

*Auf Continentia regiert König Maximus, doch sein Reich ist in Gefahr. Ein Held ist gefragt, der das verlorene ordnungsbringende Zepter zurückbringt und so den König und seine Untertanen rettet.*

von Markus Burkart

Zur Aktion in dem Rollenspiel »Kings Bounty« stehen vier verschiedene Charaktere zur Auswahl. Ich entscheide mich, ein Barbar zu sein, da dieser gut bezahlt wird und viele Leadership-Points (100) hat. Er kann zwar nur zwei Zaubersprüche lernen, aber die sind ohnehin nicht so wichtig, um das »L'Sceptre of Order« zu finden und außerdem kann man die ganze Angelegenheit später ja noch ausbauen. Die Koordinaten der Orte, wo z.B. eine Goldkiste oder das Zepter zu finden sind, variieren in jedem Spiel. Koordinaten von Städten und Castles aber, sind immer gleich.

Nun sitze ich auf meinem Pferd (ein rassisser Schimmel) auf »Continentia« vor dem Castle von König Maximus, der mir den Auftrag gab, sein Zepter auf einem der vier Kontinente wiederzufinden (in 900 Tagen), bevor irgendein Schurke zuvorkommt. Dabei hilft mir ein Puzzle aus 25 Teilen. Diese bekomme ich von gräßlichen Habenichtsen, die auf den Kontinenten ihr Unwesen treiben. Ich überfalle ihre Castles und nehme sie gefangen. Wenn ich einen der acht »Artifacts of Power« finde, bekomme ich ebenfalls ein Teil des Puzzles, das eine Karte darstellt. Darauf ist der Ort, wo ich das Zepter finde, eingezeichnet. Als weitere Hilfe erhalte ich 20 kampflustige Wölfe, die meine Armee bilden. Natürlich bezahlt mich Maximus auch: wöchentlich kommen 2000 Goldstücke rüber, und ich habe ein Startkapital von 7500 Münzen. Leider muß ich Zaubersprüche erst bei einem Mann zaubern lernen, was nicht billig ist.

Ich statte dem König noch einen Besuch ab, weil ich noch mehr Männer brauche. Zur Auswahl habe ich »Militias«, »Archers« und »Pikemen«. Ich entscheide mich für neun Bogenschützen (Archers), da sie von weitem mit ihren Pfeilen angreifen können. Der König gewährt mir auch eine Audienz, zu der ich mit lautem Trompetenschall empfangen werde. Maximus sagt mir eine Beförderung zu, wenn ich ihm einen der auf »Continentia« hausenden Schurken fangen und ausliefern würde. Mit meinem Ehrenwort, ihm diese Bitte zu erfüllen, verlasse ich die große Festung mit den vielen Türmen und hübschen Hofdamen (Haha).

Ich reite mit meiner Armee zur Stadt Hunterville (12/3), wo ich mir ein schnelles Segelboot mieten will. In ihren Mauern erfährt einer meiner Soldaten, daß das Castle Vutar (40/5) von »Murray the Miser« besetzt ist, daß er aber eine ziem-

lich kleine Armee besitze. Ich beschließe, ihn später als ersten zu überfallen, da die anderen Bösewichter bessere Armeen haben. Wir verlassen die Stadt und begeben uns auf mein Boot. Nun segle ich die ganze Küste ab, was ich immer mache, wenn ich einen neuen Kontinent erforsche. Ich sammle dabei die Goldkisten am Ufer ein und besuche die Städte, um Informationen über die Castles und ihre Bewohner zu bekommen. Als ich wieder einmal eine Kiste aufpicke, kommt mir ein Feind in die Quere, der aber nur ein paar »Peasants«, »Skeletons« und »Sprites« hat. Also machen wir ihn zu Hackfleisch: Ich schicke meine Wölfe an die Front. Meine Bogenschützen schießen auf die Sprites, wobei zehn von ihnen zugrunde gehen. Mein Feind hetzt seine lächerlichen Skeletons und Peasants meinen Wölfen entgegen. Die Sprites fliegen zu meinen Archers und greifen sie aus der Luft an (ohne jede Chance). Die meinigen schlagen zurück und schon sind fünf Sprites weniger am Leben. Nun komme ich nochmal zum Zug und lege mit den Wölfen die acht Bauern weg. Leider geht dabei auch

