber wir schicken jedem unsere Spiele-Liste für alle Commodores, Ataris, Amstrads, Schneiders, PCs ...

Und wer uns kennt, bleibt uns treu. Denn Preis und Service sind o.k.!

z. B.

AMIGA

- Summer Olympiade 88 —,—/49.90
- Menace —,—/59.00
- Starglider II —,—/59.90
- D. Th. Olympic Challenge —,—/59.90
- Virus —,—/49.90
- Birdie —,—/59.90

ST

- Super Hang On —,—/54.90
- Starglider II —,—/59.90
- Netherwold —,—/54.90
- Nightrider —,—/54.90
- Birdie —,—/54.90
- D. Th. Olympic Challenge —,—/54.90

C 64

- Gold, Silver, Bronze 37.90/44.90
- Par 4 (Leaderbord Col.) 37.90/44.90
- Netherwold 25.90/37.90
- Supreme Challenge 35.90/44.90
- Sinbad —,—/39.90
- Typhoon 25.90/37.90
- Barbarian II 25.90/37.90
- Ultima V —,—/59.90

CPC

- D. Th. Olympic Challenge 25.90/37.90
- Samurai Warriors 25.90/37.90
- Gold, Silver, Bronze 39.00/59.00
- Roadblasters 25.90/27.90

IBM

- Ultima V —,—/64.90
- F16 Falcon —,—/74.90
- Maniac Mansion —,—/59.90
- D. Th. Olympic Challenge —,—/54.90

Atari XL/XE

- Alternate Reality —
- The City —,—/37.90
- Alternate Reality —
- The Dungeon —,—/37.90
- Sargon III Chess —,—/54.90

Bis bald.

DIABOLO

Postfach 1640/1
 7518 Bretten
 ☎ 072 52 / 8 66 99

HITVERDÄCHTIG
oder bereits Hits

das sind folgende C-64/128er Disketten:
 The Empire strikes back 43,50 / Road Blaster 45,50 / Dream Warrior 42,50 / Salamander 43,50 / Die Fugger 43,50 / Daley Thompsons Olympic Challenge 46,50 / Alien Syndrom 43,50 / Hopping Mad 43,50 / Captain Blood 48,50 / Soldier of Light 48,50 / Wasteland 54,50 / Game over II 45,50 / Katakis 38,50 / Bard's Tale I, II, III je 53,-, alle zusammen 149,-!!! Gold-Silber-Bronze = Summe Games I + II + Winter Games = 3 randvolle Disks. 23 Disziplinen DM 48,50

Fontmaster C 64 DM 95,- (D) MacroDAT C 64/128 DM 38,-
 C 128 DM 95,- (D) MacroTEXT C 64/128 DM 38,-

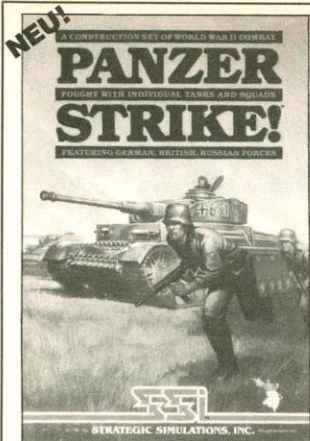
Skate or die - Test Drive - Bionic Commando - Bozuma - Flight Simulator II zu einmündigen Preisen diesen Monat

Gesamtkatalog liegt kostenlos bei.

Wir führen Software für C 64/128/Amiga/Atari ST/IBM und Kompatibel 5 1/4" und 3,5".

Der Software-Spezialist

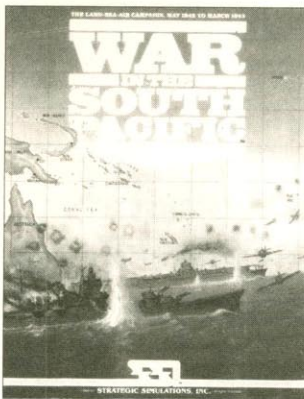
WESP MAGIC LTD.
 7332 Eislingen · Postfach 1302
 Tel. 07161/83381



Taktische Gefechtssimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika.

Deutsches Handbuch

C64 DM 99,-

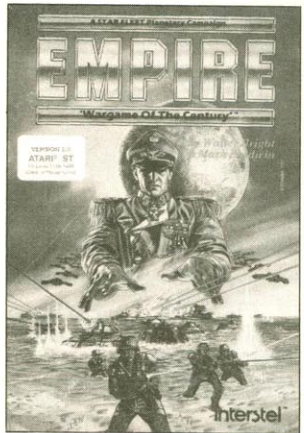


Strategische Simulation im Südpazifik 1942-1943, 79 Schiffsklassen, Träger, Schlachtschiffe, Zerstörer etc.

Deutsches Handbuch

1-2 Spieler, Spieldauer 50 Std.

Apple, C64 DM 109,-



Für 1-3 Spieler, Szenario-Generator
Deutsches Handbuch
für Amiga, Atari ST und IBM
6000 Spielfelder

DM 129,-

Alle Spiele ab Lager lieferbar.
Farbkatalog gegen 1,- DM
in Briefmarken!

THOMAS MÜLLER
COMPUTER-SERVICE
Postfach 2526, 7600 Offenburg
Telefon 07 81/7 69 21

Gewerbliche Kleinanzeigen

*** TOPSOFT ***

SOFTWARE-VERSAND

=====
AMIGA * C64 / 128
SCHNEIDER CPC * ATARI ST

Immer aktuell und preiswert!!!
Gratisliste sofort anfordern!!!
Bitte Computertyp angeben

Firma TOPSOFT GbR
Postfach 4 - 8133 Feldafing

Software
muß nicht teuer sein!!!
Wir bieten **IHNEN**
eine große Auswahl an
SOFTWARE zu
GÜNSTIGEN PREISEN!
TESTEN SIE UNS!
Preisliste von:
COMPUTER-VERSAND
Postf. 40 02 24
7000 Stuttgart 40

◆◆◆◆◆ SOFTWARE + ZUBEHÖR ◆◆◆◆◆
für Atari XL/XE/ST-C64-Amiga
Katalog 80 Pf. Rückporto
Bitte Computertyp angeben
Compysoft
Kreuzstr. 32, 6500 Offenbach/M.

⊕⊕⊕⊕⊕ Software für C64, CPC,
Atari ST, XL/XE
Katakis C64 33,-
sowie viele billige Games
für alle 8-Biter
Gratis-Liste bei:
CVB-Computer,
Peter Bergler,
Postfach 201,
8948 Mindelheim.
Tel.: 0 82 61 / 46 53
bis 19 Uhr
Computertyp

⊛⊛⊛⊛⊛ ATARI ST PD-Software Disk
ab 5,50 DM
Liste für 1,20 DM
in Briefmarken bei:
Jürgen Drosdorf
Lortzingstr. 2 5620 Velbert 1

◇◇◇◇◇ Plus4-C16-C64-Lernprog. ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ Techn. Mathe + Grafik zu ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ reellem Preis. Zahnr. Hydr. ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ Geometrie, Physik, Chemie, ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ Test + Trainprogr. Bruch- ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ rechn. Vokabeln-Cass/Disk, ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ Katalog frei ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ Computer Typ angeben! ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ Softwareversand Anita Ristau ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ Peetzweg 9, ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ 3320 Salzgitter ◇◇◇◇◇

+++++ Computerspiele
für alle Systeme!
MAGIC - Computerspiele
Trierer Str. 110,
8500 Nürnberg
09 11 / 4 88 71

Verkauf:
Mo-Fr 14-18
Sa 10-14
langer Sa 10-17
Versand auf Rechnung,
Porto pro Bestellung
DM 2,50, sofort kosten-
lose Preisliste anfordern.

+++ EFFEKTEN-MARKT +++
- Ein Börsensimulationsspiel -
Spannung + Abwechslung + Lerneffekt
auf IBM + komp. PC mit min.
256 KB
Grafiken in CGA/EGA/Herkules
versch. Erweiterungen möglich
Einf.preis 60 DM + Vers.kosten
Info/Demodisk 10 DM + VK
M. Schöngarth, Tucherweg 82
4010 Hilden, (0 21 03) 6 52 89

DFB-Pokal
Ein Spiel in Basic
um Fußball und Wetten
mit 64 Teams.
8 DM inkl. Versand + Disk
Peter Keim
Vogelsangerstr. 34
5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65
* C 64 * C 64 *

* C64 * NEUHEITEN * NEUHEITEN * C64 *
X MÜHLE 64 14.95 19.95 X
X QUICK EDDI 19.95 24.95 X
X PREIS KASS. DISK. X
X PLUS 4.- DM NACHNAHME X
X U.L.-SOFTWARE X
X POSTFACH 2116 X
X 6780 PIRMASENS X
X * NEUHEITEN * C64 * C64 * NEUHEITEN *

◇◇◇◇◇ PD für Atari ST ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ nur 4,80 DM ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ ab Nr. 1 incl. Markendisk ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ Schneider 02 81 / 6 17 72 ◇◇◇◇◇
◇◇◇◇◇ - 24 h - ◇◇◇◇◇

* Software für Amiga und Atari ST *
* Fugger 54,- *
* Starglider II 72,- *
* Virus 59,- *
* Zynaps 59,- *
* Preis plus 10,- DM Nachnahme. *
* Udo Zwer, Wiesbadener Str. 36, *
* 6270 Idstein Tel. 0-24h *
* 0 61 26 / 5 43 81 *

Super Programme
für alle gängigen Systeme.
Wir führen über
2000 Top-Programme
sowie Arcon Computer und
Fantasy und SF Brett und
Rollenspiele.
Liste
(Systemangebote)
anfordern bei:
Hobby Comp,
Sonnenkamp 58,
5275 Bergneustadt

◆◆◆◆◆ PD-Software für
◆◆◆◆◆ IBM/KOMPATIBLE PC.
◆◆◆◆◆ Disk 2-3 DM. Katalog bei
◆◆◆◆◆ R. Lotz, Marienhof 1A,
◆◆◆◆◆ 4650 Gelsenkirchen.
◆◆◆◆◆ Über 450 Disketten
◆◆◆◆◆ im Angebot!!!
◆◆◆◆◆

ASM-DAUER-POWER



10 x Weird Dreams (ST oder Amiga)

10 Firebird 8-Bit-Games

(Kassette, nach Wunsch; bitte auf Teilnahmekarte vermerken)

10 T-Shirts

Kennwort: Bluebird



1. Für welche drei Titel hat Hermann Serrano die Ladebilder geschrieben?

- a) Starglider II
- b) Carrier Command
- c) Legend of the Sword
- d) Elite e) Blast

2. Welche drei Label hat „British Telecom“?

- a) Rainbird
- b) Bluebird
- c) Firebird
- d) Ladybird
- e) Silverbird

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 30. November 1988: P.S.: Gebt unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.



Richard bittet alle ASM-Leser: „Helft den kranken Kindern!“

Richard Garriot ist „Lord British“

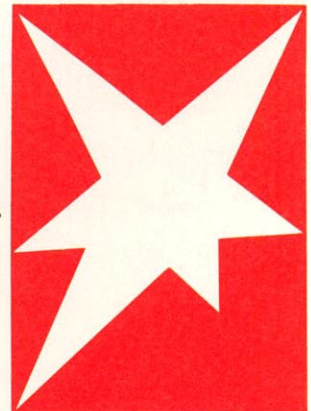
„U“ steht für ULTIMA, dem Ziehvater aller Fantasy-Rollenspiele. „Lord British“ verschenkt ein handsigniertes Unikat, AKALABETH (Apple, 1979). Wer mitmachen möchte, schickt eine Postkarte mit dem Kennwort „ULTIMA“.

Ein Herzenswunsch von Richard: „Helft mit einer kleinen Spende krebserkrankten Kindern!“ (Die Verlosung ist von der Spende unabhängig!) Und so geht's:

Überweist Euren Beitrag auf das Konto 100 bei allen Banken und Sparkassen.

Empfänger: Deutsche Krebshilfe, Verwendungszweck: „Hilfe für krebserkrankte Kinder, ASM“

(siehe auch Seite 136)



HILFE
Für krebserkrankte Kinder

Eine Initiative des STERN in Zusammenarbeit mit der Deutschen Krebshilfe!



Folgende Fragen sind zu beantworten, um eine der tollen Preise zu gewinnen!

1 x Video-Rekorder

3 x CD-Player und 30 CDs nach Wahl!!!



1. Aus wievielen Leuten besteht „G.G.“?

a) 24 b) 3 c) 7

2. Welche ist die Lieblingsfarbe der „G.-G.-Gruppe“?

a) Betongrau b) Leberwurstpink c) Lila

3. Woraus besteht die Bespannung des Logos „G. G.“?

a) grüner Tanfarbe b) gelbem Mondgestein c) roter Drachenhaut

4. Wo leben Gobblins am liebsten?

a) Gütersloh b) Düsseldorf c) unter der Erde

5. Aus was besteht der G.-G.-Schriftzug?

a) Zwergengold b) geschnitztes Holz c) gebrannter Ziegel

GOLDEN GOBLINS – Neues aus deutschen Landen!

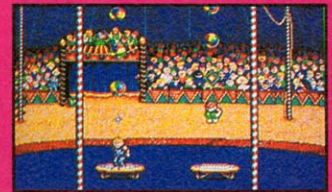
**Kennwort:
Golden Gobblins**

kommt gewaltig!

