DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52.– Nr. 9 August/September '90



AMIGA JOKER

GDL 9/90

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

AMIGA JOKER AMIGA JOKER

TOP-AKTUELL & KNALLHART!

SOMMER-DOPPELAUSGABE MIT POSTER & PREISAUSSCHREIBEN

UNREAL
BACK TO THE FUTURE II
WINGS
INT. 3D-TENNIS
DAMOCLES
U.V.A.

WM-NACHLESE:
ALLE NEUEN SOCCER-GAMES

MIT ALLERERSTEN BILDERN:
BEAST II
TAROT

SPEZIELL FÜR EINSTEIGER:
STARKE TIPS FÜR NEUE ZOCKER!

ZUM TASCHENGELDTARIF:
INTROS ZUM SELBERMACHEN

KNOW HOW
TIPS * PLÄNE * LÖSUNGEN
TURRICAN * THE PLAGUE
CASTLE MASTER
MIDWINTER
U.V.A.

MIDNIGHT RESISTANCE







BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt:
Tel. 069/77 80 25

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt a. Main 90

ocean

Endlich . . .

. . . wieder ein neuer Amiga Joker, wurde auch langsam Zeit! Na, habt Ihr den ersten Teil unserer „Sommerpause“ gut überstanden? Keine Entzugserscheinungen? Kein bißchen??? Soll man sich da jetzt drüber freuen, oder was? Egal, jetzt sind wir ja wieder da. Und damit Ihr es nochmal zwei Monate mit nur einem Heft aushaltet, haben wir uns mit dieser Ausgabe auch ganz besonders Mühe gegeben: Brandaktuelle Tests noch und noch, jede Menge Games, auf die wir schon seit Ewigkeiten warten, erste authentische Screenshots von „Beast II“, ein heißer Erlebnisbericht aus einem Computercamp, tolle Wettbewerbe, ganz tolle Spieletips und vieles mehr erwartet Euch auf den nächsten Seiten. Also, genießt das Heft und die Ruhe, die Ihr noch bis zur nächsten Ausgabe von uns habt, ab da stehen wir nämlich wieder jeden Monat Gewehr bei Fuß (oder Joystick bei Hand). Endlich!

Endlich ist auch die Horror-Diva „Elvira“ bei uns eingetroffen, vorläufig leider nur als Pin-Up-Girl für unseren Poster. Die Schöne scheint ebenso schwierig wie sexy zu sein, denn Horrorsoft hat uns eben erst informiert, daß das nach ihr benannte Rollenspiel keinesfalls vor Anfang Oktober fertig sein dürfte. Und weil's gerade so schön paßt, ziert auch die andere Posterseite eine Lady mit reichlich aus- bzw. einladender Anatomie. Ihr habt Euch also nicht im Magazin geirrt, das ist immer noch nicht der Playboy! Sollte sich irgend jemand aus der Damenwelt durch unsere diesmaligen Pinnbilder auf den Schlips (Blödsinn, ich meine natürlich Rock) getreten fühlen, täte mir das aufrichtig leid. Als vorbeugende Wiedergutmachung habe ich mich persönlich geopfert und unter schärfstem Protest auf dieser Seite in lasziver Pose abbilden lassen. Hoffentlich sinken die Verkaufszahlen dadurch nicht allzu sehr!

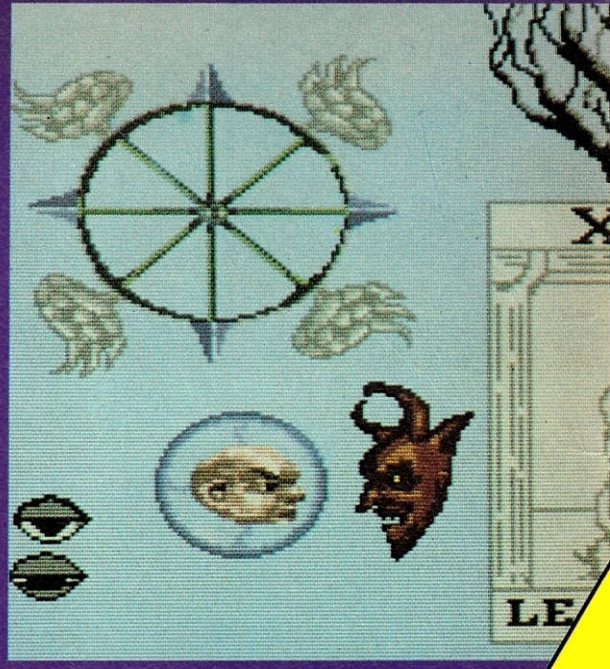
Fassen wir zusammen: Endlich ein neuer Joker, endlich der richtige Poster für den Herrenabend, endlich ich als männliches Sexsymbol (wer's glaubt, wird selig – Brigitta) und endlich Schluß mit dem Gequatsche. Bleibt nur noch, Euch UNendlich viel Spaß beim Lesen zu wünschen!

Euer Michael



INHALT

Zwei heiße Previews für einen heißen Sommer: „Tarot“ und (Kapelle bitte einen Tusch!) „Beast II“. Hintergrund-Infos und allererste Fotos für Neugierige auf den
Seiten 8/9



Einsteiger haben's schwer: Welches Zubehör braucht der Spieler von Welt unbedingt, welche Anschaffung ist überflüssig? Überhaupt, wie kitzelt man den maximalen Spielspaß aus seinem Amiga? Alles kein Problem mit unseren Profi-Tips! Fein säuberlich geordnet auf den
Seiten 20/21

Trotz des Titels eine Realität: „Unreal“ ist da! Seit Monaten fiebern grafikverwöhnte Action-Freaks diesem Game entgegen; wer die Vorab-Fotos gesehen hatte, war hoffnungslos verloren. Wir sind nach Paris gefahren, um ein erstes Testexemplar für Euch zu ergattern. Ob Ubi Soft tatsächlich der ganz große Wurf geglückt ist, erfahrt Ihr auf den
Seiten 14/15

Vor ein paar Jahren war „Mercenary“ ein Hit, heute ist es ein alter Hut. Aber Paul Woakes strickt seit vier Jahren am Nachfolger, jetzt ist er endlich fertig – „Damocles“ wartet auf
Seite 12



Die Fußball-WM ist vorbei, aber am Amiga geht der Kicker-Spaß erst richtig los! Kaum ein Softwarehaus, das in diesen Tagen kein Soccer-Game veröffentlicht hätte – die sechs aktuellsten haben wir in unserem Fußball-Special „WM-Nachlese“ auf Herz und Nieren getestet. Wer ist der Champion, wer schon in der Vorrunde ausgeschieden? Anpfiff auf den
Seiten 52/53

PREVIEW: B... & TARO...
UP & DOWN 19
ROCKUS 19
T.A.P.S.: TIPS FÜR EINSTEIGER 21
MAILBOX 28
BRORK-COMIC 28
DIE GIRL-SEITE 29
DIE PD-BOX 30
INTERVIEW MIT MARK LANGERAK 32
CRACK: SZENE-BERICHT 36
RUHMESHALLE: DIE SEITE FÜR GEWINNER 42
STORY: FERIEN IM COMPUTERCAMP 46
KN... PLÄ...
STROM... SPIEL... COMPUTE... ZEITE...
COIN OP: ARC... ACTION 91
JOKER-SHOP 92
VORSCHAU & INSERENTEN-VERZEICHNIS & BEZUGS-QUELLEN 94

KLEINANZEIGEN 57

Games im Test

Action
Unreal 14
Dynasty Wars 33
The Plague 34
Ghosts'n Goblins 44
Resolution 101 50
Rotox 50
Time Soldier 54
Ivanhoe 63
Dark Century 84
Astro Marine Corps 86
Defenders of Earth 87
Heavy Metal 87

Geschicklichkeit
Back to the Future II 16
All Dogs go to Heaven 45
Apprentice 61
Mindroll 86

Simulation
Wings 10
Sherman M4 80
Das Haus 83

Abenteuer
Champions of Krynn 36
Starblade 41
Hero's Quest 42
Hammerfist 45
Sunny Shine 49
Manhunter 2 55
Treasure Trap 81

Sport
Intern. 3D-Tennis 18
Soccer-Special 52
Wipe Out 64
Cyberball 82
Projectyle 83

Strategie
Sword of Aragon 54
Lin Wu's Challenge 56
Dragon Force 64
Logo 80
Chinese Chess 82

Verschiedenes
Damocles 12
PD-Games 30
Carmen San Diego 61
Rody & Mastico 84

3 EDITORIAL

6 BETRIEBS-GEHEIMNIS

7 IXER

EAST II

60 JOKER-COMIC

66 USER-CLUB: INTROS ZUM SELBERMACHEN

68 IMPRESSUM

69 PREISAUS-SCHREIBEN: 50 HEISSE GAMES ZU GEWINNEN!

70 DIE JOKER-GALERIE-KUNST VON LESERN

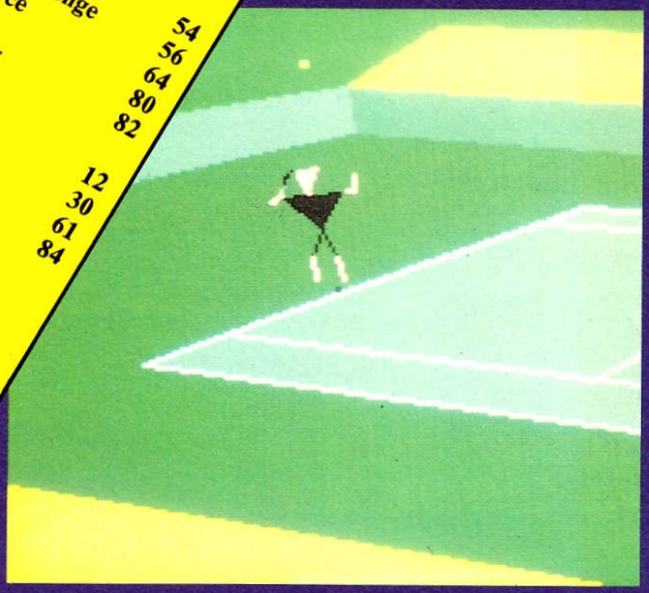
71 OW HOW: TIPS, E, LÖSUNGEN

AUSFALL: FÜR RLOSE

DE-



Wohin im Urlaub? Zu den Mädels nach Ibiza oder zur Kirschtorte in den Schwarzwald? Wer sich für letzteres entscheidet, könnte auch mal „Ferien im Computercamp“ machen. Was einen dort erwartet, steht auf den Seiten 46/47



„International 3D-Tennis“ bringt den weißen Sport zum ersten Mal in Vektorgrafik auf den Screen. Das Spiel erhielt zwar jede Menge Vorschußlorbeeren von der internationalen Fachpresse, aber . . .! Wer wissen will, wie's weitergeht, schlägt seinen Ball auf Seite 18

Wer seine Diskettensammlung mit individuellen Vorspännen verschönern will, braucht weder programmieren zu lernen, noch Millionär zu sein – ein Blick in den User-Club genügt. „Intros zum Selbermachen“ auf den Seiten 66/67





Steht Ihr auf Premieren? Dann liegt Ihr diesmal bei unseren Tests zu „Wings“ und „Back to the Future II“ goldrichtig – die sind nämlich topexclusiv! Wie sieht ein Flugsimulator von Cinemaware aus? Wie sieht Michael J. Fox als Sprite aus? Das alles und noch mehr auf den Seiten 10 und 16



Betriebsgeheimnis

Eines läßt sich aus Euren Zuschriften ganz klar herauslesen: Viele von Euch sind Statistik-Fans! Deshalb – und um endlich unsere Bewertungsmaßstäbe etwas klarer zu machen – haben wir ab jetzt diese Rubrik eingerichtet. Außerdem wollen wir Euch so einen kleinen Einblick in unseren Redaktions-Alltag verschaffen . . .

Was erwartet Euch also in Zukunft auf dieser Seite? Nun, als Wichtigstes unsere kleine „Endabrechnung", aus der sich prima ablesen läßt, wie gut (oder weniger gut) es die Softwarehersteller diesmal mit uns Spielefreaks gemeint haben. Heute ergibt sich ein typisch sommerliches Bild: Wenig Höhen, wenig Tiefen und viel Mittelmaß. Wenn auch nur vier Hits unterwegs sind, so überwiegen immerhin die ordentlichen Programme. Auch der Vergleich der Spitzenspiele mit den Softwarekatastrophen fördert Erfreuliches zu Tage – die Großwetterlage zeigt also leichten Hochdruckeinfluß.

So nebenbei wollen wir Euch in nächster Zeit hier kleine Anekdoten aus der Redaktion erzählen, Euch über betriebliche Veränderungen am laufenden halten, einzelnen Redakteuren Gelegenheit geben, das aktuelle Geschehen aus ihrer persönlichen Sicht zu kommentieren, oder ganz einfach ein paar Redaktionsbesucher vorstellen. So wie heute.

Ladies first: Die Dame mit dem bezaubernden Lächeln heißt Cathy Campos und ist als PR-Managerin für die Programme von Mirrorsoft verantwortlich (das Alter wird selbstverständlich nicht verraten).

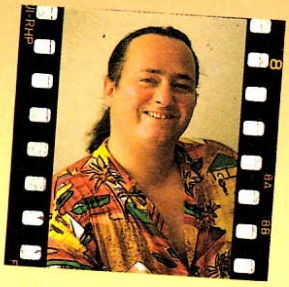
Die beiden Jungs mit dem schelmischen Grinsen sind Julian Eggebrecht (21) und Stefan Graen (21). Julian ist als Projekt-Manager für die Entstehung neuer Rainbow Arts-Spiele verantwortlich, während Stefan sich dann als Produkt-Manager um die Vermarktung kümmert. Last not least der Herr im bunten Hemd: Er ist niemand Geringerer als Ingo Stein (33), seines Zeichens Schöpfer des genialen Chaoten-Papageis „Rockus".

ABSOLUTE KATASTROPHEN	(00% – 19%) =	3
ZUM VERGESSEN	(20% – 39%) =	3
NIX BESONDERES	(40% – 59%) =	11
IN ORDNUNG	(60% – 79%) =	16
ERSTE SAHNE	(80% – 100%) =	9
HIT-AUSBEUTE	=	4











M • I • X • E • R



Das Wunderding

Ein neues Zauberwort macht die Runde: „Neo Geo". Und tatsächlich steckt die Konsole des Automatenherstellers SNK Konkurrenten wie das Mega Drive oder die PC Engine locker in die Tasche!

Die gute Nachricht: Das formschöne schwarze Gerät ist, was sein Innenleben betrifft, absolut baugleich mit den kommenden Arcade-Maschinen von SNK. Über den heimischen Monitor (bzw. TV) flimmern somit Spiele mit bis zu unglaublichen 330 MB Grafik- und Soundpower! Mittels einer kleinen Memory-Card können Spielstände abgesaved und sogar in der Spielhalle wieder geladen werden.
Die schlechte Nachricht: Das Grundgerät (samt Netzteil, Speicherkarte und einem riesigen Joypad) kostet bereits 849,– DM, jede der überdimensionalen Game-Cartridges nochmals satte 449,– DM. Zwar ist die gesamte Redaktion von den Fähigkeiten der neuen Super-Konsole restlos begeistert, nur, wer hat schon so viel Kohle? Deshalb laufen zur Zeit auch Verhandlungen mit Videoverleih-Firmen, die später den Verleih der Cartridges mitübernehmen sollen. Ungeduldige Millionäre können die Neo Geo samt fünf verschiedenen Games jetzt schon kaufen, und zwar bei:

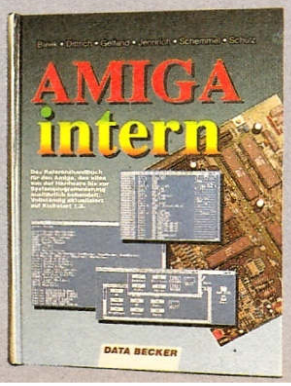
Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/50 22 46 3

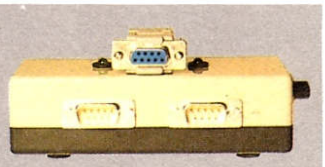
Programmierer-Bibel

Es wiegt selbst fast schon so viel wie ein Amiga und enthält auf über 1000 Seiten so ziemlich alles, was ein Programmierer zum Glücklichsein braucht: „Amiga Intern", das neue Referenzhandbuch für unsere „Freundin".

Über Spiele steht zwar praktisch nix drin, dafür umso mehr über Interrupts, Devices und Libraries. Wer schon immer mal Agnus, Denise und Paula kennenlernen wollte oder sich in die tiefsten Tiefen des Betriebssystems stürzen möchte, liegt hier genau richtig: Die Autoren geben erschöpfend Auskunft über Hardware, Systemsoftware, Austauschformate und und und. Das Buch ist übersichtlich aufgebaut und leichtverständlich geschrieben; um wirklich den vollen Nutzen davon zu haben, sollte man aber schon ein bißchen Basiswissen mitbringen. Erhältlich ist es für stolze 98,– DM im Computerbuchhandel, oder direkt bei:

Data Becker
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf





Der Umschalter

Jedesmal, wenn man zusammen mit einem Freund auf Alienjagd gehen will, heißt es: Maus raus, Joystick rein. Muß aber nicht sein . . .

Weder ist die leidige Fummelei sehr unterhaltsam, noch tut dem Mausport das viele Umstecken auf die Dauer besonders gut. Hat man dazu vielleicht noch ein Programm mit einem Dongle als Kopierschutz, oder gar einen BTX-Anschluß, kommt man aus dem Umstecken überhaupt nicht mehr heraus. Wesentlich einfacher geht es mit so einem Maus-Joystick-Adapter; den braucht man bloß einmal einzustecken und kann von nun an bequem per Knopfdruck zwischen zwei beliebigen Eingabegeräten (Joystick, Maus, BTX . . .) hin- und herschalten. Zu beziehen ist die Eintrittskarte ins Zwei-Spieler-Paradies für 45,– DM bei:

H + W
Computer und Zubehör
Egonstr. 13
4650 Gelsenkirchen 2

Schön & Ordentlich

Nie wieder wird die kleine Schwester eine wertvolle Ausgabe des Amiga Jokers als Malbuch mißbrauchen, denn jetzt ist er (endlich) da: der sagenumwobene Joker-Sammelordner!

Er ist nicht nur bildschön, weil rundum bunt bedruckt, sondern auch stabil (Karton) und faßt erstaunlicherweise genau alle 10 Hefte eines Jahres. Und erschwinglich ist er noch dazu, weil wir beschlossen haben, uns schon für schlappe 19,– DM von einem zu trennen. Wer unser generöses Angebot annehmen will, blättert schnell zum Joker-Shop (Seiten 92/93), dort steht haarklein, wie Ihr das Prachtstück bestellen könnt.



PREVIEW

BEAST II

Mit „Shadow of the Beast" konnte Psygnosis letztes Jahr einen der größten Erfolge landen, die der Amiga je gesehen hat. Klar, daß der Nachfolger noch schöner, größer und besser werden muß. Klar auch, daß die Programmierer für Teil II erheblich mehr Spielspaß versprechen. Besonders klar, daß wir Euch als erste authentische Screenshots zeigen können!

Vielleicht hat der eine oder andere von Euch schon die Bilder gesehen, die vor einigen Monaten auf der Londoner Trade Show die Runde machten, und bekommt jetzt das große Gähnen. STOP. Sofort aufhören! Erstens wurden sämtliche Grafiken komplett überarbeitet, zweitens können wir Euch noch ein paar Infos aus erster Hand liefern – von Martin Edmondson und Paul Howarth, den Programmierern.

Zusammen ergeben sie ein Team mit dem schönen Namen „Reflections" und zeichnen auch schon für den ersten Teil der Beast-Saga verantwortlich. Zwar hat das Actiongame dazumals eine Menge Lob für seine schöne Grafik und vor allem das traumhafte Mehrwege-Scrolling eingeheimst, doch wurden auch kritische Stimmen laut: Das Programm war überteuert und ließ in Sachen Spielbarkeit zu wünschen übrig, waren die Hauptvorwürfe. Was meinen die Künstler selbst dazu?

„Stimmt schon, Beast war zu teuer. Aber das lag zum einen an der übergroßen Verpackung und dem beigelegten T-Shirt, was nicht auf unserem Mist gewachsen ist. Und zum anderen an der Tatsache, daß es von Anfang an ein reines Amiga-Game war. Auf dem Amiga erstellt und auch einzig für diesen Rechner erhältlich!"

Man sieht schon: Die Jungs zeigen sich verständig. Auch in Sachen Spielbarkeit; für den Nachfolger versprechen sie Gameplay und nochmals Gameplay:

„Bei Beast II wird es nicht mehr genügen, nur noch überall drauf zu hauen! Um das Game zu lösen, muß man sich mit den vorkommenden Charakteren unterhalten und manchmal auch kleine Aufgaben für sie erfüllen. Und jedes Monster wird eine eigene Persönlichkeit und Intelligenz haben . . .!"

Klingt fast zu schön, um wahr zu sein. Besonders, wenn man hört, daß Reflections technisch nochmal eins draufsetzen möchte. Ja, sogar das phantastische Paralax-Scrolling soll nochmals verbessert werden. Aber beim Betrachten der ersten Screenshots könnte man den Versprechungen diesmal fast glauben . . .. Zur nächsten PC-Show werden wir's ganz genau wissen, dann nämlich soll Beast II fertig sein.

Zum guten Schluß wollten wir von den beiden noch wissen, was ihre persönlichen Spiele-Favoriten sind, und was aus ihrer Drohung geworden ist, auf Konsolen umzusteigen, falls das mit dem Raubkopieren am Amiga so weiter geht. Nun, Martin zockt am liebsten „Battle Squadron" oder „Marble Madness", und Paul schwingt sich bevorzugt mit „F-29 Retaliator" in die Lüfte. Den Rest sollen sie Euch selbst erzählen:

„Tatsächlich planen wir bereits die Produktion von Konsolen-Games. Aber um den Amiga wird man wohl auch in Zukunft nicht herum kommen – er hat die bessere Hardware und ist außerdem zur Zeit die Spielemaschine schlechthin!"

Da ham'se recht. (Timothy Kansas/C. Borgmeier)

TAROT

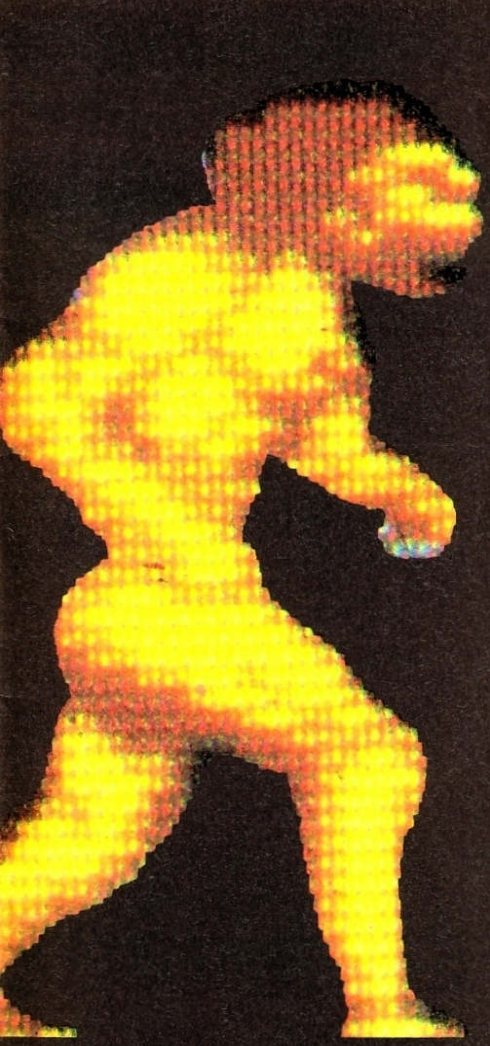
Für Previews gilt: Je eher, je besser! Und was könnte besser sein, als jetzt schon über ein Game zu lesen, dessen offizielle Presse-Präsentation mit Sicherheit nicht vor der PCW im September ansteht? Zumal, wenn es sich um ein echtes Meisterwerk handeln dürfte, wie Microillusions Saga um altertümliche Wahrsagekarten . . .

Das Tarot-Kartenspiel hat mit seiner mystischen Faszination schon so berühmte Maler wie Salvadore Dali oder Musiker wie Mike Batt zu stimmungsvollen Kunstwerken inspiriert. Jetzt haben sich der bekannte Werbegrafiker Jim Bradley und der Programmierer Andy Walrond zusammengetan, um diese Faszination auch über den Amiga-Monitor zu bringen – mit einem Spiel voller surrealistischer Traumsequenzen, untermalt von den phantastischen Musikstücken des Sound-Gurus Toby Van de Peer.

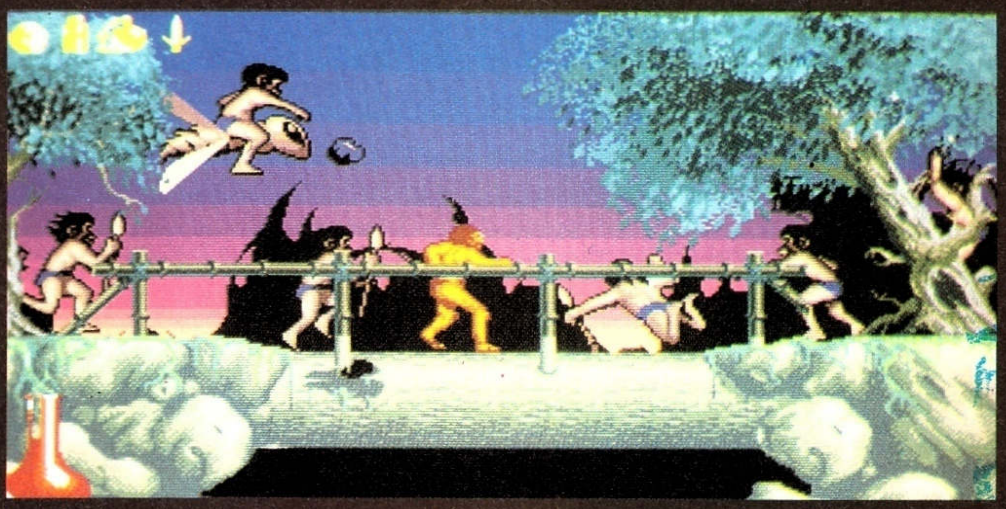
Tarot soll ein Game werden, das sich in keine Kategorie einordnen läßt: Der Spieler wird in eine buddhistisch angehauchte Traumwelt entführt, wo er sich selbst in die verschiedensten Kreaturen verwandeln kann, wo steinerne Götzen plötzlich zu verhängnisvollem Leben erwachen, oder wo es gilt, in rasenden Blutströmen zu überleben. Nichts ist, wie es auf den ersten Blick zu sein scheint, und nur wer bereit ist, mit jedem Schritt dazu zu lernen, hat eine Chance, diese merkwürdige Welt jemals ganz zu erforschen!

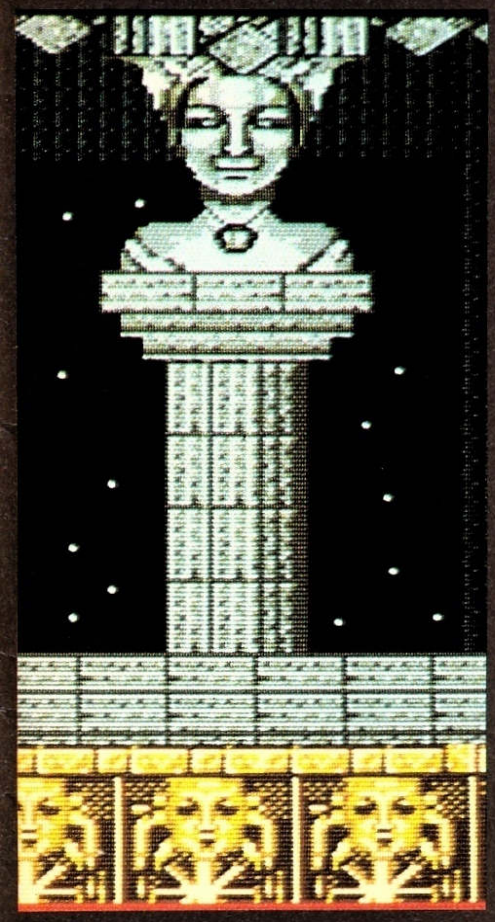
Bereits das Betrachten der wundervollen Grafiken macht deutlich, daß es die Jungs hier mit ihren hohen Ansprüchen durchaus ernst meinen, und was wir bis jetzt an Animationen gesehen haben, ist schier atemberaubend. Im endgültigen Programm wird man sich frei in alle Richtungen bewegen können – und das in allerfeinstem 16 Wege-Parallaxscrolling! Außerdem ist geplant, auf den drei Disketten noch etliche Action-Unterspiele, sowie einen Multi-Player-Modus für mindestens fünf Mitspieler unterzubringen.

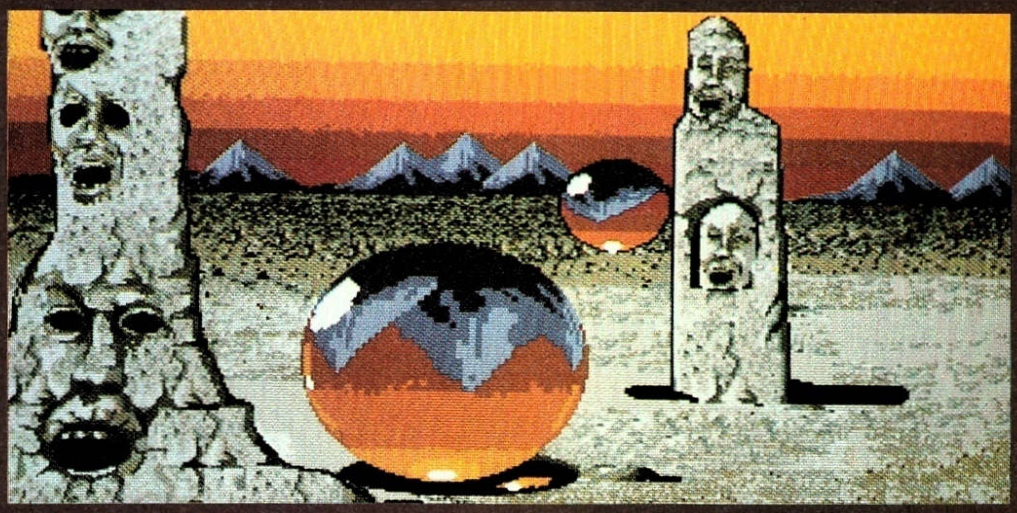
Am ehesten läßt sich Microillusions Epos noch mit „Weird Dreams" vergleichen, allerdings soll bei Tarot ungleich mehr Wert auf Spielbarkeit und Tiefe gelegt werden. Wer sich auf dieses Abenteuer einläßt, muß schon einige Tage einkalkulieren, nur um zu verstehen, wie all die komplexen Zusammenhänge ineinander greifen. Auch wird kein Spiel dem vorherigen gleichen, da die Geschehnisse von der Art und Weise beeinflußt werden, wie der Spieler an sie herangeht. Aber genug der Schwärmerei, wie oft hat man es schon erlebt, daß vielversprechende Ansätze letztendlich durch „Kleinigkeiten" wie z.B. einer miesen Steuerung (siehe „Weird Dreams"!) zunichte gemacht wurden? Sollte Tarot aber am Ende tatsächlich halten, was die Anfänge versprechen, dann könnte der Tag kommen, den jeder Tester fürchtet: Wenn ihm nämlich die Superlative ausgehen . . . (Timothy Kansas / C. Borgmeier / ml)

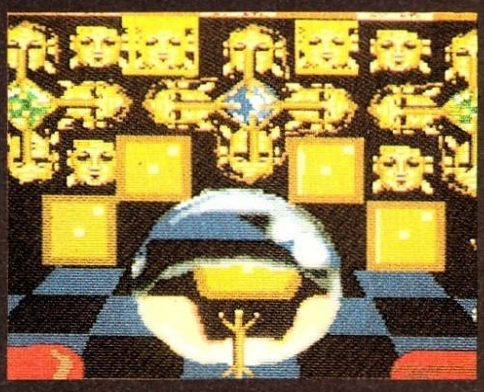


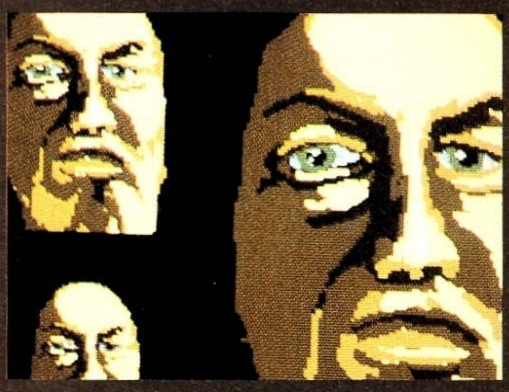








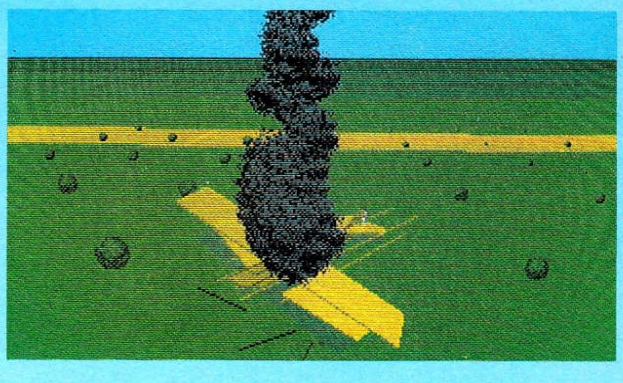


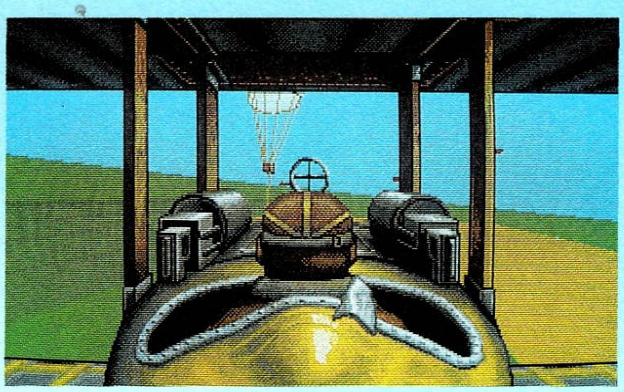


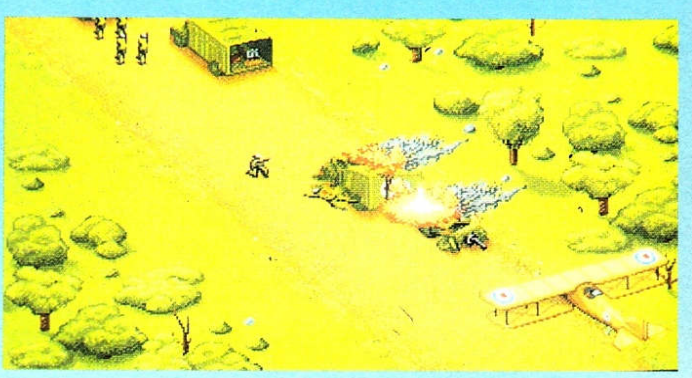
WINGS

Tollkühne Kampfflieger haben zur Zeit Hochsaison: Wem die Kisten in „Their finest Hour" immer noch zu mondän waren, der kann jetzt dank Cinemaware in einem Doppeldecker den Luftraum des Weltkriegs I unsicher machen. Unser Auslandskorrespondent Timothy Kansas hat buchstäblich Himmel und Hölle in Bewegung gesetzt, um topexclusiv ein erstes Testmuster für Euch an Land zu ziehen!









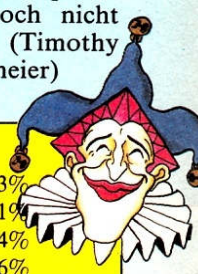


Der Amiga Joker meint: Wings ist eine faszinierende Mischung aus Action und Simulation in opulenter Bilderpracht!

Wings besteht aus zwei deutlich voneinander getrennten Teilen: Der erste ist ein geradliniges Shoot-em-up, bei dem das Geschehen aus der Vogelperspektive zu bewundern ist. In der Regel greifen die Gegner in Formationen zu je acht Fliegern an; die Sache ist also nicht sonderlich schwierig zu meistern. Augenfällig ist, daß das eigene Flugzeug-Sprite für Cinemaware-Verhältnisse ein bißchen einfallslos gestaltet wurde, dafür ist das Vertikal-Scrolling über jeden Zweifel erhaben. Nun, der gesamte Abschnitt ist wohl ohnehin eher zum Aufwärmen für den nun folgenden zweiten Teil gedacht.

Hier sitzt man in einem typischen Weltkrieg I-Flugzeug, unmittelbar hinter dem Piloten. Durch diese „hautnahe" Perspektive wird einem tatsächlich sehr überzeugend das Gefühl vermittelt, selbst mit an Bord zu sein. Die einzig nennenswerte Ausrüstung des Fliegers ist die Bordkanone – kein Wunder, daß die durchschnittliche Lebenserwartung eines Piloten damals bei schlappen drei Wochen angesiedelt war! Das Fluggebiet ist riesig, allerorten lauern die verschiedensten Gegner. Immerhin gilt es, über 240 (!) verschiedene Missionen zu absolvieren. Kein Pappenstiel, denn den (einzigen) Hinweis auf herannahende Feinde bekommt man dadurch, daß der Pilot seinen Kopf nach links oder rechts dreht. Dann fliegt man in die jeweilige Richtung und ballert drauflos; etwas schwieriger wird es, wenn die Verfolger einen von hinten unter Beschuß nehmen. Hier sind dann fliegerische Qualitäten gefordert – mit diesen prähistorischen Schaukeln einen lehrbuchmäßigen Looping hinzuzaubern, ist wahrlich keine Kleinigkeit. Auch die Vielzahl der sonstigen möglichen Flugmanöver ist erst nach einiger Übung zu meistern, was für die authentische Umsetzung der technischen Beschränkungen spricht, mit denen die Fliegerasse der guten (?) alten Zeit zu kämpfen hatten. Wer abgeschossen wird, bekommt das zum Trost in einer toll gemachten Sequenz zu sehen.

Die Grafik ist, wie von Cinemaware nicht anders zu erwarten, traumhaft schön. Während des Flugs gibt es dahinziehende Wolken, idyllische Täler und etliches mehr zu bewundern. Die farbenprächtigen und klar gezeichneten Sprites sind riesig, allein der Pilot und sein Cockpit füllen mehr als die Hälfte des Screens aus. Soundmäßig wird man durch eine ganze Symphonie von gesampelten Geräuschen auch akustisch voll in das Geschehen miteinbezogen. Nur kommt auf Dauer die Abwechslung etwas zu kurz, besonders, wenn man erstmal den Bogen raus hat. Ein Testspielchen sollte sich der begeisterte Computer-Pilot aber dennoch nicht entgehen lassen! (Timothy Kansas/C. Borgmeier)



Wings

Grafik:	83%
Sound:	81%
Handhabung:	74%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	61%
Red. Urteil:	71%

Für Anfänger
Preis: noch offen
Hersteller: Cinemaware
Bezug: noch offen

Spezialität: Sehenswertes Intro über den ersten Flugversuch der Gebrüder Wright. Da wir eine sehr frühe Version sehen durften, müssen wir uns mit technischen Details noch etwas zurückhalten.

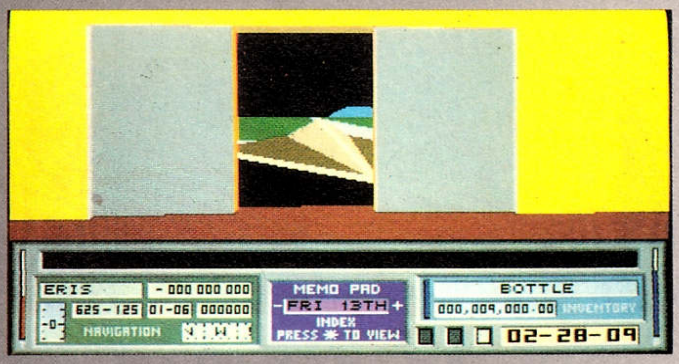
Ariola Soft

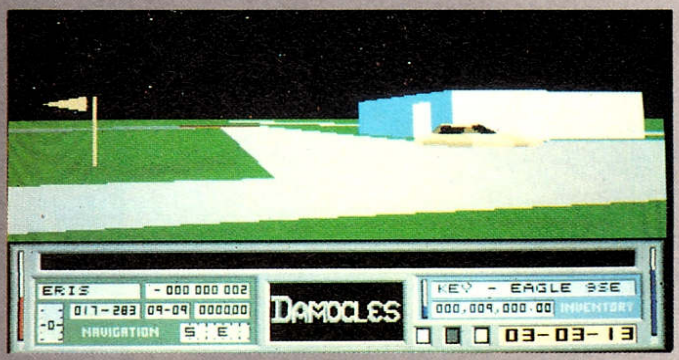
Weil es Larry Laffer mit Marika Rökk auf einer einsamen Insel einfach nicht aushält, Atomix die Egerländer am liebsten entmaterialisieren würde, Dungeon Master die Pacmania bekommt, wenn er die deutsche Hitparade hört . . .





Nun ist es tatsächlich angekommen, das meistverspätete Spiel der Galaxis! Anno 1986 sorgte „Mercenary“ für wahre Begeisterungsstürme, es folgte die Zusatzdisk „The second City“, und dann . . . nichts. Erst jetzt heißt es endlich: Bühne frei für den Nachfolger!





Irgendwie sieht hier alles ziemlich leer und verlassen aus



Nur noch zwei Stunden und 30 Minuten bis zum großen Knall . . .

Der Amiga Joker meint:
Damocles macht da weiter, wo „Mercenary“ aufhörte . . .!

Der Planet Eris steht kurz davor, von dem herannahenden Kometen Damocles zerbröselt zu werden. Der Spieler soll innerhalb der verbleibenden drei Stunden und zehn Minuten einen Weg finden, um die Katastrophe zu verhindern. Es gibt also viele verschiedene Lösungswege – einer davon wäre beispielsweise, den Unglücksbringer mit einer Bombe zu zerstören. Wie auch immer, auf alle Fälle muß man die neun Planeten und 19 Monde des Gamma Sonnensystems nach Hinweisen und Hilfsmitteln durchforsten. Im Unterschied zum Vorgänger kann man hier von Planet zu Planet fliegen, praktischerweise in Lichtgeschwindigkeit. Auf den Planeten selbst läßt sich fahren, laufen, rennen, fliegen, ja sogar ein Skateboard steht zur Verfügung. Wegen des Zeitdrucks empfiehlt es sich natürlich, immer die schnellste Fortbewegungsart zu wählen. In den zahlreichen Gebäuden findet man dann alle möglichen und unmöglichen Gegenstände: Sprengstoff, Raumanzüge, warme Unterwäsche (!) und „Literatur“ (Wie sprenge ich einen Kometen? Für Anfänger, Teil 1 und 2). Die ganze Angelegenheit ist ziemlich komplex, neben dem Durchsuchen der zum Teil mehrstöckigen Gebäude ist etwa auch Handeltreiben nötig, um an Geld zu kommen, oder sinnlose Gegenstände gegen nützliche einzutauschen. Für gelegentlich eintretende Notfälle ist man darüberhinaus auch bewaffnet. Bis man wirklich alles erforscht hat, dürften allerdings Monate ins Land gehen, nicht bloß drei Stunden und zehn Minuten . . .

Im Vergleich zu „Mercenary“ fällt auf, daß die (schnelle) Vektorgrafik jetzt voll ausgefüllt ist, dafür aber auch etwas stärker ruckelt. Am Boden erinnert die Grafik stark an die „Freescape-Spiele“, im Flug eher an „Starglider 2“. Manche der Planeten bieten auch Eis- oder Wasserregionen, eine Landung im flüssigen Element hat sogar wirklichkeitsgetreues Geschaukel zur Folge!

Eine große Schwachstelle ist nach wie vor der Sound: Die Effekte sind immer noch so miserabel wie früher, Musik fehlt gänzlich. Auch bei der Steuerung ist alles beim alten geblieben, Joystick plus Tastatur heißt die Devise. Trotz der vielen Möglichkeiten (verschiedene Geschwindigkeiten, Rückwärtsflug, etc.) ist aber die Kontrolle über das eigene Gefährt nicht immer optimal. Was mich ebenfalls gestört hat, ist die große Einsamkeit, die einen während der Sucherei umgibt – etwas mehr Action und Dialog hätten das Spiel sicher aufgewertet.

Somit ist Damocles zwar ein sehr ordentliches Game, aber eben nicht das „Überspiel“, das sich vor allem die Fans des Vorgängers erhofften. Vielleicht haben Paul Woakes die vier Jahre Programmierzeit, die er darauf verwendet hat, nicht ganz gereicht? Vielleicht hätte er noch drei Stunden und zehn Minuten dranhängen sollen . . . (mm)



Damocles

Grafik:	76%
Sound:	27%
Handhabung:	71%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	79%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Novagen
Bezug: Softpower

Spezialität: Deutsche (etwas fehlerhafte) Anleitung, das Game steht komplett im Speicher. Spielstände können abgesaved werden – wer noch eine Mercenary-Savedisk hat, kann sogar den alten Spielstand laden.

. . . wollen wir als United Software das bieten, was Sie wirklich interessiert:

***E**ine Vereinigung hervorragender, internationaler Softwarehäuser unter einem Dach.*

***E**ine große Auswahl excellenter Unterhaltungssoftware vom komplexen Adventure bis hin zur anspruchsvollen Simulation.*

***D**etaillierte Information durch Anzeigen, Public-Domain-Demoversionen, Aktionen im Handel und auf Messen.*

***S**chnelle Hilfe bei technischen Problemen und Reklamationen.*

***V**erbesserung des Qualitätsstandards in Zusammenarbeit mit den Software-Herstellern – und immer mit dem Blick auf die neueste technische Entwicklung.*

THALION

CINEMAWARE

SIERRA

EMPIRE

Spectrum HoloByte

U.S. GOLD

ACCOLADE

GREMLIN

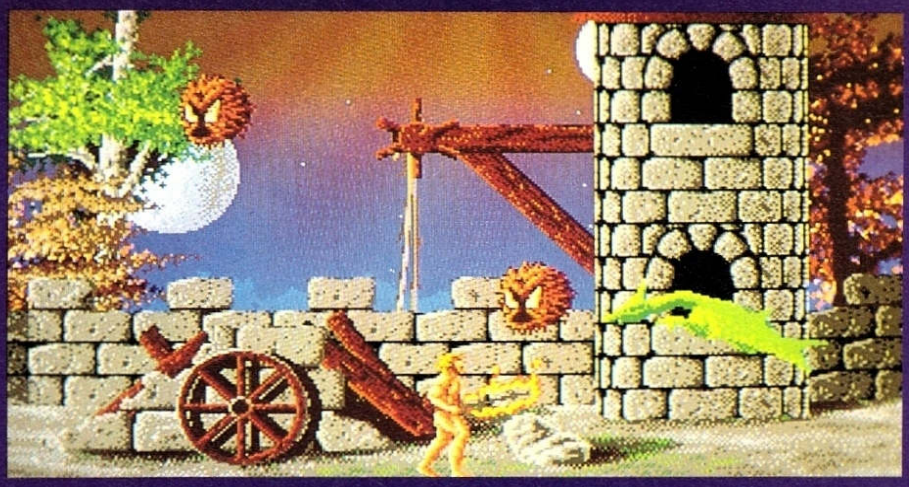
IMAGE works

u.v.a.

United Software

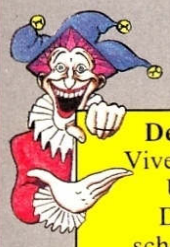
Das relevante Programm







Wenn es nötig ist, extra nach Paris zu fliegen, um ein brandheißes Testmuster für Euch zu ergattern, dann machen wir das halt. Und Ubi Softs Geniestreich von einem Action-Game war die Reise allemal wert: Drei Disketten, vollgepackt mit fantastischen Grafiken, trickfilmreifen Animationen und irrwitzigen Sounds demonstrieren die Fähigkeiten unserer „Freundin" wahrlich eindrucksvoll!

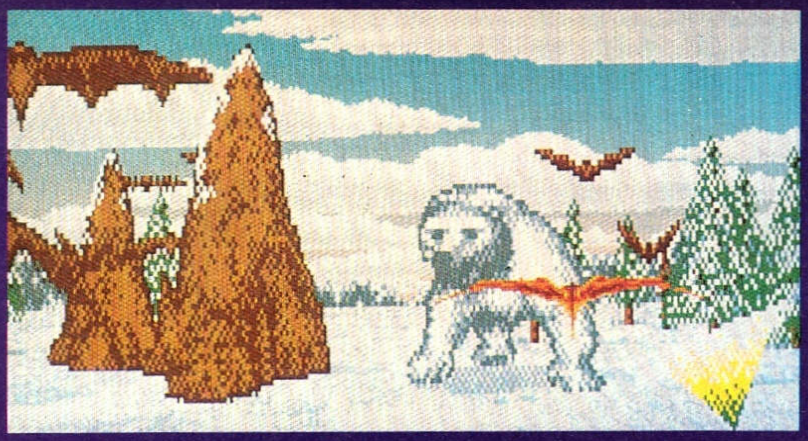


Der Amiga Joker meint:
Vive la France: Ubi Softs Unreal ist ein Action-Denkmal für französische Programmierkunst!

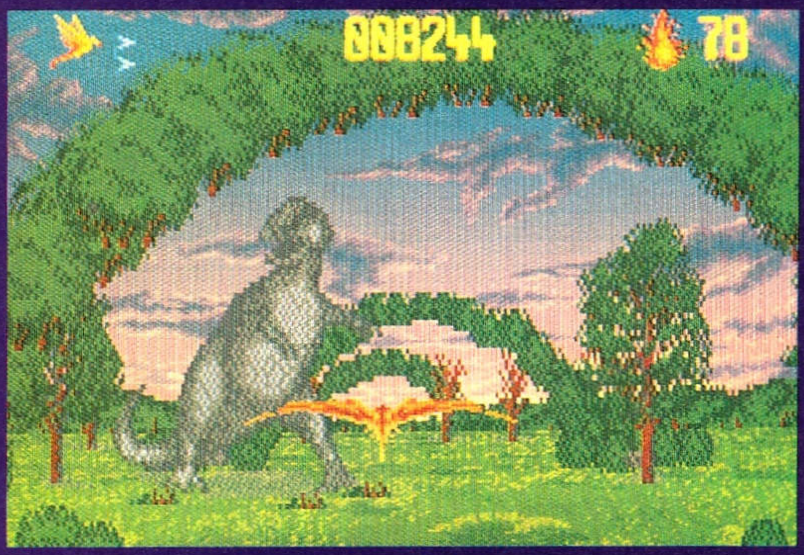
Ehe wir zur großen Lobeshymne schreiten, bekommt erstmal der Dichter der Hintergrundgeschichte einen dicken Rüffel: Die Story um ein liebreizendes Mädel, das von einem finsteren Obermiesling entführt und im Verlies seines düsteren Schlosses eingekerkert wurde, hängt wohl nicht nur uns schön langsam zum Hals heraus! Gerade bei einem so perfekt gestylten Game wie Unreal ist ein derart stupides Blabla nicht nur unwürdig, sondern schon fast ein Verbrechen! Schwamm drüber, kommen wir zu Versöhnlicherem:

Schon der erste Blick auf den Vorspann sorgt für ein entzücktes „oohh". Über einem Lavastrom formieren sich hübsche Ray Tracing-Kugeln zum Titelschriftzug, während der Amiga eine fetzige Melodie samt hörenswertem Windrauschen erklingen läßt. Bereits hier gilt: Wer den Sound in seiner ganzen Pracht genießen möchte, muß zumindest über 1MB Speicher verfügen. Jetzt ein Druck auf's Feuerknöpfchen, und man darf im ersten Level weiterstaunen – ein furioser Drachenritt in unglaublich schneller 3D-Grafik ist angesagt. Während man versucht, das hübsch animierte Flugvieh an Felsen, Bäumen und Sträuchern vorbei zu bugsieren, ohne an einem der zahlreichen Hindernisse hängen zu bleiben, müssen noch haufenweise wilde Tiere (z.B. Eisbären und Mammuts) per Feueratem aus dem Weg gepustet werden. Auf dem dahinrasenden Untergrund liegen vereinzelt goldene Dreiecke herum, die man einsammeln sollte, um seinen Flattervogel mit mehr Feuerkraft auszurüsten. Eine dunkle Grotte markiert dann das Ende des ersten Levels. Bis hierher ist die Sache noch ein Kinderspiel, selbst der ungeschickteste Action-Muffel dürfte diesen Ausflug halbwegs unbeschadet überstehen. Dennoch sollte man sich Mühe geben, soviele Punkte wie nur irgend möglich einzuheimsen, denn die dienen als Energieeinheiten für den nächsten Abschnitt!

Nun geht's zweidimensional weiter, das Helden-Sprite muß sich seinen Weg von links nach rechts über den Screen bahnen. Das Böse lauert bekanntlich immer und überall; hier in Form von Vögeln, die mit Feuer-Eiern angreifen, riesigen Gottesanbeterinnen, bissigen Tigern, fleischfressenden Pflanzen und unheimlichen Seeschlangen. Zudem scheint sich auch die Natur gegen unseren Helden verschworen zu haben: Nur allzu oft schießen











Speere aus dem Waldboden, es fallen Felsbrocken von oben herab, und tückische Teiche können nur überquert werden, indem man auf schwimmende Baumstämme hüpft. Wer hier überleben will, muß punktgenau (und im exakt richtigen Moment!) über Hindernisse springen und seine Haut wacker mit dem Schwert verteidigen. Die 2D-Level des Spiels erinnern in ihrer aufwendigen Gestaltung an „Shadow of the Beast", geben sich spielerisch aber anspruchsvoller: Eine brennende Brücke kann beispielsweise erst dann passiert werden, wenn man zuvor Holzkugeln mit dem Schwert zerkleinert und Wasserblasen aufgesammelt hat. Nur so läßt sich das Feuer löschen, so daß man unbeschadet über die Brücke kommt.

Ist auch der zweite Level geschafft, flattert man wieder mit dem Drachen weiter; diesmal aber über eine Flußlandschaft. 3D- und 2D-Level lösen einander weiterhin mit wechselnder Thematik ab (Lava, Schnee & Eis, etc.), bis einen der Flugsaurier schließlich in der siebten Spielstufe zum Schloß des Kidnappers trägt. Dort angekommen wartet das große Finale, wo eine ganze Horde von Widersachern gekillt werden muß, ehe letztendlich die Dame des Herzens wieder befreit ist. Bis einem die Angebetete freudestrahlend entgegenläuft und mit feuchten Augen einen Kuß auf den Mund drückt, vergehen allerdings viele spannende Stunden vor dem Monitor!

Aufregend, fesselnd, technisch brillant – all diese Superlative sind eigentlich schon fast zu abgenutzt, um sie auf Unreal anzuwenden: Das Spiel verbindet auf wunderschöne Weise solide Spielbarkeit (prima Steuerung, gute Kollisionsabfrage, langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad) mit ausgefuchster Präsentation. Die Grafik ist eine Augenweide, das Scrolling herrlich sanft, und der Sound zählt zum Besten, was man je aus einer Monitor-Box vernommen hat. Es gibt da ein paar jazzig-bluesige Musikstücke, die würde ich mir glatt auf Platte kaufen! Bei so viel Perfektion lassen sich die wenigen Schnitzer, die es zu finden gibt, klaglos wegstecken. Also, rein der Form halber: In den 2D-Leveln hüpft unsinnigerweise der Mond mit, wenn die Spielfigur springt, außerdem wird alle paar Bilder nachgeladen (ist aber bei der Grafikmenge kein Wunder . . .). Naja, kann man wirklich drüber wegsehen. Vergessen wir auch die flache Hintergrundstory und freuen uns stattdessen an einem Game, das für das Action-Genre neue Maßstäbe setzen wird! (C. Borgmeier)



Unreal

Grafik:	92%
Sound:	92%
Handhabung:	78%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	91%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Ubi Soft
Bezug: Rushware



Spezialität: Sehr schön: Über die F-Tasten können bis zu drei Spielstände abgespeichert werden. Schön: In der Box findet sich neben den drei Disks ein hübscher Poster. Weniger schön: Mit 512K läuft der Sound nur in einer abgespeckten Version.





„Zurück in die Zukunft“ machte Michael J. Fox zum Superstar und Millionen von Kids zu begeisterten Zeitreise-Fans. Zwar konnte die Fortsetzung nicht ganz an diesen Erfolg anknüpfen, aber es gibt ja noch Video – und Computergames! Kein Wunder also, daß Image Works ihre offizielle Umsetzung des Films pünktlich zur Videopremiere parat haben.

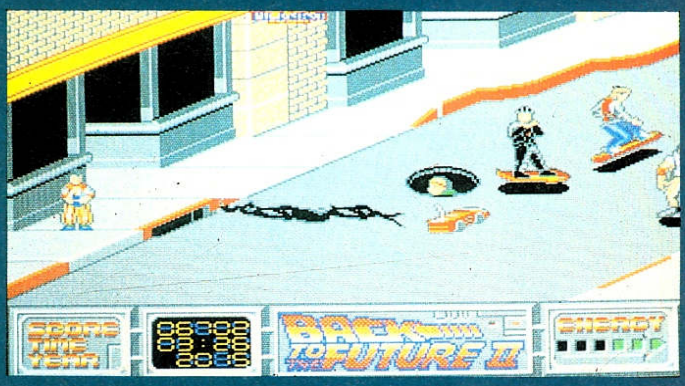
Hollywoods Starregisseur Stephen Spielberg, seines Zeichens auch Produzent der beiden Filme, ließ sich das fertige Game höchstpersönlich zur Begutachtung vorlegen, ehe er grünes Licht für die Veröffentlichung gab. Mit dem Segen des großen Meisters ausgestattet, ist jetzt eines der ersten Testmuster auf unserem Redaktionstisch gelandet – mal sehen, ob wir die Begeisterung des Movie-Tycoons teilen können . . .

Das Game besteht aus fünf Abschnitten, die allesamt an Szenen aus dem Film angelehnt sind. Mission Nr. 1 spielt im Jahre 2015, wo Protagonist Marty auf einem Hoverboard (ein schwebendes Skateboard ohne Räder) vor Griffs Bande flüchten muß. Bei der wilden Hatz durch Hill Valley kommt ganz schön Streß auf: Ein Opa schlägt mit dem Krückstock wild um sich, stämmige Mädchen teilen Boxhiebe aus, und kleine Jungs lassen ferngesteuerte Autos auf unseren Helden los. Außerdem brausen jede Menge Lastwagen und Jeeps über die Straßen; so ganz nebenbei darf man auch noch Coladosen, Buchstaben und Energiekapseln aufsammeln.

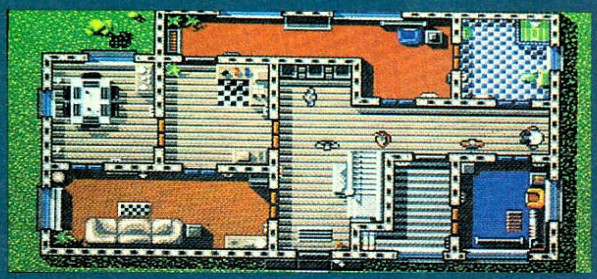
Von allen Spielabschnitten ist der erste zweifelsohne der gelungenste: Das Scrolling ist flüssig, die Auto-Sprites riesig (*die* ruckeln dafür aber auch), und die Gebäude sind denen im Film täuschend ähnlich – Kompliment an die Grafiker! Gelangt man unbeschadet ans Ende der Straße, kommt man in den zweiten Level. Gerade im Vergleich zum ersten wirkt der dann ziemlich kläglich: Man sieht Jennifer's Haus in der Draufsicht; mit einem Zeiger muß der Spieler zur richtigen Zeit Türen öffnen und schließen, so daß Jennifer aus dem Haus flüchten kann, ohne bösartigen Drohnen zu begegnen. Mission Nr. 3 spielt wieder auf der Straße, diesmal im Jahr 1985. Hat man dort alle Kämpfe erfolgreich absolviert, darf (in Level 4) gepuzzlet werden. Auf dem Screen erscheint eine Grafik, die Marty 1955 auf einer Showbühne zeigt, wie er gerade „Johnny B. Good“ zum besten gibt. Das Bild besteht aus lauter gleichgroßen Rechtecken, die plötzlich verschoben werden und wieder richtig zusammengefügt werden müssen. Der fünfte und letzte Level führt uns schließlich nochmal ins Freie, wo Marty mit seinem Hoverboard wieder Hindernissen ausweichen und Bonus-Items einsammeln darf.

Back to the Future II ist zwar nicht ganz so mißlungen wie viele andere Filmversoftungen (man denke nur an Jackos üblen „Moonwalker“), aber umgehauen hat uns das Game nicht. Grafik und Sound sind ganz ordentlich, in den Hoverboardleveln kommt sogar so etwas wie Spielspaß auf. Doch der wird durch so triste Missionen wie der in Jennifer's Haus sofort wieder zunichte gemacht. Einzig die streckenweise gelungene technische Umsetzung rettet das Spiel vor dem Absinken in die Finsternis totaler Mittelmäßigkeit. (C. Borgmeier)





Das Herumdüsen mit dem Hoverboard macht noch am meisten Spaß



Jennifer's Haus ist eine einzige Enttäuschung





Naja, ein Puzzle halt . . .

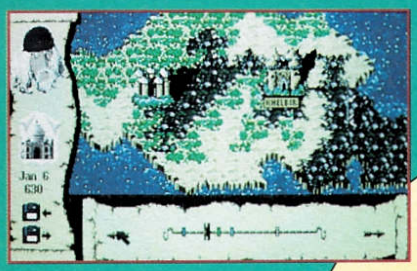
Back to the Future II

Grafik:	72%
Sound:	70%
Handhabung:	71%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	61%
Red. Urteil:	62%

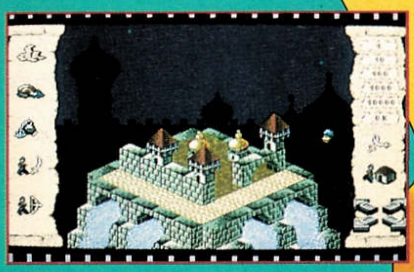
Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Image Works
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Unser Testexemplar konnte leider noch nicht mit einer Highscoreliste aufwarten, die Verkaufsversion dürfte da luxuriöser ausfallen.

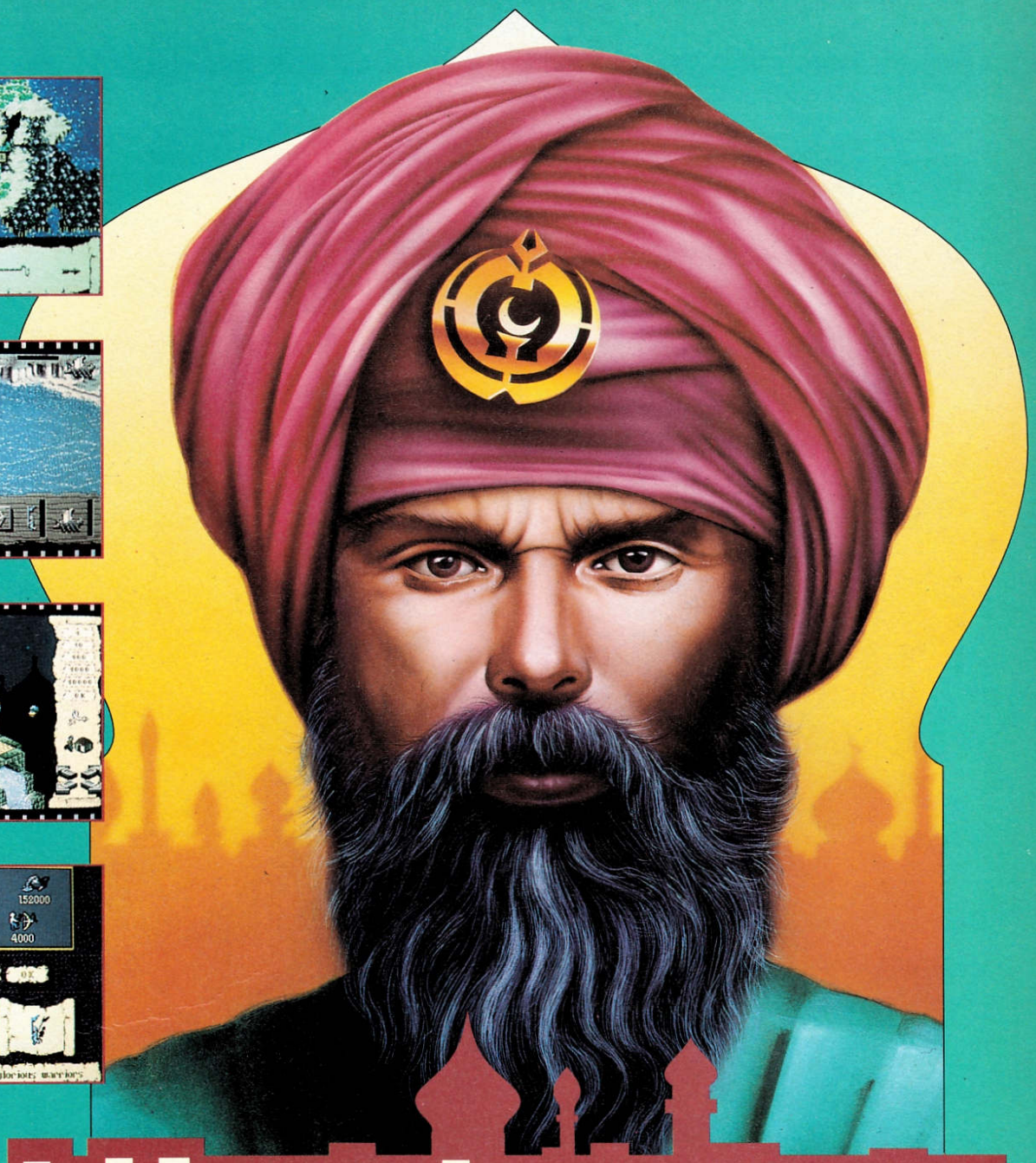












Khalaan

Eine Chip-Produktion

Rainbow Arts®

Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11
Hotline 0211-596761

Lassen Sie sich von Khalaan verzaubern. In der märchenhaften Welt des Orients erwarten Sie Geheimnisse, Intrigen, Abenteuer und tödliche Gefahren.
Als einer von vier Kalifen streiten Sie um den Thron des Großkalifen, dem alleinigen Herrscher über Land und Leben. Ihnen untersteht eine Armee, Ihre Schiffe befahren die Meere, Ihre Karavanen verbinden die Märkte des Landes.
Sie entscheiden über Krieg und Frieden...