ges Suchen. Nach etlichen Goldkisten finde ich endlich wieder neue Männer für meine Armee. Es sind »Orcs«. Ich kaufe fünfzehn Orcs, die etwas besser als meine Archers sind. Auf meiner weiteren Reise auf dem großen Kontinent schließe ich mir fünfzehn Wölfe und sechs »Dwarfs«, welche mit ihrem Hammer nicht ungefährlich sind, an. Ich habe eine Karte mit dem Weg zum zweiten Kontinent (Forestria) gefunden. Ich werde aber diesen Landstrich erst verlassen, wenn ich die zwei Artefakte gefunden habe. In den Städten erfahre ich, wer in welchem Castle zu finden ist. Zu meinen Soldaten kommen noch 25 »Gnome« hinzu, die leider eine miese Moral haben und meine Wölfe, Archers und Orcs nicht leiden können. Am Ende meiner Umsegelung, kaufe ich mir noch einige Kämpfer, bevor ich zu Maximus zurückgehe. Einen »Fireballspell« für 1500 GS erhalte ich in »Path's End«. Ich kann zwar noch nicht zaubern, aber was man hat, das hat man. Mittlerweile sind erst 27 Tage vergangen. Ich besorge mir beim König noch vier Bogenschützen. Seit meiner Fahrt hat sich einiges geändert: Ich habe 36 Leadershippoints dazubekommen und mein wöchentliches Einkommen beträgt nun 2098 GS. Außerdem hat sich mein Kapital auf 11248 erhöht. Um Zaubersprüche anwenden zu können, müßte



Archipelia ist einer der vier Kontinente in King's Bounty

ein Wolf hops. Da packt meine Bogenschützen die Wut und sie lassen die Sprites einfach verschwinden. Mein Gegner versucht es noch einmal mit seinen Skeletons, wobei wieder ein Wolf umkommt, aber schnell beendend die restlichen den Kampf.

Nun habe ich zwei Nachrichten – eine gute und eine schlechte. Die schlechte ist, daß wir nur 180 Goldstücke (GS) gewonnen haben und die gute ist, daß ich auf einem Wegweiser einen wichtigen Hinweis entdeckt habe. Ich weiß nun, daß auf jedem Kontinent zwei Artefakte sind. Das erspart mir unnöti-



Kämpfe bringen viele Goldstücke



# g's anty



PRESS + TO EXIT

	4 DRAGONS	HITPTS: 800
	SL: 6 MV: FLY	DAMAGE: 100-200
	MORALE: NORM	G-COST: 2000
	18 DEMONS	HITPTS: 900
	SL: 6 MV: FLY	DAMAGE: 90-126
	MORALE: NORM	G-COST: 5400
	16 GIANTS	HITPTS: 960
	SL: 5 MV: 3	DAMAGE: 160-320
	MORALE: LOW	G-COST: 3200
	190 DORCS	HITPTS: 950
	SL: 2 MV: 2	DAMAGE: 380-570
	MORALE: NORM	G-COST: 1330

Meine Armee ist noch sehr klein

ich erst zaubern lernen und zwar an den Koordinaten 11/19. Ich besteige wieder das Boot und wende mich nach links. Am Punkt 5/5 gehe ich an Land und folge dem Weg nach oben. Ich treffe auf einen Gegner, habe aber keine Probleme mit ihm. Nun geht es weiter bis zu einer Abzweigung. Dort gehe ich rechts weiter bis zur nächsten Kreuzung, wo der Weg nach unten führt. Ich befinde mich nun hinter dem Castle von Maximus. Hier gibt's Goldkisten oder wenn man viel Glück hat wie ich, findet man einen Artfakt (bei mir der »Ring of Heroism«). Aber wo lernt man nun Zaubern? Ich gehe zurück zur zweiten Abzweigung. Nachdem ich mich nach rechts gewandt habe, kommt ich wieder zu einer Verzweigung. Nun ist es nicht mehr weit. Auf dem Weg nach oben begegne ich einem Feind, durch den ich nur einen Wolf und einen Gnom verliere. Bald befinde ich mich vor einem »Hill«, den ich betrete. Der Kerl darin lehrt mich das Zaubern. Leider verlangt er 5000 GS, die ich zähneknirschend hinblättere. Damit ihr wieder Gold bekommt, könnt ihr noch die anderen Sackgassen auskundschaften. Aber Achtung! Stößt man auf einen Gegner mit »Ghosts«, dann heißt es abhauen, denn wenn sie einen eurer Kämpfer töten, wird dieser auch zu einem Geist und schließt sich ihnen an. Deshalb erst mit