Seit einem halben Jahr gibt's GOLDEN GOBLINS. Fünf Programmierer und zwei Grafiker beschäftigen sich mit allen gängigen Rechner-Systemen. Originalität und hohe Qualität, gemixt mit einer hervorragenden „Playability“, sollen neue Maßstäbe für Spiele setzen. Zwei Programme werden Anfang 1989 fertiggestellt sein:



**GRAND
MONSTERSLAM**



**CIRCUS
ATTRACTION**



Das bloße Kennwort („MENACE“) auf eine Postkarte, und ab damit zur ASM-Redaktion! Zu gewinnen gibt es MENACE, und zwar in folgendem Ausmaß:

**10 x für Amiga
10 x für ST**

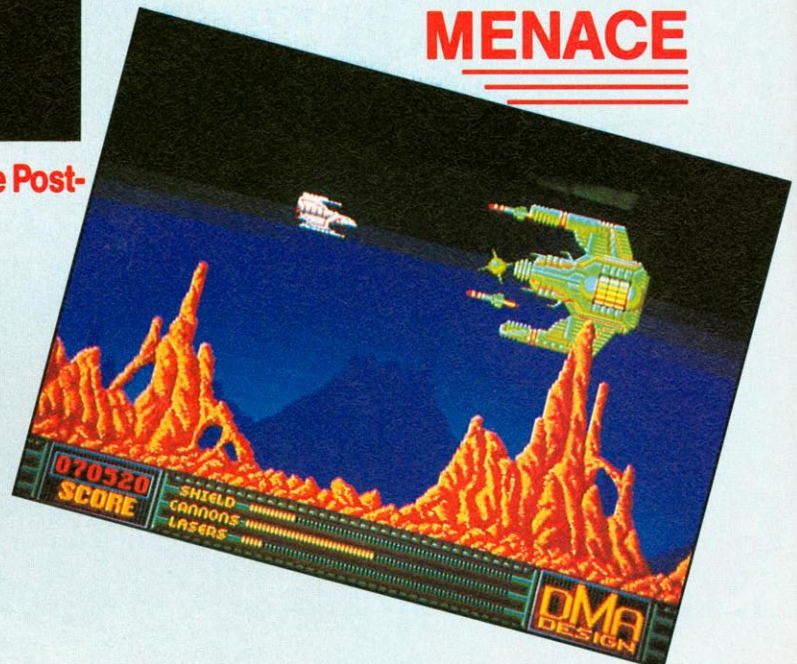
Kennwort: „MENACE“

hat ein neues Label!

PSYCLAPSE

Bereits der erste Titel ist ein Hit:

MENACE






1 Fußball handsigniert von den Spielern des FC Bayern München

10 x Football Manager II Diskette wahlweise für ST, Amiga, C-64, CPC

10 x Hotshot (C-64, Disk.)

Frage: Wie oft konnte der FC Bayern München bisher den Titel des Deutschen Meisters erringen?



Addictive

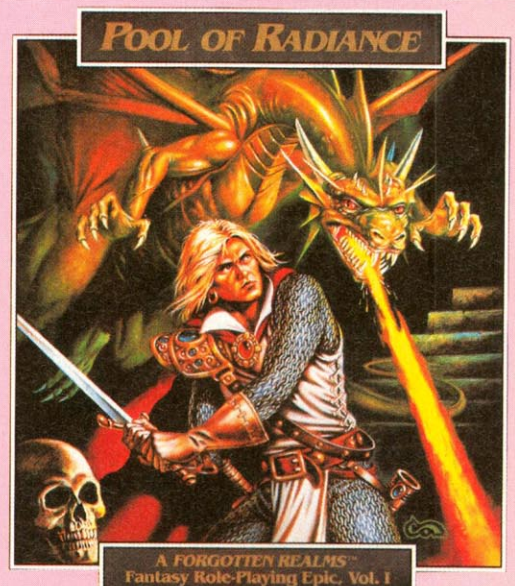
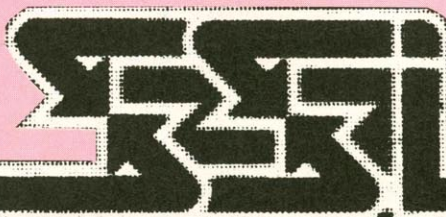
Kennwort: „Tor“
(unbedingt Computersystem angeben!)

POOL OF RADIANCE

Das sind die Preise, die SSI verlosen läßt:

- 25 x POOL OF RADIANCE (64er Disk)
- 5 x HEROES OF THE LANCE (ST)
- 5 x FANTASY-ROLLEN-BRETTSPIELE
- 5 T-SHIRTS

Postkarte mit Systemangabe + Lösungswort an die ASM-Redaktion:
Kennwort: „SSI“



Das ist die Frage, die Ihr beantworten müßt, um in die „Lostrommel“ zu kommen:

- Was bedeutet „SSI“?**
- a) Strategie Simulations, Inc.
 - b) Super Soft, Indiana
 - c) Strategie Soft, Ingolstadt

Anwender

Das Filmstudio des Spielekönigs

Programm: Fantavision, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** Broderbund Software, USA, **Muster von:** Amigaoberland, Hohenwaldstr. 26, 6374 Steinbach.

Hand hoch, wer sich noch an die Firma **BRODERBUND** erinnert! Was, nur der ältere Herr mit Glatze? Nun, das wäre vor drei Jahren anders gewesen. Zu dieser Zeit war die Firma mit Superspielen wie *Loderunner* und *Karateka* ganz groß im Geschäft. BRODERBUNDS diesjähriges Comeback soll aber nicht mit einem neuen Spiel eingeleitet werden, sondern mit einem Animationsprogramm für den Amiga namens **FANTAVISION**.

Neben der Programmdiskette enthält die Verpackung eine anschaulich illustrierte (englische) Anleitung, die den Einsteiger Schritt für Schritt in die Welt der Computeranimation einführt. Auf der Diskette befinden sich außer dem eigentlichen Programm noch ein Abspielprogramm für die fertigen Filme und einige erstklassige Animationen des Grafikers Sachs (*Ports Of Call*).

Der erste Eindruck bei der Bildschirmgestaltung: Total unübersichtlich! Vier Bedienleisten plus Titelzeile lümmeln auf dem Bildschirm herum, und nur ein kleiner Ausschnitt verbleibt zum Editieren einer Szene. Etwas Erleichterung bringt das Ausschalten der Bedienleisten mittels SPACE-Taste. Dem mausgewohnten Benutzer fehlen zwar nun die Schnellmenüs, aber alle Funktionen lassen sich auch durch Tastatursequenzen aufrufen, was nach kurzer Einarbeitungszeit durchaus nicht mehr lästig ist. Beliebige IFF-Bilder können geladen und als Hintergrund verwendet werden. Der Hintergrund ist bei allen Szenen eines Filmes derselbe und kann leider nicht bewegt werden, denn nur Objekte lassen sich bewegen. Auch ein nachträglich

ches Editieren des Bildinhaltes ist nicht möglich. Nur auf eine einzige Weise kann der Hintergrund verändert werden: FANTAVISION läßt es zu, einen beliebigen Bildausschnitt als Brush zu definieren und an beliebige andere Stellen zu kopieren. Diese Brushes können gedehnt, gestaucht, gezerrt, gedreht und auf noch mehr Arten gedingst werden. Wer aber selbst Hintergrundbilder entwerfen möchte, kommt um den zusätzlichen Erwerb eines Malprogramms nicht herum. Die Bildbestandteile, die dann von FANTAVISION animiert werden können, nennt das Programm „Objekte“. Aus den Grundformen Rechteck, Kreis und Linie lassen sich beliebige Objekte kreieren. Diesen Objekten sind Farben oder die vom Programm vordefinierten Muster zuzuordnen. Komplexität und Anzahl der Objekte hängen dabei fast ausschließlich von der Speichergröße ab. Die Objekte sind nach Erstellung beliebig verschiebbar und auch in der Form änderbar. Auch die aus dem Hintergrund ausgeschnittenen Brushes können als Objekt verwendet werden.

Mit jeder einzelnen Szene kann sogar ein beliebiger Sound verkettet werden. Erlaubt sind alle digitalisierten Sounds im 8SVX-Format, also IFF-Standard. Das sonst so agile Programm enttäuscht hier durch seine geringen Soundmöglichkeiten, die sich im Zuordnen eines Tonkanals und einer Lautstärke schon fast erschöpfen. Wünschenswert wäre z.B. eine Funktion, die auch das Abspielen komponierter Töne wie z.B. Sonix-Dateien ermöglicht. Trotzdem ist dies schon ein großer Fortschritt gegenüber dem stummen Aegis Animator. Die eigentliche Arbeit mit Fantavision gestaltet sich nun wunderbar einfach (oder einfach wunderbar?). Jeder Film beginnt mit Szene eins. Hier nimmt man zunächst einige wichtige Einstellungen vor, die den ganzen Film betreffen, wie z.B. Auswahl der Farbpalette

und der Hintergrundgrafik. Nun beginnt die mühseligste Arbeit, nämlich der Entwurf der beweglichen Objekte. Der Sound wird zuletzt definiert. Ist alles richtig positioniert, dann steht ja eigentlich Szene zwei nichts mehr im Wege. Deshalb klickt man einmal das Feld mit der Aufschrift „Clone“ an. Dieses Feld tut nun nichts anderes, als von Szene eins eine exakte Kopie anzufertigen und diese als Szene zwei abzulegen. Der Benutzer hat es nun denkbar einfach: Wenn er eine Bewegung erzeugen möchte, verschiebt er in der neuen Szene eines oder mehrere Objekte per Mausclick in die gewünschte Richtung. Selbstverständlich können die Objekte dabei wieder beliebig gedreht, gestaucht und gedingst werden. Mit anderen Worten: In jeder Szene stehen die selben Editiermöglichkeiten offen. Nur in Szene eins sitzt der Benutzer zunächst vor einem leeren Blatt. In allen anderen Szenen kann er die Kopie einer anderen Szene zum Ausgangspunkt nehmen. Beim Anzeigen eines Films berechnet das Programm dann automatisch alle Zwischenschritte in der Bewegung und zeigt sie an. Selbst Farbübergänge werden auf Verlangen weich umgeblendet.

Sonstige Eigenschaften: FANTAVISION unterstützt alle Auflösungen des Amiga. LORES ist ebenso möglich wie MED-RES, HIRES und OVERSCAN. Dabei ist der Overscan-Modus ein recht guter Ersatz für die fehlende PAL-Auflösung. Das sensationelle an FANTAVISION ist es jedoch, daß außer den normalen zwei bis 32 Farben auch der HAM-Modus zur Verfügung steht! Damit ist Fantavision das einzige Animationsprogramm (außer den Ray-Tracing-Programmen), das HAM zuläßt. Leider führt das nicht zu so guten Ergebnissen, wie es wünschenswert wäre. Jedes Animationsprogramm erfordert schnelle und damit ungenaue Grafikroutinen, und darum sind die im HAM-Modus oft zu beob-

achtenden farbigen Streifen bei der Animation nicht zu vermeiden. Das macht diesen Modus für professionelle Animationen unbrauchbar. Dafür zeigt das Programm in den anderen Farbmodi, was es kann. Das von anderen Animationen bekannte Ruckeln kann man bei FANTAVISION getrost vergessen. Das Programm ist so unglaublich schnell, daß es auch bei der gleichzeitigen Bewegung mehrerer Objekte nicht ins Schleudern kommt. Endlich einmal ein Programm, das den Amiga nach jetzigem Kenntnisstand voll ausnutzt!

Ein Wort zur Bedienbarkeit: Wer Icons mag, der ist mit den vier Schnellmenüs gut bedient, was leider auf Kosten der Übersichtlichkeit geht. Profis können die Menüs wegblenden. Ansonsten kann ich nur sagen: FANTAVISION ist das erste Animationsprogramm, das selbst ich als „Animationslaie“ sofort verstanden habe. Ich weigere mich zu glauben, daß es noch einfacher geht!

FANTAVISION weist zwar kleinere Schwächen im Bereich Sound und Übersichtlichkeit auf. Was bei einem Animationsprogramm zählt, ist aber, wie einfach und schnell sich Animationen herstellen lassen. Und da macht FANTAVISION allen anderen etwas vor. Gäbe es bei den Anwenderprogrammen den Hitstern zu verteilen – Fantavision hätte ihn! Im Moment sind alle meine Bekannten im FANTAVISION-Fieber; je öfter man das Programm benutzt, desto begeisterter ist man von diesem schlichtweg genialen Programm!

Guido Coenen

Positiv: Auch bei 512K voll lauffähig, absturzsicher, unterstützt sämtliche Auflösungen, unglaublich schnell, „narrensicher“.
Negativ: Schlechte Soundausnutzung



Ein Interface macht Dampf!

Programm: Disciple DOS 3, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 270 DM, **Hersteller:** Miles Gordon Technology, England, **Muster von:** Delta Soft, Schönwalderstr. 55, 1000 Berlin 20.

Ein Spectrum mit Floppy, geht denn das? Aber klar, und wie! Zwar gab es schon einige Floppysysteme für diesen Rechner, der sich seine Programme immer noch weitestgehend von Kassette reinsaugt, aber keines dieser Dinge war wohl so universell verwendbar wie das **DISCIPLE DOS 3** der **MILES GORDON TECHNOLOGY**. Die Bezeichnung „DOS 3“ bezieht sich dabei auf die neueste Version dieses technischen Goldstücks, das wir genau unter die Lupe genommen haben.

