DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52,– Nr. 11 November '90



AMIGA JOKER

GDL 11/90

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

JUBILÄUMS-AUSGABE:
20 SEITEN MEHR!
VIELE NEUHEITEN!

PREISAUSSCHREIBEN:
SUPER-CAMCORDER
ZU GEWINNEN!

Battle Command

GREMLINS 2

SAINT DRAGON

SPY WHO LOVED ME

U.V.A.

GROSSER SONDERBERICHT!
CES 90
ALLE NEUHEITEN
VIELE BILDER

TESTS, DIE BEGEISTERN:
B.A.T.
CORPORATION
FALCON MISSION 2
LOTUS TURBO CHALLENGE

KNOW HOW
GELÖST: LEGEND OF FAERGHAIL
OPERATION STEALTH
MASSENWEISE TIPS & CHEATS!



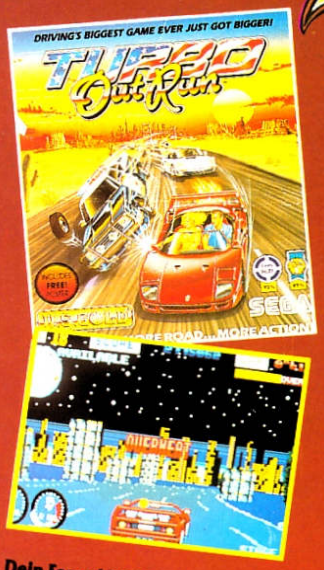
MIT RIESEN-DOPPELPOSTER!

AMIGA JOKER AMIGA JOKER

WHEELS OF FIRE

Erlebe den Nervenkitzel und die Dramatik des Motorsports mit den vier tollsten Renn-Spielen, die es je gegeben hat!

WHEELS OF FIRE – DIE ERSTKLASSIGE RENN-SPORT-SAMMLUNG



Dein Ferrari F40 läuft sich den Motor heiß und ist kaum zu bremsen. Kämpf dich bei einer packenden Wettfahrt quer durch die USA über 16 Etappen durch, Kopf an Kopf mit der Konkurrenz, wobei jede neue Landschaft dich aufs neue fordert.



Schlüpf hinter das Steuer deines Porsche Turbo und gib Gas zur Jagd auf gefährliche Verbrecher. Du mußt beim Fahren alles riskieren, um die vielen Gefahren auf den verkehrsreichen Straßen und Pisten zu vermeiden.



Bei dieser Wettfahrt über Zeit – und kunstfahrtstrecken steht dein Leben auf dem Spiel. Wage den Sprung über die Brücke und riskiere den lebensgefährlichen Looping – alles fabelhaft dreidimensional – das ist der beste unter den Fahrsimulatoren.



Es ist schnell und spannend und du liegst ganz vorn. Volle Kraft voraus Über 27 nervenaufreibende Runden! Gib Gas und laß deine Gegner Staub schlucken!



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. (06107) 7606-0.
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. (06107) 7606-0

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128

Veröffentlich von Domark Ltd, Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 70.60.50 Dt. Übersetzung © BOMICO
Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos BOMICO

Artwork & Packaging © Domark Ltd
HARD DRIVIN': © 1989 TENGEN INC., All rights reserved ™ Atari Games Corporation
CHASE HQ: © 1989 Ocean Software Ltd © Taito Corp. All rights reserved
TURBO OUT RUN™: © 1989 Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Sega™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd. First published by U.S. Gold Ltd.
POWER DRIFT: POWER DRIFT ™ and SEGA ® are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989. First published by Activision (UK) Ltd

Happy Birthday!

Ein Jahr Amiga Joker – wenn das kein Grund zum Feiern ist! Die Party geht auch gleich los und dauert volle 114 Seiten lang. Der Anstand gebietet aber, daß man zuvor gratuliert. Nur wem? Natürlich dem Joker, er ist ja das eigentliche Geburtstagskind. Aber wie zum Kuckuck gratuliert man einer Comicfigur? Also dann vielleicht uns? Nee, stinkt irgendwie nach Eigenlob, und außerdem: Wer gratuliert sich schon selber? Also, wie wär's, wenn wir Euch gratulieren? Schließlich habt Ihr dem Heft die Treue gehalten und es erst zu dem gemacht, was es jetzt ist – eine der meist gelesensten Amiga-Zeitschriften!

Nachdem das geklärt ist, können wir endlich unsere Geschenke auspacken. Quatsch, ich meine natürlich Eure Geschenke. Denn Ihr habt doch wohl nicht geglaubt, daß wir Euch zu einem derart festlichen Anlaß nur mit schönen Worten abspeisen? Nein, wir haben uns schon ein paar handfestere Gaben ausgedacht: Da wären als erstes natürlich die 20 Seiten mehr Umfang, dicht gefolgt vom schier unglaublich großen Doppel-Poster. Nicht genug? In Ordnung: Dann haben wir diesmal viel, viel „Facelifting" betrieben – neue Bewertungsköpfe, ein nagelneues Inhaltsverzeichnis, und, und, und. Immer noch nicht genug? Ein bißchen gierig, aber bitte: Wir haben uns all Eure Vorschläge zu Herzen genommen und ein dickes Paket mit Leserwünschen geschnürt – ab heute gibt es eine Seite „Klassiker", einen übersichtlichen Index mit allen bisher getesteten Games und sogar ein „Computer-ABC", damit keiner mehr beim Fachsimpeln nur Bahnhof versteht. Was, immer noch nicht zufrieden? Aber vielleicht ist der Heißhunger gestillt, wenn ich Euch jetzt sage, daß (bis auf den Poster) sämtliche Neuerungen, auch die zusätzlichen Seiten, für alle kommenden Ausgaben erhalten bleiben!

Auch sonst ist die Jubiläums-Nummer ein Fest von einem Heft: Neben heißen Previews, topaktuellen Tests und einem ausführlichen Bericht von der großen Entertainment-Show in London, gewähren wir Euch diesmal zum Beispiel einen schonungslos offenen Blick hinter die Kulissen unserer Zeitschrift. Also, in diesem Sinne... IT'S PARTY-TIME!!!

Euer Michael



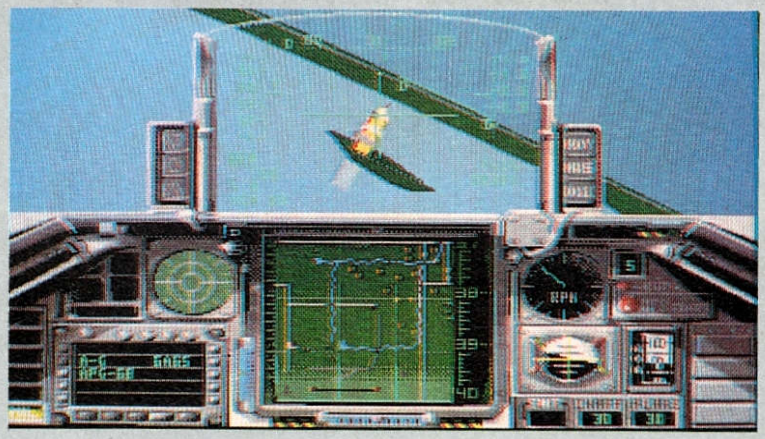
Editorial 3
Betriebsgeheimnis 6
Mixer 7
Preview: 8
Action Marke Ocean
Mailbox 20
Interview: 33
Clive Barker – ein Monster in Menschengestalt?
Crack! 38
Up & Down 40
Rockus-Comic 40
Kleinanzeigen 45
Story: 66
Spiele-Redakteur – ein Traumjob?
Joker-Galerie 68
Ruhmeshalle 70
Computer-ABC 71
Impressum 72
User-Club: 78
Walt Disneys Animation Studio
Joker-Index 80
Girl-Seite 81
PD-Box 84
Joker-Comic 90
Know How 91
Preisausschreiben: 99
Der Gremlin-Cup
Klassiker: 101
Defender of the Crown
Messebericht: 102
CES 1990 in London
Stromausfall: 108
Hunt for Red October & Red Storm Rising
Coin Op 110
Joker-Shop 112
Vorschau 114
Inserenten 114
Bezugsquellen 114

Schluß mit der Geheimniskrämerei! Wir sagen Euch die schonungslose Wahrheit über den Redakteurs-Alltag – aus männlicher und weiblicher Sicht! Alles über Profizocken und Kaffeekochen auf den
Seiten 66/67 und 81

Wichtige Durchsage für Insider und solche, die es werden wollen: Wer das „Computer ABC“ und unseren „Klassiker“ liest, hat ab jetzt immer den vollen Durchblick! Nachschlagen und wohlfühlen auf den
Seiten 71 und 101









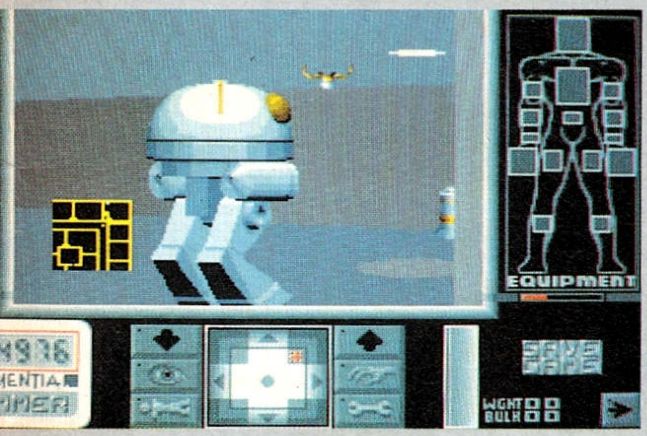
Gleich drei mit Spannung erwartete Nachfolgetitel haben wir Euch in dieser Ausgabe anzubieten: „Gremlins 2“ für Film-Freaks, „Falcon Mission Disk 2“ für Simulanten und das sagenhafte „Battle Command“ für alle Fans von „Carrier Command“! Fortsetzung folgt auf den
Seiten 14, 16 und 42



Action macht frei! Besonders, wenn man gerade Herrn Bond mit „The Spy who loved me“ oder „Saint Dragon“, den Baller-Hit des Monats, im Haus hat! Wir geben Euch die Lizenz zum Töten für die Seiten 10 und 18

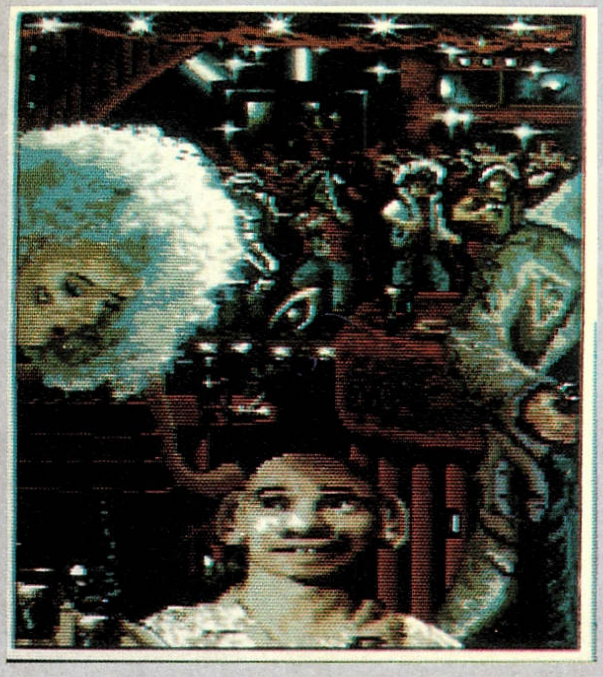






Wir holen aus zum großen Horror-Doppelschlag: Clive Barkers „Nightbreed“ im Test – als Actiongame und als Movie-Adventure! Plus ein exklusives Live-Interview mit dem Horror-Prinzen höchstpersönlich!!! Der Mann mit dem Teufel im Kopf (und am Hemd) lauert auf den Seiten 32/33

Lust auf ein Rollenspiel? Auf ein richtig gutes, mit spannender Story, komplexem Spielablauf und megastarker Grafik? Tja denn, Leute: „Corporation“ und „B.A.T.“ warten, und zwar auf den Seiten 12/13 und 34



Die heißesten News von der Insel: Auf der Preview-Seite haben wir uns Ocean vorgeknöpft und präsentieren die stärksten Neuheiten der Company in Wort und Bild. Ein bißchen weiter hinten gibt's dann einen ausführlichen Bericht von der CES in London! Die Info-Flut rollt auf den Seiten 8/9 und ab Seite 102

Die große Sause: Mit „Lotus Esprit Turbo Challenge“ und „Street Rod“ sind uns zwei Spielchen in die (Radar-) Falle gegangen, die das Herz jedes Autonarren auf Touren bringen! Kavaliersstart auf den Seiten 27 und 41

Games im Test

Abenteuer
B.A.T. 34
Battlemaster 30
Corporation 12
Lords of Doom 58
Nightbreed 33
Pool of Radiance 56
Stundenglas 44

Action
Bomber Bob 28
Fly Fighter 74
Future Bike 83
Gold of the Aztecs 49
Gremlins 2 16
Guardian Angel 52
Killing Game Show 61
Nightbreed 32
Ranx 28
Saint Dragon 18
Satan 76
Spy who loved me 10
Viking Child 87
Wings of Death 73

Geschicklichkeit
Century 60
Mr.Do Run Run 86
Paradroid 90 54
Professor Moriarti 86
Vaxine 64
Voodoo Nightmare 65
Yogi's Great Escape 83

Simulation
Battle Command 14
Falcon Mission Disk 2 42
Wild West World 50

Sport
Days of Thunder 55
European Superleague 36
Future Basketball 52
Jocky Wilson's Darts 64
Lotus Turbo Challenge 27
Oriental Games 82
World Soccer 53

Strategie
Extase 74
Krymini 87
Lettrix 60
Overrun 88
Plotting 65
Second Front 88

Verschiedenes
Future Classics 75
Microbattle & Fullspeed 82
Street Rod 41
Xiphos 54

Betriebsgeheimnis

Bei genauer Betrachtung ist unsere Test-Statistik ein richtiges Universal-Instrument – als Stimmungsbarometer taugt sie sowieso, aber man kann sie auch als Kalender benutzen! Wie das? Nun, der Kenner sieht es auf den ersten Blick: Weihnachten liegt in der Luft . . .

Alle Jahre wieder, sobald die große Beschenkungs-Orgie näher rückt, werfen die Hersteller jene Games unter's Volk, auf die wir Zocker eigentlich immer gierig sind: die mit „großen" Namen, aber auch die, die wirklich etwas taugen. Deshalb ist in unserer Statistik die gehobene Mittelklasse diesmal besonders gut besetzt. Ja, sogar in der Spitzenklasse herrscht bereits reger Andrang. Und es kommt noch besser: Trotz vorweihnachtlich strenger Bewertung, haben wir Euch diesen Monat acht astreine Hits zu bieten! Aber wo viel Licht ist, ist bekanntlich auch viel Schatten. In unserem Fall bedeutet das, daß sich die Ausbeute an schlimmen Software-Katastrophen im Vergleich zum Vormonat sogar verdreifacht hat!!! Trotzdem kann man guten Gewissens sagen, daß der November kein schlechter „Jahrgang" für Amiga-Spiele war . . .

ABSOLUTE KATASTROPHEN	(00% – 19%)	= 6
ZUM VERGESSEN	(20% – 39%)	= 6
NIX BESONDERES	(40% – 59%)	= 8
IN ORDNUNG	(60% – 79%)	= 16
ERSTE SAHNE	(80% – 100%)	= 13
HIT-AUSBEUTE		= 8

Damit Ihr in Zukunft die faulen Eier optisch gleich von den Spiele-Perlen auseinanderhalten könnt, präsentieren wir Euch heute voller Stolz die brandneuen Bewertungsköpfe! Es bleibt soweit alles beim alten, als der Joker auch weiterhin alle 20 Prozentpunkte (passend zur Statistik) eine andere Grimasse schneidet. Nur, daß die Fratzen jetzt wirklich sofort deutlich machen, ob das getestete Game nun beispielsweise „nix Besonderes" oder schon „in Ordnung" ist. Zur Einstimmung seht Ihr hier schonmal (von links nach rechts) die neuen Gesichter von „bäh" bis „ohh" – gut, was?



HAST DU DAS ZEUG ZUM REDAKTEUR?

Wir expandieren ständig und suchen deshalb noch Leute mit flotter Schreibe und viel Ahnung von Computer-Spielen als feste Redakteure nach München!

Was wir bieten:

- Lockeres Arbeitsklima in einem jungen Team
- Interessante und kreative Tätigkeit
- Der Leistung entsprechend gutes Gehalt
- Eine zukunftssichere Dauerstellung
- Hervorragende Aufstiegschancen

Was wir erwarten:

- Vorkenntnisse im Bereich der Computer-Unterhaltung
- Sicherheit in Stilistik und Ausdruck
- Interesse, Fleiß und Loyalität
- Selbständigkeit und Ausdauer
- Ernsthaftigkeit und sicheres Auftreten

Wer meint, daß er sich bei uns wohlfühlen könnte, schickt seine Bewerbung mit Stilprobe, Lebenslauf, Zeugnissen und Foto an folgende Adresse:

Joker Verlag
Personalabteilung
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

Melden darf sich jeder, der von sich glaubt, unseren Anforderungen zu entsprechen – jede Zuschrift wird ernsthaft geprüft (Diskretion ist für uns selbstverständlich).





Fantasy-Kalender

Immer hat ein Jahr 12 Monate, immer sind selbige in einem Kalender aufgelistet, und (fast) immer sind solche Kalender stinklangweilig. Löbliche Ausnahme: der prachtvolle „Dragonlance Calendar 1991".

Für richtige Rollenspiel-Fans ist das Teil sowieso ein Muß, schließlich handelt es sich dabei um den einzig echten und wahren AD&D-Kalender von TSR. Aber auch der „normale" Fantasy-Freak wird von den 12 tollen Hochglanz-Bildern mit Sicherheit begeistert sein!
Der einzige Wermutstropfen am „Dragonlance-Calendar" ist, daß er von Amerika kommt und somit auf die hierzulande üblichen Feiertage keine Rücksicht nimmt. Aber erstens ist Weihnachten dort auch am 24. Dezember, und zweitens kostet die ganze Pracht nur 19,– DM. Bestellungen an:

Playsoft
Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel.: 06421-481972

Terminprobleme

... hatte wohl jeder, der alle interessanten Messen der letzten Zeit besuchen wollte. Aber wer den Joker liest, spart Zeit & Geld und ist trotzdem immer gut informiert!

Das wichtigste Messe-Ereignis des Jahres können die Flinken unter Euch noch live mitnehmen: Die „Amiga 90" öffnet am 9. November in Köln ihre Tore und macht sie erst am 11. 11. wieder zu. Uns, Celàl, eine heiße Arcade-Maschine und viele andere Überraschungen findet Ihr am Stand Nr. 516. Wer keine Zeit zum Kommen hat – in der Januar-Ausgabe gibt's einen großen Messebericht.
Sehr interessant war natürlich auch die CES in London, alles über die große Spiele-Messe lest Ihr ab Seite 102. Vielleicht schon im nächsten Heft findet Ihr heiße Infos zum französischen Gegenstück der CES in Paris und der „Spiel 90" in Essen, die beide Ende letzten Monats stattgefunden haben. Außerdem gab es da noch die „Ami-EXPO" in Kalifornien – sollte sich dort etwas getan haben, das uns in Köln nicht auch bevorsteht, informieren wir Euch ebenfalls in der kommenden Ausgabe.

Exklusiv-Disk

Wie sehen Eure Disketten aus? Genau wie alle anderen? Eben. Das kann sich aber blitzartig ändern, wenn Ihr Euch ein paar von diesen starken Diskettenaufklebern im Joker-Design besorgt!

Was Ihr hier seht, ist so ein bunter Disk-Sticker mit Joker-Logo in Originalgröße. Erhältlich ist etwas derart Exklusives natürlich nur bei uns, und zwar in Bögen mit jeweils acht Aufklebern. Pro Bogen sind schlappe vier Märker (plus Porto) zu berappen, das macht noch viel schlappere 50 Pfennige pro Sticker! Wie Ihr die Verschönerung Eurer Diskettensammlung bestellen könnt, steht im Joker-Shop (Seiten 112/113).

Amiga Quattro

Seit wir Euch im September-Heft einen Vier-Spieler-Adapter ans Herz gelegt haben, steht das Telefon nicht mehr still: „Was kann das Ding?", „Was kostet das Ding?" und vor allem „Wo gibt's das Ding?"

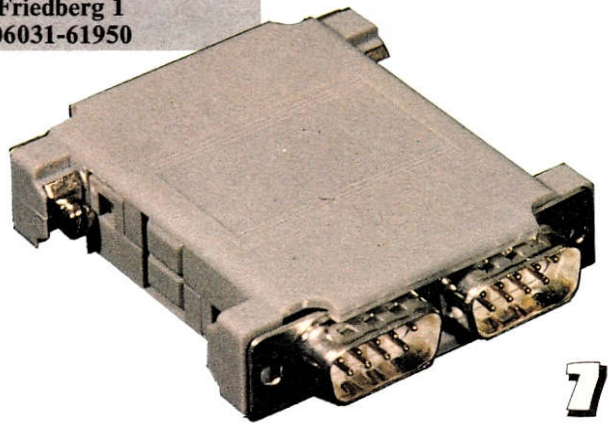
Das kleine Gerät wird einfach in die parallele Drukkerbuchse an der Rückseite des Computers gesteckt (es kann auch verschraubt werden), und schon hat man zwei vollwertige Joystick-Anschlüsse mehr! Kosten tut der Spielspaß für vier Teilnehmer nicht die Welt, sondern nur 49 Märker (die entsprechenden Games habt Ihr ja hoffentlich schon ...). Der abgebildete Adapter arbeitet problemlos mit dem A 500, A 2000 und A 3000 zusammen, wer noch einen 1000er daheim hat, muß nach einer speziellen Version fragen. Wenn Ihr jetzt noch Eure Bestellung an nachstehende Adresse richtet, steht der Quattro-Zockerei nichts mehr im Wege.

AHS
Schirngasse 3 - 5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031-61950

Geschenkt

... erhalten fünf von Euch einen Vier-Spieler-Adapter, wenn sie uns beweisen können, daß sie mindestens ein Game besitzen, mit dem das Ding auch funktioniert. Es genügt, wenn Ihr uns ein Kärtchen schickt, auf dem der Name eines solchen Spiels steht (den Rest glauben wir einfach mal...). Wer mitmachen will, schreibt an:

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



Vor genau einem Jahr haben wir auf der Preview-Seite unseren allerersten Blick in die Zukunft gewagt. Gesehen haben wir die kommenden Games von Ocean, Englands erfolgreichstem Softwarehaus. Was liegt näher, als heute die Kristallkugel nochmal zu diesem Thema zu befragen?

Im Ocean-Bericht unserer Erstausgabe war in der Einleitung noch zu lesen, daß die Verkaufszahlen in Deutschland eher bescheiden sind. Nun, damals galt die Company aus Manchester auch als Produzent simpel gemachter Actionspielchen ohne viel Tiefgang. In der Zwischenzeit hat sich das gründlich geändert: Man denke nur an Hits wie „F-29 Retaliator", „Batman" oder „Midnight Resistance". Natürlich gab es auch Enttäuschungen, beispielsweise von „Lost Patrol" und „Ivanhoe" hätten wir uns wohl alle mehr erwartet. Und ebenso natürlich liegt Oceans Stärke immer noch in der Umsetzung von Arcade-Maschinen und der Versoftung von Filmlizenzen. Aber wo sich andere Firmen nur auf den bekannten Namen verlassen, da zaubert Ocean oft genug einen echten Knaller aus dem Hut!

Die höchsten Erwartungen setzt man in Manchester zur Zeit auf **Robocop 2**, der Fortsetzung jenes Action-Spektakels, das bei uns die BPS mit ihrem Bannfluch belegt hat. Trotzdem gilt Teil I als das meistverkaufte Computerspiel aller Zeiten! Der Nachfolger wird 80 Screens mit Mehrwegescrolling bieten, die sich auf acht Level verteilen. Es soll jede Menge Extrawaffen, ganz besonders böse Gegner, ein paar Rätsel und größere Sprites geben. Man kann also nur hoffen, daß die Bundesprüfstelle diesmal etwas gnädiger gestimmt ist . . .

Regisseur Paul Verhoeven hat ja bereits Robocop auf die Leinwand gebracht, er zeichnet auch für „Die totale Erinnerung", den blutrünstigen SF-Epos mit Arnold Schwarzenegger, verantwortlich. Also hat sich Ocean auch diese Lizenz geschnappt und daraus ein Actiongame mit fünf Leveln und über 200 Screens gemacht. Die Musik für **Total Recall** kommt von David Whittaker („Shadow of the Beast"), es wird reichlich Extras, Waffen und tolle Grafiken mit digitalisierten Szenen aus dem Film geben. Klingt nicht übel, oder?

Kommen wir zur ersten Automatenumsetzung: **Special Criminal Investigation** ist die Fortsetzung der Gangsterjagd „Chase HQ". Jetzt wird es noch aufregender, die Bösewichte per Auto zu stellen, weil nun erstens aus dem Schiebedach geballert werden kann, zweitens Helikopter Extrawaffen bringen, drittens das Wetter wechselt (z.B. Regen), und viertens überhaupt alles viel schneller und schwieriger werden soll. Wenn das Game nur halb so gut wird wie die Arcade-Maschine, dann aber hallo!

Für die Amiga-Version von **Pang** verspricht Ocean 50 besonders farbenprächtige Level, die Hintergründe sollen speziell für unsere „Freundin" mit 32 Farben erstellt werden. Wie schon beim (nicht so besonderen) Automaten, wird es rund um die Welt gehen (Paris, London, Moskau, etc.), immer die Harpune in der Hand und den Ballons hinterher. Die müssen dann abgeballert werden, teilen sich in kleinere Ballons, müssen wieder abgeballert werden, und so fort. Das alles innerhalb eines Zeitlimits, wobei Extras wie Dynamit oder Zusatzzeit die Aufgabe erleichtern; außerdem dürfen zwei Spieler gleichzeitig ran.

Etwas mehr verspreche ich mir von **Toki**, einem entzückenden Plattform-Game, das mir in der Spielhalle sehr gut gefallen hat. Der äffische Held muß Lifte in Bewegung setzen, sich über Lianen hangeln, am Meeresgrund herumtauchen und so sechs Level mit 300 Screens in feinstem Parallax-Scrolling überstehen. Trotz Extras wie Schildern, mehr Sprungkraft oder Geschwindigkeit, keine leichte Aufgabe, zumal neben den „normalen" Gegnern pro Level noch sechs Zwischen- und weitere sechs besonders knifflige Endmonster lauern. Hoffentlich wird das Teil genauso spielbar wie der Automat!

Der letzte Kandidat aus der Spielhalle ist **NARC**, wo es auf reichlich brutale Art und Weise Drogendealern an die Wäsche geht. Ein oder zwei Bildschirm-Bullen dürfen (gleichzeitig) elf Level lang mit dem MG oder einem Granatwerfer in der Unterwelt aufräumen, wobei ihnen zusätzlich fliegende Käfer, bösartige Hunde und feindliche Hubschrauber in die Quere kommen. Am Automaten war das horizontal scrollende Game eigentlich nur die übliche Action-Kost, mal sehen, ob am Amiga ein Feinschmeckermenü daraus wird.

Jetzt hätte ich noch zwei Eigenproduktionen Marke Ocean anzubieten, als erstes das Beinahe-Adventure **Billy the Kid**. Das Spiel präsentiert sich als Mixtur aus Rollenspiel- und Abenteuerelementen mit acht Actionsequenzen. Zwar ist der erste Eindruck nicht weltbewegend (besonders Musik und Grafik reißen keinen vom Hocker), aber die Möglichkeit, entweder als Titelheld oder als sein Gegenspieler Pat Garrett ins Rennen zu gehen, könnte schon für Spielspaß sorgen.

Der Hammer kommt wie immer zum Schluß: Mit **Epic** bastelt Ocean schon seit Jahren an einem Weltraumerforschungsspiel in wahrlich epischen Ausmaßen. Was die Präsentation betrifft, könnte dieses Programm alle Rekorde schlagen – Grafik und Animationen sind das Beste, was mir mein Monitor je gezeigt hat! Alleine die Flugsequenzen, eine irre Kombination aus gemalten Bildern und traumhaft schöner Vektorgrafik, könnten direkt aus einem Star Wars Film stammen. Ich kann es gar nicht mehr erwarten, bis das Programm erscheint!!!

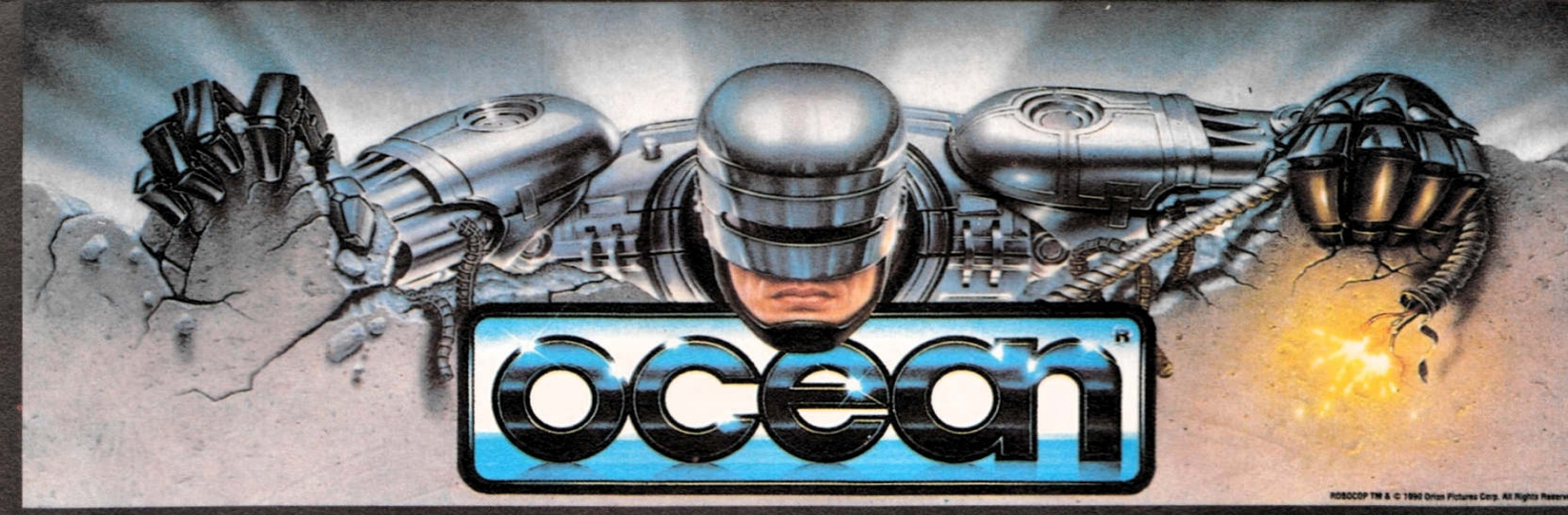
Apropos erwarten: Laut Ocean sollen alle Games noch bis zum Jahresende beim Händler sein. Aber wer Ocean kennt, der weiß, daß das nie und nimmer mit allen Titeln klappt. Und wer Ocean nicht kennt, der kann ja einen Blick in unseren großen Bericht von CES in London werfen, da wird noch mehr Soft aus Manchester vorgestellt . . . (ml)



TOKI



PANG



ROBOCOP TM & © 1990 Orion Pictures Corp. All Rights Reserv



N.A.R.C.



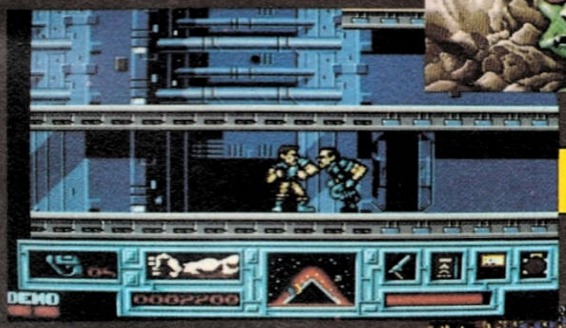
CHASE H.Q. 2



ROBOCOP 2



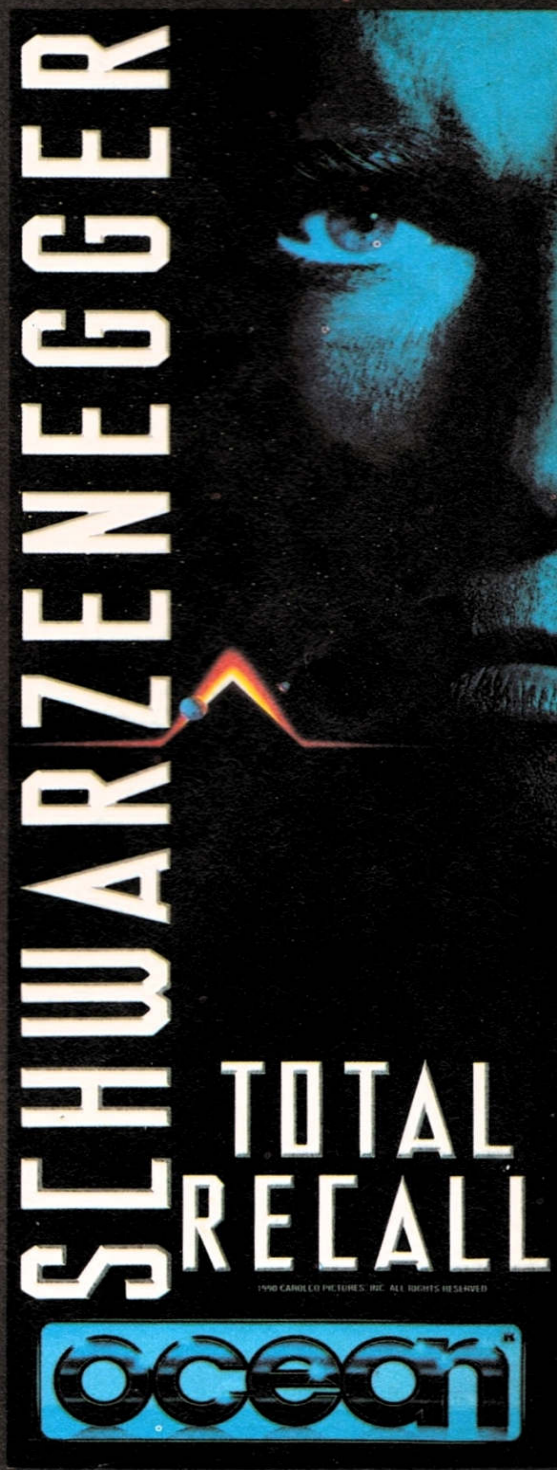
EPIC



TOTAL RECALL



BILLY THE KID



Jedes Jahr beschert uns Domark ein neues James Bond Spielchen – und da die Games schön langsam immer besser werden, ist diese Tradition auch gar nicht so verkehrt!

Der Spion, der mich liebte

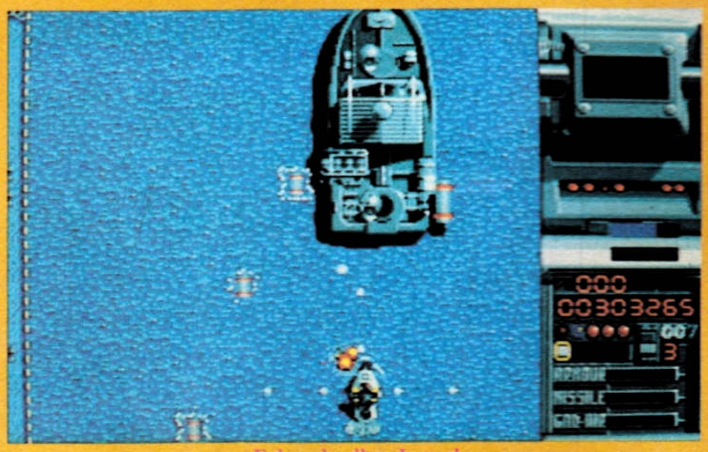
Der Amiga Joker meint: Ohne jeden Zweifel das bisher beste Bond-Game!

Der Vorläufer „Lizenz zum Töten" war ja schon recht ansprechend, aber für ihr nunmehr fünftes 007-Spektakel haben sich die Jungs noch mehr ins Zeug gelegt. Sollte irgendwer den dazugehörigen (und mittlerweile 13 Jahre alten!) Film nicht kennen, hier die Story in aller Kürze: Der größenwahnsinnige Karl Stromberg hat zwei Atom-U-Boote geklaut, und James muß sie schleunigst wieder auftreiben. Unterstützt wird er dabei von der russischen Agentin Anya Amasova (= „der" verliebte Spion).

In der ersten Szene jagen die beiden mit Bonds Wagen über eine kurvenreiche Strecke voller Hindernisse. Es rennen andauernd lebensmüde Passanten über die Straße, die, sollte man sie überfahren, einen häßlichen Blutfleck hinterlassen (zur Strafe gibt's auch Punktabzug). Am Hafen steigt unser Agentenpärchen in ein Rennboot um und düst zu Strombergs Festung, wobei ihnen unschuldige Schwimmer, Holzpfeiler und andere Widrigkeiten in die Quere kommen. Während eines kurzen Zwischenaufenthalts im „Q-Truck" kann man unterwegs eingesammelte Bonus-Symbole gegen Extras tauschen, dann fährt Bonds Lotus seine Flossen aus, und der Spaß geht unter Wasser weiter (die Sequenz erinnert entfernt an „Xenon 2"). Damit ist es mit der Fahrerei (vorläufig) vorbei, jetzt darf erstmal geballert werden. Im Stil der „Operation"-Serie schickt man ein paar Bösewichte zur Hölle, wobei auch hier wieder ein bißchen Blut aus dem Monitor spritzt – allerdings sehr dezent. In Level vier ist dann fast so etwas wie Denkarbeit gefragt: James muß unter Zeitdruck einen Computer umprogrammieren. Nach einem kurzen Zwischenspiel mit dem „Wet Bike" (sehr ähnlich wie die ersten Level) folgt schließlich das große Showdown, wo endlich der berühmte „Beißer" seine Zähne fletschen darf.

Gesteuert wird der geliebte Spion mit dem Joystick, und das funktioniert auch in allen Leveln ganz prächtig, besonders die (Auto-)Fahrerei ist angenehm leicht zu handhaben. Die Grafik ist ordentlich gezeichnet und sehr abwechslungsreich, meckern kann man eigentlich nur über das leicht ruckelige Scrolling. Die Musik hingegen malträtiert die Ohren mit einem gräßlichen House- & Hip-Hop-Remix des Bond-Themas, aber die knackigen Effekte machen's wieder gut. Negativ fällt auf, daß fast alle Ideen aus diversen anderen Games geklaut wurden; auch das Spieldesign läßt manchmal ein bißchen zu wünschen übrig: In den Baller-Leveln hat man oftmals keine Chance, und wer mit dem Rennboot in eine Sackgasse gerät, muß halt Selbstmord begehen . . .

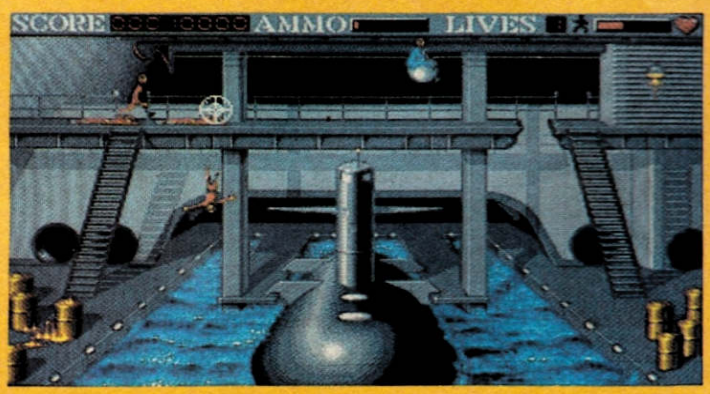
Trotzdem bietet Der Spion, der mich liebte viel Spaß für's Geld: Fünf solide Action-Spielchen zum Preis von einem – dieses Angebot ist doch nicht zu verachten, oder? (mm)



Fahr schneller, James!



Der wär' schon mal erledigt



Unter Wasser ist mal wieder die Hölle los



Der Spion, der mich liebte

Grafik:	74%
Sound:	70%
Handhabung:	70%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	77%
Red. Urteil:	70%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Domark
Bezug: Bomico

Spezialität: Deutsche Anleitung, Spiel komplett in englisch. Vorsicht: Kommt man an die falsche Taste, stürzt das Programm oft und gerne ab!

Tournament Golf™



Bomico Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von T5.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt:
Tel. (06107) 7606-0.
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

SEGA™

Vertrieb: BOMICO Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel. (06107) 7606-0

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM SEGA ENTERPRISES, JAPAN.

elite

Der Amiga Joker meint: Darauf haben wir lange gewartet: Corporation ist ein funkelnder Software-Diamant!

Die Tage werden kälter und die Nächte immer länger – höchste Zeit, sich auf die Suche nach einem schönen Rollenspiel zu machen, das den Winter etwas erträglicher gestaltet. Für mich ist die diesjährige Software-Pirsch bereits beendet . . .

Ein gutes Rollenspiel fängt bekanntlich mit dem Handbuch an, werfen wir also mal einen Blick in den Schmöker: Der deutschsprachige Teil umfaßt ca. 30 Seiten und ist vorbildlich gegliedert – Einführung, Erläuterung der Screenaufteilung und allgemeine Verhaltensmaßregeln. Alles da und leicht verständlich geschrieben, wir können uns also beruhigt der spannenden SF-Story widmen:

Innerhalb eines Jahrzehnts hat sich die „European Cybernetics Corporation" zur größten Wirtschaftsmacht der Welt gemausert, einfach indem sie haufenweise Roboter unter die Leute gebracht hat. Zwar wurden die Menschen reihenweise arbeitslos, aber wen kümmert's, wenn ohnehin die Blechkameraden für einen schuften? Während praktisch jedermann im Freizeit-Paradies schwelgte, traten ein paar betuchte Kunden mit dem Wunsch nach einer richtig schönen Killermaschine an die Corporation heran. Der Kunde ist bekanntlich König (besonders wenn er die nötige Kohle hat), also machte man sich an die Entwicklung. Unter strengster Geheimhaltung, da illegal, wurde mit Genmanipulation experimentiert. Vom Forschungserfolg bekam die ahnungslose Bevölkerung erst Wind, als sich eine der Kreaturen aus der Londoner Fabrik verabschiedete, um mal auszuprobieren, wie Passanten schmecken. Jetzt hatte die Regierung den Salat: Aus Rücksicht auf die Weltwirtschaft konnte die Corporation schlecht dicht gemacht werden, andererseits kann man sowas ja auch nicht einfach durchgehen lassen. Wenn man nun aber Beweise für die genetischen Spielereien in der Hand hätte, könnte man darauf drängen, die illegalen Forschungen einzustellen, ohne daß die legalen Aktivitäten der dubiosen Firma zum Erliegen kommen. Und genau diesen Beweis in Form eines manipulierten Embryos soll der Spieler nun aus dem Fabrikgebäude klauen.

So weit, so schlecht – schieben wir also die erste der beiden Disks ins Laufwerk. Nachdem man die stimmungsvolle Eröffnungssequenz gebührend bewundert hat, wird die zweite Diskette eingelegt, und man darf sich aus sechs Charakteren den passenden aussuchen. Zur Auswahl stehen zwei Frauen, zwei Männer und zwei Androiden, die natürlich alle unterschiedliche Werte für Ausdauer, Stärke, Geschicklichkeit, etc. haben. Die Androiden verfügen allerdings über keinerlei PSI-Kräfte, dem SF-Gegenstück zu den guten alten Zaubersprüchen. Aber auch die menschlichen Charaktere müssen erst eine bestimmte Droge, oder besser noch ein formschönes Stirnband finden, ehe sie schweben oder sich per Gedankenkraft selbst heilen können. Freilich geht's auch ohne PSI: Wie wäre es zum Beispiel mit einer feinen Handfeuerwaffe? Oder einer hübschen, kleinen Bombe? Auf jeden Fall ist ein Medizinköfferchen nützlich, und auch ein Schutzanzug hat noch nie geschadet. Vier Modelle stehen zur Wahl, die sich in Preis, Gewicht und Leistungsfähigkeit unterscheiden. Sobald man nichts mehr tragen kann oder das Budget erschöpft ist, macht man sich auf den Weg in die Grusel-Fabrik.

Die erste Station der Wanderschaft ist ein Lift, mit dem man sich von Etage zu Etage bewegen kann; vorerst reicht meine Zugangsberechtigung aber nur bis zum fünften Stock. Nachdem ich mich also mittels Mausklick auf das Augen-Icon umgesehen habe, „handhabe" ich die Kontrollen für den Fahrstuhl. Mit dem Steuerungsfeld wird die Spielfigur in die gewünschte Richtung bewegt – anfangs ist das etwas gewöhnungsbedürftig, aber sobald man den Bogen erstmal raus hat, geht's recht flott voran. Nach ein paar Schritten stoße ich auf eine Überwachungskamera, die mit einem gezielten Schuß verschrottet wird. Leider sind diese Kameras hier nicht das einzige Übel, es gibt auch druckempfindliche Bodenplatten und Infrarotstrahlen. Den gefährlichen Platten kann man noch relativ leicht ausweichen, die Strahlen aber sind unsichtbar. Außer natürlich, man hat einen Sichtverstärker mitgebracht, der per Mausklick übergestülpt werden kann. Der Verstärker nützt aber gar nichts gegen das wirklich häßliche Monster, das mir schon bald den Weg versperrt! Ich ziele also sorgfältig mit dem mausgesteuerten Fadenkreuz, drücke den linken Button und – sehe mit Erstaunen, daß das widerliche Vieh gänzlich unbeeindruckt ist. Auch weitere Schüsse aus näherer Position zeigen keine Wirkung, mir fällt aber auf, daß mein Widersacher zwar grimmig guckt, sich ansonsten jedoch nicht von der Stelle rührt. Und siehe da: Das Ungeheuer entpuppt sich als Projektion, die man völlig ungefährdet durchschreiten kann! Klar, daß im weiteren Spielverlauf noch etliche Roboter, Monster, usw. auftauchen, die weniger pflegeleicht sind – immer schön abspeichern, lautet die Devise!

Ich hoffe, zwischenzeitlich ist deutlich geworden, daß Corporation selbst neben Meilensteinen der Softwaregeschichte wie „Bard's Tale" oder „Dungeon Master" eine gute Figur macht. Die Handhabung geht im allgemeinen voll in Ordnung, nur die ständige Nachladerei und die umständliche Save/Load-Prozedur drückt ein bißchen auf die Stimmung. Die gelungene Icon-Steuerung vermittelt dem Spieler jederzeit das Gefühl, die Sache voll im Griff zu haben. Auch die Vektor-Grafik kann begeistern, sie ist schnell und flüssig. Und die gut animierten Gegner sind sowieso eine Augenweide! Hinzu kommt eine packende Titelmusik und stimmungsvolle Effekte während des Spiels. Was Corporation aber zu einem Hit macht, ist die komplexe und fesselnde Story, gefolgt von einem Schwierigkeitsgrad, der Wochen und Monate lang motiviert, ohne frustrierend zu werden. Da kann es nur ein Fazit geben: Holt Euren besten Kampfanzug aus der Mottenkiste und besorgt Euch dieses Game – es lohnt sich! (Hans-Werner Raabe)



Corporation

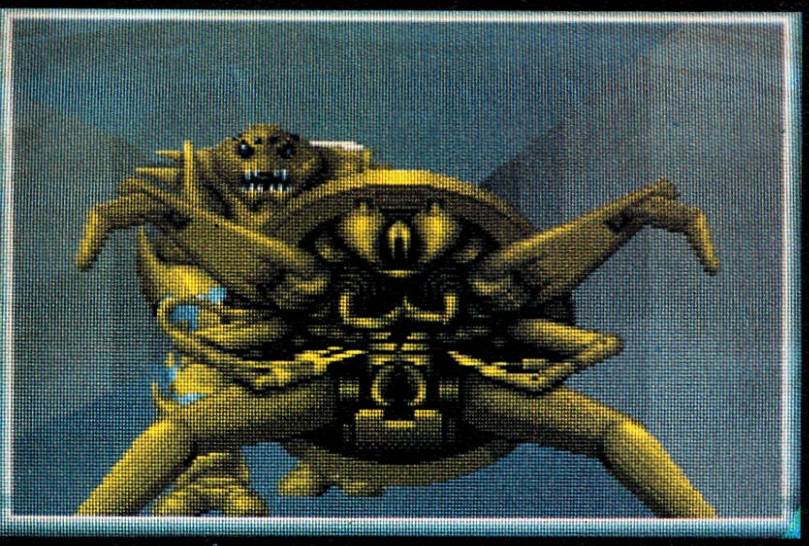
Grafik:	87%
Sound:	79%
Handhabung:	79%
Spielidee:	89%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	88%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Core Design
Bezug: Joysoft

Spezialität: Wer eine Spieldiskette mit einer Digi-Aufnahme von sich selbst haben möchte, kann sowas bestellen! Speicherstände gibt es so viele, wie man Leerdisketten parat hat, die Ladeprozedur ist aber etwas nervig.



CORPORATION











Battle Command

Nach dem Mega-Hit „Carrier Command“ war es gut zwei Jahre eigenartig still um Realtime. In Wahrheit hat man aber schon emsig am Nachfolger gebastelt... Ergebnis: Die Welt hat einen neuen Klassiker!

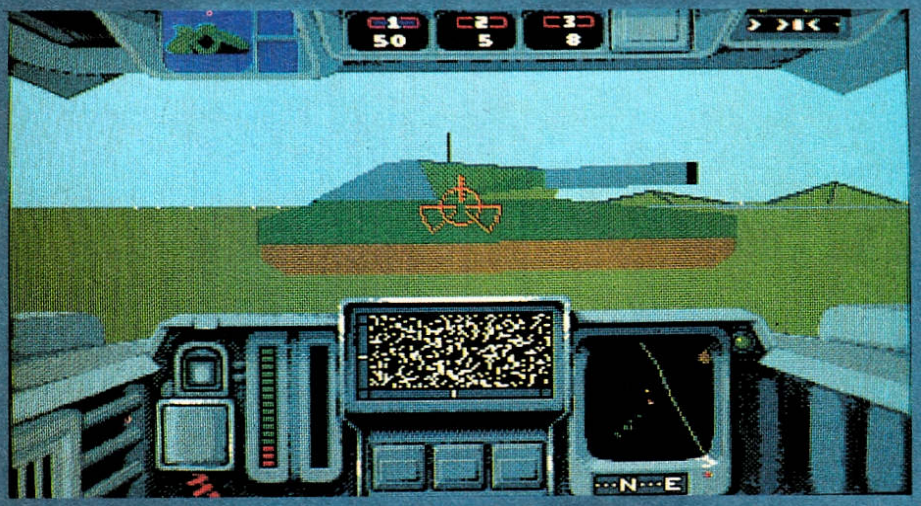
Der Amiga Joker meint:
Battle Command – zum Klassiker geboren!

Für Battle Command wurde die Schlacht vom Wasser auf's Land verlegt: Statt eines Carriers steuert der Spieler jetzt den „Mauler-Tank“, einen futuristischen Panzer. Natürlich herrscht gerade mal wieder Krieg, und zwar der Einfachheit halber zwischen „Norden“ und „Süden“. Zu den insgesamt 15 Einsätzen wird der Mauler von Stealth Choppern (riesigen Transporthubschraubern) hinter die feindlichen Linien gebracht, von da an muß man sich alleine durchschlagen. Ist die Aufgabe dann erledigt, drückt man einfach auf den „Heli-Hol-Knopf“, und der Chopper bringt einen wieder nach Hause. Auch sonst stehen dem Spieler alle Kontrollen zur Verfügung, die so ein Panzer hat und braucht: Radar, Kompaß, Waffen-, Sprit- und Geschwindigkeitsanzeige, sowie ein Multifunktions-Monitor, der als Fernglas, Rückspiegel, Infrarotsichtgerät und Missileanzeige dient. Waffen gibt's natürlich auch, und zwar zwölf verschiedene Offensiv- und Defensivwaffen – Bordkanone, diverse Raketen und Bomben, Mörser, Flares, Chaffs, ja, sogar ein Raketenabwehrsystem.

Die gut durchdachte Steuerung kann ihre Verwandtschaft mit der von „Carrier Command“ nicht verleugnen, z. B. wird wieder mit dem rechten Mausknopf umgeschaltet (Cursor/Steuerung). Einige Funktionen, etwa das Bremsen, hat man aber auch auf die Tastatur gelegt. Die Missionen sind ebenso komplex wie abwechslungsreich und werden natürlich (schön abgestuft) immer schwieriger. Gegner treiben ebenfalls in reicher Zahl ihr Unwesen, sowohl zu Lande als auch in der Luft wimmelt es von „Kanonenfutter“. Wer gegen die feindliche Vielfalt bestehen will, muß nicht bloß einiges an „Waffengeschick“ mitbringen, sondern sollte auch mal die eine oder andere taktische Überlegung anstellen, ehe er sich Hals über Kopf ins Kampfgetümmel stürzt!

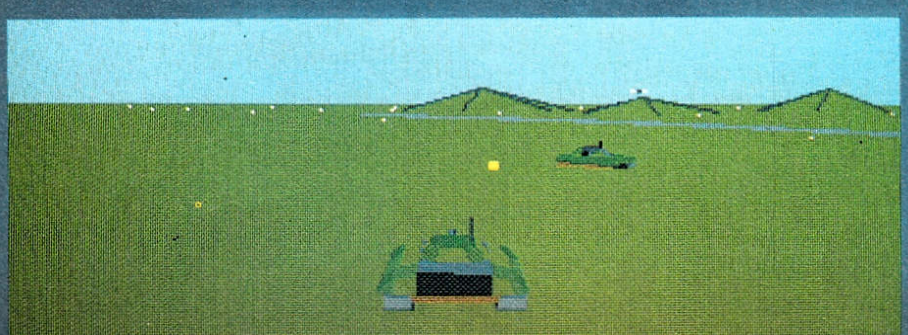
Die Landschaften stecken voller kleiner Details und wirken dadurch ziemlich realistisch, auch Tag- und Nachtwechsel wurde nicht vergessen. Überhaupt ist die 3D-Vektorgrafik rundum gelungen, schön schnell (bei Verringern der Detaildichte sogar noch schneller) und – vor allem bei einigen Zwischengrafiken – ziemlich „carriermäßig“. Es gibt viele Außenansichten (nicht bloß zum Angucken, sondern auch zum Spielen!), Schwenkkontrollen, Zoomfunktionen – einfach alles, was das Herz begehrt. Der Sound ist knackig und recht wirklichkeitsnah, wer ihn sich trotzdem nicht anhören mag, kann ihn auch abstellen.

Was Battle Command aber vor allem anderen auszeichnet, ist die gelungene Kombination aus einfacher Handhabung und anspruchsvoller Gestaltung bei viel, viel Spieltiefe. Wer also schon „Carrier Command“ mochte, kann hier praktisch blind zuschlagen – und wer mochte „Carrier Command“ eigentlich nicht? (mm)











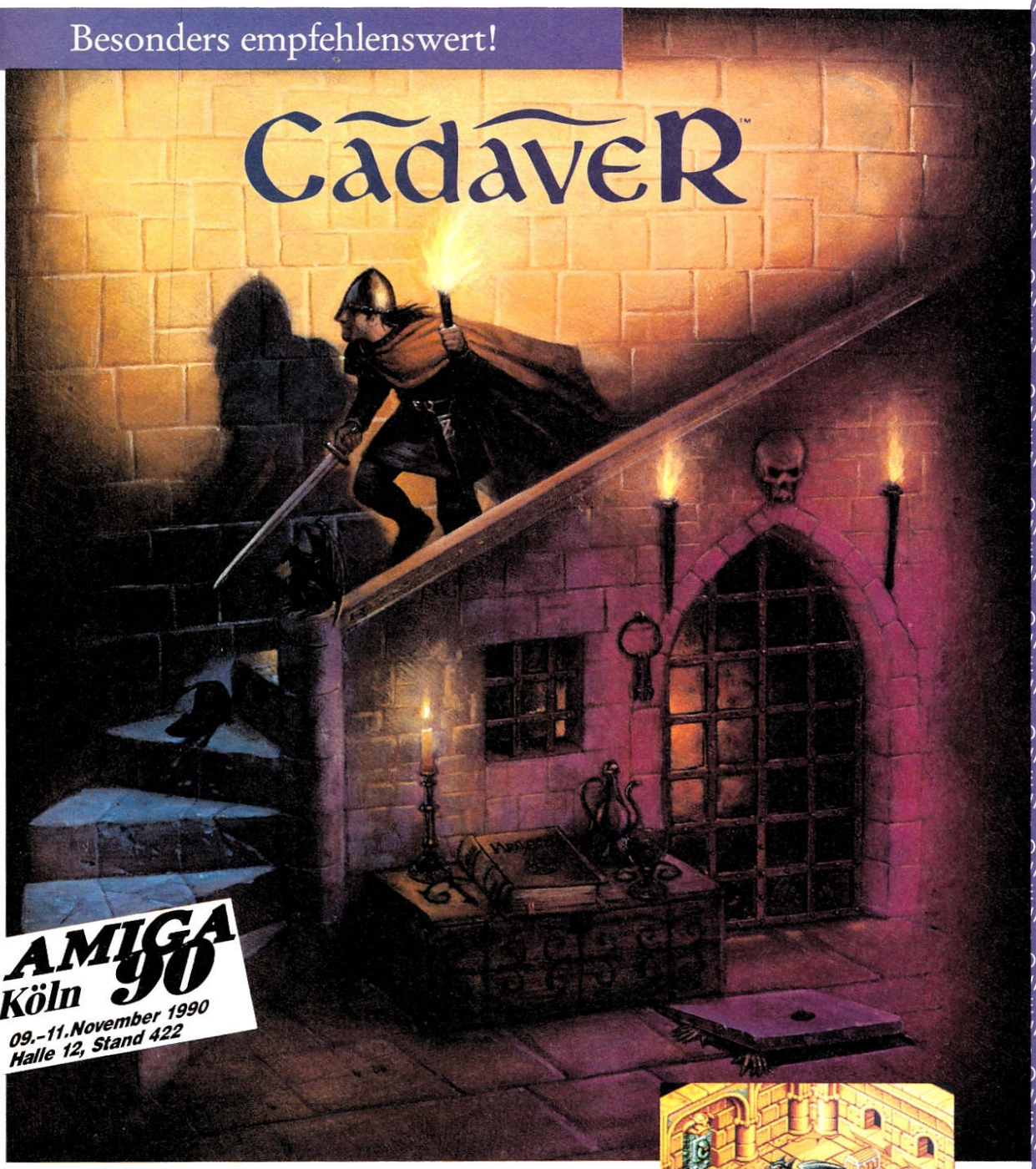
Battle Command

Grafik:	84%
Sound:	77%
Handhabung:	88%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	91%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	89%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Realtime/Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Steuerung mit Maus, Joystick und/oder Tastatur. Gute deutsche Anleitung, unser Testmuster hatte (noch) keinen Kopierschutz.

Besonders empfehlenswert!







. . . ist CADAVER nicht nur weil es mit dem gleichnamigen POWER-PLAY-Prädikat ausgezeichnet wurde. Nein, da gibt es noch andere Gründe. Zum Beispiel die Bitmap Brothers, die hiermit ihr erstes Fantasy-Rollenspiel präsentieren. Aber auch der hohe Grafikstand und die Herausforderung, eine „fast" unlösbare Aufgabe übernehmen zu müssen. Immerhin gibt es 5 verschiedene Level mit jeweils 70 Räumen. Vollgepackt mit Rätseln, Fallen, Gegnern, Zaubersprüchen und natürlich viel Arcade-Action. Wer möchte da nicht mitmischen? Kein Problem: Jetzt erhältlich für Commodore Amiga und Atari ST.

Michael Hengst in Power Play 10/90:
„Diese Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel ist absolut suchtverdächtig. vor allem die teuflischen Rätsel bereiten dem Spieler schlaflose Nächte.

Volker Weitz in Power Play 10/90:
„Cadaver kann man vorbehaltlos jedem empfehlen, der Spaß an intelligenten Computerspielen hat".

Heinrich Lenhardt in TOS 10/90:
„Dank hohem Komfort, einfallsreichem Spielprinzip und fantastischer Grafik wird Sie das ideenreiche Programm gnadenlos fesseln."

Mirrorsoft

United Software
Das relevante Programm

Faustregel: Je erfolgreicher ein Film, desto flotter taucht die Computerumsetzung auf. In der Regel sind diese Schnellschüsse dann nicht so berauschend, oft sogar eine herbe Enttäuschung . . .



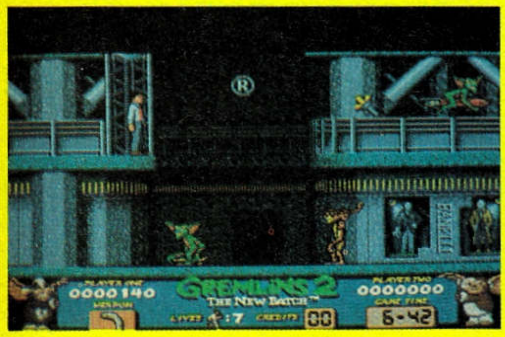
Sie sind wieder da, die netten kleinen Monster von Nebenan! Gemeint sind ausnahmsweise nicht die Nachbarskinder, sondern natürlich die Gremlins: Gizmo ist mal wieder mit Wasser in Berührung gekommen, und damit geht der ganze Spuk von vorne los – diesmal machen die bösartigen Viecher Nägel mit Köpfen und fallen gleich über New York City her. Zudem hat die Spezies ein paar ganz neue Exemplare hervorgebracht, es gibt jetzt weibliche Gremlins (ein Kuß ist bereits tödlich . . .), schielende, skateboardfahrende und sogar welche, die fliegen können. Achja, einen Helden brauchen wir selbstverständlich auch wieder: Der Spieler übernimmt den Part von Billy. Gelegentlich erhält er auch Unterstützung von Gizmo, der sich wie im Film als Möchtegern-Rambo betätigt. Die Waffenauswahl ist recht originell, unter anderem gibt es Bumerangs, mutierte Tomaten und eine Taschenlampe, die sich bis zum Dreifachschuß (oder -strahl?) aufrüsten läßt. Während des Spiels können die üblichen Extras eingesammelt werden (Punkte, Leben, Zeit etc.), außerdem muß man jeweils einen bestimmten Gegenstand finden, um zuerst in einen Shop (noch mehr Extras gegen Credits) und anschließend in den nächsten Level zu kommen.

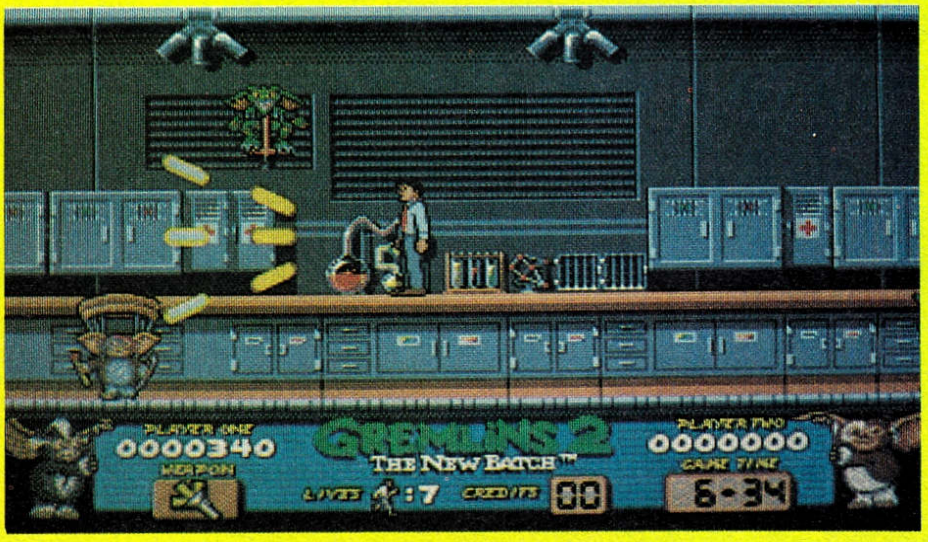
Die Grafik ist gut gezeichnet und hervorragend animiert, die einzelnen Screens werden allerdings nicht gescrollt, sondern umgeschaltet. Immer wieder tauchen hübsche Gags auf: Beispielsweise ein Fernseher, auf dem erst das Commodore-Logo zu sehen ist, nach einer kurzen Bildstörung erscheint dann plötzlich ein Gremlin-Gesicht auf der Mattscheibe. Der Sound geht ebenfalls in Ordnung, die Musik war im Film auch nicht besser, und die Effekte sind zum Teil wirklich hinreißend. Tja, alles könnte so schön sein, wenn – ja wenn die Programmierer auch ein paar Gedanken auf die Spielbarkeit verschwendet hätten! Der Spieler muß sich durch ein Hochhaus kämpfen, in dem es von Gremlins nur so wimmelt, die leider allzu oft in den unfairsten Formationen daherkommen – die Chancen auf erfolgreiche Gegenwehr stehen denkbar schlecht. Andererseits gibt es wieder Stellen, an denen man ewig stehen kann, ohne daß einem etwas passiert (zumindest bis die Zeit abgelaufen ist). Da die sieben Leben also meist schon beim Teufel sind, ehe der Spaß noch richtig angefangen hat, landet die Diskette sehr bald in der Ecke . . .

Die Grafiker und Soundmacher haben sich zumindest den „Silbernen Gizmo" verdient, dem Spieldesigner dagegen sollte man alle Gremlins dieser Welt auf den Hals hetzen! So richtig empfehlenswert ist das Game nur für Sammler von gelungenen Intros (der Vorspann ist wirklich besonders nett!), aber auch Software-Masochisten dürfen bei Gremlins 2 bedenkenlos zugreifen. Der Rest der Welt sollte sich lieber den Film zweimal anschauen, das kostet weniger, und man hat auch länger was davon . . . (mm)









Nur ein toter Gremlin ist ein guter Gremlin!



Gremlins 2

Grafik:	75%
Sound:	75%
Handhabung:	31%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	42%

Für Experten
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Elite
Bezug: Bomico

Spezialität: Ganz akzeptable deutsche Anleitung, die Highscores werden nicht gespeichert.

RANX







NICHTS FÜR SCHWACHE NERVEN !!

© ALBIN MICHEL
RANX BY LIBERATORE AND TAMBURINI

Von Rom bis New-York sind alle Länder in Schrekken versetzt und versuchen den dunklen Mächten zu entkommen.
Helfen Sie dem muskulösen Androiden RANX, die Welt vom Bösen zu befreien und seine Freundin Lubna wieder zu finden.

AVAILABLE FOR
ATARI ST
AMIGA
PC & COMPATIBLES



THE VIDEO GAME

UBI SOFT

Vertrieb :
RUSHWARE
Bruchweg 128
4044 KAARST

UBI SOFT
Entertainment Software

So ein richtig knackiges Horizontal-Ballerspiel im Stil von „R-Type", darauf haben Action-Freaks lange warten müssen. Jetzt ist es endlich mal wieder soweit: Seid Ihr bereit für eine heiße Weltraumschlacht in feinstem Arcade-Stil?

Ballern Deluxe

SAINT DRAGON

Der Amiga Joker meint: Ballern bis der Joystick bricht: Saint Dragon ist der blanke Action-Wahnsinn!

Das brandneue Action-Spektakel verdanken wir den Jungs von Random Access, also jenem Programmierteam, das uns schon die gut spielbaren „Ninja Warriors" und den Beinahe-Klassiker „Silkworm" beschert hat. Auch ihr jüngstes Game ist ein wahres Meisterwerk an Spielbarkeit, der Vergleich mit dem großen Vorbild „R-Type" ist hier mehr als angebracht! Bei so viel Klasse ist es nur gerecht, wenn wir auch der Vorgeschichte ein paar Zeilen widmen (so überflüssig sie auch sein mag). Eine bitterböse Rasse von Monsterrobotern hat die Galaxis erobert und alle friedliebenden Völker versklavt. Das Universum sucht also wieder mal einen Retter und findet ihn in einer Kreuzung aus Raumschiff und Drache. Der bibelfeste Leser erkennt in Story und Titel unschwer die Anspielung auf die Legende vom heiligen Georg.

Mit seinem schießwütigen Metalldrachen fliegt man durch fünf Level astreinen Paralax-Scrollings und heizt den durchgestylten Gegnern tüchtig ein. Auf der Reise über wundersame Planetenlandschaften begegnet man gepanzerten Raubkatzen, mechanischen Kobras, Cyborg-Bullen und ähnlichen Ungetümen. Wie gewohnt, versperrt am Ende jedes Levels ein besonders garstiges Monstrum den Weg, das sich erst nach vielen Treffern spektakulär in seine Einzelteile auflöst. Um mit der gegnerischen Vielfalt fertig zu werden, sammelt man Kapseln mit reichlich Extrawaffen (Firepower aller Art, Schutzschilder, etc.), die – und das ist ebenso neu wie lobenswert – nach Verlust eines der fünf Bildschirmleben nicht verlorengehen. Mehr noch: Nimmt man die vier Continues in Anspruch, so darf nicht nur am „Sterbepunkt" (statt am Levelanfang) weitergemacht werden, auch die mühsam zusammengestellte Bewaffnung bleibt erhalten! Wer alle Level erfolgreich hinter sich gebracht hat, bekommt noch eine hübsche Endsequenz zu sehen, in der der Drache wieder in die Weiten des Alls abdüst.

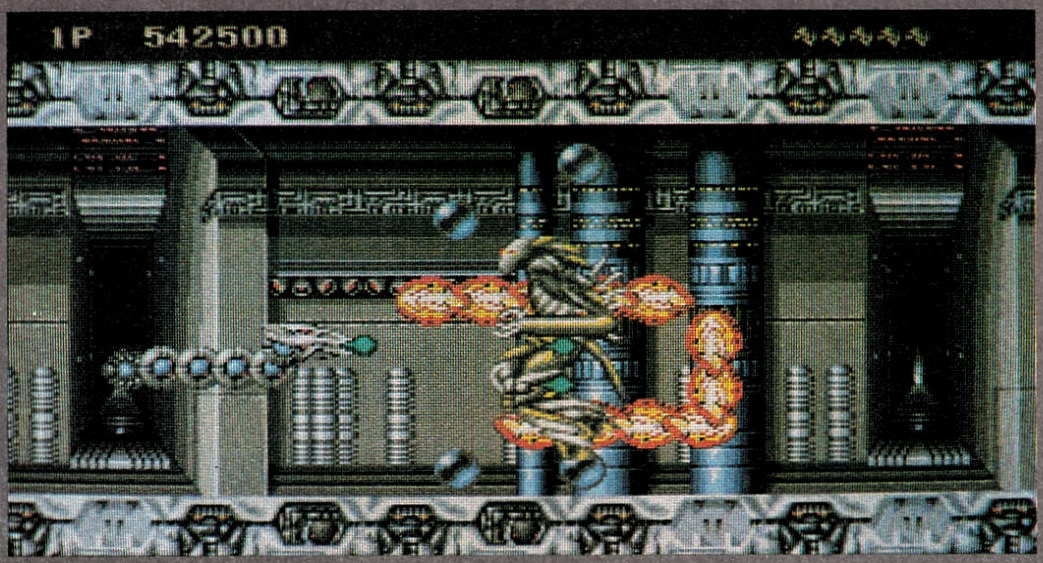
Die Grafik erinnert zwar recht deutlich an „R-Type", ist aber eigenständig genug und sehr gelungen – vielleicht hätte man an den Hintergründen noch etwas feilen können, aber die Sprites sind eine Pracht. Und was sich da oft alles gleichzeitig an Gegnern und herumschwirrenden Schüssen auf dem Screen tummelt, das muß man selbst gesehen haben! Der Sound geht gleichfalls voll in Ordnung, Musik plus kernige Effekte. Die Krönung aber ist das überragende Gameplay – die Steuerung ist exakt, es gibt nicht eine unfaire Stelle, und der Schwierigkeitsgrad steigert sich bedächtig von Level zu Level. Negativ sind eigentlich nur zwei Dinge aufgefallen: Zum einen umrahmen sehr breite NTSC-Streifen den Screen, zum anderen hat Saint Dragon halt „nur" fünf Level – ein Spitzengame wie dieses kann aber doch gar nicht lange genug dauern!

(C. Borgmeier/ml)





Unser Drache kann übrigens nur mit einem Kopfschuß erlegt werden





Saint Dragon

Grafik:	80%
Sound:	80%
Handhabung:	93%
Spielidee:	27%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	86%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Storm
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Ein kleiner Wermutstropfen: Die Highscoreliste wird nicht abgesaved.