Erhältlich auf: AMIGA, Atari ST, PC 3,5", PC 5,25".

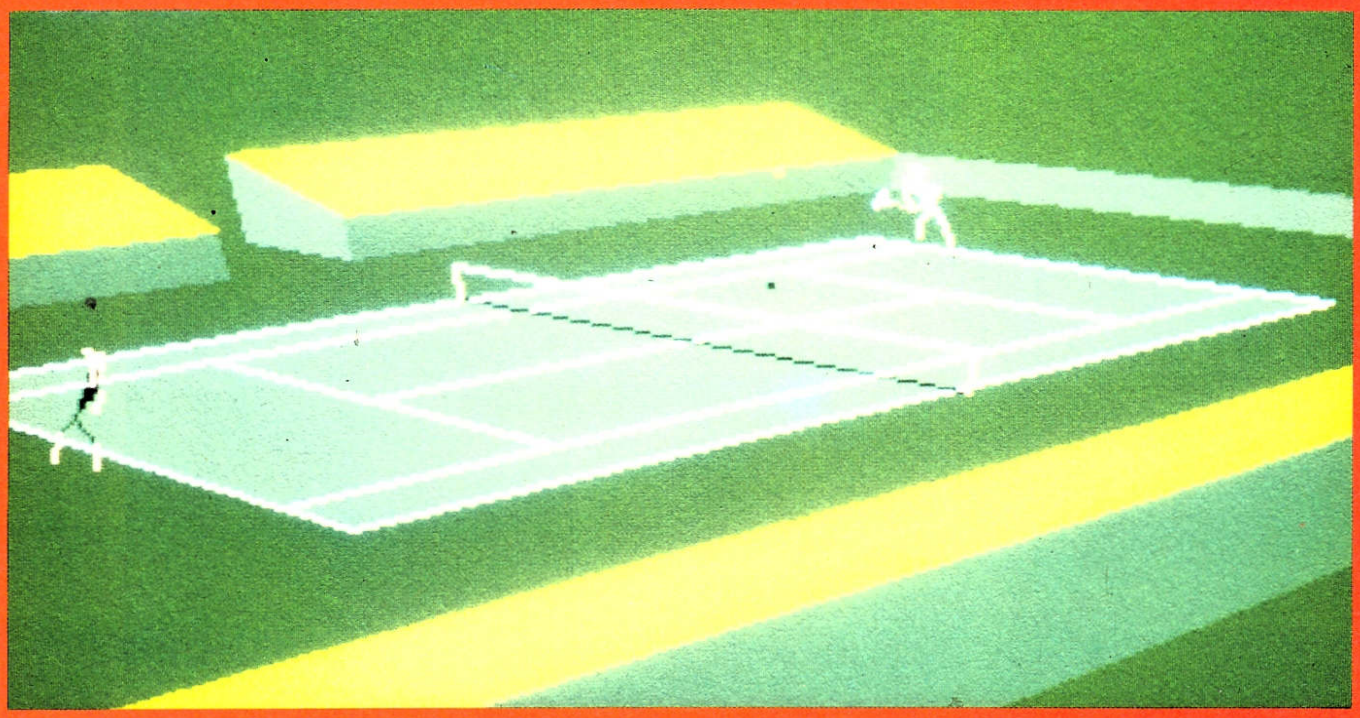
Khalaan ist eine komplexe Strategie-Simulation. Alle Handlungen werden in Echtzeit simuliert. Zudem steht Ihnen ein Optionsmenue zur Verfügung, mit dessen Hilfe Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels Ihren Bedürfnissen anpassen können.

- photorealistische Grafiken und Animationen
- Fünf packende Action-Sequenzen, eine davon mit 3-D Grafik.
- Maus-, Joystick und/oder Tastatursteuerung
- und nicht zu vergessen, die Atmossphäre von "10 01 Nacht"

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 Karasoft Thali AG

International 3 D-Tennis

Seit Gräfin Steffi und Bum Bum Boris in Wimbledon abgeräumt haben, gibt es für die Softwarehäuser kein Halten mehr: Ein Tennisgame jagt das andere. Ob von hinten, in der Draufsicht, oder am gesplitteten Screen – Hauptsache, es ist Tennis! Wen wundert's, wenn jetzt Palace Software eine 3 D-Vektorgrafik-Variante nachschiebt?



Die jüngste Versoftung des weißen Sports verdanken wir niemand geringerem als dem Programmierteam „Sensible Software" – immerhin jene Jungs, die schon mit „Microprose Soccer" ein goldenes Händchen bewiesen haben. Diesmal dürfte allerdings aus der großen Kohle nichts werden; aber immer hübsch der Reihe nach . . .

Ehe es zur Sache geht, wird der Spieler von einem schmissigen Musikstück begrüßt. Soll angeblich die offizielle Wimbledon-Erkennungsmelodie sein, klingt aber trotzdem ganz gut! Beim Betrachten der Loadingscreen (ein Globus) macht man auch zum erstenmal mit dem Feature des Games Bekanntschaft, das einem später den ganzen Spielspaß verleiden wird: die hochauflösende Interlace-Grafik. Der Kenner weiß, daß in diesem Modus die erstaunlich hohe Bildschirmauflösung in der Regel mit andauerndem Flackern erkauft werden muß. Was für ein Titelbild noch ganz O.K. ist, kann während des Spiels Nerven und Augen ganz schön strapazieren! Aber fast hätte ich's vergessen, wir wollten ja der Reihe nach vorgehen . . .

In einem Auswahlmenü wird nun bestimmt, ob man ein Probematch gegen einen Computergegner oder lieber gegen einen menschlichen Partner wagen möchte. Wer sich fit genug fühlt, kann auch gleich den Menüpunkt „Season" anwählen. wo der Rechner eine ganze Tennissaison mit den dazugehörigen Turnieren simuliert. Je besser man sich dann in den Begegnungen plazieren kann, desto höher fallen natürlich die Preisgelder aus. Sobald auch noch der Bodenbelag (Rasen, Asche, Beton, Teppich) und der Schwierigkeitsgrad bestimmt sind, beginnt das erste Match auf dem Centercourt.

Der Platz ist in Vektorgrafik dargestellt, die Begrenzungen bestehen aus farbigen Seitenflächen; der Blickwinkel kann über die Funktionstasten verändert werden. Die Strichmännchen-Spieler sehen allerdings etwas befremdlich aus . . . . Egal, ich knalle einen Aufschlag über's Netz, mein Gegner retourniert, und der Ball eiert merkwürdig durch die Luft (mit etwas Phantasie und gutem Willen kann man einen Slice erkennen). Plötzlich fängt mein Strichmännchen an, mit dem Interlace-Modus um die Wette zu flackern – laut Anleitung das Zeichen, um mittels Feuerknopf zurück zu schlagen. Was soll ich sagen, nach einigen Runden hatte ich zwar schon diverse Kontrahenten besiegt, mußte aber wegen tränender Augen und der typischen Flacker-Kopfschmerzen aufgeben!

Bei International 3D-Tennis kommt wahrlich wenig Freude auf: Die Steuerung ist schrecklich träge, die Spielstärke der Gegner entweder zu leicht oder nahezu unschlagbar, und das unsägliche Geflacker gibt auch dem gutmütigsten Redakteur den Rest. Ich verstehe beim besten Willen nicht, wie englische Zeitschriften diesem Tennis-Trauma so gute Noten verleihen konnten – „Tie Break" oder „Great Courts" sind um Klassen besser! (C.Borgmeier)

International 3 D-Tennis

Grafik:	69%
Sound:	68%
Handhabung:	54%
Spielidee:	26%
Dauerspaß:	39%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	44%

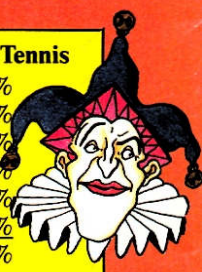
Variabel

Preis: ca. 84,– DM

Hersteller: Palace

Bezug: Funtastic

Spezialität: Damit wir uns richtig verstehen: Die Grafik sieht prima aus, flackert aber leider wie ein Kaminfeuer!



Kein Zweifel: So eine Doppelausgabe zieht auch an den Gamecharts nicht spurlos vorüber. Manch einer wird nun meinen, eine komplett veränderte Hitparade vorzufinden, andere wiederum glauben vielleicht, daß sich wegen des Sommerlochs fast gar nichts getan hat. Und wer hat jetzt recht?

Die Wahrheit liegt wiedermal irgendwo in der Mitte, allerdings mit leichtem Punktvorteil für die Sommerloch-Partei: Zwar haben *Eure* Lesercharts einen neuen Spitzenreiter, nur handelt es sich dabei um einen alten Bekannten – „Sim City" hat sich auf den ersten Platz zurückgemeldet. In den Geschäften hingegen bleibt alles beim alten, immer noch hat der „Player Manager" die Verkaufscharts fest im Griff. Und daß die großartige Piraten-Simulation „Pirates!" mit geblähten Segeln beide Charts gleichzeitig geentert hat und sich auf Anhieb ganz weit vorne plazieren konnte, dürfte Spiele-Kenner wie Euch eigentlich auch kaum überraschen...

Kommen wir zu den ungeliebtesten Games des Monats, und zwar erstmal zu den Programmen, vor denen *Euch* am meisten graust – den Leser-Flops. Hier rangiert die Pseudo-Satire „Nuclear War" immer noch unangefochten an der Spitze, und auch das unsägliche „Hellraider" haben wir schon kennen und fürchten gelernt. Aber keine Sorge, auch die anderen Vertreter haben sich ihren Platz „redlich verdient"! Gleiches gilt (sogar in besonderem Maß!) für unsere aktuellen Redaktions-Flops.

Apropos aktuell: In unseren Redaktionscharts findet Ihr auch diesmal wieder die Spiele, mit denen wir Redakteure uns im Moment am liebsten die Zeit vertreiben. Daß diese Games natürlich auch in den Tests ganz ausgezeichnet abgeschnitten haben, versteht sich von selbst – die Reihenfolge richtet sich allerdings weniger nach den Testergebnissen, als nach den Stunden, die wir vor diesen Spielen hocken anstatt vernünftig zu arbeiten...

Was fehlt? Ah ja, unser obligatorischer Aufruf: Wer uns eine Postkarte mit seinen Lieblingen und Anti-Lieblingen schickt, trägt nicht nur dazu bei, diese Seite zu gestalten, sondern nimmt auch noch an der Verlosung von drei Spielen sowie drei edlen Joker-Shirts teil. Und weil wir wissen, daß es ein paar ganz schön mißtrauische Fuzzies unter Euch gibt, sagen wir Euch ab heute immer, um welche Spiele es sich handelt:

1 X **Castle Master**
1 X **Larry III**
1 X **E-Motion**

Na, wenn das nix ist! Jetzt aber ran ans Schreibgerät!! Notiert am besten auch gleich den Titel des Spiels, das Ihr gewinnen möchtet mit auf dem Kärtchen (außer Euch wäre jedes recht). Hier die Adresse:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Lesercharts

1. (4) SIM CITY
2. (3) INDIANA JONES (ADV.)
3. (1) IT CAME FROM THE DESERT
4. (-) PIRATES!
5. (5) POPULOUS
6. (9) TV SPORTS BASKETBALL
7. (6) KICK OFF
8. (2) NORTH & SOUTH
9. (-) RAINBOW ISLANDS
10. (8) XENON II

Leser-Flops

1. NUCLEAR WAR
2. ASTATE
3. DAS MAGAZIN
4. SNOOPY
5. HELLRAIDER

Verkaufscharts

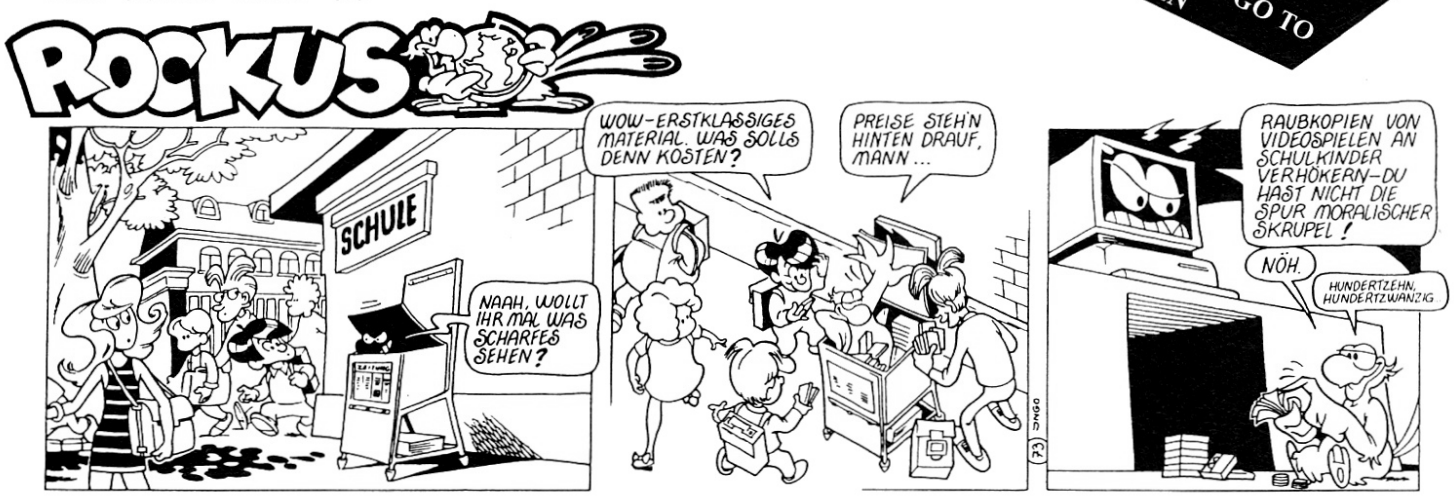
1. (1) PLAYER MANAGER
2. (-) PIRATES!
3. (-) KLAX
4. (9) F-29 RETALIATOR
5. (8) TIE BREAK
6. (6) 688 ATTACK SUB
7. (2) STAR FLIGHT
8. (-) THEIR FINEST HOUR
9. (-) CHAMPIONS OF KRYNN
10. (4) INDIANA JONES (ADV.)

Redaktionscharts

1. UNREAL
2. HERO'S QUEST
3. KICK OFF 2
4. TREASURE TRAP
5. EMLYN HUGHES SOCCER
6. LIN WU's CHALLENGE
7. THE PLAGUE
8. LOGO
9. APPRENTICE
10. CHINESE CHESS

Redaktions-Flops

1. DARK CENTURY
2. SWORD OF ARAGON
3. WIPE OUT
4. DAS HAUS
5. ALL DOGS GO TO HEAVEN



Tips für Anfänger und potentielle Spielefreaks

Die Schar der Amiga-Zocker wächst und wächst, praktisch täglich erreichen uns Briefe oder Anrufe verzweifelter Newcomer, die sich über die Grundanforderungen des harten Spieler-Lebens noch nicht ganz im klaren sind. Höchste Schwebebahn also, einmal mit jenen Tips & Tricks rüberzukommen, mit denen die Profis sich das Leben versüßen. Ganz klar: Viele von Euch werden das alles längst wissen, müde lächeln und weiterblättern. Macht nix, hier und heute sind die Einsteiger am Drücker – und wer weiß, vielleicht kann ja so mancher Profi auch noch etwas dazu lernen?

Drei Dinge braucht der Mann?

Wir gehen einmal davon aus, daß Ihr einen Amiga samt Monitor und Maus bereits daheim herumstehen habt (oder hat sich irgendwer vielleicht im Heft geirrt?). Die erste und auch kostengünstigste Methode, den Spielgenuß zu erhöhen, betrifft den Sound. Wie das? Nun, oft genug haben Games gerade akustisch eine Menge zu bieten – schließlich verfügt unsere „Freundin" über feinsten 4-Kanal-Stereo-Sound – nur merkt das kaum jemand, weil die im Monitor eingebauten Mini-Speaker einfach nicht genug Power haben. Wenn wir aber annehmen, daß Euer Haushalt außer dem Computer auch noch über eine Stereoanlage verfügt, dann ist die Abhilfe nicht weit. Man besorge sich einfach zwei Kabel in passender Länge mit Cinch-Steckern (überall im Elektrohandel für ca. 5,– bis 10,– DM erhältlich) und verbinde damit die Sound-Ausgänge des Amiga mit einem passenden Eingang an der Anlage (AUX, CD, Tape). Um den optimalen Klang zu bekommen, empfiehlt es sich, die verschiedenen Eingänge durchzuprobieren, bis man mit dem Ergebnis zufrieden ist. Jetzt kann der Lautstärkeregler des Monitors getrost abgedreht werden; einfach nur die Stereoanlage auf den entsprechenden Ausgang einstellen, und Euer Amiga ist soundmäßig kaum noch von einem CD-Player zu unterscheiden! Übrigens: Wer keine Anlage zur Hand hat – auch der Anschluß an einen Ghettoblaster oder ähnliches stellt schon eine erhebliche Verbesserung dar!

Nächstes Thema: Speichererweiterung. Im Gegensatz zum 2000er, der ja schon mit einem Megabyte Grundspeicher daher kommt, wird der günstigere 500er bekanntlich leider nur mit 512K ausgeliefert. Für viele Games (besonders, wenn sie mit viel und guter Grafik, Sound, etc. vollgepackt sind) reicht das heutzutage nicht mehr, und man muß schweren Herzens verzichten .... Wer vor hat, sich neben Spielen auch noch mit der Erstellung eigener Sounds oder Grafiken zu beschäftigen, kommt um eine Speichererweiterung so und so nicht herum. Sobald man es sich also irgendwie leisten kann, sollte man die geforderten 180,– bis 300,– DM für eine 512K-Erweiterung locker machen – es ist eine Investition für die Zukunft! Wer besonders gut bei Kasse ist, kann sich auch eine Erweiterung bis 1.8 MB besorgen, oder vielleicht eine mit akkugepufferter Uhr. Im Normalfall reicht jedoch eine günstige 512K-Erweiterung völlig aus, im Heft 2/90 haben wir bereits zwei interessante Alternativen vorgestellt. Und keine Angst vor der Installation: Normalerweise werden die Dinger einfach in den eigens dafür vorgesehenen Schacht auf der Unterseite des 500ers eingesteckt (vorher öffnen, klaro!). Kein Löten, kein Garantieverlust, kein garnix! Ihr solltet beim Kauf lediglich darauf achten, daß die Erweiterung Eurer Wahl einen Kippschalter zum Ein/Ausschalten hat. Manche Programme vertragen sich nämlich nicht mit einem Megabyte (auch sowas gibt's!), und wenn man die Erweiterung dann immer abstecken muß, ist das nicht nur lästig, sondern tut auf Dauer auch der Steckverbindung nicht besonders gut.

Wer jetzt immer noch etwas Kohle übrig hat, der sollte den Erwerb eines Zweit-Laufwerks ins Auge fassen. Besitzer eines A 2000 in der Grundausstattung besorgen sich ein internes (kommt dann an den vorgesehenen Platz neben dem Original-Laufwerk) und nehmen am besten den Rechner zum Kauf mit, um sich das Gerät fachgerecht einbauen zu lassen. Für den 500er gibt es externe Laufwerke (ca. 200,– bis 300,– DM), die einfach in den entsprechenden Port an der Rückseite eingesteckt werden. Zwar ist so ein Zweitlaufwerk nicht lebensnotwendig, aber die viele Diskettenwechslerei (wirklich gute Spiele sind heute ja meist über bis zu sechs Disks verteilt) kann einem den Spielspaß schon ganz schön verleiden. Auch hier gilt: Tunlichst ein abschaltbares Gerät besorgen, da manche Software (besonders bei 512K-Amigas) nicht mit einem Zweitlaufwerk zusammenarbeitet, und man sonst immer an- und ausstecken muß.

Bleibt die Frage nach einer Festplatte (oder „Harddisk"). Klare Antwort: vorerst Finger weg! Zum einen ist eine Festplatte relativ teuer, zum anderen bringt sie eigentlich nur Leuten etwas, die eine umfangreiche Programmbibliothek haben, auf die sie möglichst schnell zugreifen können müssen. Eine Festplatte empfiehlt sich vorwiegend für User, die ihren Amiga professionell oder zumindest semiprofessionell nutzen wollen. Hinzu kommt, daß die meisten Spiele sich wegen des Kopierschutzes ohnehin nicht auf einer Harddisk installieren lassen, außerdem laufen erstaunlich viele Games gar nicht mehr, sobald eine Festplatte angeschlossen ist. Seltsam, aber wahr ...

Nützliches und unnützes Zubehör

Was ein echter Zocker ist, der denkt bei Zubehör natürlich erstmal an einen vernünftigen Joystick. Und wer hier spart, spart am falschen Ende! Die Auswahl an Sticks ist in der Zwischenzeit schon fast unüberschaubar geworden, aber wer unsere grundsätzlichen Ratschläge berücksichtigt und dann noch ein bißchen vor dem Kauf ausprobiert, findet ganz sicher seinen persönlichen Lieblingsknüppel (vielleicht hilft auch ein Blick in Heft 1/90, wo ein umfangreicher Joystick-Test zu finden ist). Er sollte über Mikroschalter verfügen, standfeste Gummifüße haben und möglichst einen Schalter, um auf Dauerfeuer zu stellen (immer eine gute Wahl: der „Competition Pro" für ca. 40,– DM). Auf Schnickschnack wie auswechselbare Handgriffe, drei Feuertasten, Lenkräder oder Flugzeugknüppel kann man getrost verzichten – die sehen zwar hübsch aus, taugen aber in der Regel wenig. Eine andere wichtige Anschaffung ist eine Matte als Maus-Unterlage (Mousepad), für den geringen Preis von ca. 10,– DM gehorcht dann der Computer-Nager auf's Wort, völlig unabhängig von der Beschaffenheit des Untergrunds. Ordungsliebende können sich für's gleiche Geld auch noch einen Maus-Halter zulegen, der mittels eines Klebestreifens irgendwo (meist am Monitor) befestigt wird. Mäuschen reinstecken, und man weiß wenigstens immer, wo das Vieh zu finden ist!

Wer jetzt auch noch wissen will, wo er seine Games findet, wird um die Anschaffung einer Diskettenbox nicht herumkommen. Das Fassungsvermögen der (meist absperrbaren) Plastikbehälter variiert zwischen 10 und 130 Disks, die Preise liegen je nach Größe zwischen 10,– und 50,– DM. In der Regel wird die Maus bekanntlich in Port 1 angeschlossen, der Joystick in Port 2. Da es manche Games aber genau andersherum haben wollen, gibt es praktische Maus/Joystick-Umschalter, um sich das Umstecken zu ersparen. Wer mehr darüber wissen möchte, schaue einfach einmal in den Mixer auf Seite 7...

Großfamilien oder besonders gesellige Spieler sollten sich im Fachhandel nach einem Adapter umsehen, mit dem bis zu vier Joysticks gleichzeitig betrieben werden können. Die Dinger kosten so um die 40,– DM, funktionieren aber freilich nur, wenn auch das Programm entsprechend ausgelegt ist.

Zum Schluß noch unser Tip für Leute, die zu Kopfschmerzen neigen, oder sonstwie anfällig sind: Im Fachhandel sind sogenannte Bildschirmfilter erhältlich. Diese Gazematten werden einfach vor die Mattscheibe gehängt und sollen die nicht ungefährliche Strahlung abhalten. Eine umstrittene Sache, aber Vorsicht geht bekanntlich vor Nachsicht...

Computer-Werkzeuge

Zwar braucht man normalerweise ein Spiel nur in den Rechner schieben, und es kann losgehen, aber wer zumindest über eine Grundausstattung an Hilfsprogrammen (Tools bzw. Utilities) verfügt, kann kleinere Probleme leicht selbst lösen. Man sollte also wenigstens ein taugliches Kopierprogramm sein eigen nennen, um Sicherheitskopien der wertvollen Originale erstellen zu können (das auf der Workbench ist entsetzlich langsam und auch sonst nur sehr begrenzt tauglich). Auch ein gutes Virenschutzprogramm erspart auf Dauer viel Ärger. Entweder man schaut sich am Markt nach einer der vielen erhältlichen Utilities-Sammlungen um (ca. 40,– bis 100,– DM), oder man setzt sich mit einem PD-Anbieter in Verbindung. Als Public Domain gibt es nämlich sehr gute Virenschutzprogramme (z.B. „Virus X") und auch Kopierprogramme zum Spartarif zwischen 5,– und 10,–DM. Oder verfolgt doch einfach unsere PD-Box!

Sehr hilfreich ist in vielerlei Hinsicht auch eine Freezer-Cartridge (im Heft 12/89 wurde z.B. die „Nordic Power" vorgestellt), wir würden aber dennoch von der Anschaffung abraten, ehe man sich nicht gründlich in den Rechner eingearbeitet hat. Die Geräte sind nämlich in der Regel sehr komplex, sowohl was ihre Möglichkeiten, als auch was ihre Bedienung betrifft. Und wer will schon 150,– bis 200,– Märker für ein Teil ausgeben, mit dem er nachher nichts Richtiges anfangen kann?

Guter Rat ist teuer?

Als krönenden Abschluß haben wir noch ein paar allgemeine Tips für Euch auf Lager. Da gute Games auch gutes Geld kosten, solltet Ihr Euch vor dem Kauf, so gut es geht, über den Neuerwerb informieren. Also, Testberichte lesen (möglichst über die Amiga-Version, dafür gibt's ja den JOKER), und wenn irgend möglich ein Probespielchen machen. Raubkopien sind zwar billig, aber nicht nur, daß man sich schon mit dem Besitz strafbar macht, allzu oft funktionieren die Dinger auch nicht so gut wie das Original. Außerdem fehlt natürlich die Anleitung, was gerade bei komplexeren Games (Rollenspiele, Simulationen etc.) das Spielen oft unmöglich macht! Überhaupt sollte man immer vor Spielbeginn die Anleitung genau studieren, um sich später Frusterlebnisse zu ersparen. Wenn geht, eine Sicherheitskopie erstellen, und falls erforderlich eine formatierte Spielstand-Speicher-Diskette bereithalten (wird in der Anleitung beschrieben).

Und falls es doch mal Probleme gibt: Ruhe bewahren, nicht verzweifeln! Wenn ein Game absolut nicht laufen will, studiert man nochmals die Ladeanweisungen in der Anleitung oder versucht einmal, es über die Workbench zu laden (siehe Handbuch). Falls das auch nicht geht, versucht es mit geöffnetem/geschlossenem Schreibschutz nochmals (Schreibschutz beim Laden in der Regel so, daß man durch das Loch gucken kann – dann seid Ihr vor Viren sicher!). Wenn immer noch nix funktioniert, Peripherie (Drucker, Zweitlaufwerk etc.) abhängen oder, falls vorhanden, Speichererweiterung abschalten. Erst wenn das alles nichts hilft, ist daran zu denken, daß das Programm fehlerhaft ist oder schlichtweg mit Eurem Amiga nicht zusammenarbeitet (es gibt zur Zeit ca. 13 leicht verschiedene Versionen des A 500!). In diesem Fall erklärt Ihr den Fehler am besten dem Händler, bei dem Ihr das Spiel besorgt habt – entweder er kann Euch sagen, was Ihr falsch gemacht habt, oder Ihr versucht, das Programm umzutauschen.

So, das war's in groben Zügen. Natürlich könnt Ihr jederzeit auch gerne uns um Rat fragen. Bleibt nur noch, Euch recht viel Spaß und Erfolg bei Eurer Karriere als Profi-Zocker am Amiga zu wünschen! (nach einer Anregung von Michael Meyer/wh)

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafx + Battle Ace	649,-
Grandzoert	119,-
PC Engine Core Grafx RGB + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	179,-
Joyboard PC	99,-
CD-ROM	699,-
Darius* **	**119,-**
Final Zone II* **	**119,-**
Sidearms special*	109,-
Shanghai II*	119,-
Super Military Co.*	119,-
Red Alert**	119,-
Wonderboy Monsterlair* **	**99,-**
Armed F	99,-
Barumba	99,-
Blue Bring**	99,-
Cybercore* **	**99,-**
Dondokodon	109,-
Formation Soccer* **	**109,-**
Paranoia**	99,-
Powerdrift*	109,-
Psychochaser*	99,-
Sokoban**	99,-
Son Son II* **	**99,-**
Tiger Heli* **	**109,-**
PC Engine Fan	15,-
u.v.a.	

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
Joyboard ST	99,-
Afterburner	119,-
DJ Boy*	119,-
Darwin	99,-
Kujakuoh II**	99,-
Rambo III*	99,-
Real Sport Basketball**	109,-
Sokoban**	99,-
Tatsujin*	99,-
Thunderforce III* **	**119,-**
Whip Rush*	109,-
World Cup Soccer**	109,-
Sega Fan	15,-
u.v.a.	

NINTENDO GAMEBOY

Batman**	59,-
Boxing*	59,-
Castlevania**	59,-
Nemesis* **	**59,-**
Puzzleboy* **	**59,-**
u.v.a.	

SNK NEO GEO

Neo Geo Konsole mit RGB Anschluß	899,-
Nam 1975	499,-
Baseball	499,-
Golf	599,-
Magician Lord	499,-
Memory Card	79,-
Controller	179,-

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	399,-
Blue Lightning**	69,-
Electrocop	69,-
California Games*	69,-
Gates of Zendokon	69,-
Chips Challenge* **	**69,-**
Gauntlet III	69,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Batman	Sega Mega Drive
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command	IBM
Champions of Krynn	Amiga
Cyberball	Sega Mega Drive
E-Swat	Sega Mega Drive
F-19 Stealth Fighter	Atari ST/Amiga
Flight of the Intruder	Atari ST/Amiga
Ghostbusters	Sega Mega Drive
Ghouls'n Ghost	Super Grafx
Imperium	Atari ST/Amiga
Int. Soccer Challenge	Atari ST/Amiga
Insector X	Sega Mega Drive
Kick Off II	Atari ST/Amiga
Klax	Lynx
Ninja Spirit	PC Engine
Phelios	Sega Mega Drive
Rabio Lepus	PC Engine
Super Monaco GP	Sega Mega Drive
Their Finest Hour	79,- Atari ST/Amiga
Ultima V	89,- Amiga

C64 DISC

All Time Favourites	55,-
Atomix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
Die Hard	55,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Footballman. Wordcup Ed.	45,-
Hammerfist	45,-
Impossamole	45,-
Int. 3D Tennis* **	**45,-**
Italy 1990	55,-
Might & Magic II	55,-
Milestones*	49,-
Space Rogue*	59,-
Starflight*	49,-
Tie Break*	45,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Champions of Krynn* **	**75,-**
Curse of the Azure Bonds* **	**75,-**
Dragon Wars* **	**49,-**
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance* **	**69,-**
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V* **	**75,-**

ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes Back* **	**69,-**
Dragonflight* **	**85,-**
Dungeon Master* **	**69,-**
Emlyn Hughes Int. Soccer* **	**69,-**
F-16 Falcon* **	**75,-**
F-16 Falcon Mission disk* **	**59,-**
F-29 Retaliator**	75,-
Indiana Jones Adv.* **	**69,-**
Midwinter**	79,-
Player Manager*	59,-
Populous* **	**69,-**
Populous Data Disk* **	**39,-**
RVF* **	**75,-**
Rings of Medusa* **	**79,-**
Starflight**	69,-
Ultima V* **	**89,-**
u.v.a.	

ATARI ST

All Time Favourites	79,-
Atomix	59,-
Boxing Manager*	59,-
Castle Master	69,-
Chronoquest II	79,-
Cloud Kingdoms	69,-
Crack Down	59,-
Dark Century	69,-
Escape from t. Planet	59,-
E-Motion	59,-
Fire & Brimstone*	75,-
Footballman. Worldcup Ed.	59,-
Ghost'n Goblins*	59,-
Gold of the America*	69,-
Hammerfist	69,-
Impossamole	55,-
Italy 1990	69,-
Klax*	59,-
Manchester UTD	59,-
Projectyle	75,-
Sherman M4	75,-
Tennis Cup*	75,-
Tie Break*	69,-
World Cup 1990	59,-
u.v.a.	

IBM

A10 Tank Killer**	99,-
Balance of the Planet	109,-
Champions of Krynn* **	**79,-**
Codename Iceman*	119,-
Conquest of Camelot**	119,-
Dragon Strike	89,-
E-Motion	69,-
Footballman. Worldcup Ed.	59,-
Gunboat	69,-
Harpoon*	119,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adv.* **	**79,-**
LHX Attack Chopper* **	**119,-**
Loom**	69,-
Might & Magic II*	79,-
Populous* **	**79,-**
Populous Data disc* **	**39,-**
Powerdrome	69,-
Railroad Tycoon* **	**99,-**
Revolution	99,-
Rings of Medusa* **	**79,-**
Sim City* **	**79,-**
Skie or Die**	75,-
Starflight II*	79,-
Their finest Hour* **	**89,-**
Tiebreak	79,-
Ultima VI* **	**99,-**
Wolfpack*	99,-

AMIGA SUPER STARS

688 Attack Sub**	75,-
Budokan**	75,-
Dungeon Master 1MB* **	**79,-**
Emlyn Hughes Int. Soccer* **	**75,-**
F-16 Falcon* **	**79,-**
F-16 Falcon Mission disc* **	**59,-**
F-29 Retaliator**	75,-
Indiana Jones Adv.* **	**69,-**
Kaiser*	109,-
Kick Off* **	**59,-**
Midwinter**	79,-
Pirates* **	**79,-**
Player Manager*	59,-
Populous* **	**69,-**
Populous Data Disc* **	**39,-**
Rings of Medusa* **	**79,-**
Sim City* **	**79,-**
TV Sports Football* **	**79,-**
TV Sports Basketball**	79,-
Tower of Babel**	79,-

AMIGA

Atomix	59,-
Boxing Manager*	59,-
Castle Master	69,-
Chrono Quest II	79,-
Cloud Kingdoms	69,-
Coloris	45,-
Crack Down	69,-
Colony*	79,-
Dark Century	69,-
E-Motion	69,-
Escape f. t. Planet*	59,-
Ghost'n Goblins*	59,-
Gold of the America*	69,-
Hammerfist	69,-
Heroes Quest*	99,-
Impossamole	55,-
Italy 1990	69,-
Klax**	59,-
Leisuresuit Larry III	99,-
Logo	79,-
Lords of War	59,-
Manchester UTD	69,-
Milestones*	69,-
Nuclear War	69,-
Projectyle	75,-
Sherman M4	75,-
Sword of Aragon**	79,-
Tennis Cup**	75,-
Tie Break**	69,-
Triad III* **	**79,-**
Turrican*	59,-

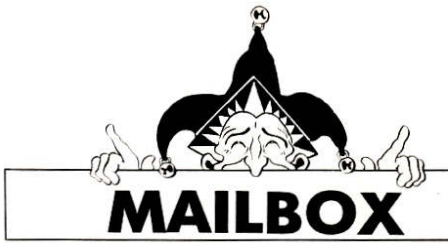
Bemerkung: 1 – 3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Roland, Thomas, Wolfgang (ja, genau der) besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale + Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Roßhaupter-Straße, ca. 100 m.
Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras.
Versandanschrift: Albert-Roßhaupter-Straße 23, 8000 München 70. Telefon: (0 89) 7 60 51 51 · Telefax: (0 89) 8 54 58 50. Händleranfragen erwünscht.

089 / 7605151

Leserbriefe



Tach, Gruezi und Aloha! Braungebrannt und erholt von unserem zehntägigen Urlaub, den wir damit verbracht haben, rund zweihundert Eurer Briefe zu beantworten (da soll noch mal jemand sagen, wir wären schreibfaul), wieder heimgekehrt, stürzen wir uns heute voll frischer Energie ins Vergnügen. Und bitte: laaangsaaam lesen, denn die nächste Müllbox – pardon, Mailbox natürlich – gibt's ja erst wieder im Oktober . . .

Beschwerde!

Und zwar deftig!! Ihr Kekse habt meinen Namen falsch abgedruckt! Ich verlange Genugtuung und zwar mindestens eine offizielle Entschuldigung auf der Titelseite. Braucht Ihr vielleicht 'nen Satz Brillen?? Ich heiße Marko mit K wie Karl oder Karlchen, K, habt Ihr verstanden? Falls keine Entschuldigung stattfindet, werde ich den JOKER nie, jawoll, nie wieder kaufen und allen erzählen, daß Ihr nicht lesen könnt! Also ehrlich, ich war (und bin) verdammt sauer!
ärgert sich Marko Müller aus Leopoldshöhe
Ähemm, räusper, tut uns ja leid Warko (oder Larko?), aber auf der Titelseite war einfach kein Platz mehr! Einen Satz nagelneuer Brillen haben wir bereits, bloß ist das halt ein bißchen wenig für sechs blinde Redakteure . . .
Bei der Gelegenheit: Bitte schreibt Euren Namen und Adresse so DEUTLICH wie möglich, im Text selbst können wir uns ja meistens noch zusammenreimen, was es heißen soll, aber gerade Straßennamen oder ähnliches sind halt schon oft sehr schwer zu entziffern. Und Ihr wollt doch alle Antwort bekommen, oder?

Wer ist das?

1. Er ist super!
2. Sieht gut aus!
3. Hat Ähnlichkeit mit Michael Labiner . . .

Der JOKER! Ihr seid halt doch die Besten! Aber auch ich habe ein paar kleine Anregungen: Wie wär's denn mal mit einer witzig gemachten Seite für Telespiele – Ihr wißt schon: diese kleinen Dinger für unterwegs! Oder macht doch mal eine Seite für den besten Spielebericht von einem Leser (oder Leserin). Was mich wundert, ist, daß manche Berichte über schlechte Spiele viel schöner und größer aufgemacht werden als manche über gute. Beispiel: Altered Beast und Klax. Welch ein Unterschied!
Und noch zwei Bitten: Zeigt doch mal Screenshots, die nicht jeder schon nach dem Laden des Games sehen kann, sondern welche, die der normale User kaum zu Gesicht bekommt. Und zuletzt: Könnt Ihr die Spiele nicht nach Kategorie ordnen? Bitte tut's!
fleht Andy Mondri aus Wuppertal
Die Familienähnlichkeit des Jokers mit Michael ist wirklich nicht zu verleugnen – aber Du solltest erstmal Oskar sehen, wenn er sein Narrenkäppchen auf hat! Freilich halten wir Euch auch über den neuesten Stand in Sachen Konsolen am laufenden, aber gleich eine feste Rubrik? Was die Aufmachung der Tests betrifft, so hängt das von mehreren Faktoren ab: Wieviele verschiedene (und schöne!) Screenshots kann man bringen? Kann auf einer halben Seite alles Wichtige gesagt werden? Stehen die Sterne für einen „Ganzseiter" günstig (Uranus im dritten Haus)? Gleiches gilt für die Auswahl der Bilder: Hübsch sollen sie sein, informativ, und nicht ganz vom Anfang (fad . . .), aber auch nicht vom Ende (jetzt verraten die wieder alles . . .). Und Ordnung? Ist zwar das halbe Leben, aber sonst eher langweilig – guck halt ins Inhaltsverzeichnis, da sind die Games fein säuberlich aussortiert!

Verspätung

Erstmal ein dickes Lob für den Amiga Joker. Euer Bewertungssystem ist spitze, Eure Tests super, bis auf ein paar Ausnahmen. Jetzt meine Frage: Warum erscheint der Joker in Würzburg immer erst ein paar Tage später als angekündigt?? Ich gehe immer am angeblichen Erscheinungstag zum Kiosk, und immer muß ich ohne AJ nach Hause fahren. Natürlich versuche ich dies öfters, aber ich habe nie Erfolg . . .
wundert sich Marco Seubert aus – wer hätte es gedacht – Würzburg
Schmach und Schande über Würzburg! Nein, im Ernst: So eine Verspätung liegt nicht an uns, dafür ist der jeweilige Pressegrossist verantwortlich. Sollte irgendwo der Joker nicht pünktlich am Kiosk auftauchen, dann beschwert Euch ruhigen Gewissens direkt bei diesem Händler! Oder laßt es uns wissen, wir haken dann nach.

Oberaffen-superstark . . .

ist meine Meinung zum Amiga Joker. Eure Tests sind super, und auch der JOKER-Comic ist gut. Ich gebe ja zu, daß man manchmal etwas länger braucht, um alles zu erkennen, aber wer sich nicht die Mühe macht, kann nachher nicht lachen. An Schreibstil, Interviews, Berichte, Coin Op und Up & Down gibt es nichts auszusetzen, und der AJ ist das (bisher) einzige Magazin, in dem es sich lohnt, das Editorial zu lesen! Die Preisausschreiben sind toll, und die Covers auch nicht übel – obwohl beim letzten (7/90) etwas Farbe fehlt. Die Girl-Seite ist okay, und die Poster super! Nun noch eine kleine Bitte: Verschickt Eure Abos doch bitte statt in Plastikhüllen in Papierumschlägen, die sind nämlich umweltfreundlicher!!
meint Michael Menz aus Villingen
Michael, Du bist ein Schatz – endlich jemand, der das Editorial liest! Dafür haben wir diesmal auch extra ein, zwei Farben mehr auf's Cover pinseln lassen . . .
Der Abo-Versand ist ein interessantes Thema: Früher hatten wir Papierumschläge, da hagelte es Beschwerden, weil so manches Exemplar im Briefkasten naß wurde. Andererseits sind wir sehr für Umweltschutz! Vielleicht könnten sich ja auch die anderen Abonnenten dazu aufraffen, uns ihre Meinung mitzuteilen, wir werden uns dann einer demokratischen Mehrheitsentscheidung beugen.

Joker-ABC

Ich hätte da einen Vor-

schlag: Ihr könnt doch jeden zweiten Monat eine Oldie-Ecke einrichten, zumindest so lange, bis Ihr Euch entschieden habt. Und damit Euch das leichter fällt: Ich bin dafür!!!
Doch jetzt erstmal ein riiieesiges Lob: A wie affenscharf, M wie mutig, I wie irre, G wie gigantisch, A wie antiätzend, J wie Joker, O wie obergeil, K wie kußecht, E wie ekelhafter Comic, R wie riesig. Also ich kann nur sagen, der Name sagt einfach (fast) alles. Außer vielleicht die 10 Jahresausgaben (seufz, heul, flenn). So, jetzt nur noch eins: Ihr lieben nörglerischen Leser (ja, richtig gelesen, Euch meine ich), Ihr könnt doch den AJ nicht mit anderen Zeitschriften, die alle Computersysteme testen, oder auch für Anwendungen zuständig sind, von der Quantität her vergleichen!!! Jawoll!
Dies schrieb uns Dirk Naumann aus Norderstedt
Dirk, Du nimmst uns die Worte aus dem Mund. Ein paar haben wir aber noch übrig: Jubel, Trubel, Eierkleid – die Entscheidung ist gefallen, die Oldie-Ecke kommt! Und zwar ab unserer Jubiläumsausgabe (11/90). Übrigens wird es ab da auch nochmals mehr Seiten und ein paar gaaanz tolle Überraschungen geben!

Hi Dr.Freak...

...sehr schön, wie Du das machst. Plauder ruhig alles aus, was Du weißt, es sind ja noch nicht genug aufgeflogen! Ich glaube, wenn Du so weiter machst, hast Du bald alle „Macher" der Szene auf dem Hals, oder würde es Dir gefallen, wenn man Dein Intimleben einfach so ausplaudern würde?
Nunja, jeder hat ein Recht auf Information, aber warum schreibst Du denn nicht gleich einen Brief an das BKA? Deine Hinweise und Tips sind ja wohl eindeutig! Wir würden es gerne sehen, wenn Du mal bitte damit aufhören würdest!!! Es ist so, wir leben vom Sumpf, und wenn schon, dann laß die Gruppen RICHTIG zu Wort kommen, Dein einseitiges Gelaber ist doch TOTALE Irreführung! Wenn ich schon solche Sprüche höre wie „und immer schön sauber bleiben", dann kommt mir das Kalte...
Mit freundlichen Grüßen, „Die Macher"
So viel dazu, ob Dr.Freak nun Ahnung von der Szene hat oder nicht! Obwohl wir im allgemeinen anonyme Briefe nicht veröffentlichen, wollten wir Euch nicht vorenthalten, mit welch gar schröcklichen Drohungen wir leben müssen.... Dr.Freak jedenfalls sendet dem Autor dieses obskuren Schreibens auch schöne Grüße und läßt ausrichten, daß ihm persönlich an Verhaftungen weder gelegen ist, noch ist er besonders traurig, falls es doch mal passiert (ist Euer eigenes Risiko, Jungs!). Daß seine Artikel nicht noch mehr ins Detail gehen, liegt jedenfalls nur daran, daß wir keine Patentrezepte zur Nachahmung liefern wollen – sicher nicht aus Furcht vor derart lächerlichen Drohungen! Im übrigen sind wir der Ansicht, daß die Szene gerade im Joker über alle Maßen fair behandelt wird...

Joker forever!

Ersma' vielen Dank für die Antwort auf meinen ersten Brief. Wie man sieht: ich lasse auch mal wieder von mir hören! Das Fernsehprogramm von 2001 war echt nicht schlecht (ST und Spectrum – Computer aus den Pionierzeiten der Rechner, haha!), der Comic steigert sich langsam aber sicher, das Cover wird auch immer besser, und die Poster wurden schon alle aufgehängt. Trotz allem solltet Ihr vielleicht noch ein bißchen strenger bewerten, denn z.B. im AJ 5/90 hatten nur 7 Spiele eine Wertung von unter 60% (oder sind die Spiele so viel besser geworden?).
Zuletzt hätte ich noch einen verspäteten Tip für Euer April-Know How: Wenn man nämlich bei Rainbow Islands die Diskette aus dem Laufwerk nimmt und Ctrl-Amiga-Amiga gleichzeitig drückt, sieht man eine Hand, die eine Workbench-Diskette hält. Na, ist das etwa nichts? So, jetzt will ich Euch aber wirklich nicht länger vom Test-Schreiben abhalten, ich hoffe, daß Euch weiterhin Qualität wichtiger ist als Quantität.
Damit verabschiedet sich Thorsten Rohwedder aus Schellhorn
Danke für den Tip – funktioniert super! Brigitta und Max waren so begeistert, daß jetzt ein Redaktions-Amiga völlig lahmgelegt ist, weil sich die beiden nicht mehr von der tollen Grafik trennen mögen...
Extra für Dich (und ein paar tausend andere Statistik-Fans) haben wir ja nun das „Betriebsgeheimnis" auf der Seite 6 eingeführt. Joker weiß, was Kritiker wünschen!

BTX – das ist hier die Frage!

Neben unverhohlenem Lob für Eure journalistische Glanzleistung möchte ich mal einen Vorschlag zur Diskussion einbringen. Wie wohl viele andere auch, bin ich ein begeisterter BTXler, wenn auch vorerst aus Kostengründen nur auf meinem alten C 64. Leider mußte ich feststellen, daß Ihr, im Gegensatz zu anderen Zeitschriften, nicht als Anbieter aufzufinden seid. Dabei wäre eine digitale Pinnwand (auch schwarzes Brett genannt) doch das Ideale, um schnell und zu einem geringen Unkostenbeitrag seine Fragen, Cheats und sonstigen Anliegen zur öffentlichen Diskussion zu stellen. Das geht vor allen Dingen schneller, als sich mit einem Brief an Euch zu wenden. Zudem hättet Ihr dann weniger Arbeit, und der Hilfesuchende die Möglichkeit, von echten Profis beraten zu werden. Natürlich gäbe es noch andere BTX-Möglichkeiten, wie Kurztests, Telesoftware, Kleinanzeigen, Gewinnspiele usw. Ich würde mich auf jeden Fall freuen, wenn Ihr mal drüber nachdenkt
schlägt uns Christian, leider ohne Adresse, vor
Also, Nachdenken kostet ja nix (außer ein paar unserer letzten noch funktionstüchtigen Gehirnzellen). Viel besser als die Grüblerei wäre es allerdings, wenn uns noch mehr Leutchen schreiben würden, was sie von Deinem Vorschlag halten. BTXler, vereinigt Euch!

Jetzt reichts!

Was soll die andauernde Nörgelei am Comic? Ich finde den Amiga Joker Comic heiß und auch witzig (z.B. 7/90). Ich hoffe, bei dem in der letzten Mailbox angekündigten Boxkampf über 15 Runden gewinnt Robin Hood ... nein, Hoss aus Hagen. Warum hacken alle auf Michael herum? So blöd kann er doch gar nicht sein, wenn er es schafft, eine so gute Zeitschrift herauszugeben! Der Mensch muß doch nett sein, wenn so ein nettes, gebildetes Mädchen wie Brigitta ihn geheiratet hat und es mit ihm in einer Hundehütte aushält. Das erinnert übrigens an den Witz mit dem Elefanten im Kühlschrank: Wie kriegt man sechs Redakteure samt Computer und Leserbriefen in eine Hundehütte? Und wo bleibt da der arme Hund???
One Question: Wie ist Thomas Rossacher aus Graz an die Paßwörter zu Jumping Jack Son rangekommen? Ist der mit dem Programmierer verwandt? Das erste Challenge ist nicht zu lösen! So, und nun: Oldie-Seite: Jaaaaaa!
Das war's auch schon von Gigi Gras aus München
Erstmal das Wichtigste: Der Hund bleibt draußen! Arm ist er deswegen aber keinesfalls, der Köter kassiert Wuchermieten und wohnt selbst in einem Penthouse!!
Thomas Rossacher ist weder



mit dem Programmierer von „Jumping Jack Son" verwandt, noch verschwägert, aber dafür scheinbar sehr geschickt im Umgang mit dem Joystick. Oder er hat 'nen Diskettenmonitor und kann damit umgehen. Die Oldie-Ecke kommt... nö, das hatten wir schon.

Hi AJ Redaktion!

Also erstmal muß ich Euch schreiben, daß ich es wirklich geil finde, daß es eine Zeitschrift gibt, die so über die Szene schreibt wie Ihr! Many Greetings to Dr. Freak, auf das Interview mit einem Macher der Szene bin ich schon sehr gespannt. Ansonsten möchte ich zum Thema Raubs und so eigentlich nichts mehr sagen, denn wir wissen, warum es so ist, und Ihr auch, gelle?!

Auch sonst ist Euer Blatt ganz gut, nur in Sachen Aktualität bei den Games müßtet Ihr noch zwei Prozent zulegen, dann seid Ihr das Beste, was man so zwischen Tag und Computer unternehmen könnte.

Die Girly-Seite könnt Ihr drin lassen, mir gefällt sie. Endlich mal was anderes, es muß ja nicht alles immer nur mit dem Compi zu tun haben. Scharf war auch das Fernsehprogramm: ... neulich in der Zeitmaschine – hab gelacht wie ein Stier!

Zum Schluß noch eine Bitte: Testet die Games kritischer und verpaßt nicht so schnell einen Hit...

meint D.J. Member of B.Boys

Ach ja, die Aktualität: Nach wie vor bestehen wir darauf, amigamäßig mit Abstand die schnellste Zeitschrift zu sein. Daß wir aber (schon wegen des Zeitaufwands für die Heft-Produktion) nicht immer mit den Besitzern „inoffizieller" Versionen konkurrieren können, ist uns bekannt. Wollen wir aber auch gar nicht – uns interessieren zum Test nur genehmigte Versionen. Schließlich soll alles, was wir schreiben, nachher auch mit dem Spiel übereinstimmen, das man im Laden kaufen kann!

Wir sind bei der Hit-Vergabe sogar SEHR kritisch, in dieser Ausgabe (typisch Sommer) muß man z.B. die Hits schon fast mit der Lupe suchen. Und noch was: Wie lacht eigentlich so ein Stier? Uwe ist extra auf's Land gefahren und hat einen Bullen gekitzelt – das fand der aber gar nicht so lustig...

Quatsch!

Eure Zeitschrift finde ich super! Fast perfekt! Aber eben nur fast! Wie Ihr schon in der letzten Ausgabe geschrieben habt, kann man eine Computerzeitschrift mit allem möglichen Quatsch vollhauen, nur damit sie dicker wird. Und siehe da, was macht Ihr? Den ersten Schritt in diese Richtung habt Ihr mit Eurem Fernsehprogramm schon getan. Hättet Ihr lieber einen Test hingesetzt! Dasselbe gilt für die Girl-Seite. Was da für ein Quatsch steht! Jetzt hat diese Emanze mit ihren Sexspielen schon wieder einen Angriff getätigt! Also ich persönlich finde Sexspiele Scheiße. Was hat man denn davon?

Nun aber zu meinem eigentlichen Anliegen: Neulich habe ich einen geilen Automaten namens Hot Chase (Konami/Atari) in 'ner Spielhölle gesehen. Das Ding war einfach super! Nun meine Frage: Gibt es davon eine Umsetzung für den Amiga? Wenn ja, ist sie auch so gut? Und was kostet sie?

will Bernhard von Hot Disk wissen

Jetzt mal ehrlich: Wir verstehen diese „Scheuklappen-Mentalität" einfach nicht! Klar, daß eine Software-Zeitschrift nicht andauernd über Mode, Astrologie und die Börse in Skandinavien berichten soll, aber ein bißchen Humor und ein paar kleine Ausflüge in „artverwandte" Gebiete tragen doch erheblich zum Unterhaltungswert bei – oder etwa nicht? Gerade was die Girl-Seite betrifft, ist eine wahre Protestflut über uns hereingebrochen, als wir nur einen Monat damit ausgesetzt hatten, außerdem gibt's ja dort auch meist etwas zu gewinnen (schönen Gruß von der „Emanze").

Zu Deiner Frage: Über eine Amiga-Umsetzung von „Hot Chase" ist uns (bis jetzt) leider nichts bekannt.

Lob und Tadel

Wie immer zuerst: Der Joker ist wirklich die beste Software-Zeitschrift, die es für den Amiga (und auch für andere Systeme) gibt. Beweis: Ein Freund von mir liest den Joker jeden Monat, obwohl er einen Atari ST hat. Eure Tests sind wirklich erste Sahne und entsprechen auch meiner Meinung. Doch nun zu einigen aktuellen Themen:

1. Die Oldie-Ecke muß her!
2. Euer Brork-Comic ist Seitenverschwendung.
3. Eure Titelbilder und Poster sind suuuuuuper!
4. Wie kommt es, daß Ihr (Ihr seid da leider nicht die einzigen) Spiele wie F-29 erst jetzt testet, obwohl sie schon lange im Handel erhältlich sind, Spiele wie Westphaser aber schon viel früher, obwohl immer noch nicht feststeht, wann sie in den Handel kommen?
5. Der Preis von DM 6,50 ist zu hoch!
6. Wenn schon Doppelausgabe, warum dann nicht mehr Seiten?
7. Was ist aus dem Sammelordner geworden, der in einer der letzten Ausgaben in der Mailbox angekündigt wurde?
8. Wie kommt es, daß Ihr einen Exklusiv-Test bringt, und dieser Test kurze Zeit später auch in einer anderen Zeitschrift erscheint?

fragt und fragt Felix Dencker aus Litterscheid

Na, wenigstens fallen die Oldie-Ecke (weiter oben schon geklärt), der Preis (wie gesagt, ab Ende Oktober noch mehr Seiten), das Brork-Comic (wie gefällt Dir die neue Form?) und der Sammelordner (sollte eigentlich schon im Joker Shop zu finden sein) aus Deinem Fragenkatalog. Jetzt zum Rest vom Fest:

Wir testen ein Spiel, sobald wir vom Hersteller ein testfähiges Muster bekommen – nicht früher und nicht später. F-29 beispielsweise hat kein einziges deutschsprachiges Magazin vor uns in die Finger bekommen! Wann der Hersteller dann seine Produkte tatsächlich an die Händler ausliefert, liegt nunmal nicht in unseren Händen – aller-

A 500 512 K 175,-
512 K Speichererw., anschaltbar, akkugepufferte Quarzuhr, dtsch. Anl. 1 Jahr Garantie

NEC 1037 A 199,-
ext. 3,5" Amigalaufwerk, abschaltbar, Busdurchf. +15,-, amigafarbenes Metallgeh.

A 2000 65 MB 1098,-
NEC Autobootfilecard, 18 - 20 ms, >400 KB/s, kompl. form. FFS, wie vor 41 MB 999,-

ASSS 95,-
2 Stereosoundboxen f. alle Amigas. Lst. regelbar, eingeb. Verstärker, z. B. Multisyncuser

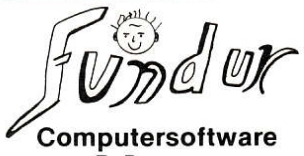
A 2000 int. 3,5" Int.199,-
NEC 1036 A sehr bewährt, kpl. Anl. u. Einbaumat., auch als Ersatz f. A 500/1000 int. verw., sehr leise

Tastaturschacht A 2000 99,-
Monitorständer 14"/16" 39,-
150er 3.5" Diskbox 45,-
100er 3.5" Diskbox + Schloß 21,-
Seltene Ersatztl. -Elektronic tel.
Staffelpreise für 3.5 + 5.25 tel.

AHS-GmbH
Laden: Schirngasse 3 - 5,
Postfach 100248
6360 Friedberg 1,
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

AHS

Versand: UPS- o. Postnachnahme, + Versandanteil, Vorkasse +7,-, Barvork. +4,-



Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02 / 76 39 08

NEUHEITEN AMIGA...

ANTHEAD	38,-
Zusatzdisc zu it came from the desert	
AMERICAN DREAMS	66,-*
ATOMIX	59,-
AUSTERLITZ	68,-
BLOCK OUT	67,-
BLOODWYCH DATA	38,-
BUDOKAN	68,-
CHRONOQUEST II	69,-
CHAMPION OF KRYNN	78,-
COLONY	72,-
CASTLE WARRIOR	68,-
CASTLE MASTER	67,-
COLORADO	68,-
COLORIS	53,-
DRAGON FORCE	68,-
DRAGON SPIRIT	58,-
DRAGON OF FLAME	68,-
DRAGON FLIGHT	Preis anfragen!
ESC. FROM THE PLANET	49,-
F-29 RETALIATOR	68,-
F-19 STEALTH FIGHTER	68,-
GUNSHIP	78,-
IMPERIUM	68,- *
IT CAME F.T. DESERT	78,-
IVANHOE	67,-
ITALIA 1990	62,-
JUMPING JACKSON	49,-
JETSONS	63,-
KLAX	54,-
KNIGHTS OF CRYSTALLION	72,-
LOOM	78,- *
LOGO	68,-
LOST PATROL	67,-
MANCHESTER UNIT	62,-
NEUROMANCER	63,-
PLAYER MANAGER	55,-
POOL OF RADIANCE	68,- *
PROJECTYLE	68,-
POWERBOAT	64,- *
RAINBOW ISLAND	62,-
RESOLUTION 101	69,-
SHERMAN M4	68,-
SPACE ROGUE	69,-
STARTRECK V	63,- *
SWORD OF TWILIGHT	68,-
THEIR FINEST HOUR	75,-
TOYOTTES	49,-
TIE BREAK	69,-
TREASURE ISLAND DIZZY	18,-
TWINWORLD	68,-
ULTIMA V	78,- *
WINNERS COMP	78,-
WARHEAD	67,-
X-OUT	58,-
XENOMORPH	68,-

* Titel zur Zeit der Drucklegung noch nicht verfügbar

BESTSELLER!!

POPULOUS	67,-
POP. DATA (prom. land)	29,-
FALCON F-16	79,-
FALCON (SCENERY)	54,-
F-16 COMBAT PILOT	62,-
FANTAVISION (ANIMAT, PROG.)	58,-
OIL IMPERIUM	56,-
ROCK'n ROLL	58,-
SIM CITY	79,-
XENON II	66,-

Dies sind einige Beispiele, Fordern Sie unsere kostenl. Preisliste an.

FUNDUR
RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
TEL.: 02 02 / 76 39 08 (24.00 Uhr)

Versand per Nachnahme oder Vorkasse VR.-Scheck portok. 5,- DM
Versandkunden können auch mit der Karte zahlen. EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.

dings ist „Westphaser" seit über einem halben Jahr erhältlich. Vielleicht hast Du den falschen Händler erwischt?
Einer der Hauptgründe für die Doppelausgaben ist ja gerade das berüchtigte Sommerloch. Wenn man also extra ein Heft weniger macht, weil so wenig Neuheiten erscheinen, wäre es doch widersinnig, dafür mehr Seiten zu machen.
Exklusiv bedeutet, daß wir als allererste über dieses Programm berichten. Natürlich bedeutet es nicht, daß wir alleine darüber berichten – aber das ist doch irgendwie logo, oder?

10.30 morgens...

...und die Sonne bescheint meine Freundin (wie schön sie doch ist!!). Ich bin ein treuer Leser des AJ und habe beschlossen, meine Meinung publik zu machen. Eure Zeitschrift ist super!!!! Ihr habt Euch seit der Erstausgabe sehr verbessert, sogar der Comic ist nicht schlecht (AJ 7/90: The unbelievable Amiga Joker: ich lachte mich tot!), außer Brork und Co, der muß raus! Trotzdem hat der AJ leider noch ein paar Schwächen:
1. Ihr bespritzt manchmal den Text mit so viel Farbe, daß man ihn gar nicht mehr lesen kann.
2. Macht der AJ Diät? Mehr Tests, mehr Seiten, und wie wär's mit 5 Mark? Apropos Preis: Könnt Ihr den selber bestimmen?
3. Kommt es vor, daß Ihr Briefe, die Ihr heute bekommt, auch erst ein oder zwei Monate später abdruckt?
4. Wie kann man beim Stromausfall gewinnen?
5. Kommt eigentlich jetzt jeden Monat so ein Starschnitt wie in der Mailbox 7/90?
6. Druckt Ihr Leserbriefe vollständig ab?
Das alles interessiert brennend einen treuen Leser aus der Schweiz
Viele Fragen, viele Antworten. Packen wir's an:
1) Es ist anzunehmen, daß Du mit der „Spritzfarbe" unsere hübschen, bunten Raster meinst. Stimmt schon, es ist vorgekommen, daß ein Raster etwas zu dunkel, und der Text daher schlechter lesbar war. Aber wir geben uns größte Mühe, daß so etwas in Zukunft nicht mehr passiert.
2) Wie wäre es mit 5 Mark? Wie wäre es mit 2 Mark? Oder mit 20 Mark? Der Verkaufspreis wird selbstverständlich nicht von der Redaktion bestimmt, sondern von den Druckkosten, den Lithokosten, den Satzkosten, den Gehältern, den Kosten für das Layout, den... usw., usw.. Wenn es nach uns ginge, würden wir das Heft so netten Leuten wie Dir sogar schenken. Aber glaube uns, bis jetzt kann sich hier noch niemand von den 6,50 DM einen Mercedes kaufen – es reicht aber gerade für 'ne Straßenbahnkarte...
3) Unterschiedlich: Manche Briefe erscheinen direkt in der darauffolgenden Ausgabe, bei anderen ist das einfach nicht möglich (wenn z.B. die Mailbox schon voll ist).
4) Beim Stromausfall gewinnt man, wie überall sonst auch: Indem man die richtige Antwort weiß und sie uns auf einem Kärtchen unter dem Stichwort „Stromausfall" schickt.
5) Der Starschnitt in der letzten Mailbox war natürlich ein Scherz – wir dachten, Ihr hättet es gemerkt!
6) Wenn ein Brief sehr lang ist, müssen wir ihn zum Abdrucken leider kürzen. Aber das Wesentliche bleibt natürlich drin!