Mit Hilfe dieses Interfaces ist es jetzt nämlich möglich, den Specci an jedes beliebige Laufwerk anzuschließen, das über einen Sugart-Bus verfügt. Dieser Bus ist weitverbreitet, so daß es z.B. auch ohne weiteres möglich wäre, ein ST-Laufwerk an das Interface anzustecken. Die technischen Daten sind dabei wahrlich beeindruckend: Die Discs können wahlweise mit 40 oder 80 Tracks formatiert werden, was einer Speichermenge von 380 Kbyte, bzw. 780 Kbyte (double density) entspricht. Benutzt man gar zwei doppelseitige Laufwerke mit doppelter Dichte, so sind bis zu 1,56 Mbyte frei, ohne daß dabei ein Byte des RAM-Speichers belegt wird!

Das Disciple verarbeitet die Datenmengen unglaublich schnell: In spätestens acht Sekunden wird ein File von 128 Kbyte Länge geladen!!! Die Spectrum 128K-User wird's besonders freuen, mußten sie doch bis jetzt bis zu 10 Minuten beim Einladen eines Program-

mes warten! Komplizierte Eingaben oder neue Befehlsätze braucht Ihr aber für die Benutzung dieses Wunderdings nicht zu lernen, denn das DOS 3 fügt sich nahtlos in das normale Betriebssystem ein und ist voll kompatibel zu normalen Microdrive-Befehlen. Aber es geht natürlich noch einfacher: Nach der Eingabe von CAT 1 erscheint das Directory der jeweiligen Disc, wobei die Programme durchnummeriert sind. Tippt man nun z.B. LOAD p1, wird Programm Nr. 1 eingeladen. Einfacher geht's nimmer, oder?

Das Disciple kann aber natürlich noch mehr, als nur Programme zu laden und speichern. Die Entwickler haben dem Disciple nämlich noch ein Druckerinterface, zwei Joystickports, zwei Schnittstellen für die Kommunikation mit bis zu 63 Computern gleichzeitig und eine „Snapshot“-Funktion beschert. Daß dabei der normale Spectrum-Bus weitergeführt wird, versteht sich von selbst.

Das Druckerinterface arbeitet übrigens mit Centronic- oder Epson-kompatiblen Druckern zusammen und läßt sich problemlos mit dem mitgelieferten Systemfile anpassen. Dieses Systemfile nimmt auch alle anderen Einstellungen vor, die die Floppy und Computer-Kom-

munikation betreffen. Sind alle Fragen des Systemfiles beantwortet, wird dieses Programm auf Disc abgesaved. Es ist nichts anderes als das DOS des Disciple und muß nach

Positiv: unglaublich schnelle Ladezeiten, hohe Schreibedichte, zwei Standard-Sinclair-Joystickports, Druckerinterface, perfekte Anpassung an fast alle Floppys und Drucker, weitreichende Vernetzungsmöglichkeiten, simple Befehlsyntax, kopiert fast alle Software, gute Hardware-Dokumentation und Handbuch, Spectrum-Bus wird durchgeführt, eigenes RAM für Execute-Files.

Negativ: „Snapshot“ saved nicht tatsächliche Programmlänge, umständliche Namensgebung der Programme.

Netzunterbrechung immer neu mit RUN von der Disc gebootet werden. Normale Resets übersteht das DOS aber schadlos, denn das Disciple hat einen eigenen Speicher. Ärgerlich wird's nur dann, wenn weitere Peripherie an den durchgeführten Datenbus angeschlossen wird (z.B. ein Multiface), die das Disciple

zum Absturz bringt (in seltensten Fällen kann dies auch mit eingeladenen Programmen passieren). Aber auch dagegen kann sich der User wappnen, indem er den „Hemmknopf“ drückt. Dieser seltsame Knopf schaltet das Betriebssystem nämlich aus. Um wieder ins DOS zu gelangen, muß der eingerastete Knopf lediglich nochmal gedrückt werden.

Okay, widmen wir uns jetzt noch der wahrscheinlich wichtigsten Funktion des Disciples, dem Anlegen von Sicherheitskopien auf Disc, denn – wer möchte denn nicht endlich seine teuflisch gut geschützten Games von Kassette auf Diskette rüberziehen? Nichts einfacher als das!

Jedes Programm kann mit dem

„Snapshot-Button“ auf Disc rübergezogen werden. Lädt man es dann wieder, wird es genau da gestartet, wo es beim Abspeichern gestoppt wurde. Auch Screens lassen sich so absaven, wobei auch zwei Screens gleichzeitig auf einem Drucker ausgegeben werden können. Wer besonders viel Speicherplatz braucht, kann seine Maschinensprachprogramme sogar noch als Execute-File im DRAM des Disciple ablegen. Gestartet wird es dann automatisch nach dem Laden an der angegebenen Adresse.

Bei meinem Test zeigte sich, daß mit dem Snapshot-Button ca. 95% aller professionellen Software abgesaved werden kann. Nur bei *Vixen* und *Tai Pan* weigerte sich der Spectrum nach dem erneuten Einladen beharrlich, daß Programm wieder zu starten. Leider wird beim Absaven auch nicht der tatsächlich benutzte Speicher auf der Diskette abgelegt, sondern nur 48 oder 128K-Files. Diese Files haben zudem keine variablen Namen, sondern werden vom Disciple mit „Snap A“, „Snap B“, usw. durchnummeriert. Will man diese Namen ändern, ist eine ERASE (Programmname) TO (Programmname)-Anweisung notwendig. Hätt's nicht ein bisschen simpler sein können?

Alles in allem ist das DISCIPLE aber ein starkes Stück für den Specci, das diesen Computer sicherlich aufwertet und für neue Anwendungen nutzbar macht. Die Möglichkeiten dieses Interfaces sind so vielfältig, daß ich jedem, der das nötige Kleingeld besitzt, das Disciple ans Herz legen möchte. Für den Spectrum gibt's derzeit wohl nichts Besseres.

Michael Suck

Neues vom „IBM-Papst“!

Programm: Norton Utilities, Advanced Edition, **System:** IBM-kompatibler PC, **Preis:** ca. 350,-, **Hersteller:** Peter Norton Computing Inc., 2210 Wilshire Blvd. 186, Santa Monica, CA 90403, USA. **Muster von:** RWL PC-Soft, Reutlinger Str. 31, 7146 Tamm.

Wer kennt ihn nicht, den 'Ober-Guru' des IBM-PC, den Mann, dessen Name in der MS-DOS-Welt schon fast so etwas wie eine Legende ist – **Peter Norton**.

Neben seinem bekannten *Programmer's Guide* ist er vor allem durch die *Utilities*, einem dicken Bündel nützlicher Hilfsprogramme, die dem geplagten PC-Anwender das Leben erleichtern, berühmt geworden. Diese liegen nun in der **Version 4.0 & ADVANCED EDITION** vor, und ich hatte die Ehre, sie mir ansehen zu dürfen.

Es handelt sich um eine Palette von 23 (!) einzelnen Programmen, die mit Hilfe des „Norton

Integrators“ (NI) bequem aufgerufen werden. Direktes Laden der einzelnen Programme aus DOS heraus ist natürlich auch möglich, der NI aber liefert zu jedem dieser Werkzeuge automatisch eine Kurz-Beschreibung. Sämtliche Utilities sind noch mit zusätzlichen Hilfsbildschirmen ausgestattet, so daß man mit den „Nortons“ arbeiten kann, ohne ein einziges Mal ins Handbuch sehen zu müssen. Auf einen Nenner gebracht sind

die „Nortons“ ein hochentwickelter Disketten-Monitor, mit dem in komfortabler Weise so ziemlich alles möglich ist. So kann man sich über die verschiedensten Dinge detaillierte Informationen geben lassen, wie z.B. Disketten-Aufzeichnungsformat, Sektoren-Belegung, usw., und mit „System Informations“ u.a. den bekannten „Norton Faktor“ berechnen, ein Vergleich der PC-Leistung zum IBM-XT.

Man kann die Diskette nach bestimmten Daten durchsuchen, Dateien auf Schreib/Lese-Fehler testen und Disketten (auch Festplatte) auf Zuverlässigkeit prüfen, schadhafte Bereiche markieren (so daß DOS nichts mehr darauf schreibt) und evtl. sogar Daten aus einem schadhafte Bereich retten. Natürlich kann man auch auf „versteckte“ Dateien (z.B. IBMIO.SYS) zugreifen und Datei-Attribute (z.B. READ-ONLY) ändern. Auch das Sortieren von Directory-Einträgen ist komfortabel. Das Kernprogramm bilden die eigentlichen „Norton Utilities“ (NU), mit denen man sich den Disketten-Inhalt ansehen und einzelne Bytes gezielt ändern kann. Man kann Datei- oder Sektor-orientiert vorgehen, und die NU's stellen sogar je ein Spezial-Menü für die Manipulation des Boot-Sektors, der FAT- und der Directory-Area zu Verfügung. Aber Vorsicht, das ist kein Spielzeug! Nur all zu leicht kann man durch Manipulation von Spur 0 eine Diskette für DOS komplett unleserlich machen! Die vornehmste Aufgabe des ganzen Pakets aber ist das Retten versehentlich gelöschter Daten. Vielfältig ist die Unterstützung, die der verzweigte Anwender von Peter Norton bekommt. „Quick Unerase“ stellt blitzschnell und Dialog-gesteuerte Dateien wieder her (DOS ist nämlich ganz schön faul, es löscht die Daten nicht

richtig, sondern ersetzt den ersten Buchstaben des Dateinamens durch den Wert 229, wodurch die Datei für MS-DOS (existieren), mit „Unremove Directory“ sogar ein komplettes Verzeichnis. Die NUs können auch Reste von Dateien retten, deren Sektoren von anderen Daten bereits teilweise überschrieben worden sind. Zwei besondere Höhepunkte sind „Format Recover“, das eine versehentlich formatierte Festplatte wieder restauriert, und „SpeedDisk“. Durch häufiges Löschen und Hinzufügen können die Sektoren einer Datei nicht mehr unmittelbar hintereinander auf der Diskette angeordnet sein, sondern weit verstreut liegen, wodurch die Zugriffszeit auf diese Datei gewaltig steigt. „SpeedDisk“ organisiert die belegten Sektoren um, so daß alle Dateien „an einem Stück“ auf der Platte zu liegen kommen. „File Info“ ergänzt den Dateinamen um einen kurzen, beschreibenden Text. Mit „Beep“ kann man Töne und ganze Melodien erzeugen. „Ask“ wertet einen Tastendruck aus und übergibt den Code als sog. Er-

ror-Level an DOS. „Ask“ und „Beep“ sind gedacht für die Programmierung eigener Batch-Dateien (und genau das, was in MS-DOS

Positiv: Sehr viele, z.T. einmalige Funktionen, viele Hilfsbildschirme, unerreicht stark beim Retten gelöschter Daten, liefert detaillierte System- und Disketten-Informationen, unterstützt jegliche Manipulation an Disk/Festplatte.
Negativ: Menüführung teilweise sehr umständlich, Handbuch nur in Englisch.

fehlt!). Zuguterletzt gibt es zwei 'gefährliche' Programme, „WipeFile“ und „WipeDisk“, mit denen Daten tatsächlich physikalisch gelöscht werden können, indem die entsprechenden

Bereiche auf der Disk mit einem beliebigen Byte-Wert (mehrmals) überschrieben werden. Diese Programme erfüllen sogar die Sicherheits-Bestimmungen der US-Regierung. Zum Handbuch wäre zu sagen, daß leider keine einzige Abbildung darin enthalten ist, ansonsten ist es sehr ordentlich und übersichtlich aufgemacht, wirklich vorbildlich. Als Beigabe gibt es eine kleine Broschüre, in der knapp, präzise und doch überraschend allgemeinverständlich (typisch Peter Norton) alles Wesentliche (auch einige Feinheiten) zum Thema Diskette erklärt sind. Gute bis sehr gute Englisch-Kenntnisse sind allerdings Voraussetzung, denn von Handbuch und Broschüre gibt's keine deutsche Übersetzung. Die „Norton Advanced“ stehen

auf dem Markt ziemlich konkurrenzlos da, nur die *PC-Tools de Luxe* (siehe ASM 3/88!) könnten eine Alternative sein, aber es gibt auch deutliche Unterschiede. So bieten die PC-Tools zwar einen Text-Editor, ein Backup- und Cache-Utility, die Nortons dafür aber „File Info“, „WipeFile/Disk“, „Ask“, „Beep“ und detailliertere Disk- und System-Informationen. Nur bei den Nortons ist das Directory-Sortieren auch interaktiv möglich, d.h., daß man jeden Eintrag gezielt positionieren kann, bei PC-Tools ist man auf die alphabetische Reihenfolge festgelegt. PC-Tools orientieren sich stärker an den Belangen eines MS-DOS-Anwenders und bieten eine Verbesserung und Erweiterung (z.B. MOVE, COMPARE) der MS-DOS-Befehle, wohingegen die Nortons wesentlich stärker sind, wenn man in die Tiefe der Disk-Bytes dringen und z.B. gelöschte Daten retten will. Was die Benutzerführung betrifft, bieten die Nortons zwar wesentlich mehr und bessere Hilfsbildschirme, die Menü-Struktur ist aber viel umständlicher (viele Menüs mit jeweils nur wenigen Wahlmöglichkeiten). Zusammenfassend wären die PC-Tools de Luxe eher für jemanden geeignet, der sich den Anwender-Alltag erleichtern will; der (angehende) Disketten-Profi aber dürfte kaum an den „Norton Advanced“ vorbeikommen. *Stephan de la Motte*

„Speccy diskutiert Kurven!“

Programm: Kurdis, **System:** Spectrum, **Preis:** 30,-DM, **Hersteller:** Friedemann Seebass, Hüniger Straße 28, 1000 Berlin 33.