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

Corperation

64.90 DM

1 MB Speichererweiterung (mit Uhr) 139.00
688 Attack Sub 69.90
All Time Favorites 69.90
Alpha waves 69.90
Amos 109.00
Anarchy 69.90
Apprentice 59.90
Atomix 49.90
Back To The Future 2 69.90
Bad Blood* 74.90
Battlehawks 1942 ..... 64.90
Battlemaster 74.90
Beast II 79.90
Betrayal* 69.90
Billy The Kid* 69.90
Blades Of Steel* 79.90
Bloodwych 69.90
Bloodw. Data Disk 39.90
Börsenfieber 74.90
BSS Jane Seymour 64.90
Buck Rogers 79.90
Budokan 69.90
Cadaver * 69.90
Carmen Santiego ** .. 69.90
Codename Iceman 89.90
Colonel's Bequest 89.90
Comboracer 64.90
Conquest Of Camelot 89.90
Castle Master 69.90
Champions of Krynn (1MB erford.) 69.90
Conqueror 69.90
Damocles 59.90
Days Of Thunder 69.90
Dragon Flight 69.90
Dragon Wars * 69.90
Dynasty Wars 64.90
East vs. West Berlin .. 69.90
Eml. H. Int. Soccer 69.90
Kaiser** 99.00
Khalaan** 69.90
Kick Off II** 64.90
King's Quest IV 84.90
Klax** 54.90
Larry III 99.90
Last Ninja II** 64.90
Legend Of Fairghail** 69.90
Lin Wu's Challange** 59.90
Logo** 74.90
Lords Of War* 49.90
Loom ** 79.90
Lotus Esprit Turbo .....
Challenge 64.90
Magic Fly* 69.90
Masterblazer* 79.90
Manchester United** 64.90
Manhunter II 79.90
Maniac Mansion 69.90
Midwinter 69.90
Midnight Resistance .. 69.90

Wild West World

89.90 DM

Rotox 64.90
Shadow Warrior** 59.90
Sherman M4 ..... 69.90
Silent Service II* 69.90
Sim City 79.90
Sim C. Terrain Editor 44.90
Simulcra* 69.90
Space Rogue 74.90
Space Quest III 89.90
Star Command 74.90
Starflight 69.90
The Plague * 64.90
Treasure Island 19.90
Treasure Trap* 59.90
Turbo Print Profess . 169.00
TV Sports Basketb.** 84.90
Ultima V * 79.90
UMS II* 74.90
Viking Child 69.90
Wings 64.90

Game Boy &Tetris 159.00
Lynx &California 389.00

F 16 Combat Pilot (nur Kickstart 1.2) 64.90
Falcon Miss. Disk dt.. 59.90
F19 Stealth Fighter 79.90
F 29 Retaliator 74.90
Fatal Heritages 69.90
Fire & Brimstone 69.90
Final Battle 69.90
Flimbo's Quest 64.90
Flood 69.90
Goldrush 69.90
Gold Of The Aztecs* . 64.90
Hammerfist * 64.90
Heavy Metal 64.90
Hero's Quest 84.90
Heroes Comp. ** 79.90
Honda RVF * 69.90
Imperium 69.90
Indiana Jones Adv. 69.90
Int. Soccer Challenge 69.90
Int. 3D Tennis 64.90
Invest** 69.90
Jockey Wilson 29.90
Might & Magic II 74.90
Milestones 64.90
Monkey Island* 79.90
Monte Carlo Casino .. 19.90
Neuromancer 64.90
North & South 69.90
N.Y. Warriors (1MB) 89.90
Oil Imperium 59.90
Operation Stealth* 64.90
Pirates 69.90
Pool Of Radiance 69.90
Police Quest II 84.90
Power Boat * 64.90
Populous 69.90
Powermonger*/** 79.90
Prinz Of Persia*/** ... 69.90
Projectyle 69.90
R A * 59.90
Rainbow Island 64.90
Red Storm Rising ** . 69.90
Resolution 101 ..... 64.90
Rick Dangerous II* ... 69.90
Rings Of Medusa 74.90

World Soccer

29.90 DM

Das Stundenglas

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.

Leserbriefe

„Vergrößert die Mailbox, mehr Leserbriefe!“ – so schallt es von Fern und Nah. Der Joker hat’s gehört und gleich Brork erzählt, der wiederum hat Euer Anliegen an Michael weitergegeben und mit einer kleinen Vorführung seines Luxuskörpers untermauert. Und siehe da: Die Mailbox hat wieder eine Seite mehr!



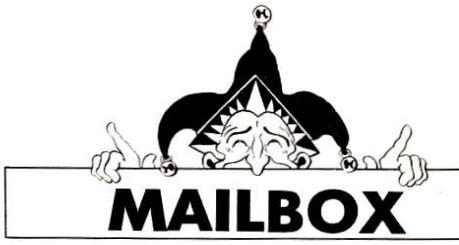
Yoyo Guys!

Ich lese Euer Heft seit ca. einem Jahr, und ich muß wirklich sagen, es ist nicht schlecht. Nun aber gleich zum Punkt:
Ich muß den „Machern“ (Mailbox 9/90) leider zustimmen, denn es ist wirklich eine Frechheit, die Geheimnisse und Angewohnheiten der Freaks und Cracks einfach so auszuplaudern. Ich gehöre auch zu den eingefleischten Freaks, die die Adressen ihres Compis besser kennen als die ihrer Omi. Und ich bin absolut nicht daran interessiert, durch diesen Dr. Freak aufzufliegen. Zweimal ist schon zweimal zuviel. Jetzt gehe ich kein Risiko mehr ein, nochmal mit den „grünen Männchen“ in Kontakt zu geraten. Mit der Zeit kommt man halt auf ein sicheres System, wißt Ihr?! Fehlt nur noch, daß Dr. Freak einfach mal so zum Spaß ausplaudert, wie diese Macher privat heißen und was sie zum Frühstück essen. Er sollte lieber mal ’ne Top-Ten der besten und coolsten Groups auflisten, das wäre schon besser. Aber eigentlich kennt die ja eh schon jeder Depp! Soweit kommt’s noch, daß jeder Lamer jeden Cracker kennt – ade, geliebte Szene! Es wird sowieso viel zu viel weitererzählt, die alten Zeiten sind halt vorbei. Ich jedenfalls finde, wenn die Loser wissen wollen, wie man ein Game crackt, sollen sie sich einfach mal vor ihre Kiste setzen und sich überlegen, wie das ablaufen könnte. Eigeninitiative ist gefragt! Uns hat es auch keiner vorgemacht!
So, ich habe keine Zeit mehr weiterzuschreiben, da gerade der Postmann zweimal geklingelt hat, um mir ein Päckchen zu überreichen. Ich sage bloß: die Zukunft gehört uns!!
schreibt ein gewisser Herr Anonym

Tja, was soll man dazu sagen? Daß wir keine Moralapostel mit einzementiertem Zeigefinger sind, dürfte sich in der Zwischenzeit herumgesprochen haben – wegen uns braucht sich keiner um seine Sicherheit zu sorgen! Aber von uns zu verlangen, daß wir Dir zu Deinen überragenden Fähigkeiten als Raubkopierer gratulieren, ist ein bißchen viel verlangt. Im übrigen ist der Joker für alle Amiga-Fans da – auch (und vielleicht sogar besonders) für jene, die Du so freundlich als „Deppen“, „Loser“ und „Lamer“ titulierst. Sollte die Zukunft tatsächlich so bescheidenen und liebenswürdigen Menschen wie Dir gehören, verliert ein früher Tod viel von seinem Schrecken...

Hallo Dr. Freak!

Mir gefällt es einfach nicht, wie Du in jedem Joker die Szene schlecht machst! Die sogenannte Szene besteht bei Dir doch nur aus Straftaten (Cracken, Raubkopieren, Phone-Freaking). Demnach sind ALLE Amiga-Gruppen eine Vereinigung von Schwerverbrechern, die den ganzen Tag nichts anderes zu tun haben, als illegales Zeug zu produzieren (Cracks) und es zu spreaden.
NEIN! Nicht jede Gruppe in der Szene ist so! Gut, ich will nicht ausschließen, daß einige Mitglieder der „legalen“ Gruppen auch schon mal ein Crack in der Hand gehabt haben, aber wer hat das nicht?! Es gibt in der Szene sehr, sehr viele Demo-Gruppen, die allein durch ihre Demos bekanntgeworden sind! Beste Beispiele sind Red Sector, Crusaders, etc. Wiederum andere Gruppen haben sich auf Utilities spezialisiert, wie z. B. United Forces. Sie bringen viele Utilities raus, die jedem, auch Dir, von Nutzem sein könnten. Sie gehören zur Elite der Szene, und das nur durch legale Aktivitäten! Da staunste, was?! Warum redest Du also von der Szene so schlecht? Schreib doch lieber mal über die guten Seiten, denn viele Ex-Coder von solchen legalen Gruppen sind heute bei großen Softwarehäusern beschäftigt. Aber wahrscheinlich



kennst Du all diese Gruppen gar nicht, weil Du nämlich in Wahrheit gar keine Ahnung von der Szene hast.
So, nun noch ein Vorschlag: Was haltet Ihr von der Einführung einer Demo- und Utility Ecke? Wär doch gar nicht schlecht, man könnte sogar solche „legalen" Gruppen fördern. Das würde sogar Herrn Gravenreuth gefallen . . .
meint jedenfalls ein weiterer anonymer Leser

Gleiches Thema – andere Meinung. Im Gegensatz zu Deinem Verwandten von weiter oben (Ihr gehört doch beide zur weitverzweigten Anonym-Familie?) meinst Du also, Dr. Freak verstünde nichts von der Szene. Dann wirf doch mal einen Blick in den aktuellen Szene-Bericht, Du wirst staunen! Ansonsten sind wir natürlich gerne geneigt Dir zu glauben, man fragt sich halt nur, warum so ein Vorbild an Legalität seinen Namen nicht preisgeben möchte . . .

Hey Joki!

Da ich den Joker regelmäßig lese, kommen hier meine Kommentare zur letzten Ausgabe (9/90). Das Cover war wie immer sehr gut und das Layout auch nicht schlecht. Aber: Warum hacken alle auf Dr. Freak herum? Meiner Meinung nach hat er noch keinen einzigen Cracker verraten!
Was die Girl-Seite betrifft: Brigitta hat wohl einen Sonnenstich (der muß sich übrigens gut bei ihr machen)? Das ist doch keine Girl-Seite mehr!
Der Comic ist viel besser geworden, die Preisausschreiben sind suuuuper, und BTX? Ich finde, Ihr solltet es tun.
Up & Down: Ist Euch eigentlich schon aufgefallen, daß die Redaktionsflops in der nächsten Ausgabe in den Leserflops stehen? Es sind doch höchstens 10 – 15% der Leser, die ein solches Game von ihrem nichts-von-Computern-verstehenden Onkel geschenkt bekommen haben, oder es in den Softwareläden probespielen durften. Der Rest ist doch bloß scharf auf'n T-Shirt. Wer kommt auch auf die Idee, sich mangelhaft bewertete Spiele zu kaufen (höchstens Michael vielleicht, obwohl er gar nicht so doof aussieht).
Zum Abschluß noch ein paar Fragen:
1. Wie hoch ist Eure Druckauflage (sagt mir nicht 100 Exemplare, mein Vater ist schließlich Druckereileiter)?
2. Könnt Ihr mir mal ein Foto von Euch in Eurer Hütte schicken? Aber vergeßt nicht, das Blitzlicht einzuschalten!
3. Könnt Ihr bei den Kaufhäusern mal ein gutes Wort für uns User einlegen?
Zuletzt noch ein Tip, wie Ihr Eure Ohren steif halten könnt: Legt sie einfach mal in Beton und wartet, bis dieser getrocknet ist! Oder taucht sie in Wasser und springt für 'ne halbe Stunde in die Tiefkühltruhe . . .
schlägt uns Maik Danstedt aus Korschenbroich vor

Was hast Du nur angerichtet: Unser Prügelknabe Dr. Freak ist über so viel Vertrauen ganz aus dem Häuschen (Tränen der Rührung), Brigitta versteht die Welt nicht mehr (Tränen der Verzweiflung) und Michael brütet über seiner Sammlung „Die schönsten Flops der 90er" (Tränen der Wut). Ehe die Flennerei den Computer wegspült, hier ein paar Antworten:
1. Wie sollen wir denn Deiner Meinung nach überprüfen, warum ein Game einem Leser gefällt und warum nicht? Außerdem: Wozu überhaupt?
2. Die Druckauflage ist kein Geheimnis, von dieser Ausgabe z. B. haben wir knapp 80.000 Exemplare aufgelegt. Übrigens: Dein alter Herr könnte Michael sofort wieder versöhnen – beispielsweise mit einem hübschen Dumpingangebot!
3. Schlag mal die Seiten 66/67 auf, da sind prima Fotos von uns (mit Blitz und allem drum und dran). Falls das nicht reicht, besorg Dir die Nummer 3/90, da ist die gesamte Crew bildlich verewigt.
4. Bei Kaufhäusern kann man einlegen, was man will (gute Worte, saure Gurken . . .), die machen ja doch, was sie wollen – sorry.
5. Du mit Deinen Vorschlägen: Tiefkühltruhe haben wir keine, und beim Experimentieren mit dem Tiefkühlfach ist Uwe steckengeblieben. Nach ca. drei Stunden hatten wir ihn wieder draußen, worauf er unbedingt die Sache mit dem Beton ausprobieren wollte. Das hat auch super geklappt! Aber dann ist er auf Badeurlaub gefahren, seither haben wir nichts mehr von ihm gehört . . .

Ein Mann, ein Wort

Leider mußte ich feststellen, daß Euer Cheat zu dem Spiel The Plague nicht funktioniert! Entweder stimmt der Cheat nicht, oder Ihr habt ihn falsch erklärt. Ich hoffe, Ihr könnt diesen Fall klären, denn ich spiele The Plague im Moment am liebsten. Kommen wir aber zum AJ ganz allgemein:
Das Beste ist, daß es ein Magazin nur für den Amiga ist. Andere Magazine, die den gesamten Spielemarkt abdecken wollen, können kaum diese Fülle bringen. Es sind dann halt nur eine Handvoll Amiga-Games enthalten, und so muß ich zwangsläufig viel überflüssiges Zeug mitkaufen. Die Girl-Seite ist aber lachhaft. Beängstigend zu sehen, daß eine der letzten Männerdomänen (Computer und was dazugehört) von den Damen der Schöpfung so mißbraucht wird!
Die Charts solltet Ihr optisch um einiges aufwerten (ein Foto neben den Spielen wäre eine Möglichkeit), und der Joker grinst bei einer 62% Wertung viel zu nett – man hat den Eindruck, das Spiel wäre gut . . .
findet Bernd Dunkelmann aus Mölln

Einer der letzten echten Chauvis – willkommen im Club! Daß der Plague-Cheat nicht funktioniert, ist leider wahr, aber (wie so oft) können wir nix dafür – ehrlich! Wir hatten den Trick bekanntlich vom Programmierer persönlich, aber Rainbow Arts hat darauf bestanden, daß der Cheat für die Verkaufsversion entfernt wird. Was soll man da machen?
Fotos im Up & Down wären sicher hübsch, das könnte man sich überlegen. Und die Bewertungs-Köpfe? Mal abgesehen davon, daß ein Game mit 62% ja nun kein Totalreinfall ist – wie gefallen Dir die neuen Joker-Birnen?

Gewußt wie

Hier kommt ein winziger Verbesserungsvorschlag von einem treuen Leser:
Im Know How gibt es doch immer so Cheatwörter, z. B. bei Corobop „best kept secret". Nun bin ich oft nicht sicher, wie man das nun eingeben soll – groß oder klein, zusammen oder mit Abstand, usw.. Führt da doch eine Norm ein, damit man sich leichter tut. Für Space z. B. „–" oder so . . .
wünscht sich A. Navarin aus Chur

Dein Wunsch sei uns Befehl: Seit Ausgabe 10/90 sind Cheats, bei denen der Eingabe-Modus egal ist, in Blockbuchstaben geschrieben. Bei allen anderen steht jetzt immer ausführlich dabei, wie's geht. Prompte Lieferung, was?

Lexikon . . .

der 20 häufigsten Lügen rund um den Computer:
1. Die Bedienung ist kinderleicht
2. Das Programm ist idiotensicher – da kann gar nichts schiefgehen
3. Die zum System gehörende Software finden Sie in jedem Laden

4. Ich persönlich bin von diesem Programm begeistert
5. Er erledigt für Sie allen lästigen Papierkram
6. Dieses Programm ist das beste, das zur Zeit erhältlich ist
7. Hier muß irgendein Fehler im Programm vorliegen
8. Ein paar Handgriffe, und die Kiste läuft
9. Theoretisch müßte das Programm ohne weiteres laufen
10. Gleich ist es geladen ...
11. Ein paar Sekunden, und das Bild ist wieder da ...
12. Keine Bange, das Programm wird damit spielend fertig
13. Mit diesem Top-Computer werden Sie den Neid aller Kollegen auf sich ziehen
14. Bei uns finden Sie stets die aktuellste Hard- und Software
15. Dank dem Computer können Sie sich wertvolle Zeit sparen
16. Wegen Viren oder so brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen
17. Dieses Programm ist erst in drei Monaten erhältlich
18. Ich habe den Computer nun schon fünf Jahre, und noch nie hatte ich Probleme damit
19. Einfach per Mausklick – kinderleicht
20. Dieses Programm ist zwar teurer, aber dafür viel besser und schneller.

Selbstverständlich kann dieses Lexikon jederzeit beliebig erweitert werden ...
erklärt uns Jean-Marc Rufener aus Innerberg

Kein Kommentar. Soviel geballte Lebenserfahrung verschlägt selbst uns die Sprache!

Fehlgeburt

Traditionsgemäß, wie immer zuerst: Der Amiga Joker ist die beste Computerzeitschrift auf dem Markt (für den Amiga). Schwerwiegende Frage: Bleibt er es auch????
Ich hoffe, mein Spürsinn hat sich diesmal bewährt. Dank Eurer Anzeige (10/90, Seite 45) habe ich eine Theorie aufgestellt, die die ganze Welt negativ verändern könnte. Hier also meine simple Rechnung: 20 Seiten mehr, das heißt, der Joker wird dicker, bzw. schwanger. Dafür aber ist das Resultat eine Mißgeburt, denn laut Eurer Anzeige sollen dann ja auch ST, C-64 und PC hinzukommen. Folge: Der Joker muß umbenannt werden und verliert seinen schönen Namen.
Dringender Appell: Bitte, bitte, bitte (mal 100) lieber AJ treibe ab, wenn Du nicht eine böse Brut fabrizieren willst. Du würdest nämlich meine Anerkennung verlieren. Und das ist mein Ernst, denn der AJ soll doch so bleiben, wie er ist. Er war ja nur für den Amiga bestimmt, und so soll's auch bleiben (oder soll der 26. 10. zum Volkstrauertag werden?). Ansonsten scheint die Jubiläumsausgabe ja ganz interessant zu werden – nur bitte denkt nochmal darüber nach ...
fleht Philipp Hasenmüller aus Berlin

Frohe Kunde: Du hast den Spürsinn eines Bluthunds! Allerdings eines ca. 84 Jahre alten Bluthunds, noch dazu mit akuter Nebenhöhlenverstopfung. Wie Du ja zwischenzeitlich (hoffentlich) schon gemerkt hast, ist der Joker eine treue Seele und ganz auf seine „Freundin" fixiert. Um weiteren Mistverständnissen vorzubeugen: In unserem Sonderheft „Simulationen" wurden die Games außer für den Amiga auch für den ST, C 64 und PC getestet, was Euch aber nicht davon abhalten sollte, Euch das Heft zu besorgen – es ist nämlich (ganz ohne Übertreibung) eine Wucht! Der AJ war, ist und wird immer sein, was er ist: nämlich der AMIGA Joker.

Wer suchet, der findet

Wie kann das sein: Als ich kürzlich in meinem Lieblingssupermarkt den neuen Joker holen wollte, war er nicht zu finden! Erst durch puren Zufall habe ich ihn dann entdeckt – bei den Comic-Heften!!!
entrüstet sich Matthias Hagen aus Kassel

Schlecht, daß so etwas passieren kann – gut, daß Du es ansprichst! Weil: Oft werden in Verkaufsstellen die Zeitschriften von ungeschultem Personal eingeordnet, die vertun sich dann manchmal. Besonders in Supermärkten, Kaufhäusern und Tankstellen kommt so etwas leider häufiger vor. Wenn Ihr das Heft also bei den Computer-Titeln nicht findet, guckt doch sicherheitshalber auch in den anderen Ständern!

Ab durch die Mitte

Warum macht Ihr Euren Kleinanzeigenteil nicht größer, damit alle Anzeigen jeweils im nächsten Monat veröffentlicht werden können? Und zwar solltet Ihr den Kleinanzeigenteil in der Mitte des Hefts als Sonderteil (entnehmbar) auf billigerem Papier bringen. Dort könnten dann auch die Spieletips drinstehen! Was meint Ihr dazu?
schlägt uns Joachim Galesic aus Stuttgart vor

Haben wir das nicht schon irgendwo gesehen? Wo war's doch gleich? In der Po ..... Popo ..... na, egal. Die Idee ist sicher nicht übel, aber wir meinen, die Kleinanzeigen und (besonders) das Know How gehören einfach ebenso zum Joker wie die Tests! Wollten wir den Kleinanzeigenteil so groß machen, daß der monatliche Ansturm komplett aufgefangen wird, gäbe es ungefähr 10 Tests weniger – das ist doch auch nicht im Sinne des Erfinders, oder?

Schlußwort

Bevor ich die üblichen Lobeshymnen loslasse, erstmal ein wenig Kritik: Das Poster hängt sich ja wohl kein Mensch auf, bringt doch mal richtige Posterqualität! Die Kleinanzeigen sollte man meiner Meinung nach ganz an den Schluß setzen und nicht in die Mitte. Und die Mailbox kann ruhig noch wachsen ...
Die Tests sind sehr objektiv, besonders gelungen fand ich den zu Beast 2. Auch Eure Previews sind unschlagbar aktuell, aber zeigt doch mal ein Preview von dem Super-Game Silent Service II. Ich weiß, daß es erst für den PC herausgekommen ist, aber ich bin schon sehr gespannt, wann es denn für den Amiga kommt. Und wann in Gottes Namen kommt Chaos Strikes Back für den Amiga heraus?
Das Titelbild der Ausgabe 10/90 fand ich recht peinlich – es senkt unnötig Euer hohes Niveau. Ansonsten bleibt, wie Ihr seid, und versucht mal, es auf 120 Seiten zu bringen ...
meldet sich Marc Pitzer aus Marburg zu Wort

Hey, wo bleibt die versprochene Lobeshymne? Na gut, man ist ja bescheiden – hoffentlich bist Du das auch, und begnügst Dich mit 116 Seiten ... Zu den Kleinanzeigen sagen wir jedenfalls kein Wort mehr, macht das unter Euch aus (Joachim, der „Mann der Mitte" holt zum KO-Schlag aus, aber Marc, der „Schlußkönig" pariert geschickt ...).
Dafür verraten wir Dir, daß die Amigaversion von „Silent Service II" sicher noch ein bißchen auf sich warten läßt, während die Zusatzdisk für „Dungeon Master" mit etwas Glück auf der großen Weihnachtswelle daherschwimmt. So, und was hast Du nun gegen unser entzückendes Titel-Monster vom letzten Heft? Und gegen unsere Poster??? Also, wir hängen sie jedenfalls auf. Besonders das Große aus diesem Heft!

Geschmacklos

Ich finde Eure Zeitschrift wirklich super, sie schlägt

die Konkurrenz um Längen. Allerdings war ich doch furchtbar erschrocken, als ich Eure letzte Ausgabe (9/90) kaufte. Schuld war das Titelbild! Ich glaube, ich stehe nicht alleine da, wenn ich meine, daß ein Bild mit einer halbnackten Frau, die gerade im Begriff ist, sich zu erdolchen, nicht das Geeignete für eine Computerzeitschrift ist. Das ganze Drumherum (Zauberbuch, Dämonen) läßt auf eine Opferungszeremonie eines Satankultes schließen. Wieso versaut Ihr Euer Ansehen mit so einem geschmacklosen Bild?

Aber genug gemeckert, kommen wir zu etwas anderem: Warum wurde Last Ninja 2 vor dem ersten Teil auf den Amiga umgesetzt?

Werdet Ihr auf der Amiga 90 auch einen Stand haben?

fragt Zoli Gerendas aus Overath

Also, entweder bist Du wirklich so empfindsam, oder Deine Fantasie ist mit Dir durchgegangen – wir können jedenfalls nichts Anrüchiges am Cover der September-Ausgabe finden (ehrlich gesagt: es gefällt uns sogar ganz ausgezeichnet, ist doch ein astreines Fantasy-Bild!). Mach Dir nix draus, wir stehen ja ohnehin im Ruf, das Gemüt eines Metzgerhunds zu haben. Aber das können wir gerne alles persönlich ausdiskutieren, wenn Du uns auf der Amiga 90 in Köln am Stand Nr. 516 besuchen kommst! Und wenn Du gar am Samstag den 10. November kommst, kannst Du Deine Kritik sogar dem Künstler persönlich vortragen – ab 14 Uhr wird nämlich Celal da sein, um Euch Poster, etc. zu signieren!!!

Ehe wir's vergessen: Keine Ahnung, warum „Last Ninja 2" umgesetzt wurde, aber der erste Teil nicht. Bei der Qualität ist es doch sowieso egal, oder?

Mein Gott, Ihr Pfeifen

Da habe ich Euch vor ca. 2 Monaten einen Leserbrief geschrieben und noch immer keine Antwort erhalten. Zur Genugtuung verlange ich, daß dieser Brief abgedruckt wird.

Bis auf diesen Fehler habe ich an Euch aber nichts auszusetzen – heiße Tests, guter Comic, gute Previews und viele Preisausschreiben. Besonders die Sierra-Ecke oder der Preview von Monkey Island haben mir gefallen. Und das Editorial lese ich auch!

Zur Mailbox: Ich stimme TAF of TGR (10/90) zu, Diskussionen wären nicht übel. Hier schon mal mein Senf: Die BPS bewertet viel zu hart! Außerdem meine ich, wären die Originale billiger, würden sich bestimmt dreimal so viele Freaks die Games kaufen. Ich wäre außerdem dafür, daß Ihr selbst Spiele verkauft, wie wär's mit: Monkey Island, Operation Stealth, Phantasie 3, etc.?

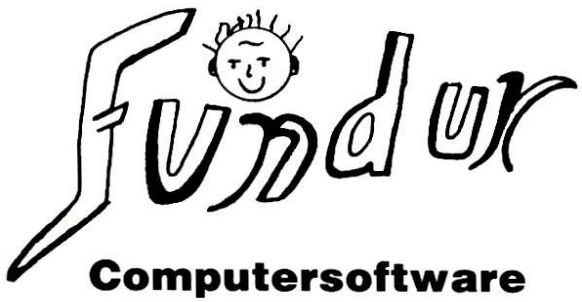
Und noch etwas: Toll, daß Ihr auf der Amiga 90 seid! Jedoch: Wie komme ich da hin? Fährt vielleicht irgendeine Gesellschaft vom Bahnhof zur Messe?

will Denis Duwe aus Bovenden wissen

Wenn Du wirklich keine Antwort auf Deinen Brief bekommen hast, ist er entweder nie bei uns eingegangen, oder Du hast vergessen, Deinen Absender draufzumalen (kommt öfter vor!). Wie auch immer, wir haben Genugtuung geleistet.

Games verkaufen wir deshalb nicht, weil wir schon alle Hände voll zu tun haben, jeden Monat ein halbwegs ordentliches Heft auf die Beine zu stellen. Ja, für die meisten von uns zählt schon das morgendliche Zähneputzen zur Schwerstarbeit!

Die einzige Gesellschaft, die ganz sicher in Köln vom Bahnhof zur Messe fährt, ist die Taxigesellschaft! Falls Dir das zu teuer ist: Wir haben gehört, daß Köln über ein ganz vorzügliches Netz von öffentlichen Verkehrsmitteln verfügt . . .



Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02 / 76 39 08

BRANDHEISSE SPIELE

688 ATTACK SUBMARINE	68,-	KLAX	54,-
AMOS	118,-	KHALAAN	68,-
ANTHEADS	38,-	LEGEND OF FAERGHAIL	70,-
APPRENTICE	59,-	LOOM	78,-
BAT	86,-	LOST PATROL	65,-
BACK TO THE FUTURE II	58,-	LUFTWAFFE	78,-*
BAD BLOOD	75,-*	MAGIC FLY	69,-*
BATTLEMASTER	73,-*	MANCHESTER UNIT	62,-
BATTLECHESS II	73,-	MANHUNTER II	78,-
BETRAYAL	68,-	MANIAC MANSION	68,-
BLOODWYCH DATA	38,-	MASTERBLAZER	78,-*
BORODINO	74,-	MONKEY ISLAND	78,-*
BUDOKAN	68,-	MURDER	65,-
CABAL	68,-	NEUROMANCER	64,-
CADAVER	68,-*	POWERBOAT	68,-
CARMEN SANTIEGO	72,-	RA	59,-
CARTHAGE	68,-*	POWERMONGER	78,-*
CASTLE MASTER	65,-	PROJECTYLE	68,-
CHAMPION OF KRYNN	71,-	PRINCE OF PERSIA	68,-
CHACK YEAGER 2.0	70,-	ROBOT COMMANDER	62,-
CODENAME ICEMAN	84,-	RESOLUTION 101	65,-
COLONELS BEQUEST	84,-	RICK DANGEROUS II	68,-
CONQUEST OF CAMELOT	84,-	SHADOW OF THE BEAST II	89,-
CORPORATION	69,-	SILENT SERVICE II	auf Anfrage
DAMOCLES	68,-	SIM CITY	72,-
DAYS OF THUNDER	68,-	SIM CITY TERRAIN ED.	44,-
DEFENDER OF EARTH	49,-	SIMULCRA	68,-*
DRAGON FLIGHT	69,-	SKIDZ	54,-*
ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTERS	49,-	SHADOW WARRIORS	68,-
F-29 RETALIATOR	68,-	THEIR FINEST HOUR	75,-
F-16 FALCON	75,-	TREASURE TRAP	68,-
MISSION DISC II ZU F-16	48,-	THUNDERSTRIKE	68,-
F-19 STEALTH FIGHTER	74,-	ULTIMA V	78,-
FLOOD	68,-	UNREAL	77,-
IMPERIUM	68,-	VENUS FLYTRAP	54,-
INSPECTOR GRIFFU	62,-	WINGS	78,-
IVANHOE	67,-	WONDERLAND	auf Anfrage

Alle nicht hier aufgeführten Titel nachfragen.
Titel, die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

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.

Preis/Leistung

Im allgemeinen sind Eure Wertungen ganz gut, mit einer Ausnahme: das Preis/Leistungs-Verhältnis. Ein Game, das fast 120,– DM kostet, mag aus Eurer Sicht ja ein P/L-Verhältnis von 85% haben (AJ 10/90), für einen Schüler (und die meisten von uns sind doch Schüler) mit normalem Taschengeld ist so etwas schier unerschwinglich. Und Weihnachten ist halt auch nur einmal im Jahr. Wenn nun ein Freund ein gutes Game hat, dann kopiert man sich's eben. Wer will denn keine neuen Games haben? Wenn die Softwarefirmen ihre Games für 20,– oder 30,– DM auf den Markt bringen würden, könnten sich auch die weniger reichen Amigianer jeden Monat ein neues Spiel kaufen. Ich glaube, das würden auch viele tun, denn wenn man ein Game kauft, hat man ja auch die Anleitung, ohne die man mit manchen Spielen gar nichts anfangen kann.
So, das war mein Beitrag zum Thema Diskussionen, druckt ihn halt ab . . .
rät uns Andreas Moser aus Ammerthal

Klar, für 120 Mäuse kann man eine Menge Speck verlangen! Aber man muß die Wertung natürlich im Verhältnis zu den Gegebenheiten sehen: Heutzutage kostet so ziemlich jedes Spiel zwischen 65,– und 120,– DM. Wenn nun ein Game 120 Mark kostet, aber Spielspaß für Monate garantiert, somit also drei oder vier andere Spiele aufwiegt, dann hat es trotz des hohen Preises nunmal eine gute Preis/Leistungs-Note verdient! Daß Computerspiele ganz allgemein nicht gerade billig sind, ist wieder ganz etwas anderes . . .

Sonderheft

Das ganze Geschwafel und die Lobeshuldigungen, daß Ihr die Besten seid (und das seid Ihr ganz einfach), lasse ich weg, weil es eh keinen Menschen interessiert und man es oft genug liest. Genauso, daß Euer Heft zu teuer ist und ein paar Tips und Lösungen mehr nicht schaden könnten (warum tut Ihr nichts dagegen?). Die Hauptfrage kommt aber jetzt: Was haltet Ihr davon, am Jahresende eine Sonderausgabe herauszubringen, wo alle Tips und Lösungen noch einmal gesondert drinstehen? Das wäre eine Superergänzung zu Eurer tollen Zeitschrift.
meint Lenny Knaus aus Stuttgart

Keine voreiligen Schlüsse bitte: Was wir gegen die Vorwürfe zu teuer zu sein getan haben, hältst Du gerade in der Hand! Und mehr, als beispielsweise drei komplette Sierra-Lösungen in einem Heft (wie in Ausgabe 10/90) kann man doch wirklich nicht verlangen. Aber Deine Idee mit dem Lösungs-Sonderheft ist nicht die schlechteste, das haben wir uns selbst schon überlegt. Vielleicht nächstes Jahr, ja?

Bitte nicht lesen!

Dieser Brief beinhaltet rein gar nichts. Mit diesem Brief will ich auch nichts sagen, Ihr braucht daher gar nicht weiterzulesen. Es kommt nichts! Oder seid Ihr neugierig? Vergeudet doch nicht Eure Zeit, es kommt wirklich nichts! Werft den Brief einfach weg, er ist unnütz. Es steht nichts drin, keine Meinung, keine Kritik, kein Sonstwas. Aber Ihr lest ja immer noch! Bitte, glaubt mir doch – die Neugierde bringt nichts ein. Ich wußte nicht, was ich schreiben sollte und schreibe daher nichts. schreibt (eben doch) Sebastian Soltys aus Frankfurt

Endlich mal jemand, der wirklich etwas zu sagen hat! Das schreit geradezu nach einer Antwort. Aber wir antworten nicht. Wir haben nichts zu antworten. Ihr braucht gar nicht weiterzulesen, wir . . .

Absender

bitte nicht vergessen, wenn Ihr uns schreibt. Sonst können wir Euch nämlich nicht antworten, und dann heißt es wieder, wir sind schuld! Also: Wer Lust, Laune und was zu sagen hat, der schnappe sich Papier und Bleistift oder setze sich vor den Computer. Adressiert wird das Schreiben an:
Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

A 500 512 K 159,–
512 KB Erw., abschaltbar, akkugep. Quarzuhr, dtsch. Anl., 1 Jahr Garantie

NEC 1037 A 3,5" 199,–
ext. 3,5" Amigalfwk., abschaltb., Metallgeh., 1 Jahr Garantie, Busdurchf. +15,-,

A 2000 66 MB 1098,–
NEC Autobootfilecard, 18 - 20 ms, >440 KB/s, kompl. form., auch FFS/PC/AT, w.v. 41 MB 999,-*

ASSS 95,–
2 Stereosoundboxen f. alle Amigas, eingeb. Verst., regelbar, z. B. für alle Multisyncs, 1081 . . .

A 2000 Int. 3,5" 199,–*
NEC 1036A sehr bewährt, kpl. Anl. Einbaumat., auch als Ersatz f. A 500/1000 intern, sehr leise, Staubklappe

Wir sind u. a. autorisierter Händler der Fa. Rein für Eizo, NEC, NCL, Omti . . . Eizo Monitore der Superlative f. Amiga + VGA-Karten, bisheriges Testergebnis aller 3 Monitore: sehr gut! Noch Fragen??

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

REIN Elektronik

AHS

Versand: UPS-NN o. Postnachn. + Vk-Anteil, über 10.000 versch. Electronic-, Hard- & Softwareteile lagermäßig

Battle Command	74.90	Chuck Yeagers 2 *	69.90	BSS Jane Seymour *	59.90	Lotus Esprit Turbo	69.90
Anarchy *	49.90	Codename Iceman	86.90	Cadaver *	64.90	Wings of Death	64.90
Corporation *	64.90	Colonel Bequest	86.90	Champions of Krynn *	64.90	Lords of Doom	69.90
Days of Thunder *	64.90	Conquest of Camelot	86.90	Dick Trace	a.A.	Plotting *	54.90
Dragonstrike	69.90	F 19 Stealth Fighter *	74.90	Dragonflight *	69.90	Magic Fly *	65.90
Viking Child	64.90	Atomic Robo Kid	a.A.	Dragonstrike	69.90	Neuromancer	64.90
Venus	49.90	Dragon Wars	64.90	Gold of t, Aztecs	62.90	Klax	49.90
Star Control	69.90	Professor Mariarti	49.90	Invest *	59.90	Betrayal	a.A.
Indianapolis 500	69.90	Leisure Suit Larry 3	96.90	Legend of Fairgail *	69.90	Inspector Griffu *	54.90
Midnight Resistance *	59.90	Monty Python	49.90	Elvira *	69.90	Saracon *	69.90
Gremlins 2 *	59.90	Heroes *	69.90	Operation Stealth	59.90	Killling Game Show *	64.90
ATF II	a.A.	Nightbreed *	62.90	Pool of Radiance *	64.90	Spy who Love Me	64.90
M1 Tank Platoon	74.90	Snow Strike	64.90	Powermonger *	69.90	Debut	62.90
Simulcra	64.90	Oriental Games	62.90	RA *	54.90	Subbuteo	64.90
Red Storm Rising *	69.90	Pinball Magic *	49.90	Resolution 101 *	59.90	Covert Action	a.A.
Rides of Rohan	64.90	New York Warrior *	54.90	Rick Dangerous 2	64.90	Lost Patrol *	59.90
Sherman M4 *	69.90	Flood *	65.90	Shadow of t. Beast 2	74.90	Matrix Marauders *	49.90
Apprentice *	49.90	Imperium *	65.90	Sly Spy	64 90	Crime Wave	a.A.
Their finest Hour *	69.90	Shockwave	59.90	Ultima 5	74.90	Mean Streets	a.A.
Damocles	59.90	Yolanda *	49.90	Wings	69.90	* deutsche Anleitung	

weitere Pro. auf Anfrage:
kostenlose Preisliste anfordern !
Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction, Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör

PLAYSOFT
Softwareversand
Inh. R.Elmshäuser
Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel. (06421) / 481972
Fax (06421) / 47526

Mit Abo wär' das nicht passiert!

Diese Herren dachten zuerst auch, sie bräuchten kein Abo. Dann hat das Schicksal erbarmungslos zugeschlagen: Joker ausverkauft, Entzugserscheinungen, extrem schmerzhafte Langzeittherapie erforderlich! Also: Vorsorge ist gut, Abo ist besser . . .

Jetzt aber fix, ehe es zu spät ist: Einfach den netten kleinen Vordruck ausfüllen, und schon ist die geistige Gesundheit wieder für ein Jahr gesichert. Und außerdem: Wo gibt's sonst noch Monat für Monat den nigelnagelneuen Joker frei Haus, zehn endlos lange Ausgaben lang? Für therapeutisch wertvolle 60,– DM? Selbst ins fernste Ausland für beruhigende 72,– DM? *Nirgends*! Dazu gilt immer noch unser tiefenpsychologisches Angebot für Abobesitzer: Wer schon ein Abo hat und einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt gratis ein Vollpreis-Game zugeschickt (Namen und Adresse gleich mit auf die Bestellung schreiben). Wer jetzt noch zögert, tut das auf eigene Gefahr – sagt nachher nicht, wir hätten Euch nicht gewarnt!





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!

ABC-SOFT

Hangstein 16a · D-4920 Lemgo
Tel. 05261/68475 Fax 05261/68229

Fachversand für AMIGA Hard- und Software — Public Domain — Shareware

Über 5.500 PD-Disks aus ca.150 Serien zur Zeit lieferbar!
z.B. Fred Fish, Kickstart,Taifun, ACS,RPD, Chiron, Faug, RHS, Auge, Tornado, Pornoschow, Cactus, TBAG, Panorama, Safe ....

2.10 DM je 3,5" PD-DISK bei Abnahme von 100 Stück
2.20 DM bei Abnahme von 1 - 99 Stück
Preise inkl. 3,5"-Disk / – inkl. Etiketten / – mit doppeltem »Verify« auf 1a NoName-Disks kopiert.

● BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN! ●

ABO-MÖGLICHKEIT
auf Neuerscheinungen aller oder nur bestimmter Serien!

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10.– DM
(Scheck, Briefmarken oder bar) zuzgl. 2.50 DM Porto.

SPIELE-PAKET I + II je 40.– DM
30 bzw.11 PD-Spiele auf 10 Disks

EINSTEIGER-PAKET 40.– DM
für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw. auf 10 Disks

SUPER-PAKET 15 Disks **55.– DM**
bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, **Anti-Virus-Disk** mit 15 Viruskillern, Spiele und nützlichen Utilities.

DELUXE-BENCH 29.90 DM
Eine Superdisk!!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI! 1,3 MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- + ausschalten des Audio-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utili-Master z. Ausführen aller CLI-Befehle per Mausclick usw ....

UNSERE ABC-SOFT-SERIE ENTHÄLT NUR AUSGEWÄHLTE SPITZENPROGRAMME!

1 **Videodatei** und **Etikettendruck, deutsch** DM 5.–
2 **Return to Earth, die** Weltraum-Handels-Simulation DM 5.–
3 **D-Sort III,** Diskettenverwaltungsprogramm **in deutsch** DM 5.–
4 **Virus-Control V 1.3** erkennt auch Linkviren, **deutsch** DM 5.–
5 **Tetrix,** der Spielhallenhit DM 5.–
6 **New-Tek-Sound** Grafik- und Animationsdemo! Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10.–
7 **Aktien** eine Aktienverwaltung in **deutsch** DM 5.–
8 **Haushaltsbuchführung** komplett in **deutsch** DM 5.–
9 **Blizzard** ein Super-Ballerspiel DM 5.–
10 **Star-Trek** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher 3 Disks DM 15.–
11 **Power-Packer** V2.3b Spitzendatencruncher DM 5.–
12 **DME-Editor** in **deutsch** konfiguriert! DM 5.–
13 **The Ultimate Game Editor** V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, in **deutsch** DM 5.–
14 **Xytronic** intergalaktisches Handelssimultation, **deutsch** DM 5.–
15 **Zatur** ein Denkspiel mit **deutscher Sprachausg.** DM 5.–
16 **Diashow** mit hübschen Girls auf 2 Disks. Nur mit Altersnachweis ab 18 Jahren DM 10.–
17 **Sonix-Sound-Paket** 8 Disketten mit fertigen Sounds inclusive Sonix-Player DM 40.–
18 **MS-Text,** gute **deutsche** Textverarbeitung DM 5.–
19 **Paranoid,** sehr gutes Breakout-Spiel DM 5.–
20 **Risk,** Umsetzg. Brettspiel Risiko, **deutsch** DM 5.–
21 **DBW-Render V2.0,** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher** Anleitung DM 10.–
22 **Billard** sehr schöne Billardsimulation DM 5.–
23 **Werner-Game** das Flaschbier-Spiel DM 5.–
24 **Resetfeste Ramdisk** für Kickstart V1.2 + 1.3 DM 5.–
25 **Anti-Virus-Disk** mit 15! Viruskillern DM 5.–
26 **NoFastMem, resetfest,** schaltet ihre Speichererweiterung, resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen! DM 5.–
27 **Star-Trek** Version von T. Richter 2 Disks DM 10.–
28 **Quickmenu** zum Erstellen von Workbenchmenüs, **deutsch** DM 5.–
29 **Pacman** Umsetzung des Spielhallenhits DM 5.–
30 **Soundtracker-Supersounds** und Intros. Fertige phantastische Musikstücke auf **5 Disketten** DM 25.–
31 **Diskey** Diskettenmonitor mit **deutsch. Anltg.** DM 5.–
32 **Skat** sehr gute deutsche Skatspielsimulation DM 5.–
33 **Animations** 8 Disketten mit Super-Animationen, 1 MB erforderlich DM 40.–
34 **Labelprint V3.0.** Etikettendruckprogramm für 3,5" und 5,25"-Disketten, **deutscher Anleitung** DM 5.–
35 **Monopoly, deutsch** DM 5.–
36 **PCQ-Pascal-Compiler-Paket** mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
37 **Tunnel-Vision** – Finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth DM 5.–
38 **China-Challenge,** Shanghai-ähnliches Spiel **deutsche Anleitung** DM 5.–
39 **Deluxe-Hamburger,** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche DM 10.–
40 **Copy-Disk** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr. DM 5.–
41 **DFÜ-Terminal-Disk** enthält Acces V1.4, AZComm, Comm DM 5.–
42 **Super-Liga** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung **komplett in deutsch** DM 5.–
43 **RollOn und Pyramide,** zwei Strategie-Spiele mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
44 **Festplatten-Backup-Programme** zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup und SD-Backup) DM 5.–
45 **Perfect English** Vokabeltrainer **komplett in deutsch** DM 5.–
46 **Lucky Loser** Geldspielautomat **komplett in deutsch** DM 5.–
47 **GiroMan V3.20,** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch** DM 5.–
48 **Pamehta** ein Super-Adventure-Spiel **komplett in deutsch** DM 5.–
49 **Schicksal?** religiöse Bilder und Texte mit Musik DM 5.–
50 **Der Lehrsatz des Pythagoras** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert, **benötigt 1 MB** DM 5.–
51 **Kart,** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch DM 5.–
52 **Car,** Autorennspiel DM 5.–
53 **SlotCars,** noch einmal, aber diesmal mit Feuerkraft DM 5.–
54 **Super-Gridder,** Geschicklichkeitsspiel DM 5.–
55 **M.E.D.,** soundtrackerähnlicher Musikeditor, sehr gut mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
56 **MiamMan** und **Roller Ball,** zwei hübsche Geschicklichkeitsspiele mit **deutscher Anleitung** DM 5.–
57 **H-Ball,** sehr gute Breakout-Spielvariante DM 5.–
58 **Biorhythmus-Berechnung** mit grafischer Darstellung **deutsch** DM 5.–
59 **Muraglia** (Breakout-Spiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (s. gute Variante des »Wurm-Spiels) DM 5.–
60 **Datamade,** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, **beide Programme komplett in deutsch** DM 5.–
61 **Erotik-Bilder** in HAM-Qualit., **ab 18 J.** 8 Disks DM 40.–
62 **Erotik-Animations,** Film-ähnlich, **nur gegen Altersnachweis ab 18 J.** Benötigt 1 MB Speicher DM 40.–
63 **SYS,** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels DM 5.–
64 **Drip-Game,** s. gutes Geschicklichkeitsspiel DM 5.–

● AMIGA-SPIELE-PREISKNÜLLER ●

688 Attack Submarine	D 62,90	Kick Off 2	D 59,90	Tactical Fighter II	D 64,90
Anarchy	64,90	Legend of Faerghail	D 64,90	Tennis Cup	64,90
Arctic Fox	D 29,90	Life & Death	64,90	Their finest Hour	D 74,90
Apprentice	54,90	Loom	D 74,90	The Viking Child	D 64,90
B.A.T.	D 89,90	Magic Fly	D 64,90	Tie Break	D 69,90
Battle Chess	D 49,90	Maniac Mansion	D 64,90	Titan	D 64,90
Boulderdash Constr.Kit.	D 29,90	Masterblazer	64,90	Treasure Trap	D 64,90
Buck Rogers- C. to Do...	74,90	M.U.D.S.	D 64,90	Turrican	D 54,90
Budokan	D 64,90	Milesstone Compilation	D 54,90	Typhoon Thompson	D 64,90
Carmen Sandiego	D 69,90	Navy Moves	D 64,90	Ultima V	74,90
Chess Champion 2175	D 74,90	Neuromancer	D 64,90	Unreal	D 74,90
Chuck Yeager's AFT 2.0	D 64,90	Night Hunter	D 64,90	Viking Child 2	64,90
Days of Thunder	64,90	Operation Spruance	74,90	West Phaser	D 74,90
Dragon Flight	D 74,90	Panza Kick Boxing	74,90	Wonderland	74,90
Dragon Strike	74,90	Pharaoh	D 64,90	Xiphos	64,90
Dragon Wars	D 64,90	Pinball Magic	D 54,90	Zak McKracken	D 64,90
Dragons Lair	D 89,90	Player Manager	D 54,90	Zombi	D 64,90
Drakkhen	D 69,90	Populous	D 64,90		
East vs West	D 64,90	Powermonger	D 74,90	ANWENDERSOFTWARE	
Extase	54,90	Prince of Persia	D 64,90		
F-16 Combat Pilot	D 64,90	Projectyle	D 64,90	AMOS	129,00
Final Countdown	D 64,90	Puffy's Saga	D 64,90	C-Light	49,90
Flight Simulator II	D 99,90	Red Lightning	74,90	Deluxe Video Pal Vers..	89,00
Flood	D 64,90	Shadow of the Beast II.	a.A.	Fantavision	D 64,90
Grand Overt Skat	D 49,00	Secret o. the Silver B..	64,90	Instant Music	D 29,90
Grand Prix Circuit	D 74,90	Sherman M4 Tank	D 64,90	Lotto AMIGA	D 49,00
Harley Davidson	64,90	Shinobi	D 54,90	Pagesetter 2	D 199,00
Heroes of the Lance	D 64,90	Shufflepuck Cafe	D 59,90	Professional Draw	D 299,00
Hound of Shadow	D 64,90	Silent Service II	a.A.	Professional Page	D 439,00
Imperium	D 64,90	Sir Fred	D 64,90	Publisher Choise	D 199,00
Impossible Mission II	D 29,90	Space Rogue	74,90	Sidmon	D 74,90
Indianapolis 500	D 64,90	Star Flight	D 64,90	T.F.M.X	D 98.00
It came f. the Desert	D 75,90	Storm Across Europe	74,90	Turboprint II	D 85,00
Jetsons	64,90	Super Skweek	54,90	Turboprint Profession.	D 174,00
Khalaan	D 64,90	Sword of Aragon	74,90	X-Copy III & Hardware	D 89.90

★ D deutsch oder deutsche Anleitung. Andere Spiele und Systeme auf Anfrage.
★ Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

PC Handler
konvertiert MS-DOS- und Atari-Dateien ins Amiga-Format und umgekehrt. Dies betrifft sämtliche DOS-Kommandos. Geeignet für 5.25" und 3,5" Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! Konvertiert auch Zeichensätze + IFF-Grafiken! **DM 69.–**

ÜbersetzE
ein Programm, das Ihnen englische Wörter und Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche übersetzt. Inklusive erweiterbarem Wörterbuch **DM 29.–**

Glücksrad
Perfekte Umsetzung des bekannten Fernsehspiels! Mehrere hundert Begriffe sind bereits integriert und können kinderleicht erweitert werden. Mit Konten, tollem Sound und **deutscher Sprachausgabe!**
Ein toller Spielspaß für bis zu vier Personen! **DM 49.–**

Oktalyzer
Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstäbe. Es ist MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Sampeln, wobei die Samples in allen möglichen Variationen manipuliert werden können. Sensationell ist die Fähigkeit, **echte 8 Stimmen** gleichzeitig wiedergeben zu können. **DM 99.–**

IFF-Sample-Paket
Über 1.000 Samples (Instrumente) in phantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Soundprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, Med). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! **Insgesamt 10 Disketten.** **DM 79.–**

MultiTerm Deluxe V 2.1
macht ihren Amiga BTX-fähig. Postzugelassener Software- Decoder mit deutscher Anleitung im Ringbuchordner! **DM 109.–**
Interface zum direkten Anschluß an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT 03) **DM 89.–**

LEERDISKETTEN neutral · 3,5" NN MF 2DD 135 TPI inkl. Aufkleber 10 St. **DM 9.90** 50 St. **DM 47.50** 100 St. **DM 89.-** 500 St. **DM 435.-**
Größere Mengen a. A.

LAUFWERKE
3,5" Laufwerk intern mit Einbausatz für A2000 DM 139.–
3,5" Laufwerk extern, durchgeführter Bus, abschaltbar, amigafarbenes Gehäuse DM 169.–
wie vor – jedoch NEC 1037a DM 199.–
512 KB-Erweiterung mit Uhr, abschaltbar DM 98.–

5,25" Laufwerk extern, abschaltbar – durchgeführter Bus, 40/80 Track umschaltbar DM 229.–
8 MB-Karte für A 2000, 2 MB bestückt DM 549.–

FARBBÄNDER
Star LC 10 **DM 9.90** Star LC 24/10 **DM 14.50**

NEC P6/P7 plus DM 14.95
Epson LQ 550/800/850 DM 11.95

KICKSTART-UMSCHALTPLATINEN
für 3 Betriebssysteme DM 55.- o/ U.-Platine inkl. Kickstart V 1.3 DM 98.- / Kickstart-ROM V 1.3 DM 59.-

Unsere Versandkosten: NN 8.- DM / Vorkasse 5.- DM / ab 5 kg nach Gewicht / Ausland nur vorkasse + 15.- DM / Skandin. 30.- DM

Mit dem Programmierteam Magnetic Field hat Gremlin ein paar Jungs unter Vertrag, die wirklich Benzin im Blut haben: Nach dem tollen „Super Cars“ kommt jetzt das nächste Rennspiel der Sonderklasse!

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Der Amiga Joker meint: Der Lotus hängt die Rennspiel-Konkurrenz ganz locker ab!

Die Lotus Challenge ist von der Präsentation her eine absolute Wucht! Das fängt schon an, ehe man noch zum ersten Probespielchen startet: Zu einer fetzigen Titelmelodie zeigt das Intro den Wagen unserer Träume, wie er einladend mit seinen „Schlafaugen“ klimpert. Dann erscheinen diverse Tafeln, die alle Fahrzeugdaten und das Interieur des Luxusschlittens präsentieren. Wer auf die Piste will, drückt den Feuerknopf und landet im Hauptmenü: Hier kann der Schwierigkeitsgrad bestimmt werden, ob man alleine oder zu zweit an den Start geht, und ob Automatik oder Schaltgetriebe bevorzugt wird. Zudem kann auf eine alternative Steuerung gewechselt werden, wo nicht durch Drücken des Joysticks nach vorne, sondern mit dem Feuerknopf beschleunigt wird. Ehe es dann endgültig auf die 32 Rennstrecken aus aller Welt geht, wird am Car-CD-Player noch die passende Sounduntermalung ausgesucht (vier verschiedene Melodien oder FX pur). Luxus, soweit das Auge reicht, aber wir haben unser Wägelchen schließlich nicht (nur) zum Angeben – marsch, marsch an die Startlinie . . .

Um sich für die nächste Strecke zu qualifizieren, muß man zumindest als Zehnter durch's Ziel rauschen. Die ersten drei Kurse machen da auch keine ernsthaften Schwierigkeiten, spätestens ab dem siebten Lauf wird's aber haarig: Scharfe Kurven, Steine auf, bzw. Löcher in der Fahrbahn, und Konkurrenten, die beinhart versuchen einen von der Piste zu drängen, sind dann an der Tagesordnung. Außerdem reicht für manche Strecken die Tankfüllung nicht aus, dann muß ein Boxenstop eingelegt werden. Wer hier meint, unbedingt volltanken zu müssen, verliert wertvolle Zeit! Gleiches gilt für Unfälle, auf spektakuläre Crashs muß man aber verzichten.

Zu zweit macht die Raserei am meisten Laune, es genügt übrigens, wenn sich nur einer der Fahrer qualifiziert. Der Split-Screen zeigt das Rennen für jeden Piloten extra, wer alleine unterwegs ist, muß sich mit der oberen Bildschirmhälfte begnügen – unten wird eine chice Grafik eingeblendet. Das ist aber auch das einzige Haar im Süppchen, denn Lotus Challenge spielt sich einfach großartig! Die Steuerung ist durch und durch gelungen, die 3D-Grafik nicht nur schön, sondern auch ordentlich schnell und nahezu ruckelfrei (daß alle Gegner gleich aussehen, stört nicht weiter). Alle Begleitmelodien sind mitreißend, die FX erinnern aber oft recht deutlich an die von „Super Cars“. Sei's wie's sei, Lotus Esprit Turbo Challenge ist ein Rennspiel der Spitzenklasse, das man sich einfach nicht entgehen lassen darf! (C.Borgmeier)



Lotus Esprit Turbo Challenge

Grafik:	84%
Sound:	83%
Handhabung:	85%
Spielidee:	42%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	86%

Variabel

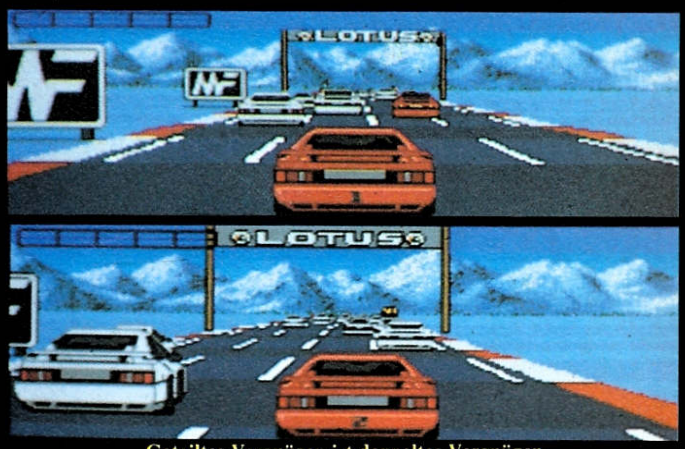
Preis: ca. 84,– DM

Hersteller: Gremlin

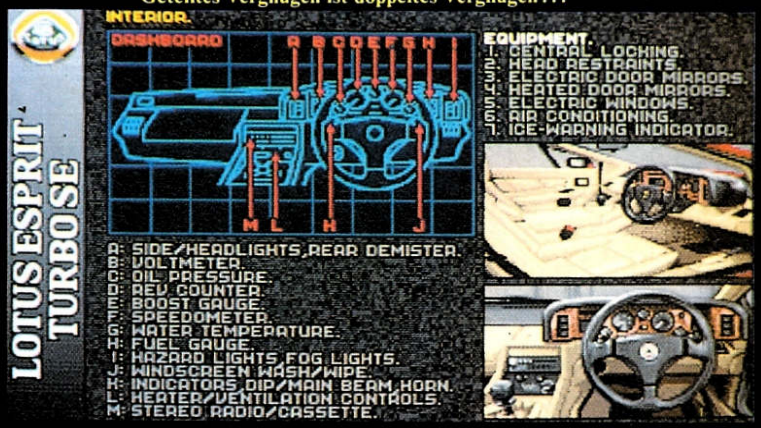
Bezug: Joysoft



Spezialität: Für jeden Schwierigkeitsgrad wird eine eigene Highscoreliste geführt, aber leider nicht abgesaved; auch darf man seinen Namen nicht eintragen. Zudem lief unser Testmuster nur mit 1MB, mal sehen, wie es um diese Dinge in der Verkaufsversion bestellt ist.



Geteiltes Vergnügen ist doppeltes Vergnügen . . .



Der CD-Player gehört zur Grundausstattung.



Solo-Modus: Oben wird gerast, unten sind die Mechaniker am Werk

RANX



Eine üble Psycho-Pest verwandelt die Menschen in geifernde Bestien – jetzt hat's sogar schon Mr. President im weißen Haus erwischt! Aber die Rettung naht, diesmal in Form eines muskelbepackten Androiden.

Mit dem Kraftprotz reist man von Rom nach New York, um dort die rettenden Pillen abzugeben. Unterwegs gibt's natürlich kein Pardon für die verseuchten Rowdies: Ob Punker, Motorsägen-Fetischist, oder sonstwas – alle werden per Faustschlag oder Fußtritt flachgelegt. Sollte das nicht genügen, sammelt Ranxy-Boy halt ein paar herumliegende Waffen wie Brecheisen und Handgranaten auf. Und wenn alle Stricke reißen, kann man es ja mal mit Konversation versuchen... Durch Druck auf die Space-Taste darf zwischen verschiedenen Icons am unteren Screenrand gewählt werden: Man kann fragen, bestechen, freundlich lächeln, oder dem Gesprächspartner eine kleben. Das Gegenüber ist in einer schauderhaft grobkörnigen Vergrößerung zu sehen und antwortet manchmal sogar – in einer Sprache, die der französische Übersetzer für Deutsch gehalten hat. Außerdem kann der eigene Gesundheitszustand überprüft, Gegenstände benutzt und ein Spielstand gespeichert bzw. geladen werden.
Trotzalledem ist Ranx nur ein schlichtgeistiges Prügelspiel mit Action-Adventure-Versatzstücken. Die Grafik ist Durchschnitt, die Animationen sind traurig, und statt Scrolling wird umgeschaltet. Auch die Steuerung läuft unter „eher bescheiden", und die großstädtische Geräuschkulisse nervt auf Dauer ganz gewaltig. Berühmte letzte Worte: Ranx muß man nicht haben. (C. Borgmeier)



Ranx

Grafik:	57%
Sound:	56%
Handhabung:	58%
Spielidee:	36%
Dauerspaß:	34%
Preis/Leistung:	32%
Red. Urteil:	33%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Ubi Soft
Bezug: Rushware

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht akzeptiert (egal, da nur einmal gewechselt werden muß). Keine Highscores.







BOMBER BOB

Aus Italien kommen rassige Sportwagen, noch rassigere Frauen und prima Schuhe – aber Ballerspiele? Seit neuestem schon, aber ob das eine Bereicherung ist?

Bomber Bob ist eine Luftschlacht im Comic-Look, so etwa „1943" für die Allerkleinsten. Die Vorgeschichte paßt wie die Faust auf's Auge: Eine Hundemeute lebt glücklich auf einer Insel im schönen blauen Ozean, bis Professor Chicken Brain mit seinen fliegenden Rowdies auftaucht und die Köter kidnappt. Der Wissenschaftler plant, alle Hundchen in Hühnchen zu verwandeln – warum, weiß nur der Erfinder dieses Schwachsinns. Wie auch immer, Bomber Bob, der hündische Held im Mini-Flieger, wird die Sache schon richten...
Also braust er mit wehenden Schlappohren in Richtung des feindlichen Hauptquartiers, ständig unter Beschuß von des Professors Schergen. Zurückgeballert wird mit dem Bord-MG, gleichzeitig wirft man (automatisch) Bomben auf die Bodenziele ab. Etwa alle zehn Treffer gibt es eine Goldmünze, für die man sich am Ende des Levels mit Extrawaffen eindecken kann. Zuvor jedoch muß die Maschine noch heil durch eine 3D-Höhle bugsiert werden.
Das Vertikal-Scrolling ist durchaus gelungen, daß man aber ständig mit den Funktionstasten die Flughöhe wechseln muß, kostet den letzten Nerv: Unterschiede sind nämlich optisch kaum zu erkennen! Der Sound ist recht ordentlich, die Grafik bunt, aber schrecklich kindisch. Alles in allem ist das Game schlicht überflüssig – Italiener verstehen halt doch mehr von Sportwagen, Frauen und Schuhen... (C.Borgmeier)



Bomber Bob

Grafik:	52%
Sound:	64%
Handhabung:	44%
Spielidee:	23%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	27%
Red. Urteil:	34%

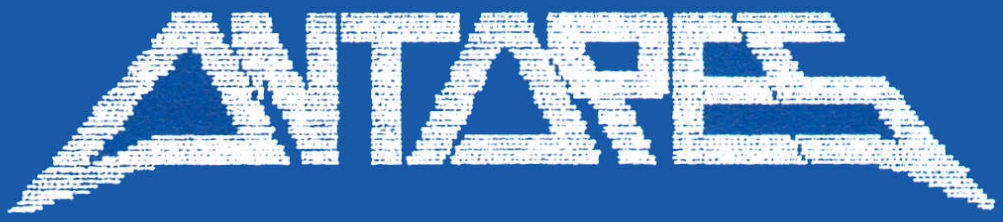
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Idea
Bezug: Rushware

Spezialität: Die Programmtexte waren bei unserer Testversion noch in italienisch. Highscores kennt man im Lande der Ferraris scheinbar noch nicht...

Das Geheimnis einer grossen Mission !

Gefragt sind vollendete Strategie, ein umwerfender Sound und phantastische Grafiken . . .

All das bietet



bald !

BONACO

IHR SOFTWARE PARTNER

SOFTWARE PRODUKTION

Battlemaster

Wer einfache, geradlinige Fantasy-Adventures mag, ist beim neuen Spiel von PSS gut aufgehoben. Wie es der Titel bereits andeutet, muß man hier keine geistigen Höchstleistungen vollbringen – Kämpfernaturen sind gefragt!

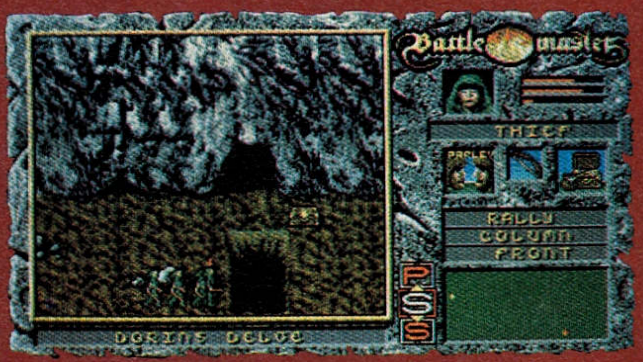
Der Amiga Joker meint: Battlemaster ist solide Adventurekost mit einer Extraportion Action!

Die Hintergrundstory erzählt in bester Tolkien-Manier von den vier Königreichen der Elfen, Menschen, Orcs und Zwerge, die nach einem schier endlosen Krieg nunmehr heillos zerstritten sind. Eine geheimnisvolle Prophezeiung verspricht die Wiederkehr des Goldenen Zeitalters, sollte es einem Helden aus dem Süden gelingen, alle Königreiche zu erobern und dem Wächter im Turm die vier Kronen zu bringen . . .

Als erstes darf man sich seinen Wunschhelden aus einer Reihe von 16 Charakteren (vier aus jeder Rasse) aussuchen, der von maximal 16 Söldnern (der gleichen Rasse) begleitet wird. Konkret bedeutet das, daß sich bis zu siebzehn Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln, die dann oft noch mit einer gleich großen Zahl von Gegnern zu kämpfen haben. Damit man bei diesem Gewusel nicht den Überblick verliert, zeigt ein roter Pfeil auf die Spielerfigur – wegen der etwas verunglückten Animationen und der einander recht ähnlichen Sprites ist dennoch häufig unklar, ob man gerade auf Freund oder Feind eindrischt.

Die Königreiche müssen Stadt für Stadt erobert werden, wobei man es entweder mit Bestechung oder gleich mit offenem Kampf probieren kann. In der Regel wird man sich für's Kämpfen entscheiden, da die Kohle dringend für die Bezahlung der Söldner benötigt wird. Bei den Waffen gibt es eine grundsätzliche Einteilung in Schußwaffen für entfernte Ziele und Handwaffen für den Nahkampf, ansonsten herrscht eine verwirrende Vielfalt: So haben etwa viele der Dolche, die man findet, individuelle Eigenschaften und Namen (in der – deutschen – Anleitung befindet sich eine ellenlange Auflistung, die aber leider trotzdem nicht komplett ist). Ein anderes Problem ist, daß man einmal eroberte oder gekaufte Waffen nicht mehr los wird – das gilt übrigens auch für alle anderen Gegenstände. Bevor man sich in einen Kampf stürzt, sollte man (wenn irgend möglich) erstmal das Verhalten der Gegner studieren und sich danach eine geeignete Taktik zurechtlegen.







Auch wenn bei Battlemaster sehr viel gekämpft wird – ein paar Rätsel sind natürlich schon zu lösen; z. B. muß man für einige Türen die Schlüssel finden und zahlreiche Fallen per Schalter deaktivieren. Die (ruckelige) Grafik reißt zwar keinen vom Hocker, ist aber solide und detailreich gemacht. Jede Stadt hat ihren eigenen Charakter, und die teilweise sogar animierten Hintergründe wechseln ziemlich häufig. Aus dem Lautsprecher dringen leider nur äußerst mäßige Soundeffekte, die Steuerung (Tastatur, Maus, Joystick) ist dafür guter Durchschnitt. Battlemaster wird zwar keine Softwaregeschichte schreiben, aber für ein paar Stunden actionreichen Adventurespaßes ist es allemal gut. (Felix Bübl)



Battlemaster

Grafik:	68%
Sound:	27%
Handhabung:	62%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	64%
Red. Urteil:	70%

Für Anfänger

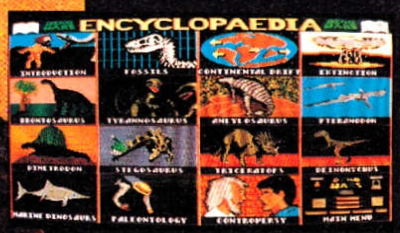
Preis: ca. 85,– DM

Hersteller: PSS

Bezug: Funtastic

Spezialität: Sehr schöne und große Landkarte, Kopierschutz, lange Zwischenladezeiten, nur ein Spielstand abspeicherbar.

DINO WARS



AMIGA



AMIGA



AMIGA

AMIGA JOKER HIT 87% "Gratulation an MAGIC BYTES: DINOWARS ist "ungeheuer" spielbar und sieht "gigantisch" aus!" (Zitat Michael Labiner in AMIGA JOKER 10/90).

"DINOWARS" gibt es im Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kaufhäuser und ...

...jetzt auch direkt vom Hersteller. Per Post. Zu irren Preisen!

AMIGA, Atari ST **69,95 DM.** PC **79,95 DM.** C64 Disk **29,95 DM.** C64 Cass **19,95 DM**

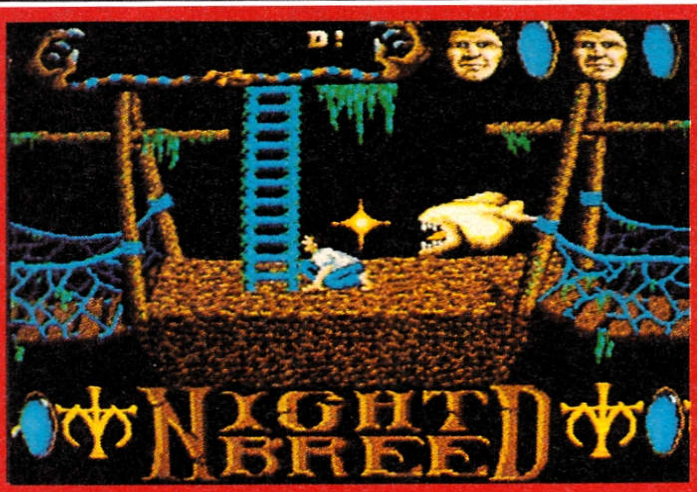
Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:
MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 B,
4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.

DigiTek Software

System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhaften Exemplaren (Innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden): Kostenfreie Ersatzlieferung.

MAGIC BYTES

Der neue Film von Clive Barker (in Deutschland „Cabal: Die Brut der Nacht“) hat anscheinend tiefen Eindruck auf die Jungs von Ocean gemacht. Wie anders wäre es zu erklären, daß sie von dem Horror-Leckerbissen gleich zwei Versoftungen auf einmal herausbringen?







Schon wieder so'n blödes Monster!



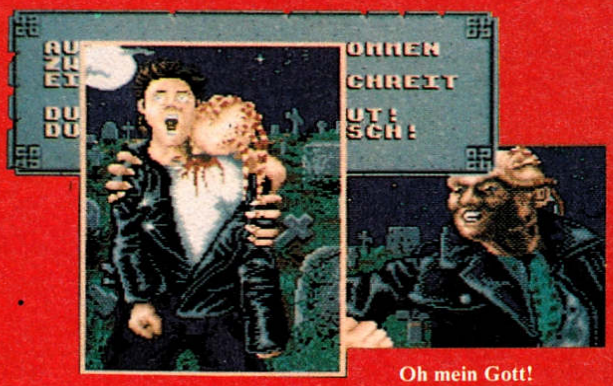


Auch das schönste Leben ist mal zu Ende . . .

Der Amiga Joker meint:
Nightbreed – so schön können Alpträume sein!

Ein Adventure im Cinemaware-Stil und ein Actiongame präsentiert Ocean unter diesem Titel. Beide haben natürlich dieselbe Hintergrundgeschichte: Aaron Boone sucht wegen seiner ständigen Alpträume einen Psychiater auf und erfährt, daß er vielleicht für eine ganze Reihe schrecklicher Morde verantwortlich ist. Völlig verzweifelt versucht er zuerst sich umzubringen und landet dann nach vielen Irrungen und Wirrungen schließlich in Midian, der Heimat der „Nachtbrut“. Weil Aaron eine geheimnisvolle Verbindung zwischen seinen Alpträumen und den Ausgeburten der Hölle wittert, beschließt er, selbst zu einem Geschöpf der Nacht zu werden. Mehr sei hier nicht verraten, schauen wir uns lieber mal die Actionvariante von Nightbreed an:
Es handelt sich dabei um ein Action-Adventure, allerdings eines, bei dem fast nonstop gekämpft wird. In drei riesigen Leveln lauern unzählige Gefahren: Monster tauchen plötzlich aus dem Nichts auf, ein Sheriff und seine Leute greifen mit Raketen und Flammenwerfern an, usw.. Nebenbei darf man sich auch als Sammler und Jäger von Schlüsseln und heiligen Symbolen betätigen. Und damit dabei ja keine Langeweile aufkommt, gibt's darüberhinaus noch einige Zwischenkämpfe und Bonussequenzen.
Die Grafik ist schön, der Sound richtig „höllisch“, und auch die Joysticksteuerung bietet keinen Grund zur Klage. Abgesehen von ein paar kleinen Schönheitsfehlern (der Anzeigen-Rahmen ist z.B. etwas zu groß geraten) also ein durchaus empfehlenswertes Actiongame.
Kommen wir zu Horrortrip Nr.2, dem Nightbreed-Adventure: Das Spiel ist inhaltlich stark an die Filmhandlung angelehnt und erinnert unübersehbar an Cinemaware-Games wie „It came from the Desert“. Man fährt mit dem Auto auf einer (recht verzwickten) Karte zu den einzelnen Anlaufpunkten, wobei man ständig auf (zufallsgesteuerte) Überraschungen in Form von Straßensperren, Tankstellen usw. gefaßt sein muß. Dazu gibt es neben ein paar filmähnlichen Zwischensequenzen noch zehn Unterspiele, in denen man den „Nachtbrütern“ entkommen muß, mit den Hilfstruppen des Sheriffs kämpfen darf oder

durch ein unterirdisches Reich von gigantischen Ausmaßen irrt (Kartenzeichnen ist angesagt . . .).
Die Grafik ist wunderbar blutrünstig, wenn auch nicht ganz auf Cinemaware-Niveau. Gesteuert wird wahlweise mit Maus, Joystick oder Tastatur, und das ziemlich problemlos. Auch die Soundeffekte sind überzeugend, jedenfalls bis auf die mickrigen Pistolenschüsse. Aber das Wichtigste: Die Mischung aus Strategie und Action spielt sich recht gut – allemal besser, als z. B. „The lost Patrol", Oceans erstem Versuch in dieser Richtung.
Der langen Rede kurzer Sinn: Mit Nightbreed liegen gleich zwei gute Film-Umsetzungen vor, mehr kann man nun wirklich nicht verlangen! (mm)



Oh mein Gott!

Spezialität: Beim Actionspiel können die einzelnen Level direkt angewählt werden, sobald man sie mal geschafft hat. Die Ladezeiten halten sich bei beiden Games in Grenzen.



Nightbreed:
Action – Adventure

Grafik:	71% – 78%
Sound:	73% – 78%
Handhabung:	76% – 76%
Spielidee:	70% – 80%
Dauerspaß:	70% – 79%
Preis/Leistung:	66% – 74%
Red. Urteil:	71% – 78%

Für Fortgeschrittene
Preis: je ca. 89,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Clive Barker – Ein Monster in Menschengestalt?