Meinungsverschiedenheiten

Euer Cover war auch schon mal besser...
Michael Hoffmann, Düsseldorf

Euer Cover ist echt affenscharf...
Timo Nowak, Wetzlar

Euer Comic ist wirklich erste Sahne...
Hans Bernhard, Zofingen

Was soll nur dieser idiotische Comic...
Stefan Müller, Koblenz

Fernsehprogramm der Zukunft – total plemplem! Der Verfasser ist wohl Gottschalk-Fan?!
Jannis Gräper, Herford

Das Programm der Zukunft fand ich sehr interessant – Tommy forever!
Stephan Funke, Düren

Preis und Größe (Umfang) des Jokers finde ich okay...
Philipp Schmidt, Berlin

Ein Negativum: zu teuer! Für 3,50 wäre Euer Heft noch genialer!
Sigurd Fauser, Schorndorf

Bringt mehr Comics von Brork!
2 begeisterte Slums

...weg mit Brork!!
Tim Feindt, Holm

Euer Schreibstil läßt zu wünschen übrig...
Alexander Brunner und Jan Angenbauer, Mühlacker

Eure Tests sind echt locker geschrieben...
Sebastian Pawellek, Berlin

Und wie immer

hier noch unsere Adresse:
Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstr. 67
8013 Haar bei München
Wer es wagt, uns zu schreiben, muß eine Antwort befürchten – ja, noch schlimmer: womöglich findet Ihr Eure Meinungen, Anregungen und Beschwerden sogar in einer der nächsten Ausgaben auf diesen Seiten wieder? Wie furchtbar...?!
Auf jeden Fall können wir logischerweise nur Briefe mit Absender beantworten – also vergeßt ihn nicht, sonst wartet Ihr vergeblich!

TAUSEND WEGE FUHREN ZUM TOD ...



Mehr als 300 Männer haben auf der Suche nach den unermeßlichen versteckten Reichtümern im Grab des Azteken Quetzalcoatl ein schreckliches Ende gefunden. Seit 400 Jahren hat es niemand gewagt, sich dieser größten aller Herausforderungen zu stellen, trotz der Verheißung von unvorstellbaren Reichtümern. In einer unterirdischen Welt voller feindseliger Geschöpfe und Fallen beschützen bösartige Mächte die alten mexikanischen Schätze.

Sie sind Bret Conrad, und Sie sind nicht wie andere Männer. Seit Ihrer Sonderausbildung und Kampfeinsätzen in Vietnam ist Gefahr Ihr tägliches Brot. Dieses Mal spricht aber wirklich alles gegen Sie! Es wäre das reinste Wunder, wenn es Ihnen gelänge, den größten aller ungehobenen Schätze zu stehlen. Aber bleiben Sie auf dem Teppich – im Land der Azteken ist Gold die Leidenschaft ... aber der Tod ist höchst wahrscheinlich!

... NUR EIN WEG FUHRT ZUM DIEBSTAHL DES GOLDES DER AZTEKEN ...

ERHÄLTLICH FÜR

ATARI ST

•

AMIGA

•

IBM PC & COMPATIBLES

•

kinetica

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

Gold

BESUCHEN SIE DAS LAND DER AZTEKEN!

Unserer Meinung nach ist dieses Spiel eines der schwierigsten Action-Abenteuer, die es bisher gegeben hat. Deshalb verschenken wir im nächsten Sommer eine einmalige Reise nach Mexico ins Land der Azteken.

Um zu gewinnen, müssen Sie alle anderen Teilnehmer am

GROSSEN AZTEKISCHEN GOLDRAUSCH

schlagen.

SIEHE DAS INNERE DER PACKUNG FÜR DETAILS.

BLOING

KLEINE RÜCKBLENDE:

MACUBRA, DER LAUTLOSE, RETTER UNSERER FREUNDE AUS DER LETZTEN FOLGE, HAT BRORK, DIE VORLAUTE FRESSE UND DEN MÜLLROBOTER TONNE EINGELADEN, SIE DURCH SEIN MASTERCASTLE ZU FÜHREN, DESSEN BAU IHM EIN GESCHICKT ABGESCHLOSSENER BAUSPARVERTRAG ERMÖGLICHTE...

BROTT

FOTTER

KRACK-ÖING-KRACK-ÖING-KRACK-ÖING

SOSOSO, DU BIST ALSO DER CASTLE-MASTER VOM MASTER-CASTLE?

JAWOHL! (STOLZGESCHWELLT)

TATSÄCHLICH, VOM MASTERCASTLE DER CASTLE-MASTER?

JA! (SCHON LEICHT VERWIRRT)

MACUBRA DER LAUTLOSE

HM.... (GENERVT)

SCHICKES EIGENHEIM, CASTERMASTLE VOM MASTLECASTER!

TSTSTS, ICH UND DER MASTLECALLER VOM CASTLEMALER, WENN DAS MEINE MUTTER WÜSSTE.....

OH GOTT! (VERZWEIFELT)

ICH KANN ES IMMER NOCH NICHT FASSEN! KUCK' BRORKIMAUS, GENAU HIER STEHT DER MUSCLEKATER VOM KASSLMAKLER!

RAUS! IHR SEID JA DÜMMER ALS DIE REDAKTION ERLAUBT! AMÜSIERT EUCH 'IRGENDWO, ABER LASST MICH IN FRIEDEN !!!!

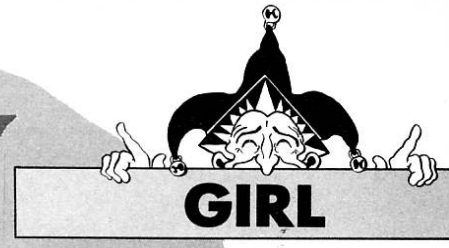
ALSO TUN DIE BEIDEN WIE IHNEN BEFOHLEN...

WÄHREND DER GASTGEBER SICH AN EINEN STILLEREN ORT BEGIBT.

BUHM

DAS MUSCLE-SHIRT VOM KASSENWART (SCHWEIF, ROTZ & WASSER BEHAU)

HALLO MÄDELS!



Ha, hab' ich Euch erwischt! Was auch die provokantesten Theorien bisher nicht geschafft haben, hat das Männerspiel mit links erledigt: Die Amiga-Ladies sind endlich aus ihrem Schönheitsschlaf erwacht. Noch nie habe ich so viele weibliche Zuschriften erhalten wie in den letzten beiden Monaten ...

Sicher wollt Ihr jetzt wissen, wer von den fünf Herren, die bei meinem kleinen Rätselspiel zur Auswahl standen, bei den Damen am beliebtesten ist. Nun, es war spannend bis zum Schluß: Während sich die Jungs im großen und ganzen eigentlich ziemlich einig waren, was die Vorlieben ihrer besseren Hälfte betrifft, zeichnete sich bei Euch Mädchen bis zuletzt noch kein klarer Favorit ab. Michael Douglas und David Hasselhoff lieferten sich ein Kopf an Kopf-Rennen, aus dem erst am allerallerletzten Tag mit einer einzigen Stimme Vorsprung David als Sieger hervorging! Na, meine Herren, da habt Ihr nochmal Glück gehabt, denn auf den habt Ihr wirklich fast alle getippt. Mein Fall ist der Knight Rider nicht unbedingt, schon eher sein Auto .... Ich bevorzuge halt die Michaels, wie zum Beispiel Mr. Douglas (zur Not auch meinen). Aber Geschmäcker und Ohrfeigen sind ja bekanntlich sehr verschieden!

Den dritten Platz konnte übrigens Larry Laffer belegen, und auch er hat es geschafft, eine ganze Menge Frauenherzen in seinen Bann zu ziehen. Womit wir auch schon beim heutigen Thema wären, denn mehr noch als die Damen, scheint der Bildschirm-Casanova die Herren zu faszinieren – zumindest laut „Abendzeitung", einem hierzulande sehr beliebten Boulevard-Blatt. Da fand ich nämlich unlängst rein zufällig (oder auch weniger zufällig – es



war irgendwie kaum zu übersehen) einen wahrhaft riesigen Artikel über den Schwerenöter. Bis in die Headline der Tageszeitung hat es Larry geschafft – den Beweis findet Ihr unten. Und auf Seite 3 konnten sich dann alle, die sonst eigentlich nichts mit Computer-Games am Hut haben, über die neuesten Abenteuer des Weiberhelden informieren. Allerdings wirklich nur diejenigen, denn der Verfasser dieses Artikels hatte offensichtlich nicht allzu viel Ahnung von der Materie: Larry mußte es sich gefallen lassen, mit Mr. Leisure tituliert zu werden, und auch sonst ging die Story oft am Kern der Sache vorbei. Wollte man dem Artikel Glauben schenken, so wäre Larry der ideale Ersatz für Sex. Man konnte glatt den Eindruck gewinnen, daß alle liebesmüden Männer sich lediglich vor den Computer zu setzen brauchen und damit auch schon sämtliche ihrer Bedürfnisse befriedigt würden. Naja, wir wissen's besser ...

Sehr viel wahrheitsgetreuer gab sich da der Artikel im „Penthouse", das Euch ja sicherlich ein Begriff ist. Auch dort hatte Larry, neben ein paar weiteren Sex-am-Computer-Games, erst vor kurzem einen großen Auftritt. Daß die Tatsachen in diesem Magazin nicht verfälscht wurden, liegt sicher einzig und allein daran, daß der Autor kein Geringerer als unser Carsten war! Ob die Stammleserschaft des berühmten Herrenmagazins soviel Wahrheitsliebe überhaupt zu schätzen weiß?

So, zu guter Letzt geht's wiedermal ans Verlosen. Also, was tun? Das Männerspiel ist endgültig vorbei, ein Frauenspiel ist mir nun doch zu doof; Sex-Spiele möchte ich lieber auch keine veranstalten – das ginge dann wiederum zu weit – aber Amiga-Spiele, davon haben wir genug! Und keine Angst, Jungs, Ihr dürft gerne auch wieder mitmachen.

Die alles entscheidende Frage? Weil's grad so schön paßt: Larry Laffer ist die Erfindung ... eines Mannes natürlich, is' ja klar! Aber von wem genau?
Wer's weiß, schreibt das „Staatsgeheimnis" auf eine streng vertrauliche Postkarte und schickt sie an:

Joker Verlag
„Larry Laffer"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Einsendeschluß ist der 1. 9. 90, und das Wichtigste: 5 scharfe Amiga-Games warten auf neue Besitzer!!
Das war's dann – Ihr seid mich los! Ciao, bis demnächst, und viel Glück!
Eure *Brigitta*

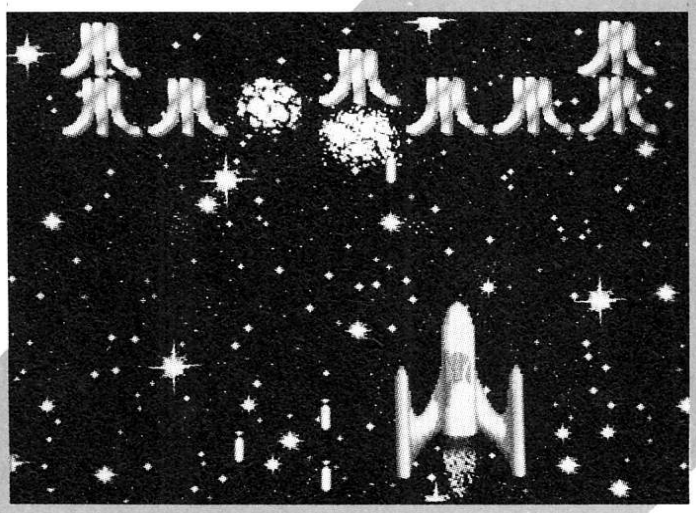


PD-BOX

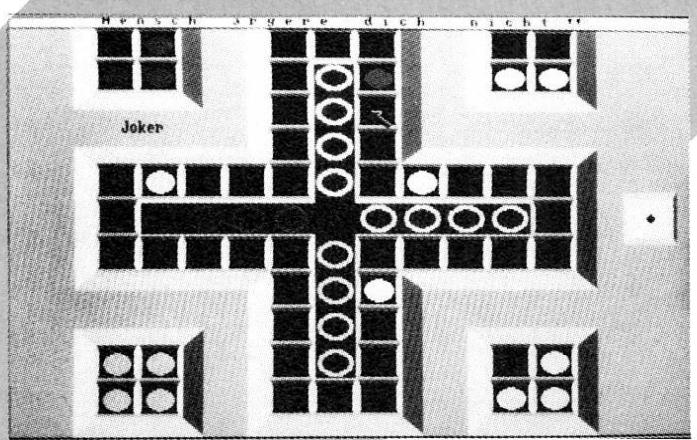
Im letzten Heft hatten wir ja für diese Ausgabe großspurig die Kickstart-Reihe des gleichnamigen Computermagazins angekündigt. Damit wären wir beinahe auf die Nase gefallen – die komplette Reihe ist nahezu identisch mit der bekannten Fish-Serie! Aber nach intensivstem Durchforsten der 250 Disketten haben wir doch ein paar vorstellungswürdige Games herausfiltern können ...

Die ersten drei davon befinden sich auf **Disk 181**: Da wäre zum einen **High Speed**, ein schnelles Geschicklichkeitsspiel, bei dem man mit dem Joystick einen flott dahinsausenden Punkt steuert, der eine undurchdringliche Mauer hinterläßt („Tron" läßt grüßen). Dadurch wird der eigene Aktionsradius natürlich ständig weiter eingeschränkt; überlebt man eine bestimmte Zeit (und die zahlreichen Hindernisse), geht's in den nächsten Level. Bonuslevel, in denen Zusatzwaffen eingesammelt werden können, gibt's ebenfalls. Die Grafik ist ansprechend, die Bewegungen sind fast ruckelfrei, einzig der Sound ist ziemlich mau. Weiter ist auf der Disk **Space War** zu finden, ein ausgesprochen schlichtes Vektorgrafik-Ballerspiel. Nur die Vielfalt an Spieloptionen macht dieses Game interessant, praktisch alles und jedes kann ein-, aus-, oder umgestellt werden. Gesteuert wird mit Joystick oder Tastatur; insgesamt sehr ähnlich dem Klassiker „Asteroids". Die Anleitung ist in deutsch, Sound gibt es keinen. Dritter im Bunde auf Nr. 181 ist das altbekannte „Schiffeversenken", hier trägt es den Namen **Ahoi!** Bei diesem (ebenfalls deutschen) Spiel kann man fünf Schiffe plazieren und sodann, wie gewohnt, die Seeschlacht gegen den Computer aufnehmen. Kleine Gags, wie unterschiedliche Sounds und animiertes „Absaufen" lockern die Atmosphäre auf. Allerdings kennen wir dieses Game schon von der Serie „Bavarian-Soft", nachzulesen im Heft 3/90.

Auf **Disk 183** begegnen wir der Computerumsetzung des Brettspielklassikers **Mensch ärgere Dich nicht!**. Grafisch sehr hübsch gemacht, aber durch die BASIC-Programmierung etwas langsam, bietet es bis zu vier Spielern Gelegenheit, mit der Maus ihr Glück zu versuchen. Abgesehen von ein paar einzelnen Tönen bleibt es dabei ziemlich ruhig, vor allem, wenn der Amiga die gegnerischen Figuren übernimmt. Trotzdem empfehlenswert.



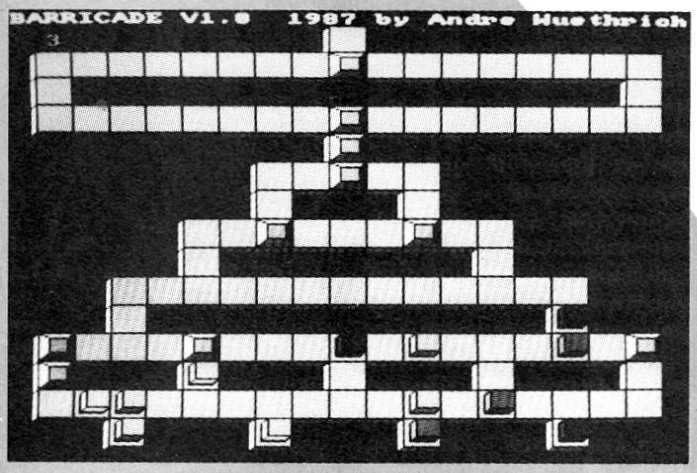
Atari: Baller-Demo für ST-Hasser.



Mensch, ärgere Dich nicht, hier kommt „Mensch ärgere Dich nicht"!

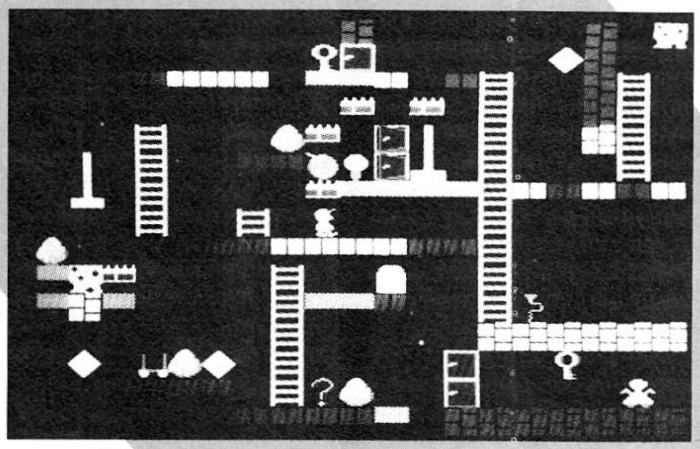
Gleich um einiges hektischer wird es bei **Quattro**, einer ziemlich originalgetreuen „Tetris"-Variante. Einstellbar sind neben PAL- oder NTSC-Auflösung auch Sound, Steuerung (Joystick/Tastatur), drei Geschwindigkeiten, Stein-Voranzeige und die Hintergrundfarben. Ruckeln tun die Steinchen schon etwas, aber einen Tetris-Fan kann

bekanntlich nichts erschüttern!
Was für's Köpfchen bietet **Disk 191**. Hervorzuheben ist hier **Barricade**, eine tolle Umsetzung des berühmten Brettspiels „Malefiz". Bis zu vier Mitspieler versuchen dabei, als Erster einen Stein ins Ziel zu bringen, wobei man sich gegenseitig immer kräftig Hindernissteine in den Weg legt. Bei akutem Mitspieler-Mangel springt der Rechner für beliebig viele Gegner ein. Außer einer Supergrafik (leider kein Sound) hat dieses Game auch einen Spielfeld-Editor und ein umfangreiches Optionsmenü zu bieten. PAL-Auflösung und eine deutsche Anleitung vervollständigen den guten Eindruck. Außerdem sind auf dieser Disk die anderweitig bereits besprochenen Spiele **Tron**, **Supersenso** und **Brainmaster**, eine „Mastermind"-Variante enthalten.



Malefiz-Fans werden für Barricade auf die Barrikaden gehen.

Mit **Disk 201** kommen wieder die Joystick-Fanatiker zu ihrem Recht. **Mad Factory** macht seinem Namen alle Ehre: Ein Hüpf- und Kletterspiel, bei dem man sich durch das Aufsammeln von Schlüsseln und Bomben von Level zu Level hangelt. Unzählige Hindernisse der verschiedensten Art, etwas Sound und ein Leveleditor runden das Spielvergnügen ab.
Eher für Strategen geeignet ist **Disk 224**. Hier treffen wir auf die eingeschränkt spielbare PD-Version (keine Save-Option) von **Imperium**. Maximal acht Hobby-Strategen (fehlende Gegner werden vom Amiga übernommen) versuchen sich mit allerlei Kriegsgerät (Panzer, Zerstörer, Bomber) gegenseitig das Leben schwer zu machen. Grafisch wirklich toll gemacht und mit unendlich vielen Features versehen, hat dieses Game (fast) alles, was das Herz des Computer-Feldherrn erfreut. Lediglich auf den Schlachtenlärm muß er verzichten. Als kleine Zugabe ist auf der Disk noch **Wanderer** enthalten, eine bescheidene „Boulderdash"-Variante.
Für die ganz harten Zocker ist **Disk 225** genau richtig: Echte Spieltischatmosphäre wird mit **Poker** auf den Screen gezaubert, wo man gegen die Bank, sprich den Computer antritt. Zahlen-Zwillinge bringen nichts, Kohle gibt es erst ab einem Buben-Pärchen. Bluffen bringt hier leider auch nichts! Zwischen all den bereits vorgestellten Games, die sich sonst noch auf der Disk tummeln, hat sich noch ein besonderes Kleinod versteckt: **Atari**, ein nicht ganz ernst gemeintes, horizontal scrollendes Ballergame, bei dem man die berühmtberüchtigten Atari-Symbole abschießen darf. Allerdings ist das Ganze mehr ein Demo als ein richtiges Game.
Den Abschluß bildet heute **Disk 247**, die mit **Pamehta** einen absoluten PD-Leckerbissen enthält. Dieses vollständig in Modula 2 geschriebene Grafikadventure braucht den Vergleich mit kommerzieller Software wahrhaft nicht zu scheuen! **Pamehta** spielt im alten Ägypten, der Spieler übernimmt den Part eines kleinen Gelehrtenjungen, der sich von dem Verdacht, ein Dieb zu sein, befreien muß. Die Aufmachung ist absolut sehenswert: Hervorragende Grafiken zeigen die einzelnen Orte, Sounds und flapsige Sprüche lassen einen vergessen, daß man vor einem PD-Game sitzt. Bedient wird alles mit der Maus (nicht ganz so komfortabel wie die Mindscape-Klassiker „Deja Vu", „Uninvited" etc., aber immerhin...), Speichern und Laden kann man das Spiel ebenfalls. Gratulation an die Schweizer Programmierer!
Na, ein paar Highlights haben wir doch gefunden, oder? Ja, ja, wer suchet, der findet! Und wer genau diese Serie sucht, der findet sie bei:


Die Mad Factory sieht doch recht einladend aus, oder?

Amiga Public Domain
Wolfgang Bittner
Keltenstraße 15
6700 Ludwigshafen/Rhein 25
Tel.: 0621/674974

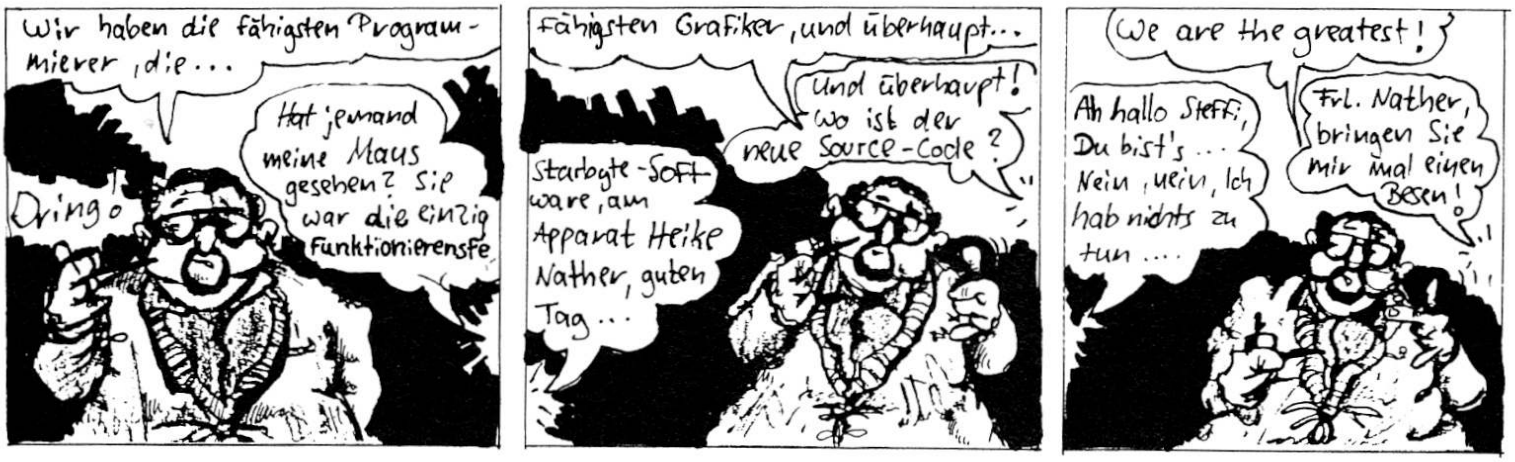
Kostenpunkt: Auf 3.5" 3,50 DM, auf 5.25" schlappe 2,– DM pro Disk (zuzüglich Versandkosten). Natürlich kann man die Disks auch über die Zeitschrift „Kickstart" des Heim Verlags beziehen.
Wir haben dazugelernt, deshalb wird für nächstes Mal garnix versprochen! Aber wenn Ihr Vorschläge habt, laßt es uns wissen; außerdem sind wir mit unserer bayerischen Lokalserie und dem großen Fish-Zug noch nicht durch... (wh)



Schweizer Markenqualität als PD-Adventure: Pametha braucht keinen Vergleich zu scheuen!

STARBYTE - Das Comic Teil 1









Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

WISSEN SIE WARUM WIR EINEN HIT NACH DEM ANDEREN PRODUZIEREN ?

WIR NICHT !

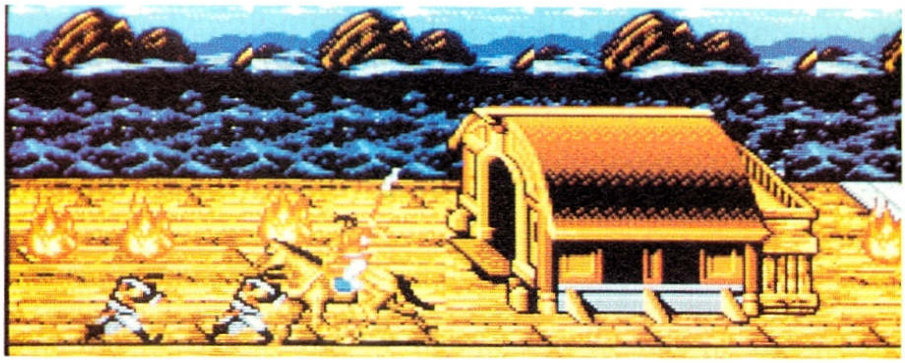
(vielleicht sind unsere Spiele ja wirklich so gut)

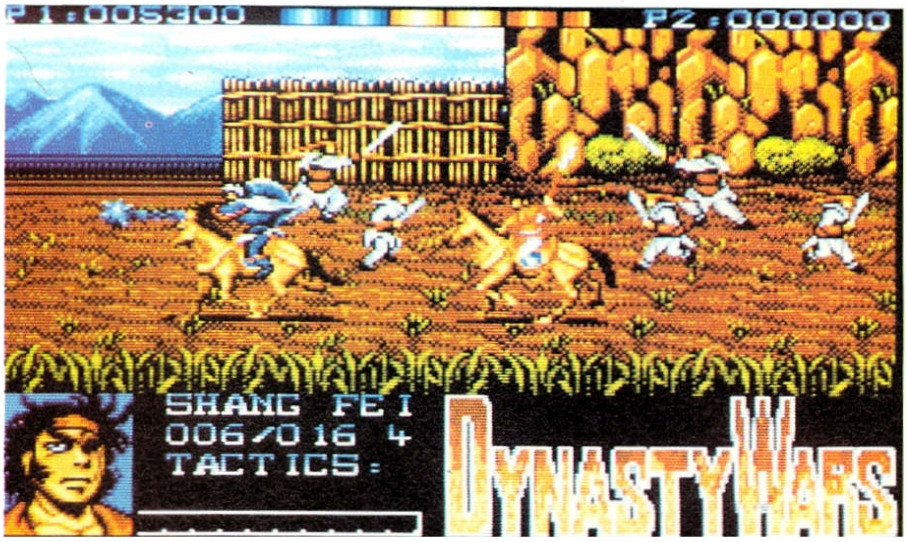


Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

DYNASTY WARS

China hat nicht nur Eßstäbchen und Reistöpfe, Schlitzaugen und lange Mauern zu bieten, auch mit kriegerischen Auseinandersetzungen war das Reich der Mitte schon immer gut versorgt. Capcoms neues Spiel handelt von der blutigen Fehde zweier alter chinesischer Geschlechter, die sich erbarmungslos bis auf's Messer bekämpfen.



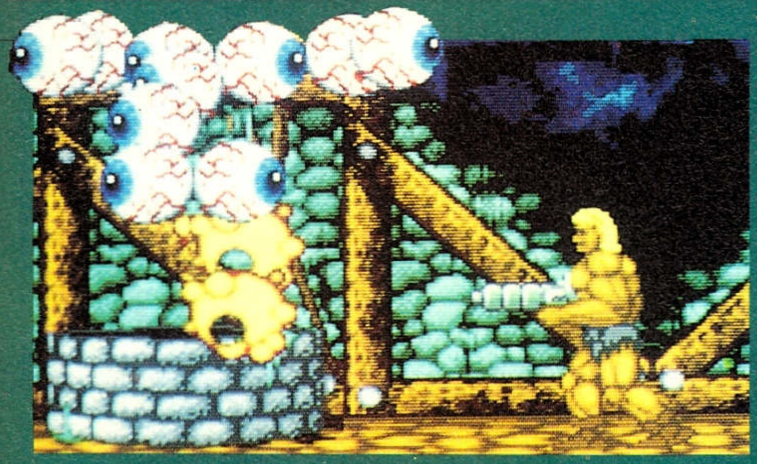


Die Mitglieder des Kai Clans sind die Bad Guys, die Jungs und Mädels von der Han Familie sind die Guten. Klar, daß unsereins auf der richtigen Seite steht. Auf einem Pferd galoppiert man durch chinesische Landschaften und prügelt mit Schwert oder Lanze auf alle daherkommenden Angreifer ein. Davon gibt es mehr als genug, oft tummeln sich bis zu acht Sprites auf dem Screen und bekämpfen den tapferen Reitersmann. Das geht ohne Flackern und (fast) ohne Ruckeln vonstatten. Leider hoppelt gerade der Reiter etwas rucklig dahin, und vor allem ist das Scrolling unendlich langsam. Dafür hat man viel Wert auf farbenprächtige und detailreiche Grafiken gelegt; die Sprites sind so fein gezeichnet, daß man sogar die Bärte im Gesicht erkennen kann. Die Bäume, Häuser und Landschaften im Hintergrund sind schon fast richtige Gemälde – einfach toll! Auch an der stimmungsvollen Sounduntermalung gibt es nichts auszusetzen.

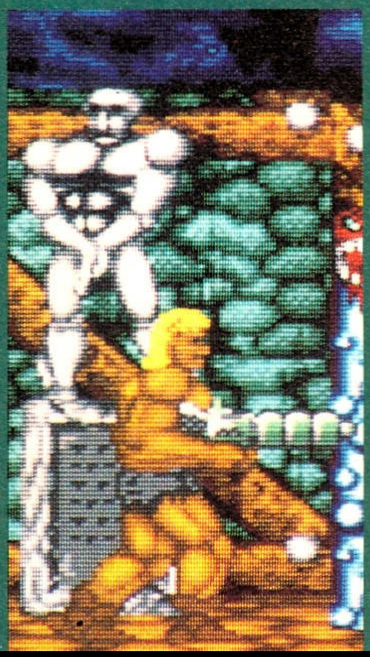
Aber zurück zur Handlung: Wir reiten also über den horizontal scrollenden Bildschirm und schleudern unsere Waffen den Schurken entgegen. Je länger der Joystickknopf gedrückt wird, um so verheerender die Wirkung. Bei voller Energie(-anzeige) lassen sich so manchmal drei, v
ner auf einmal wegputzen. Z
ist es auch noch ganz einf
heranstürmenden Bogenschü
ihren Brandpfeilen niederzu
Selbst mit den Endgegnern
anfangs leichtes Spiel, doch
dritten Level wird es dann
schwierig.

Dynasty Wars macht eine
Spaß, ein paar Schönheitsf
das Programm aber doch. S
Kollisionsabfrage ziemlich
treffen somit Glückssache. W
nur lange genug in die Rich
Gegners sticht, erwischt mar
irgendwann.... Die Sprites
sich alle sehr langsam, da w
einiges zu verbessern gewesen
denn die Präsentation des C
ansonsten wirklich gewaltig:

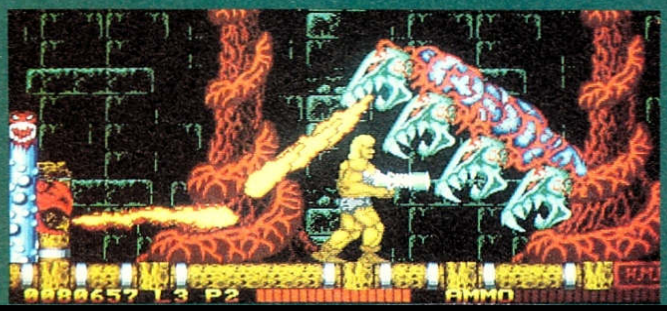
Rainbow Arts entwickelt sich schön langsam zum Geheimtip für Action-Feinschmecker: Erst kam „X-Out“, dann das fantastische „Turrican“ und jetzt wird zur großen Entseuchung gestartet! Die Jungs aus Düsseldorf wissen schon, warum sie den Deutschlandvertrieb der holländischen Baller-Orgie übernommen haben . . .









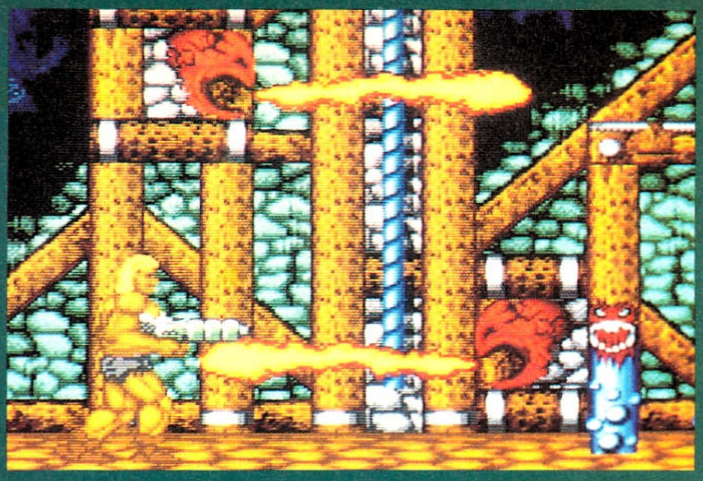


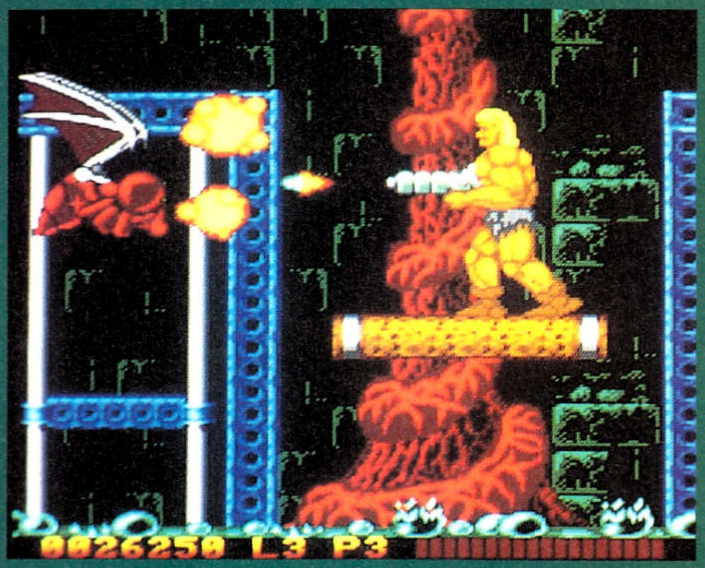
Wer unser großes Preview in der letzten Ausgabe gelesen hat, weiß schon in groben Zügen, was ihn bei The Plague erwartet: Vier von links nach rechts scrollende Mammut-Level voller Plattformen, Lifte und Gegner, Gegner und noch mehr Gegner. Und da wir natürlich nicht einfach grundlos ganze Horden von überdimensionalen Sprites ausrotten, liefert uns die Vorgeschichte in Form eines Tagebuchs eine (halbwegs) vernünftige Erklärung: Im Jahre 2102 ist die Menschheit fleißig dabei, diverse Planeten zu kolonialisieren. Damit sich unsereins dabei die zarten Finger nicht allzu schmutzig machen muß, haben Gen-Wissenschaftler besonders widerstandsfähige Arbeitshumanoiden herangezüchtet, um die Dreckarbeit zu erledigen. Doch plötzlich befällt eine seltsame Seuche die Zucht-Wesen, was aus den braven Packeseln bösartige Monster werden läßt! Was tun? Ganz klar, ein Held muß her . . .

Scheinbar hat man in der Zukunft neben verseuchten Mutanten auch noch eine Zeitmaschine entwickelt, denn die muskelbepackte Spielfigur ist ein waschechter Barbar im Lendenschurz. Sein Schwert mußte er allerdings abgeben, dafür hat er jetzt eine ultramoderne High-Tech-Wumme, die im Verlauf des Spiels sogar noch aufgemotzt werden kann (z.B. mit einem Super-Schuß in drei Richtungen gleichzeitig). Hier wurde ein bißchen bei „R-Type“ abgeguckt: Bleibt man länger am (Feuer-)Knöpfchen, so löst sich ein gewaltiger Blast, der oft mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufräumt. Zusätzlich stehen noch begrenzt Smartbombs zur Verfügung, die per Spacetaste aktiviert werden.

Trotz dieser wahrlich durchschlagenden Bewaffnung wird in The Plague nicht ausschließlich geballert: Oft genug muß der Held auch klettern, sich rechtzeitig ducken, oder Sprünge wagen, wobei genaues Timing gefragt ist. An manchen Stellen ist sogar etwas Kopfarbeit angesagt, um weiterzukommen. Im allgemeinen gehört das Spiel jedoch zu jener Kategorie von Action-Games, bei denen es ratsam ist, sich den Ablauf genau einzuprägen, die Gegner greifen nämlich immer in den exakt gleichen Formationen an. Ein Sonderlob verdienen die Programmierer hier für Fairness: Es gibt keine einzige Stelle, an der nicht ein bißchen Grips und viel Firepower genügen würden, um die Entseuchungsaktion fortzusetzen! Das gilt insbesondere auch für die teilweise recht happigen Endgegner, die sogar noch größer sind als die restlichen (ohnehin riesigen) Figuren im Spiel. Überhaupt die Grafik: Man merkt allen Bildern an, daß sie mit 42 Farben erstellt wurden, auch ist alles in voller PAL-Auflösung, und das ganz ohne die übliche Ruckelei. Auch die Musik ist erstklassig, ein tolles Anfangsthema mit Regen und Donnergrollen, während des Spiels gibt's ebenfalls tolle Kompositionen zu hören. Einzig die Soundeffekte überzeugen nicht durchwegs, von hausbacken (Schuß) bis sehr gut (Gewitter) ist alles vertreten.

Summa summarum ist The Plague eine rundum gelungene Mischung aus Baller-Action und dem guten alten Hack & Slay. Wenn es qualitativ auch nicht ganz an das überragende „Turrican" heranreicht, so ist es doch ein weiteres As im Ärmel von Rainbow Arts. Daß sich der Spitzenreiter der Highscoreliste mittels eines bedienungsfreundlichen (aber simplen) Malprogramms individuell verewigen darf, und das Werk auch noch im Background des dritten Levels auftaucht, ist dann das Tüpfelchen auf einem dicken I. (mm)







Der Amiga Joker meint:
The Plague ist ein kompromißloses Action-Spektakel – solche Seuchen sehen wir gerne!



The Plague

Grafik:	83%
Sound:	85%
Handhabung:	82%
Spielidee:	36%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	80%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Innerprise/Rainbow Arts
Bezug: Joysoft

Spezialität: Zwei Disks, umfangreiche deutsche Anleitung. Daß die ausgeflippten Highscores auch gespeichert werden, versteht sich eigentlich von selbst!

Der Chef-Entseucher plaudert aus der Schule:
Kurzinterview mit Mark Langerak

AJ: *Mark, erzähl uns doch mal was über dich und deine erste Begegnung mit Computern!*
ML: Was gibt's da zu berichten – ich heiße Mark Langerak und erblickte am 11.7.69 das Licht dieser schönen Welt. Übrigens sind die meisten Leute bei Critical-Design wie ich so um die 20 Jahre alt. Meinen ersten Computer, einen C 64, habe ich mir, wenn ich mich nicht sehr täusche, so vor fünf oder sechs Jahren zugelegt. Angefangen habe ich damals mit kleinen Demos und einem Programm für TV-Animationen.
AJ: *Und wie bist du zum Spieleschreiben auf dem Amiga gekommen?*
ML: 1987 habe ich mir einen Amiga 500 gekauft. Mit dem habe ich dann bald einige Demos für „Jungle Command" gemacht, das ist eine Gruppe von holländischen Programmierern, Grafikern und Musikern, aus der später „Critical Design" wurde. Vor ungefähr zwei Jahren habe ich mit den Arbeiten für ein Spiel begonnen; zu dieser Zeit hatte ich eigentlich noch gar keine konkreten Vorstellungen über den Inhalt – es sollte einfach ein gutes Actiongame werden. Herausgekommen ist dabei schließlich The Plague. Programmierung und Grafik stammen von mir, den Sound machte Ron Klaren. Das Ganze hat ziemlich lange gedauert, aber das liegt einfach daran, daß wir damals beide noch zur Schule gingen.
AJ: *Erzähl uns mal ein paar Facts zu The Plague.*
ML: Das Game hat vier Level mit je 35 Screens. Wir haben natürlich versucht, es so bunt und abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. Deswegen sind die Figuren so groß – außerdem gibt es z.B. über 30 verschiedene Monster. Ursprünglich sollte das Spiel „Hell Awaits" heißen, aber weil man Schwierigkeiten mit besorgten amerikanischen Eltern befürchtete, wurde ich gebeten, den Titel zu ändern. Für The Plague habe ich übrigens auch den ersten Kopierschutz meines Lebens geschrieben! Er ist immerhin so gut, daß er der Duplikationsmaschine einige Probleme bereitet hat ...
AJ: *Schlußfrage: Von wem stammt eigentlich die Idee mit dem selbstgestalteten Hintergrund?*
ML: Die ist von John van Dijk, der auch den restlichen Highscoreteil programmiert hat – und von mir.
AJ: *Mark, wir danken dir für das Gespräch!*

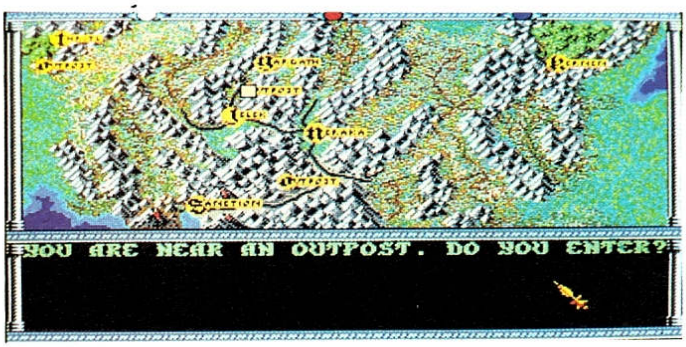
SSI ist immer wieder für eine Überraschung gut: Während die Magier und Krieger unter uns noch auf die Amigaumsetzung von „Pool of Radiance“ und „Curse of the Azur Bonds“ warten, taucht plötzlich und unerwartet der dritte Streich der Dragonlance-Reihe in den Regalen der Händler auf. Ist nun der Nachfolger in der Hand besser als der Vorgänger auf dem Dach?



Champions of Krynn



Monster gibt's hier in rauhen Mengen



Im Reich der Drachenlanze



Zu Beginn kommt wie immer die Erschaffung der Charaktere. Sechs Recken gilt es nach dem nicht unumstrittenen AD & D-Standard ins Bildschirmleben zu rufen. Neben sieben Rassen stehen sechs Charakterklassen (Ritter, Zauberer, Priester etc.) zur Verfügung. Also alles wie gewohnt. Anschließend kann man das Konterfei seiner Helden bestimmen, damit man sie in den folgenden Kampfgetümmeln auch wiederfindet. Absoluter Gag und für mich auch absolut schwachsinnig ist das nächste Feature: Die einzelnen Charaktere können zum Schluß noch modifiziert werden, das heißt, man kann ihre Werte praktisch beliebig nach oben powern! Ist die ganze Party dann abgespeichert, beginnt endlich der Ernst des Abenteurerlebens.

Die Aufträge erteilt einem der Stadtkommandant, sie sind der Reihe nach abzuarbeiten. Gesteuert wird mit Tastatur (Cursor- und Zifferntasten) oder mit der Maus, die ich aber gleich wieder in ihr Loch gesteckt habe. Auf dem Screen sieht man ein Fenster mit dem Sichtfeld, das bei Bedarf in eine 3D-Kampfansicht wechselt. Außerdem eine Auflistung der wichtigsten Charakterwerte und eine Mitteilungsleiste, über die die Kommunikation mit dem Computer stattfindet. Ein Druck auf Return fördert schließlich noch weitere Menüpunkte wie Lagern, Zaubern oder Handeln zu Tage. Der Bedienungskomfort ist nicht gerade toll, aber ausreichend. Der Bildaufbau geht recht langsam vonstatten, er kann allerdings durch Abschalten der Animationen und Icons beschleunigt werden. Die teilweise animierten Grafiken der Monster sind wirklich sehenswert, dafür hat man bei den Stadt- und Dungeonansichten gespart. Soundmäßig tut sich (rollenspieltypisch) herzlich wenig, es gibt nur gelegentlich Kampfschreie und das übliche Taptap beim Laufen.

Vom Gesamteindruck her kommen mir die Champions of Krynn wie eine Mischung aus „Bard's Tale“, „Phantasie III“ und „Alternate Reality“ vor: Rätsel und sonstige Denkanstöße sind nur spärlichst vorhanden, dafür reihenweise Monster und sonstige Unholde. Zum Glück kann man den Computer mit der Schlachtstrategie beauftragen und braucht selbst bloß noch in kniffligen Situationen zur Tat schreiten. Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig, so niedrig, daß ich das Game in drei Tagen problemlos durchgespielt habe!! Wahnsinnig nervend sind die eeeewig langen Abspeicherzeiten und der gelegentlich vorbeischauende indische Wanderprediger, sprich Guru. Ehrlich gesagt, ich hätte mir von dem Spiel mehr erwartet: So richtig sattessen können sich an diesem Rollenspiel-Kuchen wohl nur Einsteiger, für den Profi ist er bestenfalls ein (etwas teurer) Appetithappen! (wh)



Champions of Krynn

Grafik:	72%
Sound:	33%
Handhabung:	61%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	63%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,–DM
Hersteller: SSI
Bezug: Gamesworld

Spezialität: 1MB erforderlich, kein Kopierschutz aber Paßwortabfrage. Trotz der drei Disks muß nur selten gewechselt werden. Voluminöses Handbuch plus Poster.

EDDIE, LASS DIE ABO HIER!

...oder bezahl sie wenigstens! Andere Leser wollen ja schließlich auch noch eines haben. Und wir fragen Euch: Sind 60,– DM wirklich zuviel verlangt, wenn man bedenkt, daß dafür zehnmal im Jahr ein hocherfreuter Briefträger mit dem druckfrischen Joker unter dem Arm auftaucht? Einer Freude für Jung und Alt, einer Bereicherung für das moderne Heim, der erste Schritt ins Software-Paradies, ach was – dem ultimativen Spielemagazin überhaupt?!

Genau. Und deshalb sind alle anständigen und aufrechten Mitleser und Mitleserinnen aufgefordert, unverzüglich ihr ganz spezielles Privat-Abo über die untenstehende Adresse anzufordern! Kosten tut der ganze Spaß nur geradezu lachhafte DM 60,– (Ausland: DM 72,– alles incl. Porto). Dazu gilt immer noch unser generöses Angebot für Abo-Besitzer: Wer also schon eins hat und einen Neu-Abonnenten wirbt, kriegt als Dankeschön postwendend ein Amiga-Game zugeschickt! (Vollpreis-Spiel, versteht sich!) Einfach Namen und Adresse mit auf die Bestellung schreiben und ab geht die Post.



Bitte einsenden an:
JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorauskasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!

SZENE

Eine Premiere gilt es heute zu vermelden – das erste Interview in der In-Szene. Für diesen feierlichen Anlaß hat sich Dr. Freak einen absoluten Topmann aus dem Sumpf gezogen, der es schon in diversen Gruppen zu Ruhm und Ansehen gebracht hat. Bühne frei für die schonungslose Abrechnung eines Ex-Crackers; Bühne frei für Mr. X...

AJ: *Hallo Mr. X! Als erstes natürlich die obligate Frage – wie hat alles angefangen?*
Mr. X: Anno 1983 habe ich mir einen C 64 mit Datasette gekauft, ursprünglich nur zum Spielen...
AJ: *Und wie bist du dann zur Softwarepiraterie gekommen?*
Mr. X: Meine ersten Spiele waren schon Raubkopien, und als ich dann eine Floppy hatte, fing das Tauschen per Post an, weil man einfach nie genügend Games hat. Mit der Zeit lernte ich immer mehr Leute kennen, unter anderem den bekanntesten Cracker der damaligen Zeit. Von dessen „Softwaremacht" inspiriert, fing ich mit dem Cracken an und wurde halt laufend besser. Als dann der Amiga kam, ging's erst so richtig los.
AJ: *Was waren denn deine persönlichen Gründe, immer tiefer in die Szene einzusteigen?*
Mr. X: Viele würden jetzt sicherlich scheinheilig was von Robin Hood erzählen, so à la „den Softwarefirmen nehmen und den Freaks geben". Aber in Wahrheit geht es eher um Ruhm und Geltungssucht – es macht einfach Spaß, wenn dein Name im Vorspann von Spielen zu sehen ist, die dann um die Welt gehen. Damals hatte ich pro Woche bis zu 50 Briefe auf der PLK, alle von Leuten, die tauschen oder kaufen wollten.
AJ: *Apropos kaufen – wieviel verdient denn z.B. ein „Spreader" im Monat?*
Mr. X: (lacht) Man glaubt immer, daß Raubkopierer die großen Absahner sind, aber in Wirklichkeit bringen die meisten gerade ihre Unkosten wieder herein. Kontakte per Post halten, Telefon, zu Copy-Parties fahren – das alles kostet einfach unheimlich viel Geld. Aber es gibt sie natürlich auch, die großen Software-Verkäufer, die monatlich tausende von Mark machen. Es werden allerdings laufend weniger, weil die Polizei inzwischen sehr stark hinterher ist. Dadurch, daß Originale so teuer geworden sind, können natürlich die illegalen Verkäufer auch höhere Preise verlangen. Von manchen Topgruppen werden ja sogar Cracker gekauft, nur damit sie weiter vorne mitmischen können. Trotzdem ist professioneller Verkauf auch an der Spitze eher die Ausnahme von der Regel.
AJ: *Du hast vorhin die Polizei erwähnt, wie oft haben sie dich denn schon erwischt?*
Mr. X: Gottseidank noch gar nicht! Ich hatte allerdings auch sehr, sehr viel Glück. Ein paar Mal wäre die Falle an der PLK beinahe zugeschnappt! Andere hatten weniger Glück, bei manchen hat der Arm des Gesetzes schon über zehnmal zugelangt; viele warten gerade auf ihr Verfahren oder sind schon verurteilt worden. Aber die meisten machen trotzdem einfach weiter, ich kenne sogar Leute, für die ist so ein Hausbesuch der Polizei nur eine lästige Unterbrechung – kaum, daß die „grünen Männchen" wieder weg sind, wird der neueste Crack gespreadet!
AJ: *Also, wir stellen uns das Cracker-Leben eher stressig, denn lustig vor. Wie lebt es sich nun wirklich auf der anderen Seite des Copyrights?*
Mr. X: Mir hat das Piratenleben schon gefallen – Entern, Plündern, Rauben, Ruhm & Ehre und so. Und wenn dann wieder irgendeine Softwarefirma pleite geht, gibt das einem schon so ein Gefühl von Macht. Meist haben solche Companies eh nicht viel getaugt, denn gute Spiele, bei denen das Preis/Leistungsverhältnis stimmt, verkaufen sich ja trotz der Raubkopien!
AJ: *Du machst nicht gerade den Eindruck, als hättest du viel dazu gelernt! Wenn alles so toll war, warum hast du dann aufgehört?*
Mr. X: Das kann man so auch nicht sagen, ich versuche nur ehrlich zu sein. Ich habe ein interessantes Angebot einer deutschen Softwarefirma erhalten und angenommen. Jetzt besitze ich keine einzige Raubkopie mehr und würde auch keine mehr anrühren!
AJ: *Ein würdiger Schlußsatz. Wir bedanken uns dafür, daß du uns so aufrichtig und mutig Auskunft gegeben hast.*

Interview hin, Mr. X her – sicher haben manche von Euch immer noch ein paar ganz spezielle Fragen zur Cracker-Szene. Und genau die möchte Euch Dr. Freak in einer der nächsten Ausgaben beantworten. Schreibt an:

Joker Verlag
Dr. Freak
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Ab nächster Ausgabe geht's ja wieder monatlich weiter, so long,

Euer

Dr. Freak



Ruhmeshalle



Tja Leute, jetzt wird's also wieder spannend! Vielleicht hast ja heute endlich mal auch *Du* Glück und darfst einen der immerhin 70 tollen Preise einheimsen, die wir diesmal unter's Volk werfen . . .

Up & Down

Ein Amiga Game bekommt:
Oliver Wolff, Hückelhoven
Alexander Däubler, Offingen
Lars Hasselbach, Bergheim
Ein Joker-Shirt gewinnt:
M. Brandenburg, Bardowick
Markus Hagemeister, Neuwied
Markus Hänsenberger, Dietikon, Schweiz

Stromausfall

Flugs wechselt Flux den Besitzer und gehört von nun an:
Thomas Janny, Mühlheim
Das witzige Satirespiel Therapie geht an:
Stefan Pfestorf, Göttingen

Das Männerspiel

Je ein Amiga-Game erhalten:
Tina Ninnig, Frechenfeld
Angelika Hecky-Wohlfahrt, Goldbach
Anja Teschendorff, Berlin
Margarete Mücke, Rabenau
Margit Fett, Augsburg
Jan Lisse, Bad Zwischenahn
Markus Gause, Hamburg
Thomas Kämpf, Bayreuth
Sascha Bölk, Hannover
Eckhart Guthöhrlein, Hamburg

Das große Rainbow Arts Preisausschreiben

Wer unseren Test aufmerksam gelesen hat, sollte mit der richtigen Antwort keine Schwierigkeiten gehabt haben. Sie lautet: Kreissäge. Je einmal Turrican geht an:
Thomas Chaldupka, Hallein, Österreich
Ralf Weber, Gronau
Uwe Detert, Herne
Björn Erlenkämper, Flensburg
Klaus Dast, Mögglingen
Sven Östreicher, Wilhelmshaven
Alexander Kersting, Dortmund
Claudia Schorrath, Gütersloh
Martin Ganz, Bietigheim
Benjamin Herzog, Quelixdorf
Florian Hensel, Arolsen
Willy Wenner, Mainbernheim
Emanuel Luttersdorfer, Pöckau, Österreich
Tobias Hirschmann, Bayreuth
Rolf Stegemann, Bremen
Thomas Ottmann, Düsseldorf
Ingo Peter, Herborn
Niko Schäfer, Ratingen
Petra Mössler, Treffen, Österreich
Theodoros Tiriakidis, Mannheim
Den ersten Preis und damit einen tollen CD-Player gewinnt:
Rainer Barth, Lichtenfels

Das große Linel Preisausschreiben

Beginnen wir mit den Linel-Shirts – je eines davon bekommt:
Sebastian Grendus, Eppelheim
Carsten Hubert, Hamburg
Markus Lege, Norderstedt
Andreas Vesper, Berlin
Seppi Plank, Plattling
Je einmal Drachen von Laas geht an:
Michael Jungtow, Schwäbisch-Gmünd
Andrea Klein, Mainz
C. Wallesch, München
Matthias Kremkus, Duisburg
Oliver Beringer, Warstein
Daniel Landolt, Erlenbach, Schweiz
Christian Seitz, Garching
Nora Martiensen, Reinfeld
Jens Thies, Wietze
Frank Aulbach, Oestrich-Winkel
Und hier noch schnell die richtige Antwort auf unsere Frage: Die Drachen von Laas ist ein deutsches Text/Grafik-Adventure. Schreiten wir nun zu Necronom. Auch hier habt Ihr (fast) alle die Lösung gewußt: Das Monster hält eine Kugel (bullet) für den Spieler bereit. Die glücklichen Gewinner heißen:
Karl Kellner, Wien, Österreich
Sascha Peulen, Mülheim
M. Mehren, Kaiserslautern
Dietrich Molitor, Urbar
Stefan Dütsch, Bamberg
F. Christoph, Bielefeld
Jürgen Brosi, Klingsmoos
Angela Vogel, Memmingen
Tim Riedel, Hamburg
Robert Mayer, Wien, Österreich
Zu guter Letzt der Hauptpreis: Den TV- und Radio-Wecker erhält:
Alan Specht, Dietzenbach

Compicamp-Competition

Dreimal eine Woche Computerferien gab's zu gewinnen. Daß die Schwarzwaldklinik im Glottertal steht, wußten auch die meisten unter Euch. Wen hat unsere Glücksfee also gezogen?
Christian Langanki, Böblingen
Daniel Kook, Rückersdorf
Andreas Maldag, Geesthacht

Capcom-Competition

Puhh, jetzt haben wir's bald geschafft. Schnell noch die richtige Antwort: Der Vorläufer von Ghouls'n'Ghosts heißt natürlich Ghosts'n'Goblins. Je ein Spielepaket gewinnt:
Markus Rähme, Köngen
Torsten Weller, Essen
Claudio Schach, Rüti, Schweiz
Frank Oldenburg, Kiel
Den ersten Preis, Spielepaket und Sony-Walkman bekommt:
Kathrin Anzinger, München

So, das war's für heute. Diesmal könnt Ihr Euch über den Preis-Segen nun wirklich nicht beschweren – war fast wie Weihnachten und Geburtstag zusammen. Wer dennoch Grund zur Klage hat (z. B. weil sein Name wieder nicht dabei war), der vertraue auf sein Glück und mache weiter fleißig mit. Irgendwann klappt es bestimmt – wäre doch gelacht . . .!

RUHRSOFT
02 34 / 68 24 93

Erfahrung und Qualität hat ihren Preis

Wir kopieren auf farbigen 2DD-Disketten

EIGENE SERIEN:	
RPD	-230
Ruhr	-28
Importierte Serien:	
Fish	-380
TBAG	-39
Panorama	-98
CC	-145
FAUG	-85
Erotic Bord.*	-42
UKAUG	-46
S.A.F.E.	-39
Amicus	-28

Deutsche Serien:	
Auge	-42
Berlin PD	-42
Taifun	-130
Poseidon	-400
ACS	-229
Kickstart	-290
RW	-17
RHS	-107
RMS	-37
KISS	-135
CACTUS	-33
FRANZ	-73
ES	-75

* nur mit Altersnachweis (Super Serie)

4 DEUTSCHE Katalogdisketten DM 10,–

Ruhrsoft Scheer – Erzstraße 27 – 4630 Bochum 1

Wir halten ständig einige Tausend Programme für Sie auf Lager und können Sie darum meist schon am gleichen Tag mit den gewünschten Titeln beliefern.

Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Programme waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Dies ist nur ein Auszug aus unserem Angebot! Fordern Sie heute noch unsere ausführliche, kostenlose Preisliste an!



Joysoft

Last Ninja II

69.90 DM

1 MB Speichererweiterung (mit Uhr) 149.00
688 Attack Sub 69.90
Airborne Ranger 64.90
All Time Favorites 69.90
Amos 119.00
Antheads (Zusatzdisk zu It came from...) 39.90
Austerlitz 69.90
B.A.T. * 79.90
Bard's Tale I 34.90
Bard's Tale II 64.90
Battlehawks 1942 ..... 64.90
Blockout 69.90
Bloodwych 69.90
Bloodw. Data Disk 39.90
Bomber 74.90
Börsenfieber 74.90
Budokan 69.90
Bundesl. Manager 59.90

Their finest Hour

79.90 DM

Camboracer 64.90
Castle Master 69.90
Champions of Krynn (1MB erford.) 69.90
Chessplayer 2150 ..... 69.90
Chronoquest II 74.90
Conqueror 69.90
Damocles 64.90
Dragon Breath 74.90
Dragon Flight * 74.90
Dragon's Lair II 99.00
Dungeon Master dt. (1 MB erforderl.) 74.90
Dynasty Wars * 64.90
E-Motion 64.90
E.S.S. 79.90
East vs. West Berlin .. 69.90
Eml. H. Int. Soccer 69.90
Escape from the... ..... 59.90
F 16 Falcon dt. (1 MB erforderl.) 84.90

Das 5.As im Ärmel:
(02 21) 44 30 56

F 16 Combat Pilot (nur Kickstart 1.2) 64.90
Falcon Miss. Disk dt.. 59.90
F 19 Stealth Fighter * 79.90
F 29 Retaliator 74.90
Fire & Brimstone 69.90
Flimbo's Quest 64.90
Full Metal Planet 69.90
Goldrush 69.90
Grand Prix Circuit 69.90
Great Courts 69.90
Gold of the American 69.90
Hammerfist * 64.90
Heavy Metal 64.90
Hero's Quest 84.90
Hillfsfar 69.90
Honda RVF dt. 69.90
Imperium 69.90
Indiana Jones Adv. 69.90
Iron Lord 69.90
It came from the Desert (1 MB erforderl.) 84.90
Italia 1990 (US Gold) 64.90
Jumping Jackson 59.90
Kaiser 99.00
Khalaan 69.90
Kick Off II 64.90
King's Quest IV 84.90
Klax 54.90
Larry I 69.90
Larry II (1MB) 89.90
Larry III 105.00
Logo 74.90
Loom dt. 79.90
Lords of t. R. Sun dt.. 84.90
Manchester United 64.90
Manhunter II 79.90
Maniac Mansion 69.90
Midwinter 69.90
Might & Magic II 74.90
Milestones 64.90
North & South 69.90
N.Y. Warriors (1MB) 89.90
Oil Imperium 59.90
Omega 79.90
Pirates 69.90
Player Manager dt 59.90
Police Quest I 69.90
Pool of Radiance * 69.90
Power Boat * 64.90
Populous 69.90
Projectyle 69.90
Promised Lands 39.90
Rainbow Island 64.90
Resolution 101 ..... 64.90
Rings of Medusa 74.90
Rockstar 19.90
Rotox 64.90
Second World * 69.90
Sherman M4 ..... 69.90
Silent Service 69.90
Sim City 79.90
Sim C. Terrain Editor 44.90
Space Rogue 74.90
Space Quest I 69.90
Space Quest Ii 69.90
Space Quest III 89.90

Police Quest II

84.90 DM

Star Command 74.90
Starflight 69.90
Storm acr. Europe 74.90
Super Puffy 69.90
Tennis Cup 69.90
Tie Break 74.90
The Plague * 64.90
Theme Park 69.90
Tower of Babel 69.90
Treasure Island 19.90
Triad III * 79.90
Turbo Print Profess . 169.00
TV Sports Basketb. dt 84.90
Ultima V * 79.90
UMS Set 49.90
World Cup Compil 64.90
World Cup Edition Footb. Manager II 49.90
Zak McKracken 69.90
Zombie 69.90

Legend of Faerghail

79.90 DM

Versand und Laden
Fax 02 21 - 44 71 61
Gottesweg 157
5000 Köln 41
0221 - 44 30 56

Anwenderberatung/Verkauf
Mathiasstr. 24-26
5000 Köln 1
0221 - 23 95 26

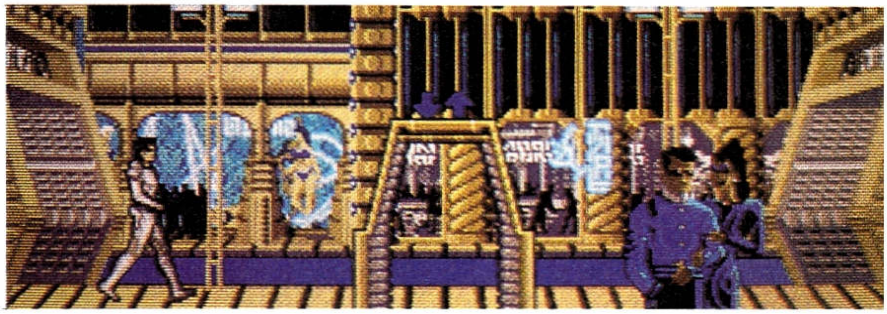
Aufgepaßt: Wir führen auch Musikvideos. Mehr Infos dazu in unserer Preisliste.

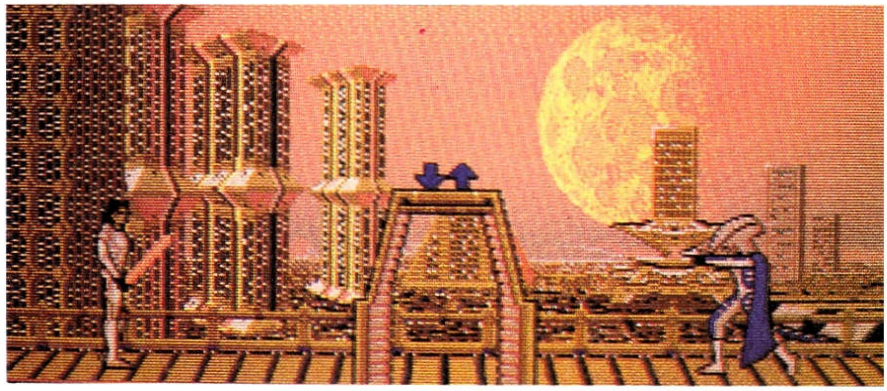
Filiale Düsseldorf
Pempelforter Str.47
4000 Düsseldorf 1
02 11 - 36 44 45

Filiale Bonn
Münster Str. 18
5300 Bonn 1
02 28 - 65 97 26

Versandkosten Inland 6.- DM, ab 80.00 Rechnungssumme 4.- DM, ab 140.00 DM Rechnungssumme versandkostenfrei

Versandkosten Ausland: immer 12.- DM.