Wenn es für Sie zutrifft, daß Sie a) einen Spectrum besitzen und b) gleichzeitig zu den armen Schw... gehören, die noch die Schulbank drücken, dann könnte sich das Programm **KURDIS** von **F. SEEBASS** für Sie als außergewöhnlich nützlich erweisen, sofern Kurvendiskussion auf dem Lehrplan steht. Ich denke da in erster Linie, ebenso wie der Autor des Programmes, an die Schüler der gymnasialen Oberstufen. Da dieses Thema auch erst kürzlich auf meinem Lehrplan stand, sind meine Erinnerungen an die Begriffe Extrempunkte, Wendepunkte, Nullstellen, Ableitungen,... noch recht frisch. Damit auch die letzte Hemmschwelle vor dem Pro-

gramm abgebaut wird, gibt es noch eine sehr gute, witzige und leicht verständliche Anleitung für das Programm – in Deutsch natürlich. Einige Vorkenntnisse sollte man jedoch mitbringen.

Was kann Kurdis? Kurdis ist in der Lage, beliebige zweidimensionale Funktionen und Kurven in der X-Y-Ebene grafisch darzustellen und ausführlich zu analysieren (auch Flächen- und Kurvenintegrale). Zur grafischen Darstellung sind Zusammensetzungen aus bis zu drei Teilfunktionen/-kurven möglich. Es würde hier zu weit führen, auf Einzelheiten der Kurvendiskussion einzugehen, der Vollständigkeit halber aber noch etwas über die Programmoptionen:

Man kann (selbstverständlich!) den Definitionsbereich eingeben, in Y-Richtung verschieben, die Y-Achse strecken, eine

Grafik ins RAM speichern, eine Wertetabelle erstellen, einzelne Funktionswerte ausgeben lassen, die erste Ableitung zeichnen, Integrale errechnen, usw., aber auf jeden Fall genug. Dem Mathematikinteressierten Schüler wird es genügen.

Zwar kann Kurdis nur die Rechenarbeit übernehmen (ein bißchen Zeichnen natürlich auch), aber das Prinzip der Kurvendiskussion müßte man schon verstehen, damit das Programm „was bringt“. Als große Hilfe dient es z.B. beim Überprüfen der Rechnung sowie der Zeichnung des Funktionsgraphen (mein Gott, was hab'ich schon für'n Mist gezeichnet). Insofern stellt Kurdis schon eine große Hilfe dar, zumal auch das 50 Seiten star-

ke Handbuch recht ausführlich auf alle Funktionen eingeht. Natürlich fehlen auch Beispiele, Druckeranpassung, Microdrive-Anpassung und die Dokumentation der Programmvariablen (das Teil ist in Basic geschrieben, etwas langsam daher, aber trotzdem gut). Mir hat's sehr gut gefallen.

KURDIS beweist zudem, daß man für solche Rechen- und Zeichenaufgaben auch auf Rechner wie ST oder Amiga verzichten kann. Das Programm gibt es übrigens nicht nur beim Autor, sondern auch bei Kai Ufenkamp, Gartenstr. 3, 4904 Enger und bei E. Reitmann, Füllenbachstraße 11, 4000 Düsseldorf 30. „Kontakte, die Sie nutzen sollten!“

Peter Braun

Programmierhilfe in dBase III-Plus

Programm: db-Menu, **System:** IBM AT und Kompatible, **Preis:** ca. 210 Mark, **Hersteller:** EDV-Beratung Hans Bossek, Tassiloweg 8, 8130 Starnberg, **Muster von:** siehe Hersteller.

Viel Arbeitszeit ist notwendig, um Eingabemasken zu erstellen. Mit **DB-MENU** senken dBase-Programmierer diese Entwicklungszeiten um 50 bis 80 Prozent!

„Gute Software ist auch optisch ansprechend zu programmieren.“ Diesem Umstand Rechnung zu tragen ist schwierig und zeitraubend. Insbesondere dBase-Programmierer wissen, wieviel Nerven es kostet, eine ansprechende Eingabemaske zu generieren. Hilfreich ist in diesem Fall der Menügenerator **DB-MENU**. Mit diesem, selbst

in dBase erstellten Utility sind Auswahlmenüs komfortabel und einfach zu gestalten. Grundlage von **DB-MENU** sind Windows (Fenster). Inhalte der Fenster sind vom Anwender frei definierbar. Im Gesamtsystem unterscheidet **DB-MENU** zwischen 4 Ober- und diversen Unterfenstern (s. Bild 1.0). Die 4 Oberfenster sollten verschiedene Anfangskennziffern haben, da in diesem Fall zusätzlich zur Cursorsteuerung Untermenüs auch über Anfangsbuchstaben wählbar sind. (Beispiel Bild 1.0: „A“ zeigt das Auftragswesenfenster und „B“ das Buchhaltungsfenster.) In Oberfenstern sind bis zu 14 Zeichen anzugeben, **DB-MENU** zentriert automatisch! (Siehe Bild 2.0). Sind alle Oberfenster definiert, erwartet der dBase-Menügenerator Eingaben zu den

Unterfenstern der Oberbegriffe sowie, falls gewünscht, Eingaben für ein Hilfefenster. Sind diese Texte definiert, ist Punkt „Eingabemasken generieren“ optisch beendet. Was noch über den dBase-Befehl **MODIFY COMMAND** anzugeben ist, sind die Funktionen, die auszuführen sind, wenn ein Programm über die **DB-MENU** erstellte Maske aufgerufen wurde. Farben für **SAY-** und **GET-**Darstellungen können ebenfalls definiert werden.

Ein fleißiges Helferlein

DB-MENU spart viel Zeit beim Gestalten von dBase-Masken. Innerhalb von 10 bis 20 Minuten sind Programmierer dieser Datenbank in der Lage, Menüs mit **DB-MENU** zu erstellen und den Vorteil der Zeiteinsparung

voll zu nutzen. Da **DB-MENU** in dBase geschrieben wurde, ist als Basisgerät ein AT-kompatibler Computer anzuraten. Bei einem XT-System mit 4,77 MHz ist **db-Menu** aufgrund der hohen Flexibilität zu langsam. Fazit: Für 220 Mark eine große Hilfe für Computeranwender, die öfter Programme in dBase III-Plus erstellen.

Wenzel

Positiv:

Einfache Erlern- und Bedienbarkeit, erstellte Masken in dBase-III-Plus-Quellcode, per dBase-III-Plus-Compiler compilierbar, im Preis interessant.

Negativ:

Etwas langsam in dBase III-Plus (läßt sich durch Compilieren beheben)

Ein Meisterwerk kehrt zurück!

Programm: Deluxe Paint II PC, **System:** MS-DOS mit min. 640kByte, **Preis:** ca. 300 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Markt & Technik AG, Haar.

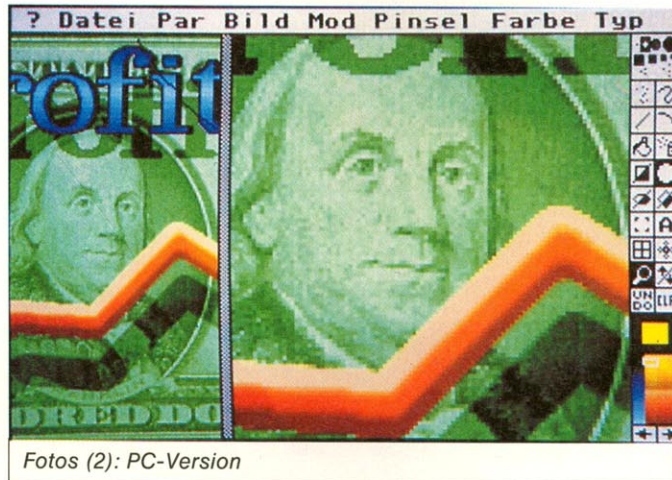
DELUXE PAINT II ist bereits seit 1985 ein fester Begriff für jeden Amiga-Besitzer. Es ist mehr als nur ein einfaches Grafikprogramm, zumindest auf dem Amiga stellt es alles andere in den Schatten. Aus diesem Grunde wurde es zu einem Amiga-Standardprogramm, welches übrigens auch von den meisten Softwarehäusern eingesetzt wird.

Jetzt versucht die Herstellerfirma **ELECTRONIC ARTS**, diesen Erfolg noch einmal zu wiederholen, indem Sie **DELUXE PAINT** auch für den PC anbietet. Beim PC muß sich **DELUXE PAINT** allerdings gegen harte Konkurrenz durchsetzen, wobei **Paintbrush** oder **Dr. Halo** sicherlich harte Brocken sind. Ich war gespannt, was **DELUXE PAINT** diesen Programmen entgegenzusetzen hat, und habe mir eine der ersten Versionen besorgt.

Angenehm überrascht war ich, als ich feststellte, daß das Programm bereits mit einem deutschen Handbuch ausgeliefert wird. Das Programm selbst befindet sich auf einer einzigen Diskette. Eine zweite Diskette enthält Bilder und Pinsel für die ersten Übungen. Das Programm ist äußerst einfach zu

installieren, denn eine vorhandene Batch-Datei legt Unterdirectories an und kopiert die einzelnen Files entsprechend. Eine Festplatte ist zwar nicht un-

Amstrad-Adapter unterstützt. Es versteht sich von selbst, daß **DELUXE PAINT** seine Eigenschaften um so besser ausspielen kann, je leistungsfähiger



Fotos (2): PC-Version

bedingt erforderlich, jedoch zu empfehlen. Erforderlich ist allerdings eine Speicherkapazität von 640 KByte, wobei über 200K alleine schon vom Programm selbst verwendet werden. Dafür wurde auf die lästigen Overlay-Dateien ganz verzichtet, praktisch alle Funktionen arbeiten, ohne vorher nachladen zu müssen. Besonders viel Wert wurde auf die Unterstützung zahlreicher Grafikkarten gelegt. So werden praktisch VGA, MCGA, EGA, CGA, HERCULES sowie Tandy und

ger die Grafikkarte ist. Mit einer CGA-Karte wird man wohl kaum glücklich werden, eine EGA Karte sollte es schon sein. Nachdem man **DELUXE PAINT** aufgerufen hat, muß zuerst die Grafikkarte bzw. die Auflösung angewählt werden. Da wir eine recht leistungsstarke ATI-VIP Karte zur Verfügung hatten, wählten wir natürlich gleich die Auflösung von 640x480 mit 16 Farben. Wenige Sekunden danach meldet sich das Programm mit der gewohnten Menü-Technik: Oben eine Pull-

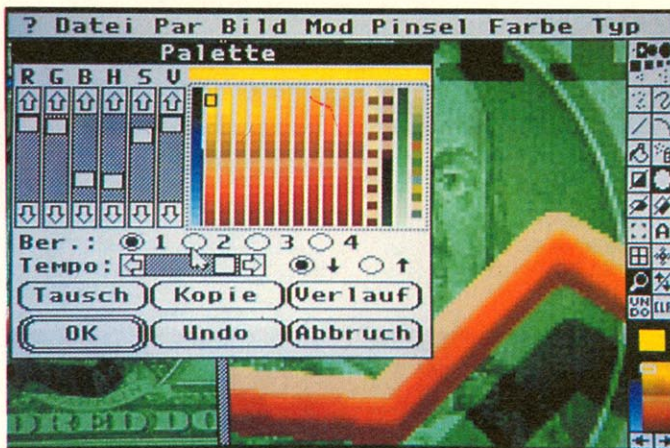
down-Menüleiste und rechts die Darstellung der verschiedenen Grafikwerkzeuge sowie die zur Verfügung stehenden Farben.

Auf den ersten Blick wirkt **Deluxe Paint** im Vergleich zu **Paintbrush** eher mager als komfortabel. Die Anzahl der Werkzeuge schien gering, und Muster waren überhaupt nicht vorhanden. Auch aus den Pulldown-Funktionen wie Perspektive oder Hintergrundsperrern wird man auf den ersten Blick nicht schlau. Tatsächlich verhält sich das Programm zu den bisherigen PC-Zeichenprogrammen sehr ungewöhnlich, so daß einem doch das Lesen des Handbuchs nicht erspart bleibt.

Hat man erst einmal die ersten Seiten durchgelesen, so stellt man schnell fest, daß **DPAINT II** unglaublich viel leistet. Der große Unterschied zu den bisherigen Programmen besteht darin, daß die meisten Operationen über den sogenannten Pinsel ausgeführt werden. Unter Pinsel versteht man die Form des Zeichenstiftes. Zwar sind, wie bei anderen Programmen, schon mehrere Pinsel zur Auswahl vorhanden, jedoch kann man auch eigene Pinsel verwenden. Das Erstellen eines Pinsel erfolgt nicht über ein übliches Pinsel-Window, sondern einfach durch das Ausschneiden eines beliebigen Bildinhaltes. Der Pinsel wird dabei ähnlich wie ein Bild verwaltet, deshalb ist es möglich, ein Bild als Pinsel oder ein Pinsel als Bild einzuladen. Mit dem Pinsel läßt sich bei **DPAINT** aber

noch wesentlich mehr machen, als einfach nur zu malen. So kann man zum Beispiel ein ganzes Objekt von einem Bild in ein anderes bewegen. Man kann sich praktisch eine ganze Bibliothek von Figuren und Symbolen anlegen und diese später zum Erstellen eines Bildes heranziehen. Aber auch das Rotieren, Verschieben oder sogar Verbiegen eines Pinsels macht keine Probleme. Im Gegensatz zu den meisten anderen Programmen lassen sich Bildschirmausschnitte stufenlos rotieren – eine fantastische Eigenschaft. Das Verbiegen ist sicherlich ein weiteres Feature, das DPAINT vorbehalten ist.