Als der weltberühmte Autor nach München kam, um seinen neuen Film ein bißchen zu unterstützen, ratet mal, wer ihn da besucht hat? Richtig: Max. Zurückgekommen ist er mit diesem Kurz-Interview, einer tollen Überraschung für Euch und der Erkenntnis, daß Erfinder von noch so grausigen Monstern privat oft die nettesten Menschen sind . . .



AJ: *Clive, „Cabal/Nightbreed" ist ja gerade eben erst versoftet worden, was sagst du als „Betroffener" dazu?*
CB: Ich war erst vor kurzem bei Ocean, um mir die Sache mal anzusehen – und mein Eindruck war hervorragend!
AJ: *Verwendest du eigentlich selbst einen Computer, z. B. für deine Filme, zum Bücherschreiben oder gar zum Spielen? Und was hältst du von interaktiven Movies?*
CB: Interaktive Movies faszinieren mich sehr, ich hoffe, daß ich selbst irgendwann mal in der Richtung was machen kann. Aber meine Texte schreibe ich noch ganz altmodisch mit Papier und Bleistift. Auch bei den Filmen verwenden wir keine Computertricks, sondern gewöhnliche Masken. Für das digitale Entertainment in der Familie ist aber trotzdem gesorgt – mein Bruder Roy arbeitet schließlich bei Psygnosis.
AJ: *Gibt es vielleicht deswegen so viele Psygnosis-Games mit Horror-Touch?*
CB: Keine Ahnung, ganz ehrlich . . .
AJ: *Zurück zu deinen Filmen – wie kommst du eigentlich dabei mit der Zensur klar? Bei euch in England ist es damit ja nicht so schlimm wie bei uns, wo ein Computerspiel oft schon wegen ein paar Tropfen Blut auf dem Index landet . . .*
CB: Was?! Ich habe noch gar nicht gewußt, daß in Deutschland Computerspiele verboten werden können, das ist ja entsetzlich! Aber was meine Filme angeht: Manchmal ist es schon ein regelrechter Kampf; bei „Cabal" z.B. sollten wir ursprünglich 17 (!) Szenen kürzen, aber wir konnten die Kerle schließlich auf acht herunterhandeln.
AJ: *Was sind die Lieblingsfilme und -bücher von Clive Barker, außer deinen eigenen, versteht sich?*
CB: Mein Lieblingsbuch ist „Dark Forces", ein Sammelband mit mehreren Geschichten; mein absoluter Favorit unter den Horrorfilmen ist immer noch die alte Version von „Bride of Frankenstein".
AJ: *Letzte Frage – wie sehen deine Zukunftspläne aus?*
CB: Nun, Pläne hätte ich eine ganze Menge, z.B. für einen Film mit einer Mumie auf einem Skateboard. Oder etwas in der Art wie „Hellraiser meets Nightbreed" – vielleicht als Musical?! Aber mal ganz im Ernst: Als nächstes steht ein Buch mit dem Titel „Imajica" auf dem Programm, über das ich allerdings noch nichts verraten möchte.
AJ: *Okay Clive, trotzdem bedanken wir uns sehr herzlich für dieses Gespräch!*

Überraschung, Überraschung!

Hier das versprochene Mitbringsel von Mäxchens Plausch mit „der Zukunft des Horrors": Drei „Bücher des Blutes" und zweimal „Cabal" – alle vom Meister persönlich signiert! Wer uns bis zum 10. November eine Postkarte schickt, auf der steht, in welchem Land Clive Barker lebt und arbeitet, kann entweder die drei signierten Blutbücher oder eine der signierten Nightbreed-Vorlagen gewinnen!!!
Schickt Euer Kärtchen an:

Joker Verlag
„Clive Barker"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Viel Glück!



Behauptung: Frankreich bietet Spiele auf Weltniveau. Antwort: Glaub ich nicht. Beweis: UBI Softs „Iron Lord“ oder „Unreal“. Antwort: Nur Zufall? Zum Kuckuck, dann schau dir halt mal dieses Game an . . . !

Der Amiga Joker meint: Einfallsreiches Rollenspielvergnügen in origineller Aufmachung – empfehlenswert!

Diesmal kommen die Freunde von SF-Rollenspielen in den Genuß französischer Programmierkunst: Im 21sten Jahrhundert wird die Galaxis von der Erde aus regiert, für Ruhe und Ordnung im All sorgt eine Geheimorganisation namens „Bureau of Astral Troubleshooters“, kurz B.A.T. Klar, daß der Spieler einen dieser harten Burschen mimt, klar auch, daß es an Arbeit nicht mangelt. So haben sich zum Beispiel gerade zwei besonders üble Schurken den Planeten Selenia vorgeknöpft und drohen, dort ein bißchen bakteriologische Kriegsführung zu spielen. Die beiden fordern die Evakuierung des rohstoffreichen Gestirns, weil sie das ganze schöne Khegol (sündteurer Raumfahrt-Sprit) für sich alleine wollen . . .

Im Spielverlauf kommen noch weitere Aufträge dazu, aber zunächst muß mal ein Charakter her: 78 Punkte dürfen auf die Werte Kraft, Intelligenz, Charisma, Intuition, Vitalität und Reflexe verteilt werden. Auf Wunsch gibt der Computer auch eine Leistungskurve für diverse Begabungen wie Klettern, Stehlen, usw. aus, außerdem muß unser Held noch bewaffnet werden. Dann speichert man seinen Supermann auf Diskette ab und stürzt sich ins mausgesteuerte Agentenleben.

Der Handlungsfreiheit sind kaum Grenzen gesetzt, man kann Gegenstände aufnehmen und benutzen, mit Menschen oder Aliens kommunizieren, beobachten, suchen, kaufen und verkaufen, stehlen, schlafen und vieles mehr. Zudem hat man einen Computer dabei, der hilfreiche Dienste leistet – er warnt z. B. vor Gefahr oder betätigt sich als Übersetzer. Dazu muß der Kasten allerdings mit einer eigenen (aber gottlob nicht allzu komplizierten) Programmiersprache gefüttert werden. Und damit der Streß auch ja nicht abreißt, sollte man noch ständig seinen Gesundheitszustand im Auge behalten: Wer auf Speis und Trank für den Helden vergißt, wird nicht lange Freude an ihm haben . . .

So komplex Handlung und Spielablauf sind, so kompliziert ist leider auch die Handhabung – andauernd tauchen neue Menüs und Icons auf; ohne genaues Studium der Anleitung ist man hoffnungslos verloren. Aber die Mühe lohnt, denn nicht nur die eigenwillige (teilweise in überlappende Einzelbilder unterteilte) Comic-Grafik ist sehenswert, auch der Sound kann gefallen. Zudem tauchen des öfteren kleine Actionsequenzen auf, man darf z. B. mit einem Raumgleiter über die Planetenoberfläche flitzen oder in der Disco das Tanzbein schwingen. B.A.T. ist also bestimmt kein Game für zwischendurch, aber wer ein rundum ansprechendes Rollenspiel sucht und an außergewöhnlichen Stilelementen Freude hat, der kommt hier voll auf seine Kosten!

(C.Borgmeier)



B.A.T.

Grafik:	82%
Sound:	76%
Handhabung:	62%
Spielidee:	90%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: UBI Soft
Bezug: Rushware

Spezialität: Man kann Spielstände und verschiedene Charaktere abspeichern. Spiel und Anleitung in deutsch.







Das kleine B.A.T. Spiel

Wer möchte eine B.A.T. Mütze samt Poster und Badge? Den ersten zehn, die uns schreiben, was das englische Wort BAT (ohne Punkte) auf deutsch heißt, schicken wir das Zeug! Schreibt an:

Joker Verlag
„B.A.T.“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Erstens viel Glück, zweitens Beeilung (!) und drittens ein kleiner Witz: Sagt der Rechtsweg zum Psychiater: „Herr Doktor, ich weiß auch nicht, aber ich fühle mich immer so ausgeschlossen . . .!“

Schildkröten-Fieber!



COWABUNGA!! Erhöhte Ansteckungsgefahr besteht auf Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC und MS-DOS.

Teenage Mutant Hero Turtles,™ April O'Neill,™ Shredder,™ Heroes in a Half Shell,™ Mouser,™ Bebop,™ Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED. Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.
Published by Mirrorsoft Ltd. under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.
Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1989 Konami. © 1990 Mirrorsoft Ltd.
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.

KONAMI

United Software
Das relevante Programm

Auch wenn die WM schon wieder Schnee von vorgestern ist – Fußball bleibt der Volkssport Nr.1. Nicht nur bei uns, sondern auch in England, wo dieses neue Manager-Game das Licht der Software-Welt erblickte. Und die Programmierer dürfen wirklich stolz auf ihren Sprößling sein!



Der Amiga Joker meint: Fußball-Manager aufgehorcht – in der European Superleague ist ein interessanter Posten frei!

Ein Leben für den Sport . . .

SUPERLEAGUE



Szenen eines Fußballspiels . . .

Die erste Entscheidung, die der zukünftige Manager zu treffen hat, ist, in welcher von fünf Sprachen er die Bildschirmtexte gerne lesen würde. Deutsch ist natürlich auch vertreten, aber wer des Englischen mächtig ist, sollte sich die grauenhafte Übersetzung ersparen. Dann wird ein Team ausgesucht, wer mag, darf seinem Verein (wie allen anderen auch) einen neuen Namen verpassen. Als nächstes landet der Jungmanager im feudalen Büro des Clubpräsidenten, der wild gestikulierend auf zwei Akten deutet: In der blauen Mappe findet man Infos über die Mannschaftsmitglieder (Position, Form, Marktwert, etc.), die grüne gibt Auskunft über die Vereinsfinanzen (Kontostand, Spielerbudget, Einnahmen und Ausgaben, usw.). Die Ordner können bequem per Mausklick durchgeblättert werden, sobald man weiß, was Sache ist, beginnt der Ernst des Manager-Lebens.

Vom eigenen (etwas bescheideneren) Büro aus können alle anfallenden Arbeiten erledigt werden – fast jeder Einrichtungsgegenstand hat eine Funktion. So kann man beispielsweise seine Sekretärin mit Aufträgen betrauen, Presseerklärungen abgeben (im Multiple Choice Verfahren), mit Kollegen über Ein- und Verkäufe verhandeln, Training für die Spieler anordnen oder einfach einen Tag blau machen. Selbstverständlich wird man auch selbst des öfteren angerufen, oder die Sekretärin erinnert einen an Termine. Alle Verabredungen sind peinlichst genau im Terminkalender festgehalten, und im Aktenschrank finden sich noch wichtige Unterlagen über erfolgversprechende Taktiken, der aktuelle Stand der Liga und vieles mehr.

Optionen sind also reichlich vorhanden, sogar so reichlich, daß sich hier nicht annähernd alle aufzählen lassen. Es fehlt also gewiß nicht an Spieltiefe, bei European Superleague ist der Manager im Handlungsspielraum alles andere als eingeschränkt. Die komfortable Maussteuerung und die niedlichen, teilweise sogar animierten Grafiken tun ein Übriges, um die richtige Atmosphäre aufkommen zu lassen.



Die Sekretärin ist zwar nicht hübsch, aber tüchtig . . .



Besuch beim Boß



Und was meint die Presse?



Spezialität: Die einzelnen Mannschaften sind, was die Spielernamen betrifft, (fast) auf dem Stand der Zeit! Nach jedem Match kann abgespeichert werden.

Daß sich der Sound praktisch auf gelegentliches Telefonklingeln beschränkt, stört nicht weiter. Einen Schwachpunkt aber hat das Game: An Spieltagen bekommt man lediglich ein paar Bildchen vom Geschehen auf dem Platz zu sehen – auf das Match selbst hat man weder Einfluß, noch darf man seinen Jungs wirklich beim Spielen zusehen. Aber von dieser Einschränkung einmal abgesehen, bleibt nicht viel, was man bei einem Soccer-Manager besser machen könnte!

(C. Borgmeier)



European Superleague

Grafik:	71%
Sound:	17%
Handhabung:	86%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	75%
Red. Urteil:	74%

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

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich

PC-ENGINE

PC Engine RGB	**349,-**
Joypad	39,-
Competition Pro	59,-
Formation Soccer	**99,-**
Hell Fire	99,-
Image Fight	99,-
Klax	99,-
Lode Runner	89,-
Ninja Spirit	**99,-**
Super Star Soldier	**99,-**

SEGA MEGA DRIVE

Konsole	349,-
Sega Games Sonderangebote ab	**49,-**
Batman	99,-
Competition Pro Sega 16 Bit	**59,-**
Cyber Ball	79,-
E Swat	99,-
Ghost Buster	99,-
Hell Fire	**99,-**
Insector X	**89,-**
Phantasie Star II (engl.)	**109,-**
Phelios	**99,-**
Shiten Myooh	89,-
Strider	**99,-**
Super Monaco GP	**89,-**
Super Shinobi	79,-
Thunderforce III	**99,-**

SNK NEO GEO

NEO GEO Konsole (kompl.)	**849,-**
Joystick NEO GEO	**109,-**
Nam 1975	429,-
Magican Lord	**449,-**
Baseball	**429,-**
Golf	429,-
Riding Hero	**449,-**
Ninja Combat	**429,-**

GAMEBOY

Game Boy incl. Tetris	**169,-**
Mit deutscher Anleitung	
Burai Fighter Deluxe	49,-
Golf	49,-
Qix	49,-
Solar Striker	49,-
Super Mario Land	49,-
Tennis	49,-
Wizards ad Warriors	49,-

ATARI LYNX

Grundgerät	**299,-**
Blue Lightning	59,-
California Games	59,-
Chips Challenge	**59,-**
Electrocop	**59,-**
Gates of Zendocon	59,-
Gaunilot III	79,-

Ankündigungen Oktober/November

After Burner	**PC-ENGINE**
Arrow Flash	MEGA DRIVE
Axis Fz	MEGA DRIVE
Bat Man	PC-ENGINE
Bundesliga Manager	ST
Burning Force	MEGA DRIVE
Cadaver	**ST/AMIGA**
Die Hard	PC-ENGINE
Dynamite Duko	MEGA DRIVE
Final Blaster	**PC-ENGINE**
Fire Shark	MEGA DRIVE
Gain Ground	MEGA DRIVE
Invest	AMIGA
M1 Tank Platoon	AMIGA/ST
Moonwalker	**MEGA DRIVE**
Murder	IBM
Oils Well	AMIGA
Pool of Radiance	AMIGA
Populous	**MEGA DRIVE**
Ports of Call	IBM
Power Monga	**AMIGA**
Prince of Persia	**AMIGA**
Ra	ALLE SYSTEME
Rabio Lepus Special	**PC-ENGINE**
Rick Dangerous II	ST/AMIGA/C-64
Stealth Fighter	AMIGA
Ultima V	**AMIGA**
UMS II	AMIGA/ST
W-Ring	**PC-ENGINE**
Wonderland	IBM

C 64 Disk Bestseller

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Champions of Krynn	**75,-**
Dragon Wars	49,-
Great Courts	59,-
Gunship	49,-
Kick off II	**45,-**
Maniac Mansion	49,-
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	**49,-**
Rings of Medusa	**49,-**
Secret of the S. Blades	**75,-**
Sentinel Worlds	49,-
Silent Service	49,-
Sim City	**59,-**
Stealth Fighter	49,-
Turrican	39,-
Ultima V	**69,-**
Hintbooks	**ab 19,-**

Atari ST Bestseller

Chaos Strikes Back	**69,-**
Codename Iceman	109,-
Dragon Breath	89,-
Dragon Flight	89,-
Drakkhen	75,-
Dungeon Master	**69,-**
Emlyn Hughes Int. Soccer	75,-
F-16 Falcon	**79,-**
F-29	75,-
Fire and Brimstone	79,-
Football Manager Worldcup Edition	59,-
Imperium	**79,-**
Indiana Jones Adv.	69,-
Kick off II	**69,-**
Klax	75,-
Larry III	**109,-**
Midwinter	79,-
Player Manager	**49,-**
Populous	**69,-**
Rings of Medusa	79,-
Sim City	**89,-**
Sarflight	69,-
Their Finest Hour	**89,-**
Xenomorph	69,-

IBM

Centurion Def. o. Rome	**79,-**
Champions of Krynn	**79,-**
Colonels Bequest	119,-
Conquest of Camelot	119,-
Dragon Strike	79,-
Drakkhen	79,-
Flight IV dt.	**159,-**
Flight of the Intruder	109,-
Football Manager Woldcup Edition	59,-
Heros Quest	119,-
Indiana Jones	**79,-**
Jet Fighter dt.	**89,-**
Larry III	119,-
Legend of Faerghail	89,-
LHX Attack Chopper	**109,-**
Loom	69,-
Might and Magic II	99,-
Oil Imperium	69,-
PGA Golf Tour	99,-
Pipe Mania	75,-
Populous	79,-
Railroad Tycoon	**109,-**
Rings of Medusa	79,-
Silent Service II	**99,-**
Sim City	89,-
Their Finest Hour	**89,-**
Thunderstrike	89,-
Tracon I	**99,-**
Ultima VI	**99,-**
Wolfpack	**109,-**
Xenomorph	75,-

Amiga Bestseller

1 MB Ram plus Dungeonmaster	**249,-**
688 Sub	75,-
Champions of Krynn	89,-
Dragons Flight	**89,-**
Drakkhen	79,-
Emlyn Hughes int. Soccer	75,-
F-16 Falcon	**79,-**
F-16 Mission Disk II	**59,-**
Heros Quest	119,-
Imperium	**79,-**
Indiana Jones	**69,-**
Kaiser	99,-
Klax	59,-
Larry III	**119,-**
Legend of Fairghail	**89,-**
Midwinter	89,-
Might and Magic II	89,-
Pirates	79,-
Populous	69,-
Rainbow Island	**69,-**
Rings of Medusa	**79,-**
Sherman M 4	79,-
Sim City	89,-
Starflight	69,-
Their Finest Hour	**89,-**
Turrican	**59,-**
TV Sports Basketball	79,-
TV Sports Football	79,-
Ultima V	**89,-**
Unreal	**89,-**
Wings	**89,-**

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland)
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Versandzentrale:
Drygalskiallee 31
8000 München 71
Tel.: 0 89 / 78 60 44

Laden München:
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 0 89 / 5 02 24 46

Laden Nürnberg:
Jakobsplatz 2
8500 Nürnberg
Tel.: 09 11 / 20 30 28

0 89 / 78 60 44

CRACK!

Bei oberflächlicher Betrachtung scheint die Szene nur aus jugendlichen Halbkriminellen zu bestehen, die unter dem Zwang stehen, andauernd den Kopierschutz von Original-Programmen entfernen zu wollen. Weit gefehlt: Viele Gruppen betätigen sich auch ganz legal als Programmierer toller Demos & Intros!

Bereits am 64er genügte es Crackern der ersten Stunde (wie z.B. „1103“) schon bald nicht mehr, daß ihr Pseudonym nur einem erlauchten Kreis von Eingeweihten bekannt war – der Besitzer der Raubkopie sollte auch wissen, wem er dankbar zu sein hatte. So war in der gecrackten Version von „International Soccer“ auf den Banden anstelle des Commodore-Logos plötzlich „1103“ zu lesen. Aber nicht immer gab es die Möglichkeit, sich im Spiel selbst zu verewigen, also bauten viele Gruppen ihr Pseudonym in den Copyright-Hinweis am Anfang des Games ein. Als auch hier der Platz nicht mehr für all die Namen, Grüße und Mitteilungen ausreichte, verfielen ein paar findige Köpfe auf eine ganz neue Idee: Sie schrieben ein eigenes kleines Programm und setzten es quasi als Vorspann vor das eigentliche Spiel – die ersten Intros waren geboren!

Aus den Textscreens wurden mit der Zeit richtige kleine Kunstwerke mit Grafik, Musik und allem was dazugehört. Nur: Wollte man den Crack nicht über Gebühr verlängern, mußte man sich auf wenige Kilobyte Speichermenge beschränken. Also gingen manche Freaks dazu über, ihre Intros auch als eigenständige Programme herauszugeben. Ihr ahnt es schon: Die Demos waren erfunden! Bis zu diesem Zeitpunkt waren Intros eine reine Cracker-Domäne gewesen; mit dem Aufkommen der Demos, die ja nicht mehr an Raubkopien gebunden waren, änderte sich das schlagartig. Reine Demo-Gruppen schossen wie Pilze aus dem Boden, und so mancher erfolgreiche Demo-Programmierer ist heute als Vollprofi bei einem angesehenen Softwarehaus tätig!

Schon bald teilte man die Demos in verschiedene Kategorien ein: Beispielsweise Musikdemos oder „Megademos“, bei denen mehrere Demos zu einem Programm zusammengefaßt sind.

Aber kehren wir zurück in die Zukunft, sprich zu unserer „Freundin“. Vom Moment, als der erste 1000er über den Ladentisch ging, bis zum Erscheinen der ersten Amiga-Demos verging schon ein Weilchen, schließlich war Assemblerprogrammierung am 68000-Prozessor noch Neuland. Nach und nach tauchten aber recht ansehnliche Demos/Intros auf, und als der Amiga 500 auf den Markt kam, ging es so richtig los: Ende 1987 löste die deutsche Gruppe „D.O.C.“ eine Modewelle aus, indem sie für ihr Demo „Demons forever“ zum erstenmal „Bobs“ verwendeten, also (zum Teil auch animierte) Objekte, die sich in verschiedenen Formationen über den Bildschirm bewegen. Nahezu alle Demos, die in den darauffolgenden Monaten erschienen, waren mehr oder weniger verbesserte Versionen von „Demons forever“. Als nächstes kamen Intros mit Sinusscrollern (gescrollte Texte in Sinuskurvenform) und Demos mit Vektorgrafik heraus. Mitte 1989 konzentrierten sich die Szene-Programmierer dann vornehmlich auf zwei Routinen: Zum einen die Erstellung von „Vektorbobs“, bei denen die Objekte nicht mehr wie früher durch Linien, sondern durch Bobs dargestellt werden (meist Kugeln), zum anderen schlug jetzt die Stunde der ausgefüllten Vektorgrafik. Dabei hat unter anderem die finnische Gruppe „IT“ wichtige Pionierarbeit geleistet, und auch heute setzt hier ein Finne, und zwar Slayer von „SCOOPEX“, ständig neue Maßstäbe („Seven Sins“, „Mental Hangover“). Bei den Vektorbob-Demos gelten die Werke der deutschen Gruppen „Spreadpoint“ („Woow“) und „Red Sector Inc.“ („Megademo“) als stilbildend.

Zum Schluß noch kurz ein Blick auf jene Effekte, die zur Zeit „in“ sind: Da wäre einmal „Red Plasma“, also Farbverläufe, ganz ähnlich der Muster auf einer Seifenblase; außerdem „Stencil-Vectors“, d. h. mit Mustern gefüllte Vektorgrafiken, und schließlich die Kombination von Vektorbobs mit ausgefüllter Vektorgrafik. Es gibt aber noch eine ganze Menge anderer, ebenso sehenswerter Effekte, deshalb hier ein kleiner Tip für alle Demo-Fans: Die meisten Demos sind (auch ...) über verschiedene PD-Anbieter, z. B. UGA, erhältlich! Viel Spaß beim Anschauen wünscht Euch

Wial Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE
Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

AMIGA Programme

688 ATTACK SUB DT.	65,90
ADIDAS CHAMPIONSHIP	65,90
AMOS GAME CREATOR	109,90
ANARCHY	49,90
APRENTICE DT.	54,90
ATOMIX DT.	54,90
BACK TO THE FUTURE 2	59,90
BATTLEHAWKS 1942	59,90
BATTLEMASTER DT.	69,90
BERLIN EAST VS. WEST DT.	64,90
BLOCK OUT DT.	65,90
BUDOKAN DT.	65,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
BSS JANE SEYMOUR DT.	59,90
CABAL	59,90
CADAVER	65,90
CARMEN SAN DIEGO DT.	72,90
CASTLE MASTER DT.	64,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHESSCHAMPION 2175 DT.	72,90
CHUCK YEAGERS 2 DT. *	65,90
CODENAME ICEMAN 1 MB	89,90
COLONELS BEQUEST 1 MB	89,90
COLORIS	65,90
COMBO RACER DT.	59,90
CONQUEST OF CAMELOT	89,90
CORPERATION DT.	65,90
DAMOCLESS	59,90
DAY OF THUNDER DT.	59,90
DOMINATON DT.	59,90
DOUBLE DRAGON 2	59,90
DRAGONS BREATH DT.	69,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGONS LAIR 2 1 MB	104,90
DRAGON STRIKE	65,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,00
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
DYNASTY WARS	59,90
DRAGON FORCE	65,90
DRAGON STRIKE	65,90
DRAGON WARS *	65,90
E-MOTION DT.	59,90
EDITION ONE DT.	59,90
ELITE DT.	65,00
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90
EPIC *	59,90
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-16 MISSION DISK 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
F-29 RETALIATOR	64,90
FINAL BATTLE DT. *	65,90
FIRE + BRIMSTONE	65,90
FLIMBO'S QUEST DT.	65,90
FLOOT DT.	65,90
FM WORLD CUP EDITION	54,90
FULL METAL PLANET DT.	65,90
FUTURE WARS TT	65,90
GREAT COURTS DT.	64,90
GREG NORMAN GOLF DT.	64,90
GREMLINS 2 DT. *	49,90
GHOST 'N' GOBLINS DT.	49,90
GOLD OF THE AZTECS DT.	59,90
GUNSHIP DT.	69,90
HARLEY DAVIDSON	72,90
HEROES COMPILATION	69,90
IMMORTAL DT. 1MB	05,90
IMPERIUM DT.	65,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90
INSPECTOR GRIFFU DT.	49,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALL. DT. *	65,90
INVEST 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
JUMPING JACKSON DT.	49,90
JACK NICKLAS GOLF	59,90
JACK NICKLAS GOLF DATA DISK	37,90
KHALAAN DT.	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KILLING GAME SHOW	54,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	84,90
KINGS QUEST 4 1 MB	89,90
KLAX	49,90
LAST NINJA 2 DT.	59,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEISURE SUIT LARRY 3	85,90
LIGHT CORRIDOR DT. *	65,90
LIN WUHS CHALLENGE DT. *	54,90

AMIGA Programme

LOGO DT.	65,90
LOOM DT.	69,90
LORDS OF THE RISING SUN DT.	72,90
LOST PATROL DT.	59,90
LORDS OF DOOM DT. *	65,90
LOTUS TURBO CHALLENGE *	a.A.
M1 TANK PLATOON DT. *	72,90
MAGIC FLY DT.	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	74,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MANIX *	59,90
MAUPITI ISLANDS *	65,90
MIDWINTER DT.	64,90
MILESTONES COMPILATION. DT.	64,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
MIGHT + MAGIC 2	69,90
M.U.D.S. *	65,90
MURDER DT.	59,90
NEUROMANCER DT.	65,90
NIGHT BREED DT.	59,90
NORTH + SOUTH DT.	59,90
NUCLEAR WARS	59,90
NY WARRIORS 1 MB	54,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
OPERATION SPRUANCE DT.	74,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION THUNDERBOLD	59,90
ORIENTAL GAMES DT.	65,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
PRINCE OF PERSIA	65,90
PROJECTILE DT.	65,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIPEMANIA DT.	64,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
PORTS OF CALL DT.	59,90
POWERBOAT	65,90
POWERMONGER DT. *	65,90
PUFFIS SAGA DT.	65,90
RA DT. *	54,90
RAINBOW ISLAND DT.	59,90
REEDEREI DT.	49,90
RED STORM RISING DT.	65,90
RESOLUTION 101 DT.	65,90
RICK DANGEROUS 2 *	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90
ROCK 'N' ROLL DT.	59,90
SARACON *	65,90
SATAN *	54,90
SECOND WORLD *	54,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. *	65,90
SHADOW OF THE BEAST 2 incl. SHIRT DT.	75,90
SHADOW WARRIORS DT.	59,90
SHERMAN M4 DT.	65,90
SHOCKWAVE	59,90
SIM CITY DT.	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SIMULCRA DT. *	65,90
SIR FRED DT.	65,90
SOUNDEXPRESS	89,90
SPY WHO LOVED ME	49,90
STARFILGHT DT.	65,90
STORM ACROSS EUROPE	74,90
STUNTCAR RACERS	64,90
SUBBUTEO	54,90
SUPREMACY	69,90
SWORD OF THE SAMURAI DT. *	65,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT. *	65,90
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE	69,90
THE PUNISHER	59,90
TIE BREAK DT.	65,90
TIME MACHINE	59,90
TREASURE TRAP	59,90
THEME PARK MYSTERY DT.	65,90
TOURNAMENT GOLF *	65,90
TOWER OF BABEL DT.	59,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THE THIRD COURIER	65,90
THE PLAGUE	59,90
THUNDERSTRIKE	59,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TV SPORTS BASEBALL DT. *	74,90
TURRICANE DT.	54,90
ULTIMA 5 *	79,90
UMS 2 DT. *	72,90
UNREAL DT.	79,90
VENUS FLY TRAP *	54,90
WARHEAD	59,90
WESTPHASER mit Zubehör	89,90

AMIGA Programme

WHEELS OF FIRE *	69,90
WINGS DT.	74,90
WINGS OF DEATH DT.	65,90
WINGS OF FURY	59,90
WOLFPACK DT. *	74,90
WORLD BOXING MANAGER	49,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY	61,90
X-OUT DT.	54,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90
ZOMBIE DT.	64,90

AMIGA ZUBEHÖR

Diskettenlaufwerke

3,5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	179,90
5,25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, MS DOS, 880 KB, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	229,90

Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR	119,90
1,8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	249,90
2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	289,90
8,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT	499,00

Harddisk

HARDDISK STATIONEN FÜR AMIGA 500	
30 MBYTE	1098,00
40 MBYTE NEC	1268,00
50 MBYTE	1358,00
60 MBYTE	1498,00
AUTOBOOT-FILECARD FÜR AMIGA 2000	
30 MBYTE	898,00
49 MBYTE	1098,00
40 MBYTE SCSI	1298,00
60 MBYTE SCSI	1398,00
83 MBYTE SCSI	1498,00
ALLE HARDDISKS UND FILECARDS WERDEN KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG UND MIT AUTOBOOT A.L.F. 2 TREIBER AUSGELIEFERT.	

MODEMS/BTX INTERFACE

BEST MODEM 2400 L	298,00
BEST MODEM 2400 PLUS	438,00
BEST MODEM 2400 EC MNP 5	548,00
BTX INTERFACE F. MULTITERM SOFT.	128,00
BTX INTERFACE F. COMMODORE SOFT.	128,00

Die Inbetriebnahme dieser Modems/Btx Interface am Netz der DBP-Telecom einschl. West Berlin ist unter Strafe verboten!!

Scanner

REIS HANDY SCANNER TYP 2, 200 DPI, SW, 64 MM	469,00
REIS HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, SW, 105 MM	859,00
REIS HANDY SCANNER TYP 6 COLOR, 4096 FARBEN, 64 MM	1498,00
REIS PERSONAL A4 SCANNER, 200 DPI, 4 GRAUSTUFEN	1498,00

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
X-COPY 2 inkl. Hardware	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware	74,90

PREISHITS AMIGA

ACTION SERVICE	17,90
ADVANCED SKI SIMULATOR	17,90
BMX SIMULATOR	28,90
CAPTAIN BLOOD	19,90
FLY FIGHTER	24,90
GRIMBLOOD	17,90
IMPACT	17,90
ITALY 90	17,90
JUMP JET	17,90
KIKSTART 2	17,90
MOTO CROSS SIMULATOR	17,90
NITRO BOOST CHALLENGE	17,90
ON SAFARI	17,90
PACMANIA DT.	17,90
PAPERBOY	29,90
POWERDRIFT	24,90
PRO TENNIS SIMULATOR	17,90
PRO POWERBOAT SIMULATOR	17,90
PROTECTOR	17,90
ROCK STAR	17,90
S.A.S. COMBAT	17,90
SIDEWINDER 2	17,90
SPIDERTRONIC	17,90
STORMLORD	24,90
T-BIRD	17,90
TIMES OF LORE	24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
TRIAD 2 COMPILATION	29,90
WAR MACHINE	17,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

LEERDISKETTEN

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

MÄUSE

REIS MOUSE FÜR ALLE AMIGAS	79,00
MOUSE SET HAUS/HALTER/PAD	19,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

* = 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

UP & DOWN

Seit der Erstausgabe gibt es die Game-Charts – seit jenem denkwürdigen Tag mühe ich mich Monat für Monat ab, mir eine geistreiche Einleitung einfallen zu lassen. Und ausgerechnet zur Jubiläumsausgabe gehen mir die Ideen aus! So eine Schei . . .

Lesercharts

1. (1) PIRATES!
2. (2) INDIANA JONES (ADV.)
3. (3) SIM CITY
4. (9) KICK OFF 2
5. (4) IT CAME FROM THE DESERT
6. (6) POPULOUS
7. (–) PLAYER MANAGER
8. (8) NORTH & SOUTH
9. (–) UNREAL
10. (7) RAINBOW ISLANDS

Redaktionscharts

1. PLOTTING
2. CORPORATION
3. SAINT DRAGON
4. BATTLE COMMAND
5. FALCON MISSION DISK 2
6. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
7. B.A.T.
8. STREET ROD
9. VAXINE
10. WORLD SOCCER

Verkaufscharts

1. (2) KICK OFF 2
2. (–) POOL OF RADIANCE
3. (4) LEGEND OF FAERGHAIL
4. (8) IMPERIUM
5. (–) THEIR FINEST HOUR
6. (–) FLOOD
7. (–) INVEST
8. (–) LOOM
9. (9) CHAMPIONS OF KRYNN
10. (3) PIRATES!

Redaktions-Flops

1. FLY FIGHTER
2. KRYMINI
3. MICROBATTLE & FULLSPEED
4. OVERRUN
5. SECOND FRONT

Leser-Flops

1. ASTATE
2. DAS MAGAZIN
3. NUCLEAR WAR
4. DAS HAUS
5. WEB OF TERROR

Na, wenigstens hat jetzt die Qual ein Ende, denn nun kommt, was kommen muß: die übliche kleine Auswertung unserer fünf verschiedenen Hitparaden. Allerdings macht Ihr es mir auch nicht gerade leicht! Mit bewundernswerter Beharrlichkeit besteht Ihr in *Euren* Lesercharts fast vollständig auf den Kandidaten des Vormonats. Sicher, im Mittelfeld habt Ihr ein bißchen umgestellt, außerdem sind „Unreal" und der „Player Manager" dazugekommen. An der Spitze hat sich aber wirklich gar nix geändert, bis Platz drei hätte ich mir die Arbeit getrost sparen können, und wir hätten einfach die Charts vom Oktober nochmals veröffentlicht! Aber ich verstehe Euch ja: „Pirates!", „Indy" und „Sim City" sind halt auch absolute Spitzenklasse!

Bei den Verkaufscharts sieht es wieder genau umgekehrt aus, da muß man Spiele, die bereits im Vormonat vertreten waren, schon fast mit der Lupe suchen. Besonders augenfällig: Der „Player Manager" ist nach sage und schreibe fünf Monaten an der Spitze (drei Hefte, zwei davon Doppelausgaben!) plötzlich komplett aus den Charts verschwunden! Aber der Nachfolger „Kick Off 2" ist ja sozusagen sein nächster Verwandter . . .

Was fehlt noch? Richtig: die Flops. Selbst da zeigt Ihr Euch erstaunlich standhaft, der einzige Neuzugang, „Web of Terror", hat sein Schicksal aber auch redlichst verdient. Welche Games wir warum in die Redaktions-Charts gewählt haben, versteht Ihr sofort, wenn Ihr die entsprechenden Tests gelesen habt. Für die Redaktions-Flops gilt das gleiche, vermutlich sogar doppelt. Damit überlasse ich Euch nun dem eingehenden Studium der aktuellen Chartlage, zuvor aber noch unsere übliche Verlosung: Jeder, der uns ein Kärtchen mit seinen persönlichen Hits und/oder Flops schickt, hat wieder mal die Chance, eines von drei Joker-Shirts oder eines der folgenden Spiele zu gewinnen:

1 x Der Spion, der mich liebte

1 x Damocles

1 x 688 Attack Sub

Nicht vergessen, den Absender und Euren Wunschtitel mit auf die Postkarte zu schreiben! Adressiert wird sie dann an:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



Wer auf chromblitzende Straßenkreuzer, James Dean und Filme wie „American Graffity“ steht, darf schonmal die Lederjacke aus dem Speicher holen und sich Pomade ins Haar schmieren: Ein automobiler Trip durch die verrückten Fifties steht an!



Der Amiga Joker meint: Ein Game wie ein Ami-Schlitten: bildschön, bequem und mit jeder Menge Power!

Vom 32er Ford Sedan bis zur 63er Corvette rollen hier 25 motorisierte Schönheiten über den Screen, für die es wirklich lohnt, den Schraubenschlüssel auszupacken. Und um eigenhändige Eingriffe kommt man bei Street Rod nunmal nicht herum: Als typischer Halbstarker ist es des Spielers sehnlichster Wunsch, zum schrillsten Raser der Stadt zu avancieren. Leider ist diese Position zur Zeit schon an einen gewissen King vergeben, gegen dessen Luxusschüssel nur schwer anzustinken ist. Aber, wenn man den Kerl nun in einem kleinen Privatrennen schlagen könnte ...

Zwischen Wunsch und Wirklichkeit klafft ein riesiges Finanz-Loch – mehr als eine preiswerte Familienkutsche ist anfänglich nicht drin. Glücklicherweise verfügt man aber über eine gut ausgestattete Garage, in der die Klitsche schön langsam zum PS-Boliden aufgepeppelt wird. Da aber die dringend benötigten Ersatzteile wie Renngetriebe, Slicks, etc. (ein Blick in die Zeitungsinserate informiert über das Angebot) nicht umsonst zu haben sind, muß irgendwie Kohle her. Wie gut, daß vor der örtlichen Hamburger-Station immer genug Jungs herumhängen, die scharf auf ein Wettrennen sind! Für ein gewonnenes Beschleunigungsrennen springen bis zu 50 Mücken heraus, wer den Sieg in einem echten Straßenrennen davonträgt, sackt oft sogar das Doppelte ein. Nur kann man erstens auch verlieren, und zweitens sieht die Polizei das alles gar nicht gerne – wer sich erwischen läßt, muß mit empfindlichen Geldstrafen rechnen.

Die spritzige Spielidee und die opulente Ausstattung erheben das Game weit über das übliche Rennspiel-Einerlei. Sound und Grafik sind in jeder Beziehung überdurchschnittlich, auch kann alles – vom Aufmotzen der Karre bis zu den Rennen – bequem per Maus erledigt werden. Zudem macht sich überall die Detailbesessenheit der Programmierer bemerkbar, die gebotenen Autos sind schon eine Sünde wert! Aber auch spielerisch kann Street Rod überzeugen: Neben fahrerischem Können ist auch Instinkt beim Ersatzteilhandel und Fingerspitzengefühl für's Tuning gefragt. Ja, es macht einfach tierisch Spaß, seinen Schlitten langsam aber sicher zum Show-Racer auszubauen! Leichte Punktabzüge gibt es lediglich für die Rennsequenzen; daß nur eine Strecke vorhanden ist, macht die Raserei auf Dauer etwas eintönig.

Abgerundet wird der positive Gesamteindruck von der schönsten Anleitung, die je einer Spielebox entsprungen ist – alleine die Hochglanzfotos genügen, um jedem Autonarren das Wasser im Munde zusammenlaufen zu lassen! (Norbert Beckers)

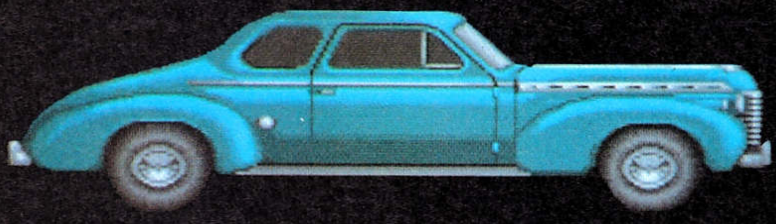


Street Rod

Grafik:	82%
Sound:	79%
Handhabung:	80%
Spielidee:	87%
Dauerspaß:	80%
Red. Urteil:	82%

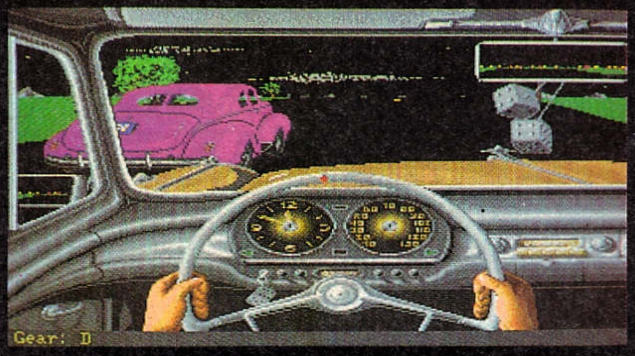
Für Fortgeschrittene
Preis: noch offen
Hersteller: California Dreams
Bezug: noch offen

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Kein Kopierschutz, Paßwortabfrage, angenehm kurze Nachladezeiten. Spielstände können gespeichert werden.

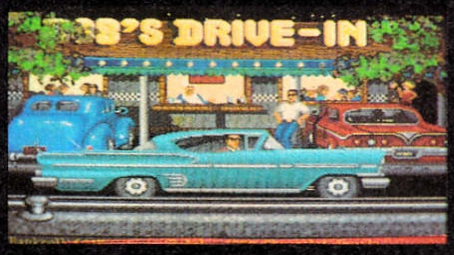




Bastelfreuden in Papas Garage



Lust auf'n kleines Rennen, Alter?



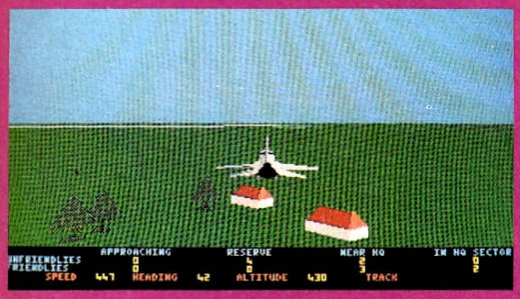


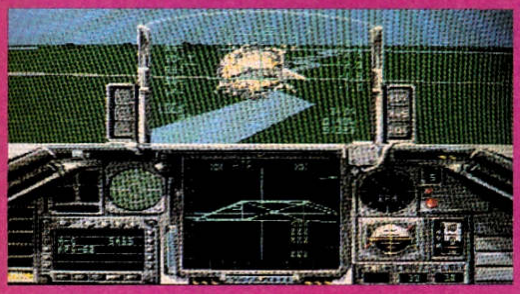
Seit nunmehr einem Jahr fiebern die Piloten unter uns der zweiten Zusatzdiskette für den König der Simulationen entgegen. Jetzt ist es soweit: Wer nicht geglaubt hat, daß Spectrum HoloByte sich nochmals steigern kann, muß sich nun eines Besseren belehren lassen!

Falcon Mission Disk 2

Der Amiga Joker meint:
Besser, schöner, schwieriger – eine prachtvolle Herausforderung für Top-Piloten!

Wahrhaftig: Die zweite Mission Disk fegt alle Zweifel mit Überschallgeschwindigkeit beiseite – hier ist kein Aufguß der ersten angesagt, hier wimmelt es geradezu von brandneuen Features! Die wichtigste Neuerung ist wohl, daß man nun nicht mehr mit einer F-16A unterwegs ist, sondern mit der aktuelleren F-16C. Neben diversen technischen Verbesserungen ist somit auch die Bewaffnung wieder auf dem Stand der Dinge: Die neuen Amraam-Raketen haben eine viel größere Reichweite, sie treffen auch, wenn der Feind noch gar nicht in Sicht ist. Weiter gibt's jetzt Harm-Missiles, die SAM-Stationen sozusagen unter Garantie zerstören. Selbst die Sidewinder-Raketen sind effektiver geworden, und ein ECM-Pod braucht man jetzt auch nicht mehr einzupacken, das ist nun schon serienmäßig eingebaut. Schließlich wurde noch das Radar überarbeitet, seit neuestem unterscheiden sich MiGs und SAM-Stationen farblich, was das Pilotenleben erheblich leichter macht.



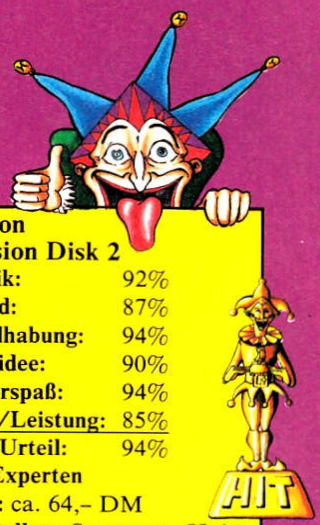


All diese Verbesserungen sind auch bitter nötig, denn die Programmierer waren so frei, auch den Gegner mit einigen Neuheiten zu versorgen. Er verfügt jetzt nicht nur über künstliche Intelligenz, sondern auch über ein paar MiG-27, Bomber-MiGs und natürlich jede Menge der guten alten MiG-21 – meist greifen die Vögel gleich zu fünft an! Und weil das zwar viel, aber längst nicht genug ist, gehen auch noch Hind-Helikopter auf die Panzer des Spielers los.

Die neuen Missionen sind natürlich auf die veränderten Verhältnisse abgestimmt und wieder sehr abwechslungsreich. Mit Angriff alleine ist es nun nicht mehr getan, jetzt muß auch verteidigt werden. Der Kampfpilot steht daher oft vor schwierigen Gewissensentscheidungen, denn was hilft der erfolgversprechendste Angriff, wenn währenddessen der Feind das Hauptquartier einnimmt? Friedliche „Spazierflüge" fallen also komplett unter den Tisch, dafür kann man jetzt (vor dem Flug) auch Verstärkung anfordern. Mit einem Wort: eine knallharte Herausforderung für Top-Guns, die das Hauptprogramm bereits im Schlaf beherrschen!

Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, daß auch die Außenansichten verbessert wurden, es kann nun stufenlos in beide Richtungen „gedreht" werden. Damit wäre so ziemlich alles gesagt, die wahren Fans sind vermutlich ohnehin längst unterwegs, um ihre Ersparnisse in das neue Falken-Futter zu investieren. Und Ihr? (mm)





Falcon Mission Disk 2

Grafik:	92%
Sound:	87%
Handhabung:	94%
Spielidee:	90%
Dauerspaß:	94%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	94%

Für Experten
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Spectrum HoloByte/Mirrorsoft
Bezug: Joysoft

Spezialität: Der alte Cheat (Control-Shift-X) funktioniert hier nicht mehr, aber es gibt einen neuen, um die Waffenvorräte aufzufüllen: Landen und in der Heimatbasis Ctrl-X drücken! Ach ja: die Anleitung ist deutsch.



AMIGA JOKER

PRÄSENTIERT:

SONDERHEFT SIMULATIONEN

JETZT AM KIOSK!

D ...7,80/ÖS. 62,-

...EFT NR. 1

JOKER SONDERHEFT SIMULATIONEN

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

FÜR AMIGA, ST C 64 UND PC

MIT TOLLEM DOPPELPOSTER!

UMFASSEND:
ÜBER 65 TESTS!

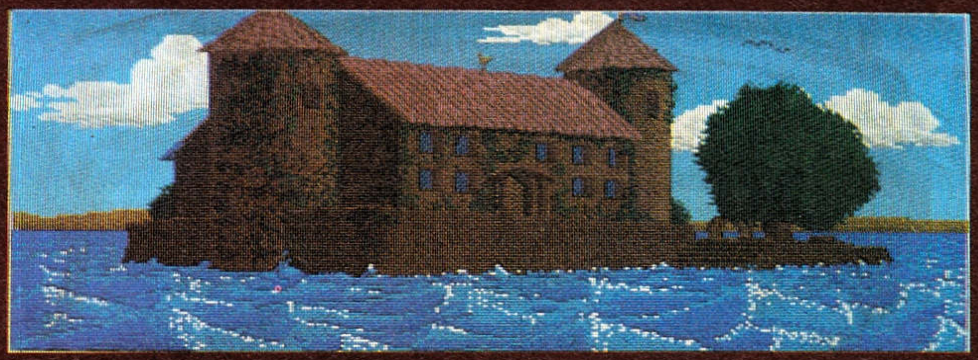
HILFREICH:
TIPS UND TRICKS ZU JEDEM SPIEL!

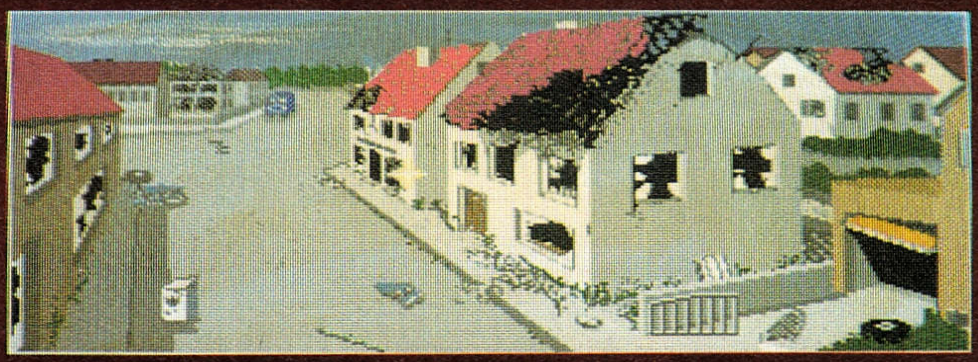
INTERESSANT:
DIE KOMPLETTE ENTSTEHUNGSGESCHICHTE DER SIMULATIONEN!

AUSFÜHRLICH:
STARKE HINTERGRUND-INFOS FIRMENPORTRAITS UND INTERVIEWS!

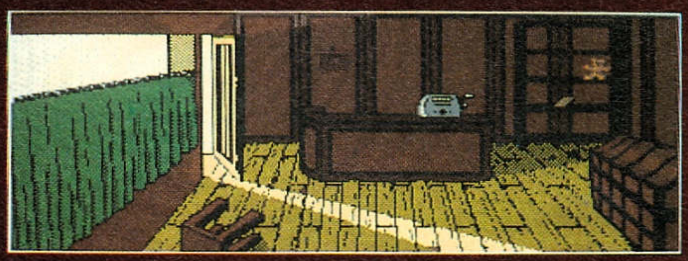
MIT DEN SCHÖNSTEN BILDERN UND KOMPLETT IN FARBE!

Viele haben sie schon totgesagt, jene komplexen Textadventures mit ausgefuchstem Parser und eher zweitrangigen Grafik-Beigaben. Was ehedems die Domäne von Infocom und Magnetic Scrolls war, hat Software 2000 jetzt zu neuem Leben erweckt – und zwar komplett in deutsch!





Die Öko-Katastrophe hat dem Städtchen übel mitgespielt



Der Amiga Joker meint: Mit weitem Abstand das bisher anspruchsvollste Adventure in deutscher Sprache!

Um den Anspruch auf gediegenes Computer-Entertainment werbewirksam zu untermauern, hat die Plöner Softwareschmiede ein eigenes Modewort kreiert: „Artventures". Das Stundenglas soll sozusagen eine neue Ära der klassischen Abenteuerspiele einläuten, und alte Infocom-Hasen werden derlei Wiederbelebungsversuche sicher zu schätzen wissen. Zumal auch die philosophisch angehauchte Story über die Hektik und Unrast unserer heutigen Zeit recht anspruchsvoll ist:

Sir Glanfoss war vor 80 Jahren dem Geheimnis der Zeit auf der Spur, seine Nachforschungen führten ihn in ein tibetanisches Kloster. Dort fand er eine merkwürdige Truhe, die in ihrem Inneren eine Märchenwelt barg. Doch dann zerstörte eine Naturkatastrophe Kloster und Truhe; erst kurz vor seinem Tod fand der Wissenschaftler heraus, daß noch ein Gegenstück der interessanten Schachtel existiert. Also faßte er seine Erkenntnisse zusammen, schickte alles dorthin, wo er Truhe Nummer zwei vermutete, und starb...

Das Spiel beginnt im Jahre 2012, nachdem eine weltweite ökologische Katastrophe die Menschheit heimgesucht hat. Durch Zufall entdeckt unser Held die Truhe samt den dazugehörigen Aufzeichnungen. Natürlich erkundet er deren Innenleben und macht Bekanntschaft mit allerlei Magiern, Monstern und Fabelwesen, für die verschiedene Aufträge zu erledigen sind. Ziel der Übung ist es, binnen zwölf Tagen das verlorengegangene Stundenglas wiederzufinden, das den Lauf der Zeit regelt.

Alle Befehle werden über die Tastatur eingegeben, wobei der deutsche Parser erstaunlich gute Arbeit leistet: Er versteht auch lange Schachtelsätze, nur sollte man darauf achten, die Objekte genau zu bezeichnen (z. B. Büchlein, nicht Buch). Die Rätsel sind knackig und originell, die Texte humorvoll, außerdem kann und muß sehr viel kommuniziert werden. Insgesamt trifft man auf 20 verschiedene Personen, es gibt über 100 Räume und 25 Farbgrafiken – leider in ziemlich bescheidener Qualität. Auf Sound wurde konsequent verzichtet, noch nicht einmal eine Titelmelodie durchbricht die Stille. Bedienungskomfort hat man dafür großgeschrieben: Die wichtigsten Befehle wurden auf die F-Tasten gelegt, und man kann sich vom Drucker ein Protokoll erstellen lassen. Eine interne Uhr informiert über die Tageszeit im Spiel und simuliert die für Aktionen verbrauchte Zeit, wobei das Limit von zwölf Tagen nicht zu eng gesteckt ist.

Man kann ohne Übertreibung sagen, daß Harald Krüger (Story) und Andreas Niedermeier (Programm) ganze Arbeit geleistet haben: Das Stundenglas macht möglich, was viele für unmöglich gehalten haben – ein deutschsprachiges Adventure, das (fast) an die Qualität früher Infocom-Games heranreicht! (wh)



Das Stundenglas

Grafik:	55%
Handhabung:	81%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	80%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 100,– DM
Hersteller: Software 2000
Bezug: Software 2000

Spezialität: Das Game wird mit einem spannenden Kurzroman, einer hübschen Karte und einer Coderad-Abfrage, die in die Handlung eingebettet wurde, ausgeliefert. Mehrere Speicherstände möglich.

DAS STUNDENGLAS

KLEINanzeigen

Suche Hardware

Tausche Toaster gegen Atari! Für nähere Information ruft an: 0524780502 SEE YA LATER! MEXX IS IT!

Armes Schwein sucht Amiga 500, 2000 oder 3000. Da Sozialhilfeabhängig, bitte umsonst. Daniel Moniri-Awal, Geschwister-Scholl-Str. 89, 4019 Monheim 2

Sorry! Armer Schüler sucht kostenlos (sorry) Speichererweiterung für A1000 auf 1MB. Boris Kesseler, Münstereifelerstr. 33, 5376 Bouderath. DANKE!!!!

Tausche folgende Amiga Orig.: B. Hills Cop II, Super Cars, Cabal, Atari 2600 mit 4 Spielen + Zubehör, 10 Clever und Smart Hefte, 10 Mad Hefte, alle 100% OK gegen Nordic Power Cartridge (100% OK). Schreibt an: Matthias Nikola Wannenwetsch, Grimmelshausenstr. 1, 7640 Kehl

Suche DF1 für A500 mit Kabel, sowie orig. Panzerstrike mit dt. Anl. Zahle sogar. Call Carsten von 3-6 Uhr unter 0561/771161. Alle Preise VB.

Wer schenkt mittellosem Schüler einen funktionierenden A500 (vielleicht sogar mit 1MB?) oder A2000? Portokosten übernehme ich! Tel.: 06268/1659 ab 14h, Jürgen verlangen

Suche billigen A500 + Speichererweiterung auf 1MB. Keine defekten Sachen!! Eventuell mit Disks. Angebote schnell an: Steffen Lewerenz, Weihergasse 11, 8811 Leutershausen. Oder: 09823/686

Biete Hardware

Verkaufe Nordicpower Freezer 99 DM. Super Teil!! B. Hacke, Jägerweg 10, 3280 Bad Pyrmont

Versteigere meinen nagelneuen A500 – Mindestgebot 700 DM. Suche Amiga + C-64 Programme. Matthias Klein, Postfach 150350, 2800 Bremen 15

Kabelloser Maus SICOS (neu, ungebraucht) für PC nur 175 SFr. Amiga 2032 Video Modulator Kit (2 mal) pro Stück nur 130 SFr. Fligfag-Anti-Flimmer-Karte nur 300 SFr., Atari-Maus (neu) spezial 1kl. nur 40 SFr., Audio-Digitizer Hagenau Computer Amiga 100 mit Programm nur 150 SFr., Interessenten melden sich bei: Duong Kiem Due, Peterstr. 31, 3186 Düdingen, Schweiz. Tel.: 037/431001

Druckernadeln für NEC P2200 Stück 20 DM. Bar oder V-Scheck (per Einschreiben) an: S. Mrowka, Ulmenstr. 66, 2890 Nordenham

Verkaufe int. A2000 Laufwk. (3,5" Drive von NEC, ladenneu!) für 170 DM. Interessenten schreiben an: C. Grunewald, Marburger Str. 245, 6300 Gießen

Stop! Verkaufe C64, 1541 (Speeddos+), Final Catridge III, Zeitschriften u. div. Zubehör. Tel.: 06857/5426

Verkaufe A500 + 2. Floppy + 40 + Minimax (1MB) für ca. 1000 DM (VB). Kontakt zu: 02427/1693 (Stephan Schnitzler)! Na hopp, auf zum Telefon!

Achtung! Verkaufe Schneider CPC 464 mit Grünmonitor GT 65, Amstrad Floppy DDI-1 mit 40 Spielen, Anwenderdiskette und Handbuch für ca. 430 DM! Tel.: 07394/1249

Amiga 2000B (2LW, Philips TV Tuner, Super Spiele, 2 Joysticks, Fachliteratur) kaum gebraucht, dem Meistbietenden ab 2000 DM zu verkaufen. B. Eger, Regina-Ullmannstr. 5, 8000 München 81

Verkaufe C-64II u. Floppy 1541II u. Orig. Ghostbusters II u. Resetschalter. Alles 3,5 Monate alt. Top Zustand. Über den Preis können wir ja reden! Schreibt schnell an: Steffen Lewerenz, Weihergasse 11, 8811 Leutershausen. Oder Tel.: 09823/686. PS: Der Meistbietende gewinnt!!! Tausche auch gegen A500 mit Zubehör. Keine defekte Ware!!

Verkaufe A500 und TV Modulator 1/2 Jahr alt, sowie Drucker 1550 und Monitor 1084, 2 Mon. alt. Kaum gebraucht. VHB 2200 DM. Tel.: 07224/4746

Tausche A500 mit C-64 Tastatur gegen A2000!!! Angebote an: Jens Fleig, Pfalzstr. 8, 7512 Rheinstetten 2. Erstes Angebot erhält 10 leere Amiga-Disks!

Verkaufe Nordic Power Freezer für A500 (2 Wochen alt). Kaum benutzt. NP 250 DM, VB 200 DM. Sebastian Martin, Rübezahlstr. 56, 2000 Hamburg 74

Suche Software

Hilfe! Wer hat Erbarmen mit mir??? Suche Software für A500! Suche: Dyter 07, Manchester United, Fire, Turrican, North Sea Inferno, Thunder Blade (bitte nur Originale). Kann leider nur 10 DM bezahlen! Schickt Software an: Holger Weber, Röntgenstr. 18, 5608 Radevormwald

Suche Fantasy-Rollen und Actionspiele für A500. Besonders Phantasie III und Programme zum Adventure-selbermachen (Talespin usw.). Speedy Volkmann, Alte Dormitzer Str. 11, 8524 Neunkirchen a. Br.

Dringend! Ich suche das Spiel Rocket Ranger für meine Spielesammlung. Zahle bis zu 40 DM. Wenn es möglich ist, hätte ich gerne die Urversion, in der man gegen Nazideutschland spielt. Tim Feindt, Am Felde 29, 2081 Holm

Suche Wasteland für den Amiga. Tausche gegen Jean d'Arc, Armagedon Man oder Dakar 89. Tel.: 04181/33700 (Marc)

Suche dringend: Armada und Austerlitz!!! Nur Originale!!! Deutsch mit Anleitung. Schreibt an: Oliver Erlbeck, Schönbergstr. 66, 8729 Ebelsbach

Suche günstig neueste Soft! Angebote an die Nummer 06341/52345.

Suche neueste Amigasoft (auch ältere!)! Games oder Listen an: Senor Mega Roger Bowald, Giacomettistr. 59, 7000 Chur, Schweiz

Welcher Händler bietet noch ältere Amigasoftware aller Art an? Z.B. Impact, Sonix, Arkanoid I, usw.. Ich möchte nur verpackte Originale. Liste an: Stefan Müller, Postfach 1764, 6750 Kaiserslautern

Suche für A1000 das Spiel: Lombard RAC Rally in deutsch mit Anleitung (nur Original). Tel.: 02161/641224 oder 650208 nach 20 Uhr

Suche und tausche Amiga-Software. Schickt eure Liste an: Christoph Meister, Binzgerstr. 53, 7887 Laufenburg 4, BRD

Kaufe SIERRA und LUCASFILM Spiele. Bin auch an anderen guten Spielen und allerlei Lösungen (Besonders von Sierra, z.B. Space Quest 3) interessiert. Angebote mit Preisvorschlag bitte an folgende Adresse schicken: Frederico Belotti, Veia Tgaplottas 12, CH-7460 Savogin/Schweiz

Suche möglichst billiges D-Paint III Orig. u. Anl.! Schreibt an: Jörg Steffans, Drevenackerstr. 7e, 4230 Wesel, oder ruft ab 20 Uhr an bei 0281/530102 (Jörg)

Suche Tauschpartner für Amiga. Schickt Listen an: Sven Hofmann, Hammarskjöldring 1, 6000 Ffm 50. Kaufe auch Disks.

Suche Original Their finest Hour, Battle of Britain mit Verpackung u. Anl. Nehme billigstes Angebot, das mir 1,5 Wochen nach Erscheinen dieser Ausgabe zugeschickt wurde. Verkaufe außerdem C16 Originale zu 30% des Neuwertes. Schreibt an: Heiko Jendralski, Breughelstr. 7, 3152 Ilsede 5

Suche dringend Tele War, Dragons Lair I u. II, Armada und Austerlitz. Bitte nur Originale. Tel.: 0431/726958 zwischen 13 und 15 Uhr, Frank

Suche zuverlässigen Tauschpartner für PD, Demos und Sources (DevPac)! Schreibt mit Disks an: Stefan Schalich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig! (keine Raubkopien!)

Nur Originale: Suche Rings of Medusa und biete dafür Midwinter komplett deutsch. Volker Michels, Zum Köttinger See, 5042 Erftstadt 16

Wer tauscht Maniac Mansion gegen Shufflepuck Cafe! Wer interessiert ist, ruft bitte unter der Nummer an: 02171/82134

AMIGA Suche die allerneueste Software auf meinem Compi!!! Verkaufe auch meinen TV Modulator für 35 DM (Porto gratis). Bitte schreibt schnell an: Frank Höfs, Oderstr. 7, 2990 Aschendorf!!!

Tauschpartner für (mega)Demos, Intros etc. auf A500 (V. 1.3) in HH gesucht! Ralf Zielaskowski, Ernst-Scherling-Weg 7a, 2000 Hamburg 74

Suche MFM-Editor und Implode-Cruncher. Tobias Schill, Hebetstr. 11, 7637 Ettenheim 1

Suche: Dungeon Master (dt), Rainbow Islands und Their finest Hour. Bitte nur Originale mit Anleitung! Matthias Schäfer, Kreuzkamp 57c, 2057 Reinbek, Tel.: 040/7225980

Suche Bundesliga Manager (bis 50 DM), Pirates (bis 60 DM), Rings of Medusa (bis 60 DM). Schreibt an M. Huber, Brunnenweg 9, 8708 Männedorf, Schweiz

Hilfe! Wer kann mir Zombi, Wild Streets, Colorado, Xenomorph, Antheads und Dragons Lair 2 verkaufen? Kann leider nur pro Stück 20 DM zahlen. Tel.: 069/511970 Deutschland

Suche Tauschpartner für Software des A500. Ich bin Anfänger und habe daher keine Software für den A500 anzubieten. Sven Ballinger, Im Plaggen 48, 4550 Bramsche 2

Achtung! Ich suche alte Infocom-Adventures! Wer verkauft mir Hitchhikers Guide to the Galaxy oder Bureaucracy? Zahle bis zu 30 DM für jedes. Angebote an: 06407/1200 (Martin). Nur Originale! No Swapping!

Hallo Freaks! Suche USS John Young, 688 Attack Sub, Sherman M4 und Battle of Britain (Their finest Hour). Biete dafür Future Wars, Battle Hawks, Full Metall Planet, Star Trek, Test Drive II, Indy III adv. und Zak Mac Kracken. Schreibt oder ruft an: C. Hoffmann, Ginsterweg 5, 5760 Arnsberg 2, Tel.: 02931/4506

Tausche Amiga-Originale: Habe: Rock 'n Roll, TV Sports Football, RType, Falcon F-16. Suche: Turrican, Battle Squadron, Klax, Int. Soccer, Might & Magic II, Champions of Kr., It came from t. Des.. Angebote an: Michael Kremb, Postfach 1232, 6760 Rockenhausen

An alle Amiga und Amigo Users! Suche ständig neue PDs und Spiele. Tauschpartner erwünscht. Schickt Listings oder Disk an: Andreas Linhoff, Grevener Str. 104a, 4402 Greven 2

Suche Soft aller Art. For Abo send your Lists and Disks. A500. Eduard Sartour, Ingersheimerstr. 5, 7140 Ludwigsburg

Suche neueste Amiga-Games. Listen an: Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf, no Phonecalls

Tausche Software: Ich suche: Toobin, Twinworld, Cabal, Lizenz zum Töten und Paperboy. Gebe dafür: Tom u. Jerry, Gunship, Xenon 2, Indy (Action), Forgotten Worlds, Double Dragon II, Indy (Adv., komplett in deutsch) und Stunt Car Racer. Suche außerdem ein 3,5" Diskettenlaufwerk. Gebe dafür ein 5,25" Diskettenlaufwerk für Amiga (IBM Spiele möglich). Tel.: 06061/2956 oder schreibt an: Timo Kwiatkista, Dr. H. Kudlichstr. 10, 6120 Michelstadt

Suche jeden Monat das neueste Zeug. Wer verk. mir den neuesten Stuff. Auch Gruppen. Ruft an: 07541/73493 (Peter)

Suche Budokan! Biete dafür Fighter Bomber oder F-16 Combat Pilot. Meldet Euch bei: Alexander Korte, Eggeweg 69, 4800 Bielefeld 13

Ich suche Maniac Mansion Original für meinen Amiga, orig. verpackt und mit Anleitung. Ich zahle 40 DM. Suche auch noch andere Originale. Zahle für jedes Game 40 DM. Schreibt an: Peter Skutecki, Gemsweg 1, 7913 Senden. Ihr bekommt 101% Antwort! Oder ruft mal an, Tel.: 07307/22203

Suche zuverlässige Swappartner mit aktueller Soft. No Lamers! Listen und Vorstellungen an: B. Amann, Peter-Arnold-Str. 9, 7912 Weißenhorn

Hi Guys! Suche Reassembler! Nicht Profimat, sondern den, der nicht so gerne weitergegeben wird. Biete bis 20 DM. Tel.: 0221/583971 (Marc)

Suche 9 Spiele seit einem Jahr zum Tauschen auf Amiga: Rings of Medusa, Therarium, Their finest Hour, Colorado, Conflict Europe, Safari Guns, Operation Thunderbolt, Berlin 1948, Take 'em out. Bitte meldet euch, ich gebe natürlich andere gute Spiele zum Tauschen. Habe ca. 100 Stück. Joachim Wagener, Tel.: 0211/153291

Suche Amiga Originale: Grand Prix Circuit, Pipemania, Wayne Gretzky Hockey und Sculpt 4D, Turbo Silver, Beckertext II. Tel.: 05191/12923 (Maik) ab 20 Uhr

Suche für Amiga: Player Manager dt. und Oil Imperium dt. Biete für jedes ca.-30 bis 40 DM. Freundliche Abgeber schreiben an: Jens Fleig, Pfakstr. 8, 7512 Rheinstetten 2

Suche alle Intromaker, die es gibt, und gute PD-Soft! Angebote mit Kurzerklärung (bzw. Disks) an: MB, Postfach 1104, 4797 Schlangen 1

Suche Fantasy-Rollenspiele für den Amiga. Auch aus PD-Bereich! Schickt Listen u. Angebote an: Stefan Czernin, Holzschwanger Str. 10, 7910 Neu-Ulm

Suche Intro-Demo-Lettermaker. Schickt Liste oder Demo-Disk an: Guido Giesen, Sudetenstr. 16, 5030 Hürth. Keine Raubkopien, only PD

Suche Sim City oder Oil Imperium mit Anleitung. Biete dafür Berlin 1948 zum Tausch an. Jens Litschko, Gottlob-Beck-Str. 1, 8860 Nördlingen

Amiga Originalprogramme gesucht die nicht älter als 2 Jahre sind. Zahle gut. Listen mit Preisen an Rudolf Geier, Beilngrieser Str. 95, 8070 Ingolstadt, Tel.: 0841/59586 ab 16 Uhr

Suche Rings of Medusa (Original) mit Tips und Anleitung. Tausche es gegen Lancaster (Orig.) mit Anleitung und Originalverpackung u. 1 Leerdiskette. Daniel Höhn, Schloßhof 16, 8581 Altenplos

Suche orig. Rollenspiele! Insbesondere: Might & Magic 2, Legend of Faerghail, Champions of Krynn, Dragonflight, Pool of Radiance. Ankauf oder Tausch möglich! Schreibt mit Adr. u. Tel. an: Andi Wittmann, Laubersberg 59, 7312 Kirchheim/Teck

Suche für den Amiga: Twinworld, Hanse, Omni-Play, Shufflepuck, IK, Magic Hammer, Super Wonderboy, Rainbow Islands, Bubble Bobble, Toobin, Chambers of Shaolin, Puffy's Saga, Double Dragon II, Manchester United. Biete pro Spiel 30 DM bis 40 DM. Nur Originale! Wenn ihr diese Spiele nicht habt, schickt trotzdem eure Listen an: Dennis Hübner, Herrmann-Almers-Str. 90, 2970 Emden

Biete Software

Verkaufe oder tausche: Roller Coaster Rumbler (30 DM), Empire strikes back (35), Superman (40 DM), Space Harrier 2 (40 DM), Realm of the Trolls (20 DM), Hot Shot (10 DM). Alle Spiele zusammen für 160 DM. Tausche einzelne oder mehrere Spiele gegen Rings of Medusa, Dragons Lair, Venus, Antheads, Turrican, Klax, Midwinter. Andre Buchleitner, Lauenburger Str. 40, 7500 Karlsruhe 1

Amiga-Software! Neueste Games und viele deutsche Anleitungen superschnell und günstig abzugeben. Kontakte in der BRD, Schweiz und Holland gesucht. Umfangreiche Gratisliste auf Disk anfordern! Bei AMIGA-Usergroup, A-8011 Graz, Pf. 612, Austria

Den and Mad have the newest Soft! Call us fast: 02307/31197 or 02307/30778 only from 15-17h! We search for contacts, too! And we search for a NORDIC POWER CARTRIDGE! Hi to all Contacts!

Verkaufe Amiga Originale: F-29 Retaliator und 688 Attack Sub. Zwei Supersimulationen!!! Nur nach 17 Uhr. Uwe Fecker, Bielefelderstr. 119, 5940 Lennesstadt 11, Tel.: 02721/10179

Verkaufe: Phantasie III 20 DM, BT II 30 DM, Kult 40 DM, Bloodwych 40 DM, Drakkhen 45 DM. Tel.: 07541/42944 ab 18 Uhr

Verkaufe Originale für Amiga. Die Fugger, Rings of Medusa, Manhunter N.Y., Zak Mac Kracken, Twinworld, Dr. Doom's Revenge, North & South, Batman the Movie, Conflict Europe und viele andere! Alle Spiele für je 40 DM. Bitte nur schriftlich an: R. Gerzner, Gotthardstr. 12, 8800 Thalwil, Schweiz

Verkaufe folgende Originale zu je 30 DM: SYS Viruskiller, Tetris, Victory Road, Pac Land und Warlock's Quest für 35 DM! Alle Spiele mit Original Verpackung!

Verkaufe Originale: F-29 Retaliator, Populous, Maniac Mansion dt., Flight 2, Rodeo Games. Tel.: 04331/29538 ab 18 Uhr

Verkaufe Originale: Rings of Medusa, Swords of Twilight, Midwinter (je 45 DM). Suche: Bloodwych Data Disk (Original). Ruft an: Tel.: 040/7015963

Amiga Originale zu verkaufen: (Tausch möglich: z.B. Turrican) Beverly Hills Cop (35 DM), Batman the Movie (35 DM), Chambers of Shaolin (35 DM), Power Drift (30 DM), Antheads (40 DM). Außerdem noch ein NES mit 3 Spielen (Ice Climber, Mach Rider, Pro Wrestling) für 200 DM (ich habe keine Anleitung für den Anschluß des NES mehr!) Tel.: 07165/8974 (Mathias). Call fast!!! (Orig. sehr gut erhalten!)