STARBLADE

Silmarils bezeichnet seinen neuesten Streich als Seifenoper im All. Und tatsächlich: Wiedermal ist ein tapferer Held gefragt, wiedermal sind abgrundtief böse Mutanten unterwegs, und wiedermal droht das Ende der Menschheit. Was nur beweist, daß auch im Jahre 3001 die (Software-)Welt immer noch in schönster Ordnung ist...

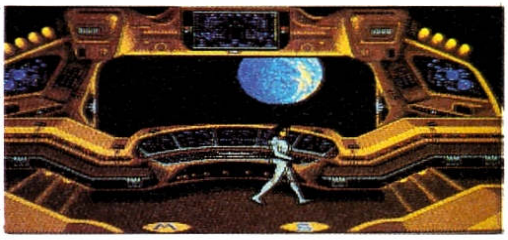
In gut 1000 Jahren ist es soweit: Dank der ständigen Bedrohung der insektenartigen (und äußerst bösen) „Cephalhydras" ist von der gesamten menschlichen Rasse bis auf wenige Kolonien nichts mehr übrig. Jetzt sollen unsere Nachfahren endgültig ausgerottet werden – es sei denn, ein wagemutiger Erdling schafft es, die Brutstätte der cephalhydratischen Krieger zu finden und auszumerzen. Um den genauen Standpunkt der Mutantenwiege herauszufinden, muß unser Menschheitsretter eine Reihe von Planeten anfliegen und dort nach Disketten suchen, auf denen jeweils einzelne Koordinaten des schrecklichen Ortes gespeichert sind.

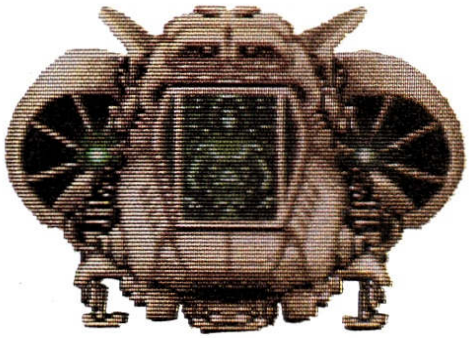
Das Abenteuer beginnt an Bord eines riesigen Raumschiffs. Der Spieler steuert den Helden durch zahlreiche Räume, schaut im Maschinenraum und im Lager nach dem Rechten und beamt sich zwischendurch immer mal wieder zurück ins Cockpit, um sein Schiff auf Kurs zu halten. Mit Hilfe des Bordcomputers informiert er sich über aufgetretene Schäden, empfängt Meldungen oder sendet SOS-Rufe. Ab und zu ertönt ein schrilles Alarmsignal: Das Schiff wird angegriffen! Dann heißt es, so schnell wie möglich den Kampfstand zu aktivieren: Mit ein paar schnellen Laserschüssen auf die heranflitzenden Gegner ballert man sich den Weg frei, und schon kann die Reise weitergehen.

Um zu landen, benutzt unser Weltraumpilot Raumgleiter, mit denen er butterweich auf den fremden Gestirnen aufsetzt. Dort angekommen, vernichtet er die agressiven Einheimischen mit Handgranaten oder seinem Lichtschwert, kauft nützliche Gegenstände und sammelt die begehrten Magnetkarten ein. Anschließend geht's wieder zurück ins Mutterschiff und weiter zum nächsten Planeten.

In puncto Präsentation haben sich die Programmierer ein dickes Lob verdient: Die Planetenlandschaften sehen jedesmal anders aus, und auch im Raumschiff selbst ist eine abenteuerliche Menge an wunderschönen Bildern geboten. Grafik und Sound gehen auf alle Fälle in Ordnung, die vielen kleinen Details (Kampfstand, Bordcomputer) sorgen für ein realistisches Weltraumgefühl. Nur ist das Spiel viel zu langatmig, oft läuft man durch vier, fünf Screens, ohne daß irgendetwas passiert. Außerdem ist die Steuerung der Spielfigur bei den Kämpfen ziemlich in die Hose gegangen – umständlich und träge!

Auch wenn hier wirklich versucht wurde, eine komplette Abenteuerwelt zu simulieren, bleibt die Motivation nach einiger Zeit auf der Strecke. Spielerisch ist Starblade eher trist; schade, denn mit mehr Action und kniffligeren Rätseln hätte es das ultimative Actionabenteuer werden können! In Frankreich hat man jedoch aus den Fehlern des Vorgängers „Colorado" kaum gelernt, deshalb reicht es diesmal nur noch für eine knapp überdurchschnittliche Note. (C. Borgmeier)





Starblade

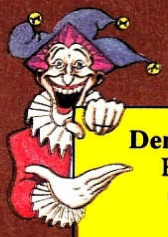
Grafik:	85%
Sound:	68%
Handhabung:	62%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	63%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Silmarils
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Spielstände sind natürlich abspeicherbar, zwischendurch gibt's kurze Nachladezeiten







Der Amiga Joker meint:
Hero's Quest ist eine echte Heldentat von Sierra!

Hero's

Immer schneller kommen die Amigaumsetzungen der Sierraspiele – ob das wohl mit den egal, die Hauptsache ist, daß es die neueste Software-Perle des amerikanischen Herstellers

Nachdem man bei früheren Sierraspielen schon durch Königreiche ziehen oder den Weltraum unsicher machen durfte, als Polizist Gangster oder als Playboy Mädchen gejagt hat, findet man sich diesmal in der Rolle des Helden einer mittelalterlichen Kleinstadt wieder (immerhin . . .). Drei verschiedene Karrieremöglichkeiten gibt es: Kämpfer, Magier oder Dieb. Zwar kann z.B. der Magier auch kämpfen, aber halt nicht so gut wie ein hauptberuflicher Fighter. Damit ist das Spiel praktisch auf drei verschiedenen Wegen lösbar!

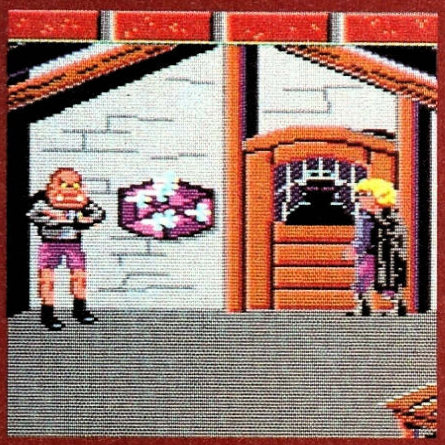
Nach der grundsätzlichen Entscheidung für einen Werdegang kommt die „Feinjustierung" der einzelnen Fähigkeiten. Und in schönster Rollenspielmanier geht's dann auch weiter: Der Spielcharakter hat eine bestimmte Energie, Stärke und magische Kraft zur Verfügung; er kann nicht beliebig viel tragen und muß zwischendurch mal essen, schlafen oder trinken. Außerdem hat man die Wahl, ob man lieber gemächlich gehen, laufen, oder gar (als Dieb) schleichen möchte. Da so ein Held des öfteren Auseinandersetzungen mit Monstern hat, gibt es auch ein Kampfsystem, wo Meinungsverschiedenheiten im 3D-Stil ausgefochten werden. Schließlich verbessern sich die Fähigkeiten auch noch während des Spiels, um zum Beispiel einen Baum zu erklimmen, sollte das Klettern zuvor schon ein bißchen geübt worden sein. Es macht richtig Freude zu sehen, wie die eigene Figur immer besser und besser wird; ein Vorzug, den andere Sierra-Games bisher vermissen ließen.

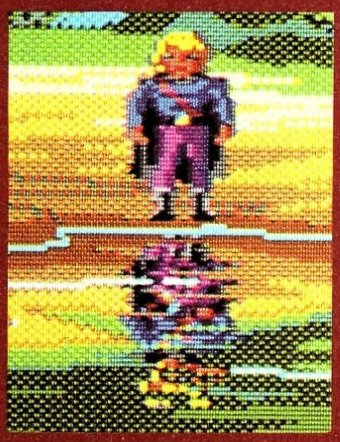
Aber worum geht's nun überhaupt? Tja, so ein Held hat viel zu tun, zuviel möchte ich davon aber nicht verraten, sonst geht der Witz beim Spielen flöten. Unter anderem muß man Räuberbanden erledigen, Entführte wieder nach Hause bringen oder auch nur den Ring eines alten Kräuterweibleins finden. Dabei stolpert man natürlich in tausend Gefahren – und Todesarten! Die verschiedenen Wege, das Zeitliche zu segnen, sind makabrerweise mal wieder recht lustig, und auch sonst ist reichlich vom typischen Sierrahumor vorhanden (etliche Anspielungen auf berühmte Sierraklassiker etc.).

Die technische Seite ist ebenfalls rundum gelungen: Grafisch schlägt das Spiel alles, was mir bisher von dieser Company untergekommen ist, es ist sehr komplex, hervorragend animiert und von Kopf bis Fuß auf Mittelalter eingestellt. Auch der Sound ist besser geworden, es gibt zwar immer noch nicht besonders viel davon, aber das Gebotene ist bei weitem nicht mehr so düdelig wie früher. Sogar die Steuerung hat sich gemausert, ein Druck auf die rechte Maustaste (oder „Shift-klick" mit der linken), schon wird der Bildschirm an dieser Stelle untersucht. Daneben sorgen verschiedene „Quick-Commands" für ein flotteres Vorankommen. Einzig die langen Nachladezeiten und das häufige Wechseln der fünf Disketten (plus Savedisks) ist ganz wie in alten Zeiten. Aber richtige Sierrafans haben ohnehin meist eine Festplatte, auf der sich das Game problemlos installieren läßt (kein Kopierschutz, da man ohne Handbuch praktisch keine Chance hat).

Meiner Meinung nach ist Hero's Quest eindeutig das bisher ausgereifteste Sierra-Game und ein absolutes Muß für jeden Adventure-Freak – nicht umsonst hat die PC-Version monatelang die amerikanischen Softwarecharts angeführt! (mm)







Hero's Quest

Grafik:	74%
Sound:	66%
Handhabung:	76%
Spielidee:	86%
Dauerspaß:	93%
Preis/Leistung:	77%
Red. Urteil:	88%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 134,– DM
Hersteller: Sierra
Bezug: Frank Heidak

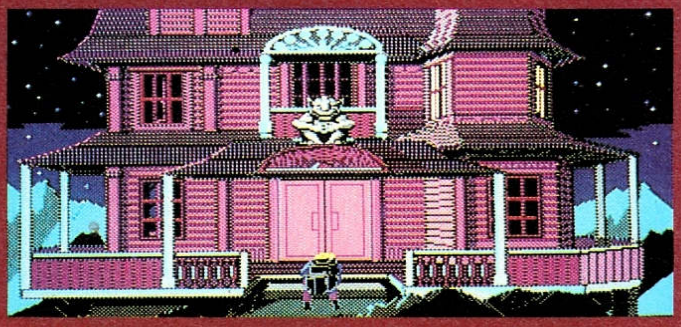
Spezialität: Der angegebene Preis gilt für das Spiel mit dt. Anleitung und Lösung bei CPS Heidak. Auf der Packung steht zwar 1MB, aber bei uns lief's auch mit 512 K!

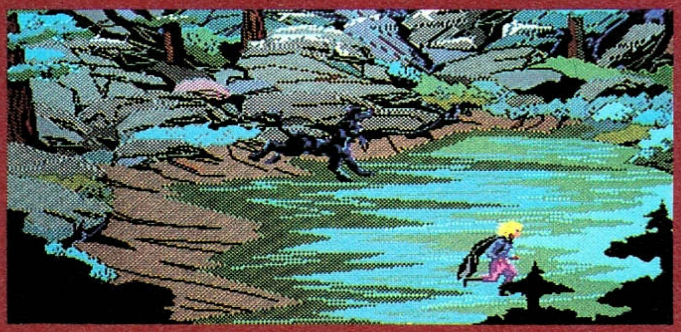


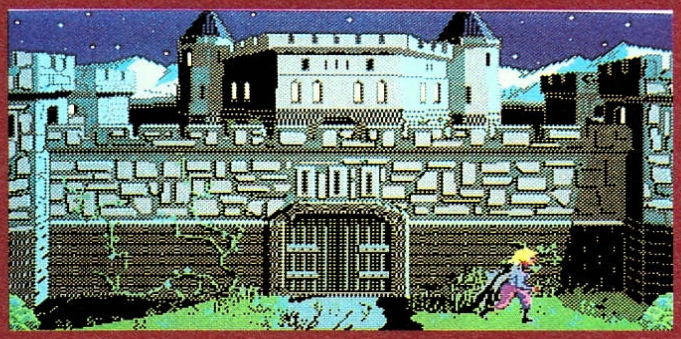


Quest

vielen Raubkopien zu tun hat? Eigentlich schon jetzt für unsere „Freundin“ gibt!









Viele merkwürdige Monster machen dem Helden das Leben schwer

Wial
Versand Service

Andreas Albert & Partner
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel 08142/8273
Tel 08142/53912

AMIGA Programme

688 ATTACK SUB DT.	65,90
ADIDAS CHAMPIONSHIP	65,90
AFTERBURNER	49,90
AFTER THE WAR	49,90
ALL TIME FAVORITES	79,90
ALL DOGS GO TO HEAVEN	79,90
AMERICAN DREAMS DT.	64,90
ASTRO MARINE CORPS	59,90
ATOMIX DT.	54,90
AUSTERLITZ DT.	66,90
AMOS GAME CREATOR	109,90
BATTLEHAWKS 1942	59,90
BALLANCE OF POWER 2	65,90
BERLIN EAST VS. WEST DT.	64,90
BLADEWARRIOR	59,90
BLADE OF STEEL	79,90
BLACK TIGER DT.	59,90
BLOCK OUT DT.	65,90
BUBBLE PLUS DT.	49,90
BUDOKAN DT.	65,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
CABAL	59,90
CADAVER *	65,90
CASTLE MASTER DT.	64,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHUCK YEAGERS 2 DT.	65,90
CODENAME ICEMAN	89,90
COLORIS	65,90
COLORADO	59,90
COMBO RACER DT. *	59,90
CONQUEST OF CAMELOT	89,90
CRACK DOWN	59,90
CYBERBALL	49,90
DAMOCLESS	59,90
DAN DARE 3	54,90
DAY OF THE PHARAO DT.	64,90
DEFENDER OF THE EARTH	54,90
DOUBLE DRAGON 2	59,90
DRAGONS BREATH DT.	69,90
DRAGON FLIGHT DT. *	72,90
DRAGON FORCE	74,90
DRAGONS LAIR 2 1 MB	104,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,00
DUNGEON QUEST	59,90
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
DYNASTY WARS *	59,90
DOMINATON DT.	59,90
DRAGON FORCE	65,90
DISTANT SUNS	129,90
E-MOTION DT.	59,90
ELITE DT.	65,00
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90
Escape from t. Planet of t. Robot Monsters	49,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	72,00
F-19 STEALTH FIGHTER *	69,90
F-29 RETALIATOR	64,90
FIRE + BRIMSTONE	65,90
FLIMBO'S QUEST DT.	65,90
FLOOT DT. *	65,90
FM WORLD CUP EDITION	54,90
FOOTBALLMANAGER 2 Inkl. EXP. KIT DT.	49,90
FULL METAL PLANET DT.	65,90
FUTURE WARS TT	65,90
GRAVITY DT.	65,90
GREAT COURTS DT.	64,90
GREG NORMAN GOLF DT.	64,90
GHOST 'N' GOBLINS DT.	49,90
GOLDRUSH	64,90
GUNSHIP DT.	69,90
HAMMERFIST DT.	65,90
HEROES QUEST 1 MB	89,90
IMPERIUM *	65,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	65,90
IMPOSSAMOLE	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
IT CAME FROM THE DESSERT DT. 1 MB	74,90
IT CAME FROM .... DATA DISK DT. 1 MB	39,90
ISLAND OF LAST HOPE	65,90
IVANHOE DT.	59,90
ITALY 1990 US GOLD	65,90
JUMPING JACKSON DT.	49,90
JACK NICKLAS GOLF	59,90
DATA DISK JACK NICKLAS GOLF	37,90
KALAHAN DT. *	65,90
KICK OFF 2 DT.	54,90
KILLING GAME SHOW *	54,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	84,90
KINGS QUEST 4 1 MB	89,90
KLAX	49,90
KNIGHTS OF THE KRYSTALLION	69,90
LEAVIN TERRAMIS	65,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT. *	75,90
LEISURE SUIT LARRY 3^	85,90
LOGO DT.	65,90
LORDS OF THE RISING SUN DT.	72,90
LORDS OF WAR	54,90
LOST DUTCHMAN MINE	59,90
LOST PATROL	59,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MIDWINTER DT.	64,90
MILESTONES COMPILATION. DT.	64,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	74,90
MIGHT + MAGIC 2	69,90
NY WARRIORS 1 MB	79,90
NORTH + SOUTH DT.	59,90
NUCLEAR WARS	59,90
NORTH SEA INFERNO DT.	39,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
OPERATION THUNDERBOLD	59,90
PATIS DAKAR 90	59,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
PROJECTILE DT.	65,90

AMIGA Programme

PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIPEMANIA DT.	64,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
POWERBOAT	65,90
PREMIERE COLLECTION 3	75,90
PUFFIS SAGA DT.	65,90
Q 8 TEAM FORD DT.	59,90
QATBALL	54,90
RAINBOW ISLAND DT.	59,90
ROCK 'N' ROLL DT.	59,90
ROTOR	59,90
ROTOX	79,90
RESOLUTION 101 DT.	65,90
SHERMAN M4 DT.	65,90
SHADOW WARRIORS	59,90
SIM CITY DT.	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SKIDZ	59,90
SIR FRED DT.	65,90
STARFILGHT DT.	65,90
STARBLADE *	59,90
STORM ACROSS EUROPE	74,90
STUNTCAR RACERS	64,90
SWORD OF ARAGON	74,90
TIE BREAK DT.	65,90
TENNIS CUP DT.	59,90
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE	69,90
TREASURE TRAP	59,90
THEME PARK MYSTERY DT.	65,90
TOWER OF BABEL DT.	59,90
TOWER FRA *	65,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THE THIRD COURIER	65,90
THE PLAGUE *	59,90
THUNDERSTRIKE *	59,90
TV SPORTS FOOTBALL DT.	72,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TV SPORTS BASEBALL DT. *	74,90
TIME SOLDIERS	59,90
TURRICANE DT.	54,90
ULTIMA 5 *	79,90
VENUS FLY TRAP *	54,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY	61,90
WARHEAD	59,90
WESTPHASER mit Zubehör	89,90
WINGS DT.	74,90
WORLD BOXING MANAGER	49,90
WORLD CUP COMPILATION	59,90
WORLD CUP SOCCER	54,90
XENOMORPH	59,90
X-OUT DT.	54,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90
ZOMBIE DT.	64,90

PREISHITS AMIGA

BIONIC COMMANDO	28,90
ACTION SERVICE	17,90
ADVANCED SKI SIMULATOR	17,90
ADVANCED PINBALL SIMULATOR	17,90
BLOODMONEY	24,90
BMX SIMULATOR	28,90
CAPTAIN BLOOD	19,90
LOMBART RAC RALLEY DT.	28,90
RUNNING MAN DT.	17,90
GRIMBLOOD	17,90
ITALY 90	17,90
JUMP JET	17,90
LOMBART RAC RALLEY	28,90
MOTO CROSS SIMULATOR	17,90
NITRO BOOST CHALLENGE	17,90
PACMANIA DT.	28,90
HOSTAGES DT.	28,90
POWERDRIFT	24,90
POWERDROME	24,90
PRO TENNIS SIMULATOR	17,90
PRO POWERBOAT SIMULATOR	17,90
ROCK STAR	17,90
SIDEWINDER 2	17,90
SPIDERTRONIC	17,90
THUNDERBLADE	24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
WAR MACHINE	17,90
CRAZY CARS 2	28,90

AMIGA ZUBEHÖR

AMIGA MAUS	89,00
AMIGA TOOLS PLUS	39,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5" S-LINE	199,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25 40/80 Tracks	259,90
INTERNES LAUFWERK 3,5"	159,00
KIND WORDS Textverarbeitung DT.	79,90
SPEICHERERWEITERUNG A500 auf 1MB	179,90
VIRUSKILLER PROFESSIONELL 2.0	39,90
X-COPY 2 Inkl. Hardware	59,90

LEERDISKETTEN

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

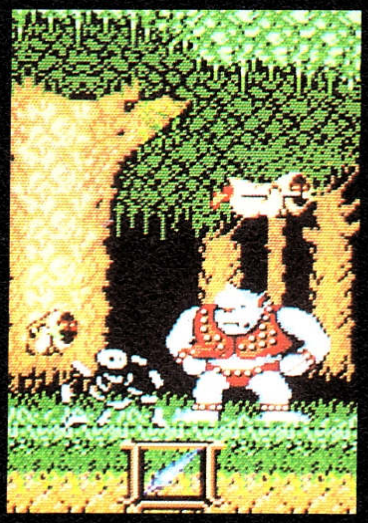
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Euroscheck plus 10,00 DM

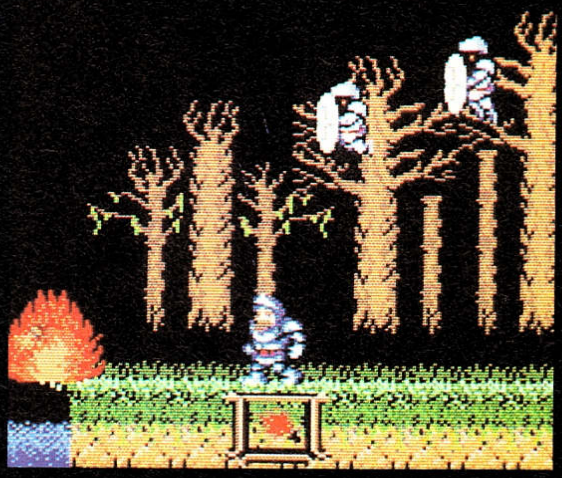


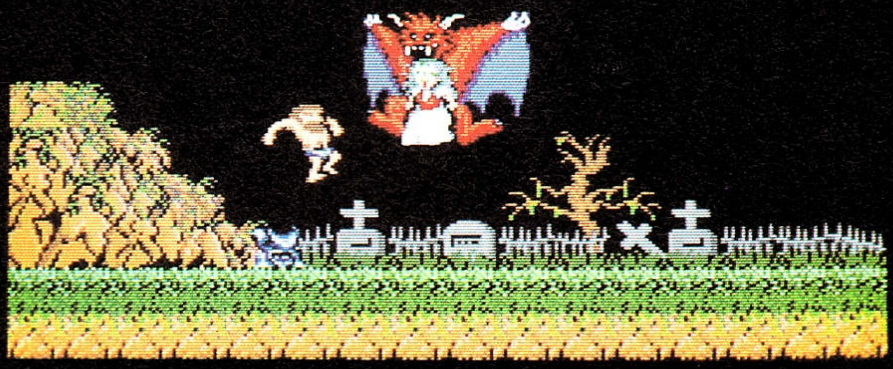
Der Amiga Joker meint: Ein paar Jährchen hat's gedauert, jetzt ist der Arcade-Klassiker auch für den Amiga erhältlich!

GHOSTS 'N GOBLINS

Es war einmal . . . ein kleiner Ritter namens Arthur, dessen Abenteuer die Automaten-Freaks landauf, landab zu begeistern vermochten. Einige Zeit später ergötzten sich die Jünger des C 64 an seinen Erlebnissen. Doch dann fiel der tapfere Ritter in einen laaangen Schlaf, aus dem er erst viele Jahre später wieder erwachen sollte . . .







Als die Jungs von Capcom klein Arthur vor gut einem halben Jahr von Prinzessin Amiga wachküssen ließen, schickten sie ihn probehalber zuerst einmal in die Nachfolgeabenteuer von „Ghouls'n'Ghosts", ehe jetzt die Originalvorlage des ersten Teils umgesetzt wurde. Hier wie dort wurde die Angebetete unseres Helden von bösen Dämonen entführt, weshalb sich der wackere Ritter mal wieder in bester Hack & Slay Manier durch sechs Level voller Plattformen, mehr oder weniger gruseligen Monstern und riesigen Endviechern schlagen muß. Nach der ersten Feindberührung ist die Rüstung futsch, der nächste Treffer kostet nicht die Unterhosen, sondern eines der anfänglich sechs Bildschirmleben. Unterwegs findet man Zusatzpunkte, Extraleben und vier neue Waffen wie Weihwasser oder Fackeln, die man gegen die ursprüngliche Standardausrüstung (Lanze) eintauschen kann. In jedem der ziemlich langen Level gibt es markante Stellen, von denen aus man nach einem Lebensverlust weitermachen darf. Dazwischen informiert eine Übersichtsgrafik über den bereits zurückgelegten Weg.

Der gravierendste Unterschied zwischen „Ghouls'n'Ghosts" und dem verspäteten Vorläufer prangt schon auf der Packung: Aus unerfindlichen Gründen läuft Ghosts'n Goblins nämlich nur mit 1MB. Unverständlich deshalb, weil die Grafik zwar hübsch bunt, dem anderen Arthur-Epos aber weder in puncto Qualität, noch vom Umfang her überlegen ist. Gleiches gilt für den Sound: eine stimmungsvolle Adaption des Original-Arcadesoundtracks, aber sonst? Na gut, die Loadingscreen flackert fröhlich im Interlace-Modus, man darf jetzt in einem kurzen Intro der dämonischen Entführung persönlich beiwohnen, die Kollisionsabfrage wurde verbessert, und auch das Scrolling ruckelt nur noch sehr dezent. Ansonsten hat sich aber kaum etwas geändert: Immer noch bleiben ca. 30% des Screens ungenützt, schon wieder sind die Sprites ein bißchen klein ausgefallen, und zudem scheint mir die Joystickabfrage nicht mehr ganz so exakt. Hinzu kommt, daß auch hier die Grafik ab dem zweiten Level deutlich abfällt, was der Motivation schon einen Dämpfer verpaßt – besonders, da der beschwerliche Spaziergang diesmal ganz ohne Continues bewältigt werden muß.

Kurzum: Wer (wie ich) den Automaten kennen- und liebengelernt hat, wird von der neuen Amigaversion ein bißchen enttäuscht sein, es fehlt einfach der Flair des wirklich Großen. Alle anderen finden in Ghosts'n Goblins ein recht ordentliches Action-Spielchen, das durchaus seine Qualitäten hat. Wer allerdings schon „Ghouls'n'Ghosts" daheim hat, kann sich sein Geld auch sparen – sooo groß ist der Unterschied nun wirklich nicht! (ml)

Ghosts'n Goblins

Grafik:	72%
Sound:	70%
Handhabung:	71%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	69%
Red. Urteil:	70%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Capcom/Elite
Bezug: Bomico

Spezialität: 1MB erforderlich, auf 2000ern mit Kick 1.3 gelegentlich Ladeprobleme (ausprobieren!). Zwei-Spieler-Option (nacheinander), die Highscoreeintragungen werden nicht gesaved.



Das dynamische Duo
Hammerfist

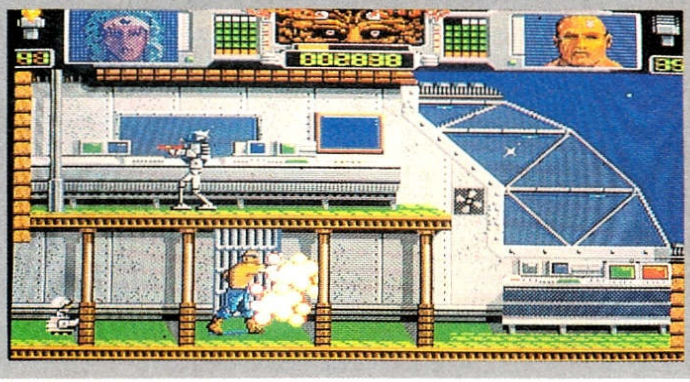
Wenn die Macher von „Last Ninja“ ein neues Spiel herausbringen, dann darf man schon etwas Besonderes erwarten. Zwar haben die Jungs in ihrem neuesten Werk die 3D-Perspektive gegen eine Seitenansicht eingetauscht, aber sonst die gewohnt gute Qualität abgeliefert.

Die Story spielt im 22. Jahrhundert: Die gesellschaftliche Oberschicht beschäftigt sich mittlerweile nur noch mit ihren Computern, die Arbeit wird von Roboterdienern erledigt. Aber natürlich gibt es immer noch üble Bösewichte (die Masters) und tapfere Helden (Hammerfist und Metalisis), die mal wieder das Schlimmste verhüten müssen.

Das Game entpuppt sich als echtes Actionadventure; an Gegnern herrscht kein Mangel, und auch die Kopfarbeit kommt nicht zu kurz. Da Hammerfist eher ein langsamer Muskelprotz ist (mit seinem Donnerfäustchen kann er sogar schießen!), Metalisis dagegen eine zierliche, aber flinke Amazone, hat das Pärchen nur durch intensive Zusammenarbeit eine echte Überlebenschance. Darüber hinaus bietet jeder Raum, den die beiden betreten, seine eigene Problemstellung . . .

Die Grafik ist durchweg gut und prima animiert, nur bei den Farben hat man etwas gegeizt, außerdem wird zwischen den Räumen lediglich umgeschaltet. Der Sound ist okay, die Musik atmosphärisch, und die Effekte knackig. Leider ist die Steuerung mit Funktionen etwas überbelegt, so daß sich auch nach längerem Üben immer noch Bedienungsfehler einschleichen.





Der Amiga Joker meint:
Hammerfist vereint Action und Knobelspaß in einem anspruchsvollen Actionadventure.

Auch muß man beim Springen immer pixelgenau positioniert sein! Davon abgesehen ist Hammerfist ein sehr schönes (und schweres!) Actionadventure für Leute, die gerne kämpfen *und* denken. (mm)

Hammerfist

Grafik:	74%
Sound:	87%
Handhabung:	59%
Spielidee:	73%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	73%

Für Experten
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Vivid Image Design
Bezug: International Software

Spezialität: Mit F6 kann zwischen den vier verschiedenen Musiken hin- und hergeschaltet werden. Die Highscoreliste ist nicht abspeicherbar.

Zeit für die Kindervorstellung:
All Dogs Go To Heaven

Und wieder einmal folgt dem Filmerfolg die Computerumsetzung auf dem Fuße: Die Macher von „Dragon's Lair“ haben anscheinend ihr Herz für Kinder entdeckt . . .

Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Zeichentrickfilm von Don Bluth, der in seiner Aufmachung ein wenig an das berühmte „Susi & Strolch“ erinnert. Wie im Film müssen Charlie, Ann Marie, Itchy und der Rest der Hunde-Gang einen nimmermüden Kampf gegen das Böse ausfechten. In den zehn verschiedenen Szenen warten Wettrennen, Puzzles, Irrgärten, Ratespiele und andere simple Aufgaben auf ihre Lösung.

Gesteuert wird mit Joystick oder Tastatur, wobei man schon recht kräftig in die Tasten hauen muß, damit der Amiga das Kommando auch registriert – überhaupt läßt die träge Steuerung ziemlich zu wünschen übrig. Die einzelnen Szenen sind reichlich animiert und mit digitalisierten Soundausschnitten aus dem Film unterlegt; die Grafik kann an den hohen Standard der Kinovorlage allerdings nicht anknüpfen. Die Zielgruppe dieses Games dürfte wohl bei den vier- bis vierzehnjährigen Usern zu suchen sein, darüber findet sich aber wie üblich kein Wort auf der Verpackung! Der Schwierigkeitsgrad ist so niedrig, daß auch Achtjährige das Ganze in einer guten halben Stunde durchgespielt haben. Englisch sollten sie aber beherrschen, da sowohl Spiel als auch Anleitung in dieser schönen Sprache abgefaßt sind.



Nix los, im Hundehimmel!

Insgesamt also (trotz der drei Disketten) viel zu wenig Spiel für's Geld; die miese Steuerung tut ein übriges, um den Kleinen auch das letzte bißchen Spaß zu verleiden. Im Vergleich zu der dürftigen Hunde-Oper ist „Dragon's Lair“ ein wahres Wunder an Dauermotivation! (wh)

All Dogs Go To Heaven

Grafik:	57%
Sound:	63%
Handhabung:	42%
Spielidee:	22%
Dauerspaß:	20%
Preis/Leistung:	28%
Red. Urteil:	27%

Variabel
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: Polarware
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Wirklich nur für sehr kleine Kinder geeignet, denen sehr langweilig ist und die sehr viel Taschengeld übrig haben . . .

Ferien im

Ihr erinnert Euch: Im letzten Heft wurde dreimal eine Woche Natur aus neugierig sind, wollten wir wissen, was die drei idyllischen Freiburg einmal



Leckere Kirschtorte, Kuckucksuhren, Dr. Brinkmann – das wäre eigentlich schon alles, was mir bisher unter dem Stichwort „Schwarzwald“ eingefallen ist. Nach meinem Besuch im Freiburger Computercamp ist da allerdings einiges dazugekommen, zum Beispiel BASIC, Turbo-Pascal, „C“, Maschinensprache ...

Irgendwie ist es schon eine merkwürdige Idee, ausgerechnet in den Ferien das Programmieren erlernen zu wollen, aber bei näherer Betrachtung hat dieser Gedanke durchaus einiges für sich: Erstens dauert der Spaß nur eine Woche (was sich ja gerade noch verkraften läßt), zweitens kann man sich auf diese Weise völlig ungestört von Schule und sonstigen gesellschaftlichen Verpflichtungen den Bits n' Bytes widmen, und drittens wird schließlich in den Camps außer Computerkursen noch einiges mehr geboten. American Sports etwa, worunter man sich Skateboard, Frisbee, BMX, Mountain Bike, Bumerang, Football oder Baseball vorzustellen hat. Daneben gibt es ein ziemlich großes „allgemeines“ Freizeitangebot, das Disco- und Kinobesuche, einen Panorama-Rundflug, Ausflüge in den Europa-Park etc. umfaßt. Das komplette Kurs- und Freizeitprogramm ist so umfangreich, daß man alleine für seine Aufzählung schon fast 'ne Woche brauchen würde! Aber grau ist bekanntlich alle Theorie, was zählt, sind harte Facts. Schauen wir uns also mal einen typischen Tagesablauf an ...

Morgens um sieben soll die Welt ja angeblich noch in Ordnung sein – naja, anderswo vielleicht, in unserem Vierbettzimmer war sie es jedenfalls nicht: Dort ging nämlich um diese Zeit der allmorgendliche Kampf um den Platz unter der Dusche los. Gewonnen hat ihn meistens Peter, 22 Jahre alt, im bürgerlichen Leben Hotelfachwirt – und Frühaufsteher! Mit seinen 22 Lenzen zählte er im Camp praktisch schon zur „Altherrenriege“, die meisten Teilnehmer dort sind so zwischen 12 und 16 Jahren. Mit Peter war ich auch im Kurs GFA-Basic 1; wir haben dort zusammen ein kleines Programm geschrieben, bei dem man gegen den Computer würfeln muß – ehrlichgestanden hätte ich lieber erfahren, wie man ein paar hübsche Zombies auf dem Screen zum Tanzen bringt, aber am Anfang ist Bescheidenheit nicht nur eine Zier, sondern leider unumgänglich.

Zwölf Uhr ist Highnoon im Camp. Das Essen ist wirklich genießbar, kann man nicht meckern. Nachher stand Entspannung auf dem Stundenplan; zum Beispiel mit einer kleinen Cessna 172 der Schwarzwaldklinik von oben auf's Dach gucken. Das wollte ich mir natürlich um keinen Preis entgehen lassen, schließlich kann ich mit unzähligen Flugstunden auf dieser Maschine aufwarten – der „Flight II“ war schon früher einer meiner Favoriten! Also warte ich mit einer kleinen Gruppe Gleichgesinnter an der Rollbahn, Peter ist allerdings nirgendwo zu entdecken. Später erzählt er mir, daß er auf einen praktischen Beweis für den Realismus von Flugsimulatoren getrost verzichten kann, sein Magen



steht mit Luftlöchern aller Art böse auf Kriegsfuß. Als sich der kleine Flieger endlich mit dröhnendem Propeller in die Lüfte schwingt, genügt auch mir ein Blick auf's Armaturenbrett, um festzustellen, daß die Fliegerei am Computer doch um einiges einfacher ist als in der rauhen Wirk-



Ferien im Computercamp verlost. Nachdem wir nun mal von Gewinner dort erwartet – also haben wir uns im persönlich umgesehen . . .

Computercamp





lichkeit. Obwohl die Platzrunde schon Spaß gemacht hat, entdeckte auch mein Magen zeitweise seine Seelenverwandtschaft zu Peters Verdauungsorgan! Das Gefühl, wieder festen Boden unter den Füßen zu haben, war jedenfalls auch nicht zu verachten . . .

Nachmittags war nochmals Unterricht angesagt, dann schnappte ich mir einen Rechner, um mir in aller Ruhe ein paar Games zu Gemüte zu führen, die ich in weiser Voraussicht mitgebracht hatte. Zwar ist die örtliche Programmbibliothek nicht schlecht bestückt, aber vor der Abreise hat mich der Joker nochmals darauf eingeschworen, daß Aktualität nunmal sein ganz persönliches Ding ist! Gegen 18 Uhr riß ich mich dann wieder vom Screen los, schließlich will man das Abendessen nicht verpassen. Als ich mich danach satt und zufrieden nach einem gemütlichen Lehnstuhl umsehe, schlendert Johanna vorbei und möchte wissen, ob ich denn gar nicht zum Skateboardfahren mitkäme. Wer will schon vor einer 17jährigen Schülerin mit auffallend ansprechender Anatomie als Schlaffi dastehen? Ich jedenfalls nicht! Also nahm ich mich zusammen, setzte mein zuversichtlichstes Lächeln auf und folgte der Schönen in den lauen Sommerabend.



Über meine kläglichen Versuche, es auf dem Rollbrett unserem Lehrmeister Jörg, seines Zeichens immerhin Vizeweltmeister im Freestyle, gleichzutun, möchte ich hier lieber den Mantel des Schweigens ausbreiten. Ich hoffe, Johanna hat von ihren Lachkrämpfen keine bleibenden Schäden davongetragen! Jedenfalls war ich heilfroh, als so gegen 22.30 Uhr der allgemeine Aufbruch in Richtung Schlafstätte einsetzte. Eine ausgiebige Fachsimpelei mit Peter und einigen anderen Camp-Teilnehmern beendete dann den Tag. Als ich vor dem Einschlafen die Ereignisse nochmals Revue passieren ließ, konnte ich mich gar nicht so recht entscheiden: Sollte ich nun von Bits und Bytes, oder meinem Cessna-Rundflug träumen? Oder doch lieber von Johanna . . .??

Vor der Abreise warf ich noch einen Blick in die Runde: Zufriedene Gesichter, soweit das Auge reicht. Worüber sollte man hier auch groß unglücklich sein? Höchstens über den Umstand, daß selbstverständlich kein Mensch in einer Woche alles und jedes mitmachen kann, eine gewisse Selbstbeschränkung bei der Auswahl der diversen Freizeitaktivitäten ist unumgänglich. Aber ansonsten gibt es wirklich nichts zu meckern: Jedem Teilnehmer steht ein eigener Computer zur Verfügung, wobei neben dem obligatorischen Amiga auch der Rest der digitalen Heimcomputerwelt vertreten ist (PC, ST, C 64, C 128, CPC 6128/464). Kurse gibt's für BASIC, GFA-BASIC, MS-DOS, Desktop-Video, Maschinensprache, „C", Turbo-Pascal. Auch für die verschiedenen Sport- und Freizeitveranstaltungen wird die notwendige Ausrüstung (Skateboards usw.) gestellt, wie überhaupt sämtliche Kosten im einheitlichen Pauschalpreis von 760,– DM enthalten sind. Veranstaltet werden die Camps in Freiburg, Feldberg (mit Unterbringung in Jugendherbergen) und auf dem Reiterhof Finstergrund in Utzenfeld (alles im Schwarzwald gelegen). Wer dieses Jahr noch teilnehmen möchte, muß sich sputen, die Saison in Utzenfeld ist schon gelaufen, in Freiburg und Feldberg laufen noch Kurse bis zum 1. September. Also Leute, faßt Euch ein Herz! Wenn Ihr schon nicht auf Skateboards oder Cessnas steht – eine Johanna (oder ein Johannes) ist in Freiburg eigentlich immer zu finden . . . (P.Barusch/ml)

Prospekte und Anmeldung über:
Computer World GmbH
Hurstweg 62 B
D-7800 Freiburg
Tel.: 0761/44775

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 2437 . . .



COPYRIGHT 1989/90

EIN ASTEROID NÄHERT SICH MIT HOHER
GESCHWINDIGKEIT DER ERDE ...
NUR DU KANNST DIE KATASTROPHE AUFHALTEN,
INDEM DU DEN ASTEROIDEN MIT SEINEN
LABYRINTHARTIGEN GÄNGEN ERKUNDEST, ROBOTER,
LASERBARRIEREN, ABGRÜNDE ETC. ÜBERWINDEST,
UND DIE BORDCOMPUTER MANIPULIERST . . .

STELLE DICH DIESER GROSSEN HERAUSFORDERUNG AUF DEINEM AMIGA . . . !

DEMONWARE

THE POWER OF THE 90'S!

VERTRIEB RUSHWARE GMBH, BRUCHWEG 128 - 132, KAARST 2
MITVERTRIEB: DEMONWARE GMBH, STRAHLENBERGER STR. 125 A, 6050 OFFENBACH, TEL: 069/8004703

Sunny Shine on the funny Side of Life

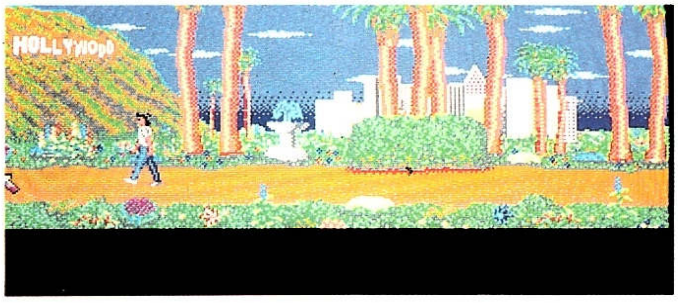
Bei Zigarettenwerbung denkt man meist an harte Cowboys oder hübsche, dynamische junge Menschen, die sich cool lächelnd einen Glimmstengel anzünden. Daß es auch origineller geht, beweist das neue Projekt von Philip Morris: In Zusammenarbeit mit Rainbow Arts hat der L & M-Hersteller jetzt ein Computerspiel entwickelt!

Es handelt sich dabei um ein einfaches Adventure mit dem Werbegrafiker Sunny Shine als Titelheld. Dieser kommt sinnigerweise gerade aus einem Zigarettengeschäft in Los Angeles, als er zu seinem Entsetzen bemerkt, daß sein davor abgestelltes Luxusauto versehentlich von einer Dampfwalze plattgemacht wurde. Die Aufgabe besteht nun darin, das einzige auf der Welt existierende Duplikat des Wagens ausfindig zu machen. Für die Suche muß Sunny erstmal genügend Kohle auftreiben, was den Guten kreuz und quer durch ganz L.A. führt. Dabei lernt er jede Menge Menschen kennen – verrückte, hilfsbereite, arme, reiche und auch berühmte.

Die Handhabung erinnert ein wenig an Lucasfilm-Games wie „Maniac Mansion" oder „Indiana Jones". Vor allem die (Maus-)Steuerung des Helden funktioniert recht ähnlich. Soll Sunny beispielsweise zur Tür laufen, bewegt man den Mauszeiger dorthin und drückt den linken Button. Schon läuft der Junge los und bleibt vor der Tür stehen. Zum Öffnen drückt man nochmals auf's Knöpfchen; dann erscheint eine Liste mit Handlungsmöglichkeiten auf dem Bildschirm: Tür untersuchen, öffnen, Zimmer verlassen. Gerade für Einsteiger ins Adventure-Genre ist diese Form der Eingabe allemal besser geeignet als ein Parser, der einen allzu oft nicht versteht. Fortgeschrittene hingegen dürften die Beschränkung auf vorgegebene Handlungsmöglichkeiten eher als lähmend empfinden. Außerdem läuft Sunnyboy nur dorthin, wo









er auch tatsächlich etwas unternehmen kann; klickt man dagegen auf einen Gegenstand, der für den weiteren Fortgang der Handlung unerheblich ist, rührt er sich keinen Zentimeter vom Fleck. Das wäre an sich kein Problem, nur vermitteln die Bilder teilweise einen völlig falschen Eindruck, was dem Spieler manch (gänzlich überflüssiges) Frusterlebnis beschert.

Ansonsten handelt es sich bei Philip Morris' Spieldebüt um ein leidlich amüsantes Game mit teilweise recht guten Gags. Konzept und Story sind durchaus gelungen, die technische Umsetzung auf den Amiga ist dagegen kläglich. So merkt man etwa den Grafiken deutlich an, daß sie vom PC rübergezogen wurden, mehr als den üblichen EGA-Standard darf man nicht erwarten. Die nur gelegentlich erklingenden Musikstücke (z.B. beim Einschalten von Sunny's Stereoanlage) stammen zwar von Soundmagier Chris Hülsbeck höchstpersönlich, allerdings hatte er wohl gerade seinen mäßigen Tag. Tierisch nervig ist die viele Werbung: In ganz L.A. scheint es keine einzige Straße ohne L & M-Logo zu geben, andauernd wird man um Zigaretten angeschnorrt, oder in philosophische Diskussionen um die Qualität der Marke verwickelt. Naja, als reines Einsteiger-Adventure kann man Sunny eventuell sogar Nichtrauchern empfehlen... (C. Borgmeier)

Sunny Shine on the funny Side of Life

Grafik:	58%
Sound:	69%
Handhabung:	69%
Spielidee:	43%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	57%

Für Anfänger

Preis: ca. 59,– DM

Hersteller: Philip Morris/ Rainbow Arts

Bezug: L & M Aktionszentrale
Postfach 1280
3352 Einbeck

Spezialität: Spielstände sind speicherbar. Mit der „Boss"-Option läßt sich der Spielscreen blitzartig verstecken.

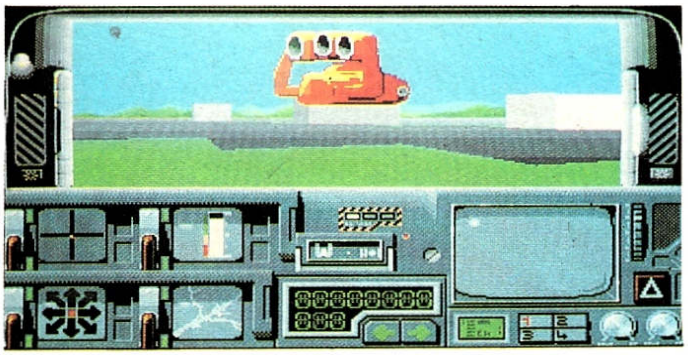
RESOLUTION 101

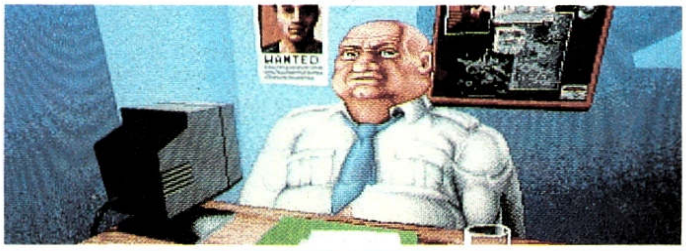
Strafvollzug der modernen Art: Jeder Schwerverbrecher, der einen anderen Gangster zur Strecke bringt, wird begnadigt und sein Vorstrafenregister komplett gelöscht. Den Sinn verstehe, wer will – wir machen uns derweil schon mal auf die Kopfgeldjagd . . .

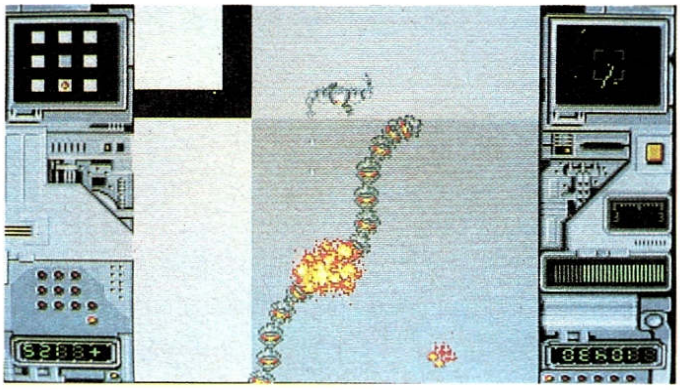
Vier Drogendealer, von denen jeder einen anderen Stadtteil kontrolliert, sollen dingfest gemacht werden. Dazu muß man zunächst deren Drogentransportroboter zerstören und die Hasch-Päckchen als Beweismaterial sicherstellen, dann erst darf man dem Boß an den Kragen gehen.

Der Ex-Knasti von morgen nimmt die Verfolgung freilich nicht zu Fuß auf, wozu gibt es diese tollen Luftkissengleiter samt Maschinengewehr? Wer fleißig Bösewichte aufmischt, erhält genügend Bares, um sein Gefährt in Shops mit Extrawaffen und Zusatzausrüstung aufzumotzen. Ist ein Bezirk endlich gesäubert, geht die wilde Hatz im nächsten Viertel weiter, wo schon ein anderer Oberschurke wartet.

Wenn auch das Spielprinzip nicht sonderlich originell ist, so spielt sich Resolution 101 doch recht flott. Das ist vorwiegend der überaus gelungenen 3D-Grafik zu verdanken: Man sieht das Geschehen aus der Perspektive des Luftkissen-Piloten; Gebäude und Gegner rauschen rasend schnell auf einen zu. Mit der linken Maustaste wird beschleunigt, die rechte dient zum Feuern. Schade nur, daß man bedenkenlos in jedes Objekt hineindonnern kann, der Gleiter prallt dann nur ab und setzt unbeschadet seine Fahrt fort – nicht sehr realistisch! Davon abgesehen erhält man ein flottes Actionspielchen, das mit toller Grafik und ordentlicher Spielbarkeit aufwarten kann. (C. Borgmeier)



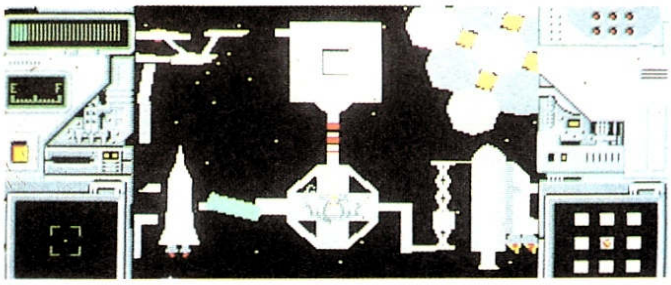




Resolution 101
Grafik: 84%
Handhabung: 71%
Spielidee: 64%
Dauerspaß: 66%
Preis/Leistung: 65%
Red. Urteil: 68%
Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Millenium
Bezug: Joysoft

Spezialität: Es können Spielstände abgesaved werden; leider hatte unser Testmuster noch keinen Sound.

ROTOX



Ballerspiele mit Robotern sind ja nun nicht gerade das Neueste vom Neuem – dennoch ist es U.S. Gold gelungen, dem altehrwürdigen Thema einen ungewöhnlichen Anstrich zu verleihen.

Der Spielverlauf selbst birgt allerdings keinerlei Überraschungen: Man steuert einen Cyborg durch zehn verschiedene, in Unterabschnitte unterteilte Level voller Brücken und Plattformen. Geballert wird auf andere Blechkameraden und futuristisch anmutende Kanonengeschütze. Das Besondere an der ganzen Angelegenheit ist die verwendete Scrolltechnik: Die Plattform scrollt immer mit, egal wohin man seinen gepanzerten Helden auch steuert – aber der Kerl bleibt dabei wie angewurzelt in der Bildmitte stehen, nur die Plattform bewegt sich! Das sieht besonders neckisch aus, wenn man die Figur dreht, dann rotiert eben nicht das Sprite, sondern die Plattform darum herum.

Nicht nur in Bezug auf diesen, von der Arcade-Maschine „Assault" her bekannten Effekt, sondern auch sonst ist Rotox technisch gut gelungen. Hinzu kommen ein sehenswertes Intro und ein genialer Zoom vor Spielbeginn. Nur beim Spielwitz, da hapert's leider. Abgesehen von den auftauchenden Gegnern ist auf den Plattformen ziemlich tote Hose. Und immer nur herumballern und gelegentlich Extras aufsammeln ist auf die Dauer halt reichlich fad, da hilft's auch wenig, daß ein (zu findender) Jetpack dem mechanischen Helden für kurze Zeit Flügel verleiht. Irgendwie wird man bei Rotox das Gefühl nicht los, daß die Programmierer vor lauter Stolz auf ihre tolle Rotationsroutine ganz vergessen haben, sich etwas mehr Gedanken zum Gameplay zu machen . . . (C. Borgmeier)

Rotox
Grafik: 71%
Sound: 62%
Handhabung: 69%
Spielidee: 34%
Dauerspaß: 55%
Preis/Leistung: 51%
Red. Urteil: 57%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: International Software

Spezialität: Zwei Disketten, Highscoreliste. Die Scores wurden allerdings bei unserer Vorabversion nicht abgesaved.

Neugierig . . . ?



UNITED SOFTWARE
TWARE UNITED SO
ARE UNITED SOFT
UNITED SOFTWARE
TED SOFTWARE UN
UNITED SOFTWARE
TWARE UNITED SO
ARE UNITED SOFT
UNITED SOFTWARE
TED SOFTWARE UN
UNITED SOFTWARE
TWARE UNITED SO
ARE UNITED SOFT
UNITED SOFTWARE
TED SOFTWARE UN
UNITED SOFTWARE
TWARE UNITED SO
ARE UNITED SOFT
UNITED SOFTWARE
TED SOFTWARE UN
UNITED SOFTWARE
TWARE UNITED SO
ARE UNITED SOFT
UNITED SOFTWARE
TED SOFTWARE UN
UNITED SOFTWARE
TWARE UNITED SO
ARE UNITED SOFT
UNITED SOFTWARE
TED SOFTWARE UN
UNITED SOFTWARE
TWARE UNITED SO
ARE UNITED SOFT
UNITED SOFTWARE
TED SOFTWARE UN
UNITED SOFTWARE
TWARE UNITED SO
ARE UNITED SOFT
UNITED SOFTWARE
TED SOFTWARE UN
UNITED SOFTWARE
TWARE UNITED SO
ARE UNITED SOFT
UNITED SOFTWARE
TED SOFTWARE UN
UNITED SOFTWARE
TWARE UNITED SO
ARE UNITED SOFT
UNITED SOFTWARE
TED SOFTWARE UN
UNITED SOFTWARE
TWARE UNITED SO

Mirrorsoft

United Software

Das relevante Programm

Die Fußballweltmeisterschaft wäre glücklich überstanden – aber „nur" in der Realität: Auf dem Screen wird natürlich fleißig weitergekickt! Nie war die Auswahl an aktuellen Soccergames so groß . . .

Italy 90

Das Eröffnungsspiel wird von U.S. Gold bestritten. Italy 90 bietet drei verschiedene Spielmodi: Zwei Spieler gegeneinander, einer alleine gegen den Computer, und das WM-Turnier. Entscheidet man sich für letzteres, wird zuerst das Team bestimmt. Dann – der Anpfiff! Die Kicker stürmen los und rennen ziemlich unkontrolliert über den Rasen. Da man immer nur einen Ausschnitt des Spielfelds sieht, und es keine Übersicht wie bei „Kick Off" gibt, ist es praktisch unmöglich, genaue Pässe zu spielen. Das macht aber komischerweise nicht viel aus: Wenn man sich eine spielstarke Mannschaft (z.B. Deutschland) ausgesucht hat, produziert man trotzdem Tore wie am Fließband! Sobald man im Strafraum angelangt ist, braucht man nur diagonal auf den Torwart zulaufen und ins lange Eck schießen, dann ist der Keeper meist chancenlos.
Italy 90 ist wegen seines niedrigen Schwierigkeitsgrades in erster Linie für Anfänger geeignet, Fußballexperten müssen auf exotische Mannschaften ausweichen, um wenigstens ein bißchen gefordert zu werden. Aber das Ambiente stimmt: Neben guter Grafik und Sound gibt es Original-Spielernamen, Kopfbälle und Fouls.

Emlyn Hughes International Soccer

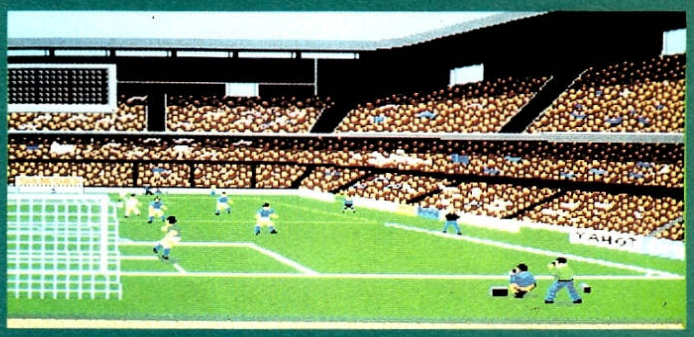
In Deutschland kennt ihn kein Mensch, in England ist der Trainer Emlyn Hughes ein großer Star. Und daß er sein Handwerk versteht, zeigt sich bei diesem Spiel. International Soccer ist nicht nur ausgezeichnet spielbar, es besitzt vor allem unheimlich viele Variationsmöglichkeiten: Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, zahlreiche Editiermöglichkeiten für die eigene Mannschaft, verschiedene Spielmodi (gegen einen Mitspieler, alleine oder zu zweit gegen spielstarke Computergegner). Das Programm kennt sich mit allen Regeln zu Einwurf, Freistoß und Elfmeter aus; man kann Ersatzspieler einwechseln, Pokalwettbewerbe und Ligaspiele bestreiten. Damit nicht genug: In diversen Menüs lassen sich Farben, Spielzeit sowie die Namen der Spieler und Mannschaften ändern.
Auch auf dem Rasen macht International Soccer einen überzeugenden Eindruck: Die Kicker beherrschen jede Menge Kniffe, wie Hackentricks, rasante Ballannahmen mit der Brust oder Kopfbälle. Grafik, Sound, Spielbarkeit – hier stimmt einfach alles!

Football Manager – World Cup Edition

Nach soviel Licht kommen wir jetzt wieder zu etwas mehr Schatten: Bei Football Manager hat man nach dem Intro eigentlich den besten Teil schon gesehen . . .
Geboten werden zwar eine Unmenge von Teams (z.B. auch Bulgarien und Albanien) und nette Gags, wie der Talk mit Reportern oder das Bild der versammelten Mannschaft, aber ansonsten ist wenig los. Man bekommt nicht allzuviel zu tun (außer der Aufteilung der Rollen etc.), und auf dem Spielfeld findet nur ein herzlich langweiliges Hin- und Hergeschiebe des Balls statt. Zu allem Überfluß entsprechen die Spielstärken der verschiedenen Nationalteams in keiner Weise der Realität – beim Testspiel wurde Finnland Gruppensieger in der Konkurrenz mit Deutschland, Holland und Wales! Noch eine Todsünde: Es gibt keine Save-/Load-funktion. Insgesamt also eine wenig weltmeisterliche Vorstellung.



Italy 90 – Kickern für Einsteiger.



Italy 90 bietet auch eine interessante Perspektive mit der „Hintertorkamera".



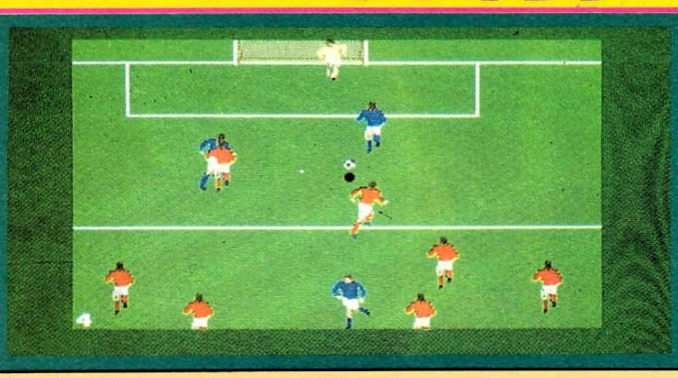
E.H. Int. Soccer: Knapp daneben ist auch vorbei . . .

Kick Off 2

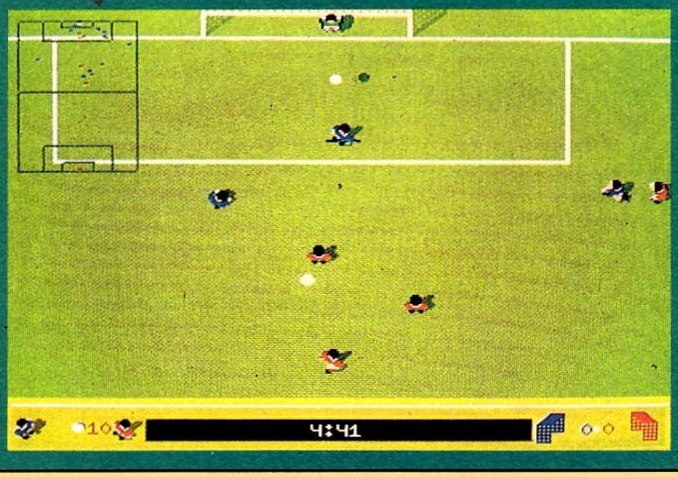
Im Prinzip braucht man keine großen Worte über dieses Spiel zu verlieren; bereits der Vorgänger hat die Fans in aller Welt begeistert, Kick Off 2 präsentiert sich jetzt als erweiterte Version mit einer Reihe von zusätzlichen Optionen.
Bis zu vier Spieler können (mit Joystick-Adapter) gegeneinander oder gegen den Computer antreten. Die Liste der gebotenen Features und Einstellmöglichkeiten ist geradezu endlos: Alle Funktionen von „Kick Off Extra Time" (unterschiedliche Platzverhältnisse usw.)

Fußball-Special:

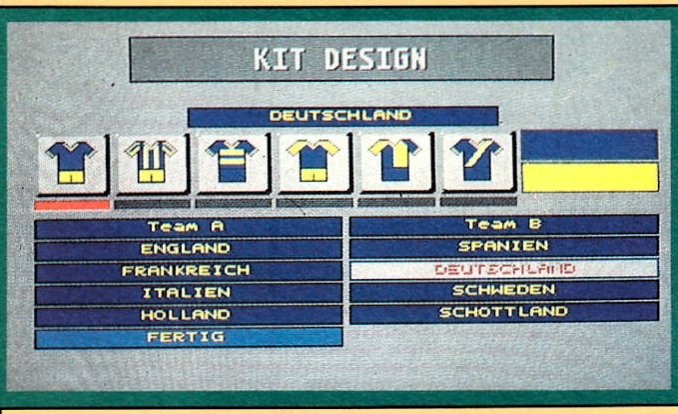
WM - NACHLESE



Der aktuelle Football Manager schlägt sich mehr schlecht als recht . . .



Kick Off 2 – der Klassiker ist und bleibt spitze!



Kick Off 2 zeigt Liebe zum Detail: Welches Trikot hätten's denn gerne?

sind selbstverständlich enthalten. Darüberhinaus können die Mannschaften aus dem „Player Manager" samt den dazugehörigen Taktiken geladen werden, es gibt (optional) Verlängerung wegen Verletzungspausen, gelbe und rote Karten, Abseits, 24 (!) verschiedene Schiedsrichter, Einzel-, Liga- und Cupspiele, und, und, und. Mit 1MB hat man die Möglichkeit, die schönsten Torszenen zu einer „Goldener Schuß"-Diskette zusammenzufassen. Über einen „Kit Designer" lassen sich sogar die Trikotfarben der Mannschaften verändern.

Kick Off 2 ist sowohl von der Ausstattung als auch vom Schwierigkeitsgrad her eindeutig für die Profis unter den Fußballfans bestimmt. Die dürfen sich dann an einem Game erfreuen, das kaum noch Wünsche offenläßt.

Adidas Championship Football

Bis jetzt ist die bekannte Sportartikelfirma fußballmäßig eigentlich nur als Hersteller der entsprechenden Schuhe aufgefallen – jetzt stürmt sie auch ins harte Softwaregeschäft vor.

Mitmachen können bei diesem Game (ursprünglich sollte es übrigens „Adidas Golden Shoe" heißen) ein oder zwei Spieler. Die erste Runde wird ausgelost („Kopf oder Zahl"), dann geht's auch schon los. Gezeigt wird der Kampf um den Ball aus einer ähnlichen Vogelperspektive wie bei „Kick Off". Der Schiedsrichter wird zwischendurch eingeblendet, zu tun bekommt er allerdings nicht besonders viel – dazu passiert bei den mäßig schnellen Spielen zu wenig. Ob Adidas als Sponsor eine glückliche Hand bewiesen hat, ist zweifelhaft, denn über gutes Mittelmaß kommt dieses Game in keinem Punkt hinaus.