Aber es kommt noch viel dicker! Neben den üblichen Standard-Funktionen wie FILL, LINE, BOX, CIRCLE, ELLIPSE, SPRAY, UNDO usw. besitzt DPAINT auch einen Perspektive-Modus. In diesem Modus lassen sich Bildschirmausschnitte (Pinsel) perspektivisch verändern. Nachdem man einen Betrachtungspunkt festgelegt hat, kann ein Objekt um alle drei Achsen gedreht werden. Ja, richtig, ich meine drei Achsen, wobei zu den üblichen x- und y-Achsen die Tiefenachse z hinzukommt. Es ist einfach unglaublich, was sich für Effekte mit dieser Funktion erzielen lassen. Ein Teppich läßt sich einfach nach hinten umkippen oder an die Decke kleben. Auch ein fliegender Teppich, der gerade eine Kurve dreht, macht keine Probleme. Aber auch das perspektivische Ausfüllen von Flächen ist machbar. Nachdem man sich für einen gewünschten Farbverlauf entschieden hat, wird ein Objekt mit richtigem Licht/Schattenverhältnis ausgefüllt. Dies läßt sich auch mit einem neuem Pinsel kombinieren, wobei das Muster des Pinsels zum



Füllen verwendet werden kann. So erklärt sich auch die Tatsache, daß keine Muster im Menü zu finden sind. Man macht seine Muster einfach selbst und legt sie als Pinsel ab. Einfach, aber dennoch gut, nicht wahr? Über das Pulldownmenü BILD erreicht man jedoch noch eine Reihe weiterer sinnvoller Funktionen. So lassen sich bestimmte Farben vor Überschreiben schützen. Auch das Zeichnen auf mehreren Bildschirmsebenen wird unterstützt. Schützt man beispielsweise den Vordergrund, so können im Vordergrund Veränderungen vorgenommen werden, ohne die Hintergrundgrafik zu gefährden. Eine besonders interessante Funktion ist auch das GLÄTTEN. Unsaubere Kanten und Farbübergänge werden praktisch automatisch beseitigt. Auch das nachträgliche Schattieren ist eine feine Sache.

DPAINT verwaltet zwei Bildschirmseiten, wobei jedoch das Format eines Bildes weit über das der Auflösung hinausgehen darf. Mittels der Cursortasten schiebt man einfach den gewünschten Bildausschnitt ins Sichtfenster. Zum Beschriften von Grafiken stehen 16 verschiedene Schriftarten bereit.

Leider kann die Schriftgröße nur bei wenigen Schrifttypen verändert werden. Hier hat Paintbrush sicherlich einen Vorteil zu verzeichnen. Ein Vorteil von DPAINT ist wiederum die Tastenbelegung. Praktisch alle Funktionen lassen sich über Tasten abrufen, was ich für sehr sinnvoll halte.

Natürlich lassen sich die einzelnen Bilder auch auf einem Drucker ausgeben. Unterstützt werden hier praktisch alle wichtigen Druckertypen wie z.B. EPSON, OKI, NEC, LASERJET oder PAINTJET. Wie schon bei Paintbrush ist auch das Ausdruckformat frei wählbar. Ich glaube, hier muß ich langsam zum Ende kommen, der Umfang der DPAINT-Funktionen würde sonst den Rahmen der Anwenderecke sprengen. Vergleicht man schließlich die Eigenschaften von DPAINT mit bisherigen PC-Grafikprogrammen, so scheint mir DPAINT das bis jetzt leistungsstärkste zu sein. Insbesondere die perspektivischen Möglichkeiten gehen weit über die anderer Programme hinaus. Leider gibt es auch bei DPAINT einen Haken: Die Ausführungszeit vieler Operationen läßt zu wünschen übrig. Im Vergleich zur Amiga-Version arbeitet das Programm

3-6 mal langsamer. Ein Turbo XT oder besser noch ein AT ist deshalb empfehlenswert. Auch der Speicherbedarf des Programmes ist gigantisch, aber auch verständlich. Funktionen wie Hintergrundsperrern führen nicht selten zu Meldungen wie „Kein Speicherplatz mehr vorhanden“. Gerade wenn man mit höheren Auflösungen arbeitet wie z.B. VGA macht sich dieser Nachteil immer öfter bemerkbar. Die interessantesten Funktionen lassen sich dann oft nur teilweise nutzen. Zwar unterstützt das Programm auch zusätzliche Speicherbausteine, aber wer kann sich sowas schon leisten. Auch das IFF-Format, in denen die Bilder abgespeichert werden, scheint mir nicht das kürzeste zu sein. Eine nützliche Hilfe sind allerdings die beiden Utilities CAMERA und CONVERTER. Sie erlauben es, praktisch jede beliebige Bildschirmgrafik von DPAINT bearbeiten zu lassen. Grafiken von Paintbrush, Microsoft Window, MacPaint lassen sich sogar direkt konvertieren. Alles in allem ist DPAINT also eine wirkliche Alternative zu vorhandenen PC-Grafikprogrammen, auch wenn der Abstand nicht so groß ist wie beim Amiga.

Frank Brall

Positiv: Zahlreiche Pinseloperationen wie Biegen, Rotieren, usw.; unterstützt fast alle Grafikkarten und Drucker; Speichererweiterungen werden voll genutzt; leistungsstarke Funktionen zur perspektivischen Gestaltung; Farbverläufe und Farbanimation möglich; Teilbereiche lassen sich vor Überschreiben schützen.
Negativ: Benötigt viel Speicherplatz; Funktionen teilweise sehr langsam.

Rund um den Bootblock

Programm: Quinto-Utility-Pack, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Quinto-Soft, **Muster von:** Roland Toonen, Kevelaer.

Utility-Packs sind ja inzwischen zu einer Modeerscheinung geworden. Hier ist nun die Vorstellung des neuesten Sprosses aus der Utility-Familie. Es handelt sich hierbei um eine Sammlung von kleinen Programmen, die fast alle mit dem Bootblock des Amiga zu tun haben. Das erste Programm nennt sich ScreenP. Nachdem dieses Programm gestartet wurde, überwacht es unabhängig von anderen Programmen die Tastatur, den Joystick und

die Maus. Wurde ca. 1,5 Minuten lang keines dieser Eingabegeräte betätigt, so schaltet ScreenP den Bildschirm aus. Bei der kleinsten Bewegung wird der Bildschirm dann wieder aktiviert. Damit soll verhindert werden, daß sich Grafiken oder ähnliches in die Maske des Monitors einbrennen. Die Programme zwei und drei sind in ihrer Funktion beinahe identisch. Beide legen ein Menü an, über das Programme gestartet werden können. Während Makecat so arbeitet, daß es das Menü-Programm in die Startup-Sequence einbaut, tut Bootcat das, was eigentlich sein Name verrät: Es schreibt das Menü-Prg. in den Boot-

block, wo es dann sofort angezeigt wird.

Wirklich gut zu verwenden ist Nfstall. Hinter diesem Namen verbirgt sich ein neuer Install-Befehl, der in der Lage ist, ein kleines Programm in den Bootblock zu schreiben, welches beim Booten das Fast-RAM (Speichererweiterung) des Amigas ausschaltet. Damit sind dann auch die Programme lauffähig, die keine Speichererweiterung verlangen.

Virus Kill v1.3. Ein Virus-Killer, was sonst? Zu jedem Utility-Pack scheint ein Virus-Killer zu gehören. So auch beim **QUINTO PACK** von **ROLAND TOONEN**. Dieser Killer ist aber nur für die bereits veralteten Viren zu gebrauchen (Byte Bandit, SCA). Trotzdem ist eine gute Funktion enthalten. Es läßt sich nämlich ein Titelbild abspei-

chern (im Bootblock). Fehlt dieses Bild dann beim Booten einmal, so weiß man wenigstens, daß man sich wieder mal einen Virus eingefangen hat.

Fazit: Im Quinto-Utility-Pack sind brauchbare kurze Programme enthalten. Der Preis erscheint gerechtfertigt. Die Anleitung ist zwar nicht üppig, aber ausreichend. Wer eine solche Sammlung von Utilities noch nicht besitzt, für den ist es sicherlich eine gute Anschaffung. Gegenüber anderen Utility-Packs bietet es aber keine wesentlichen Änderungen.

Ottfried Schmidt

Positiv: Programme wie Nfstall, Bootcat und Screen sind gut zu gebrauchen.
Negativ: Virus-Killer veraltet.



Drei Generationen magischer Geheimnisse

BARDS I

Tales of the Unknown.
 "...Daß dieses Programm eines der beliebtesten Fantasy-Rollenspiele überhaupt ist, sagt viel über seine Qualitäten aus."
 POWERPLAY 1.



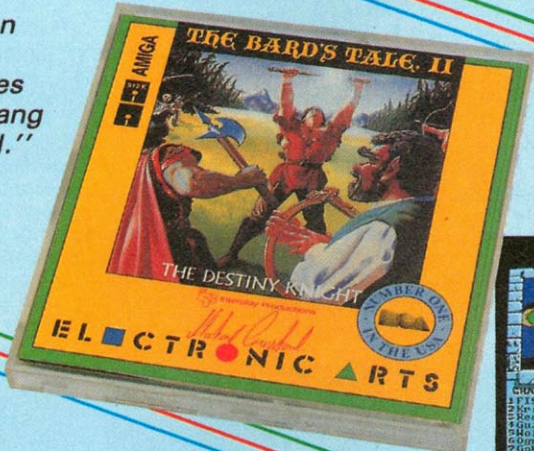
Erhältlich für: AMIGA, ATARI ST, IBM und Kompatible, C-64 Diskette und mit deutschem Programm für C-64 Kasette.



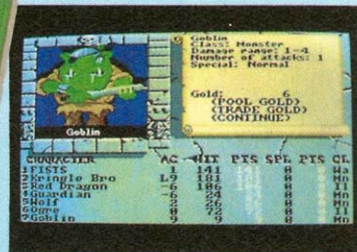
C64 cassette screen shot

BARDS II

The Destiny Knight.
 "...ein hervorragendes Spiel, an dem Sie stundenlang spielen werden... Bard's Tale II ist eines der besten Rollenspiele, die bislang auf dem Markt erschienen sind."
 YOUR COMMODORE.



Erhältlich für: C-64 Diskette. "NEU" für dan AMIGA...



Amiga screen shot

NEW

BARDS III

Thief of Fate.
 "...Superlative sind angesagt: Noch mehr Dungeons, noch aufwendigere Grafik, noch bissigere Monster."
 POWERPLAY 5.



"NEU" für C-64 Diskette.



Commodore screen shot

Achtung!
Großer Electronic-Arts-Wettbewerb im Oktober!



ELECTRONIC ARTS stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her. Die Electronic Arts Produkte werden durch RUSHWARE vertrieben. Mitvertrieb: MICROHÄNDLER. Schweiz: THALI AG. Österreich: KARASOFT.

Das pfundige Kraftpaket

Programm: STOS, **System:** Atari ST (was sonst?), **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Mandarin Software, England, **Muster von:** Mandarin Software.

Wer einen Atari ST besitzt und bis jetzt einmal in BASIC versucht haben sollte, ein komplexeres, schnelles Programm zu schreiben, wird es wohl schnell wieder sein gelassen haben. Die einzige Alternative zum schwachen, langsamen ST-Basic war bisher das hervorragende GFA-Basic. Nun betritt noch ein Programm die Arena, das noch mehr leisten soll, als es in BASIC bisher möglich war: **STOS-BASIC!**

STOS ist in erster Linie eine Spiele-Sprache, denn sie wurde speziell für all die entwickelt, die mit einer simplen, leicht verständlichen Befehlssyntax komplexe Games schreiben wollen. Als Anwender hat **MANDARIN** dabei aber nicht nur die Hobbyprogrammierer im Auge, sondern auch die Profis, die, so hofft man, nun STOS als universelles Tool verwenden werden. In Frankreich, dem Entstehungsland von STOS-BASIC, wurde bereits ein neues Produkt mit dem Namen **SKATE BALL** von **UBI SOFT** mit STOS programmiert. Gesehen habe ich das Ding noch nicht, aber ich bin ja mal gespannt...

Ganz im Ernst: Die Möglichkeiten dieser Sprache, die auf drei Disketten (inklusive Sprites, Raum-, Zeichensatz-, Musik- und Disk-Sektor-Editor sowie einem Screen-Compacter) geliefert wird, sind beeindruckend und lassen sich in einem Test wohl nur in begrenztem Umfang wiedergeben. Aus diesem Grund erspare ich mir großartige Zitate aus dem 300seitigen Handbuch und beschränke mich echt nur auf das Wesentliche, okay?