Einmalig!! Verkaufe original Ultima IV u. Super Intro-Maker für 40 DM 089/938881

The Elk's verkaufen nur Originale!! Amigasoft Info und Gratisliste unter 08131/21851 Montag bis Freitag 14 bis 18 Uhr

Braucht Ihr mal neue Soft, habe immer neue. Auch Demos, Diashows und Programme. Das ist bei mir kein Problem! Brief oder Anruf genügt, blitzschneller Service. Unbedingt ausprobieren!! Schreibt an: Duong Kiem Due, Petergasse 31, 3186 Düdingen, Schweiz. 100% Antwort, Tel.: 037/431001

Verkaufe neue und alte Software, Karten, Anleitungen und Lösungen zu geilen Preisen!! David Majert, Poststr. 45, 2077 Trittav, Tel.: 04154/3707

Achtung!!! Tausche Indy (Adv.) in Originalverpackung und Anleitung gegen: Sir Fred, Tie Break, Turrican, Unreal, oder verkaufe für 45 DM. Schreibt an: Sascha Modanhaupt, Körnerstr. 7, 5240 Betzdorf/Sieg

Intromaker mit vielen Effekten und Funktionen, Preis: 15 DM. Demo-Disk 5 DM. Virus-Destroyer-Disk killt alle Viren u. den JEFF-Virus! Einfache Bedienung, Preis: 15 DM. Nachnahme auch möglich! M. Bruckmann, Postfach 1104, 4797 Schlangen 1

Verkaufe Originale: DPaint II (dt.) für 50 DM, The Music Studio für 30 DM, Capone, Menace, Starglider II je 25 DM, Dragons Lair, Sargon III für je 30 DM, Foundations Waste für 15 DM und Jagd auf roter Oktober 20 DM, Bard's Tale II für 30 DM. Tel.: 0711/6493698 ab 16 Uhr. Martin Rahlfs, Heusteigstr. 58, 7000 Stuttgart 1

Verkaufe: King Chicago 35 DM, Blood Money 35 DM, Block Out 30 DM, Titan 20 DM, Arkanoid 20 DM, Sidewinder 20 DM, Bomb Fusion 15 DM, alle zus. 140 DM. Klaus P. Möller, Schwabenstr. 90, 8952 Marktoberdorf, Tel.: 08342/40929

Verkaufe original Spiele mit Verpackung und deutscher Anleitung. Defender of the Crown (o. Verpackung 20 DM), Starglider (o. Verpackung 20 DM), Amiga Disk: Jumping Jim, Splash, Backgammon, Words of Art, Landscape 3D (20 DM). Bei Abnahme von allen Spielen nur 55 DM. Stefan Kiesel, Burgstr. 8a, 8730 Bad Kissingen, Tel.: 0971/63327

Verkaufe für Amiga: Manchester United (48 DM) und Bozuma (35 DM). Write to: I. Erlenhofer, Hubertusstr. 5, 4044 Kaarst 2 or call: 02101/519969 (be fast)

Verkaufe Amiga Originale zu je 5 DM: Black Lamp, Leaderboard! Je 20 DM: Stormlord, Savage, L. Rac Ralley, Licence to Kill, Rocket Ranger u.v.a. Für je 30 DM: North Sea Inferno und Indy Adv. Bestellung u. Geld (u. 3 DM Porto) an: Jürgen Büsse, Blumenstr. 4, 5120 Herzogenrath (Wenn nicht lieferbar, dann Geld zurück) Innerhalb von 24 Stunden!!!

Verkaufe Orig. Antheads für 30 DM (Desert 1 erf.). Thorsten Rohwedder, An der Au 5, 2308 Schellhorn

Verkaufe original verpackte Kampfhubschraubersimulation (Gunship). Preis: 49 DM (NP: 79 DM). System: Amiga. Tel.: 09372/72164, Jens verlangen

Verkaufe u. suche ständig Software! Suche auch zuverlässige Kontakte! Soft: Airborn Ranger, Dungeon Master Editor, Cosmic Bouncer, Sidewinder II, Impossamole u.v.a. Suche alles was relativ gut ist! Tel.: 06224/3841. Nur werktags ab 20 Uhr. Fragt nach Adrian!

Verkaufe Amiga Originale! Im Giant 4er Pack (Blood Captain, Crazy Cars, Xenon und Arkanoid II für 30 DM), Emerald Mine (10 DM), Motorbike Madness (15 DM), Mind Force (10 DM), Speed (10 DM), Footballmanager 2 (20 DM), Vader (10 DM), Auto Duel (10 DM), Rolling Thunder (10 DM) u.v.a. Tel.: 0911/449479 (Michael)

Verk. Orig. Amiga Soft: Xenon II (45 DM), Rock 'n Roll, Spherical, Chambers of Shaolin (je 40 DM), Amegas u. E. Weaver Baseball (je 25 DM). Tel.: 02251/55826 (Holger)

Originale, was sonst? Verkaufe Zombi (40 DM), Manhunter N.Y. (40 DM), Holiday Maker (40 DM), Mini-Golf Plus (30 DM), Steve Davies World Snooker (30 DM) und andere. Suche und tausche auch Originale. Suche u.a. Great Courts, Bubble Bobble, Borrowed time. Annussek, Goldschmiedstr. 32, 7450 Hechingen, Tel.: 07471/13521 abends

Verkaufe für Amiga: Strider (35 DM), Dragons Lair II (50 DM), Indy Adv. (45 DM). Tausche auch z.B. gegen Turrican, Westphaser (Strider u. Indy gegen Westphaser!!!!). Verkaufe außerdem 25 John Sinclair und 53 Butler Parker-Hefte für 40 DM!! (auch einzeln) Tel.: 07165/8974 (Mathias)

Verschiedenes

Dungeon Master! Suche alle möglichen Tips! Marco T. Mütz, Mozartstr. 10, 2190 Cuxhaven

Wer leiht oder schenkt mir gegen neueste Software Happy Computer 5/89 mit Power Play, Graupner Neuheiten Modellbau-Katalog 90 oder Amiga Joker Ausgaben vor 9/90. Habe Player Manager, Pirates!, Their finest hour, Safari Guns, Kick Off 2, Antheads, Turrican, usw. Schreibt an: Hanno Stuppner, Brennerstr. 28E, 39100 Bozen/Südtirol/Italien

Suche dringend alle möglichen Emulatoren. Besonders von älteren Computern. Tausche auch gegen Spiele. Erich Timerdorf, Morikeweg 2, 2085 Quickborn, Tel.: 04106/69714



Dt. Anleitungen!!! Besitze über 50 verschiedene Anleitungen von Populous über Gunship bis hin zu Indy III Adv. Info gegen frank. Rückumschlag. Tausche weiterhin: KQ 3, BT 1&2, Jinxter, Ultima 4 und Indy III gegen andere Adventures und Rollenspiele (Nur Originale). Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42

Suche Verwaltungsprogramm für: MC LP CD Videocassetten. Für A500, mit Anleitungen. Angebote an: Christian Schifferdecker, Hafnersteig 11B, 8400 Regensburg

Verkaufe Original Amiga Komplettlösungen!!! Kings Quest III, Police Quest I, It came from the desert, Larry III, Zak Mac Kracken, Heros Quest (mit Übersetzung fremdsprachiger Bedienungsanleitung), Space Quest III (mit Übersetzung) für je 10 DM!? Tel.: 0911/449479, Jean-Paul-Platz 27, 8500 Nürnberg 40, Bartsch bei Burger Michael

Dragon Flight von Thalion. Welcher Rollenspielfan hat schon Erfahrung mit diesem Spiel gemacht? Ich bin am Austausch von Karten und Tips interessiert. Guido Geise, Heckenweg 1, 4934 Horn 1

Hallo Musikfreunde! Kommt ihr bei jeglicher PD-Serie zu kurz? Dann können wir Euch nur beruhigen, da es eine neue PD-Serie namens MANDOX gibt, die sich nur auf Musik konzentriert. Neue Musikstücke, neue IFF-Samples bzw. Instrumente und Longplay-Disks und, und, und vieles mehr. Info unter: 02433/84918 Guido

Alte Videokonsolen und Cassetten gesucht! Liste an T. Baur, Teckstr. 14, 7908 Niederstotzingen senden.

Verkaufe 3,5" Disks, no-Name, 2D, mit Etiketten, 100% Error Free. Nur SFr. 1,50 pro Stück! Write to Dominic Käslin, Belmontstr. 8, 7000 Chur, Schweiz

Biete Atari 800 XL/XE Cas. Stück 5 DM, schreibt an F. Luczak, Thoniestr. 11, 4600 Dortm. 70. 100% Antwort, bitte Rückporto beilegen

Suche Spiele und Zubehör für Europäische Mega Drive, sowie alles für Neo Geo. Angebote an: Alexander Tinschert, Waller Heerstr. 50, 2800 Bremen 1

Verkaufe Computerzeitschriften z.B. ASM, Amiga, Amiga S. fast alles von 88 an für 1,50 DM das Stück!!! Markus Schweda, Karlstr. 37, 4690 Herne 2

Verkaufe Lösungsbuch für Leisure Suit Larry 1, 2 u. 3. Nur 25 DM. Schreibt an: Felix Tietje, Ilmenhauer Weg 5, 4500 Osnabrück

Verkaufe Amiga Originale: Elite, R-Type, Populous (je 40 DM), Speedball, Superst. Iceh. (je 35 DM), Bards Tale II, Barbarian Psy. (je 30 DM), In 80 Tagen..., Out Run, Terramex (je 20 DM) und Jet (50 DM). Alle 11 zusammen nur 290 DM!!! Wer seinen alten Computer oder andere Hardware nicht mehr gebrauchen kann, schickt ihn bitte an mich (übernehme Porto). Danke! Suche auch Anfänger als Tauschpartner. Schreibt an: Thomas Schmidt, Birnbaumweg 5, 7800 Freiburg

800 Anleitungen für Games und Anwendersoft auf Diskette vorhanden. Pro Disk ca. 80 Anleitungen. Keine Raubsoft. Sendet 10 DM und 1 Disk oder 50 DM u. 6 Disks an: R. Wekwerth, Gerh.-Hauptm.-Str. 89, 7302 Ostfildern 2

News from System 4! Das Amiga Szenemagazin auf Papier und in Englisch. Siehe auch Amiga Joker 5/90 Seite 38. Schickt noch heute 20 ÖS/3 DM in Briefmarken und eure Adresse an: SYS 4, Postfach 803, 8011 Graz, Austria

Ruins of Galaxy Wir suchen noch Mitspieler für unser hypergalaktisches Postspiel. Regelheft (22 Seiten) kostet 3 DM. Jetzt neue Version!! Die Spielkosten zum Selbstkostenpreis. Volker Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach

Suche dt. Anleitungen zu Emelyn Hughes Int. Soccer u. Populous (ausführlich). Frank Becke, Dornröschenweg 66, 4530 Ibbenbüren 2

Bitte helft mir! Ich habe die Code-Tabelle von Maniac Mansion verlegt! Ich zahle für eine gut erhaltene Tabelle bis zu 15 DM (100 ÖS)! Ruft bitte heute noch bei mir an: Romed Lackner, Am Haidehof 3, 9900 Lienz (Österreich)!!

Suche Anleitungen und Lösung zu Legend of Faerghail. Schreibt bitte an Mario Kundert, Lerchenstr. 22, 8754 Netstal, Schweiz

Die Computerwelt gerät durcheinander, denn der Phoenix veranstaltet die Megacharts. Macht alle mit: Sendet uns eine Postkarte mit Euren Top Five (Compi angeben!). Einsendeschluß: 31.12.90. Unter allen Einsendern findet eine Preisverlosung statt! Eure Karte an: PHOENIX-Computer-Club, Burgweg 3, 7186 Billingsbach

Verk. Happy Computer 8/88 u. 10/88 bis 11/89 u. 1/90 bis 4/90 nur kompl. für 50 DM + Versandkosten. Marco Seiffert, Tel.: 02183/6207

Hilfe! Wer hat eine Sicherheitskopie von Larry und die Codes zu Indy 3? Gebe als Geschenk Plundered Hearts und Unkostenbeitrag! Lars Walter, Pommernring 45, 2400 Lübeck 14, 045/301703

Wer mir als erster die Tabelle (Zahlengitter) von Future Wars schickt, bekommt 20 SFr. plus Shadow of the Beast (Amiga Original). Das Ganze an: Mike Romano, Grundstr. 9, 8620 Wetzikon

Hilfe!! Durch einen Virus sind mir bei Loom folgende Files zerstört worden: Disk 2: Rooms/18 LFL, 13 LFL. Disk 3: Rooms/70 LFL. Wer kann mir von seinem Original diese Files kopieren? Zahle für jedes heile File 2 DM. Schreibt mir schnell eure Adresse, ich schicke euch dann eine Disk und übernehme Hin- und Rückporto. Markus Schnepel, In der Feldmark 16, 4970 Bad Oeynhausen 1

Kontakte

Tausend Grüße an Lüdi aus Wedel, den ST-Freak! Na, gibt's schon Worldgames für den ST?

Suche Original u. PD-Tauschpartner. Habe z.B.: Antheads, Indy III Adv., Space Quest II u. III, Hillsfar, ... und diverse Disks von U.G.A., S.A.F.E, FAUG, RMS – leider noch nicht viele! Außerdem verkaufe ich 100te von Zeitschriften und C64 Originalen. Spielt einer von Euch gerne Rollenspielbücher? Wenn ja, wie wär's mit Tausch (habe ca. 20)? Mirja Brandenburg, Steinstr. 3, 2123 Bardowick

Yo want to be a member of Wonderstorm. We need cool Coder, Graphix- and Soundman! Cool one should send there products to: I. Roese, Muehlenstr. 15, 4750 Unna!

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga. Bitte schickt mir eure Liste. Innerhalb 1 Woche bekommt ihr 100% Antwort. Denis Grote, Eschenburgstr. 33d, 2400 Lübeck 1

Suche Tauschpartner – only AMIGA – schreibt an: Pf. 071834, 8500 Nürnberg 51

Tausche PD Nur Serien, keine Demos! Briefkontakt bzw. Erfahrungsaustausch neben dem PD-Tausch erwünscht! Keine Raubkopien und keine PLK!!!! 150 PD's vorrätig. Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt

Programmierer sucht Grafiker und Musiker für gemeinsame Spiele-Produktion. Michael Taupitz, Stettinger Str. 15, 5350 Euskirchen

Looking for DEF-Partners to swap latest stuff. Beginners welcome (nur Kreis Hamburg). You wanna buy? Amiga-Graphik-Musik-DFÜ Buch (Basic) NP: 59 DM mit o. Diskette, sowie Stormlord (Original) komplett NP: 79 DM beides 1a Zustand für je 35 DM (aufgrund Fehlkaufs). Write to: Bastian Bechtle, Barenbleek 5, 2000 HH 71

Verkaufe 3,5" u. 5,25" Disketten! Errorfree! Stk. 1DM/0,25 DM. Oliver Wolff, Holunderweg 24, 5142 Hückelhoven 7, Tel.: 02433/2694. Suche Demoswapper

Erster deutscher Kick-off Club (EDK) sucht Mitglieder aus der ganzen Welt. Wir bieten Wettbewerbe, vermitteln Spielpartner und eine Clubzeitung. Nähere Informationen: EDK Th. Knott Landgraben 11, 5303 Bornheim 1. Bitte frank. Rückumschlag beilegen

I'm searching for a new Demogroup! Falls Ihr einen Grafiker für Eure Demogruppe sucht, schreibt doch einfach mal an: Christian Schulze, Stolpstr. 15, 3300 Braunschweig

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

Hy Fans! Tausch, Verkauf und Kauf von Amigasoft unter der Telefonnummer: 07546/5824 von 13 bis 21 Uhr

Unsere neue AMIGAgruppe sucht noch einige Leute, um Demos zu machen. Und zwar: Sounders, Coders, Modem-Traders... Falls Ihr einen anderen Bereich beherrscht, könnt Ihr auch schreiben. Wenn Ihr interessiert seid, schreibt an: Pierre Runser, Weissenrain 13, 2502 Biel, Schweiz (Deutsch, Französisch)

Suche Kontakt zu anderen Amiga Music Programmierern zwecks Erfahrungsaustausch. Schreibt an: J. Funk, Jakobusstr. 9, 6450 Hanau 9

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Schreibt schnell an: Markus Stäuble, Parsifalstr. 7, 7912 Weißenhorn

Suche Tauschpartner für Amiga PD-Software (habe 45 Disks). Falls Interesse besteht, schreibt an: Markus Wild, Gammertingerstr. 23, 7450 Hechingen

If you wanna cool and new Progs for Amiga, then write to: Marc Krupp, Drosselstr. 19a, 3420 Herzberg or call: 05521/3641 (after 13:00) only selling!

Hi Music Freaks! DemoSounder sucht Kontakt zu anderen Soundern. Falls ihr Ahnung von synthetischen Sounds (ich brauche ein paar Effekte für ein Game) oder Midi habt, ruft mich an! Ich tausche auch Instrumente. Lars Frantzen, Montanusweg 3, 5657 Haan, Tel.: 02129/8555

Mecklenburger Joystickquäler sucht Strategen (Handelssimulationen) zum Erfahrungsaustausch: Peter Stackebrandt, Hollstr. 7, Güstrow 2600 DDR

Zuverlässige Tauschpartner für Amiga gesucht! Biete 150 verschiedene Games. 100% Antwortgarantie. Schickt Listen mit. Schreibt an: Sascha Klink, Oberstiftstr. 56a, 5502 Schweich

Stormtroopers of Death rüsten zur Demoinvasion auf! Wir suchen dringendst fähige Coder, Graphiker u. Musiker. Schreibt an: M. Jung, Ringstr. 19, 3062 Kirchstetten, Austria. Also Demo-Swapping!

Suche Tauschpartner für Amiga Software. Listen und Disks an: Michael Übler, Fürther Str. 53, 8500 Nürnberg 80 (100% Antwort)

Suche Tauschpartner(in) für Amiga, der/die Games und Anwendersoftware zum Tauschen freigibt (100% Antwort). Schreibt an: Martin Funda, Auf der Heide 43, 2806 Oyten/Sagehorn

Suche Mitspieler für Middleage 2.0! Strategisches Postspiel im Mittelalter! Gratisinfo (Rückporto!): Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudelzhausen

Dringend! Wir wollen einen Amiga-Club gründen! Falls Interesse, meldet Euch bei Dirk (Tel.: 04947/776) oder Klaus (Tel.: 04941/65999) oder schreibt an: Dirk Einnolf, Hünenschlotweg 5, 2960 Aurich 1

Suche Kontakte zu Amiga und Depeche Mode Freaks, wie ich einer bin, zwecks tauschen. Schreibt an: A. S. bei Moltzen, Diestelkamp 46, 2330 Eckernförde

Suche Kontakte in und um Hamburg. Ab 20 Uhr 04106/3907, Peter

If you want to swap new and good, write to: CCC, In der Weide 20, 5142 Hückelhoven or call: 02433/60788 (aks for Chapy)

Suche Tauschpartner für A500. Peter Walter, Mauritiusgasse 6, 8722 Oberschwarzach, Tel.: 09382/8895

Galaxion Die PD-Serie, die nur aus Demos, Megademos und Demomakern besteht! 1,50 DM erforderlich Disk! 2,70 DM inklusive Disk! Matthias Polok, Gustav-Radbruch Str. 3, 2800 Bremen 41, Tel.: 0421/4673517 P.S.: Hey, Jungs, eure Demos werden ganz schön verbreitet!!! Ciao

Suche Tauschpartner für Originalsoftware, besonders Rollen- und Strategiespiele. Schreibt an: Philip Hartmann, Algunder Weg 6, 8904 Friedberg

Falls Du ein nettes Mädchen bist, und Lust hast, einem gutaussehenden Jungen zu schreiben, dann schreib mir. Dein Alter sollte etwa zwischen 15 u. 17 liegen. Wenn Du noch ein Foto von Dir dazu legst, antworte ich garantiert! Write to: Michael Möller, Sanderstr. 16, 2843 Dinklage

The Chiefs are searching for: Coders, GFX-Man, Musix-Man, Contacts and Swappers. Write fast to: Postfach 401331, 6072 Dreieich

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga Games! Möglichst Anfänger! Habe Pirates, Dragons Breath u.a.! Suche Sim City, Safari Guns o.a.! Denis Duwe, Angerstr. 44, 3406 Bovenden 1

Hallo Mädchen! Suche Kontakte zwecks PD-und Brieftauschs. Wer möchte schreiben? Thomas Hirmer, Berliner Str. 18, 8400 Regensburg

Für 20 ÖS/3 DM/3 SFr bekommst Du 2 Disks u. Liste gratis. Searching for Swappartners. Only Amigasoft (PD, Demos, ect.). Write to Postfach 111, 4070 Eferding, Austria

Hi Amiga Freaks! Habe neueste Software wie The Plague und Elvira usw. Suche Kontakte zum Tauschen. Schickt eure Listen an: Nils Behnke, Im Forst 7, 2359 Henstedt/Ulzburg 3

Searching for contacts! Write to: Postfach 114, 4910 Ried, Austria

Suche Kontakte aus allen Ländern zwecks tauschen. Habe guten Stoff. Schreibt mit Liste oder Disk an: Thorsten Schlick, Waldstr. 18, 5130 Grotenrath. Rückporto nicht vergessen.

Fanatischer Grafiker sucht gute Programmierer(gruppe) für Game-Projekt! Tel.: 030/8529397

Search contact to Golly Company! Bitte melden H. J.

Hallo Tower of Babel-Freaks! Wer mit der Lösung der Original-Towers noch nicht genug hat, der muß nicht länger auf Nachschub warten: Erstklassige neue Designs von Michael Reineke, Kalandsweg 4, 4710 Lüdinghausen, Tel.: 02591/7229

Amiga-Einsteiger sucht zuverlässigen Tauschpartner. Gesucht werden alle Arten von Games. Wer Interesse hat, schreibt an: Simon Piontel, Sandhasenweg 1B, 6200 Wiesbaden-Heßloch. Liste mitschicken nicht vergessen! Tel.: 06121/543714

Suche Tauschpartner für PD! Zur Zeit leider nur 100 Disks. Auch Anfänger! Call: 04281/3237, Stephan

Suche Kontakte zu anderen Amiga Usern zum Software-und Erfahrungsaustausch. Schreibt an: Niko Reuß, Neudorfer Weg 13, Harzgerode 4306, DDR

Hey Amiga-Freaks! Suche zuverlässige Tauschpartner in der ganzen Welt. Wenn ihr Software für A500 habt und tauschen möchtet, dann schreibt an: Lars Trülzsch, Jacob-Sohnstr. 47, Berlin(Ost) 1120, DDR

Suche zuverlässigen Tauschpartner mit Amigasoft. Dirk Mützel, Hellingen 83, 8729 Königsberg, 100% Antwort!!!

Suche Tauschpartner für neueste Amiga Games. Call 06131/331193 (Mario)

The Kings are having newest Games!!! Write to: B. Münchau, Krüllsdyk 165, 4150 Krefeld, also swapping

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga. Habe viel Neues!!! Schreibt mit Liste an: Timo Bieber, Faulchenstr. 30, 6345 Eschenburg 3. 100% Antwort!!!

Megasoundguru sucht Kontakte zu C- und Assemblerprogrammierern für gemeinsame PD/Sharewareprojekte! 60 minütige Democassette oder Disk mit 4 Track für 7 DM bei M. Helber, Schillerstr. 2, 7252 Weil der Stadt. Verkaufe auch Topgames z.B. Champions of Krynn für 35 DM, u.v.a.!

Suche zuverlässige und schnelle Tauschpartner für gute Amiga-Games! Keine Tauschpartner für nur einmal! Auch Anfänger! Schreibt an: Michael Müller, Saalburgerstr. 1, 6457 Maintal 4. 102% Antwort!!

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga. Tel.: 069/5077040 ab 17 Uhr (nach Thomas fragen)

Greetings to Law Project und den Rest von TDDC

A legal Democodinggroup is searching for more reliable coders, graphicians and sounder! Please write with Demo Disk (own Intro, GFX, or Sound) to: Stephan Schalich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig! (only legal guys!)

Tausche und suche Software. Schreibt an: Michael Bohlen, Farnweg 1a, 4470 Meppen!

Kostenlos

ist Deine **PRIVATE** Kleinanzeige in AMIGA JOKER. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, **Text, RUBRIK** und **Adresse** draufschreiben und ab damit zur Post:

Joker Verlag
Kleinanzeige
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

ACHTUNG! Anzeigen mit **PLK Nummern** oder solche, die auf **Raubkopien** schließen lassen, werden **NICHT VERÖFFENTLICHT!**

WORLD of WONDERS

Computer-Shop of the 90's.

TOP-AKTUELL:		TOP-AKTUELL:		TOP-AKTUELL:		ANKÜNDIGUNGEN:		DER PREIS IST HEISS!	
Antares	a. A.	Federation Quest 1	kompl. dt. 62,90	Murder	62,90	Advanced Tactical Fighter	Nov. 90	Afterburner	41,90
Apprentice	60,90	Fireball	a. A.	Neuromancer	dt. 74,90	Badlands	Nov. 90	Altered Beast	41,90
Beast II + T-Shirt	dt. 80,90	**Flimbos Quest**	**dt. 62,90**	Nightbreed	dt. 72,90	Carthage	Okt. 90	Circus Attraction	21,90
Back to the Future II	dt. 64,90	Flood	dt. 69,90	*Operation Stealth*	*kompl. dt. 62,90*	Chase HQ 2	Nov. 90	Cloud Kingdoms	21,90
Bards Tale 3	*a. A.*	F-29 Retaliator	62,90	Oriental Games	a. A.	Curse of the Azure Bonds	Nov. 90	Eliminator	21,90
Battlemaster	73,90	F-19 Stealth Fighter	dt. 76,90	Paradroid 90	a. A.	Dick Tracy	Nov. 90	Forgotten Worlds	21,90
Betrayal	a. A.	*Gold of the Aztecs*	*62,90*	Pirates!	dt. 62,90	Epic (3D Goldrunner)	72,90	Hard Drivin	39,90
Billy the Kid	**dt. 68,90**	Gremlins 2	dt. 53,90	*Plotting*	*a. A.*	E-Swat	Nov. 90	Hard & Heavy	29,90
Buck Rogers	82,90	Hardball 2	71,90	Pool of Radiance	dt. 67,90	James Pond - Underwater	Nov. 90	Hawkeye	41,90
Cadaver	*65,90*	*Heroes*	*73,90*	**Powermonger**	**dt. 77,90**	Legend of Billy Boulder	Okt. 90	Impossible Mission 2	21,90
Captives	74,90	**Invest**	**kompl. dt. 64,90**	Professor Moriarti	50,90	Line of Fire	Nov. 90	Savage	41,90
Champions of Krynn 1 MB	dt. 69,90	Imperium	dt. 69,90	Ra	dt. 59,90	Narc	Nov. 90	Shadow of the Beast	21,90
Corporation	dt. 62,90	Khalaan	kompl. dt. 69,90	Red Storm Rising	dt. 69,90	Navy Seals	Nov. 90	Shufflepuck Cafe	29,90
Damocles	62,90	Kick Off 2 + World Cup	kompl dt. 62,90	Rick Dangerous 2	dt. 62,90	Neverending Story 2	Nov. 90	Soldiers of Light	29,90
Days of Thunder	**65,90**	Klax	dt. 50,90	**Robocop 2**	**a. A**	Off Road Racer	Okt. 90	Stormlord	21,90
Dino Wars	dt. 59,90	*Legend of Faerghail*	*kompl. dt. 69,90*	Sarakon	dt. 68,90	Pang	Okt. 90	Strider	39,90
Dizzy Dice	*dt. 19,90*	Leisure Suit Larry 3	100,90	Second World	dt. 59,90	Puzznic	Nov. 90	Super Wonderboy	21,90
Dragon Flight	kompl. dt. 79,90	Loom	kompl. dt. 76,90	Sly Spy	dt. 62,90	Stun Runner	Nov. 90	Tetris	21,90
Dragonstrike	73,90	**Lost Patrol**	**kompl. dt. 62,90**	Speedball 2	a. A.	Teenage Mutant Hero Turtles	Okt. 90	U.M.S.	29,90
Elvira - Mistress of Dark	**a.A.**	Magic Fly	dt. 69,90	Supremacy	82,90	Toki	Okt. 90	Vindicators	41,90
Emlyn Hughes Int. Soccer	62,90	*Midnight Resistance*	*dt. 62,90*	*Ultima 5*	*73,90*	Total Recall	Okt. 90	Western Games	21,90
Escape from Colditz	a. A.	Midwinter	kompl. dt. 69,90	Venus Fly Trap	dt. 50,90	U.N. Squadron	Okt. 90	Wild Streets	29,90
Escape from the Planet	dt.50,90	Monty Python Flying Circ.	dt. 50,90	*Wings*	*73,90*	Vaxine	Okt. 90		
Fatal Heritage	kompl. dt. 79,90	**M.U.D.S.**	**dt. 74,90**	Wonderland	73,90	Voodoo Nightmare	Nov. 90	**Solange Vorrat reicht!!**	

W.O.W. - Zentrale
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel: 06196/82467
Mo-Fr: 14-21 Uhr
Sa: 9-14 Uhr

W.O.W. - Frankfurt
Herm.-Küster-Str. 58
6000 Frankfurt 80
Tel: 069/375064
Mo-Fr: 14-21 Uhr
Sa: 9-14 Uhr

Andere Spiele und Systeme auf Anfrage!
Versandkosten: NN = 6,00 DM, VK = 4,00 DM
Preisänderungen vorbehalten!

BESTELLUNGEN ab:
90,00 DM
Versandkosten frei

VIDEOPREISLISTE Nr. 4

- **Alle Neuheiten auf einer 3 Std. Cass.**
- **Jedes Spiel wird ca. 3 Min. vorgeführt**
- **inclusive Preisangaben für alle Systeme**
- **z. B. Invest, Beast 2, Cadaver ... u.v.m.**
- **Videopreisliste Nr. 4 für nur: 15,90 DM**

Copyright, Idee und alle Rechte bei W.O.W.

Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! System angeben

GAMEBOY SPIELE

Batman	82,90
Bomber Boy	82,90
Double Dragon	82,90
Master Carateka	69,90
North Ken	69,90
Sokoban 2	69,90
Spiderman	82,90
Super Mario Land	69,90
T. Mutant Ninja Turtles	82,90
Trumm Boy	69,90
Ultraman	82,90

Gameboy + Tetris für nur: 154,90 DM

ATARY LYNX

Gerät + Calif. Cames	384,90
Blue Lightning	67,90
California Games	67,90
Chips Challenge	67,90
Electrocop	67,90
Gates of Zendocon	67,90
Gauntlet 2	75,90

DER PREIS IST HEISS!

Alleway	43,90
Puzzle Boy	56,90
Renju	43,90
Quix	43,90
Solar Striker	30,90
Space Invaders	30,90
Tennis	43,90

Lösungsbücher:

Champ. of Krynn:	29,90
Codename: Iceman	29,90
Conquest of Camelot	29,90
Colonel Bequest	29,90
Dragon Wars	29,90
Dungeonmaster	29,90
Future Wars	29,90
Kings Quest 1-4	je 29,09
Legend of Faerghail	29,90
Leisure Suit Larry 1-3:	je 29,90
Loom	29,90
Manhunt. 1-2	je 29,90
Might + Magic 2	29,90
Sec. of Silverblade	29,90
Ultima 4-5	je 29,90

andere Bücher auf Anfrage

THE GOLD OF THE AZTECS

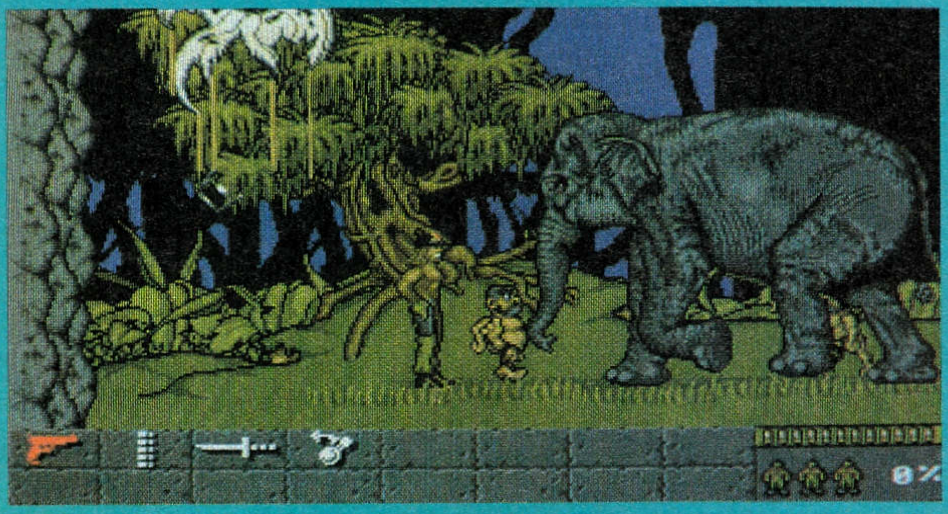
Bei manchen Spielen nervt es richtiggehend, daß sie so schön aussehen. Was?! Warum? Ganz einfach: Je opulenter die Optik, umso ärgerlicher, wenn sich das Game dann als spielerische Magerkost entpuppt . . .

Der Vietnamveteran Bret Conrad hat eine Karte geerbt, auf der ein geheimer Goldschatz der Azteken verzeichnet ist. Ohne zu zögern steigt er ins Flugzeug, hüpft mitten über dem Dschungel aus der Maschine und landet mit seinem Fallschirm recht unsanft in der Botanik. So beginnt US Gold's neues Arcade-Adventure, das kein Geringerer als Dave Lawson programmiert hat. Dave ist gewissermaßen ein Pionier der Softwarebranche: Als Mitbegründer von Imagine (einem der ersten professionellen Softwarehäuser) und langjähriger Mitarbeiter von Psygnosis kann er auf einen umfangreichen Erfahrungsschatz bei der Entwicklung von Computerspielen zurückgreifen. Leider hat er das im vorliegenden Fall nicht gemacht – Gold of the Aztecs ist eine recht zähe Mischung aus Arcade-Adventure und Plattformspiel mit spielerischen Macken.

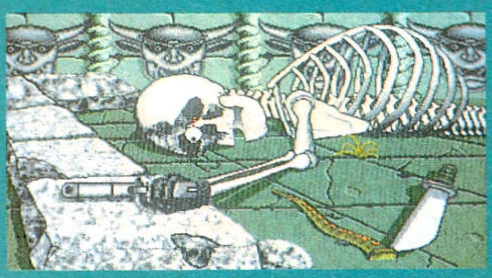
Erstmal geht's durch den Urwald, bis man den Eingang zu einer Höhle findet, in der sich dann ein Großteil der nächsten vier Level abspielt. Erschwert wird die Expedition durch giftige Schlangen, wilde Kannibalen, riesige Elefanten und allerlei sonstige Dschungelbewohner. Aber natürlich ist der alte Vietnam-Haudegen auf so etwas vorbereitet: Drückt man den Feuerknopf, zieht er seinen Revolver und knallt die Angreifer über den Haufen. Für den Nahkampf hat er außerdem eine Machete dabei, die (genau wie alle anderen Waffen und Gegenstände, die man im Spielverlauf findet) per Space-Taste in einem Icon-Menü ausgewählt wird. Außer schießen und zustechen kann Bret auch noch Seile hinaufklettern, springen und sich ducken.

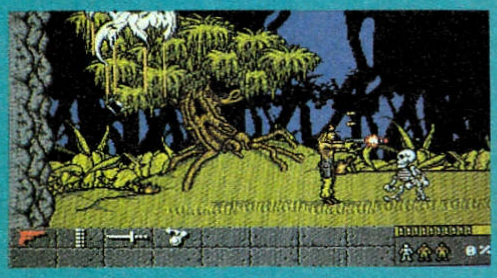
Keine Frage – grafisch ist das Gold der Azteken schon beeindruckend. Die Sprites sind zum Teil riesengroß, die Animationen könnten aber etwas flotter vonstatten gehen. Auch die verschiedenen Hintergrundgrafiken sind überzeugend, obwohl man hier über die Farbwahl geteilter Ansicht sein kann. Schade ist nur, daß nicht gescrollt, sondern von Screen zu Screen umgeschaltet wird. Der Sound bietet weder Anlaß zu Kritik noch zu Begeisterungsausbrüchen. Aber wo um alles in der Welt ist das Gameplay geblieben? An unzähligen Stellen lassen einem die fiesen Gegner einfach keinerlei Chance – statt der anfänglich drei, bräuchte man zumindest 300 Leben! Hinzu kommt eine ungenaue Steuerung, außerdem greifen Fauna und Flora weiter an, während man umständlich in der Menüleiste nach einer neuen Waffe kramt.

Tja, bei genauerem Hinsehen entpuppt sich das Azteken-Gold denn doch als (fast) wertloser Plunder: Nicht ganz so unspielbar wie „Beast II", aber dafür auch nicht ganz so hübsch anzusehen . . . (C. Borgmeier)

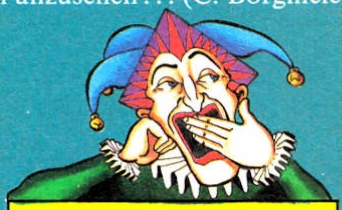


Bißchen zu groß der Gegner, was Bret?









The Gold of the Aztecs

Grafik:	80%
Sound:	69%
Handhabung:	39%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	43%
Preis/Leistung:	43%
Red. Urteil:	46%

Für Experten

Preis: ca. 84,– DM

Hersteller: US Gold

Bezug: Korona Soft

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Total nervige Sicherheitsabfrage mit Codewheel, bei der man bis zu vier Eingaben hintereinander machen muß!

Western-Spielchen kennen wir, Wirtschaftssimulationen auch. Aber eine Witschaftssimulation im Wilden Westen? Das ist mal was Neues!

Der Amiga Joker meint: Komplexer kann eine Wirtschaftssimulation kaum sein: Wild West World ist ein Volltreffer!

Wild West World





Die Übersichtskarte



Mit den Händlern kann auch geschachert werden



Das Leben ist teuer – auch im Wilden Westen!

Werner Krahe und Jens Onnen, die Macher dieses überaus komplexen Strategie- und Wirtschaftsgames, sind durchaus keine Greenhorns: Mit dem „Bundesliga Manager" haben sie sich sozusagen warmprogrammiert, mit ihrem neuen Projekt könnten sie die Herzen der Computer-Cowboys im Sturm erobern. Denn Wild West World ist so ausgeklügelt, daß man bereits die Hintergrundstory sehr aufmerksam lesen sollte, damit einem keine wichtigen Details entgehen. Erzählt wird die Geschichte von Jack Putter, der unterwegs nach Gold City ist, um sich dort auf einer Farm häuslich niederzulassen. Jacks Ziel ist, es zum angesehensten Bürger der ganzen Umgebung zu bringen. Dazu stehen ihm zwanzig (Spiel-) Jahre zur Verfügung, wobei jede Zugfolge einen Tag repräsentiert. Also heuert er erstmal ein paar Männer an, feilscht mit Händlern um Pferde und Wagen, und legt so den Grundstein für seinen Ruhm – oder auch nicht... Wild West World kann man alleine oder zu zweit spielen, so oder so sind der freien Persönlichkeitsentfaltung kaum Grenzen gesetzt: Man kann friedlich Rinder züchten, Getreide anbauen und nach Bodenschätzen graben, sich dem legalen Handel verschreiben, oder aber eine Laufbahn als Schurke einschlagen, Killer anheuern, plündern und morden. Hinzu kommen etliche Ereignisse, auf die man keinen Einfluß hat, wie Überschwemmungen, Feuersbrünste, Indianerüberfälle und vieles mehr. Sei es die Wetterlage, die Steuerung der Produktion, oder die Bilanzen – alles will bedacht werden, denn die computergeführten Gegenspieler (Farmer, Banditen, Indianer, Sheriffs) stellen sich auch nicht dumm an! Abgerundet wird die superrealistische Simulation von gelegentlichen Actionsequenzen wie Treck-Überfällen oder Pistolenduellen.

Den „Gelegenheits-Simulanten" mag diese Gestaltungsvielfalt anfänglich ein bißchen erschrecken, aber schon bald hat man die Sache im Griff. Schließlich gibt es fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade und ein deutsches Handbuch, das kaum Fragen offen läßt. Zusätzlich liegt dem Programm das Ganze sozusagen nochmals als Brettspiel bei, damit der Großgrundbesitzer auch ja nicht den Überblick verliert. Am Screen ist alles mausgesteuert, vom Hauptmenü aus gelangt man in Untermenüs, wo die Aktionen eingeleitet werden. Optisch präsentiert sich Wild West World als Mischung aus Tabellen, Karten, Digi-Bildern und Grafiken von Chris Földing („Stadt der Löwen"). Leider sind einige Bilder etwas klein geraten, wie auch ein paar der zahlreichen Sound-Effekte ein wenig unpassend sind. Aber die beiden Musikstücke bieten dafür echten Hilly-Billy Ohrenschmaus! Man merkt dem Spiel deutlich an, daß zwei volle Jahre Entwicklungszeit dahinter stehen – wer beispielsweise „Rings of Medusa" mochte, wird vom sehr viel komplexeren Wild West World ohne jeden Zweifel begeistert sein! (wh)

Wild West World

Grafik:	69%
Sound:	72%
Handhabung:	71%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	69%
Red. Urteil:	82%

Variabel

Preis: ca. 120,– DM

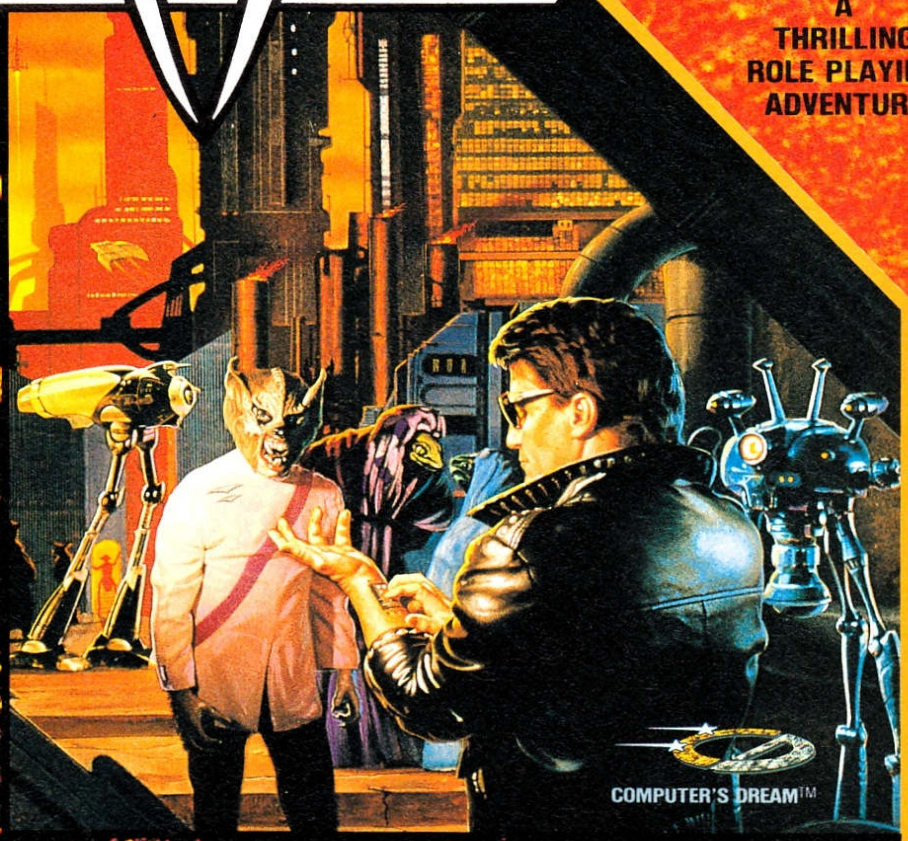
Hersteller: Software 2000

Bezug: Software 2000

Spezialität: Zwei Disks, Paßwortabfrage, Harddisk-Installationsprogramm, Poster. Leider nur fünf Speicherstände und kein PAL-Screen.

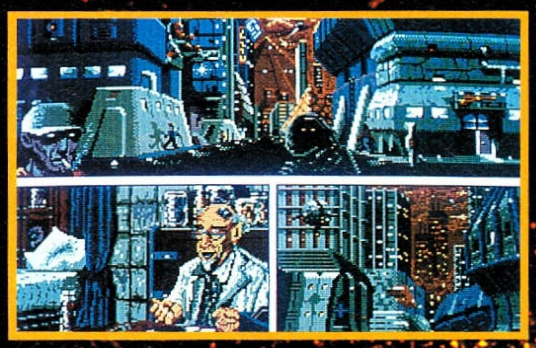
BAT

A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE

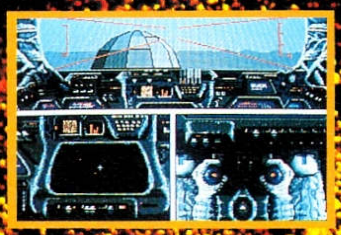


Die Erde, im 22. Jahrhundert

Sie sind vom BAT (Bureau of Astral Troubleshooters) beauftragt worden das verrückt gewordene Genie Vrangor aufzuspüren und Ruhe und Ordnung auf dem Planeten Selenia wieder herzustellen.

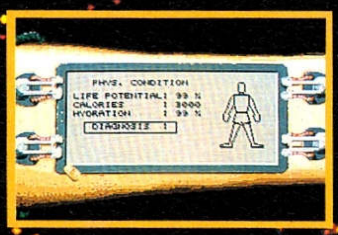


Nehmen Sie teil am Leben verschiedener Charaktere und erkunden Sie, in diesem spannenden **interaktiven Rollenspiel**, die erstaunliche Stadt Terrapolis.



Steuern Sie den DRAG, einen besonderen Flugsimulator und fliegen Sie durch eindrucksvolle 3D Grafiken.

Lernen Sie mit dem BOB, einem programmierbaren, in Ihrem Arm implantierten Computer **umzugehen**.



VERTRIEB :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4044 KAARST 2
Karasoft - Thali AG



Erforschen Sie **mehr als 1000 verschiedene Ortschaften** und lernen Sie die Kreaturen von sieben verschiedenen Rassen kennen.

Lassen Sie sich in eine **futuristische Atmosphäre** mit hervorragenden Grafiken und Sounds versetzen.



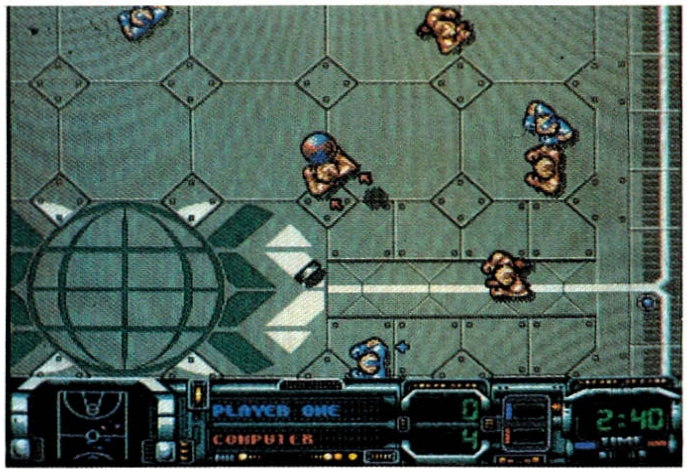
UBI SOFT

Entertainment Software

Future Basketball

Lange Zeit war es recht still um Hewson, jetzt melden sich die Engländer mit einem futuristischen Sportspiel zurück. Na denn: Wie hat man sich das Körbchenwerfen in der Zukunft so vorzustellen?

Nicht viel anders als heute: Der Ball ist immer noch rund, wird aber von einem Wagen auf's Spielfeld gefahren, und die Sportler sind immer noch Menschen, allerdings haben jetzt alle einen Irokesen-Haarschnitt. Freilich geht's ein bißchen rauher zu als heutzutage, außerdem liegen auf dem Feld allerlei Extras herum.
Zu Beginn hat man die Wahl zwischen Einzelmatches und dem Ligaspiel, wo bis zu 32 menschliche Mitspieler je ein Team übernehmen dürfen. Einzelne Cracks können ge- und verkauft werden, man darf sich eine Mannschaftsfarbe aussuchen, und es lassen sich sogar Spielstände speichern. Das ist auch gut so, denn es sind immerhin vier verschiedene Ligen vorhanden! Wurde dann noch die Spieldauer (3 – 30 Min.) und der Sound (Musik oder FX) bestimmt, findet man sich auf dem Feld wieder.
Hier muß man sehr bald feststellen, daß Future Basketball mit der Konkurrenz nicht ganz mithalten kann: Das Game läuft etwas langsam, das Scrolling ruckelt ganz schlimm, und die Spieler zucken immer so merkwürdig, während sie auf einen Einwurf, eine Ballabgabe oder ähnliches warten. Aber zumindest die Joystick-Steuerung und der Sound wissen zu gefallen, die Grafik ist halt eher zweckmäßig. Mit etwas mehr Liebe zum Detail hätte das Spiel ein Hit werden können, so aber kann es weder „Speedball" noch „TV Sports Basketball" das Wasser reichen. Eigentlich schade . . . (mm)



Die letzten Mohikaner bei der Körperertüchtigung



Future Basketball

Grafik:	61%
Sound:	76%
Handhabung:	72%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	65%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	64%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Hewson
Bezug: Funtastic

Spezialität: Aus unserem Testmuster ging noch nicht hervor, wie es mit dem Kopierschutz, einer deutschen Anleitung, etc. aussieht.

Guardian Angel

Bei Codemasters ist man ja auf Billig-Spiele spezialisiert, so gesehen paßt die Bildschirmklopperei hervorragend ins Programm: Guardian Angel ist wirklich ein billiges Spielchen . . .

Den 1048sten Clone von Double Dragon haben die Codemasters bei der spanischen Firma Dinamic eingekauft, die gerade erst mit „Satan" daneben gelangt hat. Dort hat man den rabiaten Schutzengel aus Versatzteilen diverser Prügelgames zusammengestöpselt: Das Cover von „Fallen Angel", die Docks aus „Manhatten Dealer" und das Helden-Sprite von „Freddy Hardest", einem uralten C 64-Programm. Und die Handlung? Welche Handlung?! Man muß halt mal wieder allen möglichen Bösewichten eins auf die Nase geben – mehr is' nicht.
Leider wird hier auch der bösartigste Computer-Rambo nicht glücklich, denn von den drei gebotenen Schlagvarianten ist nur eine halbwegs praktikabel. Außerdem ist das Game unfairer als das Leben selbst, von Spielbarkeit keine Spur. Aber vielleicht taugt ja wenigstens die Präsentation etwas? Nö, nix da: Erbärmliches Ruckelscrolling, häßliche und schlecht animierte Grafik, ein riesiger Rahmen ohne jeden Sinn und NTSC-Streifen prägen das Bild. Dazu gesellen sich mies digitalisierte (und total ordinäre) Sound-FX und eine schwache Titelkomposition. Der originellste Moment des Spiels ist, wenn es den Helden nach Energieverlust aus den Socken haut. Und das gleiche könnte Euch passieren, sobald Ihr merkt, wofür Ihr da die Kohle rausgeschmissen habt. Hoffentlich treffen die Programmierer nie einen Käufer – sonst brauchen sie wahrscheinlich selbst einen Schutzengel . . . (mm)



Prügeln ohne Lust und Laune



Guardian Angel

Grafik:	44%
Sound:	38%
Handhabung:	11%
Spielidee:	6%
Dauerspaß:	19%
Preis/Leistung:	26%
Red. Urteil:	22%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 29,– DM
Hersteller: Codemasters/ Dinamic
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Mehrsprachige Anleitung, Pause-Funktion, Highscoreliste wird nicht gespeichert. Auch mit Tastatur (un-)spielbar.

World Soccer

Der Amiga Joker meint: World Soccer ist viel Fußball für wenig Geld – zugreifen!

Zeppelin gilt unter C 64-Usern als Garant für gute Low-Budget-Soft. Mit König Fußball als Zugpferdchen bläst die englische Company jetzt zur Attacke auf 16 Bit Computer – feinstes Management zum Spartarif!



Über die Menüs kann man nun wirklich nicht meckern...

Das Game hat das Zeug zum Klassiker: Der Weg an die Spitze von drei Ligen ist reichlich mit Optionen gepflastert, ohne daß die Spielbarkeit darunter leidet. Man darf Spieler ein- und verkaufen (wobei auf Wunsch ein Talentsucher behilflich ist), sich über verletzungsbedingte Ausfälle ärgern und an den Match-Tagen mit seiner Mannschaft zittern. In die Begegnungen selbst kann man zwar nicht eingreifen, aber es gibt schöne Animationen der Torchancen zu sehen – wer mag, kann sie auch abschalten, die Jungs spielen dann nicht schlechter, aber das Programm steht komplett im Speicher!

Die Handhabung ist vom Feinsten: komplett mausgesteuert, mit animiertem Pointer (immer gleich zu finden) und sehr übersichtlich aufgebauten Menüs. Auch die Grafik kann sich sehen lassen, die Bilder sind superfarbig, sogar die Tabellen hat man hübsch unterlegt. Die Ohren müssen sich zwar mit ein paar Geräuschen Marke Fußballplatz (nur während der Match-Animationen) begnügen, aber was darf man von einem Soccer-Manager auch anderes erwarten? Was man erwartet, ist ein motivierendes Spielchen mit Charme und Tiefgang – und genau das bekommt man hier auch. World Soccer kann mit (fast) jedem Vollpreisgame konkurrieren, für knapp 35 Märker ist es so gut wie geschenkt! (mm)





World Soccer

Grafik:	74%
Sound:	24%
Handhabung:	86%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	93%
Red. Urteil:	86%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 34,– DM
Hersteller: Zeppelin
Bezug: Leisuresoft

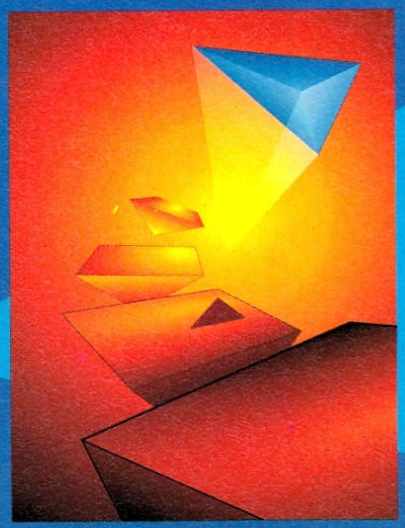


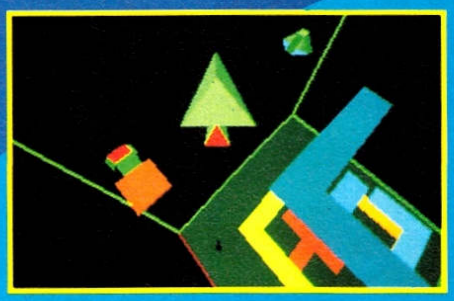
Spezialität: Deutsche Anleitung, pro formatierter Extra-Disk kann nur ein Spielstand gesaved werden. Komisch: In deutschen Teams spielen hier lauter Engländer!?

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Alpha Waves

« Sie haben die Traummaschine erfunden... »







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. (06107) 7606-0.
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

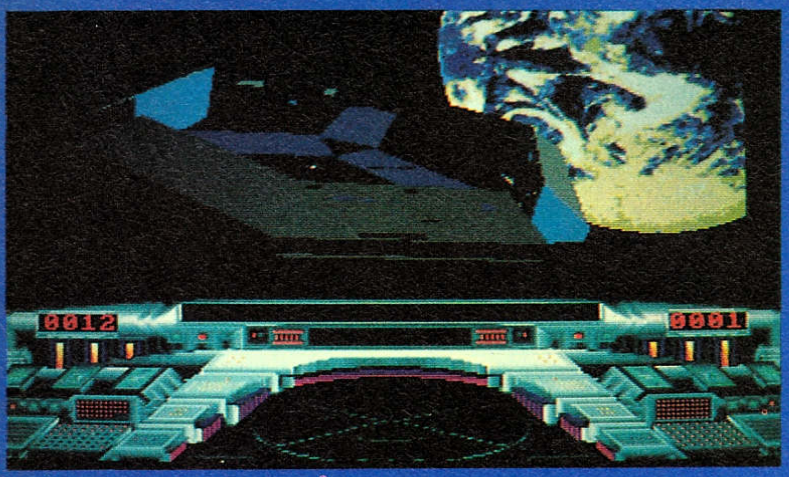
Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekannten Eindrücken.

- ▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

INFOGRAMES

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible
Vertrieb: BOMICO Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel. (06107) 7606-0

Xiphos



Ganz schön was los im Weltall heute!

Der Amiga Joker meint: Xiphos kann man passionierten Raumfahrern ohne Bedenken ans Herz legen.

Die Xiphons haben sich ihr eigenes Universum geschaffen, das aus fünf eigenständigen Systemen besteht. Diese sind wie konzentrische Ringe angeordnet, mit Xiphos in der Mitte – einem intelligenten Wesen von gigantischen Ausmaßen!

Der Spieler steuert ein Raumschiff, das mit Raketen, Radar und Navigationscomputer ausgerüstet ist. Ein Sichtfenster zeigt das Universum, in dem man sich befindet, mit den Raumstationen und -schiffen in 3D-Vektorgrafik. Die Aufgabe besteht darin, sich durch die fünf Systeme „durchzuarbeiten" und letztlich den bösen Xiphos zu zerstören. Man treibt Handel, um Sprit, bessere Raketen oder die Eintrittskarte für das nächste System zu ergattern; die nötigen Tausch-Credits erhält man durch das Abschießen von Raumschiffen, die den (untereinander zerstrittenen) Völkern der Xiphons gehören.

Bis jetzt hört sich das alles sehr nach „Elite" an, aber es gibt auch Unterschiede: Man muß sich hier seine Gegner schon etwas genauer anschauen, bevor man sie abschießt – vielleicht braucht man die Kerle noch! Außerdem gibt es eine Art Schwerkrafteffekt: Der Flug nach „Norden" verbraucht Energie, während der Flug Richtung „Süden" zusätzliche Energie bringt.

Grafik, Animationen und mit Einschränkungen auch der Sound sind erstklassig, vor allem ist die Vektorgrafik atemberaubend schnell. Die Ausstattung läßt kaum Wünsche offen, dazu kann man den Schwierigkeitsgrad praktisch nach Belieben einstellen – für Weltraumhändler ist Xiphos mehr als nur ein Testspielchen wert!

(Timothy Kansas)



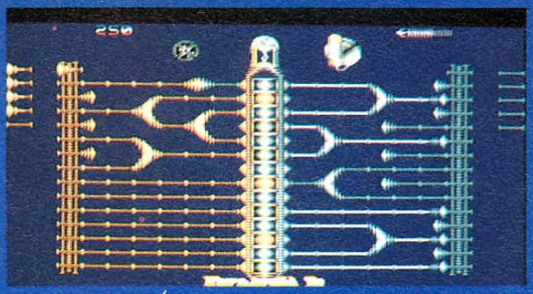
Xiphos

Grafik:	75%
Sound:	63%
Handhabung:	73%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	72%
Red. Urteil:	72%

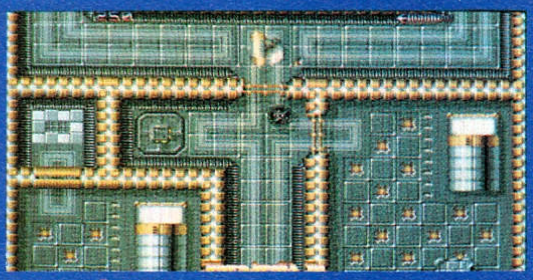
Variabel
Preis: noch offen
Hersteller: Electronic Zoo
Bezug: noch offen

Spezialität: Im „Raid-Modus" kann man unter vereinfachten Spielbedingungen (keine „Schwerkraft" und kein Handel) ganz unbeschwert das Ballern üben.

Paradroid 90



Die Transfer-Sequenz



Fast Ton in Ton – ob der Grafiker farbenblind ist?

Nun hat also auch Andrew Braybrooks C 64-Klassiker seinen Weg auf den Amiga gefunden. Aber ist die Spielidee überhaupt noch zeitgemäß, oder hätte sich der gute Andy die Arbeit mit der Umsetzung sparen können?

Diese Frage werden Paradroid-Fans mit 64er-Vergangenheit wohl anders beantworten als „gebürtige" Amigianer. Es geht jedenfalls immer noch darum, mit einem kleinen Roboter ein von Aliens besetztes Frachtschiff zu durchsuchen. Die einzelnen Decks sind in Draufsicht dargestellt, klein Robbie flitzt durch die futuristische Grafik und schlägt sich mit Wachrobotern herum. Ab und zu trifft er auf ein Computerterminal, in das er sich einloggen kann: Auf dem Monitor des Bordcomputers ist dann ein Übersichtsplan des Schiffes, eine Karte des aktuellen Decks, oder die Kampfstärke der feindlichen Blechkameraden zu sehen. Besonders anfangs sind die Kerle alle stärker als der eigene Roboter, man kann seine Eigenschaften aber durch einen Energietransfer verbessern. Dazu drückt man längere Zeit den Feuerknopf, wodurch ein Kabel ausgefahren wird. Damit braucht ein Gegner nur berührt zu werden, schon gelangt man in ein Unterspielchen, wo es gilt, Lämpchen zum Leuchten zu bringen. War die Übertragung erfolgreich, geht's einfach mit dem gegnerischen Robot weiter.

Die Grafik wurde zwar überarbeitet, sieht aber reichlich traurig aus. Das Scrolling ruckelt zum Steinerweichen, und der Sound ist auch eher nervig. Ob das Spielprinzip noch State of the Art ist, möge jeder für sich selbst entscheiden... (C.Borgmeier)



Paradroid 90

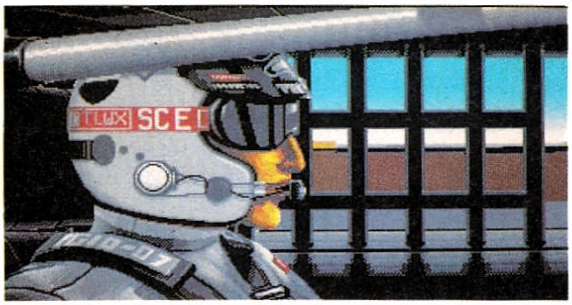
Grafik:	41%
Sound:	58%
Handhabung:	70%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	62%

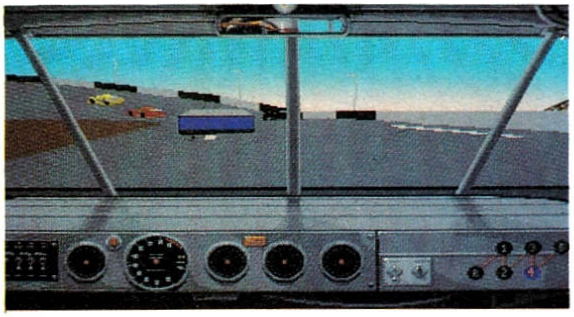
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Hewson
Bezug: World of Wonders

Spezialität: Unser Testmuster hat die Highscores noch nicht gespeichert – wer Wert darauf legt, sollte die Endversion vor dem Kauf ausprobieren.

Days of Thunder

Der gleichnamige Rennfahrer-Film war ja nicht gerade ein berauschender Erfolg, hatte aber immerhin Tom Cruise als Zugpferdchen. Die Versoftung hat nicht einmal das . . .





Das Game ist etwa so aufregend wie ein Schneckenrennen am Nürburgring – selten habe ich am Amiga eine derart langsame Vektorgrafik gesehen! Dabei könnte alles so schön sein: Fünf verschiedene Strecken, Zwei-Spieler-Option per Null-Modem, Qualifikationsrunden, Boxenstops mit Reifenwechsel, Nachtanken oder Schnellreparaturen, und nicht zuletzt die unzähligen Perspektiven (von der Seite, von oben, aus dem Rückfenster, etc.) hätten Days of Thunder zu einem echten Simulations-Leckerbissen machen können. So aber hat man den Eindruck, in einem Kinderwagen zu sitzen, und nicht in einem 200 Meilen schnellen Stock Car.

Um die Katastrophe komplett zu machen, ist auch die Joystick-Steuerung ziemlich in die Hose gegangen. Die Karre läßt sich kaum auf der Strecke halten, wenn man jetzt noch anfängt, mit den Funktionstasten rumzuspielen, um die Perspektive zu wechseln, wird die Steuerung noch träger. Außerdem ist die Grafik nicht nur langsam, sie ruckelt auch ganz erbärmlich. Natürlich, wer im Hauptmenü den Detail-Level herabsetzt, kommt etwas zügiger voran. Nur: Am Amiga darf man wohl erwarten, daß die Grafik detailreich *und* schnell ist! Einziger Lichtblick ist David Whittakers Umsetzung des Film-Soundtracks. Kauft also lieber die CD – das erspart Euch knapp 60 Märker und eine große Enttäuschung. (C.Borgmeier)



Days of Thunder

Grafik:	53%
Sound:	71%
Handhabung:	29%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	34%
Preis/Leistung:	29%
Red. Urteil:	35%

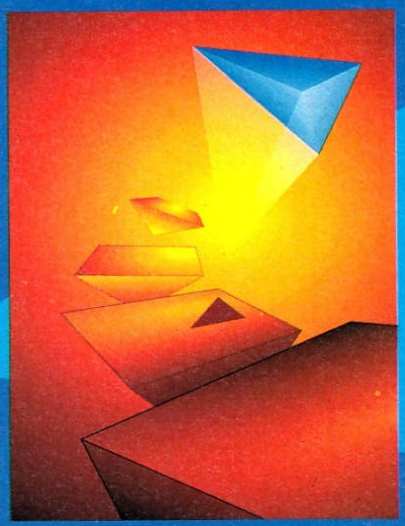
Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Mindscape
Bezug: Rushware

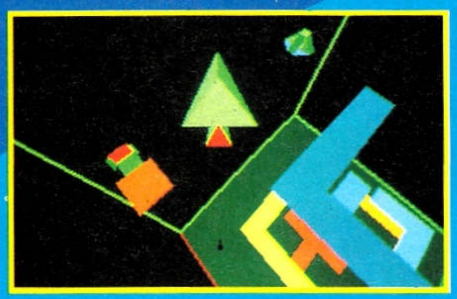
Spezialität: Die verfügbaren Autos und die zu absolvierenden Runden können eingestellt werden. Mit P wird pausiert, F-10 blendet die Rundenzeiten ein/aus. Auch Tastatursteuerung möglich.

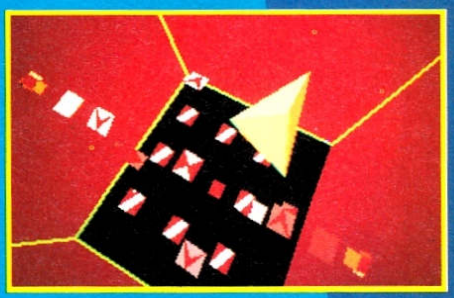
INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Alpha Waves

« Sie haben die Traummaschine erfunden... »







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. (06107) 7606-0.
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekannten Eindrücken.

▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
▲ 100 % NEW AGE

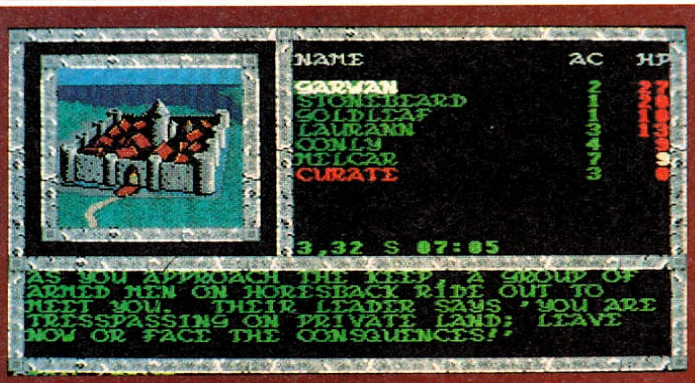
INFOGRAMES

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible
Vertrieb: BOMICO Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel. (06107) 7606-0

Nach dem Nachfolger kommt jetzt der Vorgänger! Nix verstehn? Also: Noch vor dem Vorgänger kam der Nachfolger. Noch immer unverständlich? Gut, im Klartext: Nach „Champions of Krynn“ ist jetzt endlich die Amiga-Version des ersten AD&D-Rollenspiels von SSI erschienen!

Die Letzten werden die Ersten sein . . .

Pool of Radiance

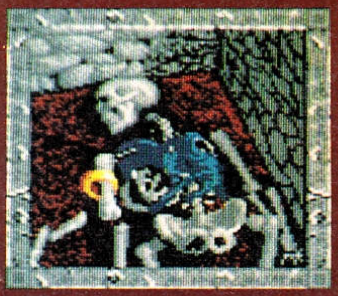


Welch schröckliches Geheimnis verbirgt sich hinter diesen Mauern?





Auf in den Kampf!



Ein Abenteurer, der es nicht geschafft hat?

Der Amiga Joker meint: Pool of Radiance ist ganz klar das bisher beste AD&D-Game am Amiga!

Verwirrt? Noch unübersichtlicher wird die Angelegenheit, bedenkt man, daß zwischen Pool of Radiance und „Champions of Krynn“ ja „Curse of the Azure Bonds“ liegt – mal sehen, wann der Mittelteil der Dragonlance-Saga nachgereicht wird. Und um das Verwirrspiel auf die Spitze zu treiben, verraten wir Euch jetzt, daß die Amiga-Umsetzung diesmal zwar wieder vom Strategiespezialisten SSI vertrieben wird, jedoch in der französischen Softwareschmiede UBI-Soft erstellt wurde! Da Pool of Radiance auf anderen Systemen als das bessere Spiel gilt als der „verfrühte“ Nachfolger, waren wir natürlich besonders gespannt . . .

Wie gewohnt, steht am Anfang die Erschaffung einer sechsköpfigen Party nach allen Regeln der AD&D-Kunst. Im Spielverlauf können sich noch zwei Nicht-Spieler-Charaktere zur Mannschaft gesellen, die einerseits die Kampfkraft der Truppe stärken, andererseits aber auch ein Stück vom Beute-Kuchen wollen. Das Abenteuer beginnt im zivilisierten Teil der Stadt Phlan, deren übrige Bezirke durch stark erhöhtes Monsteraufkommen schon ziemlich heruntergekommen sind. Grundsätzlich ist zu klären, wer hinter der bösen Macht steckt, die den Niedergang des einst stolzen Landstrichs herbeigeführt hat – sobald man den Feind kennt, muß er natürlich auch vernichtet werden . . . Zunächst werden aber kleinere Brötchen gebacken: Vom Gouverneur erhält man verschiedene Aufträge, deren Erledigung sich in Gold, Ausrüstung und Erfahrungspunkten bezahlt macht.

Neben der riesigen Stadt gibt es noch die Wildnis mit ihren zahlreichen Schlössern und Pyramiden. Während Straßen und Dungeons in 3D-Sicht dargestellt sind, sieht man das Geschehen auf freiem Feld aus der Vogelperspektive; trifft man auf Gegner, wird auf einen Kampfschirm umgeschaltet. Eine willkommene Hilfe beim Kartographieren bietet die Automapping-Funktion, leider versagt sie des öfteren ihren Dienst. Insgesamt aber geht die Benutzerführung in Ordnung, zumal das ausgefeilte Kampfsystem allerlei taktische Finessen zuläßt.

Was die Präsentation betrifft, hat man sich in Frankreich allerdings nicht so viel Mühe gegeben: Die Grafiken sind zwar stimmungsvoll, haben uns aber bei „Champions of Krynn“ besser gefallen; vor allem der Bildschirmaufbau (und damit der Spielfluß) ist langsamer. Auch die Sound-FX sind nochmals schwächer, dafür klingen die Musikstücke jetzt etwas besser. Viel wichtiger ist aber, daß hier der Schwierigkeitsgrad deutlich höher liegt – Rätsel gibt es auch viel mehr zu knacken! Profi-Abenteurer finden also den ersehnten Spielspaß für Wochen, Einsteiger hingegen werden sich an dieser harten Rollenspiel-Nuß die Zähne ausbeißen. (Sönke Klettner)



Pool of Radiance

Grafik:	62%
Sound:	33%
Handhabung:	61%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	67%
Red. Urteil:	76%

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

Spezialität: 1MB erforderlich, 2 Disks, Paßwortabfrage mittels Code-Scheibe. Die ausführliche Anleitung und sämtliche Bildschirmtexte sind in englisch.

THE SECOND WORLD



AMIGA



AMIGA



AMIGA

ASM-HITSTERN. Spielwert 11 (92%). "THE SECOND WORLD ist ein sehr gelungener Cocktail aus diversen anderen Handelssimulationen mit vielen Erneuerungen, der auf jeden Fall zu einem Longdrink wird." (Zitat Torsten Oppermann / ASM).

"THE SECOND WORLD" gibt es im Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kaufhäuser und ...

...jetzt auch direkt vom Hersteller. Per Post. Zu irren Preisen!

AMIGA, Atari ST **69**,95 DM. PC **79**,95 DM. C64 Disk **29**,95 DM. C64 Cass **19**,95 DM.

Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:

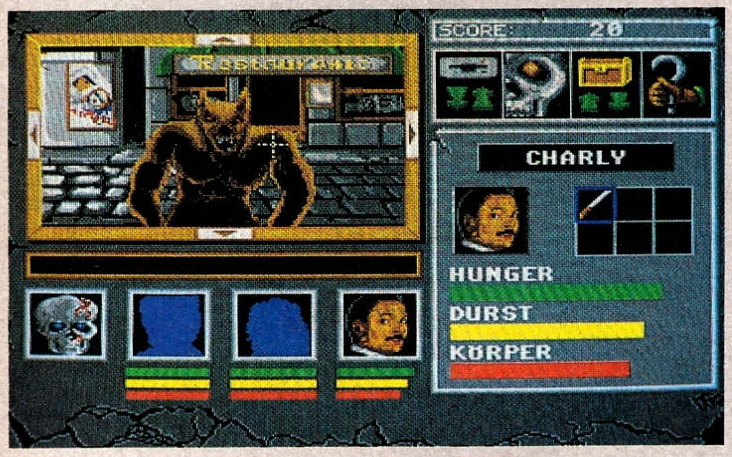
MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 A, 4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.

System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzuglich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhaften Exemplaren (Innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden): Kostenfreie Ersatzlieferung.

MAGIC BYTES

LORDS of DOOM

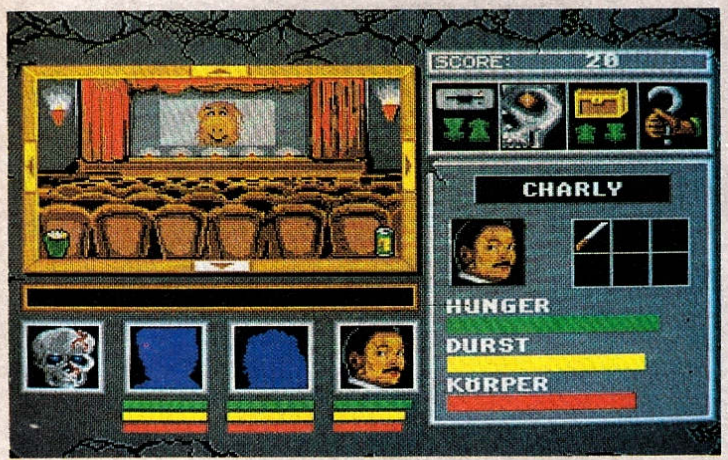
Die deutschen Adventure-Spezialisten Guido Henkel und Hans-Jürgen Brändle haben ihre Firma zwar jüngst von Dragonware in Attic umbenannt, aber ihren Spielen tut das keinen Abbruch – willkommen in der Horror-Stadt!