## LONG PLAY

GS auf mein Konto. Versunken in den Gedanken bald das Gold in meinen Händen zu halten, fällt mir ein, daß ich ein Katapult brauche, um die Mauern des Castles zu zerstören. In einer Stadt erhält man »Sieve Weapons« für 3000 GS, die ich gezwungenermaßen ausbebe. Nun hält mich nichts mehr: Castle »Vutar« (40/5) wird überfallen. Der Kampf war der reinste Horror. Ich machte große Verluste. Alle meine Wölfe fielen im Kampf, und die Anzahl meiner toten Freunde ist auf 56 gestiegen. Ich gewann mit Mühe und Not. Nach diesem Aderlaß begebe ich mich zu König Maximus. Bevor ich um eine Audienz bitte, frische ich meine Armee um zwanzig Bogenschützen auf. Beim König dann werde ich zum »Chief-tain« ernannt, was mir viele Vorteile bringt. Denn ich erhalte weitere 100 Leadershippoints, meine Zauberspruchkapazität erhöht sich um zwei (ich habe nun fünf), ich bekomme mehr »Spellpower« und wöchentlich 2000 GS mehr Sold. Leider habe ich nur noch 1122 GS auf meinem Konto, weil ich noch zwanzig »Pikemen« haben wollte. Nun wende ich mich dem Landesinneren zu, um den zweiten Artfakt zu suchen. Ich umsegle wieder den Kontinent und erkunde Wege in Richtung Artfakt. Habe ich einen gefunden, folge ich ihm, bis mir ein Gegner entgegenkommt, der mir überlegen ist.

PRESS + TO EXIT

	BIERDECKEL THE WARLORD	
	LEADERSHIP	2440
	COMMISSION/WEEK	8791
	GOLD	3548
	SPELL POWER	40
	MAXIMUM SPELLS	40
	VILLAINS CAUGHT	18
	ARTIFACTS FOUND	1
	CASTLES GARRISONED	18
	FOLLOWERS KILLED	8400
	CURRENT SCORE	8400

Der Held Warlord Bierdeckel unter der Lupe

schießenden Armee-Einheiten die Ghosts angreifen. Bis jetzt kamen nur 14 meiner Soldaten um, was sich bald ändern wird.

Nachdem ich meinen abenteuerlichen Streifzug mit ein paar Leadershippoints und ein paar Goldkisten mehr beendet hatte, machte ich mich an den Rückweg zum Boot. In mir regte sich der Gedanke endlich eine Erfahrungsstufe befördert zu werden. Dazu muß ich aber erst einen »Villain« (Gauner) fangen. Ich segle sofort nach Hunterville (12/3), in der ich mir einen »Contract« für »Murray the Miser«, der auf »Var« (40/5) haust, hole. Wenn ich ihn fange, wandern 5000

Dann gehe ich wieder zum Boot zurück und suche nach einem anderen Weg. Unterwegs finde ich auch ein paar Zaubersprüche. Als ich die Wüste erforsche (wofür ich viel Zeit brauche), finde ich endlich das Gesuchte. Es sind die »Articles of Nobility«. Durch meinen Fund wird mein wöchentliches Einkommen erhöht (ich glaube um 2000 GS). Durch mein Suchen habe ich leider vergessen, wo mein Boot ist. Sollte Euch das auch passieren, habe ich einen kleinen Tip: Geht in die nächste Stadt und drückt L'B' um das gemietete Boot zurückzugeben. Jetzt könnt ihr das Boot wieder mieten. Außerhalb der

Stadt liegt es vor Euch im Wasser. Ich verlasse nun »Continentia«, da ich schon beide Artefakte gefunden habe und wende mich »Forestria« zu. Erst drei Puzzleteile befinden sich in meinen Händen. Wie vorher bei »Continentia«, umsegle ich die Küste und erforsche die Wege.

Hier noch ein kleiner Tip: Um an einem Gegner vorbeizukommen, müßt Ihr diagonal fahren. Habt Ihr ihn passiert, wird er Euch natürlich hinterherreiten.