Nun gut: STOS verfügt über insgesamt 320 Befehle, wobei die Designer der Sprache versucht haben, in jedem Teilbereich möglichst viel Benutzerkomfort durch eine Vielzahl von Befehlsmöglichkeiten zu erreichen. So gibt's z.B. beim Thema Sound 16 verschiedene Befeh-

le, mit denen auch tolle Effekte erzielt werden können. Neben simpel verständlichen Anweisungen wie „BOOM“ darf sich der faule User sogar noch 16 vordefinierte Effektgeräusche aussuchen, um die dahingefegten Sprites musikalisch sinnreich zu untermalen. Apropos Sprites: Bis zu 15 Sprites können gleichzeitig – natürlich inklusive einer Kollisionsabfrage – auf dem Bildschirm bewegt werden. Während sich dann die Dinger in Eurem Programm gegenseitig den Garau machen, könnt Ihr aber noch so nebenbei 16 verschiedene, selbst definierbare Scrollfelder rumrutschen lassen (in acht Richtungen selbstverständlich), während im Hintergrund eine interruptgesteuerte Melodie vor sich hinblubbert. Klingt nicht schlecht, nicht? Aber es geht noch weiter:

STOS kann nämlich auch Bilder vor- oder zurückzoomen, sowie bis zu 13 Windows oder Pull-Down-Menüs öffnen. In diesem Zusammenhang tauchte übrigens der seltsamste BASIC-Befehl auf, denn ich je gehört habe: „WINDEL“. Was das heißen soll? Ganz einfach: WINDOW DELETE. Ideen haben die Leute...



Na ja, die Eingabe solch selbster (seltsamer?) Befehle gestaltet sich recht simpel. STOS verzichtet zwar weitgehend auf die Dienste der Maus und benutzt stattdessen einen stinknormalen Cursor, aber dafür nehmen die 10 Funktionstasten noch so manches Mal einen guten Teil der Tipparbeit ab.

Zudem sind Disc-Operationen simpel über Windows mit der Maus zu absolvieren und dabei derart narrensicher, daß es wohl selten vorkommen dürfte, „versehentlich“ ein Programm oder eine Datei in die ewigen Bytes zu schicken. Die Zeilen sind, wie sollte es auch anders sein, frei editierbar. Überhaupt dürfte der Editor besonders den C-64-Usern von der Anlage her sehr bekannt sein.

Zum Glück ist das BASIC nicht so schwach wie das vom C-64. Wem die vielfältigen Möglichkeiten dieses Tools aber immer noch nicht ausreichen sollten, der kann sich ja noch die demnächst erscheinenden STOS-Module besorgen, die das STOS-BASIC noch um einige Funktionen erweitern. Diese Module werden einfach auf die Language-Disc kopiert und dann beim Einladen automatisch gebootet. Mit einem der ersten dieser Module wird es dann auch möglich sein, eigene Assembler-Routinen ins STOS einzubauen. Dies halte ich für eine besonders sinnvolle Anwendung, denn es sollte nicht verschwiegen werden, daß die Scroll- und einige weitere STOS-Routinen nicht un-

dem animierte Vektorgrafik programmiert werden kann, und das vom BASIC aus!

Beim Test fiel mir gleich zu Beginn äußerst positiv auf, daß es sehr leicht möglich ist, in STOS geschriebene Programme unabhängig von STOS auf dem Atari ST zum Laufen zu bringen. Dazu muß einfach nur das fertige Programm mit der Endung .prg und dem sogenannten STOS-Folder auf eine formatierte Leer-Diskette umkopiert werden, und dann läuft die Sache! Inwieweit das BASIC dann kopiiert ist, ist mir noch nicht ganz klar, fest steht aber, daß sich die Verarbeitungsgeschwindigkeit von STOS auch im unkompierten BASIC sehen lassen kann. Wer's nicht glaubt, soll sich mal den mitgelieferten Breakout-Clone anschauen, der Vergleiche mit *Impact* nicht zu scheuen braucht. Echt stark!

Der letzte Punkt ist der freie Speicherplatz, denn schließlich kostet ein Betriebssystem auch jede Menge Platz. Bei unserem aufgerüsteten 1MByte-ST waren aber immer noch zu-friedenstellende 720 KB frei, was für die meisten Anwendungen ausreichen dürfte.

STOS ist somit ein starkes Kraftpaket, mit dem auch ST-Neulinge ware Wunderdinge aus ihrem Rechner zaubern können. Durch den umfangreichen Befehlssatz, die simple Handhabung und nicht zuletzt auch durch den – für eine Computer-Sprache – günstigen Preis kann STOS Vergleichen mit weit teureren Produkten locker standhalten. Ich für meinen Teil bin jedenfalls gespannt, ob und wann die erste große Welle von STOS-Spielen erscheinen wird!

Michael Suck

Positiv: Viele Asseccoires, umfangreicher Befehlssatz, einfache Handhabung, günstiger Preis, gute, ausführliche Dokumentation, gute bis sehr gute Editoren, STOS-Programme laufen unabhängig von STOS
Negativ: Teilweise nicht optimale Routinen.



ASM-Bazar



Spielgerät
 Eine spritzige Spielidee
 für viel Spielspaß
 unter Freunden und
 Bekannten.
 Nur
 DM 15,-



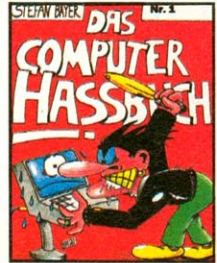
Neu!



Neu!

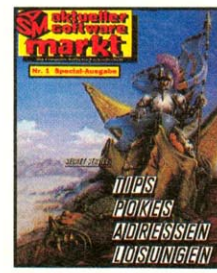
**Original
 Spielhallenautomat**
 Maße: 85 x 60
 Der am meisten verkaufte Geld-
 spielautomat Europas ist ab so-
 fort für den privaten Spielspaß
 lieferbar
 Nur
 DM 299,-

ASM-Shirt
 100% Baumwolle.
 Prima Qualität. **Farbe:** Weiß
 Bitte die Größe angeben:
 S, M, L, XL
 Nur
 DM 19,90



**Computer-
 Haßbuch**
 Jetzt gibt's den
 Dauerbrenner we-
 sentlich billiger.

Nur
 DM 5,-



**Secret-Service
 Taschenheft**
 aus ASM-Sonder-
 heft Ausgabe Nr. 1.
 Jedoch ohne Pos-
 ter.

Nur
 DM 5,-

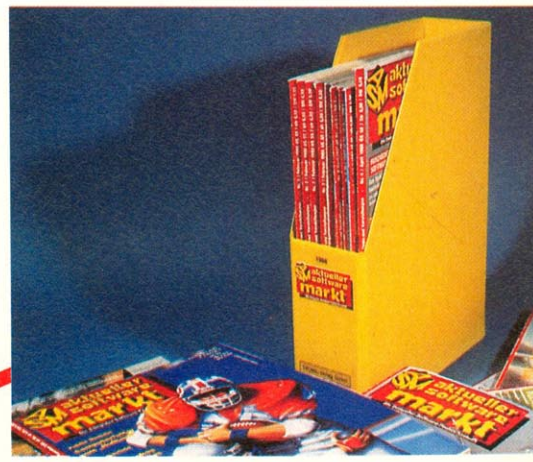


**Das neue
 ASM-Sonderheft**
 Nr. 3, mit allen Um-
 setzungen aus der
 Spielhalle.

Nur
 DM 7,50

Sammelordner

Zum archivieren der heißbegehrten ASM-Zeit-
 schriften. In diesen Ordner passen alle 10 Ausga-
 ben eines Jahres. Material aus fester PVC-Folie. Ein-
 fache Handhabung. **Farbe:** Gelb
 Nur
 DM 15,-



Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr.
 Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik	Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
* Mike Thyson's Punch Out	05/88	56	Sport	Scout	05/88	14	Action	Troll	05/88	15	Action
Mind Dance Vol. II	04/88	59	Strategie	Screaming Wings	02/88	13	Action	* Tube Runner	07/88	37	Action
* Minden	03/88	72	Strategie	* Scrupels	02/88	61	Strategie	Tune Up!	01/88	117	Anwender
Mindfighter	10/88	81	Adventure	Scul Digger	01/88	35	Action	Tunesmith	09/88	134	Anwender
* Mini-Putt (Level 2)	03/88	60	Sport	Scumball	04/88	40	Action	Turbo Editor	01/88	121	Anwender
Mirax Force	07/88	45	Action	Seconds Out	05/88	60	Sport	Turbo GT	01/88	54	Sport
Mission Genocide	07/88	30	Action	Shackled	09/88	11	Action	Turbo Pascal 4.0	04/88	122	Anwender
* Moley Christmas	02/88	10	Action	Shadow-Writer	07/88	123	Anwender	Turbo Pascal Maskengenerator	05/88	123	Anwender
Monopoly de Luxe	09/88	64	Strategie	* Shadowgate	04/88	78	Adventure	Turbo ST	03/88	71	Sport
Morphous	02/88	12	Action	Shanghai	10/88	114	Oldie	Turlogh le Rodeur	01/88	88	Adventure
Mr. Mino	09/88	50	Action	Shanghai Karate	05/88	38	Action	UBM-Text 2.2	02/88	118	Anwender
Multi ST	10/88	123	Anwender	She-Fox	09/88	48	Action	UCM (Ultimate Combat Mission)	07/88	43	Action
Multiface 128	04/88	126	Anwender	Sherlock, The Riddle of the Crown Jewels	07/88	90	Adventure	UMS	05/88	90	Kopfnuß
Multiprint	04/88	126	Anwender	Shuffleboard	07/88	69	Sport	Unitrax	07/88	8	Action
Myth of Darkness, The	01/88	84	Adventure	Side Arms	05/88	47	Action	* Universal Military Simulator (UMS)	03/88	76	Strategie
Nebulus (ST/Amiga)	10/88	48	Blickpunkt	Sidewind	02/88	122	Anwender	* Vampire's Empire	03/88	50	Action
* Nemesis II	01/88	35	Action	* Sidewinder	05/88	43	Action	Vectorball	10/88	40	Action
Netherworld	09/88	16	Action	Skate Crazy	10/88	57	Sport	Vengeance	01/88	18	Action
Nigel Mansell's Grand Prix	03/88	69	Sport	Skate or Die	01/88	50	Sport	Vie et Morts des Dinosauries	01/88	128	Education
Night Racer	10/88	58	Sport	Sky Fox II	03/88	38	Action	Vindicator	10/88	50	Action
Nightraider	10/88	45	Action	Skyrider	02/88	7	Action	Viruskiller, V.1.3	09/88	135	Anwender
Nirvana	09/88	131	Anwender	Slaine from 2000 AD	01/88	86	Adventure	Volleyball	02/88	50	Sport
Nord + Bert	01/88	93	Adventure	Slalom	02/88	56	Sport	Volleyball Simulator	05/88	58	Sport
Northstar	05/88	14	Action	Slygon	04/88	81	Adventure	Vyper	05/88	46	Action
Now Games 5	09/88	29	Kompilation	Small-C (PD)	07/88	54	Anwender	Wall, The	03/88	38	Action
Obliterator	07/88	44	Action	Soccer Games '88	07/88	80	Strategie	War Cars & Constr. Set	03/88	47	Action
* Octapolis	03/88	8	Action	Soccer King	04/88	53	Sport	War Hell	04/88	30	Blickpunkt
Oids	05/88	7	Action	Soldier of Light	09/88	8	Action	War Heli	05/88	36	Action
Omega One	01/88	15	Action	Solid Gold	02/88	59	Kompilation	Warlock	07/88	41	Action
Oops!	10/88	41	Action	Solitair Royal	07/88	84	Strategie	* Warlock's Quest	07/88	10	Action
* Ooze - Als die Geister müde wurden	09/88	74	Adventure	Sorcerer Lord	07/88	83	Strategie	Warzone	10/88	17	Action
Operation Ahoria	07/88	43	Action	Sound Digitizer	02/88	127	Anwender	Wasteland	09/88	79	Adventure
Othello	07/88	81	Strategie	* Space Baller	02/88	6	Action	Way of the little Dragon	02/88	44	Action
Out of this World	02/88	46	Action	Space Pilot II	04/88	10	Action	Werewolves in London	01/88	9	Action
Out Run	02/88	51	Sport	* Space Quest II	03/88	90	Adventure	* Where Time stood still	10/88	10	Action
Outfire	04/88	86	Microwelle	Space Racer	09/88	43	Action	Whirligig	10/88	49	Action
Overlander	10/88	39	Action	Space Relief	01/88	18	Action	Winter Games	02/88	26	Oldie
Pac-Land	05/88	12	Action	Space Trader	10/88	72	Strategie	* Winter Olympiad '88	03/88	58	Sport
Pack of the Golden Games, The	03/88	10	Kompilation	Spidronic	07/88	50	Action	Wizard Warz	07/88	14	Action
Page Setter	02/88	120	Anwender	Spindrone	07/88	8	Action	Wizard's Crown	03/88	80	Oldie
Pandora	09/88	42	Action	Spinworld	07/88	66	Blickpunkt	Wolfman	04/88	81	Adventure
Paul Whitehead's Schachschule	02/88	105	Strategie	Spitfire 40	04/88	31	Blickpunkt	World Class Leaderboard Vol. 2	10/88	58	Sport
PC-Tools de Luxe	03/88	116	Anwender	Spooky Castle	07/88	50	Action	* World Soccer	02/88	48	Sport
Pegasus Bridge	01/88	60	Strategie	Spore	05/88	48	Action	World War I	07/88	81	Strategie
Penguin Land	10/88	118	Action	Spys vs. Spy I	02/88	8	Action	Wu Lung	07/88	26	Blickpunkt
Pengy	02/88	42	Action	St. Pauli	07/88	90	Adventure	Xecutor	01/88	38	Action
Phalanx II	02/88	36	Action	* Star Goose	10/88	14	Action	Xen	02/88	44	Action
Phantom Club	01/88	15	Action	* Star Painter ST	02/88	123	Anwender	XR-35	04/88	46	Action
Phoenix	01/88	10	Action	* Star Trash	09/88	38	Action	Yeti	09/88	44	Action
Picture Printer Modul	02/88	120	Anwender	Star Trooper	09/88	31	Action	* Zarch	01/88	39	Action
Piggy	03/88	15	Action	Star Wars	01/88	7	Action	* Zero Gravity	09/88	57	Sport
Pink Panther	03/88	52	Blickpunkt	* Starway	09/88	6	Action	Zillion	02/88	14	Action
Pink Panther	04/88	13	Action	Starworks	05/88	46	Action	Zillion II	03/88	46	Action
Pirate Base	05/88	10	Action	* STI	03/88	91	Adventure	Zoom	09/88	14	Action
Pirates!	01/88	79	Kopfnuß	Stock Market	09/88	66	Strategie	Zorlide C	03/88	118	Anwender
Play for your Life	02/88	56	Sport	Strange New World	04/88	43	Action				
Plus-Text 80	09/88	134	Anwender	Street Fighter	10/88	13	Action				
Point X	03/88	48	Action	Street Hassle	01/88	18	Action				
* Police Quest	03/88	88	Adventure	Street Sports Soccer	07/88	68	Sport				
Pottergeist	09/88	9	Action	Strip Poker II Plus	05/88	75	Strategie				
Pool	05/88	62	Sport	Subterranea	07/88	36	Action				
* Ports of Call	04/88	64	Strategie	* Summer Olympiad	10/88	52	Sport				
Power at Sea	05/88	40	Action	Sunburst	04/88	35	Action				
Power Pack	02/88	59	Kompilation	Sundered Sword	03/88	91	Adventure				
Power Play	02/88	64	Strategie	Super Hang-On	02/88	52	Sport				
Powerstyx	07/88	66	Blickpunkt	Super Hero	10/88	43	Action				
Primus	03/88	121	Anwender	Super Stuntman	07/88	43	Action				
Professional Adventure Writing System, The	03/88	123	Anwender	Super Tennis	09/88	127	Sport				
Professional BMX Sim.	05/88	62	Sport	Super Trolley	09/88	42	Action				
* Professional Ski Sim.	01/88	52	Sport	Superbase	03/88	122	Anwender				
Prologic DOS Classic	02/88	124	Anwender	Superbase Professional	07/88	120	Anwender				
Protext	02/88	126	Anwender	* Supercup Football	10/88	56	Sport				
Protium	09/88	50	Action	Sword Slayer	09/88	18	Action				
PsionChess	01/88	104	Strategie	Sys Cracker	01/88	120	Anwender				
Psycho Pigs UXB	10/88	50	Action	Taekwondo	03/88	9	Action				
Psycho Soldier	02/88	18	Action	Talladega	02/88	52	Sport				
* Quadralien	05/88	18	Action	Tangent	09/88	27	Action				
* Questron II	07/88	86	Adventure	* Tanglewood	01/88	82	Adventure				
Quizmaster	10/88	76	Microwelle	(Indiziert)	07/88	45	Action				
QUO VADIS	07/88	91	Microwelle	Task III	04/88	42	Action				
R.T. Smith's Cyberknights	07/88	46	Action	Teddy Boy	02/88	46	Action				
Rad Racer	10/88	120	Sport	Teladon	09/88	40	Action				
Rallye Master	02/88	55	Sport	Tennis	09/88	126	Sport				
Rampage	01/88	38	Action	* Terramex	03/88	12	Action				
Ramparts	01/88	38	Action	Terramex	07/88	93	Kopfnuß				
Rasten	03/88	18	Action	* Tetris	04/88	60	Strategie				
Raster Bike	07/88	18	Action	Textmaker	05/88	126	Anwender				
Readysoft Finanzbuchhaltung	07/88	121	Anwender	The American Civil War	10/88	74	Strategie				
Return to Atlantis	04/88	12	Action	The Art of Chess	07/88	104	Strategie				
Return to Genesis	07/88	38	Action	The Destiny Knight	04/88	88	Kopfnuß				
Rhesus negativ	10/88	77	Microwelle	The Empire Strikes Back	09/88	58	Blickpunkt				
Rimrunner	05/88	15	Action	The Fury	09/88	47	Action				
Road Blasters	10/88	38	Action	The Graphic Studio	07/88	122	Anwender				
Road Warrior	05/88	10	Action	The Paranoia Komplex	04/88	68	Blickpunkt				
Road Wars	04/88	40	Action	The Runner	09/88	28	Action				
Roadwar Europe	02/88	65	Strategie	The Three Stooges	09/88	39	Action				
Rockfort	05/88	44	Action	* The Train	04/88	42	Action				
Rocky	03/88	115	Action	The ultimate Soundtracker	07/88	24	Blickpunkt				
Rogue	10/88	15	Action	* The Winter Edition	07/88	62	Sport				
Rollaround	04/88	18	Action	* The World's Greatest	10/88	57	Kompilation				
Rollerboard	02/88	54	Sport	Thexder	01/88	42	Action				
* Rolling Thunder	03/88	39	Action	Thing	05/88	49	Action				
Romantic Encounters	07/88	87	Adventure	Thunderboy	03/88	13	Action				
Rommel Battles for North Africa	10/88	74	Strategie	Thundercats	02/88	38	Action				
Rygar	01/88	45	Action	Thundercross	04/88	17	Action				
S.M.A.S.H.E.D.	03/88	89	Adventure	Tiebreaker	04/88	55	Sport				
S.T.A.F.F.	07/88	31	Action	* Time Bandit	04/88	14	Action				
Sac u dos	03/88	128	Education	Time Fighter	04/88	13	Action				
Salamander	07/88	11	Action	* To Be On Top	01/88	48	Action				
Samson	01/88	120	Anwender	To Hell and back	10/88	42	Action				
* Samurai Warrior	07/88	16	Action	* Top Ten Collection	05/88	16	Action				
* Sapiens	01/88	90	Adventure	Toptex	05/88	125	Anwender				
Sarcophaser	09/88	29	Strategie	Tour de Force	05/88	61	Sport				
Sargon III	10/88	75	Strategie	Transmuter	02/88	36	Action				
Schnell und sicher zum Führerschein	03/88	128	Education	Trashheap	02/88	7	Action				
				Trauma	01/88	9	Action				
				* Traz	04/88	36	Action				
				Trivia Trove	03/88	77					

Impressum

Herausgeber

Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur

Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion

Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Volker Lohrengel (vl)

Redaktion »secret service«

Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

Freie Mitarbeiter

Peter Braun (pb), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe)

Gestaltung

M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics

Stefan Bayer

Titel

Mark Bromley

Fotos

Frank Brall, Fred G. Hußmann, Uwe Siebert

ASM London

Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung

Hartmut Wendt, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Satz

Grünwald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion

Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel

Vertrieb

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

Abonnement

Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 59,50
Ausland DM 73,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung

Tanja Mosebach, Ursula Westphal,
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion

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

Manuskripte

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in Aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



Die ASM-Gewinner aus Ausgabe 9/88

ARCANA besorgt Dieter Birnbach aus 5420 Lahnstein 1 eine ganz persönliche Fassung von **POWER PLAY – THE GAME OF THE GODS**. Wir bitten den Dieter, ein „ordentliches“ Foto (Paßbild?) direkt an ARCANA zu schicken, mit dem Vermerk „ASM-ARCANA-COMPETITION-WINNER; POWER PLAY (Amiga)“. Die Adresse: ARCANA SOFTWARE Ltd, Attn: Ian Harling, 2 Clare Street, Bristol, Avon BS1 1XS, England. Falls es noch Fragen geben sollte, bitte bei uns kurz durchrufen!

CCD hat folgende **KAISER** zu vergeben (Amiga):
Volker Albicz, 7849 Eschbach 2, Thomas Dressel, 6600 Saarbrücken 3, D. Linster, 6630 Saarlouis, Markus Marchlewski, 6080 Groß-Gerau, Thomas Möller, 4993 Rahden, Sven Poli, 7640 Kehl 16, Matthias Scholz, 2121 Reppenstedt, Jörg Schirkmak, 3542 Willingen, Alexander Vogel, 8901 Königsbrunn, Lars Wittig, 6094 Bischofsheim.
Die ST-Versionen gingen an: Detlef Eckhardt, 7000 Stuttgart 1, Christian Goltz, 2300 Kiel 1, Mike Henning, 6200 Wiesbaden-Nordenstadt, Siegfried Hübner, 8812 Windsbach, Holger Kling, 7904 Erbach, Harald Ludwig, 8074 Gaimersheim, Elfriede Moser, 6710 Carlsberg 1, Katja Rohrbach, 7923 Königsbrunn/Zang, Heinz Scharun, 3300 Braunschweig, Helgo Schulze, 5828 Ennepetal.

Jeweils eine von zehn möglichen **CRACK** von **LINEL** (Amiga) gewannen:
Oliver Anthes, 6057 Dietzenbach, Patrick Chouchani'an, 4020 Linz, Marco Hafke, 1000 Berlin 22, Gunar Jokiel, 4330 Mülheim/Ruhr, Klaus-Dieter Meckel, 8720 Schweinfurt, Boris Poehlmann, 6430 Bad Hersfeld, Andreas Schmidt, 2060 Bald Oldesloe, Björn Skor, 4300 Essen 1, Jens Tausendfreund, 4590 Cloppenburg, Gerrit v. Daacke, 3180 Wolfsburg 12.

LINEL's Walkmen gingen an:
Otto Andersen, 4200 Oberhausen 1, Holger Börner, 1000 Berlin 20, Mario Kosowski, 4350 Recklinghausen.

Der erste Preis, eine Auto-Focus-Kamera von **LOGOTRON**, gewann: Karsten Köper aus 4600 Dortmund 50.

Starray (Amiga) erhielten:
Zoran Bogosarljevic, 7053 Rommelshausen, Khai-Hoan Duong, 5100 Aachen, Frank Geisler, 5802 Wetter 1, Dietrich Kewel, 1000 Berlin 21, Christoph Rasch, 2874 Lernwerder, Stefan Reinhard, 2160 Stade, Markus Schmid, 7901 Illerrieden 3, Florian Strecker, 8000 München 50, Ingo Wilhelm, 1000 Berlin 28, Christian Wurst, 1000 Berlin 36,

Den ersten Preis im **MARTECH**-Wettbewerb, ein Video „Das

Dschungelbuch“ erhält: Carsten Witzel, 6300 Gießen-Kleinlinden.

Die Autogrammkarten von Corrinne Russell (She Fox) gehen an:

Mario Mast, 3015 Wennigsen, B. Neubert, 8500 Nürnberg 50, Ralf Pinnow, 1000 Berlin 20, Harald Schader, 4780 Lippstadt, Matthias Vonderwall, 2000 Hamburg 50, Klaus Dieter Weber, 7830 Emmendingen, Andreas Weide, 5227 Windeck-Roth, Andreas Wichmann, 5216 Niederkassel 6.

Je einen Dinosaurier gewinnen: Lars Bätje, 2982 Norderney, Michael Grunke, 6450 Hanau 9, Michael Kaschny, 5800 Hagen 1, Volker Mueller, 5000 Köln 80, Michael Nagel, 6000 Frankfurt 60, Michael Rottländer, 4044 Kaarst 1, Stefan Schmidt, 2300 Kiel, Michael Spreu, 3360 Osterode



Die Gewinner des **PLAYERS**-Wettbewerbes bitten wir um Entschuldigung. **PLAYERS** hatte über einhundert Preise spendiert, deren Gewinner wir zwar ermittelt, aber hier leider aus technischen Gründen – in letzter Sekunde – nicht namentlich genannt werden konnten. Auch ASM kann so ein Mißgeschick mal passieren! Sorry. Die Gewinner sind aber bereits benachrichtigt!



HILFE
Für krebskranke Kinder

Liebe Leser,

wir finden, „Lord British“ hatte eine prima Idee, bei all dem Spaß, den wir an tollen Games haben, auch mal an die zu denken, denen nur wenig Freude beschieden ist, weil sie sehr schwer krank sind. Wir bitten Euch deshalb: Macht mit bei der Hilfe für krebskranke Kinder, einer Initiative des Stern in Zusammenarbeit mit der Deutschen Krebshilfe. Jeder kann einen kleinen Beitrag leisten und damit die Spende der ASM-Leserschaft vergrößern.

Eure ASM-Redaktion

Konto: 100,
bei allen Banken und Sparkassen.
Empfänger: Deutsche Krebshilfe
Verwendungszweck:
Hilfe für krebskranke Kinder, ASM



ASM-Generalkarte

**Wir danken den
hier aufgeführten
Häusern für ihre
freundliche
Unterstützung!**

46 SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.

47 CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.

48 Magic-Computerspiele Trierer Straße 110 8500 Nürnberg 50 (09 11) 4 88 71

49 Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel. (0 30) 4 02 59 41

1 Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.

2 Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77

3 Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 50 91/92

4 CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.

5 reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 315834.

6 Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

7 Mediocenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

8 ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

9 Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 36 44 45.

10 Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.

11 Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96-98.

12 Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0 21 61) 2 16 39.