Miese Wohngegend, miese Nachbarn . . .



Ohweh, Zombi in Sicht!



Der scheußliche Rahmen hätte ruhig ein bißchen dezenter ausfallen dürfen

Der Amiga Joker meint: An Lords of Doom haben auch Einsteiger Freude – heutzutage eine Seltenheit!

Noch etwas ist neu: Die Jungs haben den Text-Grafik-Adventures mit Parser ade gesagt und auf ein neues Icon-System umgestellt – jetzt geht's also per Maus zur Sache. Aber bevor wir zu den Einzelheiten kommen, ist erstmal die Story an der Reihe: Im Städtchen Vertic regiert der blanke Horror! Nur noch Zombies und Vampire streifen durch die Straßen, kein menschliches Wesen weit und breit. Zumindest fast keines, denn Sharon McGillis und Charlie Jackson konnten den Untoten bisher stets entwischen. Das dürfte sich aber ziemlich schnell ändern, wenn nicht bald Verstärkung eintrifft. Also schleicht man sich zum Telegrafenamt und verständigt Freundin Susan und den erfahrenen Vampirschreck Abraham Van Halen (nein, nicht der Rockstar!). Sobald die Mannschaft komplett ist, kann man sich mit vereinten Kräften daran machen, das Geheimnis von Vertic zu lüften . . .

Die Screenaufteilung ist rollenspieltypisch verschwenderisch: In einem riesigen (und tristen) Steinrahmen befindet sich ein etwas klein geratenes Sichtfenster, das Inventory, Handlungs-Icons und Portraits der Spielfiguren samt Farbbalken, die ihre aktuellen Werte für Hunger, Durst und den Gesamtzustand zeigen. Essen und Trinken ist für die Truppe ebenso wichtig, wie sich nicht von den Monstern erwischen zu lassen. Damit sind die Gemeinsamkeiten mit einem Rollenspiel auch schon erschöpft, im übrigen erinnert das Game eher an Mindscape-Klassiker wie „Shadowgate" oder „Uninvited". Will man herumlaufen, werden einfach die Pfeile am Grafikfenster angeklickt; um einen Gegenstand aufzunehmen, genügt ebenfalls ein simpler Mausklick, und schon landet er im Inventory-Fenster. Nochmaliges Anklicken bewirkt, daß der Mauszeiger die Form des Fundstücks annimmt – jetzt kann man es direkt im Grafik-Fenster benutzen.

Die Rätsel sind zwar auch nicht sehr viel komplizierter als die Handhabung, aber dank der gelungenen Story und den 130 verschiedenen Bildern bleibt die Motivation nicht auf der Strecke. Auch die (teilweise animierten) Grafiken sind recht hübsch, der Titelsound ist stimmungsvoll und die FX passabel, wenn auch etwas spärlich. Leider hat das Spiel einen dicken Schönheitsfehler: Auf unaufgerüsteten 500ern wird jedes einzelne Bild nachgeladen! Wer Wert auf einen flüssigen Spielablauf legt, kommt um eine Speichererweiterung (oder einen 2000er) nicht herum. Ansonsten ist Lords of Doom ein spannendes Adventure mit kinderleichter Handhabung, ordentlicher Präsentation, deutschen Bildschirmtexten und einem Hauch von Rollenspiel – genau das Richtige für jüngere Spieler, die ein bißchen Abenteuerluft schnuppern wollen. Aber auch gewiefte Zocker könnten ja mal einen Blick riskieren. (C.Borgmeier)



Lords of Doom

Grafik:	69%
Sound:	51%
Handhabung:	74%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	70%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Attic/Starbyte
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird nicht anerkannt (erste Disk nur für Intro und Laderoutine). Für Speicherstände benötigt man eine zusätzliche Diskette.

X-POWER

PROFESSIONAL

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

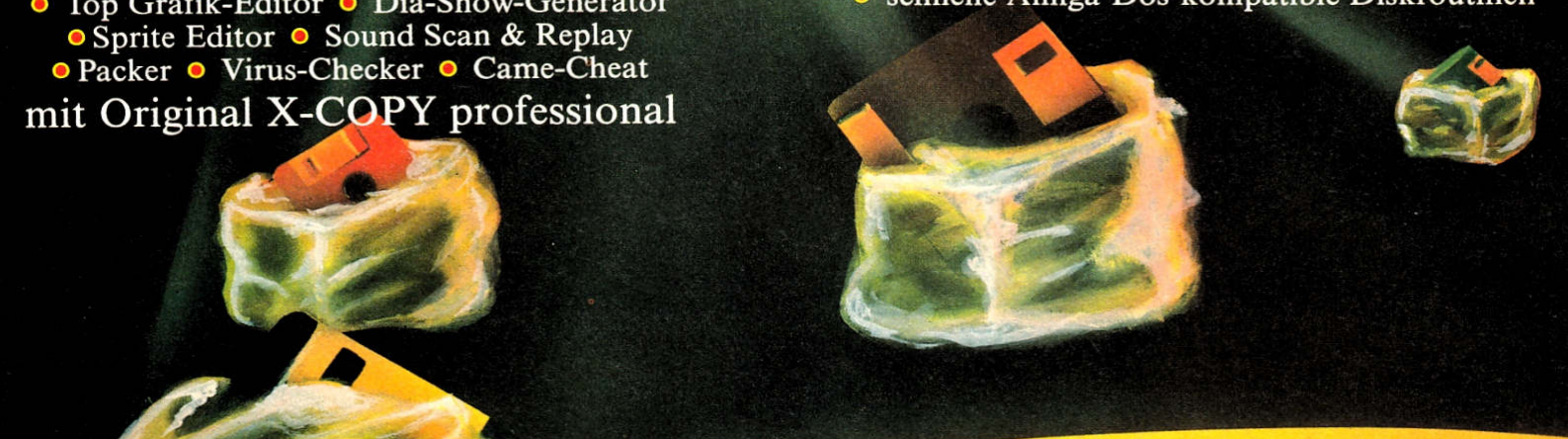


AMIGA 500 UND 2000

- Programm-Freeze • Monitor – Assembler
- Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
- Sprite Editor • Sound Scan & Replay
- Packer • Virus-Checker • Came-Cheat

mit Original X-COPY professional

- 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound
- Customchip Backup Ram • Spiegeladressen
- Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen
- schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen



- Betriebszustandsanzeige durch LED
- Durchgeschliffener Expansions-BUS
- Automatische Konfigurationserkennung
- Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
- Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
- Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
- Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt
- *GRAFIK-TOOLS:* Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
- *MONITOR-ASSEMBLER:* Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
- *SOUND-TOOLS:* Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
- *DISK-TOOLS:* X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
- Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer

Ab Mitte November in ausgewählten Fachgeschäften und Warenhäusern

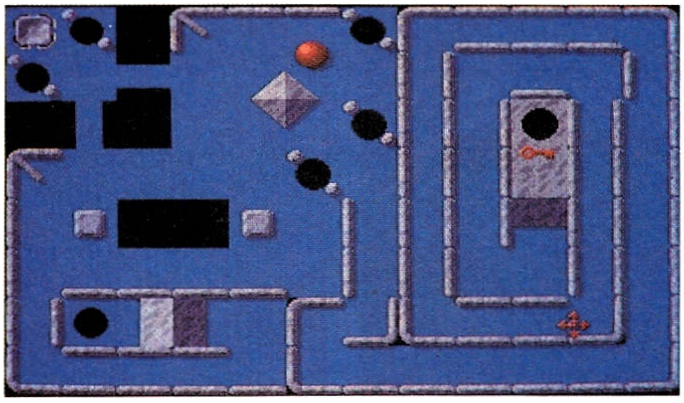
Distributoren: Rushware, Leisure-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Korsch, Bus Plus, Pulsar US

Century

Das Spiel mit Licht und Schatten

Es gibt sie seit Ewigkeiten: Die Geschicklichkeitsspiele, bei denen man eine Kugel mittels vorsichtigen Hin- und Herschwenkens durch ein Holz-Labyrinth bugsiert, möglichst ohne daß sie in irgendwelchen Löchern verschwindet. Und jetzt gibt es so etwas auch auf dem Amiga.

Digitale Kugelschiebereien haben ja spätestens seit „Marble Madness" eine treue Fangemeinde. Die Leute mit der ruhigen Hand dürfen sich bei Century an ein ganz neues (Computer-) Spielprinzip wagen: Durch Verschieben des Mauszeigers wird die Spielebene „gekippt", wodurch sich die Kugel in die entsprechende Richtung bewegt (quasi „nach unten" rollt). Auf schmalen Pfaden geht es so durch verschiedene Labyrinthe, vorbei an Löchern und über zahlreiche Hindernisse. Unterwegs sollen diverse Symbole (Schlüssel, Herzchen, etc.) aufgesammelt werden; sind alle eingesackt, muß man wieder zurück zur Ausgangsposition. Alsdann kommt der nächste Level, mit anderem Aussehen und natürlich höherem Schwierigkeitsgrad.
Die Grafik ist nicht überwältigend, sie soll allerdings gegenüber unserer Testversion noch ein bißchen aufgepeppt werden. Die „Neigung" der Plattform wird durch eine interessante Schattenwurf-Technik simuliert – das funktioniert meist ganz gut, ist zeitweise aber auch irritierend. Soundtechnisch hält Century recht ordentliche Effekte bereit, die Steuerung ist ebenfalls ganz passabel. Nur ist die Aufmachung etwas zu simpel, kleine Gags, wie man sie von anderen Vertretern des Genres kennt, fehlen leider völlig. Im Gegensatz zu beispielsweise „Rock'n Roll" will sich hier die Begeisterung nicht recht einstellen. (wh)



Ja, wo rollt denn das Kügelchen wieder hin?!



Century

Grafik:	52%
Sound:	61%
Handhabung:	62%
Spielidee:	54%
Dauerspaß:	51%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	51%

Für Anfänger
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: Software 2000
Bezug: Software 2000

Spezialität: Zwei-Spieler-Option, Highscoreliste wird gesaved. Bei uns ist die Kugel manchmal hängengeblieben.

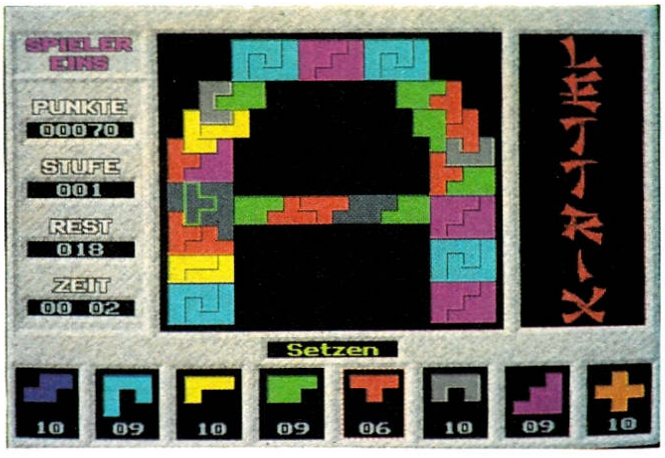
Lettrix

Zurück in die Stein-Zeit

Der Amiga Joker meint:
Lettrix läßt nochmal das alte Steinchen-Fieber auflodern!

Die Steine von „Tetris" haben sich zum Universalwerkzeug für Tüfteleien aller Art entwickelt: Diesmal wird nicht einsortiert, sondern gepuzzelt ...

In China gibt es solche Legepuzzels seit Jahrhunderten, am Amiga erst seit Lettrix: Vorgegebene Flächen in Form von Buchstaben, Zahlen und Symbolen müssen unter Zeitdruck mit den bekannten bunten Steinchen ausgefüllt werden. Es stehen insgesamt acht verschiedene Klötzchen in begrenzter Anzahl zur Verfügung; durch Anklicken mit der linken Maustaste wird ein Stein aufgenommen, mit der rechten kann er in die richtige Position gebracht werden. Genauso einfach wird er dann plaziert oder auch wieder entfernt, falls man ihn falsch gesetzt hat. Wird die Aufgabe innerhalb des (sehr eng bemessenen) Zeitlimits gelöst, geht's im nächsten Level weiter.
Lettrix kann man alleine, im Zweier-Team (jeder ist abwechselnd für einen Zug dran) oder zu zweit gegeneinander spielen. Zwar präsentiert sich das Spiel in der genretypisch bescheidenen Aufmachung, dafür ist die (abschaltbare) Sounduntermalung recht ansprechend. Die Steuerung arbeitet sehr präzise, lediglich das Umschalten von „Steine setzen" auf „Steine löschen" erfordert ein bißchen Gewöhnung. Statt absavebarer Speicherstände gibt es nach jeweils fünf gelösten Leveln einen Paßcode – nicht unbedingt die glücklichste Lösung. Ob das fesselnde Game dieselben Suchterscheinungen hervorrufen wird wie „Tetris", bleibt abzuwarten, die Voraussetzungen bringt es jedenfalls mit. (wh)





Lettrix

Grafik:	51%
Sound:	72%
Handhabung:	70%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	75%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Software 2000
Bezug: Software 2000

Spezialität: Sehr schön: Statt einem Kopierschutz gibt es ein Harddisk-Installationsprogramm, die Highscores können gespeichert werden, alles ist komplett in deutsch.

In letzter Zeit hat sich Psygnosis ja nicht gerade mit Ruhm bekleckert – um so erfreulicher ist ihr jüngstes Game! Die Jungs aus Liverpool haben das Programmieren also doch noch nicht verlernt . . .

Wem Fernsehshows normalerweise zu langweilig sind, der sollte mal bei der Killing Game Show reinschauen: Hier spielen die Kandidaten um den höchsten Preis überhaupt – ihr Leben! Stattfinden tut das Ganze in acht großen Zylindern, die jeweils aus zwei „Todeskammern" bestehen. Die Kammern sind voller Plattformen, über die man rennen, hüpfen und klettern muß, um den Ausgang zu finden. Damit dabei nicht getrödelt wird, gibt's reichlich Gegner und – die Zylinder füllen sich langsam mit einer Flüssigkeit, deren bloße Berührung tödlich ist! Außerdem sind überall Überraschungen versteckt: Minen, „Flutstopper", Orakel, Schlüssel und vieles mehr. Natürlich ist man derlei Späßchen nicht wehrlos ausgeliefert, es gibt die üblichen Waffen und Sonderausstattungen (Normal- und Dreifachschuß, Laser etc.). Trotzdem ist Killing Game Show kein reines Ballerspiel. Um aus den labyrinthartigen Zylindern des Todes zu entkommen, darf man oft ganz schön tüfteln, denn der Weg ist weit (Karten zeichnen!) und voller tückischer Hindernisse („Warum paßt dieser verd . . . Schlüssel nicht??!").





Der Killer-Kandidat auf seinem dornenreichen Weg



Wo ist hier bloß der Ausgang?

Grafisch ist das Game eine Wucht: Das beginnt beim Intro, geht mit dem hinreißenden Spielersprite weiter (eine Heavy Metal-Ausgabe von Donald Duck), macht auch bei den abwechslungsreichen Hintergrundgrafiken, die ein bißchen an „Xenon 2" erinnern, nicht halt und gipfelt schließlich in dem umwerfenden Effekt mit der ansteigenden Flüssigkeit! Lediglich das Scrolling ruckelt leicht, und der Bildschirmausschnitt ist nicht allzu groß. Und der Sound? Ein absoluter Killersoundtrack PLUS astreine Effekte PLUS Sprachausgabe! So, nun aber genug der Lobeshymne . . .

Die Steuerung ist zwar okay, könnte jedoch besser sein. Es gibt eine Reihe netter Gags, aber halt nicht sooo viele – mit der Zeit wird's doch ein bißchen eintönig. Insgesamt ist Killing Game Show ein überdurchschnittlich gut präsentiertes Game, das vom Spielprinzip her stark an „Flood" erinnert. Allerdings sollten für die tödliche Show nur Profis kandidieren, denn auch der Schwierigkeitsgrad ist überdurchschnittlich hoch . . .

(mm)



The Killing Game Show

Grafik:	88%
Sound:	94%
Handhabung:	72%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	67%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	71%

Für Experten
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Psygnosis
Bezug: AHS-Amegas

Spezialität: Brauchbare Anleitung, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Nach jedem Bildschirmtod gibt's ein Replay (wahlweise mit schnellem Vorlauf), in das der Spieler wieder einsteigen kann!

CRYSTAL SOFT
INH.: C. WAGNER

Speichererweiterung für
AMIGA 500 auf **1 MB**
DM 144,—
(abschaltbar/incl. Uhr - einfach einstecken)
AMIGA 2000 auf **8 MB**
DM 589,—
(mit 2 MB bestückt)

AMIGA-ZWEITLAUFWERKE

3,5" ext., abschaltb., Bus	DM 184,—
5,25" ext., abschaltb., Bus	DM 244,—
3,5" intern / A 500	DM 164,—
3,5" intern / A 2000	DM 154,—
Netzteil / A 500	DM 134,—

AMIGA-SOFTWARE

Ant Heads (Zusatzd.lt c.f.t.D.)	44,90
Asterix II	54,90
Batman - The Movie	64,90
Battlehawks 1942	64,90
Beach Volley	54,90
Block out	69,90
Bomber	74,90
Bomber (Mission Disk)	**44,90**
Chambers of Shaolin	64,90
Champions of Krynn	**69,90**
Cycles	64,90
Damocles	64,90
Dragon Flight	**74,90**
Drakkhen	74,90
Dungeon Master	64,90
Emlyn Hughes Intern. Soccer	64,90
E.S.S.	74,90
Falcon F-16	74,90
Falcon (Mission Disk I)	54,90
First Person Pinball	44,90
F-29 Retaliator	64,90
Full Metal Planet	64,90
Future Wars	64,90
Gravity	64,90
Hillsfar	69,90
Imperium	**69,90**
Indiana Jones/Adv.	69,90
Interphase	64,90
Iron Lord	69,90
Italy 1990	64,90
It cam from the desert	74,90
Kick off 2	**64,90**
Klax	**54,90**
Legend of Faerghail	**69,90**
Lost Patrol	**64,90**
Manhunter II	74,90
Maniac Manson	69,90
Midwinter	69,90
Might and Magic II	**74,90**
P-47	69,90
Pictionary	69,90
Pinball Magic	59,90
Pipemania	64,90
Pirates	**69,90**
Premier Collection II	69,90
Quartz	69,90
Rainbow Island	64,90
Red Storm Rising	**69,90**
Revolution 101	**64,90**
Rings of Medusa	69,90
Rock'n Roll	64,90
Sherman M4	69,90
Shufflepuck Cafe	64,90
Sim City	74,90
Sim City (Terrain Editor)	44,90
Space Ace	99,90
Star Command	69,90
Star Flight	69,90
Supercars	54,90
Swords of Twilight	69,90
Their finest hour	**79,90**
The story so far Vol. 3	54,90
Tower of Babel	69,90
Triad 2	69,90
TV Sports Basketball	74,90
TV Sports Football	74,90
Twin World	69,90
U.S.S. John Young	54,90
Xenomorph	69,90
X-Out	59,90

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, jedoch:
Täglich preiswerte Neuheiten!
Info per Telefon!

Vorkasse + 4,— / Nachnahme + 6,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 9—15 Uhr / 17—21 Uhr
Sa 9—12 Uhr
Tel. 02051/85511
Fax 02051/85525
Änderungen und Irrtümer vorbehalten

Hiermit bestelle ich bei ATLANTIS Soft & Hardware

Zahlung erwünscht ○ Nachnahme ○ Scheck

Name/Vorname: _____

Anschrift: _____

Tel.: _____ Datum: _____ Unterschrift: _____

NEU
REPARATUR
ALLE AMIGAS ab 1. Sept.

IHR DISKETT
3,5" Disketten doppelse
ab 10 Stü
ab 100 Stü

INFO

● = DEUTSCHES PRODUKT ODER DEUTSCHE ANLEITUNG
* = BEI ERSTELLUNG DER LISTE NOCH NICHT LIEFERBAR
! = NEUERSCHEINUNG

Programmiersprachen und Programmierhilfen

ABSOFT AC/BASIC	278
ABSOFT AC/FORTRAN	488
AMIGA LOGO	158
AMOS	158
AREXX LANGUAGE	65
GFA ASSEMBLER	● 136
GFA BASIC INTERPR. 3.5 (DEU)	● 175
GFA BASIC COMPILER 3.5 (DEU)	● 95
HISOFT-BASIC COMPILER (DEU)	● 175
HISOFT-DEVPAC ASSEMBLER (DEU)	● 145
LATTICE AMIGA C++	598
LATTICE AMIGA COMMUNI. LIBRARY	495
LATTICE AMIGA COMPILER C 5.05	375
LATTICE AMIGA COMPILER COMPAN.	195
LATTICE AMIGA CROSS COMPILER	1478
LATTICE AMIGA DBC III LIBRARY	278
LATTICE AMIGA PANEL	378
M2AMIGA MODULA-2 V3.3	● 298
M2AMIGA DEBUGGER	● 225
M2AMIGA MATH-TREASURE	● 95
M+AMIGA PROGRAMMIERUMGEBUNG	● 98
M2AMIGA TREASURES	● 188
MANX AZTEC C DEV. 5.0 + SLD	375
MANX AZTEC C PROFESSIONAL 5.0	270
MANX SOURCE LEVEL DEBUGGER O.H	145
O.M.A. MACRO ASSEMBLER	● 145

Business-, Datei- und Kalkulationssoftware

ADVANTAGE (TABELLENKALKULATION	● 198
AMIGA EXTRA 11: KARTEIKASTEN	● 43
AMIGA TABELLENKALKULATION	● 98
DATAMAT	● 99
DATAMAT PROFESSIONAL	● 199
DB MAN 5	598
GD ADVANTAGE, THE (DEU)	● 245
LOGISTIX PROFESSIONAL (DEU)	● 395
MATH AMATION	● 135
MAXIPLAN PLUS	● 198
PERFORMANCE	298
SUPERBASE AMIGA	● 85
SUPERBASE 2	● 185
SUPERBASE PRO	● 388
SUPERBASE PRO. ENTWICKLERPAKET	● 498
SUPERPLAN	238

Textverarbeitung und Desk Top Publishing

BECKERTEXT II	● 298
CREATE-A-SHAPE	● 96
CYGNUS ED PROFESSIONAL V2.0	168
DOCUMENTUM 2.0*	● 135
GD DESKTOP BUDGET	85
GD PAGESETTER (DEU)	● 85
GD PAGESETTER 2.1MB (DEU)	● 174
GD PAGESETTER-FONT SET I	33
GD PAGESETTER-LASERSCRIPT	95
GD PROFESSIONAL PAGE 1.3 (DEU)	● 394
PAGESETTER HELP	55
PAGESTREAM UPDATE* 1.8-2.0	188
PAGESTREAM V1.8	295
PAGESTREAM V2.0*	428
PAGESTREAM FONTS 1-19	je 66
PAGESTREAM LINIE FONTS 1-8	je 58
PAGESTREAM POSTSCRIPT FONTS A-C	je 66
PRO SCRIPT*	95
PRO WRITE 3.0	278
PUBLISHER CHOICE	● 289
RECHTSCHREIBEPROFI	● 99
SAXON PUBLISHER	798
SCRIPTUM AMIGA	● 75
SUPER ED	● 35
SUPER ED C FÜR MANX COMPILER	● 35
TEXTOMAT	● 99
WORD PERFEKT (DEU)	● 589
WORD PERFEKT (DEU) STUDENTEN	● 389

Grafiksoft- und -Hardware

3D PROFESSIONAL	828
3D-CAD-AMIGA 1.0*	● 195
AEGIS ANIMAGIC	158
AEGIS DRAW 2000	378
AEGIS GRAPHICS STARTER KIT	126
AEGIS MODELER 3D	138
AEGIS PROMOTION	178
AEGIS VIDEOSCAPE + PROMOTION	398
AEGIS VIDEOTITLER 1.5 + L!C!A!	298
AIRSHIPS SCULPT	75
AIRSHIPS TURBO SILVER	75
AMIGA EXTRA 1: GRAFIK	● 45
AMIGA EXTRA 4: GRAFIK	● 45
AMIGA REFLECTIONS	● 88
ANIM FONTS I + II (KARA)	je 95
ANIMATION EDITOR	95
ANIMATION EFFECTS	86
ANIMATION FLIPPER	95
ANIMATION MULTIPLANE	145
ANIMATION ROTOSCOPE	133
ANIMATION STAND	85
ANIMATION STATION	198
B-GRAPHICS	318
BROADCAST TITLER II PAL	628
BUTCHER (DEU)	● 66
C-LIGHT	48
C-VIEW I PAL	98
C-VIEW II PAL	95
CALIGARI (NTSC)	3898
CALIGARI CONSUMER (NTSC)	428
CHOROMAP – MAP GENERATOR	98
CHROME TWIST ANIM. FONTS	138
DECBUILDERS CAD	148
DELUXE ART PART II	28
DELUXE PAINT III	● 195
DELUXE PHOTOLAB (PAL, DEU)	● 185
DELUXE PRINT II (DEU)	● 175
DELUXE VIDEO 1.2 (PAL DEU)	● 215
DELUXE VIDEO III	245
DESIGN 3D (PAL, DEU)	● 245
DESIGN 3D (PAL, ENG) für SCULPT oder VIDEOSCAPE oder Turbo Silver	185
DESIGN, ARCHITECT	55
DESIGN, DINOSAUER	55
DESIGN, FUTURE	55
DESIGN SPACE	55
DESIGN WOODLAND	55
DESIGN, HUMAN	55
DESIGN, INTERIOR	55
DESIGN, MICROBOT	55
DIGI PAINT 3 (PAL)	● 148
DIGI VIEW GOLD 4.0 (PAL) +DP1	● 270
DIGI WORKS 3/D	218
DIRECTOR, THE (DEU, PAL)	● 86
DIRECTOR, THE – TOOLKIT	65
DISNEY ANIMATION STUDIO	278
ELAN PERFORMER	118
EXPRESS PAINT 3.0	176
EXPRESS PAINT CLIP ART 1	48
FLO-FLOORPLAN CONST.	88
GALLERY-3D	138
GD COMICSETTER (DEU)	● 88
GD COMICSETTER ART-FUNNY FIGUR	34
GD COMICSETTER ART-SCIENCE FIC	34
GD COMICSETTER ART-SUPERHEROES	34
GD MOVIESETTER (DEU)	● 98
GD MOVIESETTER-CLIPS 1	34
GD OUTLINE FONTS*	298
GD PROFESSIONAL DRAW (DEU)	● 248
GD STRUCTURED CLIP ART	98
GD VIDEON – COLOR DIGITIZER*	698
GRAPHICS STUDIO, THE (DEU)	● 68
HOME BUILDERS SCULPT INTERFACE	188
IMAGINE (NACHF. TURBO SILVER)	578
INTERACTOR (PAL)	198
INTERCHANGE	88
INTERCHANGE 3D OBJECTS VOL 1	34
INTERCHANGE TURBO SILVER MODUL	34
INTERFONT 3D DESIGNER	198
INTROCAD PLUS	248
MARBLE TRAIL	78
MEDIA LINE BACKGROUND	78
MEGA PAINT	348
MY PAINT (DEU)	● 68
PAGERENDER 3D (PAL)	268
PHOTON PAINT II (1MB)	225
PIC MAGIC 250 CLIP ART, 10 DISK	198
PIXEL 3D	128
PIXMATE	● 138
PIXOUND	158
PRINTMASTER PLUS	74
PRINTMASTER-ART GAL. 3:FANTASY	48
PRINTMASTER-ART GAL. PAK 1 + 2	68
PRINTMASTER-FONTS & BORDERS	68
PRO VIDEO PLUS (PAL)	416
PRO VIDEO PLUS FONT SET 1-5 DEU	je 198
PROFILLS	48
REFLECTIONS-ANIMATOR*	● 98
SCENE GENERATOR	78
SCULPT 3D XL (PAL)	278
SCULPT-ANIMATE 4D (PAL)	● 738
SCULPT-ANIMATE 4D JUNIOR (PAL)	228
SEX FONTS	58
SPACE VEHICLES	98
SPEEDTRACER	● 148
STARSHIP 2050 – SCULPT	88
STARSHIP 2050 – TURBOSILVER	88
SUPER CLIPS (POSTSCRIPT)	58
SUPER SHARP	78
SUPERPIC DIGITIZER + GENLOK DEU	● 1795
TALKING ANIMATOR	98
TITLE PAGE	298
TRICKSTUDIO A V2.0	● 99
TURBO SILVER 3.0	328
TV GRAPHICS	98
TV TEXT PROFESSIONAL (PAL)	298
VIDEO & ANIMATION BACKGROUNDS	78
VIDEO EFFECTS 3D (PAL, DEU)	278
VIDEO PAGE	● 165
VIDGEN PAL VIDEO-BACKER-GENERA	298
X-CAD DESIGNER (PAL)	178
X-CAD PROFESSIONAL (PAL)	548
ZOETROPE V1.1 (DEU)	● 188
ZUMA FONTS 1-5	je 55

Musiksoft- und -Hardware

AEGIS AUDIOMASTER II	168
AEGIS SONIX 2.0	118
AMIGA EXTRA 6: AUDIO WORX	● 45
AUDIO ENTWICKLER-PAKET	● 98
BARS & PIPES	396
BARS & PIPES PROG HANDBOOK	98
BARS & PIPES MULTI MEDIA	88
BARS & PIPES MUSICBOX B	88
DELUXE MUSIC (PAL, DEU)	● 185
DR. T'S COPYIST APPRENTICE	198
DR. T'S COPYIST DTP	498
DR. T'S COPYIST 3.0	598
DR. T'S KCS & COPY. APPRENTICE	588
DR. T'S KEYBOARD CONTR. SEQ. 2	598
DR. T'S KORG M-1/R	298
DR. T'S MIDI-RECORDING-STUDIO	138
DR. T'S TIGER CUB	168
E.C.E. MIDI 500	128
GD DYNAMIC STUDIO	246
HYPERCHORD	258
M	325
MARK II SOUND SYSTEM	● 74
MASTER SOUND	128
MIDI INTERFACE A500/A2000	● 78
MIDI MAGIC	298
MUSIC BOX A	98
MUSIC X	448
MUSIX X JUNIOR	288
SOUNDEXPRESS	118
PRO SOUND DESIGNER	● 275
SOUND FACTORY	● 118
SOUNDSAMPLER OMEGA 22KHZ STER	● 148
SOUNDSAMPLER OMEGA 28KHZ MONO	● 78
SOUNDSAMPLER OMEGA 44KHZ MONO	● 108
SOUNSAMPLER OMEGA + 28KHZ MONO	● 128
SOUNDSAMPLER OMEGA + 56KHZ MONO	● 148
SOUNDSAMPLER STEREO (MIMETICS)	228
SYNTHIA II	198
TFMX WORKSTATION	118

Datenfernübertragung und nützliche Zusatzsoftware

A-MAX MACINTOSH EMULATOR	268
A-MAX II	348
A-MAX. 128K ROM'S	348
A-MAX. CUTTING EDGE DRIVE	548
A-TALK III	146
AMIGA CALL	● 99
AMIGA DRIVE ALIGNMENT	98
AMIGA EXTRA 2: UTILITIES	● 45
AMIGA EXTRA 10: UTILITIES	● 45
AMIGA EXTRA 14: MENU MIND*	● 45
AMIGA EXTRA 15: TOOLS*	● 45
AWARD MAKER PLUS	98
AWARD MAKER SPORTS LIBRARY	58
B.A.D. DISK OPTIMIZER (DEU)	● 75
BBS (SKYLINE) – BULLETIN BOARD	298
BOOT-MAKER V2.0	● 38
BTX/VTX-MANAGER V2.2 FTZ + IF	● 178
BTX/VTX-MANAGER V2.2 FTZ – IF	● 120
BTX/VTX-MANAGER ADAPTER A1000	● 30
CLI-TOOL I	● 38
CROSS DOS 4.0	64
DISK MASTER (DEU)	● 118
DOS-2-DOS	78
FACC II FLOPPY ACCELERATOR	52
FUN KEYS	68
G.O.M.F. 3.0	58
ICON LAB V1.3	68
ICON MAGIC	98
ICON PAINT	178
INTER FONT	188
MAC–2–DOS	248
MAGELLAN V1.1 (KÜNSTL INTELLI)	398
MATH BLASTER PLUS	58
MATHE PROFI	● 55
MATHE TRAINER + PROFI	● 85
OUTLINE!	98
PC-BRIDGE	● 88
POWER WINDOWS 2.5	148
PRO BOARD	768
PRO NET	768
PROJECT D	● 98
QUARTERBACK 4.0	98
RAW COPY 1.3	118
SYNCRO EXPRESS (COPYPROG)	128
TOTAL CONTROL DIET	198
VIRUSKILLER V4.1	● 44
WORKBENCH + EXTRAS 1.3.2	● 58
X-COPY II	● 38
X-COPY II + HARDWARE	● 64
X-COPY PROFESSIONAL	78
ZING ! DEUTSCH	● 98

Lernsoftware

AMIGA EXTRA 7: ERDKUNDE I	● 45
AMIGA EXTRA 8: ENGLISH I	● 45
AMIGA EXTRA 16: ERDKUNDE II	● 45
AMIGA EXTRA 17: MATH-GEOMETRIE	● 45
AMIGA EXTRA 18: MATH-ALGEBRA	● 45
AMIGA EXTRA 19: PHYSIK I	● 45
DISTANT SUNS (ATRONOMIE)	114
ENGLISH I	88
ENGLISH II	88
ENGLISH III	88
LATEINGRUNDWORTSCHATZ	88
MATH VISION	288
RECHTSCHREIBUNG DEUTSCH I	88
RECHTSCHREIBUNG DEUTSCH II	88
RECHTSCHREIBUNG DEUTSCH III	88
SESAME STR. AT THE ZOO	78
SESAME STR. LETTERS FOR YOU	78
SESAME STR. NUMBERS COUNT	78
SESAME STR. OPPOSITES ATTRACT	78
SPIELEND LERNEN 2, 6-8 JAHRE	● 58
SPIELEND LERNEN 2, UNTER 6 JAHRE	58
VOKABELTRAINER V1.5	● 58

Spiele und Simulationen

3D POOL	58
688 ATTACK SUBMARINE SIM	76
7 GATES OF JAMBALA	● 78
A-10 TANK KILLER	88
A.M.C.	58
A.P.B. (DEU)	● 58
ACTION FIGHTER	68
ADVANCED SKI SIMULATOR	● 48
ADVENTURES*	● 78
AFRICAN RAIDERS/DAKAR 89 (DEU)	● 58
AFTER THE WAR	98
ALIEN SYNDROM	58
ALIEN TRACKERS (DEU)	● 58
ALL DOGS GO TO HEAVEN	78
ALL TIME FAVORITES	● 88
ALPHA WARS*	● 58
AMC DINAMIC	88
AMERICAN DREAMS	● 78
AMIGA EXTRA. 3: SPIELE	● 45
AMIGA EXTRA 5: SPIELE	● 45
AMIGA EXTRA 12: SPIELE	● 45
AMIGA EXTRA 13: SPIELE REGNUM	● 45
AMNIX*	98
ANARCHY	58
AQUABLAST	68
AQUANAUT	● 78
AQUAVENTURER*	78
ARCHON COLLECTION	78
ARTHUR – QUEST FOR EXCALIBUR	68
ASTERIX II OPERATION HIN	● 78
ATOMIX	● 56
BACK TO THE FUTURE 2	● 68
BAD COMPANY	● 58
BALANCE OF POWER 1990	88
BANKOK KNIGHTS	● 78
BAR GAMES	● 74
BARD'S TALE I (DEU)	● 74
BARD'S TALE I HINTBOOK	18
BARD'S TALE II (DEU)	● 65
BASKETBALL COLLEGE MODULE	45
BASKETBALL SIDE VIEW (M)	45
BATMAN – THE MOVIE (DEU)	● 78
BATTLE CHESS	68
BATTLE MASTER	78
BATTLE SQUADRON	78
BATTLEMASTER	78
BEYOND THE DARK CASTLE (DEU)	● 78
BIG BANG*	● 48
BILLARD	● 78
BLACK MAGIC	● 48
BLACK TIGER	78
BLOCK OUT	74
BLUE ANGEL	● 78
BLUE ANGELS (FLUGSIM)	● 78
BODO ILLGNER'S SUPER SOCCER	● 74
BOMBA*	● 98
BOMBER	● 98
BOMBER FIGHTER	● 88
BOMBER MISSION DISK	44
BOOT CAMP*	78
BORSENFIEBER	● 78
BRIDE OF THE ROBOT	78
BRIDGE 6.0	68
BSS JANE SEYMOR (FEDER. QUEST)	68
BUDOKAN	76
BUGGY BOY	29
BUNDESLIGA-MANAGER	● 64
CABAL*	● 75
CALCULATION	48
CARDIAC ARREST	128
CARMEN – EUROPE	88
CARMEN – U. S. A.	88
CASTLE MASTER	● 78
CASTLE WARRIOR (DEU)	● 78
CENTREFOLD SQUARES (DEU)	● 88
CHAMBERS OF SHAOLIN	● 75
CHAMP. THE	● 74
CHAMPIONS OF KRYNN	88
CHAMPIONSHIP WRESTLING	● 78
CHASE HQ (DEU)	● 78
CHESS CHAMPION	86
CHESSPLAYER 2150	● 88
CHICAGO 90	● 88
CHINESE CHESS	58
CLOUD KINGDOMS	● 74
CLOWN O'MANIA (DEU)	● 58
CLUE	78
CODENAME ICEMAN	98
COLONEL BEQUEST	98
COLORADO	● 74
COLORIS	48
COMBO RACER	68
CONQUEST OF CAMELOT	98
CONQUEROR (3D)	● 74
CONTINENTAL CIRCUS	● 68
CONTRA*	78
CORPORATE RAIDERS	68
CORPORATION	● 88
COUTROOM, THE	98
CRACKDOWN	● 78
CRAVITY	84
CRAZY SHOT	68
CREATURE*	78
CRIBBAGE KING/GIN KING	96
CYBER WORLD	● 38
CYBERBALL	● 58
CYCLES	74
DAMOCLES*	● 78
DARIUS*	● 58
DARK CENTURY	● 78
DARK SIDE	78
DAS HAUS	● 74
DAS MAGAZIN	● 58
DATASTORM*	● 68
DAVID WOLF	88
DAY OF THE VIPER	78
DEATH SWORD*	58
DEBUT*	78
DEFENDERS OF EARTH	68
DELUXE STRIP POKER	● 68
DEMON'S WINTER	78
DOGS OF WAR	58
DOMINATION	● 58
DOMINATOR (DEU)	● 58
DOUBLE DRAGON 2	68
DOUBLE DRIBBLE	68
DOWNHILL CHALLENGE	68
DRACHEN VON LARS (DEU)*	● 78
DRAGON (DEU)	● 88
DRAGAN FORCE	98
DRAGON SCAPE	48
DRAGON SPIRIT	● 68
DRAGON'S LAIR 1	88
DRAGON'S LAIR 2	● 108
DRAGONS BREATH	● 98
DRAGONS OF FLAME	● 88
DRAGONSCAPE	78
DRAKKHEN	● 78
DRIVIN' FORCE	88
DUCK TALES	75
DUNGEON MASTER A1000/1MB	● 68
DUNGEON QUEST (DEU)	● 78
DYNAMITE DUX	● 78
DYNASTY WARS	● 66
DYTER 07	● 58
E-MOTION	● 74
E.S.S. (DEU)	● 98
EAGLE RIDER*	● 78
EAST VS WEST BERLIN 1948	88
ELITE	● 69
EMANUELLE DEUTSCH	● 62
EMLYN HUGHES INT. SOCCER	● 74
ESCAPE FROM THE PLANET	● 58
ESKIMO GAMES	● 68
F-16 COMBAT PILOT	75
F-19 STEALTH FIGHTER*	88
F-29 RETALIATOR	● 68
F-40 PURSUIT	78
FALCON F-16	● 78
FALCON F-16 MISSION DISK I + II	je ● 58
FAST LANE	68
FC LIVERPOOL SOCCER GAME*	● 78
FEDERATION	98
FERRARI FORMULAR ONE	● 68
FIENDISH FREDDY	88
FIGHTER BOMBER	84
FIGHTING SOCCER	● 78
FIRE	85
FIRE BRIGADE	98
FLIGHTSIMULATOR 2	78
FLOOD	88
FLYER*	● 58
FOOTBALL MANAGER 2 + EXPANSION	● 58
FOOTBALL MANAGER I	17
FOOTBALL MANAGER WCE	● 58
FOOTBALLER OF THE YEAR II	● 58
FORMATION	138
FROM SPACE	78
FUGGER, DIE	● 55
FULL METAL PLANET	● 78
FUTURE CLASSICS	58
FUTURE DREAMS	● 78
FUTURE WARS	● 78
GALAXY FORCE	● 78
GAME COMBI PACK	● 58
GAMES – SUMMER EDITION	● 68
GARFIELD UND SNOOPY BUNDLE	68
GARFIELD'S WINTER TALE	● 78
GENIUS	● 58
GHOST AND GOBLINS	64
GHOSTBUSTERS 2	● 78
GHOULS & GHOSTS	● 78
GIANTS	● 98
GLADIATOR*	78
GOLDRUSH (DEU)	● 98
GOLDRUSH	68
GRAND MONSTER SLAM	● 58
GRAND NATIONAL*	● 58
GRAVITY	● 78
GREAT COURTS – TENNIS (DEU)	● 74
GREAT EUROPEAN COMPETITION*	● 78
GREG NORMAN'S SHARK ATTACK	78
GRÜNE PLANET, DER*	● 58
GUNSHIP	● 78
HANSE	● 68
HARD DRIVIN' (DEU)	● 50
HARD N'HEAVY	● 48
HARDBALL II	● 66
HARMONY	74
HARPOON*	78
HATE	● 58
HEAT WAVE	84
HELLRAIDER	● 68
HERO'S QUEST	● 98
HEROES	88
HIGHLIGHTS (RAINBOW ARTS)	● 68
HIGHWAY PATROL (DEU)	● 78
HILLSFAR	● 88
HONEYMOONERS, THE*	88
HORSE RACING	85
HORSE RACING STABLE OWNER	45
HOT ROD	● 78
HOUND OF THE SHADOW	88
HOYLE'S BOOK OF GAMES	98
ICW WRESTLING	58
IMPERIUM	88
IMPOSSAMOLE	58
INDIANA JONES – ADV	● 78
INDIANA JONES – ADV	78
INDIANA JONES HINT DISK	34
INFESTATION	78
INSIDE OUTING(DEU)	● 78
INSPECTOR GRIFFU	56
INTACT	68
INTERCEPTOR F/A18	62
INTERNATIONAL 3D TENNIS	68
INVEST	68
IRON LORD	78
IRON TRACKER (DEU)	● 58
ISLAND OF LAST HOPE	● 74
IT CAME FROM THE DESERT (1MB)	● 85
IT CAME FROM THE DESERT DATA D	● 48
ITALY 1990	● 78
IVANHOE*	● 78
JACK NICKLAUS GOLF (DEU)	● 68
JACK NICKLAUSE GOLF COURSE I	38
JAGD AUF ROTEN OKTOBER	● 58
JEANNE D'ARC	● 48
JET	78
JET INSTRUMENT TRAINER	178
JETSON'S THE	78
JIGSAW PUZZLE MANIA	48
JUG*	78
JUMPING JACKSON*	● 58
KAMPF DER WELTEN*	● 38
KEEF THE THIEF	88
KENNEDY APPROACH	78
KHALAAN	88
KICK OFF	● 45
KICK OFF EXTRA TIME	● 38
KID GLOVES	● 78
KILLING GAME SHOW, THE	● 64
KING'S QUEST III HINT DISK	38
KING'S QUEST TRIPLEPACK (1-3)	82
KINGDOM OF ENGLAND (DEU)	● 68
KINGS QUEST IV	98
KLAX	● 64
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION	● 94
KREUZ AS (DEU)	● 34
KRYPTON EGG	● 58
KULT	● 58
LABYRINTH	78
LANCASTER	● 68
LAND OF LEGENDS*	98
LASER SQUAD	● 68
LAST NINJA II	68
LEAVIN TERAMIS	● 82
LEGEND OF DJEL (DEU)	● 62
LEGEND OF FAERGHAIL	58
LEISURE SUIT LARRY 2	98
LEISURE SUIT LARRY I	55
LEISURE SUIT LARRY 3	98
LEISURE SUIT LARRY I HINT BOOK	28
LEONARDO (DEU)	● 58
LIGHT FORCE (DEU)	● 78
LIMES & NAPOLEON	● 58
LIN WUS CALLENGE	64
LITTI'S HOT SHOT*	● 58
LIVERPOOL	● 58
LIZENZ ZUM TÖTEN	● 58
LOGO	● 84
LOMBARD RALLEY	64
LOOM	88
LORDS OF WAR	● 58
LOST DUTCHMAN MINE	98
LOST PATROL*	● 78
M1 TANK PLATOON	88
MAGIC 4 PACK	● 78
MAGIC CANDLE	98
MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL	98
MAGIC LINES	48

LADENVERKAUF während der Bestellzeiten in der Dunantstraße 53 (Nähe Stadion) in Hürth-Alt-Hürth

ENGROSSHANDEL

ig, 2-fache Dichte, stückgeprüft

k: 1,05/Stück

k: 0,95/Stück

Hotline
Beratungsservice
täglich von 17.00-18.30 Uhr
Tel. 0 22 33/4 10 83

ATLANTIS
Soft- und Hardware GmbH
Ihr *AMIGA*-Spezialist

Preisliste (11/90) · Alle Preise in DM

MAGIC TRI PACK	68
MANCHESTER UNITED	88
MANHUNTER	88
MANHUNTER II NEW YORK	88
MANIAC MANSION (DEU)	● 88
MATHE-TRAINER	● 45
MATHEMATIK PROFESSIONAL	●68
MATRIX MARAUDERS	68
MEGA HIT TRI PACK	75
MEGA PACK II	● 78
MICROLEAGUE WRESTLING	78
MICROPROSE SOCCER	● 72
MIDMASTER	● 48
MIDWINTER	● 78
MIND GAMES	68
MIXED-UP MOTHER GOOSE*	58
MOONWALKER	● 78
MR. HELI	● 88
MURDER IN SPACE*	● 78
MURDER IN VENICE	● 68
NEVER MIND	● 68
NINJA SPIRIT	● 74
NINJA WARRIOR	58
NO EXCUSES	68
NORTH AND SOUTH (DEU)	● 75
NORTH SEA INFERNO*	● 58
NUCLEAR WAR	● 78
OIL IMPERIUM	● 58
OLIVER (DEU)	● 78
OMEGA	88
OPERATION NEPTUN (DEU)	● 68
OPERATION SPRUANCE	68
OPERATION THUNDERBOLT*	● 78
OTHELLO KILLER	86
OUTLANDS	68
OVERLANDER (DEU)*	● 58
OXXONIAN	● 58
P47 THUNDERBOLT	74
PAPERBOY (DEU)	● 58
PERSIAN GULF INFERNO	78
PHARAOH	● 78
PICTIONARY (DEU)	● 88 !
PINBALL I.Q.	58
PINBALL MAGIC	68
PIPE DREAMS	78 !
PIPE RIDER	48
PIPE MANIA	● 68
PIRATES	68
PLAYER MANAGER	68 !
POLICE QUEST I	78
POLICE QUEST II (DEU)	● 98
POPULOUS – PROMISED LAND	● 38
POWER DRIFT	78
POWER UP	53
POWERDROME (DEU)	● 68
PREMIER COLLECTION III	● 94
PROFESSIONAL LOTTERY	68
PROJECTYLE	76
PURSUIT TO EARTH	78 !
PUZZLE	● 58
PYR MAX	58
QATBOL	56
QIZ	68
QUARTZ	● 88
QUEST FOR THE TIME BIRD (DEU)	● 88 !
R-TYPE	● 68
RAINBOW ISLANDS*	● 78
RAINBOW WARRIOR	● 88
RAMBO III	68 !
RED LIGHTNING	98
RED STROM RISING	● 68
REEDEREI	● 64
RESOLUTION 101	78
REVENGE OF DEFENDER	58
RICK DANGEROUS (DEU)	● 78
RINGS OF MEDUSA	● 74
RISK	78
RITTER	● 64
ROBOT COMANDER	56
ROCK & ROLL	68
ROLLER COASTER	● 78
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS	128
RORKES DRIFT	65
ROTOR	68
ROTOX	● 66
ROULETTE-ROYAL	● 64
RUSH'N ATTACK*	78
RVF HONDA	78
S.T.A.G. (DEU)	● 68
SAFARI GUNS	● 48
SCENERY DISK HAWAIIAN ODYSSEY	58
SCORPION	68
SCRAMBLE SPIRITS (DEU)	● 78 !
SEA HEAVEN TOWERS	58
SEGA TRI PACK	78
SEX VIXENS FROM SPACE	68
SHADOW OF THE BEAST + T-SHIRT	● 98
SHADOW OF THE BEAST II	● 99
SHADOW WARRIORS	85
SHINOBI	● 68
SHUFFLEPACK CAFE (DEU)	● 78
SIDESHOW – WORLD ADV (DEU)	● 84
SILKWORM	● 58
SIM CITY (DEU, 512K)	● 75
SIM CITY TERRAIN	34
SKATE WARS*	98
SKIDOO	● 58
SKIDZ	● 54
SKY SHARK*	78
SLABS	58
SLY SPY*	● 78
SNOOPY	● 98
SNOWSTRIKE	74
SOCCER MANAGER PLUS (DEU)	● 38
SOCCER MATCH	58
SOLDIER 2000	78
SONIC BOOM	● 78
SPACE ACE (DEU)	● 88 !
SPACE ACE (ENG)	68
SPACE HARRIER*	● 58
SPACE HARRIER 2	● 58
SPACE QUEST III	98
SPACE ROGUE	98
STADT DER LÖWEN	● 95
STAR BREAKER	● 68
STAR COMMAND	88
STAR WARS COMPILATION (DEU)	● 68
STARFLIGHT	78
STARTRASH*	58
STEIGAR*	68
STELLAR CONFLICT (NEW VERSION)	58
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	55
STORY SO FAR III, THE (DEU)	● 58
STREET SPORTS FOOTBALL*	98
STRIP POKER 2 PLUS	● 48
STRIP POKER ARTWORX V2.0	78
STRIP POKER ARTWORX DATA 4-5	je 34
STRYX	58
STUNT CAR RACER (DEU)	● 75
SUPER QUINTETT (DEU)	● 68
SUPER WONDERBOY	● 78
SUPERSKI (DEU)	● 58
SWORD OF ARAGONS	98
SWORD OF TWILIGHT	● 74
T.A.C.L. (GAME GENERATOR)	198
TABLE TENNIS (DEU)	● 58
TALESPIN	98
TEENAGE MUTANT NINJA TURTELS	88 !
TEENAGE QUEEN (DEU)	● 44
TELEWARS	58
TENNIS CUP	68
TEST DRIVE 2 THE DUEL (DEU)	● 78
TEST DRIVE 2 CALIFORNIA (DEU)	● 34 !
TEST DRIVE 2 CAR DISK (DEU)	● 34
TEST DRIVE 2 EUROPEAN CHALL.	38
TEST DRIVE 2 MUSCLE CARS	38
THEIR FINEST HOUR	88
THEME PARK MYSTERY	● 74
THIRD COURIER	● 78
THRILL TIME PLATIN II (DEU)	● 58
THUNDERBIRDS	58
THUNDERSTRIKE	78 !
TIE BREAK*	● 78
TIM + STRUPPI A. D. MOND (DEU)	● 58
TIME MACHINE	74
TIME SOLDIER	68
TIP TRICK	48
TITANO	64
TOGO*	● 78
TOM & JERRY (DEU)	● 78
TOM UND JERRY 2	● 78
TOOBIN' (DEU)	● 58
TOWER FRA	● 68
TOWER OF BABEL	88
TOYOTTAS	● 58
TRACERS*	65
TRACKER'S QUEST	68
TRIAD VOL. II	● 88
TRIAD VOL. III	● 88
TRIALS OF HONOR*	98
TRIVIAL PURSUIT GENIUS	● 58
TUNNELS OF ARMAGGEDON	74
TURBO OUTRUN (DEU)	● 78
TUSKER	68
TV SPORTS BASKETBALL	● 86
TV SPORTS DATADISK	33
TV SPORTS FOOTBALL (DEU)	● 75
TWIN WORLD	● 88
TYPHOON THOMPSON	68
U.S.S. JOHN YOUNG	● 56
ULTIMA V*	98
ULTIMATE GOLF	● 78
UMS MILITARY SIMULATOR (DEU)	● 88
UMS-DATA CIVIL WAR	38
UMS-DATA VIETNAM	38
UNIVERSE 3	74
UNREAL	88
UNTOUCHABLES	● 78
VERKNÜPFE	● 58
VERMINATOR*	82
VIGILANTE*	68
VULCAN	78 !
WALL STREET EDITOR	● 44
WALL STREET WIZARD	● 58
WANGLER (ENG)	58
WAR IN MIDDLE EARTH (DEU)	● 68
WAREHEAD	● 78
WARP	● 58
WAYNE GRETZKY HOCKEY (DEU)	● 68
WEB OF TERROR	48
WEIRD DREAMS (DEU)	● 78
WELLTRIS	58 !
WEST PHASER	98
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN S	88
WHITE DEATH	98
WIKING CHILD THE	78 !
WILD STREETS	● 78 !
WILLIAM TELL / CROSSBOW	68 !
WINDOW WIZARD	● 58 !
WINDWALKER	78
WINGS	● 88
WINNERS (5 GAMES)	● 98
WINNETOU	● 68
WIPE OUT	68
WORDPLEX 2.0	78
WORDPLEX 2.0 DATA DISK	58
WORLD ATLAS	98
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MGR	68
WORLD CUP COMPILATION	● 78
WORLD CUP SOCCER 1MB	68
WORLD CUP YEAR 90	74
WORLD TROPHY SOCCER	98
X-OUT	● 68
XENOPHOBE	● 88
XYBOTS (DEU)	● 58
YUPPIES REVENGE	● 68
ZAK MCKRACKEN (DEU)	● 68

Peripherie und Hardware

A PRO DRAW II – TABLET	1268
AMIGANET ETHERNET BOARD A 500	● 898
AMIGANET ETHERNET BOARD A 2000	● 1248
AMIGANET STARTER SET A 2000	● 2348
ASDG DUAL SERIAL BOARD	848
ASDG ENHANCED MEMORY MODULES	5998
ASDG JX-100 SCANNER + SOFTWARE	1798 !
ASDG JX-300 A4 COLOUR SCANNER	7998
ASDG PROFESSIONAL SCANLAB	3498
ASDG RESEP UTILITY	198
ASDG SBX-GRIB IEEE-488 INTERFA	648
ASDG SBX-SERIAL/2 RS232C MODUL	648
ASDG TWIN-X PURPOSE I/O BOARD	1248
CMI MULTI BOARD (4 SERIAL)	548
COMMODORE A 500 V1.3	● 988
COMMODORE A 520 TV/PAL-MODULAT	● 68
COMMODORE A2000 1MB CHIP-RAM	● 1888
COMMODORE MONITOR 1084	● 598
FAST FAX (FAX BOX - ALL AMIGA)	1898
FLICKER FIXER (PAL)	928
FLOPPY 3.5 EXTERN (CHINON)	● 228
FLOPPY 3.5 INTERN (CHINON)	● 168
FRAME GRABBER (PAL)	1488
GENLOCK	● 598
GENLOCK RGB KABEL	● 48
GENLOCK S-VHS	● 1150
GVP A 3001 4MB/80 MB QUANTUM	6298
GVP A 3001 4MB/0MB CARD	4498
GVP A 3001 4MB/40MB QUANTUM	5798
KICKSTART ROM 1.3	● 58
MEDUSA ST-EMULATOR	● 494
MODEM BAUDT BANDIT	198
MONACOR CAMERA TVC-500	● 458
MONACOR CAMERA TVC-600	● 488
MONACOR CAMERA TVCCD-2000 + PS	● 1498
MONITOR NEC MULTISYNC 3D	● 1768
MONITOR NEC MULTISYNC IIA	● 1298
MONITOR PHILIPS CM 8805	● 498
MONITOR PHILIPS SM 8833	● 749
MONITOR PHILIPS CM 9043	● 798
NETWORKING SOFTWARE	98
REIS-MOUSE (AMIGA)	● 88
RGB COLOR SPLITTER (AUTOMATIC	● 398
ROM-ROM SWITCH BOARD	● 78
ROM-ROM SWITCH BOARD + KICK 1.3	● 98
SCANLOCK VSL-1-P (PAL/S-VHS)	1998
SCANNER HANDY 3 (200DPI, 16GS)	● 498
SCANNER HANDY 6 (900PI, 4096C)	● 1728 !
SCANNER HANDY 10 (400DPI, 16GS)	● 948 !
SCANNER PERSON A4 (200DPI, 4GS)	● 1748
SUPRA MODEM 2400 (220V, RS-232)	398
SUPRA MODEM 2400MNP CLASS 5	498
SUPRA MODEM 2400ZI (A2000 INT)	398
VIDEO-KONVERTER (RGB-FBAS)	● 598
VO REC ONE	328 !

Zubehör und Accessoires

DISK-BOX 80 * 3.5 + LOCK	18 !
DISK-WALLET 20 * 3.5	● 35
FLICKERSCREEN CVR	35 !
JOYSTICK COMPETITION PRO 500	34 !
JOYSTICK DELUXE DIGITAL QUICK	19
JOYSTICK QICKSHOT II +	19
JOYSTICK QUICKJOY III	29
JOYSTICK SPEED KING	● 29
JOYSTICK TAC 50	34
JOYSTICKHALTERUNG STIK GRIPPER	31
MONITOR-ANTI REFLECTION FILTER	● 45 !
MOUSE PAD	9.8
POSSO-MEDIABOX 3.5	38
PRINTER NEC P 20	● 948
PRINTER NEC P 60	● 1798
PRINTER NEC P 70	● 2198
SONY OPTICAL DISK + INTERF	9490
TASTATURSCHUTZFOLIE SAFE SKIN	39
TRACKBALL AM TRAC (3 BUTTON)	198
TRACKBALL STATT MOUSE	88

Harddrive & Controller Interface

ALF 2 25G MFM CONTROLLER	● 548
ALF 2 30MB AUTO INT A2000	● 1098
ALF 2 33MB AUTO EXT A1000	● 1198
ALF 2 33MB EXT A500	● 1198
ALF 2 80MB SCSI QUANTUM A2000	● 1998
COMMODORE A 590A SCSI AUTOBOOT	● 998
COMMODORE A2092A 20MB AUTOBOOT	● 1098
COMMODORE A2094A40MB AUTOBOOT	● 1598
CSI 6100 AUTOBOOTCARD	198
PRINTER COLOR INJECT JX-730	3698
PRINTER LASER JX 9500	2998 !
PROFEX A500 33MB SCSI AUTOBOOT	● 1148
QUANTUM PRO DRIVE 40S	● 898
QUANTUM PRO DRIVE 80S	● 1658
SEAGATE HDD 20MB 38MS, MFM	498
SEAGATE ST 125N-1 21MB 28MS	● 698
SEAGATE ST 138N-1 32MB 28MS	● 738
SEAGATE ST 157N-1 49MB 28MS	● 898
SUPRA A 500 SCSI CONTROLLER	498
SUPRA A1000 SCSI CONTR W/CLOCK	598
SUPRA A2000 SCSI CONTROLLER	498
TRUMPCARD 2000	398
TRUMPCARD 2000 M. M-SATZ	398
TRUMPCARD 500 EXTERN COMPLETT	548
TRUMCARD 500/2000 O. M-SATZ	348
TRUMPCARDCONTROLER + MEMORYOMB	548
TRUMPCARD CONTROLER + MEMO 2 MB	898
TRUMPCARD CONTROLER + MEMO 4MB	1198 !
TRUMPCARD PROFESSIONAL 500/200	548 !
TRUMPCARD 500	498

RAM EXPANSION

COMMODORE A2058 2MB-8MB W/2MB	● 1498 !
MEMORY A 500 1MB/ 2MB INT + CL	● 398 !
MEMORY A 500 2MB/ 2MB INT + CL	● 498 !
MEMORY A 500 1.5MB/ 2MB INT + CL	● 448
MEMORY A 500 1.8MB INT	● 498
MEMORY A 500 2MB INT FÜR FATAG	● 678
MEMORY A 500 512K INT	● 118 !
MEMORY A 500 512 INT + CL	● 138 !
MEMORY A 500 512K/ 2MB INT + CL	● 320
MEMORY A 1000 2MB/ 8MB INT	● 898
MEMORY A2000 2MB/ 8MB	● 598
MEMORY A2000 4MB/ 8MB	● 998
MEMORY A2000 8MB/ 8MB	● 1698

Literatur

Amiga intern	98
Amiga PD Programme	39
Amiga Spiele	39
ANWENDERBUCH AEGIS MODELER 3-D	● 24.95
ANWENDERBUCH DIGI PAINT	● 5
BECKERTEXT PRAXIS	● 22
DAS GROSSE BECKERTEXT II BUCH	49
DB WordPerfekt Buch	● 39
GFA BASIC FÜR EINSTEIGER	● 28
GFA BASIC FÜR FORTGESCHRITTENE	● 48
M&T 3D-GRAFIK UND ANIMATION	● 69
M&T AMIGA UND VIDEO	● 59
M&T AMIGA- 500-BUCH (NEU)	● 49
M&T AMIGA-2000-BUCH (NEU)*	● 59
M&T ASSEMBLER-BUCH	● 59
M&T BASIC FÜR PROFIS	● 79
M&T C IN BEISPIELEN	● 69
M&T DATENSTRUKTUR-LEXIKON	● 68
M&T DELUXE PAINT III*	● 49
M&T DESKTOP-VIDEO	● 59
M&T DOS-HANDBUCH 1.3	● 69
M&T FRAKTALE GRAFIK	● 79
M&T FREIE MALEREI AUF D. AMIGA	● 89
M&T GFA BASIC	● 69
M&T GFA BASIC REFERENZHANDBUCH	● 79
M&T GRAFIK * MUSIK * DFÜ	● 59
M&T GRAFIK MIT AMIGA-BASIC	● 59
M&T HARDWARE-TUNING	● 98
M&T KREATIVE GRAFIK GFA BASIC*	● 79
M&T MODULA 2 – PROGRAMMIEREN	● 69
M&T PROGR. IN MASCHINENSPRACHE	● 69
M&T PROGR. MIT AMIGA-BASIC	● 59
M&T PROGR. MIT MODULA 2	● 69
M&T PROGR.-HANDBUCH I	● 69
M&T PROGR.-HANDBUCH II	● 69
M&T PROGR. PRAXIS AMIGA-BASIC	● 59
M&T PROGR. PRAXIS GFA BASIC 3.0*	● 59
M&T PROGR. PRAXIS INTUITION	● 69
M&T SCHNELLÜBERSICHT A-BASIC	● 39
M&T SCHNELLÜBERSICHT A-DOS*	● 39
M&T SCHNELLÜBERSICHT GFA-BASIC	● 39
M&T SOUND-BUCH*	● 69
M&T SUPERBASE PROFESSIONAL HB*	● 69
M&T SUPERBASE-PRAXISBUCH	● 59
M&T SYSTEMHANDBUCH	● 79
M&T SYSTEMPROGRAMMIERUNG IN C	● 59
Textorm /Beckertext Know-how	39
VGL ANIMATIONEN M. D'PAINT III	● 69
VGL ERFOLGREICH MIT VIDEO + COMP*	● 69
VGL IM BRENNPUNKT: THE DIRECTOR	● 29.80
VGL PROF. ARBEITEN MIT D PAINT	● 69
VGL WORKSHOP SCULPT 3/4D	● 59
VGL WORKSHOP TURBO SILVER 3.0	● 69
VGL WORKSHOP VIDEOSCAPE 3D	● 59
DISK 3.5 DS, DD BULK 10 UNITS	● 1.05
DISK 3.5 DS,DD BULK 100 UNITS	● 0.95

AMIGA Köln 90

Wir stellen aus
09.–11. November 1990
Halle 12.2, Stand 522/417

Spitzenprodukte zu Sonderpreisen

LATTICE AMIGA COMPILER C 5.05	375
M2AMIGA MODULA-2 V3.3	298
M2AMIGA DEBUGGER	225
M2AMIGA MATH-TREASURE	95
M2AMIGA PROGRAMMIERUMGEBUNG	98
M2AMIGA TREASURES	188
MANX AZTEC C DEV. 5.0 + SLD	375
PAGESTREAM 2.0	428
BUTCHER 2.0 (DEU)	66
DELUXE PAINT III (DEU)	195
DIGI VIEW GOLD 4.0 (PAL) + DP1	270
BROADCAST TITLER II PAL	628
SOUNDFACTORY	118
GENLOCK	598
RGB COLOR SPLITTER (AUTOMATIC)	398
MEMORY A 500 512K INT + CL	138

Messesonderrabatt auf der Amiga '90

fragen Sie am Stand
Halle 12
2 Obergeschoss
Stand 522/417

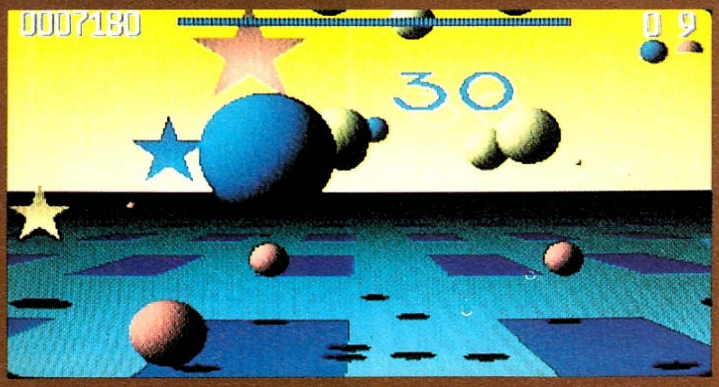


Der Betrieb eines Modems am Bundesdeutschen Postnetz ist gemäß § 15 I FAG unter Strafandrohung gestellt.

Postfach 1141 · 5030 Hürth · Bestellservice: Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr · Tel. 0 22 33/4 10 81 · Fax 0 22 33/4 62 66

Mail-Order-Versand: Nur Bestellannahme - keine Beratung! Mit Erscheinen dieser Preisliste verlieren alle vorher erschienenen Listen ihre Gültigkeit. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Es gelten grundsätzlich unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Mindestbestellwert DM 50,–. Versand nur auf UPS-Nachnahme oder Vorkasse. Versandkosten pro Lieferung innerhalb der BRD und bis zu 3 kg DM 10,– pauschal.

Vaxine



Viren hab ich mir immer ganz anders vorgestellt . . .

Der Amiga Joker meint: Vaxine ist ein hervorragender Impfstoff gegen Langeweile!

Die Jungs von Assembly Line machen ihrem Namen wirklich alle Ehre, sie produzieren Spiele wie am Fließband. Und komisch: Ob „Interphase", „Pipemania", „E-Motion" oder jetzt „Vaxine" – praktisch immer steckt eine originelle Idee dahinter!

Diesmal geht es angeblich um die Virenbekämpfung im menschlichen Körper. Vorzustellen hat man sich das als rasante 3D-Ausführung von „E-Motion": Man jagt auf einer bunt gemusterten Fläche dahin und muß farbige Kugeln (die Viren) abschießen, die kreuz und quer durch die Gegend hüpfen. Dazu steht ein begrenzter Vorrat von ebenfalls farbigen „Schußkugeln" zur Verfügung. Bekommt man die Seuche nicht innerhalb einer bestimmten Zeit in den Griff, verbinden sich die kleinen Plagegeister und bringen die Körperfunktionen zum Erliegen – Game Over, mit anderen Worten.

Die unglaublich schnell animierte Ray Tracing-Grafik ist herrlich bunt, dazu sieht jeder Level etwas anders aus. Der 3D-Effekt ist dabei so überzeugend, daß man zeitweise richtig in den Monitor kriechen möchte!

Auch die Titelmusik hat's in sich, ja, selbst die Sound-FX unterscheiden sich wohltuend vom üblichen Geknalle. Gesteuert wird (problemlos) mit Maus oder Joystick; der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar, außerdem kann man wahlweise mit oder ohne Einbeziehung der Trägheit spielen.

Es ist schon erstaunlich, wie Assembly Line aus den Zutaten von „E-Motion" ein komplett neues Game fabriziert hat. So simpel das Spielprinzip auch sein mag, die Präsentation ist allemal mitreißend, und wer sich erstmal mit dem Vaxine-Fieber infiziert hat, ist rettungslos verloren! (mm)



Vaxine

Grafik:	88%
Sound:	80%
Handhabung:	86%
Spielidee:	69%
Dauerspaß:	85%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	85%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: Joysoft

Spezialität: Deutsche Anleitung, drei Schwierigkeitsgrade plus Demo-Modus.

Jocky Wilson's Darts Challenge



Die Gegner werden immer besser

Der Amiga Joker meint: Wer Darts-Spiele mag, sollte bei diesem Sonderangebot pfeilschnell zuschlagen!

Spicker-Spielchen sind zwar keine Rarität, kosten aber meist so viel, daß man sich für's gleiche Geld eine vergoldete Dartscheibe zulegen könnte. Hier kommt die sprichwörtliche Ausnahme von der Regel . . .

Nach dem fabulösen „World Soccer" waren wir gespannt, ob Zeppelin den hohen Standard zum niedrigen Preis weiter durchzieht. Aber was kann ein Darts-Game überhaupt bieten, außer einer Scheibe und ein paar Pfeilen? Nun, zum Beispiel die Originalregeln des englischen Pub-Sports, nach denen man hier entweder zu zweit um die Wette schmeißt, sich (samt drei menschlichen Kollegen) im Turnier-Modus bis zum Titelkampf gegen Jocky Wilson vorarbeitet, oder gegen die Zeit spielt. Die Computergegner steigern sich dabei schön langsam aber sicher.

Die Joystick-Steuerung ist durchdacht und einfach zu handhaben – mit der Zeit kommt man immer besser zurecht, was der Sache einen realistischen Touch gibt. Die Grafik ist naturgemäß eher zweckmäßig, an Farbe hat man aber nicht gespart, zudem lockern Zwischenbilder den Wettkampf auf. Der Sound ist auch nicht übel, mit netter Musik und knackigen Digi-Effekten. Sofern man dem schlichten Thema überhaupt etwas abgewinnen kann, zählt Jockys Challenge zu den besten Computer-Spickereien, die uns bisher vor den Pfeil gekommen sind. Und das zum Billigtarif und in einer Aufmachung, der sich unsere „Freundin" nicht zu schämen braucht. Dart-Fans treffen hier blind ins Schwarze, alle anderen dürfen ruhig mal einen Probewurf riskieren. (mm)



Jocky Wilson's Darts Challenge

Grafik:	66%
Sound:	69%
Handhabung:	72%
Spielidee:	44%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	84%
Red. Urteil:	72%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 34,– DM
Hersteller: Zeppelin
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Deutsche Anleitung, Scores oder Turnier-Spielstände können nicht gespeichert werden.

Voodoo Nightmare



Der Mann mit der eisernen, äh, hölzernen Maske

Als noch die 8 Bit-Rechner das Feld beherrschten, zählten Action-Adventures mit schräger 3D-Perspektive zu den beliebtesten Games. „Treasure Trap" hat erst unlängst gezeigt, daß auch heute noch etwas aus diesem Spielprinzip zu machen ist – allerdings nicht so . . .

Schlechte Papiere für Boots Barker: Erst stürzt sein Heißluftballon über dem Urwald ab, und als Boots dann wieder zu sich kommt, hat er eine Voodoo-Maske auf, die nicht mehr ab geht. Zu allem Unglück wimmelt es in der Gegend von ekligen Spinnen, Skorpionen und Schlangen! Schuld an der Misere ist ein bösartiger Medizinmann, den Boots nur vernichten kann, indem er eine Voodoo-Puppe mit acht magischen Nadeln bestückt. Die Nadeln bekommt er, wenn er für Dschungelbewohner wie Löwen, Affen und Tempelgötter bestimmte Gegenstände heranschafft. Manche davon liegen einfach in der Gegend herum, andere können in einem Shop gegen eingesammelte Kristalle und Bananen eingetauscht werden. Der Dschungel-Supermarkt hat aber auch Extras wie Macheten und Sprungstiefel im Angebot.

Voodoo Nightmare bietet mehr als 100 Screens und neun Unterspielchen, wo man beispielsweise ein riesiges Labyrinth voller Zombies und Skelette erforschen darf. Die Grafik ist niedlich, und es gibt sogar Tag- und Nachtwechsel, aber trotzdem kann das Game nicht überzeugen: Die Steuerung ist viel zu hektisch, der anfangs gute Sound nervt auf Dauer gewaltig, und in vielen Bildern passiert einfach überhaupt nichts. Daß man das unübersichtliche Terrain unbedingt kartographieren muß, ist leider auch nicht abendfüllend – der Voodoo-Alptraum ist in seinen (durchaus guten) Ansätzen steckengeblieben.

(C.Borgmeier)



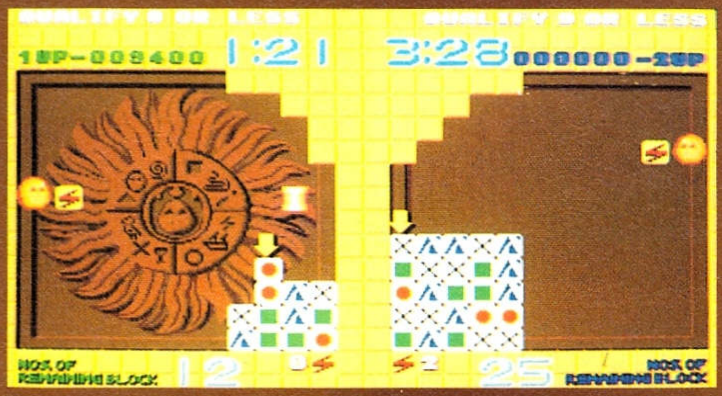
Voodoo Nightmare

Grafik:	75%
Sound:	59%
Handhabung:	53%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	54%
Red. Urteil:	55%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Palace
Bezug: World of Wonders

Spezialität: Spielstände können mit den Funktionstasten gespeichert und geladen werden.

Plotting



Auf den ersten Blick nur zwei harmlose Steinhaufen . . .