Während meiner Fahrt entlasse ich die Gnome, weil ich eine Niederlassung Zombies gefunden habe. Außerdem finde ich geeignete »Nomads« und »Dwarfs« für meine Truppe. Nach kurzem Suchen bekomme ich auch die zwei Artefakte zu Gesicht - »Anchor of Admiralty« und »Shield of Protection«. Ich schaue mir das noch unvollständige Puzzle an. Nachdem, was ich jetzt erkennen kann, weiß ich, daß sich das Zepter in einem Wald befindet. Nach der Umseglung bleiben mir noch 789 Tage. Unterwegs habe ich ziemlich viele Zaubersprüche gelernt: zwei »Resurrect-Spells«, zwei »Fireball-Spells«, zwei »Castle-Gate-Spells« und zwei »Town-Gate-Spells«.

Bis jetzt starben 70 meiner treuen Anhänger. Eigentlich könnte ich jetzt diesen Kontinent verlassen und einen anderen Teil absuchen, aber mir fehlt noch die Seekarte für

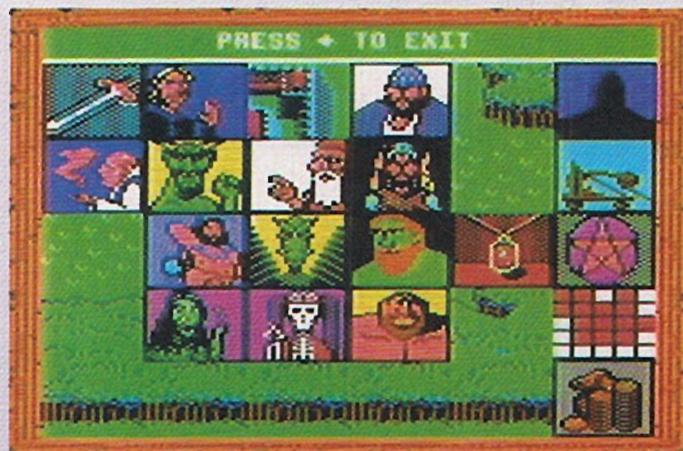
den. Meine Armee besteht nun aus 35 Barbaren, fünf Dwarfs, 13 Trolls, fünf Ghosts und einem Drachen. In einem weiteren Kampf gehen meine Dwarfs den Weg alles Irdischen. Dann ist die Woche der Bauern, was bedeutet, daß sich meine Ghosts in Bauern verwandeln (Schei...!!!). Natürlich hole ich mir wieder welche, aber sie sterben im nächsten Kampf durch schießwütige »Elfs«. Nachdem ich drei »Raise Controllspells« gelernt habe, finde ich zum Glück die ersehnte Karte nach »Saharia«. Bevor ich aber dorthin segle, noch ein Blick auf das Puzzle. Ich sehe auf meinem Bildschirm die Ecke eines Castles, was mir bei der Suche

nach dem Zepter behilflich sein wird. Ich muß einfach alle Castles, die in einem Wald stehen, abklappern. Aber nun nach »Saharia«. Es folgte wieder eine lästige Umseglung des Kontinents. Ich fand aber kaum Goldkisten. »Saharia« besteht hauptsächlich aus einer großen Wüste. Nur im Landesinneren sind Gebirgszüge zu finden. Diese bilden in der Mitte des Kontinents ein Labyrinth, dessen Eingang auf der östlichen Seite liegt. In der Wüste findet man keine Gegner, erst im Labyrinth. Dieses betrete ich erst gar nicht, denn es gibt dort keine leichten Gegner. Ich umlaufe die Gebirgszüge und entdecke die Zaubersprüche »Demons« und



Kampf in einem der vielen Castles

»Giants«, welche meine Armee sehr verstärken. Da man in der Wüste nur langsam vorankommt, wird es mir langweilig und ich verlasse den Kontinent, um auf »Villain-Jagd« zu gehen. Meine Armee begleitet mich also nach »Continentia«, wo ich vier Castles überfalle. Durch meinen Drachen und meine Dämonen, habe ich keine Probleme und ergattere insgesamt etwa 55000 GS. Da ich nun genug Schurken gefangen habe (vergebt nicht, Euch immer einen »Contract« zu holen), um befördert zu werden, segle ich zu Maximus. Er ernennet mich zum »Warlord«, was



Das Puzzle zum Lösen des Spiels ist eine harte Nuß

»Archipelia«. Meine Armee wird beim Suchen nach der Karte durch zehn »Barbarians« und fünf »Nomads« verstärkt. Als wir in einem tiefen Wald sind, sehen wir eine Schatzkiste, in der die Karte liegt - endlich. »Archipelia« ich komme! Bei meiner Umseglung finde ich wieder mit Leichtigkeit die zwei Artefakte. Das »Book of Necros« (Erhöhung meiner Spell-Kapazität) und die »Crown of Command« (Verdoppelung der Leadershippoints). Auf meiner Suche nach der Kiste mit der Karte zu »Saharia«, hatte ich jede Menge schwerer Gegner. Zuerst verliere ich meine Noma-