World Cup Year 90 Compilation

Ganz kurz vor dem Abpfiff noch ein Tip für sparsame Fußballfans: Die drei Games auf dieser Sammlung sind zwar schon etwas älter, aber keineswegs unattraktiv – alleine das Spitzenspiel „Kick Off" rechtfertigt bereits die Anschaffung. Auch „Track Suit Manager" und „International Soccer" machen eine ganz gute Figur. Wer sich diese Compilation zulegt, bekommt als kleines Extra ein hübsch gemachtes WM-Poster dazu – das hat jetzt allerdings nur noch historischen Wert.

Das Endergebnis unserer kleinen Software-WM steht damit fest: Kick Off 2 ist erste Wahl für die Profis, Emlyn Hughes International Soccer sollte eigentlich jedes Fußballer-Herz höher schlagen lassen. Und der Rest vom Fest? Wie im richtigen Leben: Qualifikation geschafft, aber für's Finale hat's halt nicht gereicht . . .

(C. Borgmeier/mm)

	Italy 90	Emlyn Hughes International Soccer	Football Manager World Cup Edition	Kick Off 2	Adidas Championship Football
Grafik	78%	78 %	39 %	71 %	70 %
Sound	72 %	64 %	11 %	65 %	61 %
Handhabung	69 %	86 %	31 %	88 %	67 %
Dauerspaß	52 %	85 %	45 %	89 %	59 %
Preis / Leistung	54 %	80 %	46 %	83 %	57 %
Redaktions Urteil	56 %	85 %	41 %	88 %	62 %
Preis	ca. 84,– DM	ca. 84,– DM	ca. 64,– DM	ca. 79,– DM	ca. 84,– DM
Hersteller	U.S. Gold	Audiogenic	Addictive	Anco	Ocean
Bezug	Softpower	Bomico	Leisuresoft	World of Wonders	Gamesworld



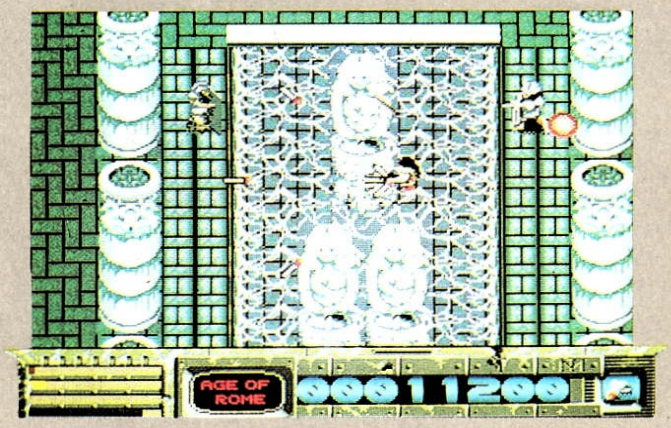
Der Amiga Joker meint:
Time Soldier ist Ballern von heute in den Welten von gestern!

Time Soldier

Das Label Electrocoin war bisher nur als Automatenaufsteller bekannt, mit diesem Game steigen die Jungs von der Insel erstmals in den Heimcomputermarkt ein. Wie nicht anders zu vermuten, handelt es sich dabei um ein reinrassiges Ballerspiel . . .

Der größenwahnsinnige Gylend will die Erde erobern und all ihre Bewohner versklaven. Sieben glorreiche Recken machen sich deshalb auf den Weg, um ihn zu vernichten. Dummerweise erfährt der Schurke von der Aktion, schnappt sich fünf der Helden, verwandelt sie in riesige Feuerbälle und schleudert sie in ein Zeitloch. Dort werden sie dann auf immer und ewig dahinvegetieren – es sei denn, Ben und Yohan, die beiden Übriggebliebenen, kämpfen sich erfolgreich durch fünf Zeitepochen und befreien ihre Kameraden.





Die Grafik ist leider nicht ganz zeitgemäß . . .

In jedem Level sind die Sprites und Landschaftsgrafiken typisch für die jeweilige Epoche: Im alten Rom geht's Legionären und dreiköpfigen Drachen an den Kragen, in Japan wird auf Samurai geballert und im dritten Weltkrieg bekommt man es mit Soldaten, Panzern und Flugzeugen zu tun. Getroffene Gegner hinterlassen Extras, diverse Balken am unteren Screenrand geben Auskunft über Munitionsmenge, Lebens- und Schutzschildenergie.

Alles in allem also nix Besonderes? Ja und nein: Zwar ist das Spielprinzip schon etwas angestaubt, aber Time Soldier spielt sich einfach prächtig! Hinzu kommt der fetzige Sound, der einen zu immer weiteren Versuchen antreibt. Nur die Grafik (speziell die grobkörnigen Explosionen!) macht einen etwas kläglichen Eindruck – eigentlich schade . . .
(C. Borgmeier)



Time Soldier

Grafik:	54%
Sound:	78%
Handhabung:	79%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	71%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Electrocoin
Bezug: Leisuresoft

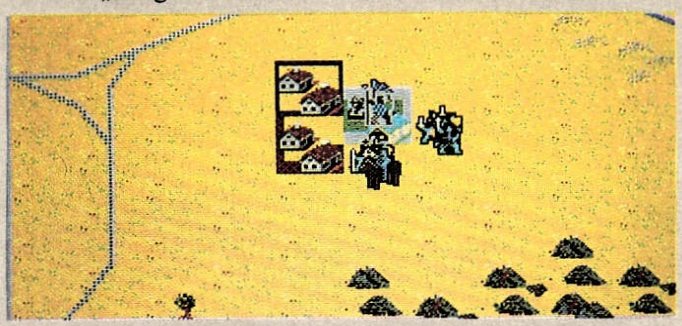
Spezialität: Zwei Disketten, die Highscores werden leider nicht abgesaved. Per F-Tasten kann zwischen Sound FX und Musik gewählt werden.

Sword of Aragon

So renommiert SSI als Hersteller von Strategiespielen und Konfliktsimulationen auch ist, gelegentlich produzieren die Jungs auch einfach bloß einen Haufen Langeweile – so wie bei diesem Game.

Sword of Aragon ist einer jener Billig-Clones in der Art von „Prince" oder „Sorcerer Lord". Schon die Story ist äußerst schlicht: Nach dem Tod deines Vaters sollst du jetzt den Thron besteigen und das Land Aragon von allen Bösewichten befreien. Im Spiel geht es dann hauptsächlich darum, die bedauernswerte Bevölkerung durch hohe Steuern zu knechten, um eine ausreichend große Armee finanzieren zu können. Die wird dringend gebraucht, da Unmengen von Goblins, Orcs und sonstigen Monstern durch das Land streifen und umgelegt werden müssen. Gelegentlich eintreffende Spähermeldungen verschaffen einem Aufträge, deren erfolgreiche Erledigung einen schönen Batzen Geld bringt.

Vom an „Rings of Medusa" erinnernden Spielprinzip her wäre diese Handels- und Strategiesimulation gar nicht einmal so übel; aber die miese Grafik, der noch miesere Sound, die umständliche Handhabung und vor allem die an einen XT gemahnende „Geschwindigkeit" des Programms ersticken jede aufkommende Spielfreude im Keim. Die vielen Tabellen in 64'er Grafik bieten einen mehr verwirrenden als erklärenden Überblick über Streitkräftestand und Steuereinnahmen. Klares Urteil: Finger weg! (wh)



Das Game ist genauso, wie die Grafik aussieht!



Sword of Aragon

Grafik:	29%
Sound:	12%
Handhabung:	38%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	27%
Preis/Leistung:	5%
Red. Urteil:	17%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: SSI
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Kein Kopierschutz, Paßwortabfrage, Harddiskinstallation möglich. Englische Anleitung, Save-Disk muß extra erstellt werden.

Alte Branchenweisheit: Wo ein Sierra-Adventure ist, ist eine Fortsetzung nicht weit. Da macht auch die brutale SF-Saga um die außeridischen Orbs keine Ausnahme. Begeben wir uns also in die Straßen von San Francisco – zur Menschenjagd!

MANHUNTER 2

SAN FRANCISCO

Die auffälligste Neuerung gegenüber dem ersten Teil ist, daß das Game jetzt auf drei Disketten daherkommt. Ansonsten hat sich nicht allzuviel getan. Geblieben sind vor allem die außerirdischen Menschheitsknechter, die Orbs. Und geblieben sind natürlich auch die Manhunter, die Killerkommandos der Orbs. Wie gehabt schlüpft man in die Rolle eines solchen Vollstreckers im braunen Mönchsgewand:

Mit deinem Raumschiff hast du einen Verdächtigen von New York nach Frisco verfolgt und bist an einem der zahlreichen dort herumstehenden Wolkenkratzer hängengeblieben. Bei der anschließenden Bruchlandung hast du auch noch einen Kollegen von dir zermantscht! Während du also so aus dem Raumschiff torkelst (hicks, zuviel Allohol?), stolperst du über dessen ID-Card und sein MAD (tragbares Daten- und Sichtgerät). Was liegt näher, als die Dinger einzusacken und gleich ein paar Nachforschungen damit anzustellen? Schließlich ist dank deiner mangelnden Flugkünste gerade wieder eine interessante Mission frei geworden... Mit Hilfe dieses MAD's lassen sich Personendaten abfragen und die Aktivitäten anderer Beteiligter verfolgen. Jetzt brauchst du „nur" noch ein wenig kriminalistischen Spürsinn, um die dreitägige Horrorshow lebend zu überstehen und dem Geheimnis des Spiels auf die Spur zu kommen.

Manhunter 2 ist wieder ein Grafikadventure ohne Parser, die wenigen möglichen Aktionen (Untersuchen, Nehmen, Anwenden) werden automatisch aufgerufen, sobald sich der Suchpfeil in der Nähe einer kritischen Stelle befindet. Gesteuert wird der Pixel-Held per Maus oder Tastatur. Man sollte unbedingt jeden Screen gründlich absuchen, es könnte ja irgendwo etwas Wichtiges verborgen sein. Der dem Mauszeiger nachlaufende Suchpfeil kann die Geduld des Spielers dabei allerdings auf eine harte Probe stellen.





Eine blutrünstige Angelegenheit...



San Francisco als Sierra-Alptraum





Bekanntlich entfachen Sierra-Games meist nicht gerade ein Feuerwerk an Grafik auf dem Screen – Manhunter macht da bestimmt keine Ausnahme, eher das Gegenteil ist der Fall. Die Grafik ist zwar bunt, aber äußerst bescheiden in der Ausführung; die gelegentlichen Animationen sind ziemlich ruckelig. Auch vom Sound darf man nicht mehr erwarten, als ein PC-Lautsprecher so zu Wege bringt. Zwischendurch sind immer wieder kleine Actionsequenzen eingestreut, für die man den Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellen kann – warum, bleibt ein weiteres Geheimnis der Orbs...

Aber schließlich sind es ja die Story und die kniffligen Rätsel, die den Reiz eines Adventures ausmachen. Hier ist (wie schon beim Vorgänger) rabenschwarzer Humor angesagt, der hart an die Grenzen des guten Geschmacks geht. Es gibt manch harte Kopfnuß zu knacken und viele blutige Leichen zu finden. Anders gesagt: Manhunter 2 ist beileibe kein übles Spiel, aber so richtig begeistern werden sich dafür wohl nur schreibfaule Abenteurer mit dem Gemüt eines Metzgerhunds. (wh)



Manhunter 2

Grafik:	51%
Sound:	24%
Handhabung:	63%
Spielidee:	63%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	59%
Red. Urteil:	63%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Sierra
Bezug: Leisuresoft

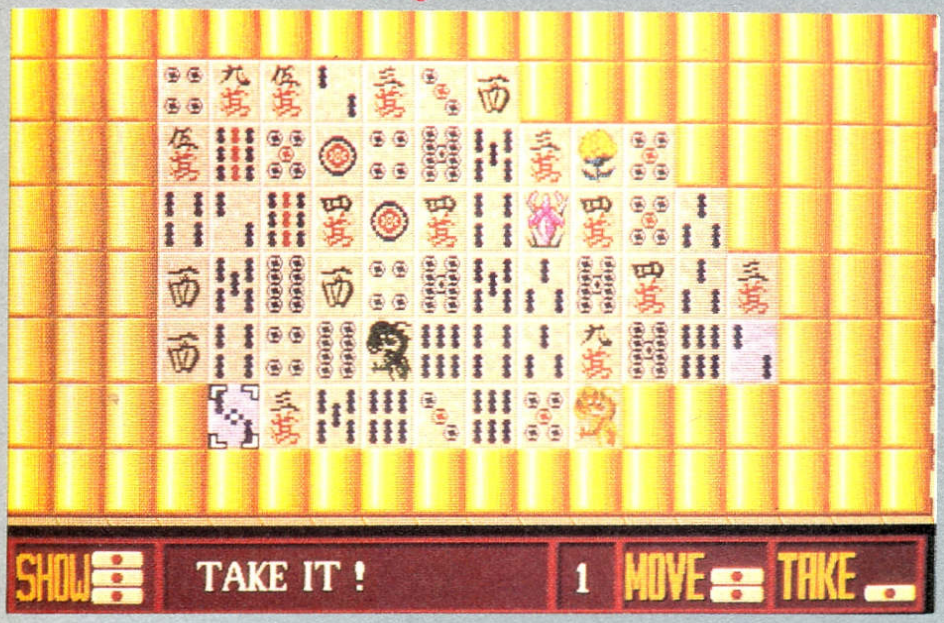
Spezialität: 1MB erforderlich, wird über Workbench geladen, kein Kopierschutz. Spiel und Anleitung sind komplett in Englisch.

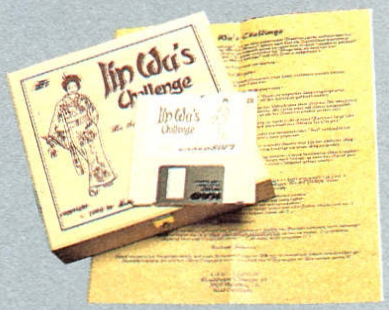


Der Amiga Joker meint: Aspirin bereithalten: Lin Wu's Challenge entflammt das alte Shanghai-Fieber aufs neue!

LIN WU'S CHALLENGE

Eine echte Holzbox samt einem fast echten Pergament als Anleitung – so schickt die neue Softwareschmiede LaserSoft ihre „Shanghai"-Variante ins Rennen. Die edle Aufmachung ist kein leeres Versprechen: Die Jungs aus Hamburg haben ein exquisites Tüftelspiel zusammengebastelt!





Schöne Verpackung – schönes Spiel!



Der nächste Turniergegner wartet schon.

Anders als bei „Shanghai" sind hier von Anfang an alle Steine zu sehen, abgeräumt wird wieder paarweise. Wegnehmen kann man nur zwei gleiche Steine, wenn sie sich mit einer (gedachten) Linie verbinden lassen, die maximal zwei Ecken hat (sprich zweimal abknickt). Nur wer vorausplant, gerät nicht in Gefahr sich einzumauern und kann die Tableaus komplett abräumen. Das Spielprinzip kennt man zwar schon von „Turn It" oder der Arcade-Maschine „Match It" (die hat sogar die gleichen Bambus-Hintergründe), allerdings hat Lin Wu's Challenge noch einiges mehr zu bieten!

Da wären als erstes die 20 verschiedenen Gegner, gegen die man anzutreten hat, ehe man sich mit dem großen Lin Wu persönlich messen darf. Die Kontrahenten aus den unterschiedlichsten Ländern stellen sich dem Spieler mit Lebenslauf und Mini-Portrait vor; sobald man einen Sieg errungen hat, zeigt eine Weltkarte den Weg zum nächsten Turnierschauplatz. Insgesamt 60 Aufstellungen gilt es so zu absolvieren, darüber hinaus hält ein Computer noch unbegrenzt zusätzliche Spiele bereit.

Ein (in vielen Leveln sehr knapp bemessenes) Zeitlimit sorgt dafür, daß die Aufgabe eine ganz schön schwere ist. Die Programmierer haben dafür gesorgt, daß sie nicht vollends unlösbar wird: So kann man sich per Help-Taste einen Zugvorschlag machen lassen, ein Druck auf M ermöglicht das Verschieben eines Steins, und wer auf T drückt, darf sogar gegen alle Regeln ein Paar seiner Wahl vom Brett entfernen. Zu simpel? Denkste! Diese Hilfsfunktionen stehen nämlich nur sehr begrenzt zur Verfügung, Symbole am unteren Screenrand geben Auskunft, wie oft man noch schummeln darf.

Die Grafik ist farbenfroh und hübsch, die Steine sind gut erkenn- und unterscheidbar. Akustisch wird man mit einer recht ordentlichen Fernost-Melodie unterhalten, wer beim Denken lieber seine Ruhe hat, kann auf Geräuscheffekte pur oder Grabesstille umschalten (S bzw. F-Tasten). Auch für partnerschaftliches Tüftelvergnügen ist gesorgt: Im Zwei-Spieler-Modus darf gleichzeitig abgeräumt werden, es wird dann automatisch alle paar Sekunden zwischen den beiden Zockern umgeschaltet.

Ein rundum gelungenes Game also? Fast: Die Steuerung (Stick oder Cursortasten) ist etwas ungenau, was im Eifer des Gefechts oft sehr ärgerlich ist – hier wäre eine Maussteuerung wie bei „Shanghai" der bessere Weg gewesen. Auch gibt es keinerlei Paßwörter oder ähnliches, wer eine Aufstellung nicht in der vorgegebenen Zeit schafft, muß wieder bei Gegner Nr. 1 anfangen (ist aber halb so wild, da die Bretter immer wieder anders sind). Aber ansonsten bietet Lin Wu's Challenge Knobelspaß für Monate und kommt tatsächlich an die Qualitäten des Original-Klassikers heran, ohne ein reiner Abklatsch zu sein. (ml)

Lin Wu's Challenge

Grafik:	70%
Sound:	64%
Handhabung:	66%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	80%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: LaserSoft
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Mit der Leertaste können angefangene Züge rückgängig gemacht werden, mit ESC kann man ein laufendes Spiel abbrechen. Damit man nicht mogeln kann, drehen sich im Pause-Modus (P) die Steine um.



KLEINanzeigen

Suche Hardware

Suche Disk-Codier Modul!! Angebote mit Erläuterung der Funktionen bitte an: Christian Klöpping, Postfach 1104, 4797 Schlangen 1

Suche A 2000 B! Biete ca. DM 700,–. Gerät sollte 100% in Ordnung sein. Andreas Otte, Tel: 07157/66219, von 18.00 bis 23.00 Uhr

Suche 3,5" Laufwerk für Amiga 500. Tel: 089/593476 ab 18.00 Uhr

Biete Hardware

Verkaufe aus Systemauflösung für Amiga 500 Festplatte A590 und 2MB für DM 1000,–. Tel: 02174/3452

Verschenke Speichererweiterung für Amiga 500 an den 15ten, der mir DM 10,– schickt! Schreibt schnell an: Daniel Herrmann, Postfach 1208, 4409 Havixbeck. Viel Glück!

Wer mir als 15ter DM 10,– schickt, bekommt meinen Amiga 500 mit Monitor!! und Disketten. Kein Scherz! C.S.G., Parkstr. 109b, 5870 Hemer

A 500 512 KB Speichererweiterung (neu), abschaltbar, akkugepufferte Uhr für DM 140,–. Tel: 02351/54020

Ich verschenke 2 Amiga 500 mit Monitor! Einen bekommt der tausendste Einsender von DM 2,–, der andere geht an den dreihundertfünfzigsten Einsender von DM 5,–. Zahlt es auf mein Konto. ich werde dem Gewinner schreiben. Letzter Gewinner war Tine Röser. Kontonr: 156011840, BLZ: 51350025 (Sparkasse Gießen)

C-64, defekte 1541 Floppy, Final Cartfidge III, 2 Diskettenboxen, ca. 250 Disks, UPS 801 Commodoredrucker abzugeben. Preis: VB. Lars Schneppe, Tel: 05187/75717

Verkaufe Umrüstsatz für A1000 von NTSC auf PAL Norm, komplett mit Einbauanl. und zwei AGNUS-chips für DM 70,–. Versch. RAM Chips (256K*1), neu, für DM 6,–/Stk. Rainer Benda, Postfach 1127, 6090 Rüsselsheim

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 + Monitor CM8802 + Drucker Sekonic SP80 + Final Cartr. 3 (Schnelllader) + Diskbox mit ca. 90 Disks + Disklocher + Druckerpapier + Hefte für SFR 990,–. Über den Preis können wir ja reden! M. Wüst, Eulenstr. 2, CH-4313 Möhlin. Tel: 061/882958, Swiss

Wer mir als 16ter DM 10,– schickt, bekommt meinen Amiga 500 mit 100 Disketten und Farbmonitor. Im Ernst! Andre Barst, Am Lusebrink 7, 5870 Hemer

Verkaufe 2MB Speichererweiterung für Amiga 500 (intern mit Uhr), 1 Monat alt, kaum gebraucht, für DM 550,–. Mareile Bender, Damaschkestr. 1, 4900 Herford. Tel: 05221/23705

Verkaufe A500! Mit 1MB, 2. Laufwerk (3,5"), 2 Joysticks, HF Modul, Mousepad, ca, 250 Disks, 3 Diskettenboxen für DM 1300,– (oder tausche gegen PC mit EGA Karte). Tel: 05521/3641 ab 15.00 Uhr (Marc)

Verkaufe externes Laufwerk für Amiga 500/1000/2000 Profex DL 1015. Preis nach VB (ca. DM 180.–). Verkaufe auch einige Spiele: Bundesliga Manager, Soccer Manager Plus, Wall Street Wizard usw. Suche auch Sim City dt. Tel: 06181/28643 (Jens)

Suche Software

Suche jede Menge Software für meinen Amiga 500! Kaufe und tausche! Write to: Jörg Engesser, Weidenstr. 72, 2940 Wilhelmshaven

Welcher Amiga-Besitzer kann mir einen BTX-Software-Decoder für den Amiga 500 zu einem günstigen Preis überlassen? Angebote an: Harald Pfleger, Jahnstr. 4, 3501 Fuldatal 1. Oder ruft einfach an! Tel: 0561/817786

Suche Software für Amiga! Schickt Listen an: Maurice Hammami, Berghäuserstr. 20a, 4350 Recklinghausen

Suche Spiele für Amiga 500 mit Anleitung. Nur Raum Hessen. z.B: TV Sports Basketball, USS John Young, North Sea Inferno, Tie Break, Manchester United, Cabal, Sim City, Dragons Breath. Ruft an: 05621/73265 oder schreibt an: Hermann Matzke, Giflitzerstr. 2, 3590 Bad Wildungen mit Preisvorstellungen

Suche Larry 1 und Larry 2 für Amiga 500! Björn Fellner, Högerlweg 12, A-4060 Leonding, Österreich. Tel: (0043) (0)732/670702

Suche North & South! Biete dafür: Operation Thunderbolt, RVF Honda, IK+, Dogs of War, etc. Schickt das obengenannte Game einfach an: Marc Schröder, Bindingstr. 12, 4980 Bünde 1

Wer hat folgende Spiele und möchte sie verkaufen? Pirates, Kaiser, Rings of Medusa, Kings Quest Triplepack, Lost Dutchman Mine. Tel: 07465/1085 (Ingo)

Sim City 1MB gesucht! Nur Original! Zahle gut! Tel: 02151/64748. Vorsicht! Anrufbeantworter! Auweia . . .

Suche Demomaker. Schickt Demodiskette oder Liste an Mario Karlovic, Bönerstr. 9, 8500 Nürnberg 40

Suche Tauschpartner für PD-Soft. Schickt Listen und/oder Disks an: O. Daniels, Sprützmoor 29, 2000 Hamburg 53. Anfänger sind willkommen!

Suche RP-System Amiga 1.0 möglichst günstig, wenn geht, mit Anleitung. Zwecks Tausch mit Software (Anzahl VB) freier Wahl. Habe viel Software (Demos, Demo-Intromaker, viele Grafik- und Musiktools, viele gute Utilities und Anwendersoftware, sowie eine breite Masse von Spielen). Keine Raubkopien!! Ruft sofort an! Tel: 08224/7458

Suche Software möglichst billig. Listen an: Henrik Meyer, Poststr. 13, 2844 Lemförde. Tel: 05443/334

Suche Goldrush (Orig.) für VB DM 30,–. Amiga, versteht sich . . . . Bitte meldet Euch unter: 02191/668373 (Nicolai). Ich grüße alle Amiga-Freaks. Amiga is the best!

Suche supergünstige Software aller Art. Listen schickt bitte an: Uwe Klein, Schraderstr. 31, 6710 Frankenthal. Nur Amiga!!

Hey Freaks!! Suche Cabal, Budokan, Ninja Warriors und Operation Thunderbolt. Kauf- und Tauschmöglichkeiten. Schreibt an: Henning Sauerland, Im Forst 34, 2359 Henstedt-Ulzburg 3

Dringend!! Falls irgendeiner affengeile Games auf Lager hat (solche soll's ja geben!) und sie aus welchem Grund auch immer loswerden will, soll sie gefälligst an mich schicken, bessergesagt die Listen (mit Games und fairen Preisen drauf)! Schickt Eure Schreibsel bitte an: T. Dittrich, Hildenbrandstr. 29, 6710 Frankenthal. Suche übrigens das Beast-T-Shirt (natürlich gut erhalten)!

Biete Software

Verkaufe Streets Sports Basketball für DM 25,–; Kickstart II für DM 15,– oder zusammen für DM 35,– (NP: 100,–) oder tausche beide gegen andere Originale! Habe auch eigene PD-Serie mit derzeit ausgewählten 70 Disks! Info: DM 1,–; Originalangebote zum Tausch (Kauf nicht ausgeschl.) an: Uli Fluhme, Klopstockweg 14, 7400 Tübingen. Tel: 07071/63027

Deluxe Video m. dt. Anleitung für DM 130,–. Turbo Out Run, Orig., m. Verp., für DM 60,–. Tel: 02351/54020

Tausche Ice-Hockey, Fighter Bomber, UMS + Civil War Data Disk, Jeanne d'Arc, Starflight, F-16 Combat Pilot, Oil Imperium gegen Sim City, Dungeon Master, North & South, Iron Lord, Ports of Call, Basketball, Elite. Alles Originale. Bin evtl. auch an Kauf interessiert. Preis: DM 20,– bis DM 25,– je Prg. Tel: 089/593476

Verkaufe Originalgames: Blood Money (DM 40,–), Virus (DM 29,–), Wild Streets (DM 35,–), Bundesliga Man. (DM 30,–), Oil Imperium (DM 35,–), Full Metal Planete (DM 55,–), Super Cars (DM 45,–) und Rings of Medusa (DM 55,–). Ich kaufe auch Originale, wenn sie nicht zu teuer sind! Suche außerdem Tauschpartner für gute Amiga-Soft (auch Neueinsteiger). Schreibt bitte an: Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf

Tausche TV Sports Football (Orig.) oder Operation Thunderbolt (Orig.) gegen Wayne Gretzky Hockey! Bitte nur Originale! Schreibt an: Robin Hoss, Kummerskamp 2, 4506 Hagen a.T.W.

Amiga-Originale! Biete Starflight (DM 50,–), Infestation (DM 54,–), Future Dreams (DM 60,–), Omega (DM 60,–) incl. Portokosten. Suche Day of the Viper, Space Rogue, 688 Attack Sub, Laser Squad und Dragons Breath. Angebote an: Oliver Ritzner, Grabenstr. 167, 4100 Duisburg 1

Stop! Tausche und verkaufe Supermegapowersoft für Amiga und IBM (MSDOS). Habe das Neueste! Schickt Eure Softlisten an: J. Riedo, Gutschstr. 30, CH-6313 Menzingen, Schweiz

Günstige Gelegenheit! Verkaufe wg. Hobbyaufgabe Original- und Leerdisketten vieler Arten. Zu einmalig günstigen Preisen. Falls Du Interesse hast, ruf mich an. Schicke auf Anfrage auch Liste! Ihr seht, es lohnt sich! Tel: 0202/553710 ab 15.00 Uhr

Verkaufe Originale: USS John Young und 688 Attack Sub, beide mit dt. Anl. für je DM 55,–. Schreibt an: Willy Schicker, im., Kirchplatz 16, 8370 Regen

Maniac Mansion und Populous, original für Amiga, orig.verp. m. Anl. für DM 40,– bzw. 30,– abzugeben! Tel: 0871/41316 (Hilmar)

Intromaker mit vielen Effekten und Funktionen (Incl. Disk)! Preis: DM 15,–. Demo-Disk: DM 5,–. Anleitung natürlich in „D" und „GB". Christian Klöpping, Postfach 1104, 4797 Schlangen 1

JEFF-Virus, Lamer-Virus,... !?! Anleitung zur Beseitigung mit entsprechenden Programmen auf Disk: DM 10,–. Benutzerfreundlichkeit ist 100% (auch für Anfänger). Christian Klöpping, Postfach 1104, 4797 Schlangen 1

Habe neueste Amiga-Soft! Demos und Anwender! Schreibt an: K.Berendes, Schloßstr. 7, 4690 Herne 2. Gretings to: Wildstyle, The Unhumans, Scoopex!

Verkaufe Originale für Amiga m. Anl. u. Verp.: Wall Street Wizard (dt.), Day of the Viper (dt.), Info + Datenbank-Management-System (dt.) für je DM 40,–. Soccer Man. Plus (dt.) für DM 25,–, Eye, Crauncher Factory, Mind-Breaker für je DM 15,–. Uwe Rosenhahn, Europaring 22, 5300 Bonn 1. Tel: 0228/642151 ab 17.00 Uhr

Amiga Demos Super Demos und Intros. Verschiedene Serien. Schickt 10 Disks und DM 10,– an. O. Daniels, Sprützmoor 29, 2000 Hamburg 53

An alle Public Domain Freaks! Nehme nur DM 3,50 pro Disk. 3 Katalogdisks für DM 10,– bei: Michael Möller, Sanderstr. 16, 2843 Dinklage. Normale Liste ist gegen Rückporto erhältlich!

Verkaufe Nordic Power und folgende Originale: Hostages, The Running Man, Wallstreet Wizard, Stadt der Löwen, Adv. Construction Set und Amiga Fun and Games mit Buch. Tausche auch (Mega)Demos, Intros. Tel. 04443/2457 ab 14.00 Uhr

Verkaufe oder tausche insgesamt 30 Amiga-Originale, wie z.B. Hillsfar, Space Quest 1 – 3, It came from the Desert, Indy etc. Info bei Georg: 06205/14532

Tausche Indy 3 (Adv.) und Rings of Medusa, beides Originale (mit Verp., Code-Buch)! Tel: 0211/273370

Rings of Medusa Original, garantiert virusfrei, gebe auch Tips zum Spiel wie z.B. Koordinaten von Minen, Schätzen und Ringen. VB: DM 30,–! Daniel Zenz, Teppichstr. 9e, 2870 Delmenhorst. Tel: 04221/54781

Tausche Great Courts (Orig.) gegen X-Out oder Battle Squadron, ebenfalls Orig. Tausche auch Virusfalle (Hardware) gegen Powerdrift. Suche billige Originale! Listen bitte an: Uwe Herziger, Lug ins Land 42, 3510 HannMünden 1. Tel: 05541/32849

Tausche, kaufe und verkaufe Original Amiga Soft! Habe: Batman, Twinworld, Super Cars, Kick Off,.... Suche: Double Dragon 2, Kings Q. Triplep., Powerdrift, TV Sports Football,.... Tel: 06752/2240 oder schreibt an: Christian Noll, Meckenbacher Weg 44, 6570 Kirn

Verkaufe f. Amiga Bio Challenge für DM 45,–. Oliver Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Erbach 2

Verk. Amiga Originale: Daley Thompsons Olymp. Challenge, Manhattan Dealers (je SFR 45,–), Bloodwych (SFR 50,–), Megapack mit Seconds out, Winter Olymp., Mousetrap und Plutos nur SFR 55,–. Alle Games m. Orig.Verp. u. Anl. Habe noch mehr! Liste verlangen bei: Daniel Bacchini, Schürmattstr. 2, 5620 Zufikon, Schweiz

Digital! Eine völlig neue Public Domain Serie für den Amiga! Inhalt: die besten Animationen, Grafiken, Musikstücke und Demos! Gratis-Info unter 02304/81415 (Ralf). Der erste Anrufer bekommt 2 Disks aus meiner Serie kostenlos!

Tausche Amiga Originale! Demons Winter, Sorceror Lord, Hollywood Hijinx, Vindex gegen Rollen- und Strategiespiele. Schreibt an: Thomas Stockheim, Stresemannstr. 43, 5160 Düren

Suche Tauschpartner im Raum Köln/Bonn. Biete: Orig. Populous, Grand Monster Slam, Cabal, Powerdrift, Blood Money u.v.m.. Suche Speichererweiterung, Lernprogramme, Spiele u. Video de Luxe. evtl. Kauf. Florian Schönherr, Am Hofweiher 15, 5210 Troisdorf. Tel: 02241/74527

Amiga – PD Software aller Serien. ÖS 10,– pro Disk. Div. Originalspiele gebraucht zu verkaufen. Klaus Neuner, Grabenweg 1a, 6912 Hörbranz, Österreich

Verkaufe Software zu fairen Preisen!! Ruft einfach mal an. Tel: 0231/412984 von 15.00 bis 21.30 Uhr. Bin zuverlässig!

Verkaufe Space Quest 1 in Orig. Verp. mit engl. Anl. für DM 50,–. Matthias Kühndörfer, Tel: 0991/90109 von 16.30 bis 17.30 Uhr

Verkaufe 5 Amiga-Spiele für DM 60,– und 4 Sega-Spiele für DM 90,–. Tel: 089/7609257

Verkaufe Amiga-Originale: Ghostbusters 2 und Rings of Medusa (dt.) für je DM 55,– oder zusammen für DM 100,–. Schreibt an: Goran Cirkovic, Westl. Waldringstr. 24, 8510 Fürth 18 oder ruft an: 0911/767621 (ab 19.30 Uhr)

Original Hard Drivin für Amiga (3D-Grafik) für DM 45,– abzugeben. Tel: 089/955408

Verkaufe Sim City (1MB) für DM 50,–, Hillsfar für DM 40,– und Infestation für DM 40,–. Tel: 09158/397 (Gunther) bis 20.00 Uhr

Acht Original-Spiele für DM 180,– oder Speichererweiterung! u.a. North & South, Indiana Jones 3 (dt.), Big Deal. Tel: 05241/48469 (Sebastian)

Verkaufe Original-Games: Obliterator, Black Couldron (Sierra) für je DM 40,– (NP: 79,–). SYS Viruskiller, English und Erdkundekurs für je DM 10,–. Verkaufe auch Computerhefte: ASM, Power Play, Happy Computer. Schreibt an: Peter Skutecki, Gemsweg 1, 7913 Senden. Tel: 07307/22203. Ihr bekommt 101% Antwort

Verkaufe Originale wie z.B. Borocop (oder so ähnlich), Full Metal Planete usw., aber auch PD-Serien wie Taifun und Kickstart. Wer Interesse hat, schickt eine Postkarte an: Walter Gattringer, Terlanerstr. 20, A-6330 Kufstein, Österreich

Amiga!! Verkaufe Originale wie: Toobin, Spy vs Spy 1 und 2, Eye u.a.. Schreibt an. David Gielen, Kirchhellener Str. 149, 4250 Bottrop, oder ruft Dienstags von 6.00 bis 8.00 Uhr an: 02041/67196

Verkaufe Orig. Katakis für DM 20,–. Zuverlässige Käufer schicken das Geld bitte an: Stefan Kampmann, Böernstr. 16a, 8500 Nürnberg 50. Tel: 0911/831694

Habe neueste Soft! Schreibt an: Jam, Hausleitnerweg 25, A-4020 Linz, Österreich

Verkaufe Elite, das Super-Space-Game! Über 2000 Planeten in mehr als 10 Galaxien! dt. Anleitung. Schickt DM 10,– an: G. Stantke, Am Lohberg 15, 4925 Kalletal

Originalsoft! Verkaufe Software mit großteils dt. Anl. u. Orig.verp. z.B.: California Games, Gunship, Hard Drivin für je DM 40,– u.v.a.. Suche Anl. und Codeabfrage zu Holiday Maker (evtl. auch Kopie). Zahle dafür DM 10,–. Meine ist leider abhanden gekommen. Listen und Anfragen an: Rudolf Adam, Kleinhöbing 31, 8546 Thalmässing

Tausche Public Domain und biete SEKA Assembler Sources inkl. 2DD Disk für DM 5,–. C.Jäger, Heinrichstr. 1, 2900 Oldenburg. Tel/BTX: 0441/504113

Verkaufe Amiga-Originale: North & South und Ghostbusters 2 (je DM 55,–), originalverp., nicht benutzt. Übrigens: wir tauschen auch Games. Ihr müßt uns nur Eure Listen schicken! Angebote an: Stefan Klink, Oberstiftstr. 56a, 5502 Schweich. Suche auch Anleitungen!

Verkaufe Amiga-Originale! Populous, Yuppies Revenge, Pharao (je DM 50,–), Oil Imperium, Fugger, Wallstreet Wizard (je DM 45,–), Lords of the Rising Sun (DM 60,–), Wanted (DM 40,–). Arne Grundmann, Fichtenweg 14, 7504 Weingarten

Habe neueste Software für den Amiga. Gratisliste anfordern bei: Christian Kramer, Vondeystr. 8, 3470 Höxter 1. 109% zuverlässig und Rückporto nicht vergessen!

Verkaufe für Amiga: Kings Quest 2 und Peter Bearchless Int. Football für je DM 20,– (NP: 40,–). Legend of the Sword für DM 50,–! Tausche auch gegen Phantasie 3, Manchester United Football Club und Hillsfar. Schreibt an: Sebastian Reier, Spielmannweg 22, 4600 Dortmund 13. Tel: 0231/211573. Verkaufe alle zusammen für DM 75,–.

Verkaufe Original-Programme oder tausche: Football Manager, Soccer Manager Plus, Great Courts für DM 40,– bis 50,–. Suche auch deutsche Beschreibungen! Claus Unterweger, Saring 33, I-39020 Partschins, Italien, Südtirol

Games! Verkaufe: Dragons Lair (DM 50,–), Joe Blade (1 + 2), Espionage und Combat Course für je DM 15,–. Suche: Nordic Power Cartridge (für ca. DM 100,–). Greetings to Tringalis! Tel: 0731/711748 (Bernhard)

Tausche Originale: Reise z. Mittelpunkt d. Erde, Thundercats, Garrison 2 oder Barbarian (Psygnosis) gegen Originale: Lords of the Rising Sun, Fugger, Millenium 2.2 oder Kings Quest 1. Contact: Marco Limberg, Bogenstr. 2, 5982 Neuemade 4

Verkaufe Amiga-Originale: Kaiser (DM 60,–), Swords of Twilight, Bloodwych, Carrier Command (je DM 40,–), Phantasie 3, Bloodwych Data (je DM 25,–). Tel: 0421/622958 ab 18.00 Uhr

Habe und tausche die neueste Software. Also: Wer den neuen Stoff haben will, meldet/schreibt sich bei/an: Dirk Sieverding, Eichenstr. 19a, 4500 Osnabrück. Tel: 0541/128115. Alles wird beantwortet! Amiga!

Verkaufe Amiga-Originale: Rings of Medusa, Star Command, Starglider 2, Thunderblade, Evil Garden, Ports of Call, Demons Winter, Xybots, Sword of Twilight, Bundesliga Manager. Tel: 0911/6312511 (Roland)

Aus Systemauflösung folgende Original-Amiga-Software abzugeben: Battlehawk, Hollywood Poker Pro, Scenery Disk für Flight 2, A-Mouse, Facc 2, Elite, Zuma Fonts, Super Six (6 Spiele), Ferrari Formula One, Superbase 2, Datamat, Textomat, Matheprogramm, WB 1.3, Espionage, Extensor, Drumm Studio, Stadt d. Löwen, TV Sports Football, Holiday Maker, Las Vegas, Indiana Jones, Combat Course, Graffiti Man, Three Stooges. Preise weit unter 50% vom NP. Anruf lohnt sich! Tel: 02174/3452

Verkaufe: Moebius, Golden Path, Tom & Jerry, Aaargh! und Off Shore Warrior für je SFR 30,–. Alles Originale. Suche außerdem Speicherdisk von Rings of Medusa. Zahle bis SFR 20,–. Schreibt an: Marc Friedmann, Grossackerstr. 32, CH-8041 Zürich, Schweiz

Tausche Amiga-Games! Drakkhen gegen Rings of Medusa oder Dragonflight. Habe außerdem noch andere Originale Strategie- und Rollenspiele wie z.B. Kult, Ultima, Turn it, Dungeon Master (dt) gegen andere gleichwertige Games zu tauschen. Manfred Langner, Langestr. 27, 2990 Aschendorf. Tel: 04962/5989

Verkaufe Zak McKracken, Fish! (DM 50,–) und Paperboy (DM 35,–). Tausche auch gegen Maniac Mansion, Hanse oder Stadt d. Löwen. Suche und tausche auch PD-Soft. Also, schreibt an: Oliver Daniels, Sprützmoor 29, 2000 Hamburg 53

Verkaufe folgende Originale: Grand Monster Slam, Genius, Rings of Medusa, Super Cars, Sim City 1MB, Archipelagos, etc. Tel: 0721/67122

Verkaufe Original-Amiga-Games: It came f. t. Desert, Iron Lord, Rings of Medusa, Lords o. t. Rising Sun, Starflight, Indy 3 Adv., Future Wars, Drakkhen, TV Sports Football, Interphase, ESS, Summer Edition, Day of the Pharaoh, North & South, Footballer of the Year 2, Skidoo, FOFT, North Sea Inferno. Preis pro Game: DM 40,–. Außerdem: Test Drive 1, Interceptor, Cosmic Pirate, Football Man. 2, Ex.Kit, German Football Sim., Soccer Man. Plus, Bards Tale 1, Winter Edition, Earl Weaver Baseball, Bodo Illgners Soccer für je DM 20,–. Liste bitte an: M. Schmidt, Wedemarkstr. 45, 3002 Wedemark 1. Suche dringend Tennis Cup, Tie Break, Manchester United, Midwinter, USS John Young, Space Quest 3, The Kristall, Rocket Ranger, Player Manager (dt.), Zombi. Tausche drei meiner Spiele gegen eines, das ich suche.

Verkaufe Space Quest 3 oder tausche gegen ein anderes Sierra Adventure, oder gegen Indy 3 Adv. (dt.). Schreibt an: Reiner Ovelgönne, Calhorner Kirchweg 16, 4572 Essen i.O.

Verkaufe für Amiga Spiele wie z.B. Dyter 07, Slayer, Marble Madness usw.. Alles mit dt. Anleitung. Alexander Tinschert, Waller Heerstr. 50, 2800 Bremen 1

Suche Tauschpartner für Amiga! Tel: 0711/371027. Bye and regards

Verkaufe PD-Soft für Amiga. Liste gegen Porto bei: Michael Möller, Sanderstr. 16, 2843 Dinklage. Tel: 04443/2457. Verkaufe auch einige Originale!

Top-Angebot! Zahle DM 500,– und Du erhältst 16 original Amiga-Spiele. Unter anderem: Elite, Sim City, Starglider 2, Lombard Rally und viele mehr. Andreas Kratt, Abt-Ernst-Str. 6, 7930 Altsteußlingen

Verkaufe Amiga-Originale: TV Sports Basketball (neu) für DM 50,–, Balance of Power 1990 (neu, dt.Anl.) und Leaderboar Birdie für je DM 40,–, Indy 3 (Adv.), F-16 Combat und Great Courts für je DM 35,–, Airborne Ranger und Lombard Ralley (beide neu) für je DM 30,–. World Tour Golf und Gfl Championship Football für je DM 20,–. Alle zusammen für 300,–. Michael Bartlewski, Crangerstr. 403, 4660 Gelsenkirchen-Erle

Verkaufe Word-Perfect 4.1 in deutsch, original verp. m. Registrierkarte für DM 260,–. Professional Draw in dt., orig.verp. DM 100,–. Jeanne d'Arc m. Handbuch DM 30,–, Katakis DM 25,–, MS-DOS Software-Emulator, unbenutzt für A 500 inkl. Handbuch + 2 Disks (unbenutzt) DM 70,–. Lattice C-3.4, orig.verp. m. Reg.Karte für DM 150,–. Rainer Benda, Postfach 1127, 6090 Rüsselsheim

Halt!! Verkaufe Amiga-Originale zu Spitzenpreisen. Textomat und Datamat für je DM 15,–, Erdkunde- und Englischkurs für je DM 10,–, Pinball Wizard + Quiwi: DM 15,–, Iridon (Action), Virus Checker für je DM 15,–, Amiga Basic Buch in dt. für A500 und A2000 für DM 20,–. Alles zusammen: DM 100,– Schreibt an: Thorsten Hülsmann, Winkelhauser Esch 29a, 4292 Rhede. Tel: 02872/3669

Verkaufe günstig Originale: Silent Service, Battlehawk 1942, Conqueror, UMS, Amiga Surgeon, Combat Course für je DM 40,–; Balance of Power, Jeanne d'Arc, Strike Force Harrier, Stellar Crusade für je DM 30,–; Red Lightning: DM 45,–, Drakkhen: DM 50,–. Porto müßt Ihr tragen. Würde mich über Listen freuen. Also ruft an oder schreibt: Arnt Stöber, Hubertusstr. 3, 5100 Aachen. Tel: 0241/32586 (Mo-Fr)

Verkaufe Amiga-Soft: Treasure Island Dizzy (DM 15,–), Roger Rabbit, Scorpio, Paperboy (je DM 35,–), Dungeon Master, Swords of Twilight, Knight Force, Oil Imperium, Batman, Battley Valley, Battle Chess, Interceptor, Space Harrier 2 für je DM 45,–, Lords of the Rising Sun, Fighter Bomber, Manhunter N.Y. und Great Courts für je DM 55,–. Stadt d. Löwen und Space Ace für je DM 85,–. Torsten Eris, Bartelsstr. 55/Haus 1, 2000 Hamburg 36. Tel: 040/4397787

Stop! Verkaufe 21 C64 Original Disks für DM 100,–. Darunter: Mit Jeans und Hellebarde, NO, Mindfighter, u.v.m.! Außerdem 13 Original-Kasetten für DM 55,–. Darunter: Der Fall Sydney, Silicon Dreams u.v.m.! Schließlich noch Magic Disk und Input 64-Sammlung für DM 80,–. Alles zus. als Super-Einsteiger-Angebot (vereinzelte Anwendungen dabei) für nur VB DM 210,–. Leute schreibt, ich brauche Geld! M. Brandenburg, Steinstr. 3, 2123 Bardowick. Gebe auch Infos. Suche auch Amiga-Soft und verk. C64 PD!

Neuwertige Originalprogramme für Amiga: Crazy Cars 2 (DM 25,–) und Indiana Jones Adv. (DM 45,–) zu verkaufen. Orig.verp.! Wendet Euch schriftlich an: Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt. Suche außerdem zuverlässige Tauschpartner für PD (keine Raubkopien). Kein Kauf von PD, nur Tausch!

Verkaufe Amiga-Originale: Elite, Manhunter N.Y. für je DM 40,–, Steve Davis World Snooker, Mini Golf Plus für je DM 30,–, Speedball, Paranoia Complex, Kick Off, Sentinel, Hostages für je DM 25,–, Bombuzal, Cybernoid 2 für je DM 20,–, Slaygon, Quadralien, Better dead than Alien für je DM 15,–, Alle Prg. 100% in Ordnung, mit Anl. u. Verp.. U. Annussek, Goldschmiedstr. 32, 7450 Hechingen. Tel: 07471/13521 ab 19.00 Uhr, öfters versuchen. Suche Xenomorph, Great Courts im Tausch oder Kauf.

Verschiedenes

Verkaufe Computer Persönlich 11/87 bis 26/88, im Set DM 20,–. Epson Operating Manual LX-80 Printer für DM 10,–, World Geography für C64 Disk für DM 10,–, C64 Anwenderhandbuch VB: DM 20,–, Lerne Basic mit dem C64 VB: DM 20,–. Alles zusammen DM 65,–. Tel: 030/7214840 (Markus) ab 14.00 Uhr

Verkaufe Computerzeitschriften z.B: ASM, Amiga, Happy Computer, Amiga Joker. Preis je nach Zustand zwischen DM 2,– und DM 4,–. Liste bei: O. Daniels, Sprützmoor 29, 2000 Hamburg 53

Neuwertige Zeitschriften: Happy Computer 7, 8, 11/88, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12/89, 1, 2, 3/90; ASM 5, 11, 12/89, 1/90, ASM-Special 2 und 5, Amiga Magazin 3, 6, 12/89. Preise zwischen DM 1,– und DM 3,–! Wendet Euch schriftl. an: Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Suche Original-Spieleverpackungen für alle Systeme. Biete pro Verpackung bis zu DM 5,–, pro Anleitung bis zu DM 2,–. Keine Pocketverpackungen! Ruft an bei: Daniel Nink. Tel: 06431/53553 von 16.00 bis 18.00 Uhr. Bis dann!

Verkaufe Amiga-Magazin (7/89 bis 4/90) für ÖS 250,–. Happy ohne Power Play (7/88 bis 2/90) für ÖS 250,–. 64er (einzeln: 7/86 bis 8/89) für ÖS 15 + Porto. Zuschriften an: R. Swoboda, Waldmüller Str. 11, A-4910 Ried, Österreich. Tausche übrigens auch Wall Street Wizard gegen ein anderes Original!

Amiga News + Helpline V2.0! Das Magazin auf Disk! Schickt DM 5,– + eine Disk an: P.Zimmermann, Am alten Postweg 18, 3490 Bad Driburg

Hi Freaks! Ein neuer Wettbewerb hat begonnen!! Wer schickt mir das beste Demo dieses und der letzten fünf Jahre!? Der Gewinner erhält DM 50,–!! Antwort 100%, auch wenn man nicht gewonnen hat. Schreibt an: K. Berendes, Schloßstr. 7, 4690 Herne 2

Fantaworld! Wer will beim Start des 2. großen Fantaworldzyklus dabeisein? 100 Spieler, 2400 Felder, 35 Truppenarten, 11 Spielerrassen, 6 Berufsklassen, ... Gratisinfo bei: D.A. Games, Herrenfeld 346, A-6972 Fußach. Tel. 05578/5791, Österreich.

Kontakte

Grafiker und Musiker suchen gute Programmierer für gemeinsame Projekte. Für weitere Informationen bitte anrufen! Tel: 08224/7458

Suche österreichische Software-Tauschpartner. Schickt Eure Listen an: JKS, Hausleitnerweg 25, A-4020 Linz, Österreich

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga und C64. Neue und alte Spiele vorhanden. Keine PLK, 100% Antwort. Tel: 069/318513, Markus Guth, Am MTZ 2, 6231 Sulzbach

Contact Golden Eagles for fast Demo, Intro and PD swapping! Call: 07071/45002 (Thomas) or 07071/52602 (Peter) in West-Germany. From 18.00 to 20.00 h. Only fast guys!



Kaufe Happy Computer Ausgabe 12/88! Suche außerdem einen Tauschpartner für Amiga-Soft. Besonders dringend: Ultima 1 bis 6, Turrican und Maniac Mansion. Schickt Listen an. Erik Timendorfer, Mörikeweg 2, 2085 Quickborn

Amiga-Public-Domain Tauschpartner gesucht! Habe leider erst 30 Disks, da Anfänger. Keine Raubkopien! Schreibt an: Oliver Beringer, Külbenkamp 23, 4788 Warstein 2

Hy, suche Tauschpartner für Amiga! Habe Rainbow Islands, Indy 3 Adv.... Suche Demos (Maker), neueste Soft.... Disks oder Listen an: T.Penkert, Osterholder Allee 9, 2080 Pinneberg

Hey Amiga Freaks! Suche coole Kontakte! Habe viel Neues! Schreibt an: Henning Sauerland, Im Forst 34, 2359 Henstedt-Ulzburg 3

Suche zuverlässige Tauschpartner mit Amiga-Soft. Ruft 0621/556772 (Jan)

Seid Ihr zuverlässige Tauschpartner? Seid Ihr Tauschpartner für nicht nur einmal? Dann schreibt an: Marc Oehme, Feldbergring 39, 6457 Maintal 4

Wir (Grafiker und Soundprogrammierer) suchen coole Kontakte im Kreis Groß-Gerau, bzw. Mainz zwecks gemeinsamer Demos und anderer Projekte. Tel: 06142/52988

Suche zuverlässigen Tauschpartner mit Amiga-Soft. Am besten Anfänger! Schickt Eure Listen an: Jens Wehmann, Wesermunderstr. 16, 2864 Hambergen

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga. Tel: 0911/777550 (Stefan)

Kostenlos

ist Deine **PRIVATE** Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, **Anzeigentext, RUBRIK und Adresse** draufschreiben und ab damit zur Post. Wie immer gilt: **KEINE PLK NUMMERN** und **KEINE RAUBKOPIEN**, ist ja klar! Und weil wir immer was zu meckern haben, noch eine Bitte: Der Andrang ist soooo groß – bitte faßt Euch **so kurz wie möglich** und schreibt keine ganzen Romane! Danke und ... ach ja, es ist zwar eine lustige Idee, daß viele ihre Hardware an den 25.978 Einsender von 1 Mark verschenken wollen, aber nachdem das nun wirklich überhand nimmt, werden wir solche Anzeigen in Zukunft nicht mehr veröffentlichen. Wir halten das nämlich (fühlt Euch bitte nicht auf den Schlips getreten) für Bauernfängerei. Verkauft Eure Computer doch lieber auf normalem Weg, okay?! Danke und Tschüß!


The unbelievable AMIGA Joker
BEZAUBERND IN DER FORM — SCHNITTIGE LINIENFÜHRUNG....
GRIFFIG!
GEFÜHLS-ECHT!
AMIGA! ICH LIEBE DICH!
SCHATZ
KLASSE! DAS MÄDCHEN MEINER TRÄUME!!!
JINGLE
HMOA
HMAC
SCHMATZ
(STUMMER SCHREI)
HADDL-HADDL-HADDL
HUMPF-DA
SCHMATZ
HMMMPF
WAS DENN?

Internationale Schnitzeljagd: Where in the World is Carmen Sandiego?

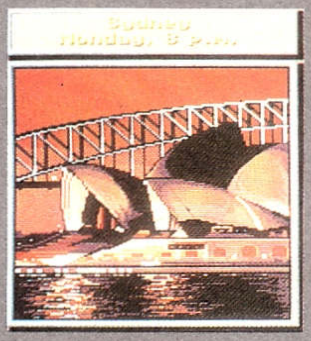
Satte fünf Jahre sind ins Land gezogen, seit dieses Detektiv-Spielchen erstmals für den C 64 veröffentlicht wurde. Jetzt hielt Rainbow Arts die Zeit für reif, um auch uns Amigianer mit der lehrreichen Gangsterjagd zu beglücken ...

Ob nun in Rom der Ring des Papstes geklaut wurde, oder in New Delhi Ghandis Brille: Ein Mausklick auf das Show-Icon, und man kann in drei verschiedenen Örtlichkeiten Zeugen befragen. So erfährt man etwas über die typischen Merkmale des Ganoven („hatte 'ne Tätowierung") und seinen weiteren Fluchtweg („hat am Schwarzmarkt Yen gekauft..."). Sobald man weiß, wohin der oder die Verdächtige sich verdrückt haben, geht's per Flugzeug hinterher; sind genügend Hinweise gesammelt, kann man sich vom Fahndungscomputer einen Haftbefehl ausstellen lassen. Festnahmen werden dann mit Beförderungen belohnt, Meisterdetektive dürfen sich in einer Ruhmeshalle verewigen. Allerdings braucht so eine Untersuchung ihre Zeit, aber wer den Flüchtigen nicht innerhalb einer Woche kassiert, hat Pech gehabt ... Die Menüs sind übersichtlich und kinderleicht zu handhaben, es gibt viele hübsche Grafiken zu sehen, und soundmäßig jagt ein Effekt den anderen. Auch macht die Schnitzeljagd anfänglich einen Heidenspaß, nur muß man sehr bald feststellen, daß das Game geradezu kindisch einfach ist! Leider haben die Beförderungen nur sehr geringen Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad, außerdem wiederholen sich die Geschehnisse ziemlich bald. Was bleibt, ist ein solid gemachtes Lernspiel für Jung-Detektive – immerhin wissen wir jetzt, daß San Marino die älteste Republik Europas ist ... (ml)



Carmen Sandiego: herrlich einfach zu handhaben – erschreckend einfach zu lösen!





Where is Carmen Sandiego?

Grafik:	70%
Sound:	71%
Handhabung:	87%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	66%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,–DM
Hersteller: Broderbund/ Rainbow Arts
Bezug: Joysoft

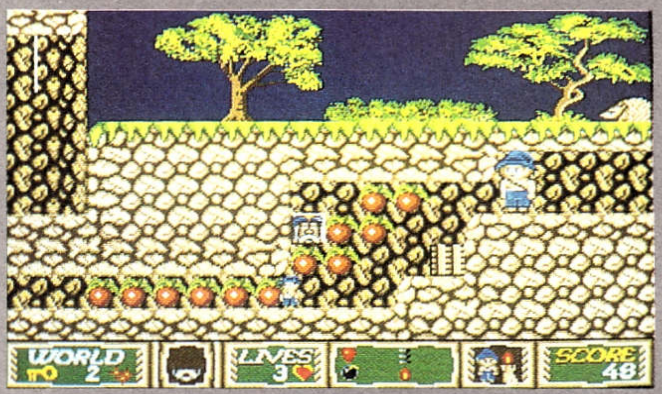
Spezialität: Deutsche Anleitung, aber englische Bildschirmausgaben. Erfolge werden automatisch gespeichert.

Ein Azubi im Reich des Bösen — Apprentice

Der Amiga Joker meint: Hüpfen, Sammeln, Zaubern – Apprentice ist Jump & Run der Oberklasse!

Wer sich damals schon an den „Great Giana Sisters" die Finger wundgespielt hat, darf sich über Nachschub freuen: Das neue Werk von Rainbow Arts ist ein actionreiches Hüpf- und Sammelspiel ganz ähnlicher Art.

Der kleine Apprentice ist mit seinen 400 Jahren noch ein junger Spund in den Augen der ehrwürdigen Magiergilde. Um endlich selbst als Zaubermeister aufgenommen zu werden, hat er beschlossen, den Drachen Fumo zum Kampf herauszufordern.
Der Weg zu Fumo ist, wie nicht anders zu erwarten, mit Gegnern, Extras, gefährlichen Flüssen und tückischen Plattformen gepflastert. Zum Vorwärtskommen unentbehrlich sind die allgegenwärtigen Kisten: Mit ihnen kann man zu hohe Hindernisse überwinden, Brücken bauen und nach Gegnern werfen. Sollte es trotzdem mal nicht weitergehen, kann per Space-Taste ein zweiter Apprentice im Miniaturformat aktiviert werden, der auch dort noch durchkommt, wo sein (zu) großer Bruder passen muß. Bis zum Showdown mit dem Lindwurm wollen 16 „offizielle" Level erfolgreich absolviert sein; daneben warten aber noch 18 „geheime" (und zugleich schwierigere), die man durch Zufall, Ausprobieren oder vielleicht auch einen Besuch beim Orakel findet.
Die hübschen Grafiken sind in einem märchenhaften Stil gehalten, unser Zauberlehrling bewegt sich darin praktisch ruckfrei vorwärts. Der Sound ist von Chris Hülsbeck, aber allzuviel Mühe hat sich der große Meister diesmal leider nicht gegeben. Dafür erwarten den Spieler viele originelle Features (z.B. Extras, die die Level verändern!) und eine geradezu vorbildliche Joystick-Steuerung. (od)



Kleiner Mann, was nun?

Apprentice

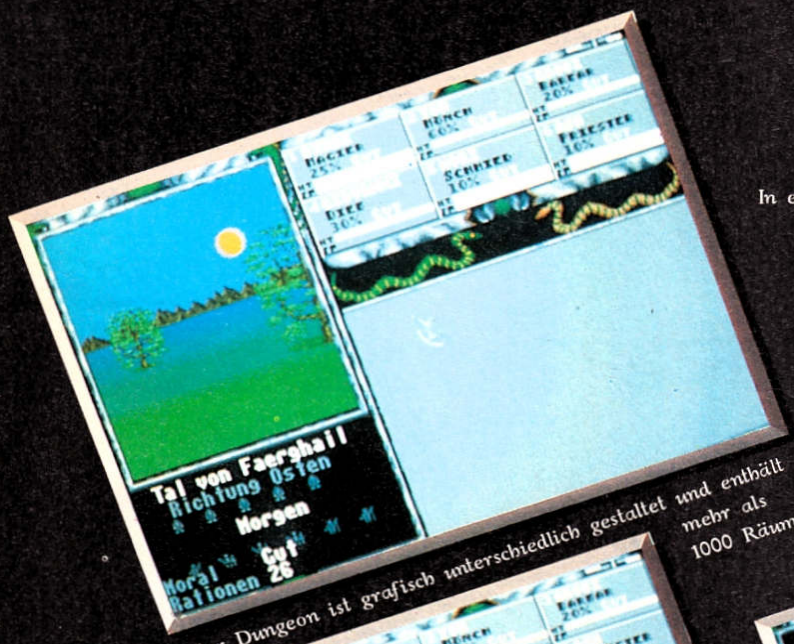
Grafik:	71%
Sound:	51%
Handhabung:	82%
Spielidee:	69%
Dauerspaß:	75%
Red. Urteil:	72%

Für Anfänger
Preis: noch offen
Hersteller: Rainbow Arts
Bezug: noch offen

Spezialität: Außergewöhnlich gut gemachte, deutsche Anleitung. Kein Zeitlimit, Highscores werden gesaved.

LEGEND OF FAERGHAIL

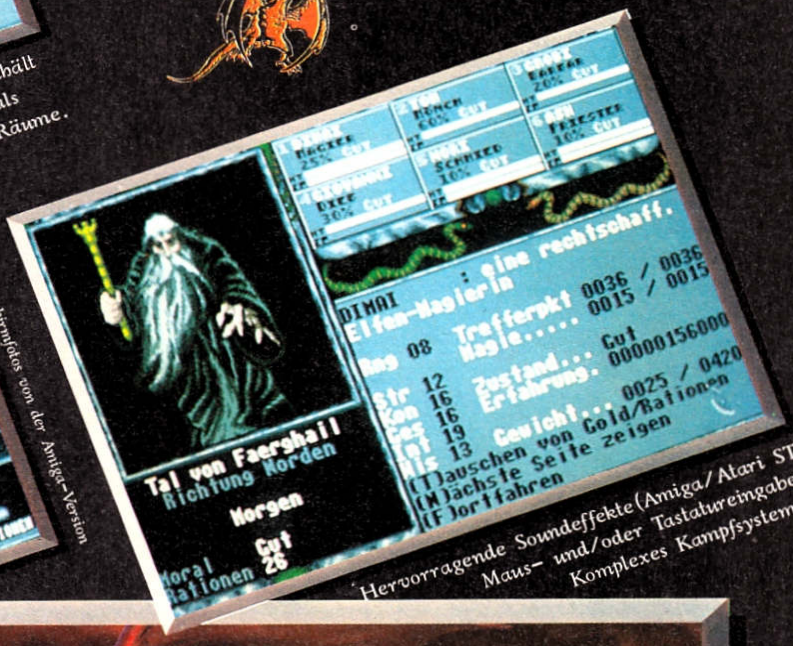
In einer Welt jenseits unserer Vorstellungskraft lag einst das Reich Faerghail. Alle Völker lebten dort bis zu dem Tag friedlich miteinander, an dem sich die Elfen an das Böse verkauften. Das Ende des Volkes Mensch rückte näher. So entschloß sich der Herrscher, eine Gruppe Freiwilliger ins Nachbarland zu schicken, um Unterstützung für die kämpfenden Gruppen zu holen.



Jeder Dungeon ist grafisch unterschiedlich gestaltet und enthält mehr als 1000 Räume.



Bildschirmfotos von der Amiga-Version



Hervorragende Soundeffekte (Amiga/Atari ST)
Maus- und/oder Tastatureingabe
Komplexes Kampfsystem



Stellen Sie sich eine Gruppe freiwilliger Kämpfer zusammen, durchqueren Sie die Wildnis und erforschen Sie die 8 Dunegons. Unzählige Gefahren und Überraschungen werden Ihnen die über 80 intelligenten Gegner bereiten.

Erhältlich für Amiga, Atari ST, PC 3.5" & PC 5.25"

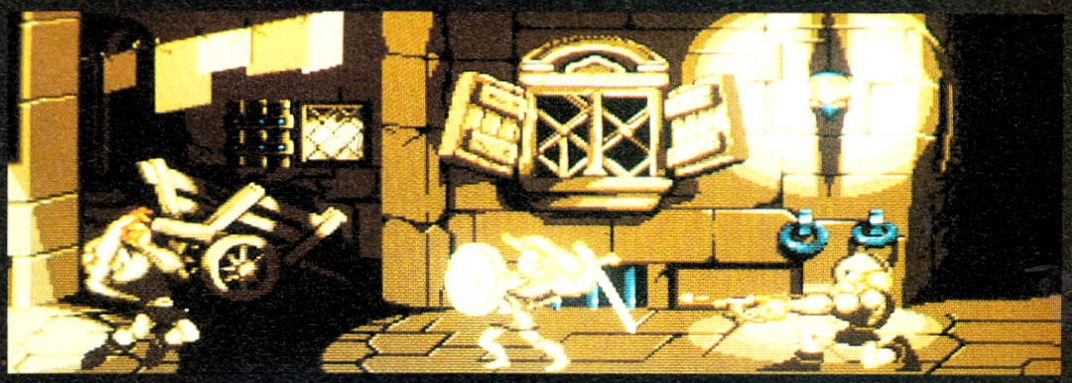
Im Vertrieb von:
Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst
Karasoft Thali AG

reLINE® SOFTWARE

IVANHOE

Lange war er unterwegs, Oceans edler Ritter: Im zwölften Jahrhundert ist er ausgezogen, um Richard Löwenherz zu befreien – eigentlich hätten wir ihn schon vor Monaten zurückerwartet, aber erst jetzt ist er endlich bei uns in der Redaktion eingetroffen . . .