Der Amiga Joker meint:
Plotting ist genial einfach und deshalb einfach genial!

Die einfachsten Spiele sind immer noch die besten. Das war bei „Tetris" so, das hat sich bei „Klax" gezeigt, und das gilt auch für „Plotting"!

Unter Zeitdruck sollen mit gezielten Würfen Steinhaufen abgebaut werden, die aus vier verschiedenen Steinsorten bestehen. Entfernt werden können aber nur solche Steine, die das gleiche Symbol tragen wie der „Wurfstein". Da sich der Haufen mit jedem abgeschossenen Stein verändert (die Dinger rutschen nach, wenn ein Platz frei wird), und man jedesmal einen neuen Wurfstein kriegt (und zwar den, der in Wurfrichtung gesehen *hinter* dem gerade getroffenen liegt bzw. gelegen hat), ist viel Gehirnakrobatik gefragt, wenn man sich nicht den Weg verbauen will. Zwar sind auch Supersteine vorhanden, die sich überall verwenden lassen – halt leider nur sehr wenige. Zudem kann sich die Spielfigur nur auf und ab, aber nicht zur Seite bewegen, und auch bloß waagrechte Würfe ausführen. Damit man trotzdem auch an die Steine herankommt, die sich nur von oben erreichen lassen, haben sich die Programmierer einen simplen Trick ausgedacht: Der Wurfstein kann sowohl über Ecken in der Spielfeldbegrenzung als auch durch kleine Röhren umgelenkt werden.

Wenn das Game auch schwierig zu beschreiben ist, spielen tut es sich einfach hervorragend! Technisch stimmt ebenfalls alles: Ordentliche Grafik, flotter Sound, eine optimal gelöste Steuerung, Zwei-Spieler-Option und ein Level-Editor – also alles, was des Tüftlers Herz begehrt. Plotting zählt somit ganz klar zu den besonders gefährlichen Süchtigmachern! (mm)



Plotting

Grafik:	69%
Sound:	71%
Handhabung:	93%
Spielidee:	93%
Dauerspaß:	93%
Preis/Leistung:	84%
Red. Urteil:	92%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus (Splitscreen), Highscoreliste wird nicht gespeichert, eingebauter Level-Editor.

Spiele-Redakteur – ein Traumjob?

Das muß doch das schönste Leben sein: Den lieben langen Tag nichts anderes tun, als die allerneuesten Games zu spielen und dann auch noch Geld dafür kassieren! Ach, wenn's nur so wäre. Was würdet Ihr aber dazu sagen, wenn ich Euch jetzt versichere, daß unsereins so gut wie gar nicht zum Spielen kommt? Das gibt's nicht? Leider schon: Entgegen eines weit verbreiteten Irrglaubens ist Testen nämlich nicht dasselbe wie Spielen (obwohl eine gewisse Familienähnlichkeit nicht zu bestreiten ist). Spielen, das ist, wenn man sich vor seinen Rechner setzt und bei einem guten Game die Zeit und die restliche Welt einfach vergißt. Testen hingegen bedeutet, daß man ständig ein Auge am Notizblock und eine geistige Checkliste im Kopf haben muß: „Das Intro ist nicht ganz so toll wie bei XXX, dafür hat der Titelsoundtrack ein irres Gitarrenriff, aber das Scrolling ruckelt doch ein bißchen, und die Sprites sind etwas blockig, außerdem kenne ich die Spielidee schon von YYY, das 1986 für den C 64 herauskam, und . . .“ – nicht sooo unterhaltsam, oder? Tja, und damit die Sache etwas Würze bekommt, klingelt zwischenrein 128 mal das Telefon, wollen 74 mal Kollegen etwas wissen, und außerdem muß die Story gleich fertig sein, weil schon der nächste Testkandidat wartet.

Alles schön und gut, werdet Ihr nun sagen, aber schließlich kann so ein Redakteur ja immer die neueste Soft mit nach Hause nehmen und dort in seiner Freizeit nach Herzenslust gambeln. Schon, nur in welcher Freizeit? Neben der Testerei muß man noch den Kontakt zu möglichst allen Firmen aufrecht erhalten, Lokaltermine (z.B. Messen, Pressekonferenzen, Präsentationen, etc.) wahrnehmen und für Foto-Sessions, Redaktionsbesprechungen und Rückfragen des Layouters Gewehr bei Fuß stehen. Dann gibt's da noch haufenweise Leserpost zu beantworten oder Spieletips auszuprobieren – von wegen Achtstundentag! Wer hauptberuflich als Journalist arbeiten will, darf sich schonmal auf täglich 10 – 12 Arbeitsstunden gefaßt machen. Aber trotz all dem Gejammer: Natürlich haben auch wir Freizeit, und natürlich verbringen wir sie – genau wie Ihr – zum größten Teil mit unserer elektronischen „Freundin“. Nur: Mehr Zeit zum Zocken hat allemal der, der die Sache nicht beruflich macht.

Sollte Euch das noch nicht abgeschreckt haben, dann kommen wir jetzt zu den Voraussetzungen, die für unseren Job erforderlich sind. Da wäre zu allererst die „flotte Schreibe“, eine Qualität, die sich halb aus Talent und halb aus echter Knochenarbeit zusammensetzt. Weil: Was sich im Heft so locker und flockig liest (oder zumindest sollte!), ist das Ergebnis stundenlanger Bemühungen – jede Formulierung wird zigmal umgedreht, bis sie wirklich „sitzt“. Zudem müssen die Artikel freier Autoren redigiert, also hinsichtlich Stilistik und (richtigen) Inhalt überarbeitet werden. Zu guter Letzt schaut sich dann der Chefredakteur jeden einzelnen Artikel nochmal an und nimmt noch kleinere Korrekturen vor, ehe die ganze Geschichte vom Korrektor auf Rechtschreibfehler geprüft und hinterher von der Setzerei gesetzt wird. Die sogenannten „Satzfahnen“ werden nochmals Korrektur gelesen, bevor sie samt dem Bild- und Fotomaterial (das natürlich auch irgendwann gemacht werden muß . . .) an den Layouter gehen. Der entwirft nun in schwarz-weiß die Seite, legt fest, wie die Überschrift aussehen soll, welche Farbe der Hintergrund haben wird, welche Fotos wie groß verwendet werden, etc. Dieses Rohlayout wird in der Redaktion geprüft, dann geht's zum Druckvorlagenhersteller, der einen Vierfarbfilm der Seite macht, von dem später gedruckt werden kann. Zunächst wird allerdings nur ein Blatt gedruckt, das – Ihr ahnt es schon – nochmal gecheckt wird; es könnte ja sein, daß Farben verwechselt wurden oder etwas ähnliches. Viel Aufwand, und dennoch schleichen sich manchmal kleine Fehler ein . . .!



Michael ohne Telefon, das wäre ja wie Amiga ohne Joker



Max ohne Computer, das wäre . . . überhaupt undenkbar!

Bei Euren Zuschriften fällt uns immer wieder auf, wie viele von Euch gerne einmal einen Blick hinter die Kulissen machen würden – wie geht es eigentlich bei einer Zeitschrift wirklich zu? Heute ist es soweit: Wir räumen mit ein paar Mißverständnissen auf und geben ein paar ehrliche Antworten . . .

Aber genug der technischen Details, zurück zum Thema. Ein flotter Schreibstil alleine macht nämlich noch lange keinen guten Spiele-Redakteur. Was hilft der spritzigste Artikel, wenn lauter Blödsinn drin steht? Es ist auch Basiswissen erforderlich – je mehr, desto besser. Faustregel: Um ein einziges Game richtig beurteilen zu können, muß man mindestens schon 1000 andere gesehen und gespielt haben! Denn, wie soll man wissen, ob etwa das Scrolling eines Spiels etwas taugt, wenn man nicht auf genügend Vergleichsmöglichkeiten zurückgreifen kann? Zudem muß man selbst für eine systemspezifische Zeitschrift wie Amiga Joker mit allen anderen Computertypen (die Konsolen nicht zu vergessen) Erfahrungen gesammelt haben. Schließlich wollt Ihr ja wohl wissen, ob ein aktuelles Amigaspiel wirklich brandneu oder die Umsetzung eines C 64-, ST-, oder PC-Games ist, nicht wahr? Nicht zu vergessen, die Arcade-Automaten – viele Actionspiele sind nunmal Umsetzungen solcher Spielhallengeräte, wer das Original nicht kennt, kann auch nicht sagen, ob die Konvertierung gelungen ist. Daß man zudem stets am neuesten Stand der Dinge sein muß, egal um welche Version eines Games es sich dabei nun handelt, versteht sich ohnehin von selbst . . .

So, leider ist es auch damit noch nicht getan. Ein bißchen sollte man schon auch von der Hardware verstehen. Nur wer die Möglichkeiten seines Amigas kennt, kann beurteilen, ob ein Programm den Rechner ausreizt oder nicht. Wenn man nun noch weiß, daß es zur Zeit alleine ca. 15 leicht unterschiedliche Modelle des 500ers gibt (vom 2000er, 2500er und 3000er ganz zu schweigen) wird vieles klarer. Wenn man dazu noch weiß, daß manche Programme nicht unter Kick 1.3, andere wieder nicht in Verbindung mit einer Festplatte laufen wollen, bekommt man schon eine ziemlich genaue Vorstellung davon, was es bei einem (guten) Test so alles zu beachten gilt.

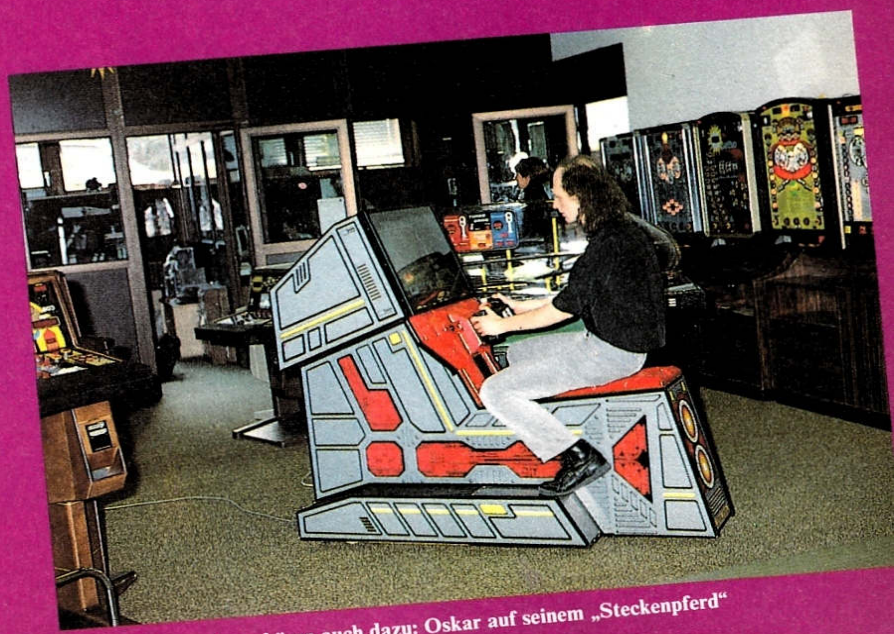
Aber natürlich sind auch wir keine Alleswisser, ein guter Redakteur kennt sich zwar so ziemlich mit allem aus, hat daneben aber noch ein Spezialgebiet, wo ihm eben überhaupt niemand etwas vormachen kann. Und das bringt uns auch schon zur letzten Qualität, die man für diesen Beruf mitbringen muß: Was man nicht weiß (und das ist immer eine ganze Menge) muß nämlich recherchiert werden. Und auch das ist nicht ganz so einfach, wie man vielleicht glaubt: Möglichst dem *richtigen* Gesprächspartner die *richtigen* Fragen zu stellen, ist nicht nur eine Kunst für sich, sondern in der Regel auch eine zeitraubende Angelegenheit!

Zum Schluß kommen wir zu einem etwas heiklen Thema: Was ist nun der Lohn der Mühe, wieviel verdient so ein Redakteur? Nun, ich will hier nicht wieder mit der rührseligen Geschichte über das Leben in einer Hundehütte anfangen, aber erstens ist es wirklich nicht allzu berauschend und zweitens sehr unterschiedlich, weil leistungsbezogen. Freie Autoren werden meist nach Zeilen oder Seiten bezahlt, pro Seite bekommt man so zwischen 50,– und 200,– DM, je nach Qualität und dem Rahmen des jeweiligen Verlags. Ein Vollzeit-Redakteur verdient ab etwa 3000,– DM aufwärts, wer es zum Ressortleiter oder Chefredakteur gebracht hat, natürlich entsprechend mehr. Mitglieder der schreibenden Zunft zählen also nicht unbedingt zu den Ärmsten im Lande, Millionäre werden sie aber trotzdem kaum.

Ist Spiele-Redakteur nun also ein Traumjob, oder wie, oder was? Sehr einfach: Wer unter dem Begriff eine zeitaufwendige und oft mühevolle, aber ebenso abwechslungsreiche und kreative Arbeit versteht, der ist auf der richtigen Fährte. Wir hier könnten uns jedenfalls alle keinen schöneren Beruf vorstellen! (ml)



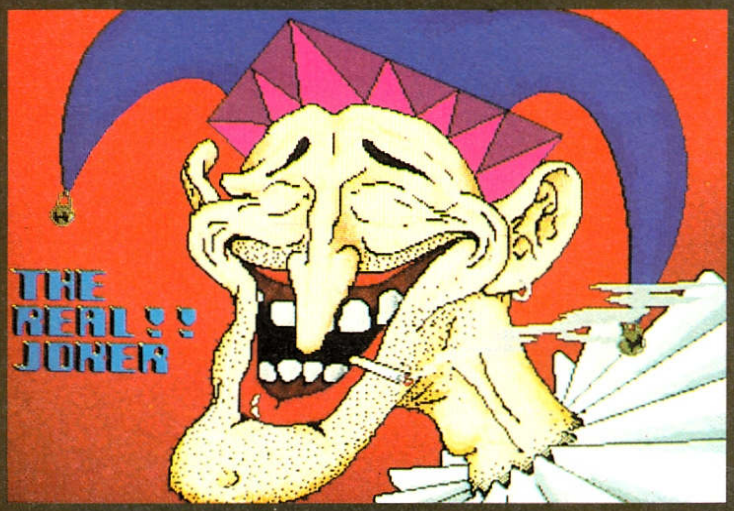
Brigitta ist unser Allround-Talent – wenn es sie nicht gäbe, müßte man sie erfinden!



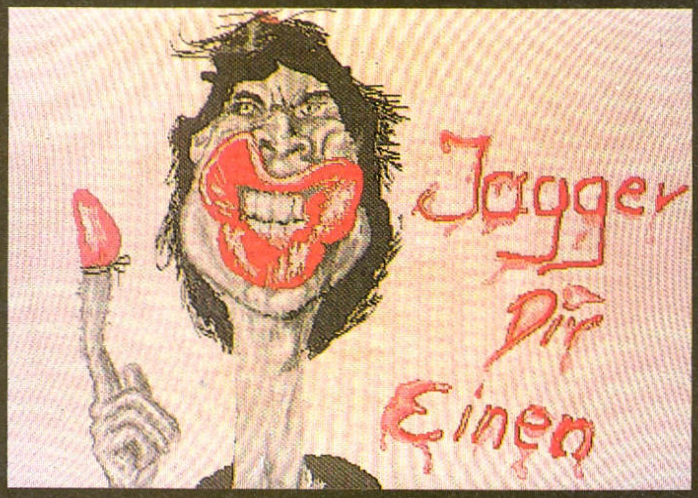
Spielhallenbesuche gehören auch dazu: Oskar auf seinem „Steckenpferd"

JOKER Galerie

Schönen Tag auch! Heute steht die Joker-Galerie ganz im Zeichen harter Männer – mit einer zauberhaften Ausnahme. Und wie es sich für eine Jubiläumsausgabe gehört, ist (auch!) die Galerie diesmal außergewöhnlich hübsch geworden, man könnte glatt ins Schwärmen geraten . . .



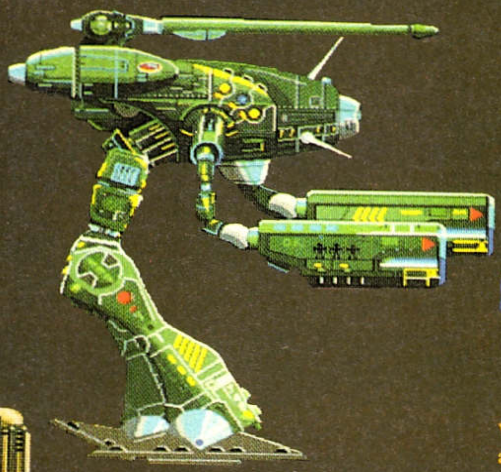
Der „echte" Joker von Peter Kusserow aus Berlin – tja, was soll man dazu sagen . . .



Bei Thomas Langhanski aus Potsdam hat der Boß der Rolling Stones einen bleibenden Eindruck hinterlassen . . .



Yasar Islim aus Berlin weiß, wovon Männer träumen . . .



„Marodeur" von Olaf Köster aus Schenefeld, einem begeisterten „Battletech" Fan – wie man sieht!



Valentin Haller aus Reinach zeigt mit seiner rasanten Motorradstudie, daß es auch in der Schweiz ein paar unentdeckte Talente gibt!

Künstler gesucht:

The show must go on! Soll heißen, auch in Zukunft wird es eine Lesergalerie geben, und auch in Zukunft brauchen wir dafür Eure Beiträge. Wer also gerade so ein zwar grandioses, bisher aber leider unveröffentlichtes Meisterwerk bei sich zuhause rumliegen hat – her damit! Schickt all Eure Bilder, Zeichnungen, Gedichte etc. am besten noch gestern an folgende Adresse:

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

Best for Amiga

Bitte beachten Sie die (1MB) Titel		
Orig. FUNTASTIC T-Shirt XL	18	
Die 4 sind ein wirkliches "MUSS" für jeden, der was vom AMIGA und Spielen versteht:		
1. Speichererweiterg. auf 1MB + Uhr	159	
2. Amiga Tools Plus	41	d
3. Virus Killer Repair Util.	35	
4. Amos Adventure Creat.	115	
688 Attack Sub. (1MB)	65	
A-10 Tank Killer	81	
Advanced Tactical Fighter FS	73	
Air Support	73	
Antares	69	d
Apprentice	57	
Armada 2525	81	
Armour-Geddon	65	
B.A.T.	97	d
Back to Future 2	68	d
Battle Master	85	
Battle of Britain	73	d
Big Run	73	
Billy the Kid	69	d
Bomber T.A.C. FSim.	77	
Born on 4th of July	73	
BSS Jane Seymor Fed. Quest	65	
Cadaver	73	
Captive	73	d
Carthago	65	
Castle Master	62	d
Champions of Krynn (1MB)	73	d
Conquest of Camelot	95	
Corporation	65	d
Cruise for Corpe	65	
Damocles	65	d
Das Haus	59	d
Days of Thunder	65	d
Dick Tracy	81	
Die Hard	65	
Distant Armies	73	
Dogs of War	51	d
Drachen von Laas	69	d
Dragon Flight	81	d
Dragon Wars (BT 4)	73	
Dragons Breath	77	
Dragons of Flame	65	
Drakkhen	68	d
Dungeon Master (1MB)	73	d
DM2 Chaos Strikes Back	73	
Dynasty Wars	65	d
East vs. West Berlin 48	73	d
Eco Phantoms	73	d
Elvira (PersNight 2)	77	
Epic	81	d
Escape from Colditz	73	
F-19 Stealth Fighter	85	d
F-29 Retaliator	69	d
Falcon 2 Intruder	99	
Far West	73	d
Final Command	73	d
Flood	73	d
Frontier	73	
Global Commander	73	
Globulous	73	
Gold of Aztecs	65	d
Great Courts Tennis	73	d
Gremlins 2	53	d
Gunship	65	d
Harpoon	77	
Harricana Snowmob.	73	d
Heavy Metal	65	
Here with the Clues	57	d
Heroes of Lance	65	d
Heroes Quest (1MB)	89	
Horror Zombies	68	
Hot Rod	65	
Hunters Moon	73	
If it moves: Shoot It !	73	
Imperium 2020	73	d
Indiana Jones	73	d
Indy 500	73	d
Inspektor Griffu	61	d
Intern. Tennis 3D	73	
Intruder (Ubisoft)	73	d
Invest	65	d
Iron Lord	73	d
Italy 90 Soccer	65	
J. Nicklaus Unlimited	65	
James Pond	68	
Khalaan	73	d
Kick Off 2 (1MB)	65	
Killing Cloud	73	
Killing Game Show	57	
Kings Bounty	81	
Knights of Legend	77	
Last Battle	69	d
Legend of Billy Bounder	69	d
Legend of Faerghail	73	d
Legend of Lost	73	
Leisure Larry 3 (1MB)	99	
LHX Attack Chopper	99	
Logo	57	d
Loom	81	d
Lord of the Rings	81	d
Lords of Chaos	65	
Lotus Esprit Challenge	73	d
M.U.D.S. Mud Sports	73	d
M.U.L.E.	73	
Manchester United	65	
Maniac Mansion	73	d
Metal Masters	69	d
Midwinter	73	d
Might & Magic 2	73	
Milestones	65	d
Murder	65	
N. Y. Warriors (1MB)	55	
Narc	69	d
Necronom	73	d
Night Breed Adv.	73	d
Night Hunter	73	d
Nuclear War Conflict	65	
Off-Road Racer	65	
Oil Imperium	54	d
Operation Stealth	65	
Operation Thunderbolt	53	d
Oriental Games	73	
Pang	73	d
Panza Kick-Boxing	81	d
Paradroid 90	73	
Pirates	65	d
Plotting Puzzle	73	d
Police Quest 2 (1MB)	89	
Pool of Radiance (1MB)	65	
Popcorn	73	d
Powerdrift	65	d
Powermonger	73	d
Prince of Persia	73	d
Projectyle	73	d
Prophecy 1 Viking Child	68	
Q8 Ford Corw. 4x4 Rallye	65	d
Ra Strategie	57	d
Railroad Tycoon	97	d
Rainbow Island (BB 2)	65	d
Rank Xerox	73	d
Rat Pack	73	
Reederei	59	d
Rescue to Fractalus	73	
Resolution 101	65	
Retrograde	65	
Rick Dangerous 2	73	d
Riders of Rohan	68	
Rings of Medusa	65	d
Ritter (1MB)	47	d
Robocop 2	69	d
Robot Commander	59	d
Rod-Land	73	
Rorkes Drift	73	d
Saint Thomas	73	
Samurai	73	d
Sarakon	69	d
Scooby Doo	73	
Secret of Monkey Island	81	
Secret of Silver Blades	81	d
Shadow of the Beast 2	85	
Sherman M4 Tank	73	d
Shock Wave	73	
SimCity	69	d
Sly Spy Secret Agent	69	d
Snow Strike	69	d
Sonic Boom	65	d
Space Quest 3 (1MB)	95	
Space Rogue (Elite 2)	81	
Special Crime Investigation	69	d
Spindizzy 2	73	
Star Command	77	
Star Trek 5 - Final Frontier	65	
Starflight	65	d
Starlord	73	
Stormlord 2 - Deliverance	65	d
StrateGo	68	d
Supremacy	81	d
Team Yankee	73	
Teenage Mutant Turtle Ninja	81	
Tennis Cup	73	d
The Colonels Bequest	99	
The Immortal (1MB)	81	d
The Lost Patrol	65	d
The Plague	57	d
The Teller	73	
Tie Break Tennis	65	d
Tilt	63	
Total Recall	73	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	
Universal Mihit. Simul. 2	73	
Unreal	81	d
Vendetta	73	
Venus (1MB)	51	d
Wayne Gretzky Icehockey (1MB)	59	d
War Jeep	73	d
WelTris (Tetris 2)	69	d
Windwalker	77	
Wings Flight Sim.	73	
Wolfpack	95	
Wonderland (1MB) oder 500!	77	
Wrath of Demons	73	
Wreckers	73	
Xenomorph	65	d
Xiphos	73	
Yolanda	54	
Zak McKracken	73	d



Ja klar!
Wir haben auch alle anderen Amiga-Spiele, nur können wir nicht alle hier unterbringen : Fordern Sie die deshalb die vollständige A-Liste mit allen Spielen für Ihren AMIGA an: Ihre FUNTASTIC-Liste kommt alle 6 Wochen - 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: 26. Sept. 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 Mo - Do 10-12 und 14-17 und freitags bis 15 Uhr live, Zu allen anderen Zeiten und ganz speziell am Wochenende unser telefonischer Bestell-Service. Sprechen Sie deutlich. Danke.

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

Telefon. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

100% FUNTASTIC ComputerWare

SoftPower

Der Name für Computersoftware!

NEU! JETZT AUCH IN HANNOVER

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
Moabit - Stromstraße 55

SoftPower Stationen
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

NEUERÖFFNUNG!

SoftPower Filiale
HANNOVER

Wir führen Software, Public Domain und Zubehör, für
** Amiga * Atari * C-64 * PC **

Täglich Neuheiten! **Ständig Sonderposten!**

Gegen Vorlage dieser Werbung, erhalten Sie kostenlos eine Viruskiller-Diskette!

Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1
Tel.:0511/809 44 84

Versand

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

Hits des Monats
Jagd auf Roter Oktober, 3-D Pool, Starglider, AMIGA UMS. AMIGA
je 29,50 DM
ab 3 St. je 24,50 DM

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

Ruhmeshalle

Und da ist sie wieder – die Seite der Glückspilze! Wie immer verkünden wir hier feierlich die Namen all derer, die diesmal einen der Super-Gewinne an Land ziehen konnten.

Up & Down

Die Joker-Shirts gehen an:
Nick Pattusch, Kolbermoor
Michael Ackermann, Pforzheim
Michael Stindl, Niefern
F-29 Retaliator bekommt:
Ole Brandenburg, Bad Gandersheim
Beherrscher von Imperium wird:
Patrick Reiprich, Norderstedt
Und Jumping Jack Son erhält:
Günther Löffler, Taunusstein

Stromausfall

Das solche Ding geht an:
Jörg Volles, Köln
Die Drachen horten kann demnächst:
Steven Rein, Engstingen

Girl-Seite

Über je ein Amiga-Game können sich freuen:
Thomas Showroueh, Buxtehude
Sibylle Kuzma, Oberhausen
Markus Terhar, Hallstadt
Je ein Sammelordner geht an:
Sylvia Haynold, Vellberg
Gerald Schuh, Graz, Österreich
Jan Siebensohn, Duisburg

Die Amiga Joker Wundertüte

Guru und Error waren leider nicht gefragt, sondern ein Wort mit weniger als vier Buchstaben: „Bug". Jeder der 50 glücklichen Gewinner sackt einmal „Sidmon Professional Midi" und zwei Lösungshefte ein. Und wer bekommt nun was dazu?
Glücksgriff 36 – 45
Böss Rouven, Ellerstadt
Carsten Bechinger, Albenhausen
Erwin Yükselgil, München
Daniel Zenz, Delmenhorst
Peter Petersen, Dortmund
Christian Urban, Castrop-Rauxel
Derek Uhlig, Hannover
Christian Geier, München
Thomas Endries, Reutlingen
Ralf Ludwig, Lehre
Glücksgriff 21 – 35
G. Engesser, Wilhelmshaven
Denis Duwe, Bovenden
Michael Rupprecht, Herrieden
Karsten Schmitt, Groß-Gerau
Florian Wendt, Halstenbek
Michael Völkner, Marburg-Cappel
Peter Sörgel, Nürnberg
Sebastian Roos, Berlin
Sarah Hollingshauser, Neuwied
Andreas Weinmann, Übach-Palenberg
Tina Sedlmaier, Kirchheim
Mark Schropp, Niddatal
Christoph Schmidt, Bad Nauheim
Jeremi Rogalewski, Bad Säckingen
Ortwin Sander, Celle
Glücksgriff 16 – 20
Thomas Wunschel, Neustadt/Donau
Detlef Tolksdorf, Unna
Tobias Schneider, Kamen-Methler
Björn T. Nord, Korbach
Erik Krämer, Steinbach
Glücksgriff 11 – 15
Richard Lothholz, Berlin
Andreas Mundt, Brunsbüttel
Jens Müller, Sehnde
Ingo Knollmann, Ibbenbüren
Bernd Breiter, Löhne
Glücksgriff 6 – 10
Michael Altmeyer, Werl
Oliver Bussler, Meppen
Karsten Goossens, Herne
Stefan Stabenow, Bremen
Manuela Elser, Stuttgart
Glücksgriff 1 – 5
Olaf Grohmann, Langlingen
Andreas Laabs, Langenhagen
Andre Kluth, Remscheid
Kirsten Waller, Rabenau
Kai Starke, Marburg
Die Sound & Vision-Tüte gebührt:
Marco Jösch, Weitersburg
Die Messe-Tüte erhält:
Henning Graas, Wedemark
Die Speicher-Tüte gewinnt:
Gerald Hoffmann, Hamburg
Die 5.25 Zoll-Tüte geht an:
Stefan Siebert, Herne
Und über die 3.5 Zoll-Tüte kann sich freuen:
Ralph Förster, Erkrath

02162 / 12073 HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR **02162 / 12073**

Software		Amiga	PC	ST	C64
5th gear	sim	29.50	-	-	-
688 attack submarine	sim	59.50	72.50	-	-
a 10 tank killer	act	a.a.	89.50	-	-
a-mos	anw	99.50	stos	99.50	-
all point bulletin	act	44.50	-	49.50	-
all time favourites	sam	74.50	74.50	69.50	49.50
american dreams	sam	59.50	-	-	38.50
ant head i.c.f.desert zus	act	39.50	-	-	-
atomix	act	51.50	58.50	51.50	34.50
back to the future 2	act	64.50	64.50	64.50	39.50
balance of power 1990	str	64.50	-	-	-
battlechess	sim	57.50	-	-	38.50
battlemaster	str	69.50	-	64.50	-
blockout	act	64.50	64.50	-	-
blood money	act	64.50	-	-	34.50
bloodwych	rol	64.50	-	64.50	38.50
bloodwych data disk	too	38.50	-	39.50	-
bss jayne seymor	adv	64.50	-	-	-
budokan	act	59.50	64.50	-	-
bundesliga manager	sim	49.50	59.50	-	-
cadaver	adv	69.50	-	69.50	-
castle master	adv	56.50	56.50	56.50	37.50
centurion.defender of rome	str	a.a.	64.50	-	-
champions of krynn	rol	64.50	71.50	-	59.50
chesschampion 2175	str	69.50	-	-	-
chris hülsbeck workstation	mus	93.50	-	-	-
chronoquest 2	adv	69.50	-	-	-
chuck yeager	sim	64.50	-	-	44.50
cloud kingdom	act	64.50	-	64.50	38.50
codename iceman	adv	89.50	69.50	-	-
colonels bequest	adv	99.50	98.50	-	-
combo racer	act	61.50	-	-	-
conqueror	sim	64.50	64.50	-	-
conquest of camelot	adv	89.50	99.50	-	-
corporation	adv	64.50	-	a.a.	-
cyberball	act	46.50	57.50	47.50	-
dan dare 3	act	47.50	-	47.50	-
dark century	act	64.50	64.50	64.50	-
david wolf	adv	-	89.50	-	-
days of thunder	sim	64.50	64.50	64.50	-
defender of the earth	act	51.50	-	54.50	37.50
die hard	act	64.50	64.50	64.50	49.50
dragon wars	adv	64.50	69.50	-	44.50
dragons breath	adv	74.50	-	62.50	-
dragonflight	sim	74.50	-	74.50	-
dungeon master	rol	64.50	-	59.50	-
dynasty wars	adv	58.50	64.50	46.50	28.50
earthrise	act	-	84.50	-	-
e motion	str	58.50	58.50	48.50	36.50
e.s.s.	sim	69.50	99.50	-	-
east vs west berlin 1948	str	64.50	64.50	-	-
emlyn hughes int. soccer	sim	58.50	-	58.50	34.50
eskimo games	act	56.50	-	56.50	-
escape f.t.pl.o.robot mon	act	47.50	-	47.50	37.50

Software		Amiga	PC	ST	C64
european challenge zu td2	sim	32.50	-	-	25.50
f 15 strike eagle 2	sim	-	86.50	-	-
f 16 combat pilot	sim	59.50	59.50	59.50	49.50
f 16 falcon	sim	74.50	89.50	74.50	-
f 16 falcon mission disk	too	49.50	-	53.50	-
f 16 falcon mission disk 2	too	49.50	-	49.50	-
f 19 stealth fighter	sim	69.50	84.50	69.50	-
f.29 retaliator	sim	59.50	-	62.50	-
fire and brimstone	rol	64.50	-	64.50	-
flight of the intruder	sim	-	89.50	-	-
flight simulator 2	sim	94.50	-	-	94.50
flight simulator 4.0	sim	-	134.50	-	-
flood	act	64.50	-	64.50	-
full metal planet	act	58.50	64.50	58.50	-
ghost n goblins	act	47.50	59.50	49.50	-
guns & butter	sim	-	79.50	-	-
hammerfist	act	64.50	-	64.50	38.50
heavy metal	str	59.50	-	49.50	37.50
heroes quest	adv	89.50	105.50	-	-
imperium	str	64.50	-	64.50	-
impossamole	act	49.50	-	49.50	38.50
indiana jones adventure	adv	64.50	69.50	64.50	-
inspector griffu	adv	51.50	-	-	-
international 3d tennis	sim	64.50	-	64.50	34.50
iron lord	adv	64.50	-	64.50	44.50
j. niklaus golf	sim	59.50	64.50	-	-
kaiser	sim	94.50	-	99.50	-
khalaan	adv	64.50	64.50	-	-
kick off 2 world cup ed.	sim	58.50	-	58.50	-
kind of magic 2	sam	58.50	-	59.50	38.50
kings quest tripple pack	adv	64.50	a.a.	a.a.	-
kings quest 4	boo	89.50	89.50	74.50	-
klax	str	49.50	54.50	49.50	37.50
last ninja 2	act	64.50	64.50	64.50	-
leaderboard collection	sam	58.50	-	-	44.50
legend of faerghail	rol	64.50	69.50	-	-
leisure suit larry 2	adv	84.50	74.50	74.50	-
leisure suit larry 3	adv	84.50	99.50	84.50	-
lin wu's challenge	act	49.50	-	49.50	-
logo	str	64.50	-	64.50	38.50
loom	adv	69.50	69.50	69.50	-
lost dutchman mines	act	58.50	-	49.50	-
m 1 tank platoon	sim	-	84.50	-	-
manchester united	sim	58.50	58.50	58.50	37.50
manhunter san francisco	adv	74.50	74.50	74.50	-
microprose soccer	sim	64.50	-	-	-
midnight resistance	adv	68.50	a.a.	68.50	-
midwinter	str	64.50	74.50	64.50	-
might and magic 2	adv	64.50	71.50	-	49.50
ninja spirit	act	64.50	-	64.50	38.50
ninja warriors	act	49.50	-	-	38.50
nuclear war	str	58.50	69.50	-	-
ökolopoly	sim	a.a.	128.50	-	-
oil imperium	str	49.50	49.50	49.50	39.50

Software		Amiga	PC	ST	C64
operation spruance	sim	74.50	a.a.	74.50	-
operation stealth	adv	64.50	a.a.	64.50	-
oriental games	sim	69.50	-	64.50	-
paris dakar 90	sim	52.50	52.50	-	-
pipe mania	act	64.50	64.50	59.50	38.50
pirates	adv	64.50	59.50	64.50	49.50
player manager	sim	49.50	-	49.50	-
police quest 2	adv	-	64.50	69.50	-
pool of radience	rol	64.50	58.50	-	59.50
populous	rol	64.50	64.50	64.50	-
populous - promised lands	sim	37.50	-	-	-
powerboat	sim	64.50	64.50	-	43.50
prince of persia	adv	67.50	77.50	a.a.	-
projectyle	act	64.50	-	64.50	-
q 8 team ford	sim	58.50	58.50	58.50	49.50
ra	str	58.50	64.50	58.50	37.50
railroad tycoon	sim	-	84.50	-	-
rainbow island	ges	58.50	-	44.50	39.50
rainbow warrior	str	64.50	-	-	-
red storm rising	sim	64.50	84.50	-	49.50
resolution 101	act	64.50	64.50	64.50	-
rings of medusa	str	64.50	64.50	64.50	44.50
secret o t silver blades	adv	-	64.50	-	59.50
shadow of the beast 2 mit	act	84.50	-	-	-
shadow warriors	act	59.50	-	59.50	37.50
silent service 2	sim	-	89.50	-	-
sim city	str	69.50	64.50	71.50	49.50
sim city terrain editor	too	39.50	44.50	-	-
space quest 2	adv	64.50	49.50	-	-
space quest 3	adv	89.50	89.50	-	-
space rogue	str	69.50	69.50	69.50	51.50
starflight	sim	59.50	59.50	59.50	36.50
sword of samurei	str	64.50	64.50	64.50	-
tactical fighter 2	sim	64.50	64.50	64.50	-
their finest hour	sim	69.50	69.50	69.50	-
time machine	act	64.50	-	64.50	-
tower of babel	str	64.50	64.50	64.50	-
turrican	act	49.50	-	-	38.50
ultima 5	rol	69.50	69.50	69.50	58.50
ultima 6	rol	89.50	79.50	-	-
unreal	adv	69.50	-	-	-
ums 2	str	73.50	78.50	73.50	-
war in middle earth	str	49.50	-	-	-
welltris	str	59.50	-	-	-
wings	sim	74.50	-	-	-
wings of fury	act	59.50	69.50	-	-
wolfpack	sim	-	84.50	-	-
x-copy - hardware	too	58.50	-	-	-
x-out	act	51.50	-	51.50	37.50
zombie	act	53.50	-	53.50	39.50

einige programme waren bei drucklegung dieser anzeige noch nicht lieferbar. andere neuheiten fanden hier vielleicht keinen platz mehr. aktuelle infos über unseren telefonservice.

Hardware	
3.5 markendrive für amiga extern. bus. abschaltbar	189.00
5.25 ext markendrive f.amiga 40/80 bus. abschaltbar	249.00
3.5 einbaulaufwerk für amiga 2000	159.00
5.25 einbaulaufwerk für amiga 2000	249.00
elektr. bootselektor. einbau ohne löten	59.50
kickstart umschaltplatine mit kickstart 1.2 oder 1.3	89.50
kickstart 2.0 - endlich auch für amiga 500/2000 mit dazu passender kickstartumschaltplatine komplett	239.00
mäuse für alle amiga:atari xt:at - reisware-	77.00
high resolution maus für amiga:st incl mauspad	99.00
optical maus für amiga	109.50
kabellose maus (infrarot) für amiga	159.00
0.5mb speichererweiterung für amiga 500	
megabit - technologie. alle bauteile gesockelt. mit akku - uhr. vergoldete kontakte natürlich abschaltbar	149.00
ad lib soundboard für xt:at mit composer kit	299.00
soundblaster soundboard für xt:at dt anleitung	439.00
testplatten. monitore. drucker etc - wir beraten sie gerne	

zubehör	
3.5 markendisketten ds dd 10er pack	14.50
3.5 noname disketten ds hd 10er pack	29.50
gravis - der joystick	89.50
gravis - mousestick	159.00
flywheel pilotengrift - ideal für flugsimulationen -	189.-

konsolen	
game boy mit tetris. und zubehör	159.00
tennis. solar striker. qix. mario. golf. alleyway je	47.50
game boy - games (uber 50 titel verfugbar). ab	28.50
sega megadrive mit netzteil. altered beast zubehör & ftz	479.00
batman. bonk's adventure. phelios	99.50
moonwalker. ghostbusters. super shinobi	94.50
micro genius - für nintendo usa und japan module	199.00
nintendo - atari lynx - pc engine - neo geo	auf anfrage

wenn nicht ausdrücklich erwähnt, verfügt die angebotene hardware nicht über eine ftz nummer. der betrieb in der brd stellt eine ordnungswidrigkeit dar.

Versandbedingungen:
Bei Vorkasse + DM 5.00. bei Nachnahme + DM 7.00
Ausland nur Vorkasse. EC-Scheck + DM 12.00.
Bestellungen telefonisch:
HOTLINE Mo.-Fr.9 - 11 & 14 - 19 Uhr
Tel. 02162 - 12073 • Anrufbeantw. 24Std. • Fax 02162 12074
Bestellungen schriftlich:
HAMO K. Rösges • Rahserstr. 235 • 4060 Viersen 1

Preislisten gegen DM 1.60 in Briefmarken.

COMPUTER ABC

Sobald man sich mal ganz friedlich über unsere elektronischen Freunde unterhält, kommt meist auch schon irgendein Schlaumeier und wirft mit den wildesten Fachausdrücken um sich. Schlecht, wenn man jetzt nicht mehr mitreden kann . . .

. . .gut hingegen, wenn man vorher in unser Computer-ABC geguckt hat! Das erspart Euch in Zukunft nicht nur Blamagen („da bin ich letztens in meinem durchgeschliffenen Bus gesessen, da sagt der Fahrer doch glatt zu mir . . ."), sondern auch die Kohle für ein entsprechendes Lexikon. Auf dieser Seite findet Ihr ab sofort jeden Monat alle Erklärungen für die gängigsten Fachausdrücke und Abkürzungen. Und das alles leicht verständlich, unterhaltsam und als Extra-Service sogar noch alphabetisch geordnet!

Abakus: Kennt wahrscheinlich jeder aus seinen Kindertagen. Farbige Kugeln werden hin und her geschoben, bis das Rechenergebnis stimmt. Es handelt sich hierbei um den ältesten Rechner der Welt, erfunden haben ihn bereits die alten Chinesen. Die Namensgebung hingegen ist römischen Ursprungs. Und man möchte es kaum glauben: Der Abakus wird auch heute noch verwendet, zumindest in China und Japan (komisch: da bauen diese Japaner Computer am laufenden Band, und dann nehmen sie selber einen Rechenschieber . . .!).

Abbruchtaste: Mit dieser Taste kann ein laufendes Programm abgebrochen bzw. unterbrochen werden. Sie bietet aber auch die Möglichkeit, (bei Menüsteuerung) ins Hauptmenü zurück zu gelangen. Wer jetzt meint, daß er das Ding schon irgendwoher kennt, hat sogar recht: der gängige Ausdruck ist Escape-Taste (Esc).

Abenteuerspiel: Der eingedeutschte Ausdruck für den englischen Oberbegriff 'Adventure". Darunter versteht man ein Spiel, in dem der Spieler die Rolle des Helden übernimmt und dann vom Computer gestellte Aufgaben oder Konfliktsituationen lösen muß. Zu diesem Zweck kommuniziert man mit dem Rechner über Texteingaben oder Icons (Symbole). Entsprechend der Eingabe reagiert dann die fiktive Figur im Programm (gehe nach Norden, nimm die Flasche, besauf dich bis zur Besinnungslosigkeit, etc.). Solche Abenteuerspiele gibt es mit und ohne mehr oder minder stimmungsvollen Bildern (Grafik- oder Textadventure).

Abgrenzungsbefehl: Der Sprungbefehl am Ende eines Programmteils oder Unterprogramms. Er dient zur Trennung von Programmteilen.

Ablaufdiagramm: Mit Hilfe eines Ablaufdiagramms kann man schwierige Strukturen programmtechnischer und organisatorischer Art besser veranschaulichen. Man unterscheidet zwischen Datenflußplänen, die organisatorische Zusammenhänge zeigen, und Programmablaufplänen, die den internen Ablauf sichtbar machen. Wie auch immer: Es läuft auf eine grafische Darstellung interner Rechenvorgänge hinaus.

Abrollgerät: Unsereins sagt schlicht und ergreifend „Maus" dazu. Aber auch beispielsweise ein „Trackball" fällt unter diesen Oberbegriff.

Absturz: Wer einen Computer hat, weiß ganz bestimmt, was das ist! Wenn ein Programm halt mitten drin einfach nicht mehr mag . . .

abtasten: Wenn in den Rechner Daten von einem Datenträger (z.B. einer Diskette) eingelesen werden, dann tastet der Computer diesen dabei ab. Der geläufigere Ausdruck ist „scannen"; mit entsprechenden Geräten (Scanner) können auch von Papier o. ä. Daten in den Rechner eingelesen werden. Hat in diesem Zusammenhang also nur wenig mit dem Abgrabschen Eurer neuesten erotischen Errungenschaft zu tun . . .

abwärtskompatibel: Kompatibilität heißt zu deutsch nix anderes als „Verträglichkeit", hört sich aber sehr viel besser an. Gemeint ist die Verträglichkeit von Hard- und Software untereinander, ohne daß Änderungen oder Anpassungen vorgenommen werden müssen. Beispiel: Alle Programme laufen am Amiga 500 genauso wie am 2000er (oder sollten es zumindest . . .!), die beiden Computer sind also untereinander kompatibel. Der Begriff „abwärtskompatibel" bedeutet, daß z.B. ein Programm, obwohl es für ein größeres System erstellt wurde, auch auf einem kleineren läuft – was aber wegen Speicherplatz-Problemen nicht so häufig der Fall ist. Noch ein Beispiel: „Dragon's Lair II" ist zwar für mindestens 1MB geschrieben, läuft aber (mit kleinen Abstrichen) trotzdem auch auf unaufgerüsteten 500ern. Was folgern wir daraus? Jawollo, es ist abwärtskompatibel!

Access: Das chice englische Wort für das fade deutsche Wort „Zugriff".

ADA: Name einer neueren Programmiersprache aus den USA, die aber hierzulande kaum verwendet wird. Sollte ein Experte bis hier weitergelesen haben: ADA ist von der Struktur her ähnlich wie PASCAL, das ja auch in Deutschland recht weit verbreitet ist.

Adapter: Ein Gerät, das die technischen Vorgänge eines Systems an ein anderes anpaßt. Wenn z.B. die Eingangsbuchsen von Computer und Monitor nicht zueinander passen, die Geräte aber prinzipiell sehr wohl miteinander auskommen, klemmt man einen entsprechenden Adapter dazwischen, und die Sache ist erledigt – hoffentlich . . .

Ader: Wenn es nicht um die unschönen blauen Streifen an den Beinen Eurer Urgroßmutter geht, ist ein einzelner Draht einer (Computer-)Leitung gemeint. Klingt sehr professionell, unbedingt merken!

Administrator: Der (Programm-)Teil des Betriebssystems eines Computers, der die internen Abläufe überwacht. Klingt zwar auch ungeheuer professionell, braucht man sich aber trotzdem nicht unbedingt zu merken . . .

Kleine Anmerkung zum Schluß: Im nächsten Joker geht's weiter, und das noch ziemlich lange (weil: ein paar Fachausdrücke hätten wir noch . . .). Allerdings werden wir uns dann – zu Eurer und unserer großen Erleichterung – Geschwafel wie dieses und die Einleitung sparen. Dann ist Fachchinesisch pur angesagt!

GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive
Nur Versand Kein Ladenverkauf
AMIGA only

Archipelagos	26,00	Harley Davidson	73,00	Player Manager	53,00
Armada	73,00	Heroes of the Lance	66,00	Police Quest 2	73,00
Bard's Tale II	60,00	Hillsfar dt.	66,00	Pool of Radiance	63,00
Bard's Tale III	a. A.	Hitchhikers Guide	46,00	Populous	66,00
Bloodwych	63,00	Hount of Shadow	66,00	Powermonger	66,00
Bomb Jack	32,00	Imperium	66,00	Projectyle	66,00
Boulderdash Cornstr. Kit	26,00	Indiana Jones 3 - Adv.	65,00	Questron 2	53,00
Cadaver	a. A.	Iron Lord	66,00	Red Storm Rising	66,00
Carmen Santiago	64,00	Jeanne D'Arc	46,00	Resolution 101	63,00
Castle Master	56,00	Jumping Jack Son	51,00	Rodwar 2000	26,00
Champions of Krynn	66,00	Kampfgruppe	39,00	Space Quest 3	80,00
Chaos strikes back	63,00	Khalaan	66,00	Space Rouge	73,00
Chuck Yeager's AFT V2.0	66,00	Kick off 2	60,00	Super Wonderboy	32,00
Cin & Gribbage	73,00	Kind of Magic 2	60,00	Sword of Aragon	73,00
Colonel's Bequest	93,00	Kings Quest 4	73,00	Swords of Twilight D.A.	66,00
Conqueror	66,00	Klax	49,00	The President is missing	60,00
Conquest of Camelot	93,00	L & M Spiel	46,00	Their finest hour	73,00
Damocles	63,00	Legend of Fairghail	73,00	Theme Park Mystery	63,00
Deja Vu 2	63,00	Leisure Suit Larry 3	94,00	Time & Magic	26,00
Demons Winter	60,00	Loom	73,00	Turn it	46,00
Dragon Wars	66,00	Lost Dutchmans Mine	53,00	Turrican	53,00
Dungeon Master dt.	63,00	Metall Master	a. A.	Two to one	46,00
Dungeon Quest	63,00	Midwinter	66,00	Ultima 3	46,00
Elite	66,00	Might & Magic 2	73,00	Ultima 4	63,00
Emerald Mine 3 Prof	26,00	Millenium 2.2	32,00	Ultima 5	73,00
Faery Tale	53,00	M.U.L.E.	a. A.	Unreal	73,00
Fire & Brimstone	66,00	Neuromancer	60,00	Vermeer	63,00
Flintstones	19,00	New York Warriors	a. A.	Wall Street Wizard	53,00
Fred	66,00	Oil Imperium	53,00	War in middle earth	53,00
Halls of Montezuma	66,00	Omega	73,00	Zombi	66,00
Hammerfist	63,00	Pirates	66,00	Zork 2	73,00

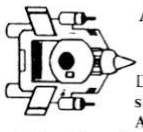
NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4,00 - NN + 6,00

TELEFON 0631-28809

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!

Anspruchsvolle 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

Breaker

Das **Super-Actionspiel** für unbegrenzten Spielspaß, vollkommen in **Assembler** geschrieben und daher besonders rasant.

70 verschiedene Level
Zwei Schwierigkeitsgrade
Eingebauter Leveleditor
Spezialsteine







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

HG **Hyper-Games** HG

Softwareversand E. Katsougris
Postfach 70 01 42, 4600 Dortmund 70
Tel. 02 31 / 61 55 65 (0 – 24 Uhr)
Versand:: Vorkasse 5,– DM / Nachnahme 7,– DM

688 Attack Submarine	69,95	Pool of Radiance	67,95
Antheads Data Disk	43,95	Powermonger	79,95
Apprentice	57,95	Prince of Persia	69,95
Battlemaster	73,95	Rainbow Islands	59,95
Blue Angel	63,95	Red Storm Rising	69,95
Buck Rogers	77,95	Resolution 101	64,95
Carmen Sandiego	67,95	Rings of Medusa	59,95
Carthage	69,95	Rock & Roll	65,95
Castle Master	59,95	Sim City	65,95
Champions of Krynn	73,95	Space Quest III	93,95
Damocles	65,95	Space Rogue	79,95
Days of Thunder	69,95	Starflight	69,95
Dragon Flight	73,95	Supremacy	79,95
Drakkhen	67,95	Test Drive II	65,95
Dungeon Master 1 MB	63,95	TFMX Workstation	99,95
Elvira	73,95	The Plague	55,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	Their Finest Hour	79,95
F 16 Combat Pilot	73,95	Tower of Babel	69,95
F 29 Retaliator	63,95	Triad II (Compilation)	63,95
Flood	69,95	Triad III	75,95
Full Metal Planet	59,95	Turrican	53,95
Gold of the Aztecs	63,95	TV Sports Football	49,95
Heroes Quest	93,95	Ultima IV	69,95
Highlights (Compilation)	59,95	Ultima V	77,95
Hillsfar	69,95	Unreal	79,95
Immortal 1 MB	69,95	Welltris	59,95
Imperium	69,95	Wonderland	79,95
Indiana Jones III	67,95	Zak Mac Kracken	69,95
It came f. t. Desert	73.95		
Italy 1990 Winners Edition	49,95		
Ivanhoe	59,95		
Kaiser	109,95		
Khalaan	69,95		
Kick Off II	59,95		
Kings Quest IV	85,95		
Klax	53,95		
Larry III	89,95		
Legends of Faerghail	79,95		
Loom	79,95		
Maniac Mansion	67,95		
Microprose Soccer	67,95		
Midwinter	67,95		
Might & Magic II	73,95		
Neuromancer 1 MB	65,95		
Nightbreed I	63,95		
Nightbreed II	63,95		
North & South	59,95		
Pipe Mania	63,95		
Pirates	69,95		
Player Manager	59,95		
Plotting	63,95		

SONDERANGEBOTE
(nur solange Vorrat reicht)

Bloodwych Data Disk.	**24,95**
Bloodwych	**35,95**
Bundesliga-Manager	**39,95**
Cloud Kingdoms	**39,95**
Day of the Viper	**39,95**
Eye of Horus	**29,90**
Fish	**29,95**
Island of Last Hope	**39,95**
Italy 1990	**25,95**
Jack Nicklaus Golf	**39,95**
Knights of Crystallion	**44,95**
Safari Guns	**25,95**
Table Tennis	**39,95**
The Third Courier	**39,95**
Ultima III	**39,95**
Zak Mac Kracken (engl.)	**44,95**

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
Norbert Beckers
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Sönke Klettner
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock
Thomas Rossacher
Ralf Schikora
Manuel Semino
Sascha Wagner
Redaktionsassistenz
Brigitta Labiner
Werner Ponikwar
Art Director
Oliver Wunderlich
Layout
Oliver Wunderlich
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Titel
Celâl Kandemiroğlu
Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Satz
Fa. Der Satz GmbH,
8000 München 70
Reproduktion
KWM-Werbung Rieß,
8000 München 70
Druck u. Gesamtherstellung
Leykam Universitäts-
buchdruckerei Ges.m.b.H
A-8054 Graz

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.

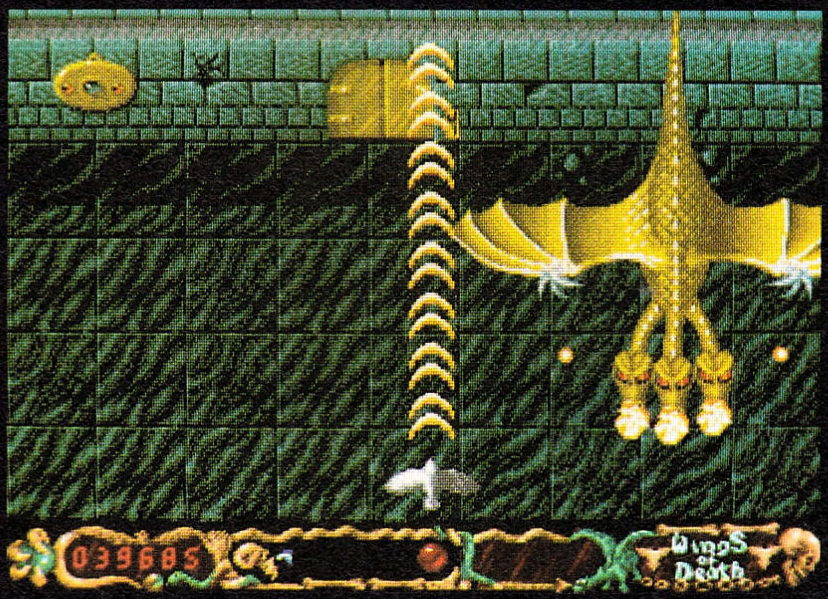
Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977

Der Amiga Joker meint: An Wings of Death kommt kein Action-Fan vorbei – Ballern wie in der Spielhalle!

Wenn Thalion die „Schwingen des Todes" ausbreitet, ist es an der Zeit, den Sonntags- Joystick auszupacken – es wartet ein Action-Spektakel der Sonderklasse!







Zuerst durften sich mal wieder die ST-Besitzer abreagieren, aber jetzt liegt Marc Rosocnas Action-Orgie auch in mundgerechter Form für unsere „Freundin" vor. Der Junge hat ja bereits mit „Chambers of Shaolin" gezeigt, was er kann, in Wings of Death hat er nun diverse Elemente bekannter Baller-Automaten zu einem wahren Wunder an Spielbarkeit verbraten. Vor allem hat das Game Ähnlichkeit mit „Dragon Spirit": Auch hier ballert sich ein Drache durch Fantasy-Landschaften und sammelt haufenweise Extras ein.

Ehe das Feuerwerk beginnt, kann man in einem Menü verschiedene Sound-Modi anwählen (Musik, Musik & FX, nur FX), oder die Highscoretabelle begutachten. Dann geht's auch schon in den ersten Level, wo vertikal über eine Burglandschaft gescrollt wird. Anfänglich ähnelt das eigene Sprite noch mehr einer kleinen Motte, erst mit dem richtigen Extra wächst es sich zum stattlichen Lindwurm aus. Überhaupt müssen die Hinterlassenschaften getöteter Gegner (Kugeln) fleißig aufgesammelt werden, will man eine Überlebenschance haben: Neben Extraleben, Smartbombs, Satelliten, Energieauffrischer und vielem mehr, gibt es noch fünf verschiedene Extrawaffen wie Feueratem, Streuschuß etc.. Diese Bewaffnung kann durch Einsammeln weiterer Kugeln des gleichen Typs noch fünfmal in ihrer Effizienz gesteigert werden. Wichtig dabei: Trotz all der Hektik auf dem Screen muß man immer das richtige Symbol erwischen! Schließlich ist es ärgerlich, wenn man z. B. gerade seine Feuerbälle aufrüstet und dann ein Extra aus der falschen Kategorie aufschnappt – jetzt darf man nämlich wieder ganz von vorne anfangen! Ähnliches gilt für Totenkopf-Symbole; wer eines berührt, ist seine mühsam erworbenen Extras auch schon wieder los . . .

An der Spielbarkeit gibt es bei Wings of Death nun wirklich nichts auszusetzen, die gegnerischen Formationen sind intelligent aufgebaut, und mit der richtigen Bewaffnung und einer Portion Spielpraxis ist jeder der sieben Level zu meistern. Technisch ist vor allem die Masse gegnerischer Sprites beeindruckend, die da völlig ruckfrei über den Screen düst. Der Sound von Jochen Hippel ist auch prima, nur grafisch wäre sicher mehr zu machen gewesen: Die verschiedenen Monster sind ja noch recht hübsch, aber die Hintergründe sehen zum Teil sehr verwaschen aus; die Wüste ist sogar extrem langweilig gestaltet.

Baller-Freaks sollten sich davon aber nicht abschrecken lassen, sie finden in Wings of Death das spielerisch ausgereifteste Actiongame der letzten Monate! (C.Borgmeier)



Wings of Death

Grafik:	70%
Sound:	79%
Handhabung:	85%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Thalion
Bezug: International Software

Spezialität: Zwei Disks, nur die Boot-Diskette ist kopiergeschützt. Highscores werden abgespeichert, viermal kann man eine Continue-Option in Anspruch nehmen.





Silicon-Maid mit Hirnschaden

Extase

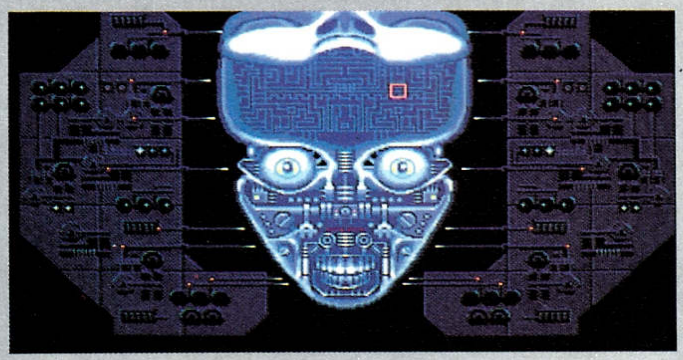
Die meisten von uns haben nur eine Freundin mit elektronischem Innenleben, und die heißt Amiga. Cyro, ein neues Softwarehaus aus Frankreich, will uns nun zum Seitensprung verführen – lohnt es, fremdzugehen?

Hier dreht sich alles um einen weiblichen Androiden, dem ein paar Viren die Birne verstopft haben. Um der Robo-Braut Leben einzuhauchen, müssen mehrere Stromimpulse gleichzeitig über ein Netz aus Leiterbahnen (mit Weichen, Sicherungen, etc.) das Zentrum des Blechköpfchens erreichen. Damit der Saft fließt, macht man sich daran, acht Level lang im Stil von „Pipe Mania" die Leiterbahnen zu reinigen, Weichen zu stellen, defekte Sicherungen zu ersetzen und Viren zu killen. Und zwar möglichst flott, denn der gleichzeitig spielende Gegner (Mensch oder Amiga) verfolgt dasselbe Ziel. Damit's ein bißchen spannender wird, darf man auch beim Kontrahenten mitmischen und ihm seine Weichen verstellen, Sicherungen klauen, usw.

Das ausgeklügelte Spielprinzip hätte zwar durchaus Suchtqualitäten, nur leider nicht mit einer derart unpräzisen Steuerung. Dabei wäre die Grafik für ein Game dieser Art ja noch ganz nett, der Sound ist sogar richtig gelungen – durch ein interaktives Musiksystem werden die Aktionen der Spieler in die Hintergrundmusik mit eingebaut. Aber so oder so: Acht Level sind einfach viel zu wenig, besonders, wenn sie einem praktisch alle im Demo-Modus vorgemacht werden! Bei mir jedenfalls konnte Extase leider keine Extase hervorrufen – aber immerhin haben die Jungs von Cyro in ihrem Erstlingswerk ganz gute Ansätze gezeigt.

(Werner Ponikwar)







Extase

Grafik:	62%
Sound:	76%
Handhabung:	55%
Spielidee:	75%
Dauerspaß:	39%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	44%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Cyro
Bezug: Rushware

Spezialität: Drei Schwierigkeitsstufen, wahlweise Stick-, Maus- oder Tastatur-Steuerung. Highscores werden gesaved, nach dem vierten Level gibt's ein Paßwort.

Es lebe der Schrott!

Fly Fighter

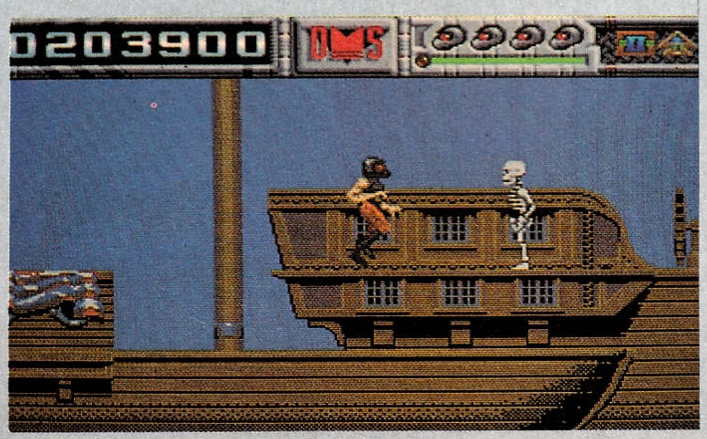
Wer sich an „Scorpion" erinnert, kriegt wahrscheinlich heute noch das Schaudern. Jetzt kommt die Fortsetzung der Baller-Mißgeburt und – kaum zu glauben – sie ist noch schlechter!

Fünf umfangreiche Level mit superweichem Scrolling, 100 Gegner, riesige Endmonster und jede Menge Extras – klingt gut, was? Aber wer sagt da, daß Packungstexte stimmen müssen? Obwohl: Das Scrolling ist wirklich ganz OK, die Level sind lang, Gegner gibt's zuhauf, und die Schlußviecher schauen tatsächlich nicht so übel aus. Trotzdem ist das Game der letzte Mist! Warum? Naja, es ist halt unspielbar...

Erstens ist die Steuerung schlecht, so schlecht, daß einem davon schlecht wird. Zweitens tauchen die Feinde am liebsten genau da auf, wo die Spielfigur gerade steht, und laufen auch genauso schnell wie sie – keine Chance, ohne Energie- und Lebensverlust durchzukommen. Drittens sind die Extrawaffen nicht nur langweilig, sondern auch so hirnrissig verteilt, daß man sie am besten gleich liegen läßt. Viertens... aber lassen wir das. Sooo weit ist es mit der Präsentation eh nicht her: Zwar sind die Gegner (Skelette, Killerwürmer, etc.) recht ordentlich animiert, aber die Hintergründe sehen doch arg hausbacken aus. Musikalisch ist der Titel-Soundtrack hörenswert, die Effekte während des Spiels variieren zwischen „naja" und „oh Graus!".

Wer sich trotz ausdrücklicher Warnung vom günstigen Preis verlocken läßt, dem kann nicht geholfen werden. Allen anderen empfehlen wir „Turrican" – da können sie sich anschauen, wie so ein Actiongame auszusehen hat! (mm)

Kann mir mal jemand sagen, warum der Kerl einen Helm aufhat?





Fly Fighter

Grafik:	61%
Sound:	42%
Handhabung:	4%
Spielidee:	6%
Dauerspaß:	8%
Preis/Leistung:	12%
Red. Urteil:	8%

Für Experten
Preis: ca. 29,– DM
Hersteller: Digital Magic
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Die Jungs haben offensichtlich nicht damit gerechnet, daß jemand ihren Mist kaufen könnte, und sich die Anleitung gleich gespart!

Normalerweise tummelt sich auf Compilations ja nur Altbekanntes, umso neugieriger waren wir auf diese „Klassiker der Zukunft“: Fünf brandneue Spiele zum Preis von einem?

Masse mit Klasse?

Future Classics

Der Blick in die Box schraubt die Erwartungen auf ein realistisches Maß zurück: Zwischen dem englischen Anleitungsheftchen und einer Code-Tabelle verliert sich eine einzige Diskette – Grafik-Hämmer stehen also kaum auf der Tagesordnung. Der Auswahlscreen stimmt dann wieder versöhnlich: ein oder zwei Spieler, nach- oder gegeneinander (Splitscreen), einstellbarer Schwierigkeitsgrad, Highscores werden abgespeichert, und sogar personifizierte Gegner stellt das Programm zur Verfügung. Da könnte sich so manches Vollpreis-Game eine dicke Scheibe abschneiden! Vielleicht sind die Spielchen also gar nicht so übel?

Als erstes schaue ich mir **Diskman** an, ein Geschicklichkeits-und Knobelspiel, bei dem in einem Labyrinth möglichst viele Disketten aufgesammelt und in einem Laufwerk abgelegt werden müssen. Es gilt, Schlüssel zu finden, Wege freizumachen und mit diversen Gegnern in Form von Magneten, Computerviren oder Munchies fertigzuwerden. Hat man sich erstmal an die Mini-Grafik gewöhnt (und das eigene Sprite gefunden), spielt sich die Sache recht flott. Über die dürftigen Sound-FX muß man halt hinweghören . . .

Als nächstes kommt **Blockalanche** an die Reihe. Wie der Name bereits ahnen läßt, handelt es sich dabei um eine Tetris-Variante, in der die Steine raumsparend auf einer Ebene angeordnet werden sollen. Die 3D-Grafik ist ordentlich, Tüftel-Fans, die „Block Out“ noch nicht haben (und sich nicht an geklauten Spielideen stören) werden gut bedient.

Der Dritte im Bunde ist **Lost'n Maze**, ein Labyrinth-Spiel, das sich optisch ein bißchen an „Bard's Tale“ und Konsorten orientiert. Da man aber vergessen hat, Monster oder Ähnliches einzubauen, somit also nur Umherirren und Schätze (Punkte) einsammeln angesagt ist, wird die Sache bald unglaublich langweilig – schade um den Platz auf der Disk!

Ein wenig lebendiger geht es bei **Diet Riot** zu, dem 8762sten „Pacman“-Clone. Die Spielfigur soll Produktionsstätten von Junk Food schließen, indem sie Erdbeeren etc. einsammelt und Kisten durch die Gegend schiebt. Als Gegner treiben wildgewordene Lollies, Eisbecher und andere Leckereien ihr Unwesen. Grafisch und soundmäßig ist die Hatz ganz lieb, die Spielidee hat natürlich schon einen kilometerlangen Bart.

Das spielerische Highlight der Sammlung habe ich mir für den Schluß aufgehoben: **Tankbattle** kann Action-Fans mit strategischer Begabung bedenkenlos ans Herz gelegt werden! Mit dem eigenen Panzer muß die gegnerische Fahne aufgespürt werden, wobei sich der anfänglich moderate Schwierigkeitsgrad flott steigert. Das Game ist wirklich fesselnd – da paßt es gut ins Bild, daß es auch in punkto Grafik und Sound am besten gelungen ist.

Fazit: Die Sammlung bietet fünf Spiele mit ordentlicher Steuerung, die allemal deutlich über PD-Niveau liegen, plus haufenweise gut durchdachte Features. Die Future Classics sind zwar bestimmt kein Muß, aber für preisbewußte Zocker sicherlich ganz interessant.

(Jens Petersen)



Future Classics

Grafik:	52%
Sound:	38%
Handhabung:	82%
Spielidee:	36%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	61%

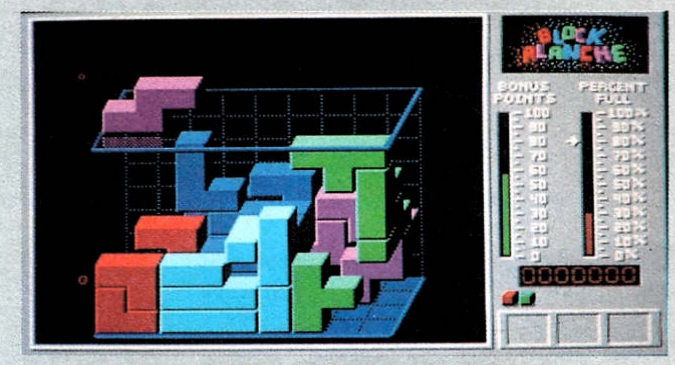
Variabel

Preis: ca. 76,– DM

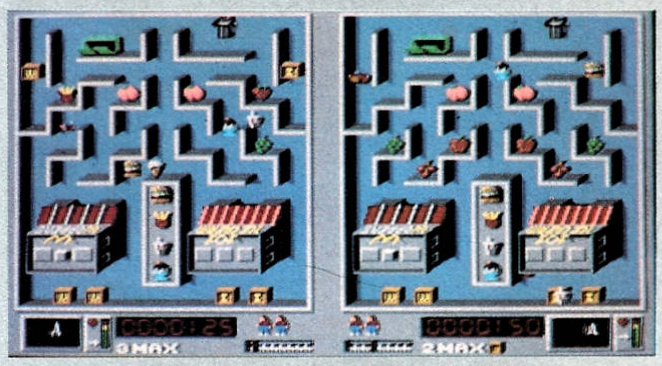
Hersteller: Electronic Zoo/ Live Studios

Bezug: Funtastic

Spezialität: Festplatteninstallation möglich. Bei den Zwei-Spieler-Optionen kann auch mit der Tastatur gesteuert werden, während des Spiels kann man jederzeit mit ESC pausieren, bzw. abbrechen.



Blockalanche: Die Tetris-Idee ist einfach nicht umzubringen!



Diet Riot: Auch Pacman ist unsterblich . . .



Tankbattle: Panzerschlacht, die Laune macht!



Lost'n Maze: Labyrinth der öden Art

Nach dem Dreiviertelflop „Astro Marine Corps“ wagt die spanische Softwareschmiede Dinamic jetzt einen weiteren Anlauf – ob mit dem neuen Fight & Run Spielchen allerdings der große Wurf geglückt ist, darf bezweifelt werden . . .

Dämonisches aus dem Land der Kastagnetten

SATAN

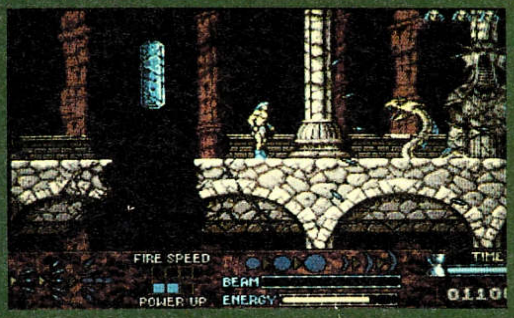
Eines der grundlegenden Probleme des Metzelgenres ist der meist eintönige Spielablauf: Stets hastet man mit einem auf Conan getrimmten Barbaren-Sprite durch endlose Labyrinthe, tötet alles, was die Frechheit besitzt sich zu bewegen, und sammelt ein paar Extras, die den Killerjob erleichtern. Wie nicht anders zu erwarten, ist auch Satan kaum spektakulärer als die Konkurrenz. Na, immerhin ist das Game in zwei Abschnitte unterteilt, die sich sowohl spielerisch als auch optisch voneinander unterscheiden.

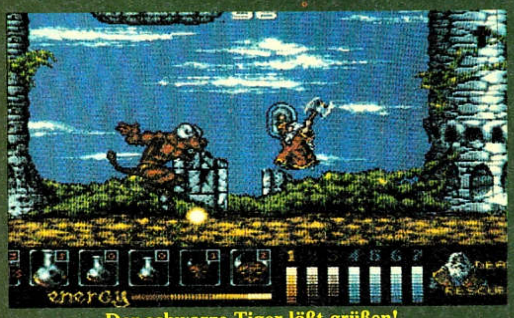
Zunächst wandert man im gewohnten Barbaren-Look durch ein paar höhlenartige Level, knallt leidlich fantasievoll gestaltete Gegner ab und versucht, Extras wie bessere Schüsse, Energietränke oder Zusatzleben zu ergattern. Die Zeit ist begrenzt, manchmal liegen aber Sanduhren herum, die in dieser Hinsicht weiterhelfen. Besonders wichtig ist, daß man auch Pergamentrollen findet, da die Dinger für den zweiten Abschnitt benötigt werden. Hier wird's dann etwas abwechslungsreicher: Der Held verwandelt sich in einen Magier und muß mindestens einen der sieben gefangenen Kollegen retten, ehe sie von den diversen Hilfs- und Haupt-Teufeln um's Eck gebracht werden. Es gibt jetzt auch einen Shop, wo man so hilfreiche Kleinigkeiten wie Satan-Scanner (zum Auffinden der Biester), Teleporter-Karten oder eine Zauberaxt besorgen kann. Insgesamt geht es nun also darum, die Teufelchen zu orten, und einen nach dem anderen in die Hölle zurückzuschicken.