13 Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

14 Medien Center, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

15 Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauel, Tel.: (02305) 3770.

16 Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (0 23 89) 60 71.

17 Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.

18 Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 4 08-0.

19 Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

20 Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849

21 Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.

22 Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051

23 Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.

24 Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.

25 Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.

26 MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.

27 Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten, Tel.: (0 72 52) 30 58.

28 Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

29 Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

30 MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.

31 Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.

32 ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

33 T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.

34 Softwareversand Herbert Müller, Dorfstraße 1, 8852 Rain-Unterpeiching.

35 micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.

36 G.T.I. GmbH, Oberhöchstader Str. 53b, 6370 Oberursel/Taunus, Tel.: (06171) 53863/73048.

37 MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.

38 Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.

39 Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.

40 TommySoftware, Gutzkowerstr. 35, 6000 Frankfurt 70, Tel.: (0 69) 61 40 46.

41 Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.

42 Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.

43 CCD, Burgstr. 9, 6228 Eitville

44 Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt Tel.: (02871) 183088

45 Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3, Tel.: (04743) 7957.

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

- A**
 Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 4279) 41 24 41.
 Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 4742) 75 57 96.
 AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
 Amstar GmbH, Robert Koch Straße 5, 6078 Neu-Isenburg, Tel.: (0 61 02) 30 02-0.
 A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
 Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
 Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
 Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
 Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 41 01 81.
 Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
 Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.
- B**
 Bialke-Berendsen-Glisczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
 Bienengraeber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 54 01 217.
 Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.
- C**
 Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
 CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
 CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
 Co TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
 Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
 Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
 Computer Bauer, Schwannseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
 Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
 Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (0 7 81) 7 69 21.
 Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
 CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.
- D**
 Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
 Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
 DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
 Deltacom, Holderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135 / 57633.
 Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
 Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pamberley, Surrey GU15 3AL, England.
 Digital Research, Hansaer. 15, 8000 München 21.
 Discovery, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg.
 Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
 Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
 Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
 DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
 Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
 Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton T4 4AB.
 DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB, Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
 Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.
- E**
 EAS Computertechnik, Ferdinandstr. 16, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 34307.
 EBG, Rosenkavallerplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
 EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
 Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
 Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England.
 Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
 Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
 Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6PG, England.
 Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
 English Software, 29 Willow Park, Fallowfield, Manchester M14 6XT.
 Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
 Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.
- F**
 Falken-Verlag GmbH, Schöne Aussicht 21, 6272 Niedernhausen/TS., Tel.: (06127) 70290.
 Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356, USA.
 Financial Systems Software, Brampton, Croomer Road, Defford, Worcs. WR8 9AR, Tel.: (0044905) 611463.
 Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
 Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
 Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.
- G**
 Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
 Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
 Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
 Gilsoft, 2 Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
 Grand Slam Enterprises, 12-18 Paul Street, London EC2A 4JS, England.
 Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
 Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Borden.
- H**
 H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tettnang 1, Tel.: (075 42) 63 53.
 Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
 Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
 Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
 Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
 Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
 Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.
- I**
 Ili, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
 Koldewey, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (0711) 44 20 03-05.
 Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56.
 Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
 Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.
- L**
 Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgium.
 Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
 Lattice Inc., 2500S Highland Ave 300, Lombard IL 60148.
 Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
 Linei, Güetlistraße, CH-9050 Appenzell.
 Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX, Tel.: (00441) 3818745.
 Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.
- M**
 Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
 MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
 Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE.
 Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
 Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
 MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
 Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
 Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
 Microtype, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
 Mirrorsoft, Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB, England.
 M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
 Müller Hard- und Software, Raunser, 8, 7032 Darmshelm.
 Mürka Datentechnik, Schöneberger Straße 5, 1000 Berlin 42, Tel.: (0 30) 7 52 91 50.
- N**
 Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
 Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
 No Man's Land/Innekt, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
 NuWave, siehe: CRLI.
- O**
 Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
 Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 8N, England.
 Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 55 00 07.
 Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (070 82) 53 86.
- P**
 Palace Software, The old Forge, 7 Caledonian Road, London N19DX.
 Panda-Soft, Uhländstr. 195, 1000 Berlin 12.
 Pandora, Mercury House, Calvea Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
 Personality Computer Technik, Karlstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
 Philigram GmbH & Co. KG, Barer Str. 32, 8000 München 2.
 Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
 Players, Mercury House, Calvea Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
 The Power House, 204 Worpole Road, London SW20 8PM, England.
 Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel.: (030) 4025941.
 Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
 Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
- PSS Software**, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psychosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.
- Q**
 Quicksilver, siehe: Argus Press Software!
- R**
 Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
 Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
 Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
 Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
 Robcom, siehe: Micro-Händler!
 Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
 Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (0 69) 5075523.
 RTS, Roger Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaar.
- S**
 Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
 Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 57 43 93.
 Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
 Schogue-Soft, Wiffingshausenstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
 Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
 Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch, Tel.: (078 02) 37 07.
 Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
 Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
 Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7F.
 Software Technologies Deutschland, Berni-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
 S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
 SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
 Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
 Streetwise, siehe: Domark!
 Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
 Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
 Swiss Computer Arts, Neudorferstr. 27, CH-9430 St. Margrethen, Tel.: (0041) 71714582.
 Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.
 System Media Marketing GmbH & Co. KG, Königsallee 104, Postfach 200527, 4000 Düsseldorf 1.
- T**
 TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
 The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
 The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
 Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
 Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Lagen 3.
 Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
 Thomas Müller Computer-Service, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
 TimeSoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.
- U**
 Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
 Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
 Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
 U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
 USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.
- V**
 Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
 Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
 Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.
- W**
 Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
 Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
 Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
 Peter West Records, Am Heerdt 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
- X**
 XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.
- Z**
 Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
 Udo Zwer, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (06126) 54381.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

AMIGA AKTUELL	77	DECOS GmbH	116	JOYSOFT	45
ARIOLASOFT	2, 59, 73, 75, 87	DELTA-SOFT	120	KLINGER-VERSAND	118
ASTRO VERSAND	121	DIABOLO VERSAND	121	KORONASOFT	105
BOMICO	4, 5, 27, 31, 39, 51, 67, 140	DIGITAL-MARKETING	120	MICROWARE	119
BRÖTZMANN SCHÄFER GBR	115	DYNAMICS		POWERSOFT	117
COMPUTERSERVICE MÜLLER	119, 122	MARKETING GmbH	13, 15, 17	RUSHWARE	70, 71, 103, 113, 131, 139
COMPUTERSHOP MÜNCHEN	35	FAULHABER'S		SVS SCHOLZ	55
COMPY-SHOP	120	SOFTWAREVERSAND	117	SIGGIS SOFTWARE SHOP	120
CR-VERLAG	127	FUNTASTIC COMPUTER	111	TRONIC-VERLAG	14, 81, 114, 133
CSJ COMPUTERSOFT GmbH	118	GEWERBLICHE KLEINANZ	122	T.S. DATENSYSTEME	46, 47
DATENSERVICE TENBROCK	118	INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN	116	WESP MAGIC	121

Die nächste ASM-Ausgabe erscheint am 18.11.1988
 Anzeigenschluß für die Ausgabe 1/89 ist am 21.11.1988

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwortkarte

Tronic-Verlag GmbH
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

ASM-Bewertungskästchen

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Bei den ACTION GAMES waren für uns vor allem diese fünf Kriterien von Interesse. Grafik und Sound sind sehr wichtig (obwohl manche Rechner - wie z. B. der Spectrum - auch gut ohne Sound „auskommen“). Unter „Spielablauf“ verstanden wir die Abstimmung aller Elemente im Spiel, wie z. B. Geschwindigkeit, Handlung, Arrangement usw. Die „Motivation“ zeigt an, ob oder wie oft man auf das jeweilige Programm zurückgreifen wird. Preis/Leistung gibt an, ob das Programm seinen Preis wert ist, wobei eine Wertung von 8-9 anzeigt, daß das Preis/Leistungsverhältnis „stimmt“.

Animation	8
Sound	3
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7

Bei den SPORTSPIELEN zeigt die Animation, wie gut die Figuren „bewegt“ werden. Die Realitätsnähe gibt darüber Aufschluß, wie „naturgetreu“ die Umsetzung gelungen ist. Spaß/Spannung braucht wohl nicht weiter erklärt zu werden.

Grafik	7
Vokabular	8
Story	10
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8

Bei den ADVENTURES sah es etwas anders aus: Neben der Grafik sind wohl die Textinformation bzw. die Eingabemöglichkeiten das Wichtigste („Vokabular“). Die Story ist gleichsam wichtig wie interessant, während die Atmosphäre die Motivation des Spielers doch sehr stark beeinflusst.

Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	9

Die STRATEGIE-, DENK- und SIMULATIONSSPIELE wurden unterteilt in Grafik (wichtig - immer wichtig!), Handhabung (Frage: Wie ist das Programm zu nutzen, welche Schwierigkeiten könnten auftreten?), Technik/Strategie (Programm-Aufbau) und Spielwert (hat das Programm einen „Langzeiteffekt“?)

Positiv:
Grafikmöglichkeiten hervorragend, enorme Geschwindigkeit, viele Anwendungsmöglichkeiten.
Negativ:
Zur kommerziellen Nutzung ist Compiler erforderlich.

Bei den ANWENDERPROGRAMMEN erschien es uns sinnvoll, eine etwas ausführlichere Beurteilung vorzunehmen: Unter POSITIV und NEGATIV wird das Wesentliche beschrieben.

Grafik	7
Effekt	2
Anreiz	2
Methode	0
Preis/Leistung	3

In der EDUCATION-Ecke - den Lernprogrammen - ist wiederum die Grafik von Interesse. Bisweilen bestimmt diese die Motivation des Lernenden. Unter Effekt ist der Lerneffekt zu verstehen, den das jeweilige Programm bieten kann - also quasi die „Inhaltsschwere“. Der Anreiz ist gleichzusetzen mit dem Nutzen, den man aus der Software ziehen kann, während die Methode Aufschluß über die Art und Weise (Didaktik) des Programmes gibt.

Soundausnutzung	10
Variabilität	9
Klangbild	10
Verwendung	9
Preis/Leistung	10

Last but not least: SOUNDECKE. Die dargestellten Kriterien bei der Bewertung der Software verstehen sich eigentlich von selbst. Die Kritikpunkte zeigen an, was man mit der Software machen kann, wo und wie man sie anwendet, wie man Klangbilder geschaffen hat und wie man diese verändern kann. Bei der Soundausnutzung soll deutlich gemacht werden, welche Qualität die entsprechende Software besitzt.

aktueller software Markt

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen. 

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Firma

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Postkarte

Firma

Straße/Postfach

PLZ Ort

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwortkarte

Tronic-Verlag GmbH
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

PACKEN SIE DEN SONNENSCHNEIN IN IHREN COMPUTER!

California™ GAMES

**JETZT DAUERT
DER SOMMER
GARENTEIERT EINE
EWIGKEIT AN!**



Das Rauschen der Brandung, die Sonne auf Ihrem Rücken und der Sand zwischen Ihren Zehen... — das ist nicht der kalifornischer Traum — das ist jetzt Wirklichkeit! Dies sind sechs der größten Sportarten von der Westküste, die Ihren Puls höher schlagen lassen.

Faszinieren Sie Ihre Freunde mit Ihrer Großleistung auf dem Skateboard, oder zeigen Sie ihnen, wie cool Sie beim Fußjonglieren sind.

Heizen Sie mit Ihren Rollschuhen auf der Strandpromenade entlang, werfen Sie die Frisbee®-Scheibe und drehen Sie eine Runde mit der BMX-Geländemaschine. Und dann kommt die größte Bewährungsprobe — der König aller kalifornischen Sportarten — gleiten Sie auf den gigantischen pazifischen Brechern entlang und entscheiden Sie dort in Wettkampf, welcher Surfer tatsächlich über die Wellen herrscht!

California Games bietet Ihnen großartige Grafiken und bringt Ihnen die wahre Atmosphäre der Westküste der USA ins Haus. Hier finden Sie die Qualität, die Sie von einem EPYX-Produkt erwarten, und so vieles mehr. Gehen Sie also in die Luft. Spielen Sie verrückt. Selen Sie willkommen zu dieser neuen Sensation.

**... Kalifornien...der aufregenste
Einzelstaat in den USA, California Games,
das spannendste Spiel in Ihrem Computer**

CBM 64/128

Kassette, Diskette
SCHNEIDER

Kassette, Diskette

MSX Kassette

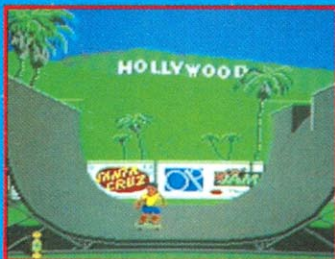
CBM 64/128

ATARI ST, Diskette

SPECTRUM

Kassette, Diskette

AMIGA, Diskette, IBM, Diskette



EPYX®



U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

Bilder von CBM64/128 Version

DIE ARCHE DES CAPTAIN

BLOOD



"Captain Blood ist ein grafischer Leckerbissen, der durch sein exclusives Auswahl-Menü, dem Supersound von Jean Michel Jarre, digitalisierte Sprachausgabe und hervorragende 3D-Effekte besticht. Ein Spiel der Extra-klasse, das man nicht alle Tage zu sehen bekommt."

Manfred Kleimann - ASM

Atari ST / Amiga

C64 - 128 Disk. und Kas.

PC

deutsche Version

Szenario :
Philippe Ulrich
Realisation :
Didier Bouchon
Musik :
Jean Michel Jarre
aus dem Album ZOOLOCK



BOMICO

Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt am Main 90, Tel: 0.69 706050