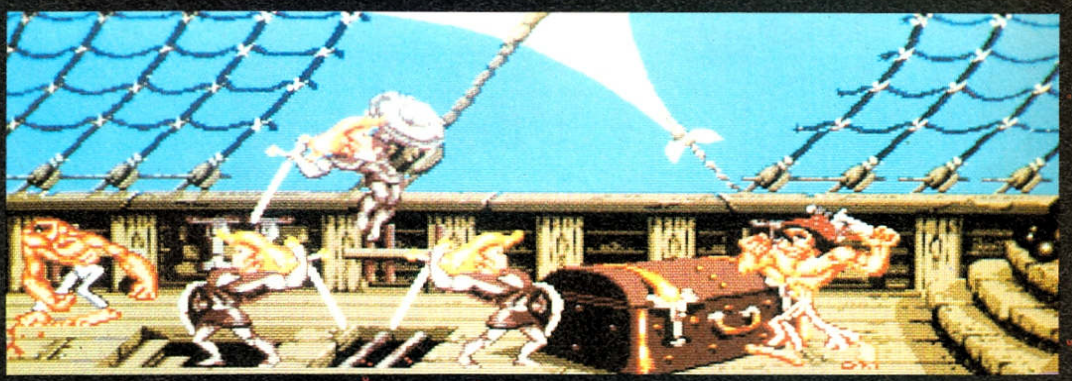


Fünf grafisch außergewöhnlich schöne Level umfaßt die mittelalterliche Befreiungstournee: Im ersten muß sich Ivanhoe durch einen Wald voller muskelbepackter Barbaren, Bogenschützen, Geier und sonstigem Gesindel kämpfen. Anschließend darf er im Alleingang ein Piratenschiff kapern, danach steht ein kleiner Ausritt auf dem Programm. Pferd und Reiter galoppieren von links nach rechts über den Screen, Hindernisse müssen übersprungen, Gegner und Extras mit Armbrust oder Lanze erlegt werden (erinnert leicht an „Kane“ oder „Hillsfar“). Der nächste Level führt uns in die österreichische Stadt, in der Richie gefangengehalten wird. Hat man sich hier schließlich gegen die bösen Schergen von King John (Oberbösewicht) durchgesetzt, geht's im fünften und letzten Abschnitt in die Höhle des Löwenfängers: Ein total verschachteltes Labyrinth, das sich King John als Schloß ausgesucht hat. Zwischen den Leveln gibt's noch chice Bonussequenzen, wo Ivanhoe zum Duell gegen einen riesigen Widersacher antreten muß. Wer hier erfolgreich kämpft, erhält seine Belohnung in Form eines Zusatzlebens.

Bei einem solchen Spiel dürfen die Extrawaffen natürlich nicht fehlen, neben dem Üblichen (Superschwert, Zusatzleben etc.) haben sich die Programmierer auch noch was Besonderes einfallen lassen: den dreifachen Ivanhoe! Dabei hüpft der Held in dreifacher Ausfertigung über den Bildschirm und verwirrt so Gegner und Spieler gleichermaßen. Ein Zeitlimit gibt's ebenfalls, das wird aber erst im Schlußlevel wirklich kritisch.

Die Grafik des Games ist einfach eine Wucht, traumhaft schön gezeichnet vom Anfang bis zum Ende. Ein paar Einschränkungen muß man dabei aber schon machen: der Screen wird nur zu 2/3 genutzt, die Animationen sind recht grob (ergibt so eine Art „Kasperltheater-Effekt“), und das Scrolling in den Leveln 1, 2 und 4 ruckelt. Level 3 scrollt perfekt, aber so schnell, daß einem davon schlecht wird, im fünften wird nur umgeschaltet.

Der Sound besteht aus verschiedenen Musikstücken, deren Qualität von sehr gut bis total düdelig reicht, die Effekte sind im allgemeinen gut. Was das Spiel aber endgültig zur Mittelmäßigkeit verurteilt, ist die schlecht konzipierte Steuerung: Gehen, Springen, Schwertschwingen und Schildbewegen sind so unglücklich angeordnet, daß man ständig mit der Handhabung der Spielfigur zu kämpfen hat. Zudem weist das Game eine ganze Ecke unfairer Stellen auf. All das führt dazu, daß Ivanhoe doch nicht das erwartete Supergame ist, aber die sagenhaften Grafiken locken einen trotzdem immer wieder für ein schnelles Spielchen vor den Monitor. (mm)





Ivanhoe

Grafik:	86%
Sound:	74%
Handhabung:	51%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	62%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	61%

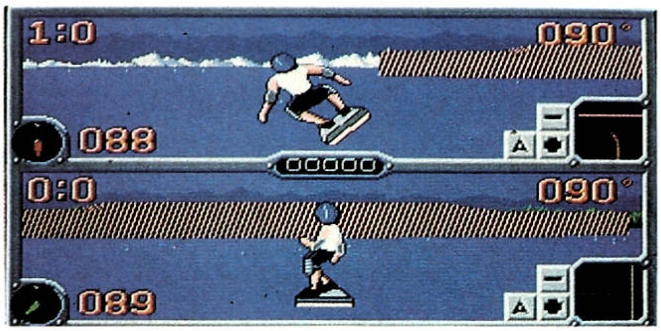
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico
Spezialität: Eine gute deutsche Anleitung und gelegentlich auftauchende Grafiken einer Karte des zurückzulegenden Weges runden die Ritterspiele ab.



WIPE-OUT

Ein neues futuristisches Sportspiel von einem völlig neuen Hersteller – das kann eigentlich nur außergewöhnlich gut oder unheimlich schlecht sein. Also, gut ist es schon mal nicht . . .

Wipe-Out ist das erste Game, bei dem ein intergalaktisches Hoverboardrennen „simuliert" wird und gleichzeitig hoffentlich endlich das letzte Game, das sich als müder Tron-Verschnitt entpuppt! Gekämpft wird in einer Arena: Die beiden Kontrahenten (Mensch/Mensch oder Mensch/Amiga) versuchen sich gegenseitig mit ihrem Schwebebrett den Weg abzuschneiden, indem sie Kraftfeld-Mauern hinterlassen. Sollte man mit seinem Gefährt in eine solche Hinterlassenschaft des Gegners hineinrasen, heißt's „Game Over". Ein Spiel besteht aus drei Runden, die einen Satz ergeben, drei Sätze sind dann ein Match. Für jeden Sieg gibt's Kohle, die man in Extras wie ein besseres Board oder fiesere Mauern (z.B. eine Streumauer) investiert. Um das uralte Spielprinzip aufzupeppen, wurde ein Ligamodus eingebaut; außerdem kann man mit Computergegnern unterschiedlicher Stärke oder einem Freund das Ganze üben, bevor es richtig ernst wird.



Das beste an Wipe-Out ist eindeutig die spannend geschriebene, deutsche Anleitung. An zweiter Stelle kommt der Sound: gute Musik und gelegentlich ein paar recht ordentliche Effekte. Ansonsten gibt's langsame, ruckelige und häßliche Grafik, einen ganz besonders häßlichen Loadingscreen und eine nahezu unspielbare Steuerung. Wegen der verunglückten 3D-Perspektive läßt sich trotz Minimal-Radar nämlich kaum beurteilen, wo man eigentlich hinmuß. Der Spielspaß tendiert somit gegen Null, weshalb wir den Titel ernstnehmen und Wipe-Out einfach aus dem Gedächtnis streichen . . . (mm)

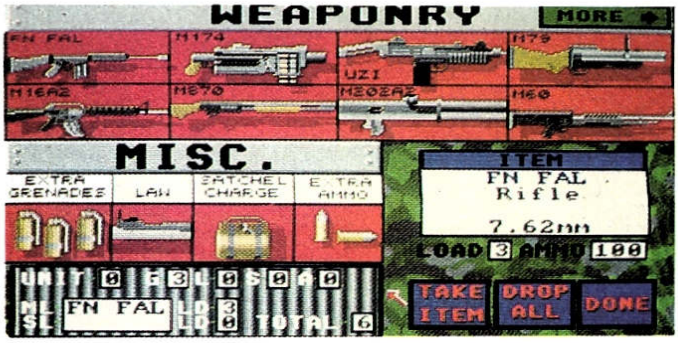


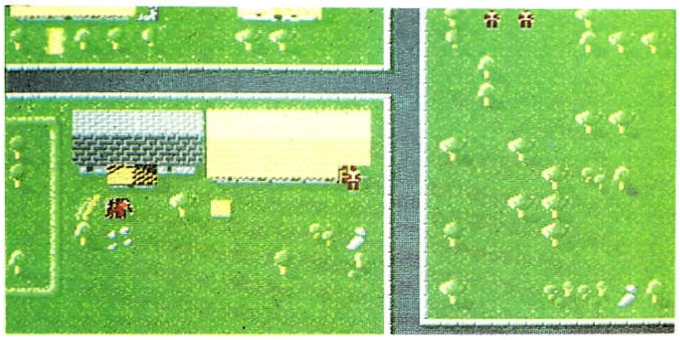
Wipe-Out

Grafik:	31%
Sound:	68%
Handhabung:	34%
Spielidee:	22%
Dauerspaß:	19%
Preis/Leistung:	23%
Red. Urteil:	18%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Gonzo Games
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zum Abspeichern von Spielständen braucht man eine Extradisk, die im speziellen Gonzo-DOS formatiert wurde . . .





Die Sprites sind schon mit drauf, nur halt kaum zu erkennen . . .

DRAGON FORCE

Was kommt dabei heraus, wenn man Rambo, James Bond und Tarzan zusammen in einen Topf wirft? Eine Spezialeinheit ist geboren! Und du bist der Boß, der den Jungs die Befehle geben darf . . .

D.R.A.G.O.N. Force ist eine strategische Kampfsimulation, bei der eine siebenköpfige Spezialeinheit verschiedene Aufträge erfüllen muß. Die zwölf angebotenen Missionen reichen von der Geiselbefreiung bis hin zur Bekämpfung der Rauschgift-Mafia. Aus einer Kartei mit 14 Superhelden (Scharfschützen, Sprengmeister, Scouts, Ärzte . . .) sucht man sich seine Leute aus, dann werden sie noch mit Waffen ausgestattet, wobei auch hier eine bunte Vielfalt vom einfachen Gewehr bis zur Panzerfaust geboten ist. Und schon geht's ab in den Einsatz.

Genau hier tauchen auch die ersten Kritikpunkte auf: Da es nur einen eng begrenzten Geländeausschnitt (Vogelperspektive) zu sehen gibt, behält man nur sehr schwer die Übersicht – da hilft auch die ohnehin miese Übersichtskarte wenig. Zudem wird, während der Kampf im Gange ist, dauernd zwischen den verschiedenen Handlungs-Screens hin- und hergeschaltet. Die Sprites der Akteure sind winzig und kaum zu erkennen. Richtig schlimm wird es bei der Steuerung: Jedes Teammitglied kann nur einzeln angesprochen werden, eine Steuerung der gesamten Truppe ist nicht möglich, wodurch das Vorankommen zur echten Qual wird. Überhaupt spielt sich alles im Zeitlupentempo ab, die Bewegungen der Sprites sind zum Einschlafen lahm! Soundmäßig herrscht außer gelegentlichem (realistischem) Geknatter auch bloß Grabesstille. Ich schließe mich an und vergesse diesen zähen Strategie-Brei schweigend . . . (wh)



D.R.A.G.O.N. Force

Grafik:	52%
Sound:	28%
Handhabung:	38%
Spielidee:	59%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	36%
Red. Urteil:	42%

Für Anfänger
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Interstel
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: 1 MB erforderlich, kein Kopierschutz, Paßwortabfrage, ausführliche englische Anleitung.

SCHAU BEI ** WORLD OF WONDERS ** MAL REIN !

AMIGATITEL	PREIS	AMIGATITEL	PREIS
Advanced Ski Simulator	19,90	Khalaan	a.A.
Astro Marine Corps	69,90	Kick Off 2	69,90
Back to the Future 2	a.A.	Klax	54,90
Blades of Steel	89,90	Leisure Suit Larry 3	99,90
Bubble +	54,90	Legend of Fairghail	a.A.
Castle Master	69,90	Logo	a.A.
Champions of Krynn	74,90	Loom	74,90
Cloud Kingdoms	69,90	Lost Patrol	69,90
Colorado	69,90	Manchester United	69,90
Comboracer	69,90	Manhunter 2	79,90
Crack Down	69,90	Might & Magic 2	74,90
Domination	59,90	New York Warriors	89,90
Dragonflight	74,90	Pirates !	69,90
Dragonforce	74,90	Projectyle	74,90
Dynamic Debugger	69,90	Pro Tennis Simulator	19,90
Dynasty Wars	a.A.	Red Storm Rising	69,90
East vers. West 1948	69,90	Resolution 101	69,90
Elvira Mistress of ...	74,90	Rotox	74,90
Emlyn Hughes Int. Soccer	69,90	Sim City Terrain	39,90
Escape from the Planet	54,90	Skidz	54,90
Fire and Brimstone	74,90	Theme Park Mystery	69,90
Flimbos Quest	a.A.	Their Finest Hour	79,90
Football Man. World Cup	54,90	The Third Courier	69,90
Ghost and Goblins	54,90	Time Soldier	69,90
Gravity	69,90	Tower of Babel	69,90
Grimblood	19,90	Turrican	59,90
Heros Quest	89,90	Typoon Thompson	69,90
Imperium	74,90	Ultima 5	74,90
Italia 90 (US Gold)	69,90	Ultimate Golf	69,90
Ivanhoe	69,90	Wipe Out	54,90

VIDEOPREISLISTE JUNI / JULI ab: 1.8.90

- Alle Neuheiten des letzten Monats auf einer 3 Std. Videocass.
- Jedes Spiel wird Ihne ca. 3 Minuten lang vorgeführt
- inclusive Preisangaben für alle Computersysteme
- Kaufen Sie nicht mehr länger die Katze im Sack !
- Unsere Kunden wissen mehr ... Sie auch, wenn Sie wollen !
- z.B.: Projectyle, Their Finest Hour, Turrican ..... u.v.a.

VIDEO - Preisliste Juni / Juli incl. Kassette für nur: 15,90 DM

Copyright, Idee und alle Rechte bei WORLD OF WONDERS 1990

ANDERE SPIELE UND SYSTEME AUF ANFRAGE
Versandkosten: Nachnahme + 6.- DM,
Vorkasse + 4,- DM - Preisänderungen vorbehalten

Händleranfragen erwünscht !

! ACHTUNG !

BESTELLUNGEN ab:
90,00 DM
Versandkosten frei

VERSAND-TELEFON
06196/82467
MO - FR: 14 - 21 Uhr
Samstags: 9 - 14 Uhr

Kostenlos Aktuelle Preisliste anfordern

WORLD OF WONDERS
HÖHENSTR. 31
6231 SCHWALBACH

SEGA MEGA DRIVE:

Grundgerät:	395,00
Altered Beast:	129,00
Forgotten Worlds:	129,00
andere Spiele auf Anfrage	

NINTENDO GAMEBOY:

Grundgerät:	279,00
Soccer Boy:	69,00
Castlevania:	69,00
andere Spiele auf Anfrage	

PC ENGINE:

Grundgerät:	395,00
Altered Beast:	97,00
Chase HQ:	106,00
andere Spiele auf Anfrage	

LÖSUNGSBÜCHER:

Bards Tale 1-3:	je 29,90
Champ. of Krynn:	29,90
Dragon Wars:	29,90
Leisure Suit Larry 1-3:	je 29,90
Sentinel Worlds 1:	29,90
Ultima 5:	29,90
andere Bücher auf Anfrage	

TÄGLICH NEUHEITEN

POWER PER POST

Suchen Sie anspruchsvolle und preisgünstige Games für Ihren Amiga ?

Nein ! Diese Anzeige nicht beachten.

Ja ! Unbedingt unser Anbebot prüfen.

SIERRA total

Goldrush	66,90
King's Quest 1/2/3	85,90
Larry 1	66,90
Larry 2 (1MB)	85,90
Larry 3 (1MB)	95,90
Manhunter 1	73,90
Manhunter 2	76,90
Police Quest 1	66,90
Space Quest 1	66,90
Space Quest 2	66,90
Space Quest 3 (1MB)	85,90
Hero's Quest	82,90

Komplettlösungen zu diesen Sierra-Spielen:

Je Lösung **DM 12,-**
Alle 14 komplett im Ringbuchordner **DM 79,-**

Aktuell

E-Motion	**66,90**
Berlin East vs West	**77,90**
Klax	**59,90**
FM World Cup Edition	**59,90**
Turrican	**64,90**
Ultimate Golf	**66,90**
Kick Off 2	**66,90**
Resolution 101	**66,90**
Emlyn Hug int. Soccer	**66,90**

07252/3058

Sofort bestellen bei:

Power per Post (Inh. W.Rätz)
Postfach 1640/AJ
7518 Bretten

Die Lieferung erfolgt per Nachnahme, zuzügl. DM 6,50 (Ausland DM 10,-) oder per Vorauskasse, zuzügl. DM 4,- (Ausland DM 6,-).

Nicht vergessen

Heute noch bestellen !

SoftPower

Ein Name für Software in Berlin!

NEU! JETZT AUCH VERSAND

5x in Berlin!

Prüfen Sie die Software, vor dem Kauf!

Endlich nicht mehr die "Katze-im-Sack" kaufen!

SoftPower Filialen
Wedding - Schwedenstraße 18c
Spandau - Schönwalder Str. 65

SoftPower Stationen
Moabit - Stromstraße 55
Neukölln - Lahnstraße 94
Charlottenburg - Wundtstr. 58/60

NEUHEITEN - SERVICE
030/492 20 56 - 10.00-18.30

VERSAND - SERVICE
030/375 60 13 - 10.00-18.30

VERSAND!

Super Features!

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Spezielle Kundennummer ermöglicht Hilfe bei Problem- /Spielelösungen!
- Sämtliche Preise sind **"Inklusiv-Preise"**!

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

- Sonderaktion:
  Jeder Bestellung bis zum 15.09.1990 liegt kostenlos eine Viruskiller-Diskette bei! (ça. 30 aktuelle Antivirus-Programme)

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

Ein kleiner Auszug aus unserem AMIGA Gesamtprogramm ...

	Champions of Krynn	75,-
○	East vs. West	75,-
	Elvira*	85,-
	F-19 Stealth Fighter*	85,-
○	Imperium*	85,-
	Kick Off 2	69,-
	Might and Magic II	85,-
	New York Warrior	99,-
○	Pirates!	69,-
	688 Attack Sub	79,-
○	Their finest hour	79,-
	Turrican	65,-
	Ultima V*	89,-

** lag bei Anzeigenschluß noch nicht vor!*

Unbedingt Gratis-Info anfordern!

Intros zum Selbermachen



Wer hat nicht schon mit neidvollem Blick auf die tollen Intros der Profis geschielt und davon geträumt, solche programmiertechnischen Kunststückchen auch einmal selbst zu erstellen? Meistens fehlt einem dann doch die Lust, sich monatelang im stillen Kämmerlein einzusperren und die Maschinensprache zu erlernen – aber es gibt ja schließlich ein paar praktische Hilfsmittel!

Was ist mit „Hilfsmittel" jetzt genau gemeint? Ganz einfach ein Programm, mit dessen Hilfe man eigene Vorspänne oder Intros ohne irgendwelche Programmierkenntnisse selber machen kann. Besonders die „Sparefrohs" unter Euch werden sich darüber freuen, daß die meisten dieser Programme im großen Public Domain-Pool zu finden sind.

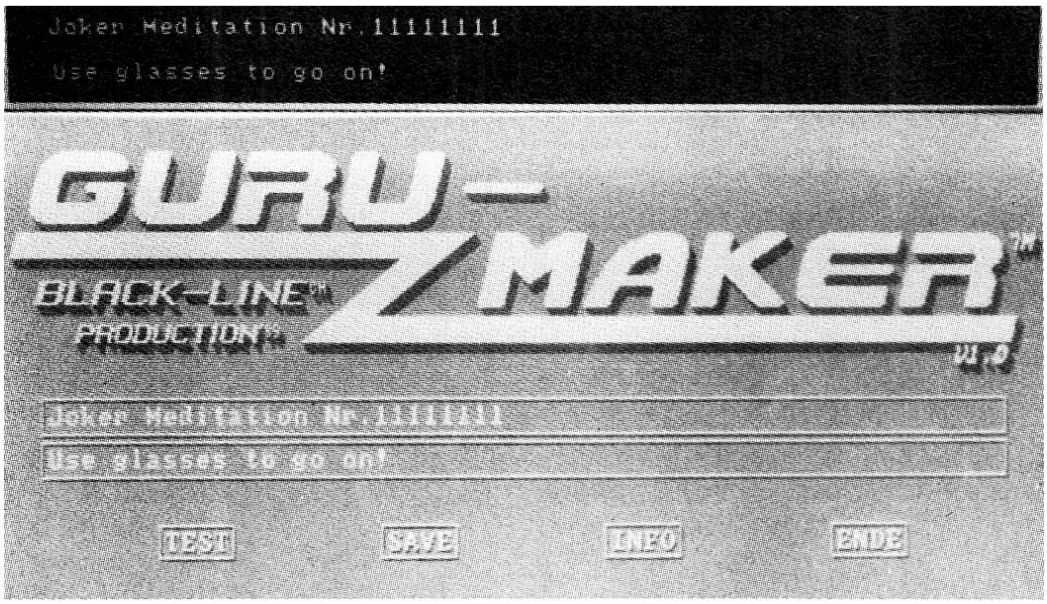
Fangen wir mit den leicht bedienbaren „Bootblock-Makern" an: Sie schreiben auf den Bootblock einer Diskette ein kleines Programm, das dann nach jedem Einlegen der Disk den gewünschten Vorspann zeigt (falls er noch nicht von einem gefräßigen Virus verschlungen wurde!). Der wohl beste Vertreter des Genres dürfte **Deluxe Boot** sein. Dieses komfortable und benutzerfreundliche Programm erzeugt einen Vorspann, bei dem der Text horizontal über den Screen scrollt und gleichzeitig (durch eine sog. Copper-Liste) ein Farbscrolling des Hintergrunds erfolgt. Der Text kann frei editiert und auf dem Bildschirm positioniert werden, zusätzlich lassen sich die Farbwerte des Hintergrundes verändern. Ganz ähnlich funktionieren die Programme **BootIntro**, dessen Nachfolger **BootIntro – The next Generation** und **Bootmaster**, die aber zur Hintergrundgestaltung nur unbewegliche Farbbalken benutzen, lediglich beim Bootmaster kommt noch ein vertikal scrollender Sternenhimmel hinzu. Alle drei bieten die Möglichkeit, sich vor dem Abspeichern die geschaffenen Werke anzuschauen.

Eine wahre Flut von Texten läßt **Bootletter** ruckelfrei über den Screen sausen, außerdem kann man damit alle möglichen Farbeffekte realisieren, wenn man sich an den dazugehörigen RGB-Werten vergreift. Ein besonderes Bonbon ist der eingebaute Guru-Maker, mit dem man die verhaßten Meldungen in Eigenregie erstellen kann – das ideale Werkzeug, um Freund und Feind gleichermaßen zu erschrecken!

Alle Bootblock-Maker sind durch ihre große Benutzerfreundlichkeit hervorragend für den ersten Einstieg in dieses Gebiet geeignet, deutlich anspruchsvoller wird's mit den jetzt zu besprechenden „Intro-Makern":

Titelmaker und **Introducer** sind noch relativ einfache CLI-Befehle, die den Vorspann durch Laden einer Textdatei, IFF-Bild und Digi-Sound erzeugen. Wesentlich aufwendiger kommt da schon der **IntroMaker** daher: Nachdem man die Kopfzeile und eine bis zu 5.000 Zeichen(!) lange Laufschrift editiert hat, wird das Ganze als Datei abgespeichert. Beim Aufruf dieser Datei gibt's dann neben dem auf und ab hüpfenden Scrolltext zusätzlich einen animierten Sternenhintergrund zu bewundern.

Zum krönenden Abschluß haben wir noch zwei absolute PD-Perlen anzubieten; es handelt sich um den **Ghostwriter V 1.2** und den **Rainbow Writer V 1.6**, die beide die vom 64er her bekannte Tradition der „Letter-Writer" fortsetzen. Im Mittelpunkt steht dabei die sogenannte „Message" oder eben „Letter", was im Prinzip nichts anderes ist als einfach eine längere Textdatei. Während man diese Textdatei nun eingibt, merkt sich das Programm jeden einzelnen Tastendruck und wiederholt ihn dann im fertigen



Mit dem Guru-Maker kann man seine ganz persönlichen Fehlermeldungen auf den Schirm zaubern.

Intro. Beide Letter-Writer weisen unzählige Funktionen und Effektmöglichkeiten auf, um dem eigenen Werk einen professionellen Anstrich zu verleihen. So stehen einem beim Ghostwriter nicht nur zahlreiche Sonderzeichen und Farbspielereien zur Verfügung, auch Farbbalken und animierte Sternenhintergründe können beliebig oft und an jeder gewünschten Stelle eingesetzt werden.

Noch mehr hat der Rainbow Writer zu bieten: Neben frei editierbarer Kopfzeile und Laufschrift gibt es dreizehn verschiedene fertige Zeichensätze und einen eigenen Fonteditor. Toll sieht auch die enthaltene 3D-Sternenroutine aus, bei der sich die Geschwindigkeit der Animationen beeinflussen läßt. Das fertige Intro kann man sogar als gepacktes File abspeichern. Bei beiden Programmen ist es möglich, Musikstücke zu laden, wobei die Pegel aller vier Soundkanäle in Balkenform dargestellt werden.

Freilich erreicht man mit keinem der vorgestellten Programme Intros in der Qualität, wie sie „professionell" erstellte Vorspänne zu bieten haben, aber dafür genügen hier auch wenige Handgriffe, um seine Diskettensammlung etwas persönlicher zu gestalten. Und außerdem ist der Spaß ja praktisch umsonst! Wer also Appetit bekommen hat und sich einmal selbst mit der Intro-Erstellung beschäftigen will, sollte jetzt mal genau aufpassen: Damit Ihr Euch nicht alle Programme im undurchdringlichen PD-Dschungel selbst zusammensuchen müßt, haben wir uns einen ganz speziellen Service einfallen lassen. Der PD-Vertreiber „Rhein-Main-Soft" hat für uns sämtliche hier vorgestellten Programme (und etliche mehr) auf drei Disketten gepackt. Jede Disk kostet 2,60 Mark plus Versand (5,– DM bei Vorkasse, 8,– DM bei Nachnahme), die Bezugsadresse ist:

Rhein-Main-Soft
Postfach 2167
6370 Oberursel

Somit steht dem eigenen Intro-Vergnügen nichts mehr im Wege! (M. Semino)

- Best for Amiga -

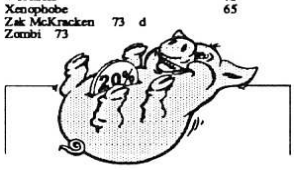
Bitte beachten Sie die 1MB Titel

Orig. FUNTASTIC T-Shirt XL 18

Diese 3 sind ein wirkliches "MUSS" für jeden, der mit seinem AMIGA und Spielen versteht:
1. Speichererwtg. auf 1MB+ Uhr 169
2. Amiga Tools Plus 41 d
3. Virus Killer Repair Util. 35

Amos Adventure Creat. 115

688 Attack Sub. 1MB 65
A-10 Tank Killer 81
Air Support 73
All Dogs Heaven 73
B.A.T. 81 d
Back to Future 2 73 d
Battle Master 73
Battle of Britain 69 d
Billy the Kid 73 d
Black Tiger 65 d
Blades of Steel Icehockey 89
Börsenfieber 73 d
Bomber T.A.C. FSim. 77
BSS Jane Seymor 73
Carthago 65
Castle Master 62 d
Champions of Krynn 1MB 73 d
Chess Champion 2175 77
Cloud Kingdom 65 d
Code-Name Ice Man 99
Colony 77
Conqueror 3-D Tank 73 d
Conquest of Camelot 99
Corporation 73 d
Crack Down 65 d
Creature 81
Damocles 65 d
Dan Dare 3 53
Das Haus 59 d
Defenders of Earth 51 d
Delta 73
Die Hard 65
Dogs of War 51 d
Drachen von Laas 69 d
Dragon Flight 85 d
Dragon Wars (BT 4) 73 d
Dragons Breath 77
Dragons Lair 2 99
Dragons of Flame 65
Drakchen 68 d
Dungeon Master 1MB 73 d
DM2 Chaos Strikes Back 73
Dynasty Wars 65 d
E-Motion 65 d
E. Hughes Int. Soccer 62 d
East vs. West Berlin 48 73 d
Elvira (PenNight 2) 77
Escape from Colditz 73
F-19 Stealth Fighter 81
F-29 Retaliator 65
Falcon 2 Intruder 99
Far West 73 d
Final Command 73 d
Fire & Brimstone 73
Flimbos Quest 65
Flood 73 d
FM 2 World Cup Edit. 51 d
Frontier 73
Ghosts n Goblins 51 d
Global Commander 73
Gravity 65
Great Courts Tennis 73 d
Gunship 65
Hammerfist 73 d
Hard Drivin Simulator 47 d
Hard n Heavy 49 d
Hardball 2 73
Harley-Davidson Road 65
Hurricane Snowmob. 73 d
Heavy Metal 65
Here with the Clues 57 d
Heroes of Lance 65 d
Heroes Quest 1MB 89
Hot Rod 65
Hunters Moon 73
If it moves: Shoot It ! 73
Imperium 2020 73 d
Indiana Jones 73 d
Inspektor Griffu 61 d
Intern. Tennis 3D 73
Intruder 73 d
Iron Lord 73 d
Island of Last Hope 65
Italy 90 Soccer 65
J. Nicklaus Unlimited 65
Jonny Quest 73
Kaiser 1MB 111 d
Khalaan 73 d
Kick Off 2 1MB 65
Kid Gloves 73 d
Killing Cloud 73
Kings Bounty 81
Kings Quest 4 1MB 89
Knight + Fight 73 d
Knights of Crystallion 77 d
Knights of Legend 77
Last Battle 69
Last Ninja 2 65 d
Legend of Billy Bounder 69
Legend of Faergbail 81 d
Leisure Larry 3 1MB 99
LHX Attack Chopper 99
Logo 57 d
Loom 81 d
Lords of Chaos 65
Lost Dutchman Mine 57
Mad TV 73 d
Manchester United 65
Maniac Mansion 73 d
Metal Gear 73
Midwinter 73 d
Might & Magic 2 73
Milestones 65 d
Mindroll Ultimate Dext. 65
N. Y. Warriors 1MB 89
Necronom 73
Neuromancer 65
Night Force 65 d
Night Hunter 73 d
Ninja Spirits 65 d
No Sex Please; Egyptians 65
Nuclear War Conflict 65
Oil Imperium 54 d
Operation Thunderbolt 65 d
Oriental Games 73
Paradroid 90 73
Photon Storm 73
Pinball Magic 57 d
Pipemania 65
Pirates 59 d
Plague 65
Planet of Robot Monsters 51 d
Police Quest 2 1MB 89
Pool of Radiance 1MB 65
Pop Up 53 d
Powerdrift 65 d
Powermonger 73 d
Projectyle 73 d
Prophecy 1 Viking Ch. 73
Q8 Ford Corw. 4x4 65 d
Qatbol 59 d
Rainbow Island (BB 2) 65 d
Rank Xerox 73 d
Rat Pack 73
Reederei 57 d
Rescue to Fractalus 73
Resolution 101 65
Riders of Rohan 73
Rings of Medusa 65 d
Ritter 1MB 47 d
Robot Commander 59 d
Rod-Land 73
Roller Coaster 41
Rorkes Drift 73 d
Rotox 65 d
Saint Thomas 73
Satan 57 d
Secret of Silver Blades 81 d
Sherman M4 Tank 73 d
Shock Wave 73
SimCity 69 d
SimCity Terra Edit 39 d
Skidz BMX & Skateboard 51 d
Slaba 65
Sly Spy Secret Agent 69 d
Snow Strike 69
Sonic Boom 65 d
Space Quest 3 1MB 95
Space Rogue (Elite 2) 81
Spindizzy 2 73
Star Command 77
Star Trek 5 - Final Front. 65
Starflight 1 65 d
Stormlord 2 - Deliv. 65 d
Stunt Car Racer 65
Super Wonderboy 65 d
Swiv 73
Team Yankee 73
Teen. Mutant Ninja 81
Tennis Cup 73 d
The Colonels Bequest 99
The Lost Patrol 65 d
The Plague 73
The Teller 73
Theme Park Myst. 68
Tie Break Tennis 65 d
Torvak the Warrior 73 d
Tower Frankfurt 73 d
Transworld 69 d
Turrican 57 d
TV Sports - Basketball 77
Twin World 73 d
Ultima 5 77
Ultima 6 86
Unreal 73 d
Vendetta 65 d
Venus 1MB 51 d
W. Gretzky Icehockey 1MB 59 d
War Jeep 73 d
WellTris (Tetris 2) 73 d
Windwalker 77
Wings Flight Sim. 65
Wipe Out 51
Wolfpack 95
World Cup Soccer 1MB 65
Wreckers 73
Xenophobe 65
Zak McKracken 73 d
Zombi 73



Ja klar!
Wir haben auch alle anderen Amiga-Spiele, nur können wir nicht alle hier unterbringen : Fordern Sie die deshalb die vollständige Liste mit allen Spielen für Ihren AMIGA an:
Ihre nächste FUNTASTIC-Liste kommt am 15. 7. 90 -
und zwar absolut gratis und unverbindlich!

Einige Titel dieser Anzeige sind noch Ankündigungen für die nächsten Wochen - diese neuen Spiele sollten Sie jedoch jetzt sofort reservieren - Auslieferung erfolgt nach Bestell-Datum. Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die Sie bei den anderen sehen, gibt's bei uns auch:
Fast immer billiger - meistens schneller!

Bestelleingang +1 = Versandtag. Falls verfügbar. Irrtum, Änderung und Teillieferungen sind jederzeit vorbehalten.
Wir liefern schnellstens immer per Post & nur per Nachnahme + DM 8.- , und ins Ausland (-14% dt. Steuer, + 16.-).
Drucklegung dieser Anzeige: 4. Juli 90 aj
Alle vorherigen Anzeigen- / Listen-Preise werden hiermit ersetzt.

Die Auswahl komplett - Alle Preise o.k. - Und der Service super.

Sie finden kein Versandhaus, das mehr für seine Kunden tut !

d = mit der deutschen Anleitung. Alle guten Original-Spiele der internationalen Hersteller mit kompletter Ausstattung. Alle Marken-Produkte mit der vollen Hersteller-Garantie.

von Montag - Freitag 10-12 und 13-17 live, Zu jeder anderen Zeit und speziell am Wochenende unser telefonischer Bestell-Service. Sprechen Sie deutlich. Danke.

FAX

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 140209. Müllerstr. 44
(kein Ladengeschäft)
D - 8000 München 5

Tel. 089 - 2609593
Fax 089 - 268138

100% FUNTASTIC ComputerWare

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA		ATARI ST		MS-DOS 5,25"	
688 Attack Sup. dt. Vers.	68,90	Atomix dt.	54,90	688 Attack Sub **	69,90
Alpha Wars dt.*	49,90	**Alpha Wars dt. ***	49,90	Atomix dt. **	59,90
Bundesliga Manager dt.	54,90	Bloodwych dt.	64,90	Bundesliga Manager **	69,90
Budokan	69,90	Bloodwych data dt.	39,90	Conquest of Camelot **	99,90
Blue Angels dt.	69,90	Caos Strike back	64,90	Champion of Krynn **	79,90
Batman the Movie dt. Vers.	64,90	**Cabal dt.**	54,90	Codename: Iceman **	109,90
Bloodwych dt.	64,90	**Chinese Karate dt.**	54,90	Drakkhen dt. Version **	79,90
Bloodwych data 1 dt.	39,90	**Cosmo Ranger dt.**	54,90	Full Metal Planet dt. **	69,90
Caos Strike back *	64,90	**Crackdown dt.**	49,90	Face Off **	79,90
Cabal dt.	69,90	Dungeon Master dt 1MB.	69,90	Knight of Legend **	79,90
Chinese Karate dt.	54,90	Dragon Breath	64,90	LHX Attack Shopper **	109,90
Cosmo Ranger dt.	54,90	**Drakkhen dt. Vers. ***	79,90	Loom dt. **	69,90
Colonis	49,90	**Escape from the Planet... dt.***	49,90	Leisure Suit Larry III **	99,90
Crack down dt.	64,90	E-Motion dt.	54,90	M-1 Tank Plaloon **	89,90
Dungeon Master dt. 1 MB	69,90	**European Space Sim. dt.**	79,90	Might and Magic **	79,90
Dragon Wars *	69,90	**Emlyn Hughes Int. Soccer dt.**	64,90	Paris Dakar dt. **	69,90
Drakkhen dt. Version	79,90	Firebrigade	74,90	Oil Imperium dt. **	54,90
Dragons Breath dt.	79,90	Fighter Bomber dt.	75,90	Populous dt. **	69,90
E-Motion dt.	69,90	**Full metal planet dt.**	69,90	Powerboat **	69,90
European Space Sim dt.	79,90	F-16 Falcon dt.	74,90	Indianapolis 500 dt. **	69,90
Escape from the Planet... dt.*	64,90	F-16 Falcon Missionsdisk dt.	54,90	Rings of Medusa dt. **	69,90
Emlyn Hughes Int. Soccer dt.	64,90	**F-29 Retaliator dt. Vers.**	64,90	Sorcerian **	89,90
Elite dt.	69,90	**Frontline**	64,90	Sherman M4 **	69,90
Fighter Bomber dt.	75,90	Great Courts dt.	69,90	Starflight II **	a.A.
Full metal planet dt.	69,90	Gunship	68,90	Space Quest III	79,90
F-16 Falcon Missionsdisk. dt.	54,90	Indianer Jones Adv. dt.	69,90	Sim City dt. Version **	79,90
F-16 Falcon dt.	79,90	Impossamole	49,90	Sim City Editor dt. **	39,90
F-29 Retaliator dt. Vers.	64,90	Intruder	a. A.	Their finest Hour	79,90
Great Courts dt.	69,90	**Jumping Jack Son dt.**	49,90	Ultima VI	89,90
Grand National dt.	54,90	Kick off dt.	44,90	Xenomorph dt. **	59,90
Gunship dt.	68,90	Manchester United dt.	54,90		
Ind. Jones Adventure dt.	69,90	Midwinter dt. Vers.	69,90	(** auch 3,5 " lieferbar)	
Jumping Jack Son dt. Vers.	64,90	Minos dt.	54,90		
It's came from the desert dt.	79,90	Ninja Spirits dt.	64,90	**C-64**	
It's came... Scen. Disk. dt.	39,90	North & South dt.	64,90		
Kaiser dt.	99,90	Operation Thunderbold dt.	64,90	**Black Tiger dt.**	37,90
Kick off dt.	44,90	Player Manager dt.	54,90	**Champion of Krynn**	64,90
Knight of Crystallion dt.	79,90	Pinball Magic dt.	54,90	**Double Dragon II**	39,90
Kreuz As „Poker" dt.	29,90	Pirates dt.	64,90	**E-Motion dt.**	37,90
Leisure Suit Larry II	89,90	Pipemania dt.	49,90	**Escape from the Planet dt.***	37,90
Leisure Suit Larry III*		Populous dt.	69,90	Hillsfar dt.	49,90
Maniac Mansion dt. Vers.	69,90	P 47 Thunderbold dt.	69,90	Hostages dt. Vers.	37,90
Midwinter	a. A.	Puffys Saga dt.	54,90	Hot Road dt.	37,90
Minos dt.	54,90	Rings of Medusa dt.	69,90	Impossamole dt.	37,90
Murder in Space dt. *	64,90	Rainbow Island dt.	49,90	Iron Lord dt.	45,90
Manchester United dt.	69,90	Sim City 512 KB dt. Vers. *	79,90	Ferrari Formula one dt.	37,90
Nuclear Wars	59,90	Space Harrier II dt.	54,90	Fighter Bomber dt. Vers.	49,90
North & South dt. Vers.	64,90	Startrash dt.	45,90	F-16 Combat Pilot dt.	38,90
Ninja Spirit dt.	69,90	Starflight	64,90	Ghostbusters II dt.	37,90
Operation Thunderbold dt.	64,90	Sonic Boom dt.	64,90	Crest Courts Tennis dt.	49,90
Paris Dakar dt.	64,90	**Spy Spy dt. ***	49,90	Great Yardage	49,90
Player Manager dt.	54,90	The Kystall dt.	79,90	Knight of Legend	47,90
Pinball Magic dt.	69,90	Their finest Hour	69,90	Might and Magic II	49,90
Pipemania dt.	69,90	TV Sports Basketball dt. *	75,90	Ninja Spirit dt.	38,90
Pirates dt.	68,90	TV Sports Football dt.	69,90	Operation Thunderbold	37,90
Populous dt.	69,90	Tower of Babel	69,90	Oil Imperium dt.	37,90
Puffys Saga dt.	69,90	Ultima V	79,90	Powerboat dt. Vers.	42,90
Rings of Medusa dt.	69,90	Ultimate Golf dt.	64,90	Pipemania dt.	37,90
Rainbow Island dt.	64,90	Warhead dt.	64,90	Rainbow Island dt.	37,90
Soccer Manager plus dt.	39,90	Xenomorph dt.	59,90	Sonic Boom dt.	37,90
SIDMON dt. (Musikpro.)	69,90	X-Out dt.	54,90	Sim City dt. Vers.	54,90
Sim City 512 KB dt. Vers.	79,90	Zak Mac Kracken dt.	69,90	Starflight dt.	38,90
Sim City Editor dt. Vers.	39,90			**Spy Spy dt.***	37,90
Sherman M4 dt.	64,90			Testdrive Scen. Muskelcars	25,90
Starflight dt.	69,90			TV Sports Football dt.	49,90
Startrash dt.	69,90			USS John Young dt.	29,90
Space Rogou	79,90			War of the Lance	64,90
Space Quest III	79,90			Zak Mac Kracken dt. Vers.	49,90
Spy Spy dt. *	64,90			X-out dt.	37,90
Tie Break dt.	69,90				
Tower of Babel dt.	69,90				
Their finest hour	69,90				
Turn It dt.	54,90				
TV Sports Basketball dt.	75,90				
Turbo Outrun dt.	64,90				
USS John Young dt.	54,90				
Ultimate Golf dt.	64,90				
Ultima V *	a. A.				
Warhead dt.	69,90				
Wallstreet Wizzard dt.	59,90				
Xenomorph dt.	69,90				
X-Out dt.	54,90				
Zak Mac Kracken dt.	69,90				

Die fettgedruckten Spiele sind im Vertrieb Bomico. Alle Spiele mit deutscher Anleitung.

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

(* bei Drucklegung noch nicht lieferbar)

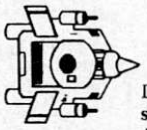
Versand per NN (UPS oder Post 8,00 DM)
Unsere aktuelle Preisliste für C-64, Amiga, Atari St, MS-DOS,Sega, Nintendo und PC-Engine gegen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80,
Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 Uhr
Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03
Besonderer Service: UPS - AIR Innerhalb von 24 Stunden



Software für Ihren Amiga

Terra Trade

Die **neue Handelssimulation für Ihren Amiga,** komplett in deutscher Sprache und mit umfangreichem Handbuch.

Mehr als 140 Planeten
Spezialaufträge
Priatenangriffe
Kriege und Diplomatie
Politische Verhandlungen
Integrierte Actionsequenzen

Avalanche

Das absolute Suchtspiel. Es gilt, Kugeln von einem Förderband aufzufangen und gleichfarbige Reihen zu bilden.

ProVokabel

Ein hervorragendes **Lernprogramm,** das sich für sämtliche Sprachen eignet. Mit 36 Abfrageformen, Wörterbuch, Hilfsfunktion, Kontrollfragen und vielem mehr. Ein Grundwortschatz von 1.500 englischen Vokabeln wird mitgeliefert.

Alle Programme in deutscher Sprache und komplett mit Handbuch. Dazu bieten wir einen günstigen Update-Service

Jedes Programm zum Superpreis von nur DM 19,–

Softwareentwicklung
Torsten Schulz, Ritterstraße 2
4600 Dortmund 1, Tel. 02 31/16 22 62

Nachnahme: + DM 5,– / Vorkasse: versandkostenfrei
Ausland nur per Vorkasse

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner (ml)
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)
Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Uwe Rönitz (ur)
Brigitta Labiner (bl)
Freie Mitarbeiter
Udo Bartz
Norbert Beckers
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Sönke Klettner
Frank Matzke
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock
Thomas Rossacher
Ralf Schikora
Manuel Semino
Sascha Wagner
Redaktionsassistenz
Brigitta Labiner
Design & Illustration
Oliver Wunderlich
Layout
Oliver Wunderlich
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Oliver Wunderlich
Titel
Celâl Kandemiroğlu
Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Satz
Fa. Der Satz, 8000 München 70
Reproduktion
Fa. Druckvorlagen Rieß, 8000 München 70
Druck u. Gesamtherstellung
Karl Wenschow Franzis-Druck GmbH, 8000 München 50

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

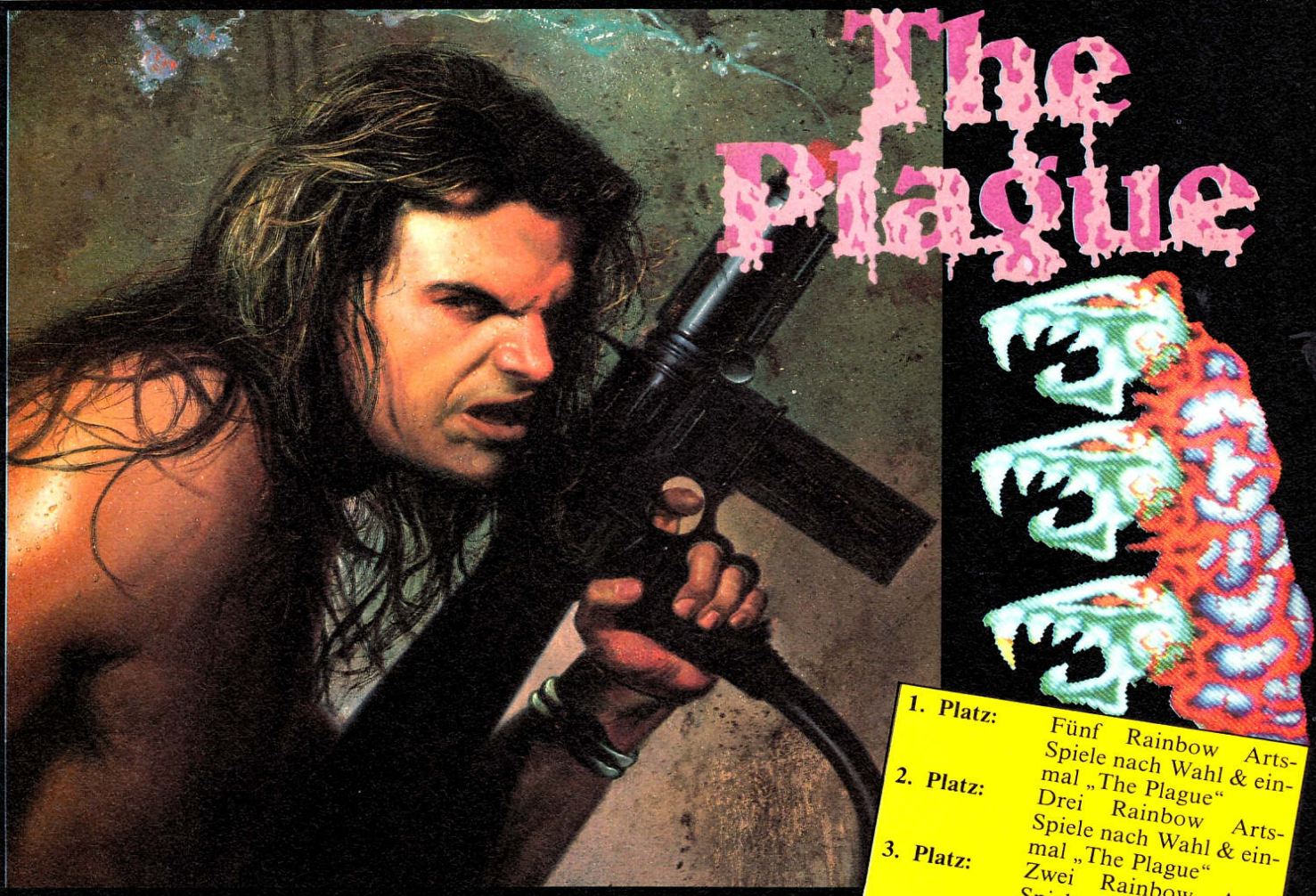
Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977

Das Preisausschreiben am Ende des Regenbogens:

50 heiße Rainbow Arts Spiele warten auf einen neuen Besitzer!

Diesmal hätten wir ein paar ganz besondere Leckerbissen anzubieten: Was haltet Ihr von Landplagen, Gottesgeißeln, tödlichen Seuchen oder Beulenpest? Nichts? Gut, wie wäre es dann mit einem der besten Actionspiele, das derzeit für den Amiga erhältlich ist? Hört sich doch schon um einiges besser an, was . . .



Machen wir's nicht allzu spannend: Es geht natürlich um „The Plague" von Rainbow Arts, was auf deutsch nun mal Landplage, Beulenpest etc. bedeutet. Zum anderen ist es aber auch der Titel eines Games, das nach unserer bescheidenen Meinung zu den interessantesten Neuerscheinungen des Genres zählt. Mal abgesehen von seinen Ballerqualitäten hat es noch ein ganz besonderes Feature aufzuweisen: Wenn man es schafft, auf Platz 1 der Highscoreliste zu kommen, darf man sich mit einem integrierten Malprogramm im Hintergrund des dritten Levels persönlich verewigen! Wer jetzt neugierig geworden ist, sollte sich mal den Testbericht ein paar Seiten weiter vorne zu Gemüte führen . . .

Na, gelesen? Und? Haben wollen? Nichts leichter als das! Wir verlosen heute nämlich schlappe vierzig Stück davon unter denjenigen, die uns folgende einfache Frage richtig beantworten: Von wem stammt der Roman „Und Jimmy ging zum Regenbogen"? Na, ist doch easy (Johannes Mario . . .)

Der Rest läuft wie gewohnt; also Postkarte zur Hand nehmen, Antwort und „Regenbogen-Preisausschreiben" draufschreiben und an uns schicken (Adresse steht unten). Einsendeschluß ist der 1. 9. 1990, der Rechtsweg bleibt wieder mal wegen Bauarbeiten gesperrt. Hier noch die Gewinne im einzelnen:

1. Platz: Fünf Rainbow Arts-Spiele nach Wahl & einmal „The Plague"

2. Platz: Drei Rainbow Arts-Spiele nach Wahl & einmal „The Plague"

3. Platz: Zwei Rainbow Arts-Spiele nach Wahl & einmal „The Plague"

4.–40. Platz: Je einmal „The Plague"

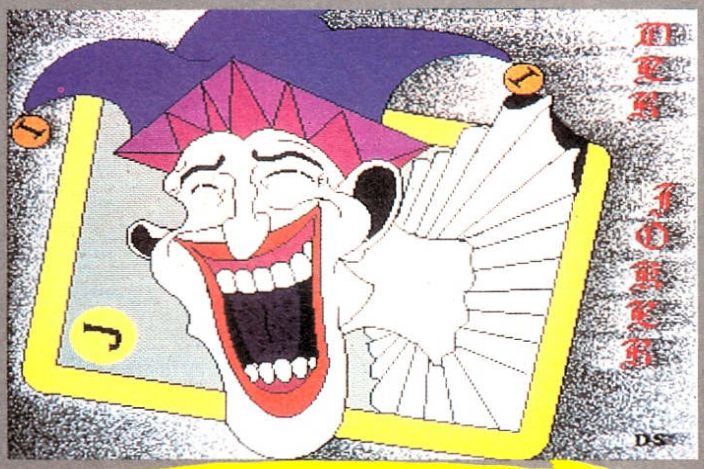
Kleine Nachbemerkung zu den Plätzen eins bis drei: Ihr könnt Euch da beliebige Spiele aussuchen, die Rainbow Arts im Vertrieb hat! Also z.B. auch von Lucasfilm Games und Broderbund – am besten schreibt Ihr Eure Wunschtitel gleich mit auf die Postkarte.

Letzte Nachbemerkung: Viel Glück!!!

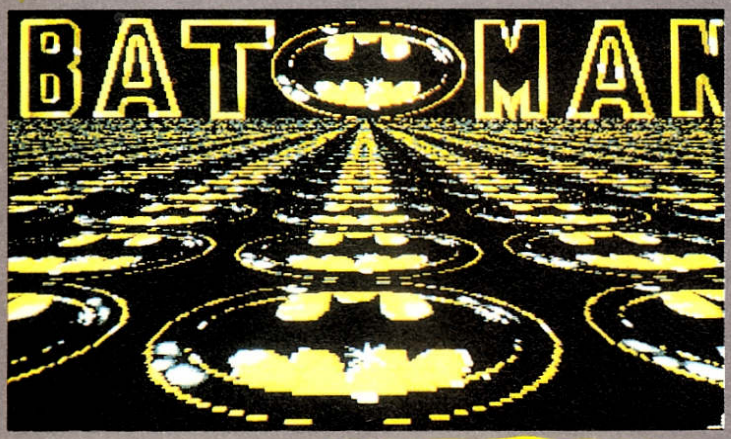
Joker Verlag
„Regenbogen-Preisausschreiben"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

DIE JOKER-GALERIE

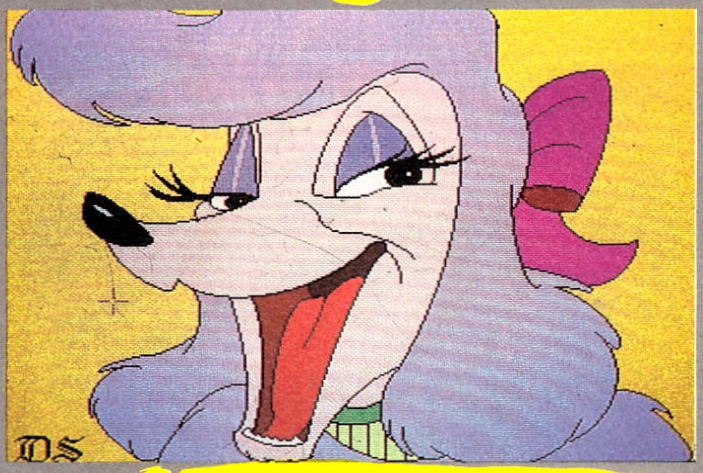
Hallo Leute! Allmählich entwickelt sich die Joker-Galerie zu einem wichtigen Faktor auf dem Kunstmarkt: Bei uns stapeln sich schon die Anfragen von Galerien und Museen aus aller Herren Länder, die sich für Eure Werke interessieren! Na schön, das war jetzt vielleicht ein klein wenig übertrieben, aber was nicht ist, kann ja schließlich noch werden .... Auf alle Fälle sind heute wieder ein paar besonders schöne Sachen dabei – aber urteilt selbst!



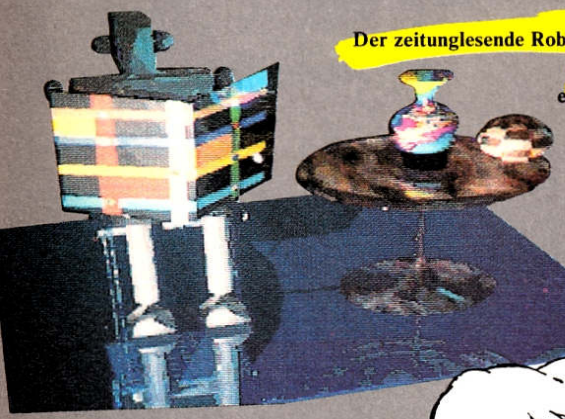
Dirk Schemeitat aus Wuppertal hat sich mit Erfolg an unserem Joker versucht



Emmanuel Hennè aus Homburg ist anscheinend ein echter Batman-Fan!



Und nochmal Dirk: Hier seine hinreißende Disney-Hündin „Georgette"!



Der zeitunglesende Roboter von Stefan Gebel aus Taufkirchen ist doch mal eine gelungene Ray Tracing -Grafik – seine „Freundin" hat ja auch bloß schlappe 24 Stunden daran gerechnet ...

Künstler bitte melden!

Wir können uns zwar inzwischen nicht mehr über mangelnden Nachschub beklagen, aber das soll keinesfalls heißen, daß wir jetzt gar nichts mehr brauchen. Ganz im Gegenteil – wir wollen noch vieeel mehr von Euren Bildern, Zeichnungen, Gedichten und sonstigen künstlerischen Produkten sehen! Wer also bei unserer (Eurer) Joker-Galerie mitmachen möchte, schickt seine Meisterwerke an:

Joker Verlag
„Joker-Galerie"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München



Zwischen all' der Computerkunst noch ein echtes Stück Handarbeit – von Stefan Ellenberger

KNOW HOW

Na, habt Ihr die letzten zwei Monate gut überstanden? Wollen wir's doch hoffen! Wie immer findet Ihr auch heute wieder auf diesen Seiten jede Menge Cheats und Lösungen zu aktuellen Spielen. Und bei der Gelegenheit möchte ich heute mal bekanntgeben, wer für Euer Know How verantwortlich ist. Ich bin's nämlich – Brigitta! Und ich muß Euch sagen, ich bin mächtig stolz auf Euch! Monat für Monat trudeln Unmengen von Tips bei uns ein, Antworten auf unsere Fragen, und seitenweise Lösungen. Echt schade, daß nicht alles Platz hat . . .

Gelöst:	**Tips und Cheats zu:**	Cabal	Klax	Player Manager
Midwinter	Astro Marine Corps	Castle Master	Marble Madness	Resolution 101
Hero's Quest	Batman the Movie	Champions of Krynn	Ninja Spirit	Shinobi
Karten zu:	Black Tiger	Ghostbusters 2	Op. Thunderbolt	The Plague
Castle Master	Bloodwych	Iron Lord	Pirates!	Turrican

So, und falls es jemand gibt, der's noch nicht weiß, wiederholen wir zum 10978sten Mal unser Angebot: Jeder veröffentlichte Beitrag wird honoriert, und zwar mit DM 20,- bis DM 100,- je nach Aktualität und Umfang. Also Leute, wer irgendwelche tollen Erkenntnisse gewonnen hat, nur her damit, wir freuen uns über jede Zeile. Zückt Eure Schreibgeräte und schickt alles, was Ihr habt, an:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
D – 8013 Haar

Hilfe! Fragen?!

Wie kann ich bei **Player Manager** das Mannschaftspotential erhöhen?

Cheats oder Tips gesucht, und zwar zu: **Targhan, Airball, Skrull** und **Astaroth!**

Wer hat einen Cheat zu **Never Mind** für unendlich viel Zeit auf Lager?

Starflight: Wie aktiviert man Flat Device, Moebius Device und Ellipsoid? Außerdem habe ich arge Probleme mit den Elowan. Ich habe nur ein einziges Mal auf deren Schiffe geballert, weil ich Handelskontakt mit den Thrynn wollte. Seither kann ich mit den Elowan nicht mehr kommunizieren – sie fliehen immer! Und das, obwohl ich zwei Elowan in meiner Crew habe. Woran liegt's, und wer kann mir helfen?

Hilfe! Ich suche Cheats zu **Predator** und **Bio Challenge**?

Wie besiegt man bei **Windwalker** den bösen Alchimisten und seine Geister?

Gibt es einen Cheat zu **Interceptor**, mit dem man alle Missions fliegen kann?

Um alles in der Welt: Ich brauche einen Cheat zu **Twinworld**!

Und nochmal **Twinworld**: Wie ist bloß der Zauberer kleinzukriegen?

Wo befindet sich bei **Maniac Mansion** denn nun wirklich der Hot Key? Im Swimmingpool liegt nämlich nur der Glowing Key, gesucht aber ist der, mit dem man den Medizinschrank im Arztzimmer öffnen kann!

Ghostbusters II: Wie kommt man weiter, nachdem man im dritten Level das Bild zerbeamt und Janoz niedergemacht hat? Den Ghostbuster, der vor dem Bild steht, kann man zwar mit Putonenstrahlen verschieben, aber sonst auch nix!

Hard'n'Heavy, Spherical, Blasteroids, Toobin . . .. Weiß jemand einen Cheat?

Sir Fred: Wo ist der Ausgang aus dem zweiten Ort? Ich habe die drei Schlüssel gefunden, drehe mich aber immer wieder im Kreis und kann den Level nicht verlassen. Was muß ich tun?

Wer weiß etwas zu **Emanuelle**? Was macht man z.B. mit den Statuen, und woher bekomme ich die Maske?

Und immer noch verzweifelt gesucht: Cheats zu **Xenon 2** und **Rainbow Islands**!!!! Zu letzterem tauchte ja bereits in AJ 7/90 die Frage nach den Hieroglyphen auf – wir haben auch von mehreren Seiten gehört, daß man damit angeblich einen Cheat aktivieren kann, nur leider, leider hat's bei uns nicht funktioniert. Wer kann uns helfen?

Man kann's nicht oft genug wiederholen: Wer hier Rat weiß, bitte schreibt uns!!! Wir werden die Antworten weiterleiten oder veröffentlichen – dafür gibt's dann das übliche Honorar. Und wie immer: Gebt als Kennwort bitte groß und deutlich **Fragen** an (auch wenn es sich um eine Antwort handelt), da Euer Brieflein sonst womöglich nicht ins richtige Körbchen huscht. Und das wäre doch wirklich bitter . . .

Gibt es einen Trick, wie man **Dragon's Lair 2 – Escape from Singes Castle** als Demo ablaufen lassen kann?

Wie bekommt man bei **Batman – The caped Crusader** unendlich Energie?

Wer kennt Cheats zu **Chambers of Shaolin, Warlock's Quest, The Great Giana Sisters** und **Treasure Island Dizzy**?

Ich suche Codes zu **The Sentinel**, und möchte wissen, ob man bei **Ports of Call** irgendwie das Startkapital erhöhen kann!

Wie bekommt man bei **Space Harrier 2** unendlich viele Leben?

Wer kennt Cheats zu **Barbarian II, Bubble Bobble, Firepower** und **Sidewinder**?

Sim City: Gibt es eine Möglichkeit, den lästigen Verkehrshubschrauber loszuwerden und trotzdem den Flughafen zu behalten? Und kann man Land auch wieder in Wasser verwandeln, ohne zu fluten?