Während der zweite Teil noch eine halbwegs eigenständige Idee vorweisen kann, ist der erste Spielabschnitt durch und durch ein Abklatsch von U.S. Golds „Black Tiger“. Leider auch, was die Schwächen betrifft: Das Scrolling strapaziert die Schmerzgrenze weit über Gebühr, die Soundeffekte sind einfallslos, und meist hinkt die Joystickabfrage dem Geschehen etwas hinterher. Von der eintönigen Farbwahl einmal abgesehen, sind aber wenigstens die Hintergründe recht hübsch gelungen, was man von den Animationen (sowohl der Gegner als auch des Helden) nicht behaupten kann. Auch Teil zwei ist weder von der Präsentation her, noch spielerisch berauschend – und daß man entgegen dem Anleitungstext von Anfang an als Magier starten darf, macht die Sache auch nicht gerade spannender!

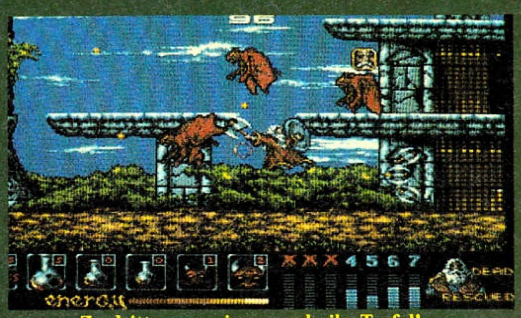
Somit kann man Satan eigentlich niemand so recht empfehlen. Obwohl: Begeisterte Fans des Genres können ja mal ein Probespielchen wagen. Für Gelegenheits-Barbaren hält der Softwaregarten aber allemal süßere Früchte bereit als die unter Spaniens Sonne gereifte Teufelei. (Norbert Beckers)







Der schwarze Tiger läßt grüßen!



Zu dritt gegen einen – ach, ihr Teufel!





Übersichtskarte: Wo sind denn die bösen Teufelchen?



Satan

Grafik:	61%
Sound:	38%
Handhabung:	44%
Spielidee:	49%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	46%
Red. Urteil:	44%

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

Spezialität: Keine Highscores, auch Tastatursteuerung möglich. Die Anleitung ist eine Sternstunde internationalen Übersetzertums – wer gerne lacht, darf sich dieses Vergnügen nicht entgehen lassen!

KORONA SOFT

Hotline
0 52 41 / 18 28

Apprentice	61,90	Loom	89,90
Back to the Future II	79,90	M1 Tank Platoon	89,90
Battle Master	89,90	Manchester United	79,00
BSS Jane Seymour	79,90	Might & Magic 2	89,90
Cadaver	79,90	Police Quest II	99,90
Carmen Sandiego	89,90	Pool of Radiance	79,90
Chuck Yeager's AFT Vol. 2	79,90	Resulution	79,90
Codename Iceman	109,90	Secret of the Silver Blade	89,90
Conquests of Camelot	109,90	Shadow of the Beast II	99,90
Corporation	79,90	Slabs	61,90
Days of Thunder	79,90	Snowstrike	79,90
Damocles	79,90	The Viking Child	79,90
Dinowars	61,90	Time Machine	79,90
Dragon Flight Ltd. Edition	79,90	Ultima V	89,90
Dragon Wars	79,90	Unreal	89,90
Emlyn Hughes Int. Soccer	79,90	Venus – The Fly Trap	59,90
F-19 Stealth Fighter	89,90	Wings	89,90
F-29 Retaliator	79,90	Wings of the Death	79,90
Falcon Mission Disk II	59,90	Wolfpack	89,90
Final Command	79,90		
Imperium	79,90		
Invest	69,90		
Khalaan	79,90		
Kick Off 2	69,90		
King's Quest IV	99,90		
Klax	59,90		
Legend of Fairghail	79,90		
Leisure Suit Larry III	99,90		
Litti's Hot Shot	33,90		
Logo	79,90		

Versandkosten: Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + 8,– DM.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

bits + Bytes SOFTWARE

PC-Soundblaster
24 Kanal-Stereo/MIDI
498,00 DM

Deja Vu
+ Shadowgate
+ Uninvited
AMI/ST/PC
74,90 DM

2.Laufwerk 3,5"
durchg. Bus
AMI/ST **228,00 DM**

Reismouse AMIGA
ST/PC **89,00 DM**
Hi-Res Mouse AMI
280 dpi **109,00 DM**

Speichererweiterung
A 500 auf 1MB
abschaltbar incl. Uhr
169,00 DM

	Amiga	ST	PC	C 64
Adidas Championship	72,90	59,90		47,90
Bad Blood			99,90	
Centurion			77,90	
Damocles	72,90	72,90		
Deluxe Sound V 2.8	228,00			
Devpac Assembler	149,00			
Dragonflight	a. Anfr.	84,90		
Dungeon Master	72,90	72,90	99,90	
Finest Hour	84,90	a. Anfr.	84,90	
F-29 Retaliator	72,90	72,90	a. Anfr.	
Imperium	77,90	77,90		
Kick Off 2	69,90	69,90		
Might and Magic II	84,90		84,90	57,90
Railroad Tycoon			99,90	
Shadow Warrior	72,90	59,90		44,90
Sim City	84,90	84,90	84,90	59,90
Tennis Cup	77,90	~~77,90~~		
Ultima 5	84,90	84,90	84,90	77,90
Vendetta	a. Anfr.	a. Anfr.		44,90

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Nachnahme.

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
24 Std.-Bestellservice Tel. (02 71) 22 12 00 Fax. (02 71) 5 66 17

Bachler Computersoftware

Aktuelle AMIGA-Spiele

	DM Preis		DM Preis
Apprentice	54,95	Magic Fly	69,95
B.S.S. Jane Seymour	64,95	Midnight Resistance	64,95
Back to the future 2	64,95	M.U.D.S.	69,95
Battle Master	74,95	M.U.L.E. Deluxe	a. A.
Betrayal *	74,95	Murder!	64,95
Billy the Kid	64,95	New York Warriors (ohne 1 MB)	54,95
Bundesliga Manager	54,95	Nightbreed – The Movie	64,95
Champions of Krynn (Deutsch) 1 MB	69,95	Operation Stealth (Deutsch)	64,95
Chuck Yeager's Adv.F.Tr. V2.0	69,95	Oriental Games	64,95
Corporation	64,95	Paradroid '90	64,95
Days of Thunder	64,95	Pirates! (Deutsch)	69,95
Der Spion, der mich liebte	64,95	Player Manager (Deutsch)	49,95
Dick Tracy	a. A.	Plotting	64,95
Emlyn Hughes International Soccer	59,95	Pool of Radiance (Deutsch) 1 MB	64,95
F-16 Falcon Mission Disk 2 (Deutsch)	54,95	Power Monger (Deutsch)	69,95
F-19 Stealth Fighter *	79,95	Reederei	59,95
F-29 Retaliator (Deutsch)	59,95	Rick Dangerous 2	64,95
Fatal Heritage	74,95	Shadow of the Beast II	84,95
F. Bomber Advanced Mission Disc	39,95	Shadow Warriors	64,95
Flood	69,95	Shock Wave	64,95
Gold of the Aztecs	64,95	Simulcra	69,95
Gremlins 2	64,95	Snowstrike	64,95
Immortal (1 MB)	64,95	Speedball 2 *	66,95
Imperium (Deutsch)	69,95	Subbuteo	64,95
Indianapolis 500	69,95	The Killing Game Show	64,95
Internat. Soccer Challenge	69,95	The Secret of Monkey Island	a. A
Invest	59,95	Their finest hour (Deutsch)	74,95
Khalaan	69,95	Time Machine	64,95
Kick Off 2	59,95	Toki	69,95
Klax	49,95	Total Recall	a. A.
Last Ninja 2	64,95	Trans World	a. A.
Legend of Faerghail (Deutsch)	69,95	Turrican	54,95
Lost Patrol	64,95	Ultima 5 *	74,95
Lotus Esprit Turbo Challenge	64,95	Wings (Deutsch) 1 MB	79,95
M 1 Tank Platoon	a. A.	Wings of Death	66,95
		Wolfpack *	79,95
		Wonderland *	74,95
		X-Copy Professional	79,95
		Yolanda	49,95

1 MB-Speichererweiterung (abschaltbar) 109,00

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,– DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,– DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 1113
D-4290 Bocholt · Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37

Soft EXPRESS

- DIREKTVERSAND M. PREIL -
POSTFACH 2070 • 5407 BOPPARD 1
HOT-LINE-TEL.: 0 67 42 / 6 02 33

AMIGA

Adventures	75,-	Rainbow Islands	59,-
* Adidas Championship	69,-	Rings of Medusa	64,-
* Alpha Waves	—	Ringside	24,-
American Dreams	19,-	* Sarakon	79,-
Batman	59,-	Shadow Warriors	75,-
* Battle Command	74,-	Sim City	75,-
Beach Volley	59,-	Sim City Terrain Editor	49,-
* Billy the Kid	75,-	* Sly Spy	69,-
Bubble +	59,-	Sold. of Light	24,-
Cabal	69,-	Tie Break Tennis	66,-
Chase H. Q.	59,-	* The Spy who Loved Me	65,-
* Chess Simulation	69,-	* The Light Corridor	70,-
Clown o Mania	49,-	* Toki	74,-
* Cyberball	55,-	Trivial Pursuit - Genus	60,-
Design 3D	199,-	Trivial Pursuit II	60,-
Die Rückkehr der Jediritter	—	* TNT	89,-
Die Fugger	49,-	* Tournament Golf	69,-
Drakkhen	69,-	Untouchables	60,-
Emlyn Hughes Intern. Soccer	59,-	Welltris	75,-
Escape from the Planet	49,-	* Wheel of Fire	89,-
E.S.S.	75,-	* World Champ. Soccer	69,-
* Epic	75,-		
F 29 Retaliator	59,-	Gameboy	
Full Metal Planet	69,-	inkl. 1 Spiel: Tetris	164,-
Future Wars	69,-	Alleway (Breakout)	45,-
* Football Simulation	49,-	Golf	45,-
Garfield	—	Quix	45.-
Ghost'n Goblins	59,-	Tennis	45,-
* Gremlins 2	59,-	Solar Striker	45,-
Hard Drivin	55,-	Super Mario Land	55,-
Heroes	89,-		
* Invest	75,-		
Ivanhoe	75,-		
Klax	49,-		
Logo	69,-		
Lost Patrol	75,-		
* Lords of Doom	69,-		
* Maupiti Island	79,-		
* Midnight Resistance	75,-		
* Nightbreed (1 Version)	79,-		
* Nightbreed (2 Version)	79,-		
North & South	69,-		
Operation Thunderbolt	69,-		
Pictionary	75,-		
* Plotting	75,-		

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

Bestell-Liste gratis.
Bitte System angeben.
Alle Preise inkl. MWSt.
zzgl. NN.-Versandkosten.
Bestellschein noch heute absenden (auf Postkarte geklebt oder im Kuvert).
24-Std.-Bestellannahme
Weitere Spiele auf Anfrage erhältlich.

Gratis 1 Spiele-Farbposter pro Bestellung

Bestellschein **Bitte liefern Sie mir per Nachnahme...**

		Disk.	Cass.
Name:			
Straße:			
PLZ/Ort:			
Telefon:			
Alter:			
Computersystem:			

Datum ..... **Unterschrift** .....

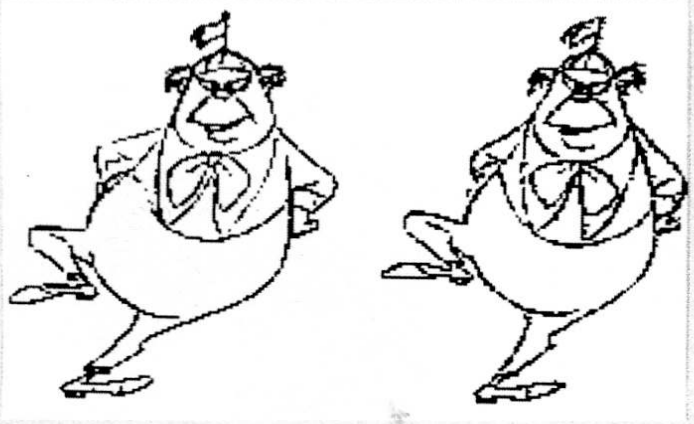


Der Amiga Joker meint: Animationen in Disney-Qualität zum Selbermachen – Wahnsinn!

Gerade am Amiga sind Animations-Programme ja nun wahrlich keine Seltenheit, allerdings verlangen sie vom User in der Regel ziemlich viele Vorkenntnisse. Ganz anders The Animation Studio: Hier erhält man ein Software-Paket, das nicht nur alle nötigen Bestandteile zur Erstellung eines kompletten Trickfilms enthält, sondern auch geradezu kindisch einfach zu handhaben ist. Einzige Einschränkung: Englisch sollte man halt können...

Zunächst werden die Einzelbilder für die Szene skizziert; und zwar mit dem integrierten Zeichenprogramm „Pencil-Test", das vom Aufbau und der Bedienung her weitgehend dem bekannten „DeLuxe Paint" entspricht. Es bietet alle Grundfunktionen eines Zeichenprogramms mit simpler Maus/Icon-steuerung, wobei auch gleich die spätere Bildfolge (zwischen 12 und 30 Bilder pro Sekunde) festgelegt werden kann. Unterstützt werden verschiedene Auflösungen von Standard bis Interlace, auch Overscan ist möglich. Zur künstlerischen Betätigung steht der volle PAL-Screen zur Verfügung, die einzelnen Bilder lassen sich dann einfach ins RAM kopieren und bei Bedarf wieder hervorholen. Wird ein weiteres „Blatt" auf das gerade vollgezeichnete gelegt, schimmern die Konturen noch leicht durch, damit man beim Weiterführen der Szene den richtigen Anschluß findet.

Der nächste Schritt ist die Colorierung und Nachbearbeitung der bisher nur als Umrißskizze vorhandenen Bilder mit dem „Ink & Paint"-Programm. 32 verschiedene Farben und/oder Muster sowie Farbverläufe sind wählbar, zudem können nochmals kleine Korrekturen an den Umrissen vorgenommen werden. Anschließend werden die einzelnen Bildfolgen zusammengestellt und mit Geräuschen, Musik oder Text unterlegt. Damit wäre der Trickfilm im Prinzip fertig und kann so auch komplett



Ein Animationsbeispiel – man beachte den feinen Unterschied!

Zeichentrickfilme aus der Disney-Produktion sind weltberühmt – schlicht und ergreifend wegen ihrer überragenden Qualität! Jetzt geben die amerikanischen Super-Profis ihr Know How an Otto Normal-Amigianer weiter . . .

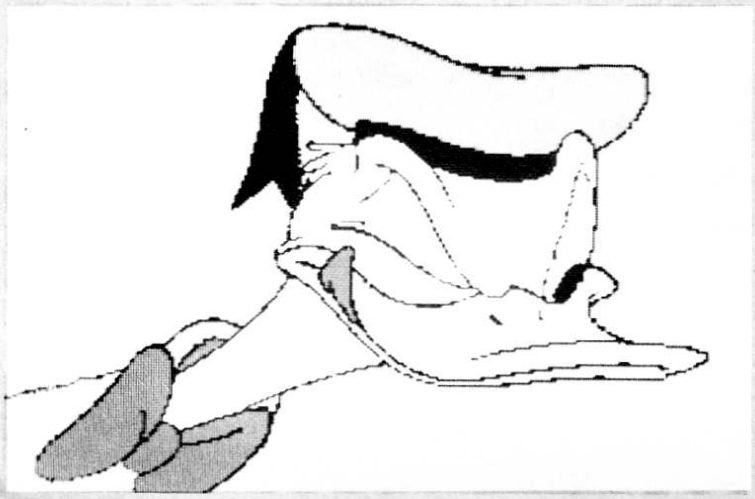
abgespeichert werden. Aber schließlich sollen die Bilder ja noch laufen lernen: Für diesen Zweck stehen mit „Flicker" und „Flick" zwei „Filmprojektoren" zur Verfügung. Letzterer ist zwar etwas einfacher in der Ausführung, aber dafür darf er frei verwendet werden.

Als Extra-Bonbons befinden sich auf den drei Disketten noch eine umfangreiche Bibliothek mit Animationsbeispielen, ein ganzer Haufen von fixfertigen Soundeffekten und einige Tools, um beispielsweise Sounds im SMUS-Format zu übernehmen oder Riesenbilder erstellen zu können. Die dritte Disk ist übrigens für ein hinreißendes Mega-Demo von Donald Duck reserviert, der sich hier einmal als Computer-Freak versucht. Von allen Beispiel-Animationen zeigt Donald am anschaulichsten, wieviel Power das Animation Studio dem Käufer zu bieten hat! Apropos Power: Für A 500-Besitzer ist eine Speichererweiterung sehr zu empfehlen, derartige Animationen fressen Speicher wie Termiten Holz! Man muß bedenken, daß eine gelungene Trickfilmsequenz ohne weiteres aus 30 Einzelbildern und mehr bestehen kann – da wird's schnell eng im digitalen Oberstübchen . . .

Fazit: The Animation Studio ist eine rundum gelungene Angelegenheit, die einfachste Handhabung und professionelle Endergebnisse auf bisher noch nicht dagewesene Weise verbindet. Leider hat die Sache auch einen entsprechenden Preis: Die geforderten 399,– DM wird sich wohl nicht jeder ambitionierte Jungfilmer leisten können – auch wenn The Animation Studio jeden Pfennig wert ist! (wh)



Donald in Aktion



INTERNATIONAL
Inh. Elke Heidmüller

SOFTWARE KÖLN

AMIGA

688 Attack Sup. dt. Vers.	63,90
Back to the Future II	58,90
Berlin East v. West 1943 dt.	62,90
Battle Command	a. A.
Budokan	63,90
Cabal dt.	**57,90**
Carmen Santiego dt.	70,90
Codename Iceman	87,90
Conquest of Camelot	87,90
Drakkhen dt. Version	**75,90**
Dragonflight dt.	70,90
Emely Hughes Int. Soccer dt.	**62,90**
F-16 Falcon dt.	70,90
F-16 Falcon Missionsdisk.2	52,90
F-29 Retaliator dt. Vers.	63,90
F-19 Stealth Fighter dt.	67,90
Flood dt.	63,90
Foodball Man.W.Cup Edition	62,90
Gold of the Aztecs	63,90
Grand National dt.	**52,90**
Heros Quest	87,90
Imperium dt.	63,90
International 3D Tennis dt.	65,90
Jumping Jackson dt.	**52,90**
Kid Gloves dt.	65,90
Klax dt.	**47,90**
Kick of 2 dt.	57,90
Kings Quest IV	87,90
Knight of Crystallion dt.	65,90
Kreuz As „Poker" dt.	**29,90**
Last Ninja II dt.	65,90
Leisure Suit Larry III	83,90
Loom dt. Version	67,90
Legend of Fairgail dt. Vers.	63,90
Lost Dutchman Mine	58,90
North & South dt.	**62,90**
Necronom	a. A.
New York Warriors	70,90
Manchester United dt.	58,90
Manhunter 2	72,90
Midwinter dt.	67,90
Might & Magic II dt.	67,90
Minos dt.	**54,90**
Maniac Manson dt. Version	67,90
Magic Flight	63,90
Operation Stealth	57,90
Oriental Games	59,90
Pinball Magic dt.	52,90
Player Manager dt.	52,90
Pirates dt.	63,90
Police Quest II	83,90
Projectyle dt.	63,90
Power Monger	a. A.
Rainbow Island dt.	**58,90**
Ring of Medusa dt.	**58,90**
Red Storm Rising dt.	63,90
Resolution 101	63,90
Reederei dt. Version	52,90
Starflight dt.	63,90
Skidz dt.	59,90
Sim City dt.	**70,90**
Sim City Editor dt.	**39,90**
Sir Fred dt.*	63,90
Sidmon dt.	**69,90**
Transworld dt.	a. A.
Turrican dt.	54,90
The Plague dt.	58,90
Their finest Hour dt.	68,90
TV Sports Basketball dt.	73,90
Tie Break dt.	**64,90**
Ultima 5	a. A.
Unreal dt.	79,90
Wings dt.	72,90
Xenomorph dt.	58,90

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

Auszug aus unserem Hardwareangebot

Top aktuell ! Endlich lieferbar !
Das neue Supra A500 XP Hard Disk RAM System

Dieses neue System ist nicht nur eine neue Hard Disk, sondern erweiterungsfähige Speichererweiterung und Festplatte in einem.
★★ Micro Power Drive ★★ Autobootender SCSI Kontroller
★★ Autoboot ist abschaltbar ★★ Abschaltbare Hard Drive
★★ Durchgeschliffener Expansionsport ★★ Ram Test-Mode
★★ Speichererweiterung auf bis 8 MB erweiterbar
★★ Alleinige Nutzung der Speichererweiterung bei abgeschalteter Hard Drive usw.
Wir bieten Ihnen dieses System mit 40 MB Hard Drive und 512 KB an.

zum Einführungsbarpreis von nur 1649,90

Speichererweiterungen, Harddrives & Controller Interfaces

Supra A1000 30 MB Hard Drive	1549,90
Supra A1000 40 MB Hard Disk	1749,90
Supra A1000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	2299,90
Supra A2000 40 MB Hard Drive SCSI Quantum	1249,90
Supra A2000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	1839,90
Supra A2000 105 MB Hard Drive SCSI Quantum	2079,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 0 MB	369,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 2 MB	569,90
Supra SCSI Wordsync Controller	379,90
Supra 44 MB Syquest extern ohne Contr. mit Catdr.	2099,90
Speichererweiterung Microbotics 8 UP 2-8 MB	479,90
A500 30 MB Supra SCSI	1249,90
A500 40 MB Quantum 11 ms SCSI	1449,90
A500 80 MB Quantum 11 ms SCSI	2149,90
A500 105 MB Quantum 11 ms SCSI	2449,90
A500 Supra Syquest mit Controller und Cart. extern	2449,90
A500 Supra Syquest mit Cart. und Wordsync Contr. int.	2149,90
A500 Syquest 44 MB intern mit Cart., kein Contr. int.	1899,90
A500 SCSI Controller	379,90
A500 XP SCSI Kit (ohne Hard Drive)	849,90
A500 Speichererweiterung auf 1 MB	169,90
A500 2 MB Memory für Supra Hard Drive	549,90
A500 Trump Card	599,90
A500 Starboard II 2 MB bestückt 0 KB	669,90
A500 Meta4Ram (Speichererweiterung)	449,90
A500 Baseboard 512KB bis 4 MB bestückbar	299,90
Laufwerk für Amiga extern	185,90
Laufwerk für Amiga extern mit 4 Spielen	240,90

Modems und Zubehör für den AMIGA

US Robotics Dual Standard V 324/14.400	2319,90
US Robotics 14.400	1489,90

* Die Inbetriebnahme der aufgeführten Modems am DBP, Telecom-Netz ist unter Strafandrohung verboten!

Mouse Master	75,90	Mouse Pads	9,90
Die Cordless Infrarotmaus	215,90	Jin Mouse	79,90
Jin Mouse optical	99,90	Joysticks für Amiga	ab 19,90
Super Card	198,90	X-Copy mit Hardware	69,90

* Alle angegebenen Preise sind Barzahlungspreise zzgl. Porto und Verpackung

*** Ab sofort Ratenzahlung bei Hardware möglich**

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 - 18.30 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

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Der Joker-Index – Alle Tests auf einen Blick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
1943	11/89	54	Action
1st Person Pinball	2/90	23	Geschicklichkeit
3001 O'Connors Fight	7/90	82	Strategie
3D-Pool	11/89	13	Sport
5th Gear	3/90	26	Sport
688 Attack Sub	5/90	49	Simulation
Action Fighter	12/89	40	Action
Adidas Championship Football	9/90	53	Sport
Adventures	4/90	81	Compilation
After the War	4/90	34	Action
Aladin's Magic Lamp	7/90	86	Action
All Dogs go to Heaven	9/90	45	Geschicklichkeit
Altered Beast	12/89	36	Action
Amiga Toolbox	1/90	61	Anwendung
Amiga Tools Prof.	11/89	55	Anwendung
Amos	10/90	68	Anwendung
Anarchy	10/90	28	Action
Antago	7/90	35	Strategie
Antheads	7/90	15	Abenteuer
Apprentice	9/90	61	Geschicklichkeit
Aquanaut	4/90	85	Action
Armada	3/90	59	Strategie
Astaroth	11/89	53	Geschicklichkeit
Astate	7/90	28	Verschiedenes
Asterix Operation Hinkelstein	1/90	35	Verschiedenes
Astro Marine Corps	9/90	86	Action
Atomix	4/90	48	Strategie
Austerlitz	3/90	59	Strategie
Babarian II	11/89	36	Action
Back to the Future II	9/90	16	Geschicklichkeit
Bad Company	3/90	58	Action
Bangkok Knights	12/89	39	Sport
Barney Bear goes to school	5/90	82	Verschiedenes
Batman the Movie	12/89	16	Action
Battle Squadron	11/89	35	Action
Battle Valley	12/89	52	Action
Beach Volley	12/89	27	Sport
Berlin East vs. West	2/90	61	Abenteuer
Beverly Hills Cop	2/90	12	Verschiedenes
Bodo Illgner's Soccer	2/90	59	Sport
Black Tiger	5/90	61	Action
Block Out	1/90	14	Strategie
Bloodwych	11/89	28	Rollenspiel
Bloodwych Data Vol.1	3/90	36	Rollenspiel
Blue Angel 69	1/90	17	Strategie
Blue Angels	7/90	27	Simulation
Borodino	2/90	60	Strategie
Börsenfieber	3/90	61	Verschiedenes
Bride of the Robot	2/90	68	Abenteuer
Bubble Plus	7/90	80	Geschicklichkeit
Budokan	5/90	83	Sport
Cabal	3/90	11	Action
Carmen San Diego	9/90	61	Verschiedenes
Castle Master	**7/90**	**36**	**Abenteuer**
Castle Warrior	11/89	49	Action
Chambers of Shaolin	**1/90**	**27**	**Sport**
Champions of Krynn	9/90	36	Rollenspiel
Chase H.Q.	1/90	10	Sport
Chessplayer 2150	2/90	24	Strategie
Chicago 90	3/90	17	Action
Chinese Chess	9/90	82	Strategie
Chinese Karate	12/89	28	Sport
Chrono Quest II	7/90	53	Abenteuer
Cloud Kingdoms	5/90	80	Geschicklichkeit
Clown o' Mania	**12/89**	**58**	**Geschicklichkeit**
Cluedo Master Detective	3/90	69	Verschiedenes
Codename: Iceman	10/90	51	Abenteuer
Codesystem	10/90	66	Anwendung
Colonel's Bequest	10/90	52	Abenteuer
Colony	5/90	81	Abenteuer
Colorado	5/90	36	Abenteuer
Coloris	7/90	81	Strategie
Combo Racer	4/90	36	Sport
Conflict Europe	11/89	45	Strategie
Conqueror	3/90	68	Verschiedenes
Conquests of Camelot	**10/90**	**51**	**Abenteuer**
Continental Circus	1/90	11	Sport
Cosmo Ranger Sol 2000 AD	12/89	25	Action
Crack Down	7/90	52	Action
Crossbow	5/90	82	Abenteuer
Cyberball	9/90	82	Sport
Damocles	9/90	12	Verschiedenes
Dan Dare III	7/90	61	Action
Danger Castle	1/90	68	Geschicklichkeit
Darius Plus	1/90	58	Action
Dark Castle	12/89	65	Geschicklichkeit
Dark Century	9/90	84	Action
Dark Fusion	2/90	26	Action
Das Haus	9/90	83	Simulation
Das Magazin	7/90	84	Simulation
Day of the Pharao	12/89	67	Strategie
Day of the Viper	2/90	75	Veschiedenes
Defenders of the Earth	9/90	87	Action
Deflektor II	11/89	11	Strategie
Deluxe Strip Poker	3/90	36	Verschiedenes
Deluxe Video III	2/90	65	Anwendung
Demon's Tomb	4/90	56	Abenteuer
Die Fugger	11/89	52	Simulation
Dino Wars	**10/90**	**17**	**Verschiedenes**
Dogs of War	1/90	28	Action
Domination	7/90	63	Strategie
Double Dragon II	2/90	35	Action
Drachen von Laas	5/90	41	Abenteuer
Dragonflight	**7/90**	**12**	**Rollenspiel**
Dragon Force	9/90	64	Strategie
Dragon Spirit	1/90	52	Action
Dragons Breath	**3/90**	**42**	**Abenteuer**
Dragons Lair II	5/90	14	Action
Dragons of Flame	2/90	71	Rollenspiel
Drakkhen	**2/90**	**11**	**Rollenspiel**

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Dr. Doom's Revenge	2/90	33	Action
Drivin' Force	3/90	33	Sport
Dr. Plummets House of Flux	4/90	62	Geschicklichkeit
Dungeon Quest	4/90	83	Abenteuer
Dynamite Düx	11/89	59	Action
Dynasty Wars	9/90	33	Action
Dyter 07	2/90	16	Action
E-Motion	**5/90**	**48**	**Geschicklichkeit**
Emerald Mine III	10/90	62	Geschicklichkeit
Emlyn Hughes Int. Soccer	**9/90**	**52**	**Sport**
Emperor of the Mines	12/89	64	Strategie
Escape from Colditz	10/90	27	Verschiedenes
Escape from the Planet ...	7/90	62	Action
Eskimo Games	11/89	10	Sport
European Space Simulator	3/90	57	Simulation
Eye of Horus	1/90	19	Geschicklichkeit
F-16 Combat Pilot	**11/89**	**48**	**Simulation**
F-19 Stealth Fighter	**10/90**	**10**	**Simulation**
F-29 Retaliator	**5/90**	**12**	**Simulation**
Falcon Mission Disk	**11/89**	**48**	**Simulation**
Fallen Angel	1/90	69	Action
Fast Break	11/89	27	Sport
Fast Lane	1/90	11	Sport
Fatal Heritage	10/90	41	Abenteuer
Federation Quest I	4/90	18	Abenteuer
Femme Fatal	12/89	28	Verschiedenes
Fiendish Freddy	11/89	9	Sport
Fighter Bomber	3/90	12	Simulation
Fighting Soccer	12/89	12	Sport
Final Command	7/90	61	Abenteuer
Final Countdown	4/90	45	Geschicklichkeit
Fire	4/90	50	Action
Fire & Brimstone	10/90	86	Geschicklichkeit
First Contact	5/90	34	Action
Flimbo's Quest	10/90	56	Geschicklichkeit
Flood	10/90	56	Geschicklichkeit
Football Man. World Cup Ed.	9/90	52	Sport
Footballer II	3/90	56	Sport
Fred	4/90	44	Geschicklichkeit
Full Metal Planete	3/90	53	Strategie
Future Dreams	4/90	80	Compilation
Future Sport	2/90	68	Action
Future Wars	1/90	16	Abenteuer
Galaxy Force	1/90	22	Action
Garfield Winter's Tail	11/89	63	Geschicklichkeit
Gates of Jambala	2/90	36	Geschicklichkeit
Gemini Wings	11/89	44	Action
Ghostbusters II	1/90	9	Action
Ghosts 'n' Goblins	9/90	44	Action
Ghouls 'n' Ghosts	2/90	44	Geschicklichkeit
Giants	4/90	79	Compilation
Gilbert escape f. Drill	11/89	18	Geschicklichkeit
Gin & Cribbage King	5/90	84	Verschiedenes
Gold of the Americas	3/90	44	Strategie
Gold of the Realm	5/90	62	Abenteuer
Grand National	4/90	44	Sport
Grand Prix Master	12/89	12	Sport
Gravity	7/90	54	Verschiedenes
Gridiron!	1/90	59	Strategie
Hammerfist	9/90	45	Abenteuer
Hanse	11/89	52	Simulation
Hardball II	10/90	84	Sport
Hard Drivin'	1/90	10	Sport
Harley Davidson	10/90	85	Sport
H.A.T.E	2/90	26	Action
Heavy Metal	9/90	87	Action
Hellraider	4/90	50	Action
Hero's Quest	**9/90**	**42**	**Abenteuer**
Highlights	4/90	80	Compilation
Highway Patrol II	4/90	43	Geschicklichkeit
Hillsfar	12/89	64	Rollenspiel
Horse Racing	2/90	34	Veschiedenes
Hot Rod	7/90	56	Sport
Hound of Shadow	4/90	64	Abenteuer
Hoyle Book of Games	4/90	48	Verschiedenes
Imperium	10/90	64	Verschiedenes
Impossamole	7/90	82	Geschicklichkeit
Indiana Jones III Adventure	12/89	68	Abenteuer
Infestation	4/90	14	Verschiedenes
Inspector Griffu	10/90	80	Abenteuer
Intact	7/90	42	Action
International 3D-Tennis	9/90	18	Sport
International Wrestling	7/90	56	Sport
Interphase	1/90	23	Verschiedenes
Invest	10/90	12	Simulation
Iron Lord	**1/90**	**43**	**Verschiedenes**
Iron Trackers	12/89	40	Sport
Island of lost Hope	7/90	50	Abenteuer
Italia 1990	5/90	62	Sport
Italia 90	7/90	10	Sport
Italy 90	9/90	52	Sport
It Came From The Desert	**1/90**	**42**	**Verschiedenes**
Ivanhoe	9/90	63	Action
Jumping Jack Son	**7/90**	**34**	**Geschicklichkeit**
Kaiser	2/90	57	Strategie
Keef the Thief	1/90	57	Rollenspiel
Kelly X	2/90	70	Action
Kenny Dalglish Soccer	2/90	59	Sport
Khalaan	7/90	18	Strategie
Kick Off 2	**9/90**	**52**	**Sport**
Kid Gloves	5/90	48	Geschicklichkeit
King's Quest IV	10/90	50	Abenteuer
King's Quest Triplepack	4/90	79	Compilation
Klax	**5/90**	**34**	**Geschicklichkeit**
Knight Force	1/90	12	Action
Knights of the Crystallion	5/90	52	Verschiedenes
Kreuz As „Poker"	1/90	52	Verschiedenes
Krypton Egg	4/90	62	Geschicklichkeit
Lancaster	12/89	39	Simulation
Laser Squad	12/89	20	Strategie

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Last Ninja II	10/90	80	Action
Leavin' Teramis	7/90	86	Action
Legend of Djel	11/89	20	Abenteuer
Legend of Faerghail	**2/90**	**10**	**Rollenspiel**
Leisure Suit Larry II	1/90	36	Abenteuer
Leisure Suit Larry III	7/90	49	Abenteuer
Light Force	4/90	80	Compilation
Limes & Napoleon	3/90	62	Geschicklichkeit
Lin Wu's Challenge	9/90	56	Strategie
Livingstone II	7/90	50	Geschicklichkeit
Logo	9/90	80	Strategie
Loom	10/90	79	Abenteuer
Lords of War	4/90	87	Geschicklichkeit
Lost Patrol	10/90	48	Verschiedenes
Lotto Amiga	3/90	65	Anwendung
Magic Marble	11/89	18	Geschicklichkeit
Magic Seven	4/90	80	Compilation
Manchester United	**4/90**	**47**	**Sport**
Manhunter 2 - San Francisco	9/90	55	Abenteuer
Maniac Mansion	2/90	51	Abenteuer
Manic Miner	5/90	83	Gschicklichkeit
Mark II Sound Sys.	1/90	60	Anwendung
Master Sound	7/90	67	Anwendung
Matrix Marauders	10/90	28	Sport
Midnight Resistance	**10/90**	**34**	**Action**
Midwinter	**5/90**	**46**	**Verschiedenes**
Might & Magic II	5/90	56	Rollenspiel
Mindroll	9/90	86	Geschicklichkeit
Minos	12/89	65	Geschicklichkeit
Money Player Deluxe	3/90	62	Simulation
Mot	4/90	82	Geschicklichkeit
Moonblaster	10/90	42	Action
Moonwalker	2/90	18	Geschicklichkeit
Murder	10/90	27	Verschiedenes
Murders in Venice	11/89	33	Abenteuer
My Funny Maze	1/90	68	Strategie
Necronom	5/90	33	Action
Neuromacer	**10/90**	**46**	**Abenteuer**
Never Mind	1/90	34	Strategie
New York Warriors	7/90	16	Action
Ninja Spirit	7/90	46	Action
Ninja Warriors	2/90	52	Action
Nitro Boost Challenge	4/90	86	Geschicklichkeit
North Sea Inferno	3/90	15	Action
North & South	**12/89**	**11**	**Strategie**
Nuclear War	4/90	41	Strategie
Oliver & Compagnie	3/90	68	Geschicklichkeit
Omega	4/90	61	Verschiedenes
Omni Play	11/89	26	Sport
Onslaught	2/90	50	Action
Ooops Up	10/90	36	Geschicklichkeit
Operation Stealth	**10/90**	**13**	**Abenteuer**
Operation Thunderbolt	**2/90**	**13**	**Action**
Othello Killer	3/90	23	Strategie
Outlands	2/90	74	Action
Overlander	3/90	16	Action
P 47	4/90	87	Action
Paperboy	12/89	57	Geschicklichkeit
Paris Dakar 90	5/90	55	Sport
Pictionary	1/90	22	Verschiedenes
Pinball Magic	**3/90**	**27**	**Geschicklichkeit**
Pipe Mania	**3/90**	**26**	**Strategie**
Pirates!	**7/90**	**45**	**Abenteuer**
Planet of Lust	1/90	24	Abenteuer
Player Manager	5/90	79	Sport
Police Quest II	10/90	50	Abenteuer
Populous Scenario Disk	11/89	59	Simulation
Postman Pat	11/89	53	Geschicklichkeit
Powerboat USA	10/90	85	Simulation
Power Drift	1/90	11	Sport
Premier Collection II	4/90	79	Compilation
Premier Collection III	4/90	81	Compilation
Prince	2/90	60	Strategie
Projectyle	9/90	83	Sport
Pursuit to Earth	4/90	82	Action
Ra	10/90	28	Strategie
Rainbow Islands	**1/90**	**33**	**Geschicklichkeit**
Rainbow Warrior	2/90	72	Geschicklichkeit
Ralley Cross Challenge	12/89	52	Sport
Red Lightning	12/89	37	Strategie
Red Storm Rising	**10/90**	**44**	**Simulation**
Regnum	3/90	60	Strategie
Resolution 101	9/90	50	Action
Rings of Medusa	3/90	72	Strategie
Risk	5/90	84	Strategie
Ritter	7/90	80	Strategie
Rock n' Roll	**12/89**	**58**	**Geschicklichkeit**
Rock Star ate my Hamster	5/90	44	Strategie
Rody & Mastico	9/90	84	Verschiedenes
Roller Coaster Rumbler	12/89	18	Simulation
Rorke's Drift	10/90	82	Strategie
Rotor	4/90	54	Geschicklichkeit
Rotox	9/90	50	Action
RVF Honda	11/89	50	Sport
Safari Guns	**1/90**	**15**	**Action**
Sarakon	10/90	18	Strategie
SAS Combat	5/90	80	Action
Scapeghost	**1/90**	**26**	**Abenteuer**
Scramble Spirits	4/90	17	Action
Second World	5/90	18	Strategie
Shadow of the Beast	**11/89**	**19**	**Action**
Shadow of the Beast II	10/90	14	Action
Shadow Warriors	10/90	61	Action
Sherman M4	9/90	80	Simulation
Shinobi	12/89	24	Action
Shockwave	10/90	36	Action
Shufflepuck Cafe	12/89	10	Sport
Sidmon	1/90	60	Anwendung
Sim City Terrain Editor	7/90	42	Verschiedenes
Skidoo	1/90	28	Sport

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Skidz	7/90	52	Sport
Skrull	1/90	65	Action
Slabs	10/90	82	Geschicklichkeit
Slayer	1/90	65	Action
Sliding	4/90	86	Strategie
Snoopy the cool Computergame	3/90	51	Abenteuer
Soccer Manager Plus	11/89	12	Sport
Soldier 2000	4/90	51	Action
Sonic Boom	7/90	81	Action
Space Ace	2/90	14	Verschiedenes
Space Harrier I	4/90	42	Action
Space Harrier II	4/90	42	Action
Space Quest III	12/89	34	Abenteuer
Space Rogue	5/90	28	Verschiedenes
Speedboat Assasins	2/90	28	Action
Speedrunner	3/90	60	Geschicklichkeit
Spy vs. Spy I-III	4/90	52	Strategie
Stadt der Löwen	**12/89**	**42**	**Abenteuer**
Starblade	9/90	41	Abenteuer
Star-blaze	2/90	72	Action
Star Breaker	2/90	19	Action
Star Flight	2/90	25	Rollenspiel
Startrash	3/90	70	Geschicklichkeit
Steel	12/89	26	Action
Steigar	12/89	26	Action
Stellar Crusade	1/90	24	Strategie
Storm across Europe	10/90	86	Strategie
Stormlord	12/89	15	Action
Strider	12/89	44	Action
Stryx	3/90	28	Action
St. Thomas	7/90	44	Strategie
Stunt Car Racer	1/90	11	Sport
Summer Edition	12/89	13	Sport
Sunny Shine o.t. funny Side	9/90	49	Abenteuer
Super Cars	**3/90**	**14**	**Sport**
Super Puffy	**2/90**	**17**	**Geschicklichkeit**
Super Wonderboy in Monsterland	1/90	13	Geschicklichkeit
Switchblade	2/90	28	Geschicklichkeit
Sword of Aragon	9/90	54	Strategie
Swords of Twilight	12/89	53	Rollenspiel
Table Tennis	2/90	23	Sport
Take 'em Out	2/90	67	Action
Talespin	11/89	14	Verschiedenes
Teenage Mutant Ninja Turtles	4/90	34	Action
Tennis Cup	5/90	64	Sport
Terry's Big Adventure	1/90	50	Geschicklichkeit
T.F.M.X.	4/90	67	Anwendung
The Cycles	1/90	12	Sport
The Jetsons	**4/90**	**49**	**Abenteuer**
The Plague	9/90	34	Action
The Punisher	10/90	42	Action
The third Courier	7/90	48	Rollenspiel
The Toyottes	7/90	84	Geschicklichkeit
The Untouchables	**1/90**	**37**	**Action**
Their finest Hour	7/90	55	Simulation
Theme Park Mystery	7/90	9	Verschiedenes
Thrill Time Platinium	4/90	81	Compilation
Thunderstrike	10/90	83	Sport
Tie Break	4/90	35	Sport
Time	2/90	58	Abenteuer
Time Machine	10/90	18	Geschicklichkeit
Time Soldier	9/90	54	Action
Times of Lore	11/89	44	Abenteuer
Tom and the Ghost	10/90	62	Geschicklichkeit
Tom & Jerry II	12/89	63	Geschicklichkeit
Toobin'	1/90	18	Geschicklichkeit
Tower of Babel	**7/90**	**79**	**Strategie**
Treasure Island Dizzy	4/90	84	Geschicklichkeit
Treasure Trap	9/90	81	Abenteuer
Triad I 4	/90	79	Compilation
Triad II	4/90	79	Compilation
Triplepack	4/90	80	Compilation
Trivial Pursuit	12/89	24	Verschiedenes
True Trick	5/90	47	Strategie
Turboprint Prof	5/90	66	Anwendung
Turbo Out Run	1/90	10	Sport
Turrican	**5/90**	**16**	**Action**
Tusker	10/90	84	Geschicklichkeit
TV Sports Basketball	**4/90**	**12**	**Sport**
Typhoon Thompson	2/90	74	Geschicklichkeit
Ultimate Darts	1/90	58	Sport
Unreal	**9/90**	**14**	**Action**
U.S.S John Young	4/90	46	Simulation
Venus	**4/90**	**11**	**Action**
Video Page PAL	12/89	61	Anwendung
Viruscope	10/90	67	Anwendung
Vortex	4/90	54	Geschicklichkeit
War Machine	11/89	54	Action
Warhead	7/90	28	Verschiedenes
Warp	2/90	70	Action
Web of Terror	10/90	83	Action
Weird Dreams	1/90	44	Verschiedenes
West Phaser	2/90	42	Action
Wild Life	7/90	46	Action
Wild Streets	3/90	9	Action
Window Wizard	3/90	16	Geschicklichkeit
Windwalker	3/90	34	Rollenspiel
Wings	9/90	10	Simulation
Wings of Fury	12/89	56	Action
Winners!	4/90	80	Compilation
Wipe Out	9/90	64	Sport
World Boxing Manager	5/90	51	Sport
World Cup Year 90	9/90	53	Compilation
X-Out	**2/90**	**9**	**Action**
Xenon II	**11/89**	**34**	**Action**
Xenomorph	5/90	42	Rollenspiel
Xenophobe	1/90	67	Action
Zombi	3/90	13	Abenteuer

HALLO MÄDELS!



Mit allen möglichen und unmöglichen Themen habe ich in den letzten 12 Monaten versucht, Euch zu amüsieren, zu informieren und zu provozieren. Zum Jubiläum probiere ich es mal mit einem schonungslosen Tatsachenbericht!

Michaels Story um die Traumjob-Qualitäten des Redakteurberufs ist nämlich nur eine Seite der Medaille – Ihr sollt auch erfahren, wie der Alltag in einer Redaktion so aussieht, wenn man zufällig als Frau zur Welt gekommen ist. Dazu möchte ich vorausschicken, daß ich im letzten Jahr viel dazugelernt habe: ein bißchen über Computer, aber das meiste über den (richtigen?) Umgang mit Männern. Eigentlich kein Wunder, bedenkt man, daß ich tagein tagaus mit fünf männlichen Amiga-Freaks zusammenarbeiten muß (oder darf – wie mir meine Kollegen immer wieder versichern). Aber urteilt selbst ...

Das Unglück beginnt schon am Morgen, da wird nämlich der allgemeine Wunsch nach Kaffee laut. Und natürlich ist hier die Frau gefragt: Schließlich erfordert es jahrelange Erfahrung, Wasser in die Kaffeemaschine zu füllen, die richtige Menge des braunen Pulvers in den Filter zu schütten und den Apparat einzuschalten. Männer sind damit vermutlich überfordert, denn mein Einwand „Wieso immer ich?“ wird jedesmal geflissentlich überhört. Und weil ich erstens ein netter Mensch, und zweitens selbst schon gierig auf die „Redaktionsdroge“ bin, erhebe ich mich halt seufzend und nehme die Sache in die weibliche Hand.

Kaum habe ich dieses Problem zur allgemeinen Zufriedenheit beseitigt und mich wieder an meine Arbeit gemacht, kommt schon das nächste auf mich zu: „Brigitta! Was soll denn Bomber Bob im Verkauf kosten?“ tönt es lautschallend vom Nebenzimmer herüber. „Keine Ahnung!“ brülle ich zurück, was aber natürlich nicht die Antwort ist, die Michael erhofft hat. Weil ich das weiß und, wie gesagt, ein netter Mensch bin, erhebe ich mich also wieder und latsche hinüber: „Guck doch mal in die neue Preisliste von Rushware“ sage ich und warte auf die Antwort, die da unvermeidlich kommen muß: „Wo ist die denn?“. Tja, nach einer halben Stunde verzweifelten Suchens stellt sich heraus, daß selbige genau dort liegt, wo sie nicht hingehört. Nämlich unter schätzungsweise 20 Disketten und 100 Notizen auf Michaels Schreibtisch, gut versteckt. „Schau genau!“ sage ich, ziehe sie unter dem Stapel hervor, erdolche Michael mit meinen Blicken und gehe wieder an die Arbeit.

Zehn Minuten später stürzt Max herein. „Brigitta, schick doch mal ein Fax an Gremlin, daß sie uns noch heute Lotus schicken sollen – wir schaffen's sonst nicht mehr für diese Ausgabe!“. Natürlich keinerlei Reaktion auf mein gemurmeltes „Ich bin nicht deine Sekretärin“ – wie denn auch, Max ist schon längst wieder auf und davon. Also erhebe ich mich abermals und tue, wie mir geheißen. Kaum sitze ich wieder und widme mich dem Know How, rauscht Werner herein, knallt seine PD-Disketten auf den Tisch (alle säuberlich sortierten Tips fliegen munter durcheinander) und bittet mich, sie an den Anbieter zu retournieren. Werner gehört zu den Höflicheren in unserem Kreise, weshalb ich es leidend in Kauf nehme, zwei Stunden lang völlig umsonst hunderte von Tips geordnet zu haben ...

Ihr seht also: Selbst jemand, der (angeblich) so emanzipiert ist wie ich – gegen fünf hartgesottene Burschen hat frau nunmal keine Chance. Und meine lieben Jungs haben mich wirklich gut erzogen! Aber wenn ich auch mit ganz anderen Problemen zu kämpfen habe, als sie Michael ein paar Seiten weiter vorne beschreibt, komme ich doch zum gleichen Ergebnis: Einen schöneren Job gibt es auf der ganzen Welt nicht! Weil ich nämlich alle Kollegen längst ins Herz geschlossen habe, tierisch stolz auf unser kleines Heftchen bin und – vor allem – in Euren Briefen lesen kann, daß der Joker auch Euch gefällt. Und das ist doch jede Mühe locker wert, oder?

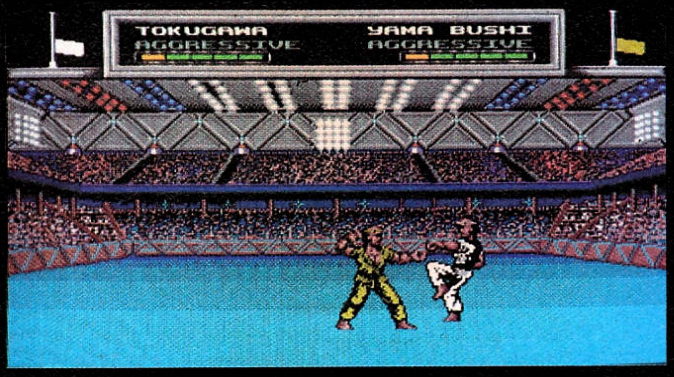
So, was jetzt noch kommt, wißt Ihr sicher schon längst. Auch heute verlose ich wieder drei brandheiße Amiga-Games und drei wunderschöne Sammelordner. Zu diesem Zweck nehmt Ihr einfach eine Postkarte zur Hand und beantwortet folgende Frage: Wie heißen die fünf Rabauken, die mich Tag für Tag quälen? Wer gut mitgelesen hat, weiß ja immerhin schon drei – den Rest der Gang müßt Ihr eben selber rausfinden. Das Ganze geht dann wie immer an:

Joker Verlag
Girl-Seite
Untere Parkstr. 67
D – 8013 Haar

Viel Glück und bis bald,
Eure *Brigitta*



Oriental Games



Aaaaaiiiiia!

Aha, mal wieder ein „schlitzäugiges" Kampfsportspielchen. Ob es wohl eine Chance hat, gegen altehrwürdige Meister wie „IK+" oder „Chambers of Shaolin"? Sieht nicht danach aus . . .

Bei Oriental Games gibt es drei verschiedene Disziplinen, in denen man die Gegner flachlegen kann: Kendu, Kung Fu und das unaussprechliche Kyo Kushin Kai. Und das wiederum in drei Schwierigkeitsgraden und wahlweise in einem kompletten Turnier oder als flotter Einzel-Fight für zwischendurch. Bei Turnieren dürfen bis zu 16 menschliche Spieler mitmachen, beim Zweikampf beschränkt man sich (oh Überraschung) auf zwei.
So richtig originell an diesem Game sind eigentlich nur zwei Features: Zum einen, daß man seinen Joystick nach eigenem Geschmack neu belegen kann, zum anderen, daß haushohe Siege prämiert werden (was der Motivation natürlich gut tut). Besagter „Joystick Editor" ist eine recht umfangreiche Angelegenheit, die Einstellungen können sogar gespeichert und wieder geladen werden. Das ist auch bitter nötig, denn die Original-Belegung ist nicht unbedingt die beste!
Das war's auch schon, was es an Positivem zu vermelden gibt, kommen wir zu den Schattenseiten: Die Anleitung weiß zu berichten, daß die 8 Bit-Versionen statt des verunglückten Kyo Kushin Kai so interessante Sportarten wie Karate und Sumo auf der Disk haben – Schweinerei, Betrug!! Außerdem ist die Grafik farblos und fad, der Sound bestenfalls durchschnittlich. Überhaupt wird man das Gefühl nicht los, vor einer Sparausgabe von „Budokan" zu sitzen – nö Leute, so bekommt ihr den schwarzen Gürtel nicht! (mm)



Oriental Games

Grafik:	49%
Sound:	51%
Handhabung:	64%
Spielidee:	59%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	49%
Red. Urteil:	57%

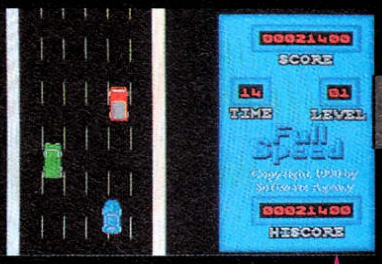
Variabel
Preis: ca. 80,– DM
Hersteller: Microstyle/ MicroProse
Bezug: Playsoft

Spezialität: Trotz Paßwortabfrage aus der (viel zu langatmigen) Anleitung kopiergeschützt. Schwach: Spielstände und Auszeichnungen werden nicht gespeichert.

Microbattle-Fullspeed



Die Virenschlacht von Microbattle



Die atemberaubende Grafik von Fullspeed

Zwei Spiele zum Preis von einem – klingt nicht schlecht, oder? Aber wenn es sich dabei um zwei solche Gurken handelt wie hier, müßten schon mindestens 20 Games auf der Disk sein, um die Ausgabe zu rechtfertigen . . .

Microbattle ist ein simples Ballerspiel, dessen einziger Vorzug eine Zwei-Spieler-Option ist. Sechs Digi-Bilder aus dem Anatomieatlas als Hintergrundgrafiken, ein paar unscheinbare „Viren" und „Bakterien" als Gegner, dazu ein bißchen Sound und eine nicht leicht zu beherrschende Joysticksteuerung – fertig ist die Virenschlacht.
Genauso traurig sieht es mit dem zweiten Kandidaten auf der Disk aus: Fullspeed ist ein äußerst schlichtes Autorennspiel auf gehobenem PD-Niveau. Mit seinem Flitzer rast man über eine sechsspurige, gerade Straße (die aus der Vogelperspektive gezeigt wird) und versucht, durch Spurwechseln den langsamer dahinrollenden Vehikeln auszuweichen. Wer das Rennen gegen die Zeit gewinnt, wird durch das Erreichen des nächsten, schwierigeren Levels „belohnt". Auch hier werden Tempo und Richtung wieder mit dem Joystick bestimmt, Grafik und Sound sind mindestens genauso übel wie bei Microbattle.
Als Public Domain hätte man die beiden Games ja gerade noch durchgehen lassen können, als Profi-Software sind sie ein kompletter Reinfall. Sind wir also wieder um eine Erfahrung reicher: Zwei miese Spiele sind auch nicht besser als ein mieses Spiel – vielleicht spricht sich das ja bis zu den Jungs von Magic Soft herum? (wh)



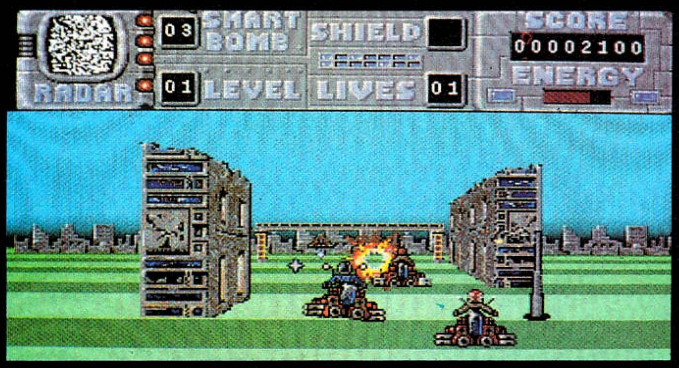
Microbattle – Fullspeed

Grafik:	36% – 27%
Sound:	26% – 46%
Handhabung:	33% – 56%
Spielidee:	19% – 11%
Dauerspaß:	12% – 20%
Preis/Leistung:	22% – 27%
Red. Urteil:	16% – 19%

Für Anfänger
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Magic Soft
Bezug: Software 2000

Spezialität: Kurze deutsche Anleitung, bei Fullspeed gibt's gelegentlich Programmabstürze.

Future Bike Simulator



Die Multimillionäre fliegen aber wieder tief heute . . .

Gewissensfrage an die Programmierer von Hi-Tec: Was nützt die schnellste 3D-Grafik, der aufpeitschendste Sound und der niedrigste Anschaffungspreis, wenn man den Spielspaß vergessen hat?

Als die Regierungen der Welt beschließen, alle Motorräder zu verbieten, erfindet ein Multimillionär halt flugs ein paar Düsengleiter. Und weil er die Kriecher auf der Autobahn schon früher nicht leiden konnte, ist sein Future Bike auch gleich mit einem Ballermann ausgerüstet – alle anderen düsen unbewaffnet durch die Landschaft.
Unser Multi rast über einen Untergrund aus zweifarbigen Querstreifen, links und rechts stehen Objekte, und am Horizont sind Städte oder Berge zu sehen, die keinen Pixel näher kommen. Die Grafik ist ganz erträglich gezeichnet, das Scrolling flüssig, der Sound spritzig und die Geschwindigkeit wahrlich flott. Bloß: Die Gegner sind allesamt langsamer als das eigene Gefährt, der ganze Sinn des Spiels besteht im Ausweichen und Abballern. Noch nicht mal Beschleunigen oder Bremsen ist möglich, alles, was man darf, ist, mal einen Zentimeter höher oder tiefer zu fliegen. Der Witz dabei bleibt im Dunkel, denn wenn man sich „erhebt", passiert garnix, außer daß man die Geldsäcke auf der Fahrbahn nicht mehr erwischt. Dabei hätte man sich damit zwischen den Levels so tolle Extras wie Schutzschilder, ein unsinniges Radar, Smartbombs, oder Zusatzleben kaufen können.
Kurz und schmerzlos: Weshalb das Game Future Bike *Simulator* heißt, ist schon rätselhaft; wieso aber jemand dafür die geforderten 29 Mücken ausgeben sollte, ist noch viel, viel rätselhafter! (H. W. Raabe)



Future Bike Simulator

Grafik:	62%
Sound:	68%
Handhabung:	65%
Spielidee:	12%
Dauerspaß:	23%
Preis/Leistung:	33%
Red. Urteil:	28%

Für Anfänger
Preis: ca. 29,– DM
Hersteller: Hi-Tec
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Ein Druck auf „F" beschleunigt die schnelle Grafik noch mehr, hebt aber keineswegs den Spielspaß. Highscores sind auch Fehlanzeige.

Yogi's Great Escape



Die Bären-Flucht ist leider gar nicht bärig . . .

Neben „Future Bike" haben die Low Cost-Spezialisten von Hi-Tec in diesen Tagen noch ein weiteres Game herausgebracht. Leider ist auch das Jump & Run Spielchen um den bekannten Comic-Bären nicht gerade ein Geniestreich . . .

Der Ordnung halber gibt's auch hier eine Vorgeschichte: Yogi, der verfressene Bär aus dem Jellystonepark, erwacht aus seinem Winterschlaf und muß feststellen, daß alle ansässigen Viecher in einen Zoo umgesiedelt werden sollen. Um diesem harten Schicksal zu entgehen, macht er sich auf die Tatzen, immer Richtung Freiheit.
Man steuert den Bären über diverse Plattformen und versucht einerseits Schlangen, Spinnen, Indianern, usw. aus dem Weg zu gehen, und andererseits möglichst viele Picknikkörbe und Bonusgegenstände zu erhaschen. So weit, so gut. Nur, daß die Programmierer hier ein wahres Gruselkabinett an technischen und spielerischen Unzulänglichkeiten zusammengetragen haben: Der tierische Held bewegt sich wie Frankensteins Monster, außerdem bleibt er mancherorts einfach mitten in der Luft stehen. Dazu kommt noch, daß man die Form der meisten Gegenstände auf seinem Weg mehr ahnen, denn erkennen kann. Dabei wäre die Grafik ansonsten ganz putzig – hübsch bunt, und auch das Scrolling ist durchaus soft. Gut, den Düdel-Sound kann man getrost vergessen, aber damit läßt sich's leben. Sogar die technischen Macken könnte man mit etwas gutem Willen gegen den günstigen Anschaffungspreis aufrechnen. Aber, daß Yogis Flucht insgesamt auch noch eine stinklangweilige Angelegenheit ist, das ist und bleibt unverzeihlich! (H. W. Raabe)

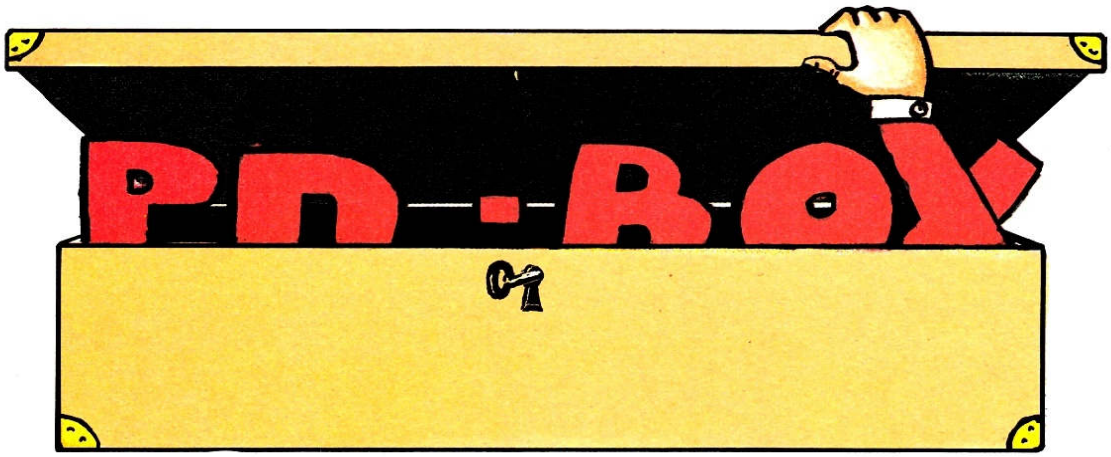


Yogi's Great Escape

Grafik:	59%
Sound:	50%
Handhabung:	66%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	28%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	33%

Für Anfänger
Preis: ca. 29,– DM
Hersteller: Hi-Tec
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Die fünfsprachige Kurzanleitung ist als Cover getarnt. Der erfolgreichste Bär des Tages darf sich eintragen, wird aber nicht gesaved.



Überall im Heft wird der Geburtstag unseres Jokerchens gefeiert – da kann die PD-Box natürlich nicht zurückstehen: Anläßlich des freudigen Ereignisses präsentieren wir die Highlights aus dem Public Domain-Pool ab sofort im leuchtend-bunten Vierfarbdruck!

Das heutige Spielepaket eignet sich auch ganz prächtig als Geburtstagsgeschenk: Die zwölf Disketten umfassende Serie **Olli's Gamedisks** ist gewissermaßen eine Werkschau von Oliver Wagner, der ja zu den besten deutschen PD-Programmierern zählt.

Auf **GD 1** finden wir überwiegend alte Bekannte, wenn auch teilweise in überarbeiteten Fassungen. **Bally V** ist die neueste und angeblich (!) letzte Version des berühmten Flächenfüllspiels. Es gibt nun bis zu 80 gegnerische Bälle, eine Spieldaueranzeige und keine negativen Punkte mehr. Bei **Escape from Jovi III** will ein kleines Raumschiff dem Höhlensystem des Jupiter entfliehen. Zeit und Sprit sind begrenzt, und ohne eine ruhige Joystick-Hand hat man im Kampf gegen Schwerkraft und scharfe Felskanten keine Chance. Wer die Sharewaregebühr von 10,– DM und eine Leerdiskette einschickt, bekommt noch mehr Level plus einer Anleitung zum selbständigen Erstellen weiterer Spielstufen. Richtig heiß geht's bei **Metzelei auf der Messe** her, einem Textadventure, bei dem sich alles um die Suche nach geklauten Fish-Disks und die Bekämpfung von PD-Gangstern dreht. Ähnlichkeiten mit real existierenden PD-Händlern sind übrigens rein zufällig... Zu Recht das letzte Game auf der ersten Disk ist das qualitativ wenig berauschende **Mirrorwars**. Zwei Schiffe beschießen sich gegenseitig mit Laserkanonen, wobei die Schüsse durch labyrinthartige Spiegelwände zwischen den beiden ab- und umgelenkt werden.

Auch **GD 2** enthält viel Altvertrautes: **DGDB**, „Das Große Deutsche Ballerspiel", ist liebevoll gemacht und kann mit einem eigenen Feld- und Zeicheneditor aufwarten. **Superpac** ist (wer hätte das gedacht?!) eine „Pacman"-Variante, bei der ein paar ganz nette Extras eingebaut wurden. Wer Quiz-Spiele mag, wird mit **Trek Trivia 2.0** bestens bedient. Zu beantworten sind 100 Fragen über die Star Trek-Serie, dazu gibt's viel, viel Digi-Musik. Das absolute Highlight auf der Disk ist aber **Zerg**, ein Rollenspiel im „Ultima"-Stil. Genau betrachtet, unterscheidet es sich vom Vollpreis-Vorbild eigentlich nur durch den Namen. **Zerg** ist ebenso spannend und knifflig wie sein kommerzielles Gegenstück, aber um einiges billiger – ein Muß für jeden PD-Freak!



„Ultima" zum Spartarif: Zerg

Auf **GD 3a** und **3b** befindet sich **StarTrek** von „Trekking Toby", das im April-Joker ja schon ausführlich gewürdigt wurde. Ein echter Knüller rund um Kirk und seine Mannen von der Enterprise, mit Spitzengrafik und starkem Sound. Ebenfalls zwei Disketten, **GD 4a** und **4b**, füllt **Return to Sinking Island**. Dieses Basic-Adventure bietet zwar kaum Grafik, dafür jede Menge Spielspaß. Es erinnert etwas an die Klassiker „Larn" und „Hack", denen es allerdings nicht ganz das Wasser reichen kann.

Der gute Oliver scheint ein echter Fan von Captain Kirk zu sein, denn auf **GD**

5a und **5b** ist mit **Star Trek – The Game** eine weitere Versoftung des Weltraumfahrer-Epos zu finden. Ähnlich wie beim Spiel von Tobias Richter (Trekking Toby) muß man verschiedene Aufträge des Hauptquartiers ausführen und Routineflüge absolvieren. Die Grafik sieht hübsch aus, ruckelt aber kräftig; eine realistische Sounduntermalung ist ebenfalls vorhanden.

In ganz andere Gefilde führt uns **GD 6**: Bei **Grav Attack** gilt es, mit einem Miniatur-Raumschiff herumschwirrende Schlüssel einzusammeln, ohne dabei bedrohlich hochragende Gebirgszacken zu berühren. Gesteuert wird das Schiffchen leider ziemlich umständlich mit der Tastatur. Geschicklichkeit ist auch bei **Destination: Moonbase** gefragt, wo wiederum ein Raumschiff über den Screen bugsiert wird. Hier muß man es allerdings (per Joystick) sicher auf einer Mond-Plattform landen. **China Challenge** ist eher was für Gehirnakrobaten; die Shanghai-Variante ist grafisch zwar um einiges hübscher als „Tiles", dafür aber nicht ganz so übersichtlich. Für alle, die (immer noch) nicht wissen, worum es bei diesem fernöstlichen Freizeitvergnügen geht: Durch Anklicken mit der Maus werden paarweise Steine von einem Turm entfernt, bis im wahrsten Sinn des Wortes kein Stein mehr auf dem anderen steht. Nur kurz erwähnt sei noch **Rev-Comp V2.0**, eine gut ausgestattete Reversi-Variante.

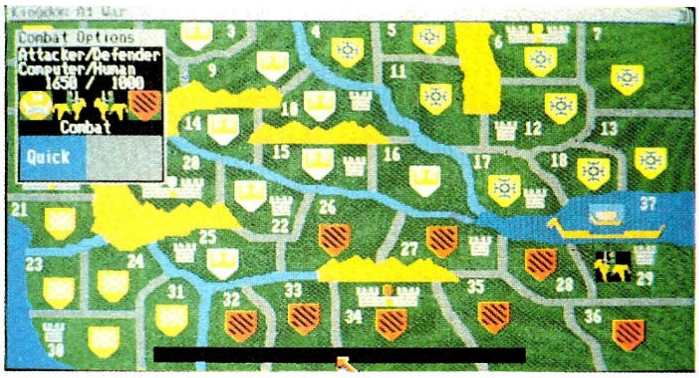
Ein echtes Stück Schweizer Präzisionsarbeit ist **Monopoly** auf **GD 7**. Diese neue Version für drei bis acht Teilnehmer schlägt die Konkurrenz um Längen: hier klappt wirklich alles – Kauf, Verkauf und der Grundstückspoker. Notfalls ersetzt der Computer die übrigen Mitspieler, eine umfassende Anleitung ist auch vorhanden. Ebenfalls in die Rubrik „Strategie & Taktik" gehört **Kingdom at War**. Drei Schlösser und 19 Gebiete warten auf ihre Eroberung; das sehenswerte Kampfsystem und ein realistischer Handlungsablauf garantieren unterhaltsame Stunden für bis zu fünf Spieler. Wer in den Genuß dieses grafisch und soundmäßig gelungenen Games kommen will, benötigt aber mindestens 1MB Speicher.

Erstmal was zum Ballern liefert uns **GD 8** mit **X-Fire**. Dabei darf auf diverse Monster geschossen werden, die auf dem schachbrettartig angelegten Spielfeld hin- und herflitzen. Mit musikalischer Begleitung läuft man durch's Labyrinth und rückt den kleinen Plagegeistern per Joystick auf den Leib. Im Schnelldurchgang die übrigen Games auf dieser Disk: **Skyfox** lief bei uns leider nicht, **Gridder** ist quasi der kleine Bruder von „Bally" (mit einfacherer Grafik), und bei **KD!** handelt es sich um ein richtig schön bösartiges Demo im Cracker-Stil.

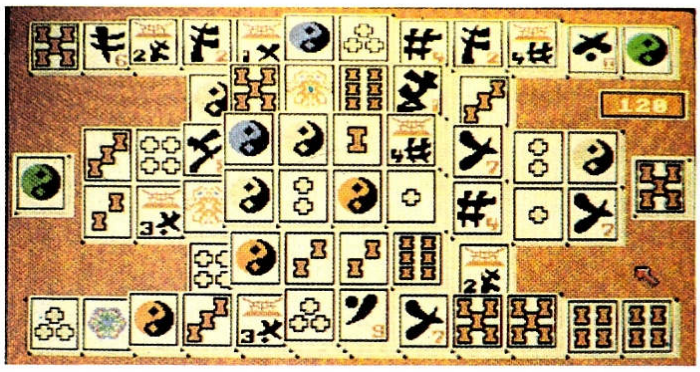
So, zum Schluß ist noch ein richtiges Juwel an der Reihe: **Odyssee Alpha** auf **GD 9** ist ein weiterer „Ultima"-Clone. Wie schon bei „Zerg" darf man die Gegend erkunden, verschiedene Rätsel lösen und den Monstern eins auf's Maul geben. Alles schon oft dagewesen – aber trotzdem spielenswert!
Zu haben ist dieses Paket wie immer bei unserem Haus- und Hoflieferanten:
Wolfgang Bittner
Wilhelm von Kettelerstr. 5
6705 Schifferstadt
Die Einzeldisk kostet 3,50 DM, das komplette Paket 38,– DM, jeweils zuzüglich Porto und Verpackung (8,– DM per Nachnahme, 5,50 DM bei Vorauskasse). Und nach wie vor gilt natürlich unser Aufruf: Wer einen brauchbaren Vorschlag für eine Besprechung in der PD-Box hat – Postkarte genügt! Ciao . . . (wh)



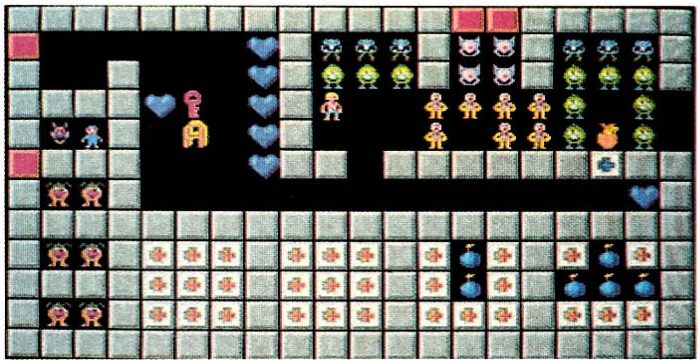
Monopoly in Schweizer Präzisionsausführung



Kingdom at War: strategischer Kampf um's Königreich



China Challenge: Tolles PD-Shanghai



Endlich in Farbe: Das Große Deutsche Ballerspiel

Mad Professor Mariarti

Fünf Labors hat der leicht verkalkte Professor, und in allen regiert das Chaos: Reagenzgläser laufen herum, bissige Pflanzen schnappen nach Besuchern, und sämtliche Maschinen spielen verrückt . . .



Wenn es Professor Mariarti nicht gelingt, alle Laboratorien zu schließen, indem er die entsprechenden Energieanlagen abschaltet, bringt ihn Dr. Headbender in die Irrenanstalt. Also hüpft der gute Mann von Plattform zu Plattform, legt sich mit verfressenen Blumen, bösartigen Fleischwölfen oder teuflischen Thermoskannen an und wirft mit Werkzeug nach seinen Widersachern. Sofern er genügend Goldmünzen aufsammelt, kann er sich an speziellen Automaten mit Extrawaffen wie Gewehren, Flammenwerfern oder Laserpistolen versorgen. Vier der verhexten Laboratorien sind von Anfang an zugänglich, das Speziallabor kann man erst betreten, wenn alle anderen verrammelt sind. Um das zu schaffen, sind bestimmte Gegenstände erforderlich, zu denen gelegentlich Hinweise in einem Nachrichtenfenster auftauchen.
Das Spiel steckt voller lustiger Details: Läßt man den Professor etwa eine Zeit lang ruhig stehen, klopft er auffordernd an die Monitorscheibe! Die Grafik ist putzig und farbenfroh, nur halt ein bißchen simpel. Der Sound dagegen ist vielfältig, aber trotzdem nervig. Spielerisch hält das Game für einige Stunden auf Trab, was nicht nur an den knifflligen Rätseln, sondern leider auch an den teilweise recht hinterhältigen Gegnern liegt. Wer ulkig gemachte Plattformspiele mag, sollte dem verrückten Professor dennoch mal mit einem Probespielchen behilflich sein. (C. Borgmeier)



Mad Professor Mariarti

Grafik:	69%
Sound:	60%
Handhabung:	65%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	59%
Red. Urteil:	62%

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

Spezialität: Jeder Level hat ein eigenes Musikstück, wer eine CD aufsammelt, kann alle Sounds zusammenfügen. Die Highscoreliste wird nicht abgespeichert.