Zum Schluß ist meine Armee mächtig

## 64'er-Longplay

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch! Ihr müßt aber für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und auf interessante Weise Euren Gesamteindruck beschreiben. Außerdem freuen wir uns über Szene-Fotos (Dia) oder abgespeicherte Bilder (mit geeignetem Modul oder Spielstände). Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

- 4/89: Uridium II
- 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
- 6/89: Ghosts'nGoblins
- 7/89: Katakis
- 8/89: Last Ninja II (Teil 2)
- 9/89: Wizball
- 10/89: Grand Monster Slam
- 11/89: Zak McKracken (Teil 1)
- 12/89: Spherical
- 1/90: Zak McKracken (Teil 2)
- 2/90: Oil Imperium
- 3/90: Ultima (Teil 1)
- 4/90: Ultima (Teil 2)
- 5/90: Ultima (Teil 3)
- 6/90: Elite
- 8/90: X-Out
- 11/90: Maniac Mansion
- 12/90: Turrigan
- 1/91: R-Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: 6/91: Bard's Tale (Teil 2)
- 7/91: Turrigan II (Teil 1)
- 8/91: Turrigan II (Teil 2) und Secret Silver Blades
- 9/91: Turrigan II (Teil 3) und The Last Ninja
- 10/91: Bard's Tale 2 (Teil 1)
- 11/91: Bard's Tale 2 (Teil 2) und Saint Dragon
- 12/91: Armalyte (Teil 1)
- 1/92: Bard's Tale 2 (Teil 3)
- 2/92: Bard's Tale 2 (Teil 4) und Armalyte (Teil 2)
- 3/92: Last Ninja 3 (Teil 1)
- 4/92: Defender of the Crown
- 5/92: Buck Rogers
- 6/92: Pool of Radiance Teil 1
- 7/92: Pool of Radiance Teil 2
- 8/92: IO
- 9/92: Dirty
- 10/92: Curse of the Azure Bonds
- 11/92: Ultima 6 (Teil 1)
- 12/92: Ultima 6 (Teil 2)
- 1/93: King's Bounty

**Unsere Anschrift:**  
 Markt & Technik Verlag AG  
 Redaktion 64'er  
 Stichwort: Longplay  
 Hans-Pinsel-Str. 2  
 8013 Haar bei München

mir zusätzlich 2000 GS wöchentlich einbringt.

Obwohl das Puzzle noch nicht komplett ist, beginne ich meine Suche nach dem »L'Sceptre of Order«. Bevor auch Ihr anfangt, ein kleiner Tip, wie Ihr Tage sparen könnt: Zuerst speichert Ihr den Spielstand ab. Dann sucht Ihr. Wenn Ihr nichts findet, speichert Ihr den Spielstand nicht ab und ladet das Spiel neu und spielt da weiter, wo Ihr begonnen habt. Jetzt wißt Ihr, wo das Zepter nicht ist und könnt den Rest absuchen. Das

macht Ihr so lange, bis das gesuchte Zepter gefunden ist.

Ich beginne die Suche auf »Continentia« - Fehlanzeige. Genauso war es auf »Forestria«. Aber als ich auf Archipelia am Castle »Hyppus« (43/27) suchte, fand ich das wertvolle Zepter.

Nach einer langen Ladezeit reite ich auf einem Teppich dem König entgegen. Links und rechts jubeln mir alle Kreaturen zu. Maximus schenkt mir zur Belohnung ein Stück Land, ich werde geadelt und bekomme einen Orden. Der König

dankt mir noch einmal, daß ich die vier Kontinente vor dem Chaos gerettet habe. Nach der großen Siegesfeier, beuge ich mich auf meinen neuen Wohnsitz, um mich von den vielen Abenteuern zu erholen.

Wie lange ich in meinem neuen Zuhause im Reich von Maximus verweilen werde, weiß ich noch nicht, denn viele Abenteuer warten in der weiten Welt... (lb)

Titel: King's Bounty, Preis: 69,95 Mark, Vertrieb: United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

### King's Bounty

In einem fernen Fantasy-Land regiert König Maximus. Ihm wurde durch einen Schurken das Herrscherzepter entwendet und nun muß es von einem Helden wiederbeschafft werden. Dieser heuert erst einmal einige Krieger und Monster an und zieht mit seiner Armee los. Es heißt nun vier Artefakte zu finden und eine Karte zu entschlüsseln, um dem Dieb das Handwerk zu legen. Für Kämpfe gibt es Geld, Ausrüstung und Zaubersprüche.