Midwinter

Jede Menge Tips zu diesem Super-Strategiespiel haben wir für Euch gesammelt. Beginnen wir gleich mit einem Kurz-Lösungsvorschlag von Thomas Rossacher aus Graz.
Starten sollte man in der Nähe einer Garage, nicht allzu weit im Norden des Landes (z.B. Fox Plateau). Man schnappt sich einen Schnee-Buggy und rast in Richtung des feindlichen Hauptquartiers. Dabei läßt man sich nicht auf Kämpfe ein, sondern ignoriert die Convoys einfach. Bei der Planung der Route sollte man aber beachten, daß man den Feind umgeht (bzw. umfährt), soweit es möglich ist. Auf dem Weg zu General Masters Hauptquartier bleiben wir nur einmal stehen, nämlich um Dynamit zu holen (Waffenlager oder Laden). Wer am Anfang ein langsames Fahrzeug (Wolf) hat, kann auch bei einer Garage halt machen, um dieses gegen ein schnelleres einzutauschen (Cat oder Fox). Öfter eine Stadt aufzusuchen, empfiehlt sich nicht, da dabei jedesmal die Motivation sinkt. Eine sinkende Motivation wiederum bewirkt, daß man langsamer fährt. Jetzt noch ein paar Worte zum Fahren: In der Ebene kann man alles geben, was man drauf hat, aufpassen muß man nur auf extreme Löcher und Spitzen, welche man extrem langsam befahren sollte (weniger als 10 mph). Im Gebirge wird die Sache komplizierter, die Hänge sind steiler, und man kann mit maximal halber Geschwindigkeit fahren (ca. 40 mph). Ausflüge in höhere Gefilde sind also möglichst zu vermeiden. Ist man endlich beim Hauptquartier angelangt und hat alle Lageberichte gesendet, wird General Masters in die Luft gesprengt, und schon ist das Spiel beendet. Ach übrigens: Wer ein schlechter Fahrer, aber ein guter Hängegleiterpilot ist, kann auch so weit als möglich fliegen, und erst später auf den Buggy umsteigen.
Von Michael Ilohwer aus Norderstedt stammen ein paar allgemeine Tips:
Wartet man an Fabriken, die sich noch nicht in Feindeshand befinden, ein bißchen, so kommen nach kurzer Zeit feindliche Einheiten, um die Stadt zu besetzen. Mit etwas Geschick kann man diese zerstören und damit dem Feind großen Schaden zufügen. Für diese Methode sind allerdings recht viele Leute vonnöten.
Wird man beim Skifahren von einem Flugzeug überrascht, stellt man sich schnell in die nächste Schlucht – die Schneewände schützen nämlich vor Geschoßen. Im Snipe-Modus kann man nun problemlos den Flugkörper überwinden.
Feindliche Geschoße drehen erstmal ein bis zwei Runden, ehe sie ihr Ziel anvisieren und einschlagen. In einer solchen Situation muß der Spieler in die entgegengesetzte Richtung der Rakete lenken. Die Rakete fliegt dann nämlich ziellos hinter einem her und verschwindet bald am Horizont.
Etwas detailliertere Tips hingegen schickte uns Namri Dagyab aus Rheinbach:
Zu Beginn ist es äußerst wichtig, möglichst viele Leute zu rekrutieren, denn nur so kann man später zur Arbeitsteilung übergehen (die einen marschieren zum Hauptquartier, die anderen sabotieren, die dritten werben noch ein paar Leutchen an, etc.). Zu diesem Zweck sollte man sich über die Fähigkeiten des Einzelnen informieren, meist kann man schon einige wichtige Informationen aus den Kurzbiographien ablesen. So z.B. sind Sarah Maddocks oder Virginia Caygill hervorragend zum Rekrutieren geeignet, der Jäger Rudel ist ein sehr guter Schütze, kann aber nur von dem Jungen Davy Hart angeworben werden. Auch Kristiansen ist ein wichtiger Mann, da er als einziger das Zeug zum Funken hat, dafür ist er nicht sehr sportlich, kann kaum skifahren und wird schnell verletzt. Auch sind die einzelnen Personen unterschiedlich auffällig, was bedeutet, daß einige öfter zum Ziel von Luftangriffen werden als andere. Kristiansen z.B. sollte man keinesfalls das Schneemobil fahren lassen, viel klüger ist es, ihn als Beifahrer mitzunehmen und eine nicht allzu wichtige Person (Randles, Hart) fahren zu lassen.
Bei Kämpfen mit dem Schneemobil sollte man so früh wie möglich schießen, damit der Feind keine Gelegenheit bekommt, zurückzuballern. Dabei kann man sehr gut nach dem Motorgeräusch beurteilen, wo sich der Gegner befindet.
Natürlich kann man sich auch mit einem Fluggleiter zum Hauptquartier aufmachen, allerdings sollte man dabei grobe Richtungsänderungen und vor allem Sturzflüge vermeiden. Immer auf die feindlichen Flugzeuge achten, denn die kommen so schnell, daß man sie leicht übersieht. Dabei sollte man die Luft-Luft-Raketen so früh wie möglich abschießen! Wenn man nämlich länger wartet, verfehlen die Raketen oft ihr Ziel, da das feindliche Flugzeug natürlich rasante Manöver startet. Dies ist dann auch der einzige Zeitpunkt, wo man es wagen sollte, selbst etwas waghalsigere Kurven zu fliegen, um den Feind wieder ins Visier zu bekommen. Allgemein gilt: Nicht zu tief fliegen, weil die Gegner dann völlig unerwartet und ungesehen hinter den Bergen auftauchen. Möchte man eine weite Strecke mit dem Gleiter zurücklegen, so empfiehlt es sich, von einer Gebirgskette zur nächsten zu fliegen, auch wenn es manchmal ein Umweg ist. Als Alternative dazu bietet sich die Küstenlinie an. Dort herrscht sehr starker Aufwind, und man kann unglaubliche Distanzen zurücklegen. Die besten Gleiter für solch eine Expedition sind der Zen Buddhist Iwamoto und der Jäger Chabrun. Als Pilot eignet sich Grazzini hervorragend. Über Wasser zu fliegen ist übrigens sehr schwer, am besten wählt man dabei einen Weg von Insel zu Insel (Überquerung eines Sees).
Von Jörg Rabe aus Essen kommen zuletzt noch die Standorte der wichtigsten Personen:
Iwamoto (Peace Officer): Millpond Flats
Rudel (Hunter): Whispering Mountains
Rudinski (Snow-Buggy-Driver): Western Plains
Grazzini (Pilot): Lindberg Plateau
Caygill (Ski-Teacher): Snowstorm Vally



ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

20000 Meilen unter dem Meer	L	–	–	Digi Paint 3	–	–	A	King Arthur	L	–	–	Pawn	L	–	–	Space Quest 1	L	P	A
688 Attack Submarine	–	–	A	Digi View Gold Version 4.0	–	–	A	Kingdoms of England	–	–	A	Personal Nightmare	L	P	–	Space Quest 2	L	P	A
A 10 Tank Killer	–	–	A	Dos-2-Dos	–	–	A	King's Quest 1	L	P	A	Phanthasie 3	L	–	A	Space Quest 3	L	P	A
Ace 2	–	–	A	Dragons Breath	L	–	–	King's Quest 2	L	P	A	Phantasy Star	L	–	A	Space Roque	–	–	A
Adventure of Link (Zelda 2)	–	P	–	Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	–	A	King's Quest 3	L	P	A	PHM Pegasus	–	–	A	Stadt der Löwen	L	–	–
Alternate Reality - City	–	P	A	Dragon Wars	–	–	A	King's Quest 4	L	P	A	Pirates !	L	–	A	Star Command	L	–	A
Alternate Reality - Dungeon	L	–	–	Drakkhen	L	–	–	Knights of Legend	L	–	A	Platoon	–	P	–	Starflight 1	L	–	A
Bard's Tale 1	L	P	–	Dungeon Master	L	P	A	Kult	(L	P)	–	Police Quest 1	L	–	A	Starflight 2	L	–	A
Bard's Tale 2	L	P	–	Elite	L	–	A	Last Ninja	–	–	A	Police Quest 2	L	–	A	Starglider 1	–	–	A
Bard's Tale 3	L	P	A	Emperor of the Mines	L	–	–	Last Ninja 2	L	–	–	Pool of Radiance	L	P	A	Starglider 2	–	–	A
Battle of Antietam	–	–	A	Europe Ablaze	–	–	A	Legacy of the Ancients	L	P	–	Pool of Rad. Adv. Journal	–	–	A	Star Trek 5	–	–	A
Battlehawks 1942	–	–	A	F-14 Tomcat	–	–	A	Leisure Suit Larry 1	L	P	A	Populous	L	–	A	Steel Thunder	–	–	A
Battletech	(L | P)	A	F-15 Strike Eagle 2	–	–	A	Leisure Suit Larry 2	L	P	A	Ports of Call	(L | P)	–	Stellar Crusade	–	–	A
Battles of Napoleon	–	–	A	Faery Tale Adventure	(L	P)	–	Leisure Suit Larry 3	L	P	A	President is Missing	–	–	A	Storm across Europe	–	–	A
Bismarck	–	–	A	Fire Brigade	–	–	A	LOOM	L	–	–	Project Firestart	L	–	A	Sub Battle Simulator	–	–	A
Black Cauldron	L	–	–	Fish	L	–	–	Lucky Luke	(L | P)	–	Project Stealth Fighter	–	–	A	Sword of Aragon	(L | P)	A
Bloodwych	L	P	–	Flugsimulator 4 (49,90 DM)	–	–	A	Lurking Horror	L	–	–	Questron 2	L	P	–	Tangled Tales	–	–	A
Bubble Ghost	–	P	–	Future Wars	(L	P)	–	Manhunter New York	L	P	A	Reach for the Stars	–	–	A	Tetris	–	–	A
Carrier Command	L	–	–	Galdregon's Domain	L	P	A	Manhunter San Francisco	(L	P)	A	Red Lightning	L	–	A	Ultima 1	–	–	A
Champions of Krynn	L	P	–	Gato	–	–	A	Maniac Mansion	L	P	–	Red Storm Rising	–	–	A	Ultima 2	–	–	A
Chaos Strikes Back	–	–	A	Germany 1985	–	–	A	Mars Saga	L	P	A	Rings of Medusa	(L	P)	–	Ultima 3	L	P	A
Chrono Quest	L	–	–	Gettysburg	–	–	A	Mewilo	L	–	–	Roadwar 2000	–	–	A	Ultima 4	L	P	A
Chrono Quest 2	L	–	–	Goldrush	L	P	A	Might & Magic	–	–	A	Robox	L	P	–	Ultima 5	L	P	A
Codename Iceman	(L	P)	A	Guild of Thieves	L	–	–	Might & Magic 2	–	–	A	Rommel	–	–	A	Ultima 6	–	–	A
Colonel's Bequest	L	P	A	Gunship	L	–	A	Millenium 2.2	L	–	–	Russia	–	–	A	Uninvited	L	–	–
Conquest of Camelot	(L	P)	A	Hellowoon	L	–	–	Miracle Warriors	–	–	A	Sentinel (Firebird)	–	–	A	Up Periscope	–	–	A
Curse of the Azure Bonds	L	P	–	Hero's Quest	(L	P)	A	Mortville Manor	L	–	–	Sentinel Worlds 1	L	–	A	War in the South Pacific	–	–	A
Dam Busters	–	–	A	Hillsfar	–	–	A	Navcom 6	–	–	A	Sentinel Worlds 1 Paragraphs	–	–	A	War of the Lance	–	–	A
Day of the Viper	L	P	–	Holiday Maker	L	–	–	Navy Seal	–	–	A	Sex Vixens from Space	L	–	–	Warship	–	–	A
Deathlord	–	P	A	Imperium Galactum	–	–	A	Neuromancer	L	P	–	Shadow of the Beast	(L	P)	–	Wasteland	L	P	A
Defender of the Crown	–	–	A	Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	–	North American Civil War 2	–	–	A	Shadowgate	L	–	–	Wasteland Paragraphs	–	–	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–	It came from the Desert	(L	P)	–	Ooze	L	P	–	Shogun	L	P	–	Wizard's Crown	–	–	A
Deja Vu 2	L	–	–	Jet	–	–	A	Operation Marketgarden	–	–	A	Sorcerian	–	–	A	Zack Mc.Kracken	L	P	A
Demon's Winter	–	–	A	Kampfgruppe	–	–	A	Panzer Battles	–	–	A	Soundblaster-Karte	–	–	A	Zork 1	L	–	–
Def Con 5	–	–	A	Keef the Thief	–	–	A	Panzer Strike	–	–	A	Space Ace	L	–	–				

Wenn „L" und „P" in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Lösung enthalten.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

4. Pirates ! 64 69,90	AM PC/ST	74,90 89,90
5. Starflight 1	AM/ST/PC 64	74,90 44,90
6. Indiana Jones (Lucasfilm)	AM/ST/PC	67,90
7. Midwinter	AM/ST	74,90
8. Space Rogue	AM/PC 64	99,90 69,90
9. Maniac Mansion	AM/ST/PC 64	69,90 44,90
10. Their Finest Hour	AM PC	84,90 89,90



AM
ST
119,90
PC
134,90

3 LEISURE SUIT LARRY 3



AM
PC
64
74,90

2 CHAMPIONS OF KRYNN



AM
PC
54,90

1 KICK OFF PLAYER MANAGER

CPS Frank Heidak

AMERICAN EXPRESS Cards · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA · EUROCARD

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
Barbarian (Psygnosis)	E	ARC	34,90			34,90
Bard's Tale 1	D	ROL	39,90	24,90		
Blastaball	E	ARC	19,90			
Eye	D	STR	19,90			
Eye of Horus	D	ARC	39,90	29,90		
Fireblaster	D	ARC	19,90			
Hostages	D	ARC	39,90			
Ice Hockey	D	SPO	19,90			
Kick Off Extra Time	D	SPO	29,90			29,90
Oil Imperium	D	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90
Pacland	E	ARC	29,90	19,90		
Pinball Wizard	D	ARC	29,90			
Plutos	E	ARC	19,90			
Populous Promised Lands	D	STR	29,90		39,90	20,90
Seconds Out	E	SPO	19,90			
Skyblaster (3 D-Action)	D	ARC	19,90			
Slaygon	E	ROL	29,90			
Whirlygig	E	ARC	14,90			

PD-Classics (Amiga)

ausgewählte Public Domain selbststartend & virusfrei

Spiele			
Ahoi!	10,00	M.S. Text	10,00
Atlantis	10,00	Profi Disk	10,00
Billard	10,00	R.O.M.	10,00
Broker	10,00	Sequencer	10,00
Chess 2.0	10,00	Tipp-Kurs	10,00
DGDB	10,00	**Spiele - Demos alle zusammen 99,90**	
Firepower ED	10,00	Battle Chess	5,00
Flaschbier	10,00	Budokan	5,00
Jump and Run	10,00	Castlemaster	5,00
Mad Factory	10,00	Cloud Kingdom	5,00
Marble Slide	10,00	Day of the Pharao	5,00
Moon Base	10,00	Drivin' Force	5,00
Pametha (Adventure)	10,00	Dyter 07	5,00
Paranoids	10,00	E-Motion	5,00
Peters Quest	10,00	Fiendish Freddy	5,00
Populous 2	10,00	Golden Goblins	5,00
Quizmaster	10,00	Hound of Shadow	5,00
Roll On	10,00	Infestation	5,00
Senso Pro	10,00	Ivanhoe	5,00
Star Trek	10,00	Jeanne Darc / Bozuma	5,00
Steinschlag	10,00	Jet	5,00
Stoneage	10,00	Lancaster	5,00
Super Pac	10,00	Legend of Faerghail	5,00
Tennis	10,00	Oil Imperium	5,00
The Death	10,00	Pipe Mania	5,00
Tiles	10,00	Populous	5,00
Towers	10,00	Powerdrome	5,00
Zerg	10,00	Rallye Cross	5,00
Anwendersoftware		Shadow of the Beast	5,00
Analytic Calc.	10,00	Space Ace Demo	5,00
Antivirus	10,00	Stryx	5,00
Bundesliga	10,00	Tennis Cup	5,00
Clickdos 2	10,00	Tie Brteak	5,00
DisKey	10,00	Venus Fly Trap	5,00
Festpl. Disk	10,00	Walker Demo	5,00
Filemaster	10,00	X-Out	5,00
Graphik-Disk	10,00	**Pakete und PRB, über mehrere Disks**	
Jazzbench	10,00	Kaiser 2 und Risk zusammen	25,00
Label V2.0	10,00	Star Trek 1 MB	20,00
		Star Trek 2	15,00
		Wizard of Sound	15,00

Zubehör, Hardware

MemoStar - Speichererweiterung 229,00
512 KB für Amiga 500
abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips

Kickstart-Umschaltungen 1.2 oder 1.3 119,90
ROM-ROM Platine

elektronischer Bootselektor DF0: — DF3: 79,00
prellfrei, einfacher Einbau

3,5 Zoll Laufwerk extern 269,00
abschaltbar, durchgeschleifter Bus

5,25 Zoll Laufwerk extern 339,00
abschaltbar, durchgeschleifter Bus

Leerdisketten 3,5 Zoll 10 Stück 15,90
double sided double density, natürlich mit Garantie

Leerdisketten 5,25 Zoll 10 Stück 5,90
double sided double density, natürlich mit Garantie

SIERRA© MEGA - Packs

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Gold Rush	99,90	99,90	99,90
Hero's Quest	119,90	134,90	119,90
King's Quest 1, 2 oder 3	39,90	39,90	39,90
King's Quest 1, 2 und 3	99,90	99,90	99,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 1, 2, 3 und 4	199,90	189,90	179,90
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2 (512 KB)	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3 (512 KB)	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	259,90	269,90	249,90
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3 (512 KB)	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	254,90	249,90

DEUTSCHE ANWENDER- UND LERNSOFTWARE

Deluxe Paint 3	249,90	Mathematik 1, 2 oder 3	44,90
Deutschkurs	44,90	Physik	44,90
Devpac Ass. 2.0	139,90	Sidmon	84,90
Digi View Gold 4.0	329,90	TFMS Chris Hülsbecks Workstat.	129,90
Englischkurs	44,90	Turbo Print 2	87,90
Erdkunde 1 oder 2	44,90	Turbo Print Professional	179,90
Lotto	49,90	X-Copy 2 mit Longtrackmodul	69,90

Softwaretest

Ärger mit defekter Software? Wir schaffen Abhilfe. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den „Software-Test", und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

MAN SPRICHT DEUTSCH

(Programme mit deutscher Anleitung)

Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
Ant Heads	44,90			
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
Bloodwych	74,90			74,90
Bloodwych Data Disk	49,90			49,90
Bundesliga Manager	54,90		69,90	
Castle Master	74,90	44,90		74,90
Chrono Quest 2	84,90			84,90
Colorado	74,90		74,90	74,90
Dragons Breath	84,90			84,90
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
E-Motion	74,90	44,90	74,90	64,90
Emerald Mine 3	29,90			
Emlyn Hughes Soccer	74,90			74,90
F-16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
F-16 Falcon (1MB)	79,90		119,90	79,90
F-29 Retaliator	74,90			74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Flugsimulator 2	94,90	94,90	94,90	94,90
Footb. Man. World Cup	54,90	44,90	54,90	54,90
Full Metal Planete	74,90		74,90	74,90
Grand Overt (Skat)	49,90			
Great Courts	74,90	59,90		74,90
Gunship	84,90	79,90	99,90	
It came from the Desert (1 MB)	84,90			
Italien 1990	74,90	49,90	74,90	74,90
Klax	49,90			49,90
Knights of Crystallion	84,90			
Logo	74,90			
Microprose Soccer	64,90	59,90		64,90
Rainbow Islands	74,90	44,90		59,90
Rings of Medusa	74,90		74,90	74,90
Sherman M4	74,90		74,90	74,90
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Terrain Editor	44,90		44,90	
Star Command	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Sword of Aragon	89,90		89,90	
Tie Break	74,90	44,90		74,90
Turn It	54,90			
Ultima 3, 4 oder 5	99,90	99,90	99,90	99,90
Xenomorph	74,90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/ Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,-- DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,-- DM	13,-- DM
Versandkostenfrei ab:	45,-- DM	99,-- DM

Hiermit bestelle ich

☐ Komplettlösung ☐ Plan/Pläne ☐ deutsche Anleitung ☐ Hardware

☐ Software-Test ☐ Programmbestellung ☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)

Name:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Computer:

COMPUTER PROGRAMM SERVICE Frank Heidak

Kundendienst für Lösungshilfen
02 21/40 24 93 - Di. Do. 17.00 - 18.30 h
Kundendienst für Software:
02 21/4 00 01 27 - Mo. Mi. Fr. 17.00 - 19.00 h

5000 Köln 41, Franzstraße 7
Tel.02 21 / 40 74 47, 40 68 88 und 40 17 80
Telefax 02 21 / 40 19 89

TIPS & TRICKS

Einen brandaktuellen Cheat zu **The Plague** erhielten wir vom Programmierer höchstpersönlich. Einfach im Loadingscreen die linke Maustaste gedrückt halten, dann den Feuerknopf am Joystick drücken, und schon hat man unendlich viele Leben. Klingt fast zu schön, um wahr zu sein – funktioniert aber prächtig.

Gregor Mechtersheimer läßt uns auch heute nicht im Stich. Diesmal hat er einen heißen Cheat zu **Turrican** herausgefunden: Gibt man nämlich in den Highscores BLUESMOBIL ein, so erhält man 99 Leben und je 500 Stück aller Extrawaffen. Vielen Dank, Gregor, nur weiter so!

Von Tobias Tietze aus Laatzen erhielten wir einen Cheat zu **Cabal**: Gebt während des Spiels einfach SCHLIKA ein, nun kommt Ihr mit F2 einen Level weiter.

Weiter geht's mit **Ninja Spirit**: Hier drückt man F9 für Pause, und dann die linke Shift-Taste und Caps-Lock. Zeitlimit und Sprite-Collision sind jetzt inaktiv. Heißen Dank, Klaus Vill aus Biberbach, für Deine Hilfe!

Die Antworten auf unsere Fragen in AJ 4/90, bzw. 5/90 zu **Bloodwych** weiß Carsten Bauer aus Aschach: In den Regenerationsräumen kann man tote Partymitglieder wiederbeleben, und die Zauberstäbe sind – oh Wunder – zum Zaubern da. Wenn man also zum Beispiel den Fireball einmal mit eins beherrscht, so kann man mit Hilfe des Zauberstabes denselben Spruch wesentlich öfter mit eins loslassen als ohne. Regel 1: Er muß die Farbe des Zauberspruchs haben. Regel 2: Der Zauberer muß ihn in der linken Hand halten. Alles klar? Danke Carsten!

Von Thomas Habicht aus Darmstadt trudelten die Paßwörter zu **Astro Marine Corps** bei uns ein. Sie lauten:
NOSTROMO
DISCOVERY
ENTERPRISE
DAGOBAH
REPLICANT
KROLL
METROPOLIS

Wie man den Joker bei **Batman** besiegt, wollten wir in der letzten Ausgabe wissen. Vielen Dank an alle, die uns hier unterstützt haben – der erste war Jan Heidsiek aus Bad Salzuflen, und hier ist die Lösung: Sobald das Bild weiterscrollt und man den Joker die Strickleiter erklimmen sieht, drückt man den Joystick nach rechts oben und gleichzeitig den Feuerknopf. Damit löst man das Wurfseil, den Batarang, aus. Gut gezielt, fällt der Joker von der Leiter, und Batty hat gewonnen.

Mark Pantel und Karsten Lotz aus Esslingen haben sich intensiv mit **Klax** beschäftigt und uns dazu einen Cheat verraten: Mit einem Druck auf die Taste 3 kommt man nämlich eine Wave weiter, mit einem Druck auf 4 sogar in den allerletzten Level (100). Dort kann man nun satte 1.000.000 Bonuspunkte absahnen – vorausgesetzt natürlich man meistert ihn ...

Alle guten Dinge sind bekanntlich drei. Zu unseren Cheats zu **Operation Thunderbolt** in den Ausgaben 5/90 und 7/90 hat Navid Nazemian noch eine Ergänzung parat: Mit EDOM TAEHC sind einem nämlich unendlich viele Leben, bzw. Credits, sicher. Danke sehr!

Für alle, die (wie wir in der letzten Ausgabe) bei **Iron Lord** Schwierigkeiten haben, im Armdrücken als Sieger abzuschneiden, hat Thomas Hoffmann aus Ingolstadt einen Rat: Probiert's doch einfach mal mit der Maus anstatt dem Joystick. So geht's nämlich ganz einfach.

Zu **Shinobi** weiß Klein-Benny aus Luxembourg einen Cheat: Geht einfach in den Pausenmodus und gebt dort LARSXViii ein. Dankeschön!

Zu **Black Tiger** hat J. (Josef, Joachim, Jens?) Hesse aus Runkel einen Trick parat: Gebt im „Kirchenlevel", wenn Ihr noch 1 Credit habt, HOLY.ZAP ein. Was dann passiert, wird nicht verraten!

Von einem namenlosen Leser aus Bad Vilbel kommt ebenfalls ein Tip zu **Black Tiger**: Wenn man mit dem Gesicht zur Wand steht, springt, und dann den Stick in Richtung der Wand gedrückt hält, so fliegt man aus dem Bildschirm und spart damit Leben und Zeit.

Und gleich noch einen Tip hat unser Freund für Euch parat. Drückt man bei **Champions of Krynn**, nachdem die eigenen Charaktere geschlagen haben, mehrmals die Leertaste, so können die Gegner rein gar nichts tun. Mit diesem praktischen Trick kann man das Spiel ohne größere Probleme lösen. Heißen Dank!

Die Antwort auf unsere Frage in AJ 7/90 zu **Marble Madness** weiß Henning Matschoss aus Rimbach: Es gibt zwar keine Bonusräume, aber dafür einen Warp vom ersten in den sechsten Level. Hierfür befinden sich im ersten Level auf dem schmalen Weg zum Goal auf der linken Seite Zahlen. Springt man drauf und kommt dann auf der richtigen auf (Zufallsgenerator), so gelangt man, sobald man ins Goal rollt, in den sechsten Level. Na, hoffentlich genügt diese Auskunft ...

Wie man bei **Player Manager** leicht und vor allem effizient Tore schießen kann, schildert uns ein Leser aus Bonn (leider hast Du vergessen, Deine Adresse anzugeben!): Man steuert seinen Mann in die Mitte des Spielfelds und versucht, ihn kurz vor den Strafraum zu bringen. Dann zieht man den Stick zurück, ohne aber den Knopf zu drücken, und setzt zum Heber an. Der Ball fliegt nun unhaltbar über den Torwart hinweg ins Tor. Vielen Dank für diesen Tip.

So, nun folgen noch zwei Cheats für die etwas versierteren unter Euch. Der erste betrifft **Ghostbusters 2** und stammt von einem Leser, der unerkannt bleiben will. Er ist in Amiga-Basic geschrieben und wird so angewendet:
1. Listing laden/starten
2. Reseten
3. Ghostbusters 2 Disk 1 einlegen und normal starten!

Es folgt das Listing:

```
DIM code % (255)
FOR N = 0 TO 47
READ A$: A = VAL
("&H"+ A $)
code % (N) = A NEXT N
cheat = VARPTR
(code% (0))
```

```
CALL cheat
DATA 2078, 0004, 41E8,
0022, 43FA, 0016, 2149,
000C
DATA 7200, 7017, D258,
51C8, FFFC, 4641, 3081,
4E75
DATA 202E, FE3A, 41FA,
003A, 2080, 41FA, 0014,
43F8
DATA 0300, 2D49, FE3A,
700F, 22D8, 51C8, FFFC,
4E75
DATA 0CA9, 0007, D300,
0028, 6614, 23FC, 6100,
FA20
DATA 0007, C534, 23FC,
33FC, 0001, 0007, C538,
4EF9
REM
REM
REM
REM
SYSTEM
```

Tja, und was bewirkt die ganze Mühe jetzt? Man bekommt unendlich Energie, unendlich Schleim, unendlich Leben, das Kabel reißt nicht, und mit F1 kommt man sogar einen Level weiter. Na, Leute, das ist doch nicht zu verachten, oder?

Weiter geht's mit einem Cheat zu **Resolution 101**, eingesandt von Thomas Rossacher aus Graz. Hierfür braucht Ihr einen Disk-Monitor. Man schiebt seine Speicherdisk (!) ins Laufwerk und holt sich Block 10 auf den Bildschirm. Hat man auf der ersten Speicherposition schon mal einen Spielstand abgespeichert, so sieht man den eingegebenen Namen. Nun zum Trick:
Das 9. Word (=18 – 19 Byte) gibt den Level an, den man schon erledigt hat. Das 10. – 11. Word (= 20 – 23 Byte) ist unser Kontostand und das 12. Word (= 24 – 25 Byte) ist der Zustand unseres Schildes. Ein ratsamer Wert für das Konto ist: $ 0003 ffff = 262143 Einheiten! Der höchste Wert für das Schild ist: $ 01f3 = 99% Schild!
Alle weiteren Spielstände findet man alle 10 Blöcke (20, 30 – 100). Natürlich funktioniert das Ganze nur, wenn auf den jeweiligen Speicherpositionen schon einmal ein Spielstand auf derselben abgespeichert wurde! Na denn, viel Spaß . . .

Pirates!
Beginnen wir gleich mit einigen Ratschlägen von Robert Oechsler aus Offenbach:
Wenn die Crew „angry" ist, sollte man nie in einen Hafen einlaufen, da viele sonst meutern und haufenweise Gold mitgehen lassen. Besser ist es in so einem Fall, einfach eine große Stadt, wie z.B. Havanna über Land anzugreifen und alle bis auf eine Gruppe zu verheizen. Der Rest ist dann „pleased" oder sogar „happy". Und noch ein kleiner Hinweis: Die verschollenen Familienmitglieder und die Inka-Schätze befinden sich meist auf Kuba, in Florida oder auf den Bahamas.
Von Simon Geiser aus Bolligen stammen die folgenden Tips:
Greift man ein Schiff an, das viel stärker ist, als das eigene (mehr Männer und Kanonen), so sollte man es so schnell wie möglich rammen und den Kapitän besiegen. Der kleineren Mannschaft werden nämlich zeitbedingt Leute abgezogen, und je größer die Übermacht, umso schneller muß man den Zweikampf gewinnen. Mit einer Sloop oder einer Pinnace kann man über die Riffe fahren, während man mit jedem anderen Schiff auf den Klippen zerschellt. Will man eine Stadt einnehmen (d.h. einen neuen Gouvernor einsetzen), so benötigt man dazu mindestens 200 Mann. Solch eine Stadt sollte man dann über den Landweg angreifen.
Zu guter Letzt noch ein kleiner Rat von Wolfgang Loreth aus Fischamend:
Wer beim Fechten Probleme hat, nimmt einfach den Joystick statt der Maus, drückt ihn nach links und stellt auf Dauerfeuer. So ist es ein leichtes, auch den schlimmsten Piraten in kürzester Zeit fertigzumachen.

NK

Achtung Superpreise
NEUMANN & KATSOUGRIS
POSTFACH 700 142, 4600 DORTMUND 70
Tel. 02 31/61 99 51 (0 – 24 Uhr)
VERSAND: Vorkasse 5,– DM / Nachnahme 7,– DM
BESTELLUNGEN ÜBER 300,– DM VERSANDKOSTENFREI

NK

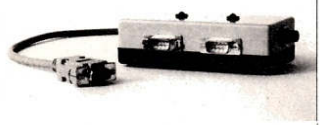
688 Attack Submarine	69,95
Batman – The Movie	73,95
Block Out	69,95
Blue Angel	63,95
Bundesliga – Manager	54,95
Carthage	69,95
Castle Master	59,95
Clown O Mania	49,95
Colony	75,95
Colorado	69,95
Crack Down	69,95
Dragon Flight	79,95
Dragons Breath	85,95
Dragons of Flame	65,95
Drakkhen	67,95
Dungeon Master 1 MB	69,95
E. S. S.	67,95
Elite	69,95
Elvira	79,95
F 29 Retaliator	63,95
F 16 Combat Pilot	73,95
Fugger	49,95
Full Metal Planet	59,95
Gold of the Americas	69,95
Gravity	69,95
Highlights (Compil)	59,95
Hillsfar	73,95
Indiana Jones III	67,95
Iron Lord	73,95
It came f. t. desert	75.95
Ant Heads Data Disk	43,95
Italy 1990	69,95
Ivanhoe	59,95
Jeanne d'Arc	49,95
Jumping Jack Son	53,95
Kaiser	109,95
Khalaan	69,95
Kick Off	49,95
Kick Off EXTRA Time	34,95
Kings Quest Tr. Pack.	99,95
Klax	53,95
Knights of Crystallion	79,95
Larry III	99,95
Legends of Faerghail	79,95
Logo	63,95
Maniac Mansion	67,95
Microprose Soccer	67,95
Midwinter	69,95
Might & Magic II	79,95
North & South	59,95
Nuclear War	69,95
Oil Imperium	59,95
Pharaoh	69,95
Pipe Mania	69,95
Pirates	69,95
Player Manager	59,95
Populous	73,95
Rainbow Islands	59,95
Rings of Medusa	59,95
Rock & Roll	65,95
Sim City	65,95
Terrain Editor	39,95
Space Quest III	69,95
Starflight	69,95
Table Tennis	49,95
Test Drive II	69,95
TFMX Workstation	99,95
Tie Break	63,95
Tower of Babel	69,95
Triad II (Compil.)	69.95
Turrican	69,95
TV Sports Football	49,95
Ultima III	59,95
Ultima IV	69,95
Ultima V	77,95
Xenomorph	67,95
Zak Mac Kracken	69,95

SONDERANGEBOTE

Archipelagos	39,95	Fish	19,95
Batman	19,95	Giants (Compil.)	47,90
Beverly Hills Cop	34,95	Hostages	27,95
Bloodwhych	35,95	New Zealand Story	29,95
Bloodwhych Data Disk.	24,95	Outrun	29,95
Day of the Viper	45,95	R - Type	39,95
Eye of Horus	29,90	Zak Mac Kracken (engl.)	44,95



Klick!! Und der Horror mit der Umstöpselei zw. Maus und Joystick, Kopierschutzstecker und BTX u.v.m. hat ein Ende! Durch den Original Maus-Joystick-Adapter von H+W. Der KLICK mit dem gewissen EXTRA.



Vorgestellt in Amiga 9 / 89. Der Adapter ist 100% kompatibel zu folgenden Computern:
AMIGA, ATARI, C64-128 u.a. komplett mit LED's.

Über 1.700 mal im Einsatz!!!

Preis nur **DM 45,–** unverbindlich
Gebrauchsmusterschutz beantragt DPA

SPECIAL OFFER:

X-COPY II incl. Hardware . **79,– DM**
TurboPrint II ..... **79,– DM**
Speichererweiterung
A500 kompl. ..... **179,– DM**

Bootselectoren für Amiga DF1, DF2 . **19,– DM**
Big Agnus 7283a ..... **159,– DM**

Technische Änderung und Druckfehler vorbehalten
Alle Preise zzgl. 8,– DM Versandkosten

H. + W. Computer + Zubehör
Egonstr. 13, 4650 Gelsenkirchen
24 Stunden-Bestellservice
Tel. 02 09 / 6 74 62

A.F.C. Computer
Tel.: 0 21 81/7 37 97/35 62
4048 Grevenbroich 2
Poststraße 75

Wir machen Computerqualität preiswert

3,5" Laufwerk Amiga	DM 199,–
5,25" Laufwerk	DM 279,–
512K Erweiterung	DM 169,–
Digi View	DM 389,–
Kickstartumschaltung	DM 119,–

Spiele für Amiga, ST, C-64, PC zu Toppreisen

Antheads	DM 39,–
Klax	DM 49,–
Bubble +	DM 59,–
New York Warriors	a.A.
Khalaan	DM 69,–
Gravity	DM 63,–

Disketten 3,5"
ab **DM 13,– / 10 Stck.**

Fragen Sie nach weiteren Topprogrammen zu Toppreisen! Preisänderungen vorbehalten

24 Std. HOTLINE

Hero's Quest

Wie so oft, wurden wir Amigianer auch hier mal wieder als letzte mit der Umsetzung bedacht. Schlimm genug, aber als Trostpflaster können wir Euch dafür auch gleich die Lösung mitliefern. Sie stammt von Timm Püller aus Hattenhofen. Da man ja am Anfang zwischen drei Spielfiguren wählen kann, verläuft das Game, je nachdem, für wen man sich entschieden hat, etwas anders. Mit dieser Lösung könnt Ihr das Spiel mit jedem der drei Helden zu Ende bringen ...

Zuerst erkundigen wir uns beim Sheriff und danach beim Guild Master (den wir vorher wecken müssen) über Monster und Räuber. Man trägt sich ins Buch ein und guckt auf das Anschlagbrett, wo man sich über die einzelnen Aufträge informiert.

Der Magier kauft im Magiershop den Fetch Spell und erkundigt sich nach Erasmus. Am Obststand besorgt man sich 50 Äpfel, im Laden nebenan zwei Flaschen Wasser. Die Verkäufer und den Bettler (dem man vorher ein Silberstück gibt) fragt man über die Räuber aus.

Man verläßt nun die Stadt und folgt dem Pfad nach Norden. Begegnet man hier Bruno, dem Dieb, sollte man nicht versäumen, sich gegen Kohle schlau zu machen. Vor dem Haus der Heilerin (1) steht ein Baum; in seinem Wipfel befindet sich ein Vogelnest. Den Ring, der darin glitzert, holen wir uns mit dem Fetch-Spell (oder durch wiederholte Kletterversuche), und bringen ihn gleich der Heilerin. Von der Belohnung kauft sich der Magier den Open-Spell. Man kann auch diverse Tränke bei ihr erwerben.

Vor dem Burgtor plaudern wir ein bißchen mit dem Wächter und bitten ihn dann, das Tor zu öffnen. Im Burghof üben wir Fechten und fürs Stallausmisten gibt's Kohle, außerdem schadet das unseren Kräften keineswegs. Von der Burg aus geht man zum Acker, wo man sich bei dem Centaur (C) über seine Felder, die Räuber und deren Boß erkundigt. Nun marschieren wir in den Wald, wo wir auf einen Hirsch (2) treffen, der eine Waldnymphe (N) kennt und uns zu ihr bringt. Wir nehmen den Auftrag an, suchen die Pflanzen (3) im Norden und schnappen sie uns mit dem Fetch-Spell (oder indem man auf einen Felsen klettert). Für die Spore belohnt uns die Waldnymphe mit einer magischen Eichel und einem Hinweis.

Jetzt ab zu den Meeps (M), von denen wir einen grünen Pelz und einen Spruch bekommen. Die Pilze (P), die man unterwegs findet, pflücken wir natürlich auch, bei Einbruch der Dunkelheit tauchen hier Feen auf, die wir mit einem Tänzchen und dem Pilz betören, und als Lohn den Feenstaub erhalten.

Bei „Eranas Peace" (4) im Norden finden wir Blumen. Mit Open schieben wir den Stein weg und gelangen so an einen neuen Spruch.

Am Wasserfall (5) füllen wir die Flaschen und klettern die Felswand hoch, bis zur Tür, an die man klopft. Schnell ein Stück zur Seite treten! Man setzt sich zu dem Einsiedler, unterhält sich mit ihm über Magie und erhält einen neuen Spruch. Hier können wir übrigens ungestört schlafen, ebenso bei der Nymphe oder bei „Eranas Peace", und das kostet keinen Heller!

Nachdem wir schon in der Nähe sind, gehen wir ganz in den Westen und geben dem Eismenschen (6) die Äpfel. Schön für ihn und auch für uns, denn wir bekommen einen Edelstein. Nicht weit von hier im Südwesten trifft man auf einen Fuchs (7) in einer Falle. Man befreit das arme Tier und erhält als Dank ein paar Hinweise. Den Edelstein händigen wir an den Totenkopf vor Babas Hütte (8) aus und sagen einen kleinen Reim auf (hut of brown, now sit down). Danach betreten wir die Hütte und werden prompt in einen Frosch verwandelt. Auf Babas Fragen antworten wir wahrheitsgetreu (wir sind doch sehr tapfer, oder?). Ihren Auftrag, ihr eine Alraune zu besorgen, nehmen wir an. Nachdem wir dieses heikle Pflänzchen aber erst Punkt Mitternacht pflücken können, gehen wir erstmal zur Heilerin und händigen ihr Feenstaub, Pelz, die Blumen, das Wasser und die magische Eichel aus, worauf sie uns eine Dispel Potion verspricht.

Punkt Mitternacht begibt man sich dann auf den Friedhof (9), pflückt schnell die Alraune und entflieht den Geistern. Nun wieder zurück zu Babas Hütte, schnell den Reim aufgesagt, die Hütte betreten und mit ja geantwortet.

Normalsterbliche legen sich erstmal wieder schlafen, als Dieb hingegen muß man auch in der Nacht arbeiten. Nach einer Kletterpartie über die Stadtmauer bricht er in das Haus des Sheriffs ein. Dort klaut er die Vase, die goldene Spieldose und den Kerzenleuchter. Unserem Auge entgeht nichts, auch nicht der Safe hinter dem Bild. Die Goldstücke stecken wir ein – wäre ja noch schöner! Nicht vergessen, den Safe wieder zu schließen, und ab in die Gasse. Dort wird man von anderen Dieben angegriffen. Man bedeutet ihnen, daß man auch nix Besseres ist, und fragt sie nach dem Paßwort, das wiederum den Goon in der Bar brennend interessiert. Durch eine Geheimtür gelangt man in die Gilde. Man erwirbt eine Lizenz und verkauft die gestohlenen Gegenstände. Auch im Haus der alten Dame gibt's noch einiges zu holen, so z.B. eine Kette (im Korb neben dem Sofa), die man ebenfalls in der Gilde verscherbelt. Nun kann sich auch der Langfinger zur Ruhe begeben.

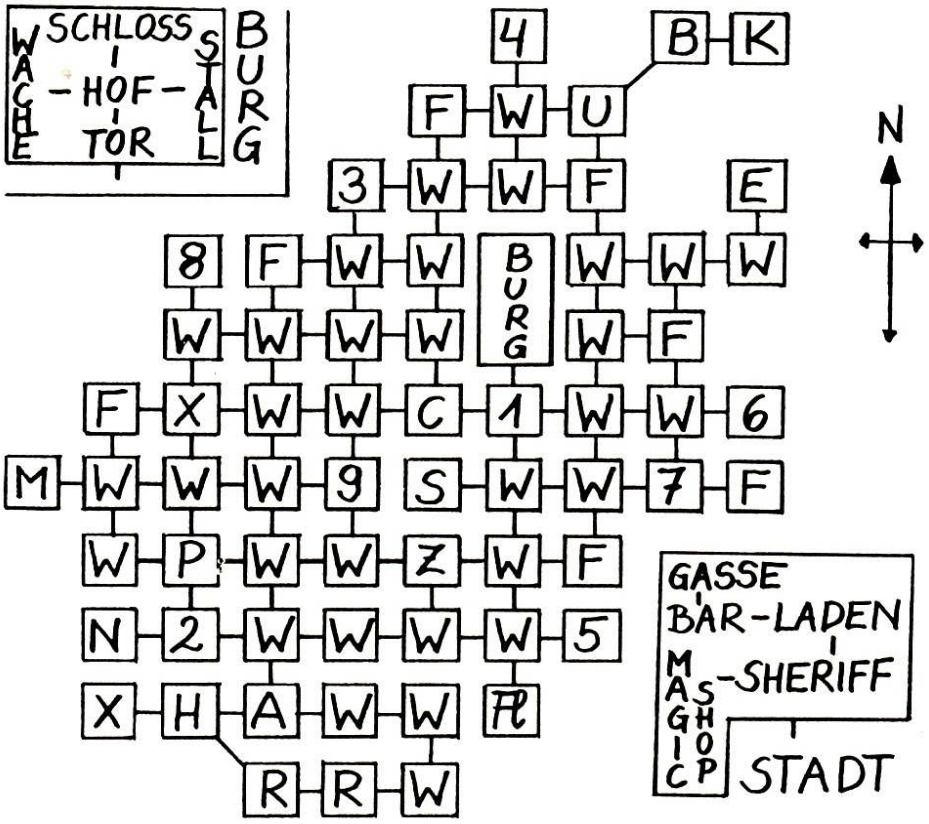
Am nächsten Tag geht man nach Nordosten zur Höhle, wo man von einem Unge-

heuer (U) erwartet wird. Entweder wir töten oder beruhigen es, als Dieb kann man es auch foppen und vorbeilaufen. Dahinter wohnt ein Bär (B), den man mit Calm oder ein wenig Nahrung ausschaltet. Nun trifft man auf einen Kobold (K) mit einem Schlüssel um den Hals. Der Magier benutzt Fetch, und sofort danach Trigger. Es öffnet sich eine Truhe mit Gold, das man sich natürlich nicht entgehen läßt. Dann flüchtet man aus dem Bild. Nachdem man nochmal Calm ausgelöst hat, öffnet man mit dem Schlüssel die Bärenfessel. Der Bär verwandelt sich in Barnard, den Sohn des Barons. Auf der Burg bekommen wir natürlich eine Belohnung und unterhalten uns mit dem Baron. Freundlicherweise lädt er uns zum Essen und zur Übernachtung ein. Am nächsten Morgen erwartet uns noch eine freudige Überraschung...

Wir gehen nun zur Heilerin und holen uns die Dispel Potion ab. Danach gehen wir ein bißchen einkaufen: für den Kämpfer eine Rüstung, der Dieb bekommt Dolche, und der Magier den FlameDart. Unser nächster Weg führt uns zu Erasmus (E). Am Eingang sitzt eine Statue, deren Fragen wir richtig beantworten müssen. Haben wir das getan, eilen wir im Haus die Treppe hoch zum Turm. Die Fragen des Zauberers bejahen wir alle und spielen Mage's Maze. Gewinnt man, bekommt man einen neuen Spruch für den Nahkampf. Nach einer Unterhaltung mit dem Zauberer geht's zurück in die Stadt, und man betritt die Bar. Unter einem Barhocker liegt ein Zettel. Man folgt dem Hinweis und geht am Mittag zu der Zielscheibe (Z) vor der Stadt, wo man Bruno mit einem der Räuber sieht. Hinter einem Busch versteckt, belauscht man sie. Sobald Bruno weg ist, greift man den Räuber an und überwältigt ihn. Man durchsucht ihn und findet einen Schlüssel, mit dem man zu Antwerp (A) geht. Hinter ihm befindet sich eine Geheimtür, zu der man ganz einfach gelangt, indem man den Antwerp umläuft. Eingemauert in den Felsen finden wir ein Schlüsselloch. Wir öffnen die Tür, und mit Hilfe des Paßwortes (Hidden Goseke) betreten wir die Höhle.

Den Minotaur beruhigt man mit Calm, dann knackt man das Türschloß oder benutzt Open. Drinnen geht man ganz nach links und über die rechte Brücke. Rasch über den Stolperdraht und in dem darauffolgenden Raum die Türe schließen. Man geht nach oben, wirft den Stuhl um und gleich darauf auch den Kerzenleuchter. Dann stellt man sich vor den Tisch. Die drei Räuber, die jetzt auf uns zu kommen, überlistet man, indem man auf den Tisch klettert, das Seil packt und sich zur Tür schwingt. Im nächsten Bild unterhält man sich mit dem Warlock über Elsa, läßt sich dann fallen und gerät ins Rollen. Mit Stop beendet man das. Nun geht man durch die Tür mit den Smilies und zieht an der Kette, woraufhin sich eine Tür öffnet. Wir gehen also hindurch und kommen aus einem Tunnel heraus. Jetzt öffnen wir die blaue Tür und treten zurück. Im nächsten Raum schleudert man die Dispel Potion auf den Räuberhauptmann, der sich in Elsa verwandelt. Sie bedankt sich und verschwindet mit dem Warlock. Man nimmt nun das magische Spiegelchen vom Tisch und verläßt den Raum nach rechts – siehe da – wir befinden uns wieder beim Antwerp. Es folgt das große Finale...

Man geht zu Baba Yaga und betritt die Hütte. In dieser benutzt man den Spiegel, und Baba verwandelt sich auch prompt in einen Frosch – das Spiel ist gelöst. Wir sind ein Held!



Legende zu Hero's Quest

W – Wald, Weg
S – Stadt, bzw. Start
F – Felsen
H – Höhle
X – Troll, bzw. Goblins
R – Räuberfestung
Fl – Fluß

Sämtliche anderen Bezeichnungen sind im Text erklärt.



Castle Master

Die hübsche Karte zu den Katakomben und – nicht zu vergessen – die originell verschlüsselten Tips zu dem atemberaubenden 3D-Adventure stammen von Horst Brett aus Harthausen. Bühne frei, und schon geht's los: Freund, nachdem du das Schloß der Ewigkeit betreten hast, solltest du nicht achtlos umhergehen, sondern alles genau untersuchen. Krieche hinter Schränke und unter Regale und Tische, denn dort findest du die Dinge, die du zur Lösung deiner Aufgabe brauchst. Auch triffst du auf ein Pferd, das wohl aus Troja stammt...

In der Kirche ist eine Wand, die gar keine ist, und manche Tür läßt sich nur mit roher Gewalt öffnen. Auch gelangt man hie und da zu neuen Einsichten, wenn man sich auf einen Stuhl setzt, und wo gekocht wird, ist auch eine Menge zu essen.

Versuche dich nicht im Schwimmen, sondern laß lieber das Wasser ab, denn es verbirgt etwas. Aber wenn du durch das Loch kriechst, sei stark genug, den anschließenden Fall zu überstehen. Bist du geschwächt, so trinke. Nimm aber nur drei Schluck zu dir, denn der vierte schwächt dich wieder.

Einmal solltest du dich schnell drehen und die vier Knöpfe drücken, und schon wird man dir den Durchgang nicht mehr verwehren....

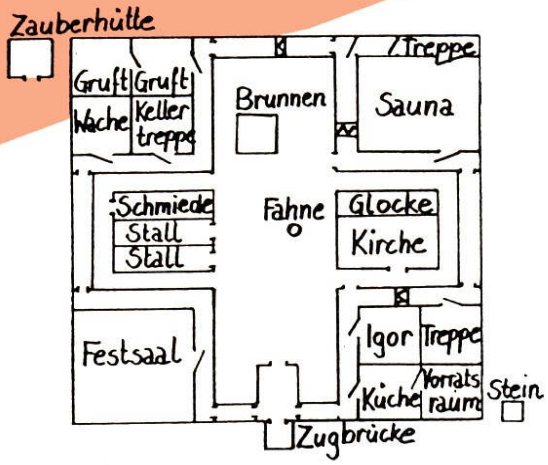
Vielleicht nicht ganz so ausgefallen, dafür aber sicher etwas leichter verständlich sind die Tips von den Jungs der Avenging Force Group. Heißen Dank auch für die Karten der Burg, und weiter geht's im Text:

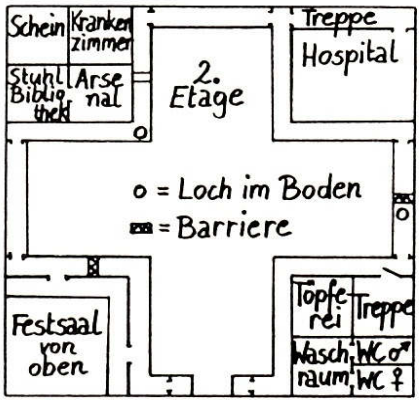
Es müssen alle Pentagramme und Schlüssel eingesammelt werden, außerdem müssen alle Geister (insgesamt 26) vernichtet werden. Erst dann kann man den Magister töten. Die Zugbrücke benutzt man, indem man sich darauf stellt und oben links auf das schwarze Kästchen schießt. Daraufhin wird man auf das Dach der Kirche katapultiert, wo man einen Schlüssel findet. Den Trick mit der Zugbrücke sollte man aber erst anwenden, sobald man vom Stein und der Zauberhütte aus in den Katakomben war. Um zu neuer Kraft zu gelangen, muß man in der Turnhalle lediglich das Gewicht anklicken. In der Kornkammer öffnen wir die Holzkiste und klettern hinein. Schließt man nun noch den Deckel, gelangt man in den Schauraum...

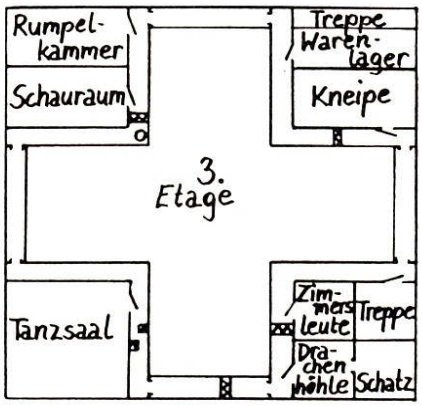
Pentagramme findet man:
- in allen fünf Höhlen der Katakomben
- in der Kirche bei der Glocke
- in der zweiten Etage, in der Nähe von oberhalb des Festsaales; im Gang hinter der Barriere
- in der dritten Etage, in der Rumpelkammer und im Schauraum

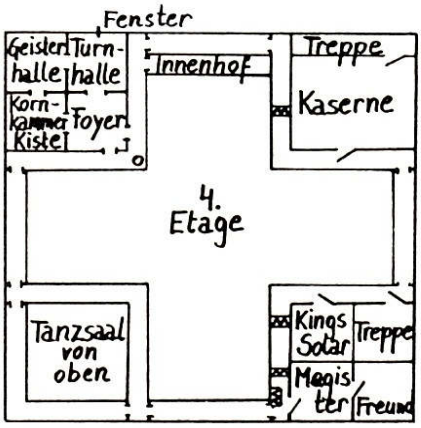
Schlüssel findet man:
- in den beiden Ställen
- in der Gruft und in dem Raum davor
- beim Brunnen
- in der Küche, und bei Igor
- in der Zauberhütte
- nicht zu vergessen: am Dach der Kirche
- in der zweiten Etage, im Raum hinter dem Krankenzimmer, bzw. hinter der Bibliothek.

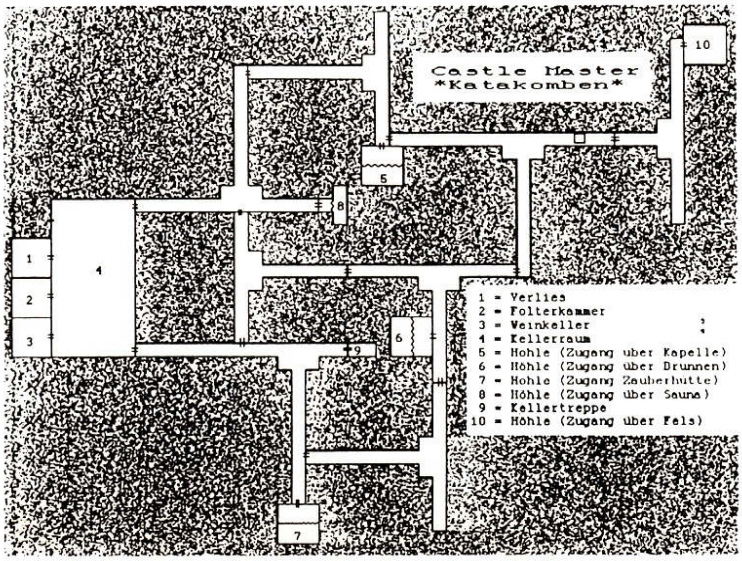
Na, hoffentlich haben wir nix vergessen...











JUST 4 FUN

COMPUTERSHOP GAMESWORLD

NEUE HOTLINE: 089/78 60 44

VERSANDZENTRALE: DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71
LADEN MÜNCHEN: LANDSBERGERSTR. 135, TEL.: 089/5 02 24 46
LADEN NÜRNBERG: JAKOBSPLATZ 2, TEL.: 0911/20 30 28

C64 * AMIGA * ATARI ST * IBM * SEGA 16BIT * PC-ENGINE * SNK NEO GEO * ATARI LYNX * GAMEBOY *

Logo







Der Amiga Joker meint: Wahnsinn oder Sucht – wer Logo spielt, muß mit allem rechnen!

Frage: „Habe ich einen Bericht zu Starbytes neuer Knobelei nicht woanders schon gelesen?" Antwort: Gut möglich, aber während sich die Kollegen gierig auf die Vorabtestmuster stürzten, haben wir (ebenfalls gierig) auf die Endversion mit allen Grafiken gewartet – schließlich geht es da vornehmlich um leichtbekleidete Damen . . .

Drei verschiedene Unterspiele mit je 120 Leveln stehen zur Wahl: Im ersten Spiel muß man ein vorgegebenes Muster aus aneinandergereihten numerierten Klötzchen nachbauen. Mit jedem neuen Stein, den man anbaut, ändert sich die Wertigkeit des vorangegangenen. Das Problem dabei: ein einziger Stein an der falschen Stelle, und der ganze Lösungsweg ist *ver*baut! Da möchte man des öfteren vor lauter Frust am liebsten in die Diskette beißen . . .
Bei den Spielen Nr. 2 und 3 müssen umgekehrt die über den Screen verteilten Steinchen entfernt werden – anders, aber beileibe nicht einfacher. Zu allem Überfluß sorgt auch noch ein Zeitlimit für gepflegten Streß, man muß schon ein kleiner Einstein sein, um wirklich alle 360 Level zu schaffen. Wer eine der Denksportaufgaben löst, bekommt zur Belohnung ein digitalisiertes Softsex-Bildchen aus einem Katalog für Autozubehör (!) zu sehen.
Die Maussteuerung funktioniert einwandfrei, grafisch ist dafür, abgesehen von den Reizen der Digi-Damen, nicht allzuviel geboten. Macht aber nichts, denn der eigentliche Witz liegt hier im besonders kniffligen Spielprinzip, und *das* ist allemal sehenswert – auch für prüde Gehirnakrobaten!
(C. Borgmeier)

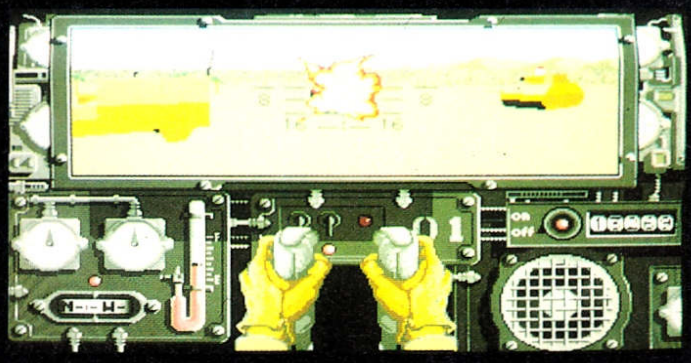


Logo

Grafik:	61%
Sound:	72%
Handhabung:	75%
Spielidee:	84%
Dauerspaß:	86%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	82%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Starbyte
Bezug: Bomico
Spezialität: Zwei-Spieler-Modus, leicht verständliche, deutsche Anleitung. Codewörter für jeden Level.

Sherman M 4



Der Amiga Joker meint: Sherman M 4 bringt endlich auch dem Amiga die heißersehnte Panzersimulation!

Die wenigen Panzer-Spiele, die es für den Amiga gibt, sind entweder reine Actiongames, wie das indizierte „. . .power", oder sehr abstrakt, wie „Omega". Jetzt hat Loriciel eine reinrassige Simulation beigesteuert – über den Lieblingspanzer der Alliierten während des zweiten Weltkriegs.
Nach dem Laden, während dessen man nicht nur mit einem hübschen Bild unterhalten, sondern sogar darauf hingewiesen wird, alle zusätzlichen Laufwerke abzuklemmen (bei 512K), erwarten einen schon die ersten Entscheidungen: Drei Kampfgebiete stehen zur Auswahl – Normandie, Ardennen und die afrikanische Wüste. Der Sherman kann besichtigt werden, inklusive technischer Daten und Erklärung der Instrumente, ebenso die feindlichen (deutschen) Panzer. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in weitem Umfang variieren; durch unendlich Munition/Sprit und schnellere Nachladezeiten (der Kanone, nicht der Disk!) kann man sich das Spiel einfacher machen. Andererseits braucht man bloß die Moral der feindlichen Truppen erhöhen oder ihnen einen besseren General spendieren, und die Sache wird erheblich kniffliger. Die Missionen reichen von der Zerstörung diverser Stützpunkte, Bunker, Lager etc. bis hin zur Verteidigung von Städten und ganzen Kriegen.
Die Vektorgrafik ist schnell, weist aber nur wenige Details auf; der Sound besteht aus ordentlichen, passenden Effekten. Die Panzer sind gut zu handhaben, nur hätte der „Simulationsgrad" ruhig etwas höher ausfallen dürfen. Summa sumarum sorgt Sherman M 4 für genügend Kurzweil, auch wenn es nicht die Feinheiten vergleichbarer (PC-)Simulationen bieten kann. (mm)



Sherman M 4

Grafik:	72%
Sound:	64%
Handhabung:	71%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	69%
Red. Urteil:	71%

Variabel
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Loriciel
Bezug: Gamesworld
Spezialität: Überwiegend englische Anleitung; ein Demo zeigt (nur) die technischen Daten der Panzer.

Die meisten von uns verband vor der Verlobung mit der „Freundin“ eine gestandene Männerfreundschaft mit dem C 64. Daher dürfte vielen ein Genre in bleibender Erinnerung sein, das am Amiga von jeher sträflich vernachlässigt wurde: Das 3D Action-Adventure. Electronic Zoo, die Macher von „Battle Squadron“ haben die fast ausgestorbene Spielgattung neu entdeckt!



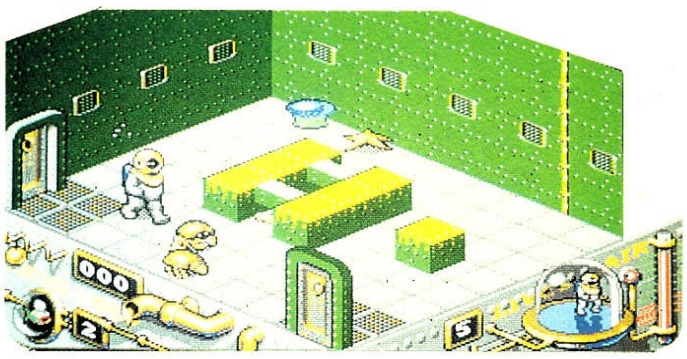
Der Amiga Joker meint: Tiefsee-Knobelei vom Feinsten – bei Treasure Trap sprudelt förmlich Salzwasser aus dem Monitor!

Anno 1856 beendet die S.S. Esmeralda eine Routinefahrt vom warmen Afrika ins regnerische England in den stillen Tiefen des pazifischen Ozeans. 71 Jahre lang konnten sich lediglich die Fischlein an der prachtvollen Ladung erfreuen: Unzählige Goldbarren im Wert von 20 Millionen Dollar, die eigentlich dazu bestimmt waren, die Wirtschaft in England anzukurbeln, ruhen 300 Fuß tief unter der Meeresoberfläche. Aber nicht mehr lange! In der Rolle des Unterwasser-Experten Howard Kelp stülpt sich der Spieler einen altmodischen Taucheranzug über und versucht den sagenhaften Schatz zu bergen.

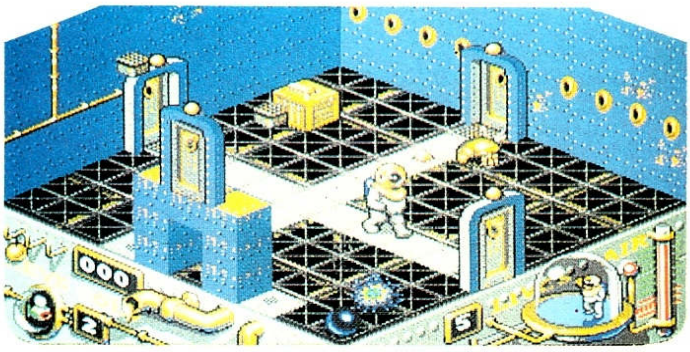
Die Suche nach Ruhm und Reichtum führt durch über 100 Räume voller Gefahren und kniffliger Puzzles. Wie es sich für solch ein Spiel gehört, sieht man das Geschehen leicht schräg von oben, was in diesem Fall nicht nur einen sehr plastischen Eindruck vermittelt, sondern ausnahmsweise auch einigermaßen übersichtlich ist. Und Übersicht ist hier schon wichtig, denn die Goldbarren befinden sich oft an den unmöglichsten Stellen! Um an die Klunker heran zu kommen, muß der Held häufig das Mobiliar verschieben und dann auf Kisten, Tische oder Stühle klettern. An sich kein Problem, wären in dem Wrack nicht auch massenhaft gefräßige Haie, bösartige Quallen, elektrische Aale, Seeschlangen, Piranhas und manch anderes unangenehmes Meeresgetier unterwegs. Desweiteren haben es „intelligente“ Minen (verfolgen einen unaufhörlich) auf die fünf Bildschirmleben abgesehen, wieder andere Objekte beamen unseren Taucher in noch unbekannte Räume. Obwohl sich die meisten Gegner nach einem festen Schema bewegen, ist verschärfte Kopfarbeit angesagt, um die jeweils richtige Strategie für jeden Raum zu finden! Zu allem Überfluß muß auch der Sauerstoffvorrat immer wieder an speziellen „Tankstellen“ aufgefrischt werden.

Nun, das Spielprinzip ist wie gesagt nicht das Neueste, war aber in solcher Perfektion bisher noch nicht am Amiga zu sehen. Und das in jeder Hinsicht: Die Grafiken sind sehr liebevoll und detailliert gezeichnet, die Animationen herrlich geschmeidig, die Titelmusik ist eine Wucht, und während des Spiels gibt's reichlich Sound-FX. Daneben runden kleine Gags wie eine zuschaltbare Karte der bereits durchsuchten Räume, oder die Tiefseeversion der Smartbomb (ein Smart-Fish, der alles zerfetzt, was sich bewegt!) das atmosphärisch dichte Unterwasser-Abenteuer ab. Wer auf eine gelungene Mischung aus Action und Knobeln steht und auch vor schwierigen Denksportaufgaben unter Zeitdruck nicht zurückschreckt, sollte sich Treasure Trap unbedingt einmal ansehen – es lohnt sich! (M. Semino)

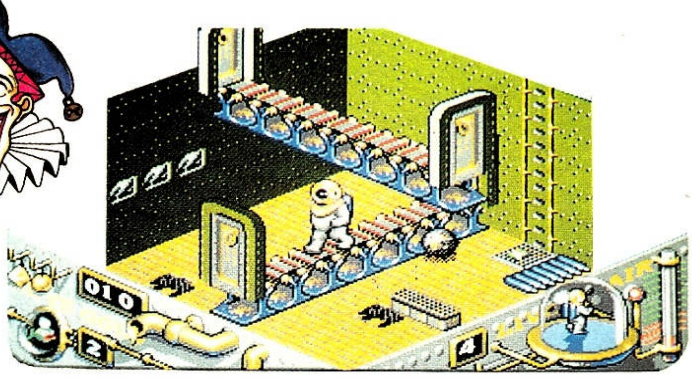




Unlogisch, aber wahr: Die Goldbarren sind über das ganze Schiff verteilt . . .



Howard Kelp auf seiner Expedition durch die S.S. Esmeralda



Wie konnte ein Schiff, das 1856 schon Förderbänder gehabt hat, nur sinken?

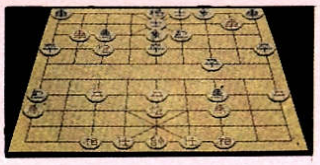
Treasure Trap

Grafik:	84%
Sound:	83%
Handhabung:	86%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	86%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	83%

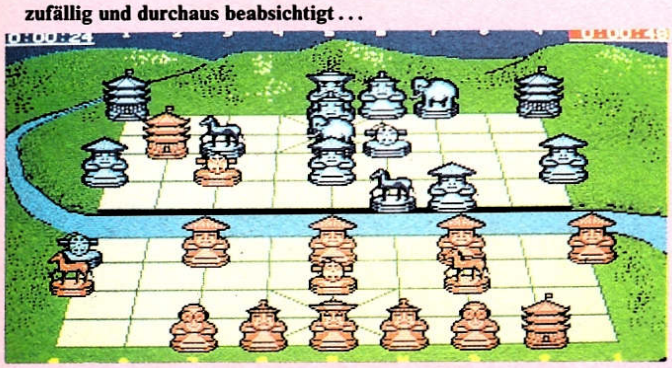
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Electronic Zoo
Bezug: CSJ Computersoft
Spezialität: Sehenswertes Zeichentrick-Intro; sowohl Highscores, als auch Spielstände können abgesaved werden. Steuerung wahlweise per Stick oder Tastatur.



Der Amiga Joker meint:
Chinese Chess: Die vorbildliche Umsetzung einer exotischen Schachvariante!



Chinese Chess: Ähnlichkeiten zu anderen Schachprogrammen sind nicht zufällig und durchaus beabsichtigt . . .



Chinese Chess

Nachdem sich Schachprogramme bei Denkspiel-Freaks traditionell großer Beliebtheit erfreuen, hat man sich bei Eagle Tree Software entschlossen, dem vorhandenen Angebot eine fernöstliche Variante hinzuzufügen.

Das chinesische Schach ist dem unseren sehr ähnlich, wenn es auch ein paar gravierende Unterschiede bei den Regeln und vor allem im Aussehen gibt. Alle Abweichungen hier im einzelnen aufzuzählen, ist wegen Platzmangels gar nicht möglich und auch völlig unnötig, denn das Programm selbst informiert den Spieler (per Menüleiste) ausführlichst über Regeln, Geschichte, Hintergründe und, und, und.

Obwohl Chinese Chess durchaus eine anspruchsvolle Herausforderung ans Köpfchen ist, überzeugt es weniger durch ein atemberaubend neues Spielprinzip, als durch seine vorbildliche Ausstattung mit unzähligen Optionen und Einstellmöglichkeiten. Geändert werden kann z.B. die Darstellung des Spielbretts (Perspektive, Seitenwechsel) und der Figuren (Standard, Grotesk, Zinnsoldaten). Darüberhinaus kann man einzelne/alle Züge zurücknehmen, sich alle legalen Züge oder die bedrohten Figuren anzeigen lassen und noch etliches mehr – selbst eine Sprachausgabe und eine Druckeroption sind vorhanden. Die Grafik ist bei allen Darstellungsarten recht hübsch und gut erkennbar, die Soundeffekte fallen eher mager aus, trotz der Sprachausgabe. Über alle Zweifel erhaben ist dagegen die komfortable Handhabung – Eagle Tree hat damit Maßstäbe für künftige Brettspiel-Umsetzungen gesetzt. Schachexperten mit Hang zur Exotik dürfen blind zugreifen! (M. Semino)



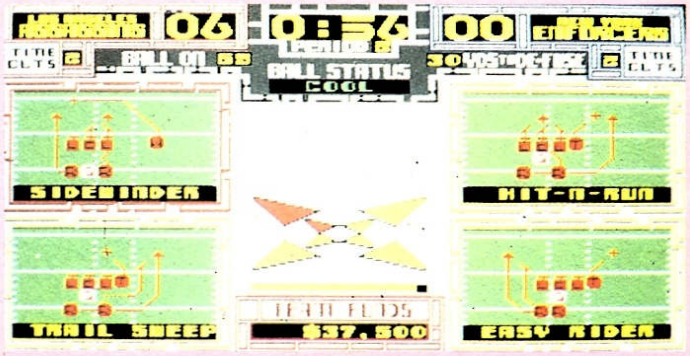
Chinese Chess

Grafik:	68%
Sound:	31%
Handhabung:	85%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	80%

Variabel
Preis: ca. 60,– DM
Hersteller: Eagle Tree Software
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Load/Save-Option; Demo-Modus (Computer vs Computer); Harddisk-Installationsroutine.





Cyberball

Sport ist Mord! Anno 2022 sehen das auch die Sponsoren ein und ersetzen sämtliche Football-Cracks durch überdimensionale Roboter – sollen die sich doch gegenseitig die Blechköpfe einschlagen . . .

Für die Zuschauer im 21sten Jahrhundert mag das ja recht unterhaltsam sein, am Amiga präsentiert sich Cyberball als Automatenumsetzung der öden Art: Die Grafik ist reichlich grob ausgefallen, und die Geräuschkulisse dürfte auch kaum begeisterte Anhänger finden. Alles Dinge, über die man hinwegsehen könnte, wenn nicht auch das Spielprinzip nur Durchschnittskost wäre.

Zunächst sucht man sich aus sechs Mannschaften die Roboter seines Vertrauens aus, dann geht's auf das etwas zu schmal geratene Feld, wo nach leicht abgewandelten American Football-Regeln um eine Blechkugel gerangelt wird. Das geht so lange gut, bis sich die Kugel ordentlich aufgeheizt hat und den Blechkameraden um die Ohren fliegt. Sobald der Ball explodiert ist, sind die anderen an der Reihe. Dazwischen wird nach jedem mißlungenen Paß, Out oder Ähnlichem auf einen Strategiescreen umgeschaltet, wo die nächsten Spielzüge geplant werden.

Die Steuerung der Robbies erfolgt wahlweise über Stick oder Tastatur, ist aber in beiden Modi gleichermaßen schwammig und ungenau. Da hilft es auch nichts, daß sich die Programmierer in Detailfragen durchaus Mühe gegeben haben – der Robot im Ballbesitz ist gut zu erkennen, es gibt kurzfristig einen Turbo-Schub, um den Gegner stehen zu lassen, und defekte Kampfmaschinen können ausgewechselt werden – mir sind bei Cyberball nach kurzer Zeit nicht nur die Füße eingeschlafen . . .! (ml)

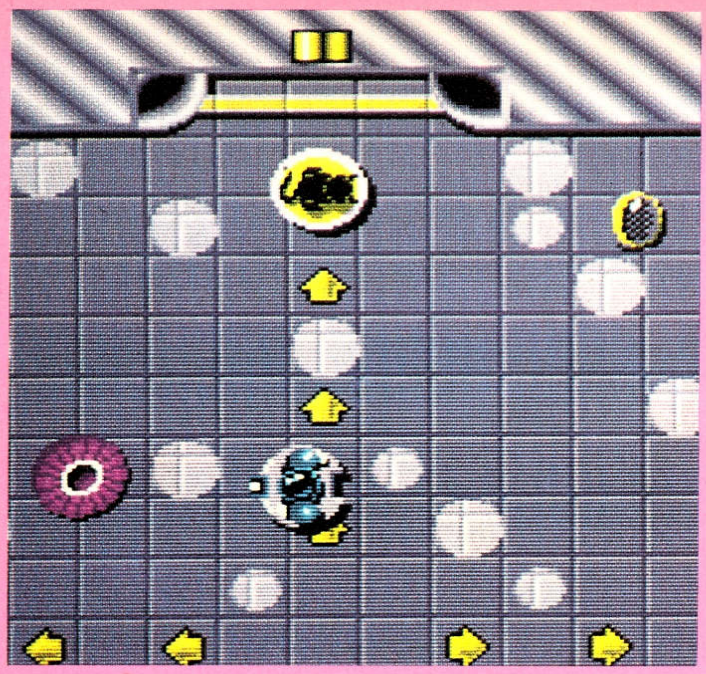


Cyberball

Grafik:	52%
Sound:	59%
Handhabung:	58%
Spielidee:	57%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	48%
Red. Urteil:	50%

Für Anfänger
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Tengen/Domark
Bezug: Bomico

Spezialität: Im Zwei-Spieler-Modus kämpft man nicht gegeneinander, sondern tritt gemeinsam gegen die Computer-Mannschaften an.



Projectyle

Futuristische Sportarten sind ja spätestens seit „Speedball" nichts Neues mehr auf dem Screen. Doch was sich Electronic Arts zu dem Thema ausgedacht hat, zählt nicht gerade zu den Meilensteinen der Softwaregeschichte . . .

Vorbei sind die Zeiten, als man sich noch mit Tennis oder Fußball abgab, in der Zukunft ist „Tribal" angesagt. Hier besteht das Spielfeld aus fünf sternförmig angeordneten Einzelfeldern, die durch eine Art von Schleusen miteinander verbunden sind. Es treten drei Mannschaften gleichzeitig an, die jeweils als großer runder Punkt dargestellt werden (toooll). Der Ball, nein entschuldigt, natürlich das Projektil, muß durch die Schleusen geschubst werden, dafür gibt's dann Punkte. Hin und wieder tauchen Bonussymbole auf, die sich positiv (mehr Power oder Sprungkraft) oder negativ (weniger . . .) auswirken können. Optionen gibt's reichlich, so unter anderem Zeitlupenwiederholung, Computerdemo und Drei-Spieler-Modus (mit Joystick-Adapter, sonst Tastatur).
Die Grafik ist mäßig: höchstens vier bis acht verschiedene Farben gleichzeitig, Ruckelscrolling und NTSC-Streifen. Sound ist zwar reichlich vorhanden (Musik und Effekte einzeln abschaltbar), aber recht langweilig gemacht. Die Steuerung ist simpel, was bei dem schlichten Spielprinzip auch gar nicht anders geht. Das Ganze wirkte auf mich wie ein müder „Speedball"-Abklatsch, der allenfalls zu dritt etwas Spaß macht; die wechselnden Hintergründe oder der Liga-Modus (acht Mannschaften) bleiben vergebliche Liebesmüh. (mm)



Projectyle

Grafik:	50%
Sound:	59%
Handhabung:	68%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	51%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	53%

Variabel
Preis: ca. 89,–DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Rushware

Spezialität: Die (deutsche) Anleitung befindet sich auf der Rückseite eines irre großen Posters.





Das Haus

All' ihr vielen Hausbesitzer aufgepaßt: Die neue Wirtschaftssimulation von Ariolasoft entführt den ohnehin schon viel geplagten User in die wunderbare Welt der Steuerbescheide und Mieterhöhungen . . .
Hinter dem schlichten Titel verbirgt sich ein noch viel schlichteres Machwerk, das die Bezeichnung Wirtschaftssimulation eigentlich gar nicht verdient. Das Szenario: Wir sind (durch Erbschaft) gerade stolzer Besitzer einer Mietskaserne geworden. Alles scheint in schönster Ordnung, die Mieter zahlen brav, keine Probleme in Sicht. Doch die Harmonie wird bald gestört: Das nimmersatte Finanzamt, die lästigen Gemeindeabgaben, Renovierungs- und Heizkosten, aber auch unvorhergesehene Schäden belasten den Geldbeutel. Schon bald wird die Kohle knapp. Mit anderen Worten: Bankendschungel, Kredite, Hypotheken. Zwischendurch passieren einem auch erfreulichere Dinge, wie kleine Lottogewinne, die man dann am besten gleich wieder beim programmeigenen Makler investiert.
Das hört sich abwechslungsreicher an, als es tatsächlich ist, denn die Ereignisse wiederholen sich einfach ständig. Dazu gesellen sich technische Unzulänglichkeiten wie eine Grafik, für die sich ein 64er genieren würde, ein piepsiger Minimalsound und ein furchtbar lahmer Bildschirmaufbau, dem man die Programmierung in GFA-Basic deutlich anmerkt. Daß bis zu vier Leute mitmachen können, rettet kaum etwas. Nach dem dürftigen „Das Magazin", dachte man, daß es eigentlich nur besser werden könne – denkste! Den Untertitel des Games, „Was habe ich da falsch gemacht?", kann man problemlos auf das Spiel selbst anwenden: so ziemlich alles . . . (Norbert Beckers)



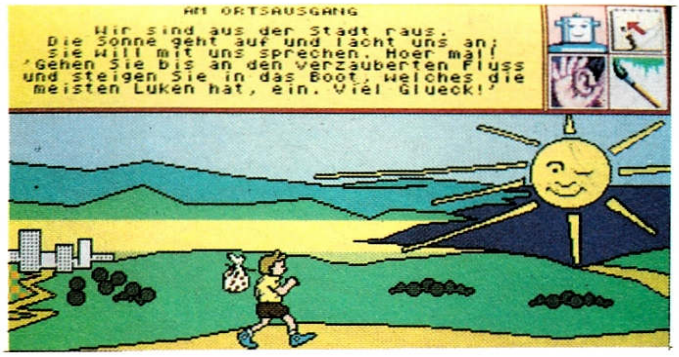
Das Haus

Grafik:	25%
Sound:	11%
Handhabung:	55%
Spielidee:	49%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	19%
Red. Urteil:	24%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Ariolasoft
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Statt Kopierschutz gibt's zwischendurch eine nervige Paßwortabfrage. Minimal-Anleitung.

Rody & Mastico



Schön langsam entdecken die Hersteller auch die Allerkleinsten als Softwarekunden – oder vielleicht besser gesagt als User, denn zahlen darf natürlich immer noch der Papi. Meist werden derartige Programme als modernes Mittel der Vorschulförderung angepriesen.

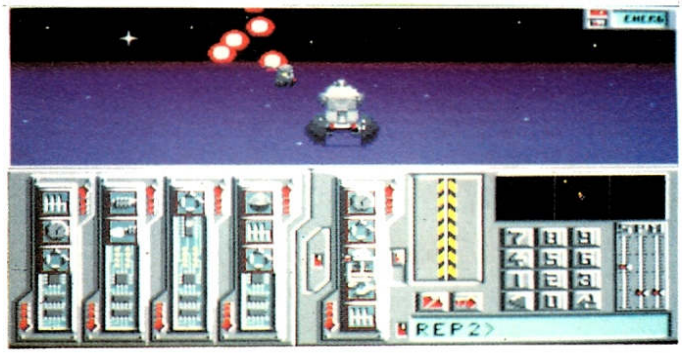
Bei diesem Spiel handelt es sich allerdings nicht um ausgesprochene Lernsoftware. Vielmehr wird hier eine einfache Geschichte von dem kleinen Rody erzählt, die durch schlichte farbige Grafiken im „King's Quest"-Stil dargestellt wird. Der Erzähltext erscheint auf dem Bildschirm und wird gleichzeitig von dem Roboter Mastico per synthetischer Sprachausgabe wiedergegeben. Jede Station von Rodys Abenteuer hält eine Aufgabe für den Youngster bereit; meistens soll irgendetwas gefunden und mit der Maus angeklickt werden.

Das ganze Game ist (natürlich) ausgesprochen leicht, so daß auch ein Vierjähriger kaum Probleme damit hat. Die Story alleine würde sicher nicht allzulange Spaß machen, aber die Macher haben sich noch etwas Besonderes einfallen lassen: Die einzelnen Bilder können mit einem integrierten Malprogramm farblich verändert werden. Dazu stehen 15 Farben, verschiedene Muster zum Füllen und ein Schwamm zur Verfügung. Die selbstgemachten Kunstwerke lassen sich abspeichern und sogar über den Drucker ausgeben. Begleitet wird die Geschichte von recht flotter Musik, die Aussprache von Mastico hat zwar einen unverkennbar französischen Akzent, ist aber gut verständlich.

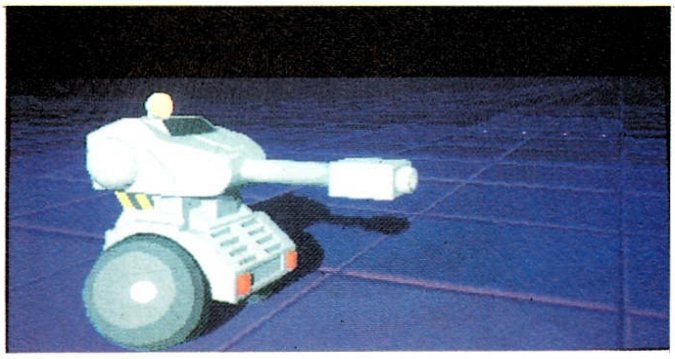
Drei Minuspunkte bei dem Game: Erstens muß der Mauszeiger schon sehr genau positioniert werden, damit das „Bravo, gut gemacht!" ertönt; zweitens war unser Testmuster von einem „Byte Bandit"-Virus befallen, der sich erst durch eine Radikalkur entfernen ließ, und drittens fragt man sich schon, wann die Hersteller reine Kinder-Spiele endlich auch deutlich als solche auf der Packung kennzeichnen werden! Kosten tut der Spaß für die Allerkleinsten aus dem Hause Lankhor immerhin ca. 64,– DM, erhältlich ist das Game bei Bomico. Auf ein Bewertungskästchen haben wir aus naheliegenden Gründen verzichtet. (wh)

Dark Century

Wer sucht ein Actionspiel, bei dem garantiert kein Streß aufkommt? Eines, das zwar auch ein paar Strategieelemente enthält, aber trotzdem praktisch keinerlei Ansprüche an den Spieler stellt? Wir haben ihn gefunden, den Mega-Hit für Freunde gepflegter Langeweile!



Praktisch die komplette Grafik in einem Bild...



Ferne Zukunft. Auf Planet Nr. 24 rebellieren die Arbeitssklaven in der Rüstungsfabrik und programmieren die Panzer auf ganz böse um. Der Spieler ist der Weltraumpolizist, der alles wieder heil machen muß. Sonst: Weltuntergang, was habt Ihr denn gedacht?

Schon nach wenigen Spielminuten ist es sonnenklar, warum die Jungs auf Nr. 24 so sauer sind: Ihr Planet besteht aus einer nahezu leeren, dunkelblauen Fläche, auf der es außer Panzern, Energieblasen und dem ewig gleichen Düdelsound nichts gibt. Nichts. Immer dieselbe Einheitsgrafik, immer derselbe Einheitssound und immer derselbe Spielablauf. Ach ja, der Spielablauf: Es gibt sechs (Miniatur-)Panzer, von denen man eine beliebige Zahl (zwischen eins und fünf) für sich reservieren kann, die restlichen sind dann die bösen Panzer. Die eigenen, guten, müssen die fremden, bösen abschießen. Manuell per Joystick gesteuert oder automatisch. Was die eigenen Panzer im Automatikmodus so machen, läßt sich über Icons programmieren. Diese (leicht erlernbare) Panzerprogrammiererei ist das einzig Interessante an dem Game; sie motiviert den Spieler zumindest solange, bis er gemerkt hat, daß nach dem mühelos errungenen Sieg das Ganze einfach wieder von vorne anfängt. Dark Century? Very dark century! (od)



Dark Century

Grafik:	29%
Sound:	13%
Handhabung:	68%
Spielidee:	27%
Dauerspaß:	10%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	16%

Variabel

Preis: ca. 85,– DM

Hersteller: Titus

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus (gegeneinander, Splitscreen). Mäßige deutsche Anleitung. Bis zu 10 vorprogrammierte Panzer können abgespeichert werden.

Ultima V

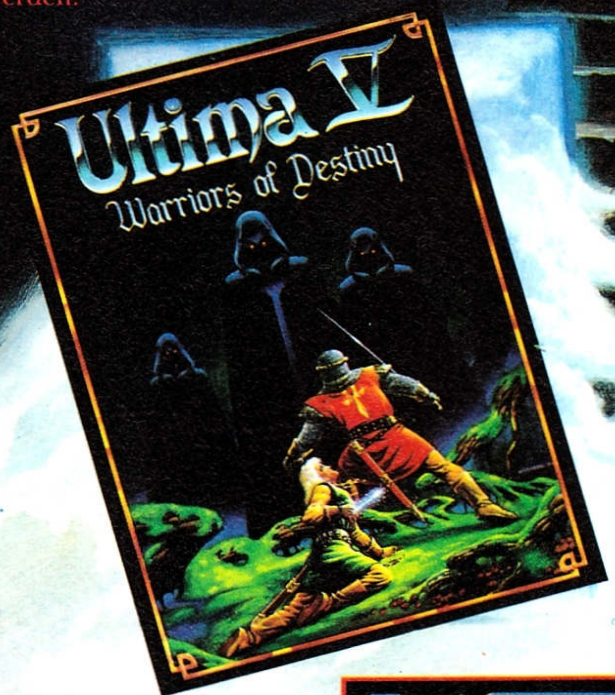
Das Warten ist vorbei – doch das Abenteuer beginnt erst!

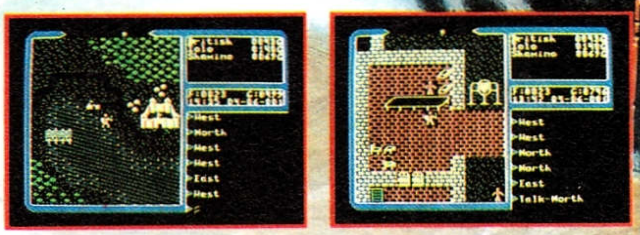
Mehr als zwei Jahre war es in Arbeit. Jetzt endlich setzen die Warriors of Destiny im Bereich der Rollenspiele einen völlig neuen Standard: eine detaillierte Reise in die Welt des Rollenspieles verbunden mit einem spannenden Abenteuer.

Ultima V ist für jeden Typ von Rollenspieler geeignet. Warriors of Destiny wird den Neuling fesseln und den Experten herausfordern.

Höhepunkte von Ultima V:
- Faszinierende Zweikämpfe verbunden mit tollen Zaubereien.
- Maximierung der Geschicklichkeitsanforderungen.
- Noch bessere Grafiken, Animationen und Sound-Effekte.
- Hunderte von realistischen Gestalten, die Sie immer wieder zu neuen Dialogen und Auseinandersetzungen animieren werden.

MINDSCAPE INTERNATIONAL





ORIGIN SYSTEMS INC.

JETZT AUCH FÜR AMIGA!

Vertrieb

RUSHWARE
Online with the trend

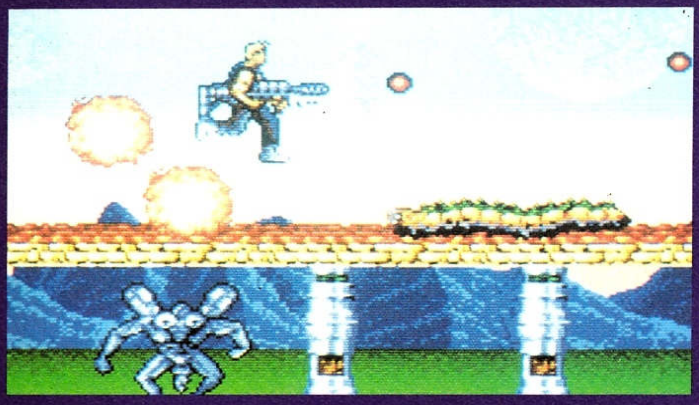
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon: 0 21 01/60 70

Mitvertrieb:
(A) Karasoft, Darius (CH) Thall AG

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,- Schutzgebür (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen) ☐ C 64 ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM
☐ Sonstigen:

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

Astro Marine Corps



Ein Wunder, daß das Kerlchen die Wumme überhaupt schleppen kann . . .

Unter Spaniens Sonne gereifte Software hat bei uns ja eher Seltenheitswert – und in der Regel versäumt man dabei auch nicht viel. Selbst wenn die Screenshots auf der Packung so vielversprechend aussehen wie hier . . .

Der Spieler übernimmt die Steuerung eines Soldaten des Astro Marine Corps, der Super-Duper-Ultrahart-Killertruppe der Zukunft, die auf dem Planeten Dendar aufräumen muß. Dazu joggt unser Burli mit einem Riesen-MG, das fast so groß ist wie er selbst, durch die Gegend und metzelt alles nieder, was sich bewegt: Aliens, kriechende Schleimbatzen, Minenwerfer, Flugmonster etc. Das 10249ste von links nach rechts scrollende Ballerspiel halt. Von Zeit zu Zeit taucht ein Raumschiff auf und beschert dem Helden einen Dreifachschuß, Zusatzleben, -energie, -granaten, oder einen Schutzschild. Hat man einen Abschnitt (unter Zeitdruck!) geschafft, erhält man ein Paßwort, damit das Spektakel beim nächsten Mal nicht wieder ganz von vorne anfängt.

Die Grafik ist mit Abstand das Beste am ganzen Game, sie ruckelt nur gelegentlich und erinnert entfernt an „Shadow of the Beast" – vor allem durch das Mehrfach-Scrolling der Spielebene. Sound: Eine belanglose „Dschungel-Musi" und passable Effekte. Einige Merkwürdigkeiten gibt's gratis dazu, so läuft die Spielfigur durch die Luft, anstatt richtig zu hüpfen (eine Spezialität der Dendarer Schwerkraft?), und die Extrawaffen funktionieren nur, wenn unser Soldat marschiert, beim Ducken etc. muß man sich mit der normalen Schußkraft begnügen.

Alles in allem nur schlechter Durchschnitt, anstatt der vier (!) Grafiker hätte Dinamic besser einen guten Spieledesigner verpflichten sollen! (mm)



Astro Marine Corps

Grafik:	74%
Sound:	61%
Handhabung:	59%
Spielidee:	17%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	39%
Red. Urteil:	44%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Dinamic
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zwei Disks, unser Testmuster hatte die leidige Angewohnheit, sich beim Laden hin und wieder mit schönen Grüßen vom Guru zu verabschieden.

Mindroll



Auge um Auge, Feld um Feld . . .

Keiner hat mehr so recht dran geglaubt, aber jetzt wurde das C 64-Kultspiel „Quedex" doch noch für unsere „Freundin" umgesetzt. Na, wenn sich die Kult-Firma Epyx an eine Konvertierung macht, dann dauert's halt meistens ein bißchen . . .

Vorgeschichte gibt es (wie bei Puzzlespielen so üblich) eigentlich keine; du spielst den Orb of Id, ein merkwürdiges Wesen, das aussieht wie ein Auge. Die Aufgabe besteht darin, unter Zeitdruck zehn verschiedene Geschicklichkeitstests zu absolvieren, die alle einzeln anwählbar sind. Jeder ist etwas anders geartet, gemeinsam ist ihnen nur, daß man das Auge immer aus der Vogelperspektive sieht und die Spielflächen aus Feldern bestehen. Darauf tummeln sich alle möglichen Hindernisse, es gibt „tödliche" und „ungesunde" Felder, aber auch welche mit Schlüsseln, Aufzügen, Amuletten oder Überraschungen. Manchmal ist zum Weiterkommen in erster Linie Geschick erforderlich, dann ist wieder Denken & Knobeln angesagt.

Gespielt wird mit dem Joystick, die Steuerung funktioniert auch ganz ordentlich. Während beim 64er-Original Grafik und (Hubbard-) Sound noch state-of-the-art waren, sieht's diesbezüglich bei Mindroll düster aus: Bescheidene Pixelpracht, unsanftes Scrolling, im Spiel nur FX, und die sind weit unter dem Durchschnitt angesiedelt. Die Anleitung ist in englisch, enthält aber außer einigen nützlichen Tips zu den verschiedenen Leveln eh nichts Wichtiges. Aber Aufmachung hin und Anleitung her, wer ungewöhnliche Puzzlespiele mag, sollte probeweise mal ein Auge riskieren. (mm)



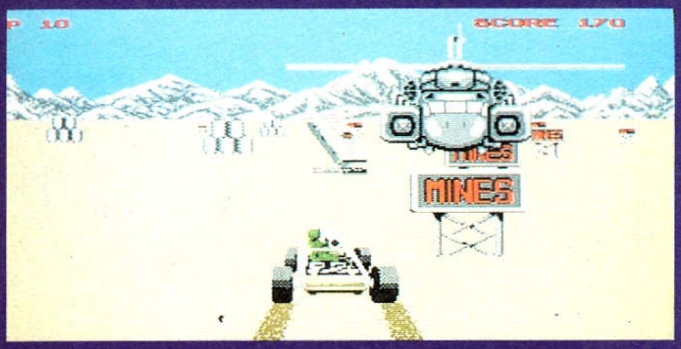
Mindroll

Grafik:	52%
Sound:	37%
Handhabung:	69%
Spielidee:	73%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	59%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Epyx/Thalamus
Bezug: CSJ Computersoft

Spezialität: Wer einen Level geschafft hat, kommt in eine Bonussequenz, wo's Punkte satt gibt! Die Highscores werden gesaved.

Heavy Metal



Die Grafik ist noch das einzig Interessante an den Schwermetallkisten . . .

Wer hinter dem Titel eine verschärfte „Rock'n Roll"-Variante vermutet, irrt gewaltig: Mit Schwermetall sind hier eher Panzer und Granaten gemeint. Ein Kriegsspiel, wie es hundert geben sollte – leider gibt's mindestens tausend von der Sorte . . .

Bekannt wurde das Label Access Software durch einige, inzwischen indizierte Brutalo-Spielchen für den C 64 und „Leaderboard", immerhin der Golfsimulation überhaupt. Was haben die Jungs nun diesmal ausgeknobelt?

Heavy Metal besteht aus vier Einzelabschnitten: In den ersten drei übt man den Umgang mit jeweils einem anderen Kriegsvehikel, im letzten wird das Gelernte dann auf eine Schlachtensimulation angewandt. Fahrzeug Nr.1 ist der M1A1 Abrams-Panzer, zu tun gibt es bei diesem „Simulations"-Teil nichts anderes, als per Druck aufs Joystickknöpfchen möglichst viele Feinde zu killen. Das zweite Vehikel ist der FAV, der Spielverlauf ähnelt dem von „Out Run", nur mit Ballern. Der letzte im Bunde heißt ADAT, eine Art Flak, mit der man in „Operation Thunderbolt"-Manier auf MIGs und Panzer schießen darf. Hat man sich schließlich in allen drei Disziplinen qualifiziert, kommt im Tactical Command Level dann noch ein bescheidenes bißchen Taktik zu der ganzen Ballerei hinzu.

Die Grafik ist nicht ganz so schlecht wie der Rest des Games (Teil 1 in 3D); ansonsten bietet Heavy Metal nur eintöniges Ballern, haufenweise unfaire Stellen und . . . naja, eigentlich gar nichts weiter. Ein hoffnungsloses Programm, von und für hoffnungslose Kriegsspielfanatiker. (mm)



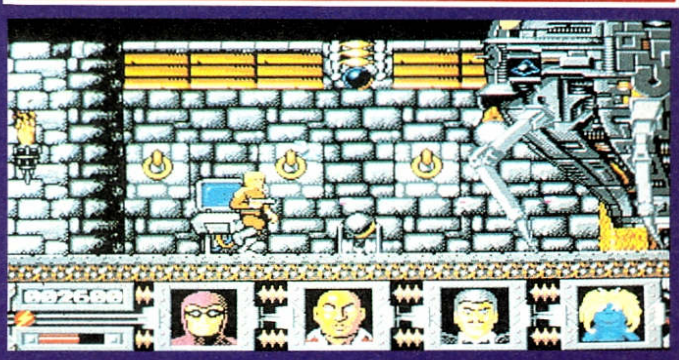
Heavy Metal

Grafik:	62%
Sound:	45%
Handhabung:	41%
Spielidee:	14%
Dauerspaß:	33%
Preis/Leistung:	36%
Red. Urteil:	34%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Access
Bezug: Joysoft

Spezialität: Das Spiel wird in einer englischen und einer deutschen Version ausgeliefert. Highscores werden gespeichert, neben dem Stick kommt auch die Tastatur zum Einsatz.

Defenders of the Earth



Flash auf seiner Suche nach dem Helden-Nachwuchs

Kennt Ihr Flash Gordon oder das Phantom? Nein?? Fragt einfach Papi nach den Comic-Heroen seiner Jugend. Ein noch völlig unbekannter Hersteller hat sich jetzt die Lizenz für diese Uralt-Helden besorgt und die edlen Streiter für Recht, Ordnung und Vanilleeis versoftet.

Der böse Ming hat die Kinder der Defenders entführt, damit sich diese nicht in seine üblen Vorhaben einmischen (Weltherrschaft an sich reißen und so). Aber was ein echter Held ist, der läßt sich sowas natürlich nicht bieten! Also dringt die versammelte Mannschaft unter Flashs Leitung in Mings Festung ein. Während die Gegner (überwiegend Wachen, daneben Fluggetier und Riesenmonster) sich von allen Seiten auf ihn stürzen, ballert er sich tapfer durch Mings Spukschlößchen. Unterstützt wird er dabei von Lothar, dem Phantom, dem netten Zauber-Opi Mandrake und dem gar nicht mal so nutzlosen Maskottchen Zuffy.

Die Grafik ist recht gut geraten, mit schickem Parallax-Scrolling, das überhaupt nicht ruckelt – lediglich die Figuren könnten besser animiert sein. Besonders abwechslungsreich ist die Pixel-Landschaft allerdings nicht. Der Sound besteht aus einer guten Musik und knackigen FX mit Sprachausgabe. Trotzdem ist das technisch schon fast als brillant zu bezeichnende Spiel auf die Dauer ein ziemlicher Nervtöter: Man tut praktisch nichts anderes, als vor sich hinballernd durch die Schloßgänge zu laufen, die einzige Abwechslung bringt der Hilfs-Defender, den man in kritischen Situationen per Space-Taste aktivieren kann. Da das Game außerdem über zahlreiche unfaire Stellen verfügt, und somit die vier Leben nicht sehr lange währen, reicht es nur für „ferner liefen". (mm)



Defenders of the Earth

Grafik:	71%
Sound:	79%
Handhabung:	58%
Spielidee:	48%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	51%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Engima Variations
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Deutsche, hübsch bebilderte Anleitung; Highscores werden nicht gesaved.



STRAUSSAL

Zwei Neuerscheinungen von der letzten Nürnberger Spielwarenmesse sind heute noch aufzuarbeiten. Beiden ist gemeinsam, daß sie nicht so recht in die gängigen Einteilungsschemata passen wollen. Wer also wissen will, worum es dabei geht, muß sich schon die Mühe machen und den folgenden Text lesen . . .

Krone von Alba



Revoluzzer aufgepaßt: Nur der beste Intrigen-Schmied darf sich die Krone von Alba aufsetzen!

Der amerikanische Originaltitel „Down with the King" läßt bereits erahnen, welches Ziel die Spieler bei der Krone von Alba verfolgen: Sie schlüpfen in die Rollen von Adligen am Hofe des (fiktiven) Königs Georg und haben nichts anderes im Sinn, als den armen Monarchen zu stürzen. Dazu muß jeder Mitspieler versuchen, möglichst viele andere Adlige und Mitglieder des Königshauses auf seine Seite zu bringen. Wenn er genügend Einfluß und Prestige erworben hat, kann er einer ihm ergebenen Person die Königskrone auf's Haupt setzen. Dann braucht der frischgebackene König nur noch drei Runden lang all den Verschwörungen, Intrigen und Erpressungsversuchen der anderen Teilnehmer zu widerstehen, und „sein" Spieler hat gewonnen.

Der Reiz des Spiels beruht zum großen Teil darauf, daß hier das Leben und Treiben an einem Königshof der Barockzeit simuliert wird – nicht so, wie es in den Geschichtsbüchern steht, sondern so, wie es tatsächlich war! Damals wie heute kann man sich nie ganz sicher sein, ob die eigenen Verbündeten nun wirklich zu einem halten oder bloß auf die richtige Gelegenheit warten, um einen ins Verderben zu stürzen. Wer in dieser Schlangengrube nicht nur überleben, sondern zum Schluß auch auf dem Siegertreppchen stehen will, braucht neben etwas Glück sehr viel taktisches Geschick und die Bereitschaft, seinen Nächsten nicht immer nur zu lieben.

Was hat man als aufstrebender junger Adliger nun so alles zu tun? Eine ganze Menge: Zum einen gilt es, den lieben König Georg madig zu machen, schließlich ist er der eigenen Karriere doch arg im Weg. Die Mittel, die man dazu zur Verfügung hat, sind vom moralischen Standpunkt her nicht ganz bedenkenfrei, aber dafür recht effektiv. Durch das Auslösen von Seuchen, Bauernaufständen und Hungersnöten zum Beispiel läßt sich das Ansehen des alten Regenten schnell verringern. Gleichzeitig muß man sich natürlich um die Stärkung der eigenen Partei bemühen. Zu diesem Zweck werden Ämter erworben, Intrigen gesponnen, Hochzeitspolitik gemacht, Auslandsreisen unternommen und was weiß ich noch alles. Die Handlungsmöglichkeiten sind so zahlreich, daß man sie gar nicht alle nutzen kann!

Noch ein Wort zu Spielmaterial und -regeln: Alle vorkommenden Personen werden durch Spielkarten dargestellt, ebenso braucht man für viele Handlungen bestimmte Aktionskarten, die einmal pro Runde gezogen werden. Jeder Teilnehmer erhält einen stabilen Karton, auf dem er seine diversen Karten und Marker ablegen kann, außerdem sind darauf die wichtigsten Würfeltabellen und Handlungsmöglichkeiten verzeichnet. Die Regeln liegen in doppelter Ausführung bei, einmal in Kurzfassung und einmal in ausführlicher Form zum Nachschlagen.



Die Illustrationen darin stammen zum Teil von Albrecht Dürer – und das war's dann auch schon, was sich Positives über dieses Regelwerk sagen läßt. Ich bin jedenfalls selten so lange vor 20 Seiten Text gesessen...

à la carte

Eins ist sicher: Ein Spiel wie dieses gab's bisher noch nie. Der Titel ist kein Humbug, hier wird tatsächlich à la carte gekocht. Dementsprechend das Spielmaterial: Kochplatten, Pfannen, Gewürzflaschen, Rezeptplättchen etc. – zugegeben, alles



Kochen mit Humor – guten Appetit!

im Miniaturformat und außerhalb dieses Spiels kaum zu gebrauchen. Wie und was wird dabei nun gebrutzelt?

Jeder der drei bis vier Hobbyköche versucht möglichst schnell möglichst viele Gerichte fertigzukochen. Dazu muß er seine Kochplatte heizen (würfeln) und die richtigen Gewürze in die Pfanne kriegen – durch geschicktes Kippen der Gewürzflasche, in der sich die verschiedenen Gewürze buntgemixt befinden. Wer zu stark geheizt oder sein Gericht verwürzt hat, legt den mißlungenen Kochversuch auf der Karte „Versaute Gerichte" ab und kassiert dafür einen Punkteabzug. Wer mehr Glück hatte, darf sich die entsprechenden Punkte gutschreiben. Sobald ein Spieler vier Gerichte fertig hat, ist Schluß, und der Koch mit der höchsten Punktezahl hat gewonnen.

Hört sich alles sehr simpel an, ja eigentlich fast langweilig – genau das haben sich die Damen und Herren Spieleerfinder auch gedacht und noch eine kleine Gemeinheit eingebaut; die „Einladung zum Kaffeekränzchen". Die funktioniert so: In einem kleinen Säckchen befinden sich viele farbige Holzchips; der Spieler, der gerade an der Reihe ist, kann einen herausnehmen und zu den bereits gezogenen Chips legen. Sind vier Chips von verschiedener Farbe beisammen, gibt es das berüchtigte Kaffeekränzchen. Das heißt, alle Spieler schieben ihre Kochplatte einen Platz weiter, zum nächsten Spieler. Ob mit oder gegen den Uhrzeigersinn, entscheidet derjenige, der den letzten Chip gezogen hat. Sinn der Übung ist es, daß man sich auf diese Weise das fast fertige Gericht des Nebenkochs unter den Nagel reißen bzw. in die Pfanne hauen kann.

à la carte ist nicht gerade ein „hochgeistiges" Spiel, aber dafür umso lustiger. Es dauert in der Regel eine knappe halbe Stunde, also genau so lange, wie man meistens auch im Restaurant auf's Essen warten muß. Die Anleitung ist klar und deutlich formuliert, das Material sehr aufwendig gestaltet. Mir hat's auf alle Fälle hervorragend geschmeckt.



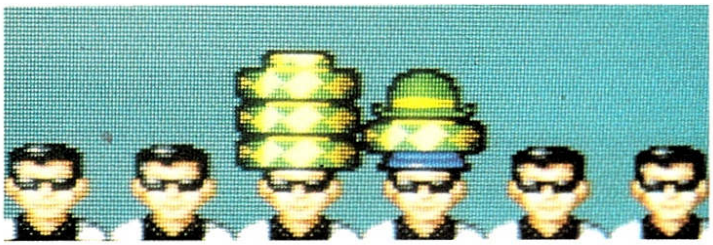
Die Komplettausrüstung für den zukünftigen 3 Sterne-Koch...

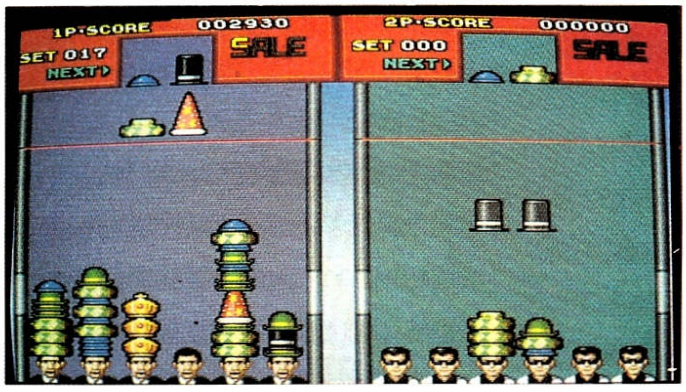
Zum Schluß kommt, was kommen muß – die Verlosung der getesteten Spiele. Wer sein Glück ausprobieren möchte, sollte sich mal an einer der folgenden Fragen versuchen: Eines der berühmtesten Königsschlösser steht in Versailles. Wer hat's gebaut? Oder: Welche europäische Stadt ist bekannt für ihre Kaffeehäuser? Die Auflösung vom letzten Mal lautet: Zauberer und Sigmund Freud. Dann – viel Glück! (od)

Krone von Alba		**à la carte**	
Spielmaterial:	72%	**Spielmaterial:**	88%
Spielregeln:	51%	**Spielregeln:**	86%
Spielreiz:	81%	**Spielreiz:**	80%
Besonderes: Zwei bis sechs Spieler, Spieldauer um die drei Stunden.		**Besonderes:** Eigentlich ist das ganze Spiel was Besonderes...	
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene		**Schwierigkeit:** Für Anfänger	
Preis: ca. 55,– DM		**Preis:** ca. 50,– DM	
Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 5 23 46 66		**Bezug:** Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 5 23 46 66	

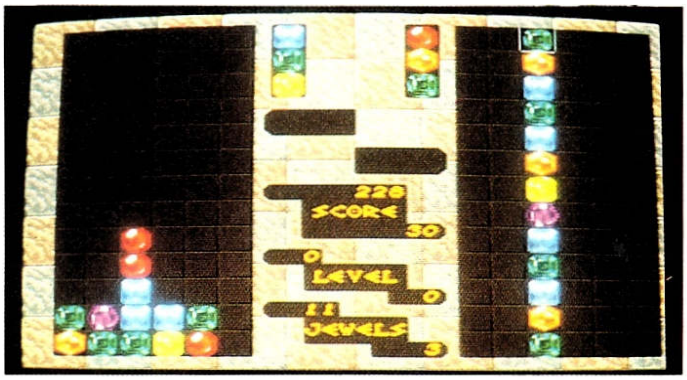
COIN OP

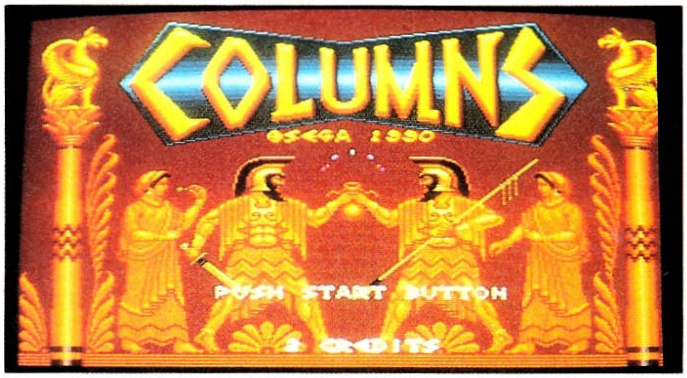
Tetris, Tetris und kein Ende: Clones der Kult-Tüftelei sprießen allerorten wie Pilze aus dem Boden, hin und wieder erweitert jemand das Grundkonzept um eine originelle Variante, und jetzt legt sogar der russische Programmierer Alex Pajitnow – immerhin Papa Tetris persönlich – den Nachfolger vor! Wenn's denn so ist, machen wir halt ein kleines Tetris-Special . . .





Hut ab vor Hatris!





Columns: Steinschlag der edlen Art.



Atomic Point – einfallsloser geht's kaum noch . . . !

Ehre, wem Ehre gebührt – den Anfang macht **Hatris**, Meister Pajitnows neuestes Denkspielchen, das soeben von Video System veröffentlicht wurde. Wie der Name schon vermuten läßt, hat man auch in Rußland ein Faible für Bewährtes: **Hatris** ist letztlich nichts anderes als eine neue Variante des Tetris-Spielprinzips, wenn auch eine sehr eigenwillige. Und wer des Englischen mächtig ist, wird auch schon erraten haben, daß es diesmal um Hüte geht . . .

Von diesen Kopfbedeckungen gibt es sechs verschiedene Typen, die Auswahl reicht vom simplen Käppi über den noblen Zylinder bis hin zum exotischen Turban und der güldenen Krone. Immer paarweise sinken die Ohrenschützer von oben nach unten, wo sie auf den Köpfen von sechs geduldigen Herren gestapelt werden. Sobald fünf Hüte des gleichen Typs ein Haupt zieren, verschwinden sie vom Screen, wie ehedems die Tetris-Klötzchen. Mittels Stick werden die Hut-Paare nach rechts bzw. links gesteuert, ein Druck auf den Feuerknopf bewirkt, daß sie ihren Platz spiegelverkehrt wechseln. Die Gemeinheit besteht nun darin, daß z. B. so ein Zylinder natürlich mehr Platz verbraucht als ein flaches Käppi; sobald ein Stapel aber die rote Markierung im oberen Drittel des Screens erreicht, ist Sense! Damit man nicht gleich entnervt aufgibt, darf nach einer gewissen Zeit ein Hut-Typ verkauft werden. Dann verschwinden alle Mützen dieses Typs vom Screen, wer weise gewählt hat, kann so die famosesten Kettenreaktionen auslösen. Außerdem taucht gelegentlich eine Flamme auf, mit der man



falsch gesetzte Typen – mit Ausnahme der Krone – wegbrennen kann (ich glaub, mir brennt der Hut . . .).
Grafisch ist die Hut-Orgie sehr bunt und hübsch anzusehen, auch die Musikuntermalung kann sich durchaus hören lassen. Und spielerisch? Nun, der ganz große Renner wie Tetris wird **Hatris** wohl nicht werden, aber ein überdurchschnittliches Knobelspiel ist es allemal. Vermutlich dürfte bis zum obligatorischen Weihnachtsrummel die Heimcomputer-Umsetzung vorliegen; hoffentlich ist die dann technisch genauso sauber gemacht wie die ArcadeVorlage – mit Continue-Option und Splitscreen für zwei Spieler.
Genau die fehlt nämlich bei „Coloris" (Test in der letzten Ausgabe), während das neue Spielhallen-Gegenstück **Columns** damit sehr wohl aufwarten kann. Überhaupt nimmt sich Segas Automatenplatine gegenüber der Amiga-Variante des Themas sehr üppig aus: Geboten wird herrlich bunte Grafikpracht, gepaart mit irgendwie barock angehauchter Musikuntermalung (passend zum klassizistisch gestalteten Loadingscreen). Aber auch an der Benutzerfreundlichkeit und am Spiel selbst haben die Programmierer noch kräftig gefeilt . . .
Zwar fallen auch hier Dreierkombinationen von verschiedenfarbigen (Edel-) Steinen in einen Becher und müssen zu gleichfarbigen Dreierreihen gestapelt werden, allerdings gilt jetzt neben der vertikalen und horizontalen auch eine diagonale Anordnung. Gesteuert wird wieder mit dem Stick, mittels Feuerknopf werden die Farben untereinander rotiert, fertige Kombinationen verschwinden vom Screen, was im Idealfall eine Kettenreaktion auslöst. Außerdem ist neuerdings auch ein magisches Juwel im Angebot, das bei gekonnter Plazierung sämtliche Steine dieser Farbe verschwinden läßt.
Zu Beginn hat man die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden; die ersten drei Level bieten sogar eine praktische Help-Funktion, bei der sämtliche sinnvollen Zugmöglichkeiten einladend blinken. Insgesamt steht **Columns** dem neuen „Fang den Hut" aus Rußland in keiner Weise nach: Eine vertrackte Reaktions- und Denksportaufgabe, für die man willig sein Münzgeld opfert – zumal die Programmierer so liebevoll zu Werke gegangen sind. Hoffentlich schämen sich die Jungs von Avesoft jetzt wenigstens ein bißchen, denn **Columns** zeigt deutlich, was man an „Coloris" hätte besser machen können.
Der letzte im Bunde ist **Atomic Point** von Philko, und das leider nicht nur im chronologischen Sinn. Man sollte meinen, daß die Zeiten für einen simplen Tetris-Abklatsch vorüber sind, aber weit gefehlt: Der einzige Unterschied zum Original ist hier, daß ab und an Klötzchen auftauchen, die mit einem Punkt gekennzeichnet sind. Drückt man jetzt flugs den zweiten Feuerknopf, so kann man einen solchen Stein gegen eines von vier verschiedenen Extras wie gemächlicherer Fallgeschwindigkeit, einer Bombe zum Wegsprengen von Steinen, oder dem Auftauchen eines quadratischen Klotzes eintauschen. Ansonsten gibt's ein stinknormales Tetris, das noch dazu binnen kürzester Zeit so schnell wird, daß es fast unspielbar ist.
Auch optisch ist wenig geboten, zwar kann **Atomic Point** mit wechselnden Hintergründen aufwarten, aber die sind mehr als bescheiden ausgefallen. Immerhin ist die Musik recht nett, und der Splitscreen gehört ohnedies schon zur Standardausrüstung. Mit einem Wort: Ein rundum uninspirierter Clone, wer ein echter Tetris-Fan ist, findet an jeder Ecke eine bessere Version!
Das soll's mal wieder gewesen sein, mit unserem Live-Bericht aus der Spielhalle – im nächsten Heft kommen wieder die Action-Liebhaber zu ihrem Recht. Wäre ja noch schöner . . . (ml)



Preisfrage: Was ist herrlich bunt, tierisch ausgeflippt und unglaublich preisgünstig? Na, all die wunderbar unnützen Kleinigkeiten, die eben nur unser Shop zu bieten hat – sieht man doch! Aber unnütz hin oder her, wer sich nur „sinnvolle“ Sachen zulegt, ist und bleibt ein Langweiler. Deshalb nix wie ran an den Speck, oder gehörst Du etwa auch zu diesen öden Vernunftheinis?



Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90



Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL.
Schon für modische DM 49,–



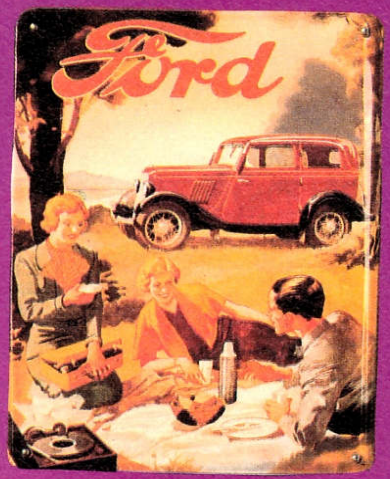
Nr.03
Joker-Sammlung – Höchste Schwebebahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst! Von der Erstausgabe 11/89 bis zur aktuellen Nummer haben wir für Notfälle ein paar Exemplare zurückgelegt.
Für die üblichen DM 6,50 (pro Heft)



Nr.04
Getränkekühler – Coole Drinks für heiße Computer-Stunden: In den lustigen Getränkekühlern sehen Dosen oder Flaschen gut aus, und der Inhalt bleibt dank dem Innenfutter schön süffig! Als Kellner und/oder Urlauber.
Für eiskalte DM 14,50 pro Stück



Nr.06
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Grifffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren . . .
Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 19,–



Nr.05
Werbeschilder – Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger als originalgetreue Replicas zum Spottpreis! Ob „Lufthansa“ oder „Ford“, beide sehen echt stark aus.
Für lächerliche DM 24,– je Schild



JOKER-SHOP



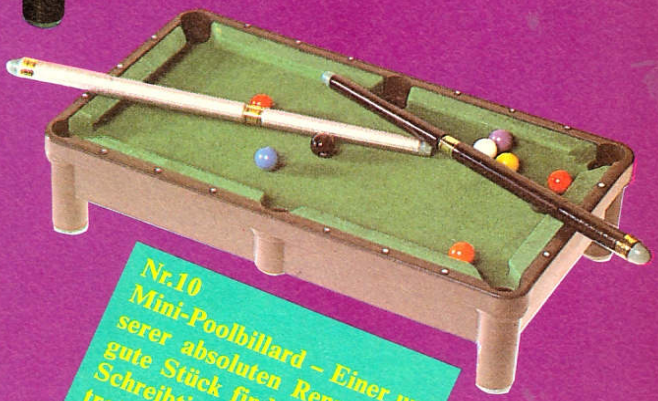
Nr.07
Mini-Dartspiel – Der absolute Volltreffer: Ein hübscher Holzständer samt Kork-Zielscheibe und sechs Wurfpfeilen. Geeignet für Pub-Besitzer, Nachwuchs-Tells und Reserve-Robin Hoods, aber nicht für Kinder!
Komplett für treffsichere DM 22,–



Nr.08
Kaugummiautomat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essiggurken würden wir allerdings abraten . . .
Für süße DM 19,–



Nr.09
Mini-Tischfußball – Im Jahr der Fußball WM hat unser Dauerbrenner, das Mini-Poolbillard, endlich ernstzunehmende Konkurrenz bekommen! Ein richtiges Tischfußball, nur eben für sehr kleine Tische. Sechs Bälle sind schon dabei, flinke Reaktionen müßt Ihr schon selber mitbringen!
Anpfiff schon für DM 39,–



Nr.10
Mini-Poolbillard – Einer unserer absoluten Renner, das gute Stück findet auf jedem Schreibtisch Platz und hat trotzdem alles, was man zum Gambeln braucht: Komplett mit Kugeln, Queues und Dreieck.
Für gutgezielte DM 59,–



Nr.11
Glücksrad-Spardose – Ein Poker-Spiel, bei dem man sogar noch Geld spart (für den nächsten Casino-Besuch?); setzt sich bei jedem Einwurf in Bewegung und sollte in keinem gutgeführten Zocker-Haushalt fehlen!
Für sparsame DM 12,90



Nr.12
Kopfhörer-Radio – Musikgenuß, wo man geht und steht! Und das Beste: Wer das Gedüdel eines Games nicht mehr hören kann, dreht am Monitor die Lautstärke weg, stülpt sich das Ding über und braucht nur noch den passenden Sender (UKW/MW) zu suchen . . . Und das alles in Stereo!
Für melodiöse DM 28,–

Wie man an das ganze dufte Zeug rankommt? Nichts leichter als das: Schnappt Euch eine Postkarte, kritzelt die Artikelnummer samt der gewünschten Zahlungsweise (Nachnahme oder Vorauskasse) drauf, und ab mit der Post an folgende Adresse:

Joker Verlag
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Zuerst die gute Nachricht: In sämtlichen Preisen ist die Mehrwertsteuer bereits enthalten. Jetzt die weniger gute: Bei Vorauskasse müßt Ihr DM 3,– für Porto dazurechnen, bei Nachnahme wird das dann mit den entsprechenden Gebühren abgegolten. Nachnahmebestellungen sind allerdings nur im Inland möglich.

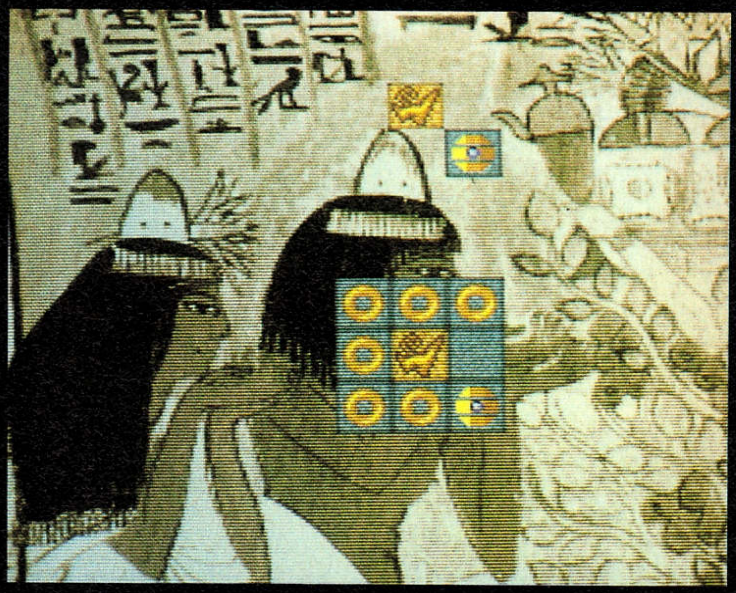
AMIGA JOKER

Die ARENA der Sensationen

. . .hat ab 28. September wieder monatlich geöffnet. Alle vier Wochen gibt der große Computer-Zirkus AMIGA JOKER dann wieder eine Vorstellung mit komplett neuem Programm!

Hereinspaziert meine Damen und Herren! In der ersten Abteilung erwarten Sie wieder unsere todesverachtenden Redakteure mit ihrem gewagten Hochseilakt zwischen Tops und Flops der Manege. In der zweiten Abteilung machen Sie Bekanntschaft mit Previews von exotischen Programmen, die noch nie zuvor ein Mensch gesehen hat!! Und unsere unübertroffene Raubtiernummer zeigt Ihnen wieder mit Tips & Tricks, wie man wilde Spiele-Bestien zähmt!!!

Eintrittskarten gibt's ab 28. 9. am Kiosk, oder als Abo zum Vorzugspreis direkt bei der Zirkusdirektion.





Sehen Sie . . .

. . .Rainbow Arts brandneue Mega-Tüftelei für Computer-Pharaonen: **Ra** ist da!

. . .endlich ein Sierra-Adventure nach dem anderen auf dem Amiga. Ausführliche Tests zu den neuen Versionen von **King's Quest IV** und **Police Quest II**.

. . .furiose Action, gepaart mit phänomenaler Grafik in **The Gold of the Aztecs**. Satte 26 MB Grafik auf zwei Disks vom Ex-Psygnosis-Designer Dave Lawson in einer U.S. Gold Produktion.

. . .Spiele-Hämmer noch und noch: Wie wäre es zum Beispiel mit den brandneuen Amigaversionen der Top-Hits **Ultima V** oder **Loom**?

Staunen Sie . . .

. . .über die Großzügigkeit, mit der wir intimste Geheimnisse preisgeben. Beispielsweise verrät unser Starfotograf persönlich, wie gaaanz tolle **Bildschirmfotos leicht gemacht** werden können! Außerdem geben wir zum besten, wie man mittels **Disk-Coder** seine Programme vor unerwünschtem Zugriff schützt.

. . .über unseren tollkühnen Szene-Dompteur Dr.Freak, der diesmal Leseranfragen beantwortet. Und natürlich den wagemutigen Forscher Oskar, der sich wieder ins computerlose Land der Brettspiele vorwagt. Nicht zu vergessen, Brigittas Girl-Seite (die umstrittenste Kolumne der Welt) und unser unvergleichliches Coin Op (was ist in der Spielhölle *wirklich* los?). Hereinspaziert, hereinspaziert . . .

Bezugsquellen

AHS
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 069/706050

Demonware
Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach
Tel.: 069/8004799

EAS Software
Liegnitzer Weg 16
4690 Herne 1
Tel.: 02323/43022

Funtastic
Müllerstr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 089/2609593

Galaxy
Albert-Roßhaupter-Str. 23
8000 München 70
Tel.: 089/7605151

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5022463

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/443056

Leisuresoft
Industriestr. 23
4709 Bergkamen-Rünthe
Tel.: 02389/78049

Magic Bytes
Postfach 2144 D
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1834

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

Softpower
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20
Tel.: 030/4922056

Tronic-Verlag
Versand-Service
Postfach 870
3440 Eschwege

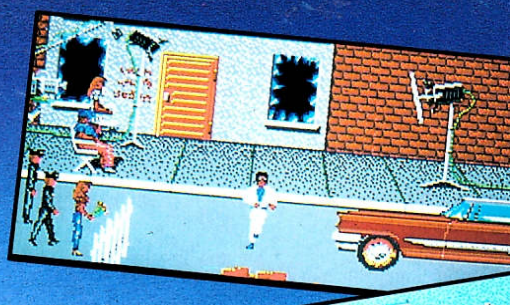
World of Wonders
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/82467

Inserentenverzeichnis

AFC 76
AHS 25
Bomico 2, 96
CPS Heidak 73
Demonware 48
Domark 96
Fundur Versand 26
Funtastic 67
Galaxy 22
Gamesworld 79
H & W Computer 76
Image Works 51
International Soft 68
Joker Verlag 37
Joysoft 40
Neumann 75
Ocean 2
Origin 85
Philip Morris Inc. 95
Power per Post 65
Rainbow Arts 6, 17, 62
Ruhrsoft 39
Rushware 17, 62, 85
Schulz Software 68
Softpower 65
Sphinx Software 91
Starbyte 32
United Software 11, 13, 27, 51
U.S. Gold 27
Wial Versand 43
World of Wonders 65

L&M presents:

Sunny Shine







On the funny Side of Life.

L.A., California, ist seine Heimat. Ein knallroter Straßenkreuzer sein Traum. Und auf der Jagd nach den Dollars stellt Sunny halb Californien auf den Kopf. Aber was haben ein Stuntman, ein verwöhnter Pudel und ein geheimnisvoller Mann namens I.M. Newing damit zu tun? Finden Sie's heraus.

Auf Amiga, Atari ST, C 64 und allen IBM-kompatiblen PCs über Mouse, Joystick oder Tastatur.

Viel Spaß für nur DM 59,90.

L&M CIGARETTES

BASF

Rainbow Arts

Bestellcoupon

Bestellungen an L & M Sunny Shine, Postfach 12 80, 3352 Einbeck

Bitte schicken Sie mir ____ Stück Sunny Shine Computerspiele zum Preis von je 59,90 DM für folgendes System (bitte ankreuzen):
☐ Amiga, ☐ Atari ST, ☐ C 64, IBM-kompatible PCs: ☐ 3,5", ☐ 5,25".

☐ Frau ☐ Herr (bitte ankreuzen)

Vorname _____ Name _____

Straße/Nr. _____

PLZ/Ort _____

Tel.-Nr. _____ Alter ____

Datum/Unterschrift _____

Bestellen kann jede(r) über 18 Jahren. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme oder gegen Vorauskasse (Verrechnungsscheck) und solange der Vorrat reicht. Zur Deckung unserer Kosten kommt ein Versandkostenanteil von DM 4,–pro Sendung hinzu. Für die Bearbeitung werden die Daten in der EDV-Anlage gespeichert. An- und Unterschrift nicht vergessen! Alles klar?

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)

HEROES

SCHWARZENEGGER · BOND · BARBARIAN · SKYWALKER











4 LEGENDÄRE HELDEN · 1 SUPERZUSAMMENSTELLUNG

LICENCE TO KILL

Bond ist wieder da! Sein Ziel: Rache an Sanchez, dem niederträchtigen, tückischen Drogenboß. Kannst Du die Hindernisse überwinden und das Ziel erreichen?

"...mit seinen hervorragenden Grafik – und Geräuscheffekten ist dies das bisher mit Abstand beste Bond-Spiel... kann als großartiges Spiel auf eigenen Füßen stehen." Computer & Video Games



BARBARIAN II

Ein gnadenloses Gemetzel. Tückische Fallen und schaurige Ungeheuer warten in den Verliesen von Drax. Der erfolgreichste Held, der je für den Heimcomputer geschaffen wurde.

"Bei weitem die beste (und blutrünstigste) Kampforgie..." Zzap! 64



THE RUNNING MAN

Die Show geht ab! Schau dem Tod ins Auge in der gefährlichsten Fernsehshow aller Zeiten!

"...ein perfektes Computerspiel... eine tolle Sache" Your Sinclair



STAR WARS

Fliege mit Luke Skywalker, dem größten aller SF-Helden, eine todesverachtende Mission: ein letzter Versuch, Darth Vaders Stützpunkt, den Death Star, zu vernichten.

"Klassischer Film, klassische Spielhallenversion, klassisches Spiel" Computer & Video Games



Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos

The Running Man: © 1989 Taft Entertainment Motion Pictures/Keith Barish Productions. © 1989 Grandslam Entertainments Ltd.
Barbarian II: © Palace Software 1988
Star Wars: ® & © 1987 Lucasfilm Ltd & Atari Games
Licence to Kill: Distributed by MGM/UA Distribution Co.
Gun Logo Symbol © 1962 Danjaq, S.A. and United Artists Company. All Rights Reserved.
Artwork & Packaging © Domark Ltd 1990

DOMARK

Veröffentlich von Domark Ltd. Vertrieb: BOMICO
Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cass, disk) Amstrad (cass, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128