König Maximus beglückwünscht mich zu meinem Erfolg



Wie Forestria schon sagt - dieser Kontinent ist reich an Wäldern

## Impressum

**Chefredakteur:** Georg Klinge (gk) - verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Stellv. Chefredakteur/CvD:** Arnd Wängler (aw)  
**Textchef:** Jens Mansberg  
**Redaktion:** Heinz Behling (hb), Peter Klein (pk), Jorn Erik Burkert (lb), Hans-Jürgen Humbert (h)  
**Redaktionsassistent:** Birgit Misera, Helga Weber

**Vertrieb/Handel:** MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31900613

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Telefax: 089/4613-232

**Erscheinungsweise:** monatlich (zwei Ausgaben im Jahr)

**Auslandsniederlassungen:**  
**Schweiz:** Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel.: 0041/42/448550, Fax: 0041/42/415770  
**USA:** M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel.: 415-366-3600, Fax: 415-366-3923  
**Österreich:** Markt & Technik Ges. mbH, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel.: 0043/1/58713930, Fax: 0043/1/587139333

**So können Sie die Zeitschrift abonnieren:**  
 Markt & Technik Aboservice  
 DSB - Abobetreuung GmbH, Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm, Tel.: 07132/385-263, Fax: 07132/6563  
**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643886, Jahresabonnementspreis: 6S 684,-  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5000 Lenzburg, Tel.: 0041/519131, Jahresabonnementspreis: sfr. 90,-

**Anzeigen-Auslandsvertretungen:**  
**Großbritannien:** Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 0044/81340-5058, Fax: 0044/81341-9602  
**Israel:** Baruch Schaefer, Telefon: 3/5582256, Fax: 00972/52/444519  
**Taiwan:** AIM Int. Inc., Telefon: 00886-2-7848613, Fax: 00886-2-7548710  
**Japan:** Media Sales Japan, Telefon: 0081/33504/1925, Fax: 0081/33595/1709  
**Korea:** Young Media Inc., Telefon: 02/756-4819, Fax: 02/757-5785  
**Frankreich:** CEP France, Telefon: 1/48007616, Fax: 1/4824-0202  
**Italien:** CEP Italia, Telefon: 2/4882997, Fax: 2/4892834  
**International Business Manager:** Stefan Grajer, 089/4613-638

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programm Listings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

**Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet DM 7,80. Der Abonnementspreis beträgt im Inland DM 81,- pro Jahr für zwölf Ausgaben. Der Abonnementspreis erhöht sich um DM 18,- für die Zustellung im Ausland (Schweiz auf Anfrage), für die Luftpostzustellung in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 38,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 58,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 68,-. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und Zustellgebühren.

**© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft**  
**Vorstand:** Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit  
**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler  
**Operation Manager:** Michael Koeppe  
**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Layout:** Uschi Böcker  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Bildredaktion:** Waldo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Ewald Standke  
**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Stefanie Zipf (lbg)  
**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 01. 01. 1992

**Produktion:** Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./882)  
**Druck:** Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

**Anschrift des Verlages:** Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100  
 Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung**  
 Tel.: 089/4613-962, Telefax: 089/4613-791

**Urheberrecht:** Alle in 64'er erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß im 64'er unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt.



## Inserentenverzeichnis

2-fach Computer ..... 2 US	CLS Computerladen ..... 54/55	Jordan ..... 54/55	Plus-Electronic ..... 54/55
Astro-Versand ..... 54/55	CMD ..... 25	M&T Buch AG ..... 29	Rat & Tat ..... 54/55
Black Magic ..... 54/55	Data House ..... 54/55	M&T Vertrieb ..... 12/13, 19, 31, 85	Scantronik ..... 3 US
Bonito ..... 89	Dataflash ..... 4 US	Mallander ..... 54/55	Stonysoft ..... 54/55
CCS Computer Shop ..... 54/55	Hering ..... 54/55	Matting ..... 54/55	Tools - Akademische Agentur ..... 89
Clood? ..... 54/55	Herrmann ..... 54/55	Melec ..... 53	
	Heureka ..... 9	Mükra Datentechnik ..... 21	