Mr.Do! Run Run

Er läuft und läuft . . .

Wer hier eine brandneue Spielidee vermutet, hat mit Zitronen gehandelt: Electrocoins aktueller Geschicklichkeitstest ist nichts weiter als ein Aufguß des Arcadeklassikers „Mr.Do". Das Neueste am Ganzen ist der Titelzusatz „Run Run" . . .

Genau wie beim mittlerweile museumsreifen Vorbild sammelt ein schnuckeliger kleiner Held Steinchen und Früchte ein, während er von vielen schnuckeligen kleinen Bösewichten attackiert wird. Die Gegner kann er mit seinem Kristallbällchen oder durch herabrollende Steine vernichten. Zeitweise tauchen Buchstaben des schönen Wortes „Extra" auf; wer auch die komplett zusammenklaubt, bekommt ein weiteres Bildschirmleben (anfänglich sind's drei). Außerdem zieht Mr.Do beim Laufen einen weißen Faden hinter sich her, wenn er damit Felder einkreist, verfärbt sich die Fläche, und es erscheinen leckere Früchte. Das Obst bringt Punkte und frische Kraft für die Kristallkugel. Hat man schließlich alles beisammen, geht's im nächsten Level mit neuer Anordnung wieder von vorne los. Spielbarkeit und Steuerung sind prima, der Schwierigkeitsgrad steigt schön langsam von Level zu Level. Der Sound gehört zwar nicht zu den brillantesten Kompositionen auf dem Amiga, aber er paßt wenigstens zum Geschehen. Bei der Grafik hätte man sich dagegen ruhig mehr Mühe geben können, sowohl die Sprites als auch die Spielflächen sind, gemessen an den Maßstäben des Jahres 1990, vollkommen überholt. Also, meine Herren Programmierer: Wenn man schon ein uraltes Spiel abkupfert, sollte wenigstens die Präsentation stimmen! (C. Borgmeier)



Da werden so richtig nostalgische Gefühle wach . . .



Mr. Do! Run Run

Grafik:	39%
Sound:	59%
Handhabung:	76%
Spielidee:	21%
Dauerspaß:	62%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	58%

Für Anfänger
Preis: ca. 49,– DM
Hersteller: Electrocoin
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus vorhanden (hintereinander), die Highscoretabelle wird nicht gespeichert.

Viking Child

Hey, Wickie, hey . . .

Der Amiga Joker meint: Keine Frage: Wer Jump & Run mag, der mag auch Viking Child!

ST-Zocker durften das Action-Adventure ja bereits probespielen – mal sehen, wie die Abenteuer des kleinen Wikingers unter verschärften Amiga-Bedingungen abschneiden.

Beim Öffnen der Verpackung fallen einem gleich drei Disks entgegen, was auf mächtig viel Grafik hoffen läßt. Und richtig, alleine das liebevoll gemachte Intro verschlingt bereits eine Disk, die beiden übrigen enthalten 16 horizontal scrollende Level voll ungetrübtem Jump & Run Vergnügen. Naja, fast ungetrübt: Weder wird ein Zweitlaufwerk anerkannt, noch kann man das Spiel auf Festplatte installieren (Kopierschutz), was wegen der endlos langen Nachladezeiten schon ärgerlich ist.

Die Aufgabenstellung ist klar wie ein Gebirgsbach: Der Wikinger-Sproß Brian muß die nordische Sagenwelt nach seinen entführten Eltern abgrasen, um sie letztendlich aus den Klauen des bösen Gottes Loki zu befreien. Unterwegs begegnet er zahllosen Gegnern wie Killerpilzen, Mördermotten und anderen Monstrositäten aus Fauna und Flora. Getötete Feinde hinterlassen Münzen und Juwelen, für die es in Shops reichlich Extras (Bomben, Schilder, etc.) gibt. Die Steuerung ist gut, die diversen Plattformen und Lifte machen keine Probleme. Dank eines Paßwort-Systems muß Brian auch nicht immer wieder bei Adam und Eva anfangen. Grafik und Sound sind zwar keine Offenbarung, liegen jedoch deutlich über dem Niveau ähnlicher Spiele. Insgesamt ist Viking Child ganz klar ein „Wonderboy"-Remake, aber bestimmt kein schlechtes – für Fans des Genres durchaus empfehlenswert! (Jens Petersen)



Ist's nun Wickie oder Brian? Diese Wikingerbälge sehen alle gleich aus . . .



Grafik: 72%
Sound: 70%
Handhabung: 76%
Spielidee: 55%
Dauerspaß: 76%
Preis/Leistung: 65%
Red. Urteil: 73%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Wired
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Highscores werden zwar registriert, aber nicht gespeichert. Wahlweise Musik oder Sound-FX.

Krymini

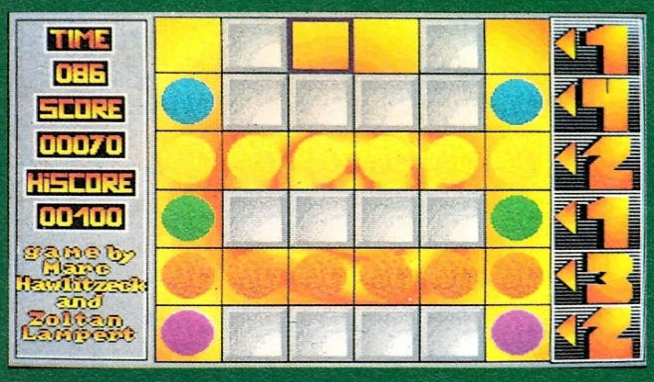
Wenn das der Einstein wüßte!

Die Invasion der Tüftelspiele rollt: Kaum ein Monat, in dem nicht irgendeine Company von sich behauptet, das Rad neu erfunden zu haben. In vorliegendem Fall handelt es sich eher um einen klassischen Plattfuß . . .

„Krymini ist ein neuartiges Kombinationsspiel, das selbst für Einstein eine Herausforderung gewesen wäre . . ." – meint jedenfalls der Packungstext. In Wahrheit ist das Game in keiner Weise neu, sondern eine Variante des Uralt-Brettspiels „Spring". Und ob es für Einstein eine Herausforderung gewesen wäre, darf heftig bezweifelt werden: Viel wahrscheinlicher ist, daß der gute Albert vor Langeweile aus dem Fenster gehüpft wäre . . .

Aber bitte: Man stelle sich ein Spielfeld aus 36 Quadraten vor, das bis auf vier Felder mit bunten Bällchen besetzt ist. Jeder Reihe ist seitlich eine Zahl zugeordnet, die angibt, wieviele Schritte sich ein auf ihr befindliches Bällchen bewegen darf. Bewegt man nun besagtes Bällchen, löst es sich in Wohlgefallen auf, und das Feld, auf dem es gelandet wäre, färbt sich grau – ein echtes Wunder der Computertechnik! 32 Felder müssen auf diese Weise eingefärbt werden. Warum das so ist, weiß kein Mensch, vermutlich interessiert es auch niemand. Binnen kurzem ist man jedenfalls die Sache leid und schreitet entschlossen zum Reset – dem einzig gewinnbringenden Zug bei Krymini.

Grafik und Sound sind mindestens so öde wie das Spielprinzip; die ganze Chose hat den Unterhaltungswert einer Leerdiskette. Krymini wäre selbst als PD-Programm nur schwer an den User zu bringen! (N.Beckers)



Der arme Einstein – das grenzt ja an Verleumdung!



Krymini

Grafik: 22%
Sound: 41%
Handhabung: 56%
Spielidee: 9%
Dauerspaß: 12%
Preis/Leistung: 14%
Red. Urteil: 13%
Für Anfänger
Preis: ca. 60,– DM
Hersteller: Magic Soft
Bezug: Software 2000

Spezialität: Die Titelmelodie geht so, und es gibt eine Highscoreliste – andere Besonderheiten waren beim besten Willen nicht zu entdecken.

SECOND FRONT & OVERRUN

SSI, der Welt bekanntester Hersteller von taktischen Kriegssimulationen in Fließband-Qualität, hat wieder einen beeindruckenden Doppelschlag gelandet – zwei neue Games, eines nervtötender als das andere! Jetzt die Preisfrage: Welches ist schlechter?

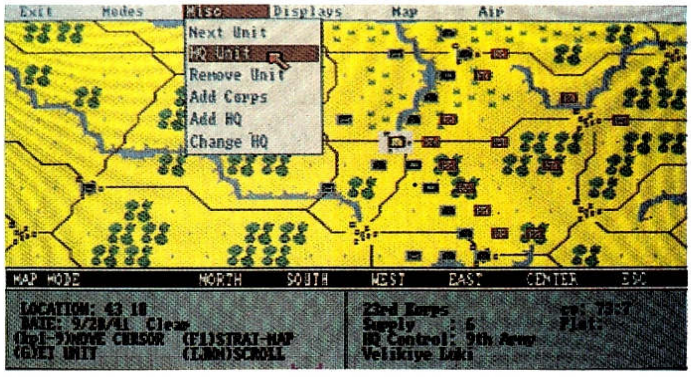
Wenn es um den dümmeren geistigen Background geht, hat auf jeden Fall Second Front die Nase vorne: Ewig Gestrige dürfen nochmals Hitlers Truppen via Polen gegen Rußland schicken. Geschichtlich hat man die Qual der Wahl, ab wann das Verhängnis seinen Lauf nehmen soll – vom Beginn (1941) bis zum Kollaps (Stalingrad '42) gibt es vier Einstiegsmöglichkeiten. Auch die Seite (Hitler/Stalin) und den Schwierigkeitsgrad darf man sich aussuchen, ehe die digitale Sandkastenschlacht beginnt. Overrun gibt sich da viiieeel variabler, hier ist nämlich sowohl das Kampfgebiet (Europa, Mittlerer Osten, oder selbstgestrickt) als auch die Seite (Nato/UdSSR) und das Jahr frei anwählbar.

Bis hierher steht es also etwa unentschieden, jetzt aber setzt Overrun zum Zwischensprint an: Es verfügt über die noch schlechtere Landkarte! Während man bei Second Front ganz Osteuropa unsicher macht, hat das Kampfgebiet der Konkurrenz mal eben Landkreis-Format – ob das winzige Rechteck dann in Europa, im Mittleren Osten, oder rechts hinten im Gemüsegarten meiner Tante Hilda liegt, läßt sich dank liebevoll gepflegter Detaillosigkeit beim besten Willen nicht feststellen. Überhaupt schenken sich unsere beiden Kandidaten keinen Millimeter, wenn es um die Grafik geht: grauenhafte Optik und lahmes Ruckelscrolling hüben wie drüben!

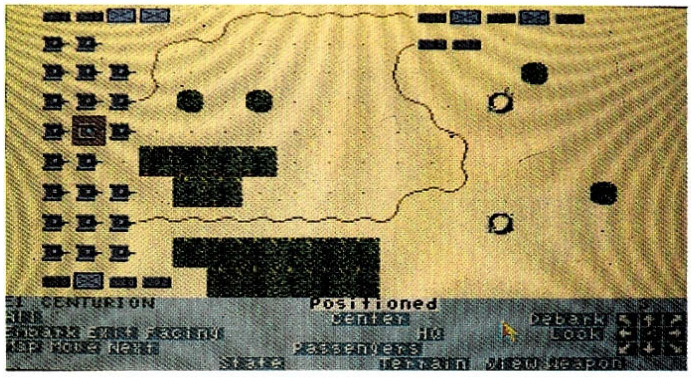
Im Sound-Vergleich ist wiederum Overrun etwas schlechter, weil nämlich Second Front gar keinen Sound hat – und Stille ist allemal besser als die zwei elenden Samples. Und auch der Sonderpreis für die dümmste Paßwortabfrage geht eindeutig an Overrun, weil man hier erstens ein paarmal, und zweitens nichts aus dem Handbuch, sondern nach einem Panzer aus der seitenlangen „Tabelle der Waffengattungen" gefragt wird.

Nun strebt die Spannung ihrem nervenzerfetzenden Höhepunkt zu, denn jetzt geht's um die Wurst, bzw. den eigentlichen Taktikteil. Aber welchen Maßstab ansetzen, bei zwei fast gleichwertigen Langweilern? Nun, Overrun bietet immerhin mehr verschiedene Waffen und eine längere Spielrundenzeit: Nachdem man minutenlang Einsatzbefehle verteilt hat, darf man minutenlang beim Kämpfen zugucken. Und das stolze 60 mal . . .

Zusammenfassend kann man sagen, daß beide Spiele zeitgleich über die Ziellinie stürmen – bei so viel Bescheidenheit in Sachen Qualität können Unterschiede nur noch mit der Zielkamera ermittelt werden. Bleibt zu hoffen, daß die BPS ein Einsehen hat und wenigstens die braune Schlammschlacht Second Front aus dem Verkehr zieht. Hätte sie das nur gleich gemacht, dann hätten wir uns auch nicht stundenlang mit diesem Software-Müll abgeben müssen! (Felix Bübl)



Second Front: Die Grafik ist ebenso dünn wie der Rest des öden Kriegsgetümmels



Overrun: Na, das sieht doch um Klassen besser aus, oder ?



Second Front – Overrun

Grafik:	11% – 15%
Sound:	– – 9%
Handhabung:	58% – 58%
Spielidee:	12% – 21%
Dauerspaß:	14% – 16%
Preis/Leistung:	6% – 8%
Red. Urteil:	10% – 12%

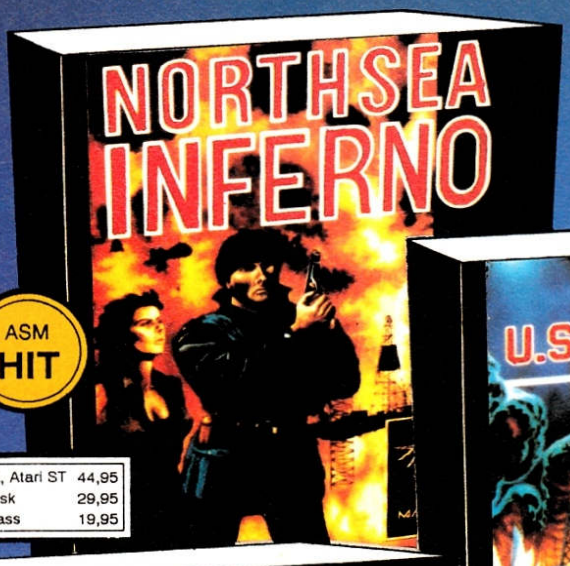
Für Fortgeschrittene
Preis: je ca. 99,– DM
Hersteller: SSI
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Second Front: 1MB erforderlich, multitaskingfähig, Zwei-Spieler-Modus. Das Game ist so schon nicht absturzsicher, bei externen A1000-Erweiterungen gibt's noch mehr Probleme. Overrun: Die zweite Disk, von der im Handbuch die Rede ist, fehlt – macht aber erstaunlicherweise nix. Zwei-Spieler-Modus.

Supergames zu Superpreisen. Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller. Kommt per Post. Telefon 05241-1834

NORTH SEA INFERNO

Eine Nordsee-Ölbohrinsel wird von Terroristen bedroht. Sie haben Geiseln genommen, eine Atombombe gelegt und sie erpressen damit die Regierung. Du bist Spezialagent und hast 30 Minuten Zeit, in einem Labyrinth aus Gängen, Treppen, Fahrstühlen und Zimmern die Bombe zu entschärfen und die Geiseln zu befreien.

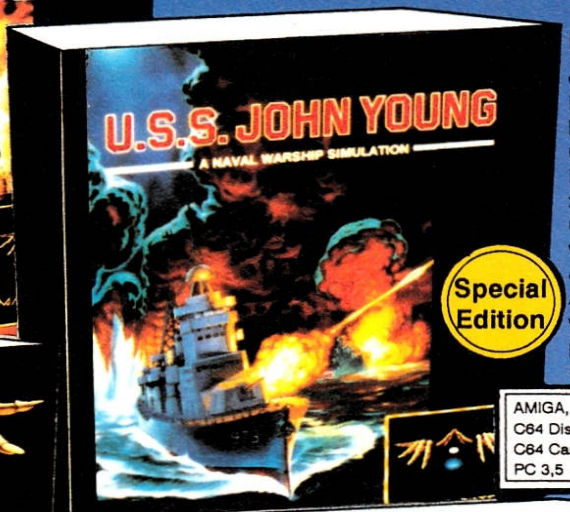


ASM HIT

AMIGA, Atari ST	44,95
C64 Disk	29,95
C64 Cass	19,95

U.S.S. JOHN YOUNG

Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschuß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.



Special Edition

AMIGA, Atari ST	59,95
C64 Disk	29,95
C64 Cass	19,95
PC 3,5 + 5,25	79,95



AMIGA, Atari ST	79,95
C64 Disk	49,95
C64 Cass	39,95

Kind of Magic 2

Die Super-Spielesammlung mit vier Spitzengames.
TOM & JERRY: Die wilde Verfolgungsjagd über Tisch und Bänke mit allerlei Überraschungen.
MINI GOLF: Holt euch den beliebten Sport in euer Wohnzimmer! Das Spiel ist sehr realistisch; allerdings bleiben eure Fensterscheiben heil.
BEAM: Raumgleiter-Geschicklichkeits- und Strategiespiel auf 27 Leveln in einer phantastischen Zukunftswelt.
NIGHTDAWN: Erkundung eines Planeten mit ferngesteuertem Robot.



NEU

AMIGA JOKER HIT

AMIGA, Atari ST	69,95
C64 Disk	29,95
C64 Cass	19,95
PC 3,5 + 5,25	79,95

DINOWARS

Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.



NEU

ASM HIT

AMIGA, Atari ST	69,95
C64 Disk	29,95
C64 Cass	19,95
PC 3,5 + 5,25	79,95

THE SECOND WORLD

Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.

MAILORDER

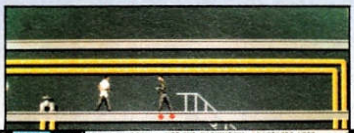
Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräber
Postfach 2144 C
D-4830 Gütersloh 1
Oder 24-Stunden-Telefonline
05241-1834
(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 75,-DM Versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).

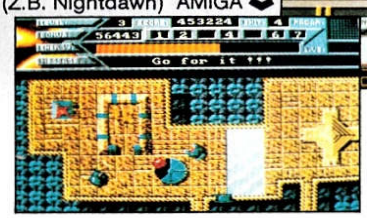


Alle Preisangaben in DM

MAGIC BYTES

Kind of Magic 2 (Z.B. Nightdawn) AMIGA

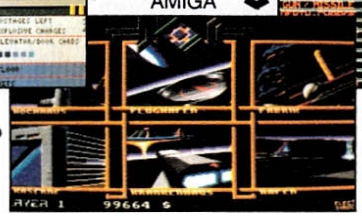




North Sea Inferno AMIGA

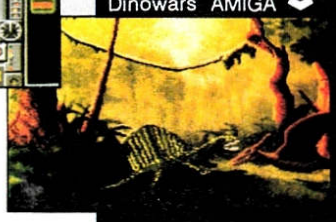
The Second World AMIGA

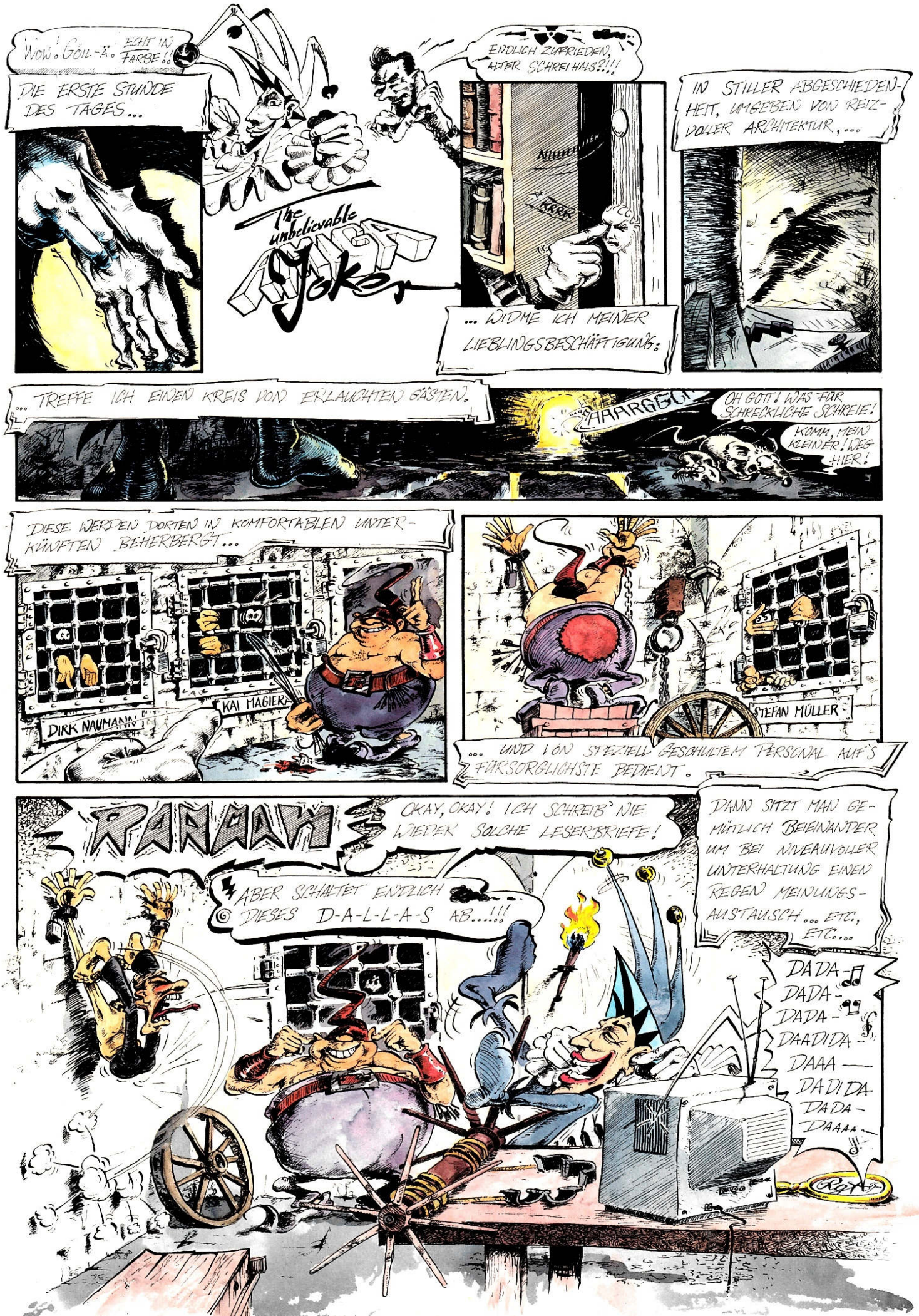




U.S.S. John Young AMIGA

Dinowars AMIGA




Wow! Goil-ä. Echt in Farbe!!
Die erste Stunde des Tages...
The unbelievable Anti Joke
Endlich zufrieden, alter Schreihals?!!!
KRRK
... widme ich meiner Lieblingsbeschäftigung:
In stiller Abgeschiedenheit, umgeben von reizvoller Architektur, ...
... treffe ich einen Kreis von erlauchten Gästen.
AAARGG!
Oh Gott! Was für schreckliche Schreie!
Komm, mein Kleiner! Weg hier!
Diese werden dorten in komfortablen Unterkünften beherbergt...
Dirk Naumann
Kai Magier
Stefan Müller
... und von speziell geschultem Personal auf's fürsorglichste bedient.
RAAAH!
Okay, okay! Ich schreib' nie wieder solche Leserbriefe!
Aber schaltet endlich dieses D-A-L-L-A-S ab.....!!!
Dann sitzt man gemütlich beieinander um bei niveauvoller Unterhaltung einen regen Meinungsaustausch... etc., etc...
DA DA - DADA - DADA - DAADIDA - DAAA — DADIDA - DADA - DAAAA —
Rotz

KNOW HOW

Hallo Leute! Wie gewohnt erwarten Euch wieder eine ganze Menge brandaktueller Cheats und endlich auch eine Lösung für Legend of Faerghail. Zu dem tollen Rollenspiel haben wir auch die kompletten Karten für Euch – aus Platzgründen aber auf ein paar Ausgaben verteilt. Na, so bleibt wenigstens die Spannung länger erhalten . . .

Gelöst:	**Jede Menge Tips und Cheats zu:**	Das Magazin	Logo	Satan
Legend of Faerghail	Asterix Operation	Dynasty Wars	Pool of Radiance	Skidz
Operation Stealth	Hinkelstein	Falcon F-16	Ra	Starflight
Karten zu:	Back to the Future 2	Hammerfist	Rainbow Islands	Viking Child
Legend of Faerghail	BSS Jane Seymour –	IK+	Red Storm Rising	Wings of Fury
	Federation Quest One	Indiana Jones Adv.	Resolution 101	X-Out
		Legend of Faerghail	Roadblasters	

Selbstverständlich wird immer noch jeder veröffentlichte Tip bzw. Lösung (je nach Umfang und Aktualität) mit 20 bis 100 Märkern honoriert. Von daher gibt's eigentlich nur eines: Schreibt Leute, schreibt!!

Wir freuen uns über jeden noch so kleinen Tip, der das Zockerleben leichter macht. Hier noch schnell die Adresse, an die Ihr am besten noch heute Eure Erkenntnisse schickt:

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

Und damit Mißverständnisse erst gar nicht aufkommen: Zuschriften ans Know How werden nur beantwortet, wenn eine Veröffentlichung ansteht. Wer auch einen Leserbrief mitschicken will, muß *unbedingt* das Kennwort **Mailbox** mit drauf schreiben! In diesem Sinne . . .

Hilfe!! Fragen?!

Bei **Dragonflight** ist ein großes Problem aufgetaucht: Wie findet, bzw. wie befreit man das Einhorn, und wie heißen die Dungeons auf Dorithannon?

Suche Cheats zu **Quartz**? Wer kann mir helfen?

Wie kann ich bei **Great Courts**, nachdem ich die ersten beiden Matches eines Turniers gewonnen habe, in der dritten Runde meinen Aufschlag ins Feld bringen?

Cheats gesucht, und zwar zu **Unreal** und **Rainbow Islands**!

Gibt es Cheats zu **Bubble Bobble, Lost Patrol, Last Ninja 2** und **Mikado Warriors**?

Wie kann ich bei **Lost Patrol** verhindern, daß die Männer das Vertrauen verlieren? Spätestens am dritten Tag nach Eroberung eines Bunkers und Dorfes werde ich getötet! Außerdem suche ich Cheats zu **The Punisher** und **Tusker**.

Gibt es einen Cheat zu **X-Out**, bei dem man unendlich Leben oder Energie (keine Credits) bekommt?

Suche Tips zu **Murders in Venice**!

Tips zu **Vampires Empire, Katakis, Grand Monster Slam** und **Warlocks Quest** gesucht!

Wie komme ich bei **Rick Dangerous** in der Pyramide weiter. Es kommen zwei Paare von je drei Steinen gleichzeitig, und dann kann ich den Stein nicht wegsprengen.

Indy 3: Welcher Totenkopf steht für welchen Ton in den Katakomben?

Gibt es im 24. oder 25. Level bei **Great Giana Sisters** einen Warp?

Wer kennt einen Cheat zu **Moonwalker**?

Iron Lord: Ich muß unbedingt wissen, wie man beim Armdrücken Louis Lesbark besiegen kann. Mit der Maus kann ich da gar nix anstellen!

Was hat die Großvater-Uhr bei **Maniac Mansion** im 1. Stock zu bedeuten? Was hat es mit der Pflanze im 3. Stock auf sich? Wie kriege ich den Aktenschrank im Fotolabor auf? Wie repariere ich die kaputte Treppe im 1. Stock? (kleine Anmerkung: Eine Lösung zu Maniac Mansion findet sich in Ausgabe 3/90).

Und immer noch gesucht: Cheats zu **Treasure Island Dizzy, Dragon Ninja, The Deep, Marble Madness, Live and let Die** und **Budokan**!

Suche einen Cheat zu **Wild Streets**, am besten für unendlich Leben oder Energie!

Suche dringend einen Cheat zu **Barbarian 2**!

Turrican: Wenn ich den Endgegner, der wie ein Klotz aussieht, besiegt habe, gehe ich in den nächsten Teil des Levels weiter, finde aber den Ausgang nicht. Wo ist er?

Wer weiß einen Cheat zu **Colorado** und **Escape from the Planet of the Robot Monsters**?

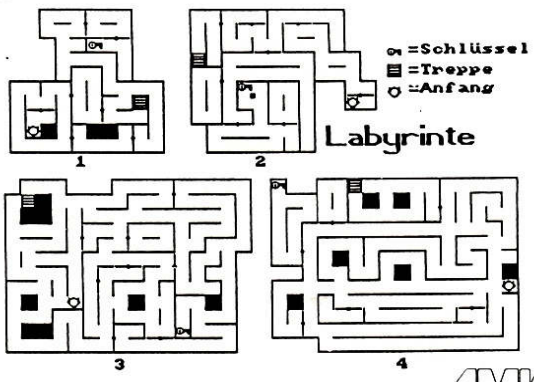
So, das war's mal wieder mit den Fragen für heute. Wer Rat weiß, soll uns bitte schreiben, wir leiten die Antworten dann weiter oder veröffentlichen sie gegen Honorar. Vermerkt auf dem Umschlag groß und deutlich das Kennwort **Fragen**, da wir sonst nicht garantieren können, daß Euer Beitrag auch im richtigen Körbchen landet. Und noch etwas: Wer ganze Lösungen oder Karten braucht, der teile das der Öffentlichkeit doch in einer (kostenlosen) Kleinanzeige mit. Leider reicht der Platz nämlich nicht für so umfangreiche Hilfen, und die Weiterleiterei ist doch ziemlich umständlich und dauert auch . . .

Operation Stealth

Diese Lösung bescherten uns Thomas Rossacher und Marc Kissel. Ewiger Dank sei ihnen gewiß! Und schon geht's los: Am Flughafen zieht man sich eine Zeitung und merkt sich das Land, das im Text vorkommt (examine coin slot, use coin on coin slot, examine newspaper). Nun ab in die Toilette (erste Tür). Dort öffnet man die Tasche, nimmt den Stift und den amerikanischen Paß, durchsucht den Paß und bedient den Taschenrechner. Aus dem Geheimfach nimmt man den neuen Paß, steckt ihn seitlich in die Maschine, stellt das richtige Land ein und drückt den roten Knopf (operate briefcase, take pen, take american passport, examine passport, operate calculator, use unused passport on opening, operate briefcase). Dann zeigt man den Paß dem Kontrolleur, geht zur Hostess am Schalter und fragt nach einem Telegramm (use passport on customs official, speak to welcome hostess, examine telegram). Nun geht man zur Wache und zeigt ihr das Flugticket (use airlineticket on guard). Von Flug Nr. 714 holt man das Gepäck von Mr. Martinez und geht in den Waschraum. Dort öffnen wir die Tasche, nehmen den Rasierer, stecken ihn an und schalten ihn ein (examine baggage, take baggage, operate baggage, operate electric razor, use cable on plug). Danach zeigt man dem Beamten am Schalter den Paß (use passport on customs official), geht hinaus und wartet am Taxistand auf ein Taxi.

In der Stadt geht man zur Bank und wechselt das Geld (use notes on bankteller, zweimal das Ganze!). Nun ab zum Blumenstand, man kauft eine rote Nelke und geht in den Park (use coins on florist, take red carnation). Dort steckt man sich die Blume an und setzt sich auf die Bank (use red carnation on John). Schließlich erhält man eine Karte und einen Schlüssel. Man merkt sich die Nummer auf der Karte und geht zurück zur Bank. Dort zeigt man dem Mann am Schalter die Karte, geht nach unten, öffnet das Schließfach mit der richtigen Nummer, nimmt den Koffer (use card and key on bankteller, use key on safe), öffnet ihn und nimmt die kleine Box und den Umschlag heraus (take little box, take envelope). Daraufhin werden wir verschleppt und gefesselt. Sobald man wieder alleine ist, untersucht man den Boden und findet einen Pickel, mit dem man sich befreien kann. Man schlägt ein Loch in die Mauer (operate ground, use cords on a pice of metal, operate pice of metal, operate pickaxe, dreimal mit dem Pickel zuschlagen!), geht hindurch und fällt ins Wasser. Tauchen ist angesagt! Schließlich gelangt man wieder an den Blumenstand. Von dort aus geht man zum Mann am Strand, der Schwimmhilfen verkauft. Man redet zweimal mit ihm, handelt den Preis runter und kauft ihm eine ab (use coins on man). Nun zum Hotel, in den letzten Stock und in das Zimmer (vierte Tür! operate door). Nach einem „herzlichen" Empfang findet man sich gefesselt auf einem Boot wieder. Man öffnet heimlich das Ventil der Schwimmhilfe (operate bracelet). Hat man im Wasser den dritten Bildschirm erreicht (Boden), öffnet man die Fesseln, befreit die Frau und schwimmt zur Wasseroberfläche (operate bracelet, operate girl).

Man gelangt nun nacheinander in vier Labyrinthe, wo Schlüssel und Ausgang zu suchen sind. Am Palast angekommen, betritt man ihn und drückt den Arm der Statue (operate statue arm). Zum Vorschein kommt ein Safe, an dem man die kleine Box befestigt (use little box on safe door). Jetzt stellt man eine Nummer ein, solange bis die LED leuchtet, dann die nächste, usw. Ist der Safe offen, nimmt man das Kuvert heraus. Nach einer Zwischensequenz und einem Action-Teil erreicht man ein U-Boot. Man taucht nach links unten, unter dem linken Seegras ist ein elastisches Band versteckt. Rechts unten die Palme öffnen, auf den Knopf drücken (operate palm, operate button), in den Eingang schwimmen und die Luke öffnen. Mit dem Kugelschreiber ätzen wir das Schloß auf (use pen on lock), mit der Uhr spannen wir ein Seil von der linken bis zur rechten Wand (zweimal use watch on wall). Nun nach rechts, bis man das Gitter öffnen kann. Hat man den Untergrund verlassen, überwältigt man den Soldaten (operate soldier), fesselt ihn mit seinen Schuhbändern und knebelt ihn mit einem Handtuch (napkin). Man nimmt die Kleider von der Bank und das Glas vom Waschbecken. Danach geht's nach unten und dort in die Türe. Die unterste Schublade rechts öffnen, eine Briefmarke nehmen, eine Reihe drüber die linke Schublade öffnen, Schuhbänder nehmen und Schuhe zubinden (use laces on John). Jetzt wieder raus auf den Gang, nach rechts und dort durch die Türe. Den Müll untersuchen (operate garbage dump), das Boot nehmen, das Glas anfüllen (use glass on fountain), die Kleider untersuchen und den Zettel nehmen. Den Gang geht man jetzt nach oben (zweimal, beim ersten Mal wird man zurückgeschickt), dann nach links und in die rechte Tür rein. Dort geben wir das Glas dem Offizier. Während er trinkt, schnell die Marke nehmen (take stamp) und zurück in den Raum, wo das Boot war. Dort nimmt man das Stempelkissen (take ink pad, gleich neben dem Sessel) und stempelt Zettel und Marke (use stamp on Ink Pad, use Mission Information on Ink pad). Nun öffnen wir die Zigarettenschachtel und zerlegen die blaue Zigarette. Das Zigarettenpapier legt man auf das Glas (use cigarette paper on glass), geht ein Bild nach oben und legt das Glas auf den Identifikationscomputer (use fingerprint on fingerprint id). Weiter bis zum Raum mit der Wache und den Zettel durch den Schlitz schieben (use authorised mission on Mailbox). Danach sucht man eine Steckdose, steckt den Rasierapparat an, schaltet ihn ein und legt ihn in den Mülleimer (use cable on plug, operate razor, use razor on trashcan). Dann durch die Türe weiter nach rechts. Sobald der Rasierer Otto und Dr. Why verwirrt (etwa bei 130), die Zigarette mit dem roten Ring auf den Computer schießen (operate cigarette on computer), Otto niederschlagen (operate Otto), die CD in den CD-Player stecken (kleiner Schlitz) und nach links zur Tür, um Dr. Why zu folgen. Am Hubschrauber hängend, befestigt man die Bombe mit dem elastischen Band (use elastic band on bomb), wenn man hinunterfällt, schnell das Rettungsboot aufblasen (operate lifeboat), und das war's dann auch schon!



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

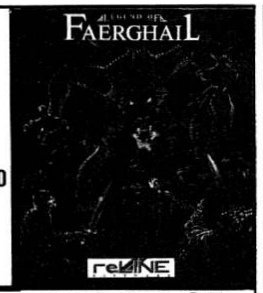
20000 Meilen unter dem Meer	L	–	–	Demon's Winter	–	–	A	Jet	–	–	A	Pawn	L	–	–	Space Quest 1	L	P	A
688 Attack Submarine	–	–	A	Def Con 5	–	–	A	Kampfgruppe	–	–	A	Personal Nightmare	L	P	–	Space Quest 2	L	P	A
A 10 Tank Killer	–	–	A	Demon's Winter	–	–	A	Keef the Thief	–	–	A	Phantasie 3	L	–	–	Space Quest 3	L	P	A
Ace 2	–	–	A	Def Con 5	–	–	A	King Arthur	L	–	–	Phantasy Star	L	–	A	Space Roque	–	–	A
Ad Lib Soundkarte	–	–	A	Digi Paint 3	–	–	A	Kingdoms of England	–	–	A	PHM Pegasus	–	–	A	Stadt der Löwen	L	–	–
Adventure of Link (Zelda 2)	–	P	–	Digi View Gold Version 4.0	–	–	A	King's Quest 1	L	P	A	Pirates !	L	–	A	Star Command	L	–	A
Alternate Reality – City	–	P	A	Dos-2-Dos	–	–	A	King's Quest 2	L	P	A	Platoon	–	P	–	Starflight 1	L	–	A
Alternate Reality – Dungeon	L	–	–	Dragons Breath	L	–	–	King's Quest 3	L	–	A	Police Quest 1	L	–	A	Starflight 2	L	–	A
Auto Duell	L	–	–	Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	–	A	King's Quest 4	L	P	A	Police Quest 2	L	–	A	Starglider 1	–	–	A
Bad Blood	–	–	A	Dragon Wars	–	P	A	Knights of Legend	L	–	A	Pool of Radiance	L	P	A	Starglider 2	–	–	A
Balance of Power 1990ed	–	–	A	Drakkhen	L	–	–	Kull	(L	P)	–	Pool of Rad. Adv. Journal	–	–	A	Star Trek 5	–	–	A
Bard's Tale 1	L	P	A	Dungeon Master	L	P	A	Last Ninja	–	–	A	Populous	L	–	A	Steel Thunder	–	–	A
Bard's Tale 2	L	P	–	Elite (Lösung für Am/ST)	L	–	A	Last Ninja 2	L	–	–	Ports of Call	(L	P)	–	Stellar Crusade	–	–	A
Bard's Tale 3	L	P	A	Emperor of the Mines	L	–	–	Legacy of the Ancients	L	P	–	President is Missing	–	–	A	Storm across Europe	–	–	A
Battle of Antietam	–	–	A	Europe Ablaze	–	–	A	Legend of Faerghail	L	P	–	Project Firestart	L	–	A	Sub Battle Simulator	–	–	A
Battlehawks 1942	–	–	A	F-14 Tomcat	–	–	A	Leisure Suit Larry 1	L	P	A	Project Stealth Fighter	–	–	A	Sword of Aragon	(L	P)	A
Battletech	(L	P)	A	F-15 Strike Eagle 2	–	–	A	Leisure Suit Larry 2	L	P	A	Questron 2	L	P	–	Tangled Tales	–	–	A
Battles of Napoleon	–	–	A	Faery Tale Adventure	(L	P)	–	Leisure Suit Larry 3	L	P	A	Railroad Tycoon	L	–	–	Tetris	–	–	A
Bismarck	–	–	A	Fire Brigade	–	P	A	Lucky Luke	(L	P)	–	Reach for the Stars	–	–	A	Times of Lore	–	–	A
Black Cauldron	L	–	–	Fish	L	–	–	Manhunter New York	L	P	A	Red Lightning	L	–	A	Ultima 1	–	–	A
Bloodwych	L	P	–	Flugsimulator 3	–	–	A	Manhunter San Francisco	(L	P)	A	Red Storm Rising	–	–	A	Ultima 2	–	–	A
Bubble Ghost	L	P	–	Flugsimulator 4 (49,90 DM)	–	–	A	Maniac Mansion	L	P	–	Rings of Medusa	(L	P)	–	Ultima 3	L	P	A
Carrier Command	–	–	–	Future Wars	(L	P)	–	Mars Saga	L	P	A	Roadwar 2000	–	–	A	Ultima 4	L	P	A
Champions of Krynn	L	P	–	Galdregon's Domain	(L	P)	A	Mewilo	L	–	–	Robox	L	P	–	Ultima 5	L	P	A
Chaos Strikes Back	L	P	A	Gato	–	–	A	Might & Magic 1	–	–	A	Rommel	–	–	A	Ultima 6	L	P	A
Chrono Quest	L	–	–	Germany 1985	–	–	A	Might & Magic 2	–	–	A	Russia	–	–	A	Uninvited	L	–	–
Chrono Quest 2	L	–	–	Gettysburg	–	–	A	Millenium 2.2	–	–	–	Secrets of the Silver Blade	–	–	A	Up Periscope	–	–	A
Codename Iceman	(L	P)	A	Goldrush	L	P	A	Miracle Warriors	–	–	A	Sentinel (Firebird)	–	–	A	War in the South Pacific	–	–	A
Colonel's Bequest	L	P	A	Guild of Thieves	L	–	–	Mortville Manor	L	–	–	Sentinel Worlds 1	L	–	A	War of the Lance	–	–	A
Conquest of Camelot	(L	P)	A	Gunship	–	–	A	Navcom 6	–	–	A	Sentinel Worlds 1 Paragraphs	–	–	A	Warship	–	–	A
Curse of the Azure Bonds	L	P	–	Hellowoon	L	–	–	Navy Seal	–	–	A	Sex Vixens from Space	L	–	–	Wasteland	L	P	A
Dam Busters	–	–	A	Hero's Quest	(L	P)	A	Neuromancer	L	P	–	Shadow of the Beast	(L	P)	–	Wasteland Paragraphs	–	–	A
Day of the Viper	L	P	–	Hillsfar	–	–	A	North American Civil War 2	–	–	A	Shadowgate	(L	–	–	Wizard's Crown	–	–	A
Deathlord	–	P	A	Holiday Maker	L	–	–	Ooze	L	P	–	Shogun	L	P	–	Zack Mc.Kracken	L	P	A
Detender of the Crown	–	–	A	Imperium Galactum	–	–	A	Operation Marketgarden	–	–	A	Sorcerian	–	–	A	Zork 1	–	–	–
Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–	Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	–	Panzer Battles	–	–	A	Soundblaster-Karte	–	–	A	Wenn „L" und „P" in Klammern stehen, sind die			
Deja Vu 2	L	–	–	It came from the Desert	(L	P)	–	Panzer Strike	–	–	A	Space Ace	–	–	–	Pläne im Preis der Lösung enthalten.			

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(alle Programme in deutsch oder mit deutscher Anleitung)

4.	Champions of Krynn	AM/PC/ C 64: 74,90
5.	Leisure Suit Larry 3	AM/ST: 119,90 PC: 134,90
6.	LOOM	AM/PC: 74,90
7.	Pirates !	AM: 74,90/ C64: 69,90 PC/ST: 89,90
8.	Midwinter	AM/ST: 74,90
9.	Kick off Player Manager	AM/ST: 54,90
10.	Indiana Jones (Lucasfilm)	AM/ST/PC: 67,90

AM PC 74,90



3 LEGEND OF FAERGHAIL

AM ST 69,90 64 44,90



2 KICK OFF 2 WORLD CUP 90

AM 69,90 (inkl. Lösung und Pläne 99,90) PC C 64 99,90



1 POOL OF RADIANCE

CPS Frank Heidak

AMERICAN EXPRESS Cards · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA · EUROCARD

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

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
Archon Collection	E	STR	39,90	19,90		
Barbarian (Psygnosis)	E	ARC	34,90			34,90
Bard's Tale 1, The	D	ROL	39,90	24,90		39,90
E. Hughes Int. Soccer	D	SPO	49,90			
Emerald Mine 3 Prof.	D	ARC	29,90			
Eye	D	STR	19,90			
Eye of Horus	D	ARC	39,90	29,90		
Fish	D	ADV	39,90			
Football Manager	E	STR	19,90	19,90	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	D	ARC	29,90	19,90		
Populous Promised Lands	D	STR	29,90		39,90	29,90
Roadwar 2000	D	ROL	39,90			
Seconds Out	E	SPO	19,90			
Seven Cities Of Gold	E	STR	39,90			
Shadow Of The Beast	E	ARC	69,90			
Skyblaster (3 D-Action)	D	ARC	19,90			
Slaygon	E	ROL	29,90			
Whirlygig	D	ARC	14,90			
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90			

PD-Classics (Amiga)

ausgewählte Public Domain selbststartend & virusfrei

Spiele		Spiele - Demos alle zusammen 99,90	
Ahoi!	10,00	Battle Chess	5,00
Atlantis	10,00	Budokan	5,00
Breaker	10,00	Castle Master	5,00
Billard	10,00	Cloud Kingdoms	5,00
Broker	10,00	Day of the Pharao	5,00
Chess 2.0/Move	10,00	Dyter 07	5,00
Death The	10,00	E-Motion	5,00
DGDB	10,00	Eml. Hughes Int. Soccer	5,00
Firepower Editor	10,00	Escape ... Robot Monsters	5,00
Flaschbier	10,00	F-29 Retaliator	5,00
Goldhunter	10,00	Fiendish Freddy	5,00
Jump and Run	10,00	Golden Goblins	5,00
Mad Factory/Q-Ball	10,00	Hound of Shadow The	5,00
Marble Slide	10,00	Ivanhoe	5,00
Moon Base	10,00	Jeanne D'Arc / Bozuma	5,00
Pamehta (Adventure)	10,00	Jet	5,00
Paranoids	10,00	Jumping Jackson	5,00
Peters Quest	10,00	Kizx	5,00
Populous Scenery	10,00	Lancaster	5,00
Quizmaster	10,00	Legend of Faerghail	5,00
Roll On	10,00	Oil Imperium	5,00
Senso Pro	10,00	Pipemania	5,00
Star Trek Quiz	10,00	Populous	5,00
Steinschlag	10,00	Powerdrome	5,00
Stoneage	10,00	Projectyle	5,00
Super Pac	10,00	Rally Cross	5,00
Tennis	10,00	Space Ace	5,00
Tiles	10,00	Tie Break	5,00
Towers/Concentrat.	10,00	Venus Fly Trap	5,00
Tricky	10,00	Walker Demo (1 MB)	5,00
Turn The	10,00	Pakete und PRB, über mehrere Disks	
Zerg	10,00	Kaiser 2 und Risk zusammen	25,00
Anwendersoftware		Star Trek (1 MB)	20,00
Analytic Calc.	10,00	Star Trek 2	15,00
Antivirus Special	10,00	Wizard of Sound	15,00
Bundesliga	10,00		
Clickdos 2	10,00		
DisKey 2.0	10,00		
Festplatten Disk	10,00		
File Master	10,00		
Graphik Utilities	10,00		
Jazzbench (1 MB)	10,00		
Label 2.0	10,00		
M.S. Text	10,00		
Profi Utilities	10,00		
R.O.M.	10,00		
Sequencer	10,00		
Tipp-Kurs	10,00		

Zubehör

Original Memo Star-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

Verlängerungskabel 9-polig Sub-D **9,90**
für Joysticks, Mäuse und PC-Monitore - 2 Meter

Leerdisketten 3,5" 10 Stück **15,90**
doppelseitig - doppelte Schreibdichte, natürlich mit Garantie

Leerdisketten 5,25" 10 Stück **5,90**
doppelseitig - doppelte Schreibdichte, natürlich mit Garantie

SIERRA© MEGA - Packs

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	—
Colonel's Bequest The	129,90	134,90	—
Conquests of Camelot	119,90	134,90	—
Hero's Quest	119,90	134,90	—
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

ANWENDER- UND LERNSOFTWARE

Deluxe Paint 1	E 49,90	Professional Page	D 497,90
Digi View Gold 4.0	D 349,90	Sidmon	D 84,90
Disk Mon	D 69,90	TFMX Chris Hülsbecks Workstat.	D 129,90
Instant Music	D 49,90	Turbo Print 2	D 87,90
Korrekt	D 99,90	Turbo Print Professional	D 179,90
Lotto	D 49,90	X-Copy Professional m.Hardw.	D 99,90
Octalyzer	D 99,90	**Lernsoftware von Markt & Technik**	**D je 44,90**
Pagesetter 2	D 198,90	Deutsch / Engl. / Erdk. 1 oder 2 / Mathe 1, 2	
PC-Handler	D 69,90	oder 3 / Physik	
Professional Draw	D 247,90		

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 DEUTSH

(Programme mit deutscher Anleitung)

Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
Ant Heads	44,90			
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
Bloodwych		44,90		
Bundesliga Manager	54,90		69,90	69,90
Castle Master	74,90	44,90	84,90	74,90
Corporation	74,90			
Dragon's Breath	84,90			84,90
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
F-16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
Falcon Mission Disk 2	64,90			64,90
F-29 Retaliator	74,90			74,90
Flood	74,90			74,90
Grand Overt (Skat)	49,90			
Gunship	84,90	79,90	99,90	84,90
Imperium	74,90			74,90
It came from the Desert (1 MB)	84,90			
Klax	49,90	44,90		49,90
Logo	74,90	44,90	74,90	74,90
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	64,90	64,90	64,90	64,90
Might & Magic 2	94,90	64,90	99,90	
Rainbow Islands	74,90	44,90		59,90
Red Storm Rising	74,90	69,90	99,90	74,90
Rings of Medusa	74,90	44,90	74,90	74,90
Shadow of the Beast 2	99,90			
Sherman M4	74,90	74,90	74,90	74,90
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Terrain Editor	44,90		44,90	
Space Rogue	99,90	69,90	99,90	99,90
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	
Their finest Hour	84,90		89,90	
Tie Break	74,90	44,90	74,90	74,90
Turn It	54,90			
Ultima 3	99,90	99,90	99,90	99,90
Ultima 4	99,90	99,90	99,90	99,90
Wings	84,90			
Wo ... ist Carmen Sandiego	84,90		84,90	
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
- ❑ Zubehör
- ❑ Software-Test
- ❑ Programmbestellung
- ❑ aktuelle Preisliste (kostenlos)

Name: .....

Straße: .....

Wohnort: .....

Telefon: .....

Computer: .....

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

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

Bestellannahme:
Tel.02 21 / 40 74 47, 40 68 88, 40 17 80
Telefax 02 21 / 40 19 89

Beginnen wir unseren Reigen mit zwei Cheats von Klaus Vill aus Biberbach. Der erste betrifft **Back to the Future 2**: Hier geht man erstmal mit P in den Pausenmodus und gibt dann THE ONLY NEAT THING TO DO (englische Tastaturbelegung beachten: Y = Z) ein. Das Spiel wird nun mit unendlich vielen Leben fortgesetzt, außerdem kommt man mit Y in den nächsten Level.

Auch zu **Hammerfist** weiß Klaus Rat: Gebt in der Highscoreliste einfach „I want to cheat" rückwärts ein, also TAEHC OT TNAW I. Nun kommt man mit einem Druck auf F7 in den nächsten Level und hat dazu noch volle Energie und Munition. Angeblich sollen auch die anderen Funktionstasten belegt sein – wir konnten aber keine weiteren Effekte verbuchen. Aber vielleicht seid Ihr ja schlauer als wir . . .

Ein recht nützlicher Tip zu **Logo** kommt von Michael Bongaerts aus Remscheid. Hier drückt man M und hält die Taste gedrückt, und P, die hält man ebenfalls fest. Nun wird nämlich die Zeit angehalten, ohne daß das Bild verschwindet, was recht praktisch ist, wenn man ein bißchen länger überlegen will.

Und wenn wir schon bei **Logo** sind, hier gleich noch ein paar Codes zum ersten Spiel von Alexander Münzig:
2FYO, JU6B, PLMM, NJJP, IHEX
Und noch einige von Joachim Sobczak und seinem Freund Ingo:
Spiel 1: ZYWF, SEP6, RJOG, JTGA, V5ST, QSMS, ZQV5, TUPO, KYEG
Spiel 2: CTBL, Z1YE, TMSC, TOSE, W3VM, TUSK, T3SS, U8SW, OXMY, LQJX, D2BS, X4VM

Von Sascha Schicke aus Ahlen stammt der Trick zu **Resolution 101**: Gibt man zu Beginn, wenn man nach dem Namen gefragt wird, mit gedrückter Shift-Taste einen Buchstaben von A bis L ein, so gelangt man in den äquivalenten Level. Zu Deutsch: A = 1. Level, B = 2. Level, C = 3. Level, usw.. Schönen Dank auch!

Malte Tombers aus Hamburg kennt sich mit **Wings of Fury** aus. Hier tippt man einfach während des Spiels COLIN WAS HERE, mit P bekommt man nun ein zusätzliches Leben (bei einem weiteren Druck auf P natürlich noch eins), außerdem kann man mit der Taste C die Waffen wechseln.

Einen Cheat zu **Satan** erhielten wir mal wieder vom Programmierer höchstpersönlich. Dieser funktioniert aber wirklich, wir haben ihn auch in der Verkaufsversion gecheckt. Man drückt die linke Amiga-Taste, M und 1 gleichzeitig, was soviel wie unendlich Energie bedeutet.

Wer bei **Skidz** unendlich Energie haben möchte, der halte den Feuerknopf und die Alt-Taste gedrückt und tippe währenddessen C. Hat man das auch wirklich gleichzeitig gemacht, dürfte die Energie nicht mehr sinken. Unser Dank geht an den berüchtigten Overlord!

Mario Kremenjas aus Augsburg rief uns in der Redaktion an, um uns einen Cheat zu **Dynasty Wars** zu verraten: Mit F9 gelangt man in den Pausenmodus, wo man die Shift-Taste, die Help-Taste, 1 und F10 gleichzeitig drücken sollte. Nun kommt man nämlich mit F2 in den nächsten Level.

Ein paar Codes zu **Viking Child** gefällig? Kein Problem, Hakan Yilmaztürk aus Hamburg war der Erste, der uns die richtigen schickte. Sie lauten:
IMAGITEC (Forrest)
JOJO SRN (Landbridge)
GUSTAVUS (Labyrinth)
NINJASDL (Desert)

Auch Tim Riedel aus Hamburg hat ein paar Codes gesammelt, und zwar zu **Ra**. Als da wären:
WOBBLER
YIG
CTHULHU

Heißen Dank auch an Gregor Mechtersheimer für die folgenden drei Tips. Bei **X-Out** drehte ja schon seit längerem ein Cheat seine Runden, der bei unserem Exemplar aber leider nicht funktionierte. Hier kommt nun endlich einer, der auch in den neueren Verkaufsversionen seine Wirkung zeigt: Um mehr Credits zu ergattern, kauft man sich das teuerste Schiff und klickt dann auf den kleinen grünen Satelliten und die Punktanzeige. Das sollte mal fürs erste genügen.

Paßwörter sind immer gut – die hier gehören zu **Das Magazin**:
HEIMDAL
TSCHAKO
ATACAMA
NEMISIS
CHANGAE
ZWINGER
CYCLAME

Für alle, die noch Probleme mit dem schon etwas älteren Spiel **Roadblasters** haben, hier die Lösung: Gebt während des Spiels LAVIL LASTRANGIATO ein, und schon könnt Ihr mit 1, 2, 3 oder 4 die Waffen wechseln, F füllt den Tank wieder auf, und S katapultiert Euch in den nächsten Level.

Die Paßwörter zu **BSS Jane Seymour – Federation Quest One** schickte uns Stefan Hamscha aus Olching:
ROOKIE, SLUMBER, INTEREST, BULKHEAD, WROOM, MUSHBAS, HAMPERED, BLACKOUT, WARRIOR, VIKTORY, TRAPPED, FRENZY, HANDYMAN, CROWDED, RADIATE, VOLTAGE, GLOOM, PRIMATE, MADHOUSE, TRIUMPH
Die Codes aus Ausgabe 5/90 verlieren somit ihre Gültigkeit – in Wahrheit liefen sie nämlich nur auf unserer Vorabversion, und, wie schon bei „The Plague" war es ein Fehler, in unserer Gier die Verkaufsversion nicht abzuwarten. Das soll nun aber wahrhaftig das letzte Mal gewesen sein . . .

Von Stefan Bruckner aus Wien erhielten wir einen Cheat zu **Asterix Operation Hinkelstein**: Wer seine Leben bereits aufgebraucht hat, der drücke bloß F7, und schon sind wieder alle da. Wenn's doch nur immer so einfach wäre . . .

Einen Tip für massenhaft Experience Points bei **Pool of Radiance** erhielten wir von Armin Keller aus Rödermark. Hat man schon ein paar Jewels und Gems gesammelt, so holt man sich einen NPC, gibt diesem den ganzen Glitzerkram, sucht sich einen einfachen Kampf und murkst den NPC einfach mit ab (Attack Ally: Yes). Danach gibt's die Jewels zurück und Experience Points noch dazu (für 30 Jewels etwa 12.000 Exp. Points). Das lohnt sich doch, oder?

Für Simulationsfreaks hat Ralph Hantel aus Berlin ein paar Tips zu **Red Storm Rising** zusammengestellt: Er empfiehlt als Spielzeitraum das Jahr 1996, da nur hier das sehr leise U-Boot der Seawolf-Klasse zur Verfügung steht. Dieses Boot kann praktisch geräuschlos Torpedos abfeuern und hat zudem sehr leistungsfähige Sensorsysteme. Gegen Schiffe geht man besser mit Tomahawk anstatt mit Harpoon vor, da erstere wesentlich schneller sind. Gegen U-Boote hingegen wählt man die Sea-Lance, da feindliche U-Boote einem drahtgelenkten Torpedo

einfach davonfahren können, die Sea-Lance aber 625 Knoten schnell ist. Ausnahme: Treibeis oder Packeis verhindern den Start der Sea-Lance – hier also Torpedos verwenden. Bei Kampfsituationen sollte man nie vergessen, daß der eigene Sonar wegen der Propellergeräusche achtern links und rechts je 30 Grad blind ist, und man daher nie lange eine Fahrtrichtung beibehalten sollte, weil man sonst feindliche U-Boote von hinten nicht wahrnehmen kann. Zur Orientierung ist die optimale Tauchtiefe kurz über der Wärmeschicht, da so das Schleppsonar unter, und Passiv- sowie Aktivsonar über der Wärmeschicht horchen. Feindliche Überwasserschiffe nie dichter als 6000 Yards herankommen lassen, weil diese sonst RBU Raketen abfeuern könnten. Außerdem sollte man nach Angriffen mit Missiles schnell den Abfeuerpunkt verlassen, da die Gegner sofort dorthin feuern.

Als Ergänzung zu unserer Lösung zu **Legend of Faerghail**, haben wir hier nun noch einige nützliche Tips zusammengestellt. Der erste stammt von Olaf Wenzel aus Kiel: Sollte man mal Geld oder Rationen brauchen, so geht man einfach ins Wirtshaus und entläßt 5 seiner Charaktere. Denjenigen, der am meisten tragen kann, behält man. Nun sucht man sich beliebige 10 bis 20 Charaktere und rekrutiert fünf davon. Sämtliche Goldstücke, Rationen und Ausrüstungen gibt man an unseren Mann weiter, bis er nichts mehr tragen kann, danach entläßt man die fünf wieder und löscht sie. Nun kann man all das Zeug verkaufen, und das Ganze, so oft man will, wiederholen. Indem man diese Methode anwendet (entlassen und wieder rekrutieren), kann man übrigens alle möglichen Dinge (Erfahrungstränke, etc.) beliebig vermehren.

Von Peter Wolf aus Homburg kommt ebenfalls ein nützlicher Trick. Es gibt Dinge, wie z.B. das Heft der Kraft, die niemals verschwinden. Zu Deutsch bedeutet das, man kann sie nehmen, danach ein bißchen herumlaufen, und sobald man wieder an den Ort zurückkehrt, und der Computer das Bild neu lädt, sind diese Gegenstände wieder da. Auf diese Weise kann man jede Menge Geld (durch Verkaufen) und Kraft (durch Behalten) ergattern. Und zuletzt: Nicht ganz unwichtig ist auch das Schießpulver, das man im 2. Level der Zwergenminen findet ...

So, damit wären wir mit unseren Tips für heute wieder mal am Ende, was jetzt noch folgt, sind ein paar Antworten:
Wie man den dritten Endgegner bei **Rainbow Islands** besiegt, weiß Florian Wendt aus Halstenbek. Um ihn zu vernichten, benötigt man einen Dreierschuß und den gelben Topf. Sobald man den bösen Dracula nun sieht, schnell in die linke Ecke laufen und ballern, was das Zeug hält. Das sollte dann schon genügen ...

Benjamin Krischer kann bei **Indiana Jones Adventure** helfen. Die sechs Straßensperren überwindet man mit folgenden Kombinationen.
1. Sperre: Man bietet der Wache Geld an und gibt dann die Antworten 2 und 3
2. Sperre: 2,1,1,1
3. Sperre: 3,3,2
4. Sperre: 1,2,2,3,1
5. Sperre: Man schimpft tüchtig wegen der zerknitterten Uniform mit ihm und weist auf seinen direkten Vorgesetzten hin. Dadurch erfährt man den Namen des Hauptmanns, den man bei Sperre 6 benötigt. Anschließend muß man sich leider prügeln.
6. Sperre: 1,2,2,2,2,1

Die Antwort zu **Starflight** kommt von Alexander Schneider aus Trautmannsdorf: Die Erde liegt bei den Koordinaten 215,86 (3. Planet) im Sternbild des Pythagoras, und der Crystal Planet befindet sich bei 192,152.

Die Beschreibung der drei Missionen bei **Falcon F-16** schickte uns Frank Scheidemann aus G. M. Hütte.
Double Trouble: Abfangen und Zerstören von mindestens 2 MiGs. Waypoint ist D6.
Rattlesnake Roundup: Zerstören von 3 SAM-Stationen beim Waypoint D13.
Dragon's Tail: Zerstören der feindlichen Hängebrücke. Waypoint ist D4.
Im übrigen erhält man durch gleichzeitiges Drücken von Ctrl, Shift und X wieder 8 Sidewinder-Raketen und ein volles Magazin, und der Afterburner läuft auch auf vollen Touren – eifrige Joker-Leser sollten das aber schon wissen, schließlich stand dieser Cheat bereits in Ausgabe 11/89.

Herbert Gutauer aus Enns kennt einen Cheat zu **IK+**: Drückt man nach einem KO die Space-Taste und dann den Feuerknopf, so ist man angeblich für eine Runde unverwundbar. Wir übernehmen dafür allerdings keine Garantie, da sich unser Exemplar standhaft weigerte zu laufen, und wir den Cheat daher nicht nachprüfen konnten. Aber ein Versuch kostet schließlich nichts ...

Vector1 computergames
Andreas Koop

Titel	Preis/DM
Apprentice	59,-
Back to the Future 2	59,-
Bard's Tale 3	**,-
Budokan	65,-
Cadaver	65,-
Champions of Krynn	69,-
Damokles	69,-
Days of Thunder	75,-
Domination	55,-
Dragon Flight	76,-
Emlyn Hughes Int. Soccer	59,-
F19 Stealth Fighter	69,-
Ferrari F1	69,-
Flight of the Intruder	**,-
Gunship	59,-
Imperium	69,-
Indiana Jones 3 (Adv.)	69,-
Invest	65,-
Klax	49,-
Legend of Faerghail	69,-
Might & Magic 2	75,-
M.U.L.E.	**,-
Operation Stealth	65,-
Pool of Radiance	69,-
Power Monger	72,-
Projectyle	65,-
Ra	54,-
Red Storm Rising	63,-
Rick Dangerous 2	59,-
Rings of Medusa	49,-
Second Front	83,-
Shadow of the Beast 2	**,-
Sim City	65,-
Storm across Europe	74,-
Their finest Hour	73,-
Ultima 5	69,-
UMS 2	75,-
Unreal	75,-
Vaxine	72,-
Wings	65,-
Wonderland	72,-
Xenon 2 Megablast	66,-

**.- Neuer Artikel - Preis erfragen. Die meisten Spiele sind in deutscher Version/Anleitung erhältlich. Wir bieten über 1000 Programme ständig an. Versandkosten: 6.- DM per Nachname, 4.- DM bei Vorkasse. Ausland: 10.- DM nur gegen Vorkasse.

VECTOR1 Andreas Koop Uwe Trinkus
Tantaus Allee 48 2082 Uetersen
04122 - 45527
Telefonische Bestellungen rund um die Uhr
KEIN LADENVERKAUF!

Legend of Faerghail

Da wir bald in Fragen zu Legend of Faerghail ersticken, hier also die heißersehnte Lösung aller Probleme. Legen wir mal los: Am Anfang war nicht etwa das Feuer, sondern eine Abenteurergruppe. Diese muß man erstmal (nach eigenen Vorlieben) zusammenstellen. Hier ihre Eigenschaften:

Die Kämpfer:

1. Der Krieger: Verfügt über große Körperkräfte, aber keine Magie. Kann manchmal verschlossene Türen einfach einrennen.
2. Der Schmied: Ist ein As im Reparieren von beschädigten Waffen, taugt auch als Kämpfer, und kann durch magische Kräfte kartographieren und Wände einreißen.
3. Der Barbar: Ist dem Krieger ähnlich, aber weitaus geschickter.
4. Der Dieb: Kann Fallen unschädlich machen, Türen öffnen und Gegner durch hinterhältige Angriffe töten oder schwer verletzen.
5. Der Mönch: Kämpft fabelhaft ganz ohne Waffen und ist dem Dieb recht ähnlich.
6. Der Waldläufer: Ähnelt dem Barbaren und kann ab der sechsten Erfahrungsstufe Zaubersprüche der Druiden anwenden und die gegnerische Kampfkraft einschätzen.
7. Der Paladin: Ist ein guter Kämpfer und beherrscht ab der vierten Erfahrungsstufe die Zaubersprüche des Priesters.

Die Magier:

1. Der Druide: Kann durch Zaubersprüche die Natur beeinflussen.
2. Der Priester: Seine Magie dient vorwiegend der Verteidigung und der Heilung.



3. Die Heilerin: Heilt Wunden, was auch sonst?
4. Der Magier: Kann mit seinen Sprüchen nicht nur verteidigen, sondern auch angreifen.
5. Der Illusionist: Erzeugt Illusionen und Trugbilder.

Bei der Auswahl der Rassen sollte man besonders auf Elfen und Halblinge setzen. Sie sind geschickt im Umgang mit Schußwaffen aller Art.

Nun aber zum ersten Auftrag: Eine fünfköpfige Crew zusammenstellen, ausrüsten und raus aus der Stadt Thyn. Das Amulett der Wache unbedingt behalten! Den Krieger, der auch nach Cyldane will, mitnehmen. Er ist ein guter Kämpfer und kann einen toten Kameraden bis zu zweimal wiederbeleben. Von der Stadt aus ziehen wir Richtung Westen zum Gebirge und betreten den nördlichen Eingang der Stollen von Khazad Maran. Gleich nach der Eingangstreppe dem Stollengang westlich bis zur dritten Abzweigung nach Süden folgen. Dort abbiegen – am Ende dieses Ganges befindet sich in einer Kiste eine Kristallkugel. Mit ihrer Hilfe kann man eine Karte des Stockwerkes anlegen. Anschließend über die nordwestlich liegende Treppe in die zweite Etage hinabsteigen. Dort findet man nach 24 Schritten ostwärts und 23 Schritten Richtung Süden den Schlüssel zur Notausgangstür. Diese befindet sich im Nordwesten des unteren Stollens. Nach Verlassen der Mine sollte man möglichst schnell nordwestlich zur Stadt Cyldane eilen. Dort erhält man vom Grafen höchstpersönlich den Tip, mal in der Abtei Sagacita vorbeizuschauen.

Ehe wir jedoch seinem Rat folgen, gehen wir erstmal nach Norden zum Orakel. Man trifft einen alten Mann, den wir aufnehmen – den Lederbeutel gut aufheben! Weiter den Gang zum Orakel entlang, bis zu den vier Wächtern. Die Antworten auf ihre Fragen sind FEUER, TOCHTER, ECHO und AUGEN. Den Spruch des Orakels merken oder aufschreiben! Nun auf zur Abtei, die sich im Süden der westlichen Wildnis befindet. Wir treffen wieder einen Weggefährten und finden jede Menge Bücher. Man sucht nach dem Buch über die Legende von Faerghail und findet eine Hälfte davon. Ab in die zweite Etage der Abtei, wo wir in einem Geheimraum beim Altar einen Zaubertrank und ein magisches Schwert entdecken. In die Katakomben gelangt man durch ein Loch im Boden des westlichen Teils der Etage. Hier sucht man zuerst nach einem Seil, mit dem man wieder in die Abtei zurück gelangen kann. Den steinernen Sarkophag schleppen wir auch noch mit und begeben uns in den zweiten Level der Katakomben, wo man den fehlenden Teil des Buches findet. Nun durch die Abtei zum Eingang der Minen zurück.

Da der Ausgang leider verschüttet ist, steigen wir in die vierte Etage hinab und beantworten die Frage des Elementarwächters mit PFLUG, das Portal öffnet man mit dem Amulett. Die Treppe hinunter steigen und zu den aneinander angrenzenden Treppen gehen. Die östliche Treppe führt in die östliche Wildnis. Dort begibt man sich zum Elfenfriedhof (im Osten) und schaut sich die Gräber an. Weiter südöstlich trifft man eine Heilerin, der man das Amulett zeigt. Die Alte rückt daraufhin einen Zauberstab raus, mit dem man die ganze Gruppe heilen kann. Danach Richtung Nordosten zur Pyramide der Elfen. Der Wächter am Eingang stellt eine Frage zum Stammbaum im Handbuch auf Seite 33. In der Pyramide begibt man sich in die zweite Etage zum Gefängnis der Elfen. Dem Wächter genügt ein WAS auf seine Frage. In der darüberliegenden Etage öffnet man die Geheimkammern im Westen mit den Schlüsseln der Elemente Erde, Luft, Feuer und Wasser. In der Bibliothek nimmt man die Inforolle E mit und geht nun auf die Suche nach dem Weihwasser. In der vierten Etage befindet sich der Herrscher der Elfen. Man erledigt ihn (Vorsicht, abspeichern!), nimmt ihm die Dämonenmaske ab und wickelt sie in den Lederbeutel ein.

Im Südwesten der Etage liegt die Behausung des verbannten Elfenherrschers. Mit Hilfe des Weihwassers können wir die magischen Runen passieren. Hat man sich aus der Pyramide gekämpft, sollte man rasten, denn nun wird es hart. Wir begeben uns zum Tempel in der Nähe der Stadt Thyn, wo wir im zweiten Level eine Mithrilkugel finden. Zufällig laufen wir einer Drachenstatue über den Weg und nehmen deren Stab mit. Die Antwort auf die Frage des Feuerelementars heißt UND. Nun wieder retour in die Wildnis und zum verfallenen Schloß. Südlich des Eingangs durch die Doppeltür das Schloß betreten, das Kraftfeld durch den Knopf in der Wand rechts hinter der Tür ausschalten. Weiter durch die Galerie in den rechten Turm. In der zweiten Etage den Schloßherren mit der Mithrilkugel bewerfen, die Kugel wieder mitnehmen und weiter bis in den fünften Stock. Dort angekommen den Raum durch eine Geheimtüre verlassen. Im Norden kann man die Türe mit der Aufschrift „Zugang nur für den Schloßherren“ mit der Mithrilkugel öffnen und das Schwert „Inquisitor“ mitnehmen. Zurück in den vierten Stock, zur Geheimtür im Südosten,

über die Brücke zum anderen Turm und dort den Sandeimer nehmen. Durch die Türe im Norden den Gang betreten und Sand ausstreuen, da der Gang recht rutschig ist! In der fünften Etage die Türe mit der Aufschrift mit der Kugel öffnen und den Smaragd im Wasserbecken mit dem Fischkescher bergen. Nun zum Labor des Alchemisten. Wer aus dem brodelnden Kessel trinkt, verbessert seine körperlichen Fähigkeiten, ist aber leider vergiftet! Kein Problem, wenn man ein Gegengift oder den richtigen Zauberspruch parat hat. Jetzt aber ab in die Kellergewölbe! Entweder über die Treppen (Rätsellösung im zweiten Stock ist TREPPE), oder durch die östliche Türe im vierten Stock. In der ersten Etage des Kellers die Knochen mitnehmen und sie in der untersten Etage an die Hunde verfüttern. Hat man schließlich den Türschlüssel gefunden, kann man das Schloß durch die Eingangstüre verlassen. Wer sich übrigens ausrasten möchte, sollte nach einer Holzkurbel suchen, mit der sich die Fensterläden öffnen lassen – bei Tag ist man so vor den Untoten geschützt. Hoffentlich habt Ihr unterwegs auch den „Götterhammer" eingesackt, das ist nämlich eine prima Waffe!

Auf geht's zum letzten Minentrip: Wir gehen durch den südlichen Eingang, Richtung Süden zum Schwert im Stein. Der Schwächste der Gruppe kann das Schwert herausziehen. Nun in die tieferen Etagen der Minen. Um das Syphonbecken in der fünften Etage zu durchtauchen, muß man alle Gegenstände wie Panzer, Amulette, Ringe und Waffen ablegen (nicht wegwerfen!). Den so gefundenen Kraftring mitnehmen, den verschütteten Gebetsstein dreimal berühren und weiter in die sechste Etage. Westwärts bis zu dem Lichtstrahl, der den Weg versperrt. Mit dem Metall Adamit gehen wir nach Südosten und nennen dem Zwerg den Namen SPINGO, worauf wir in einen Raum mit Rüstungen gelangen. Nun macht man sich auf die Suche nach dem Zwergenschmied, der aus dem Adamit ein Spiegelschild macht, mit dem man durch den Lichtstrahl gelangt. Dahinter findet man den Ring Korona. In der letzten Etage der Mine muß man der Karte auf dem Amulett (siehe Rückseite des Handbuches) folgen, um zur Westseite zu gelangen. Dort liegen einige gute Waffen.

Weiter geht's nach Norden über die Treppe in die westliche Wildnis, zum Vulkan. Um die Eingangstüre zu öffnen, muß man in der Morgendämmerung den Schlüsselstab, den Smaragd und die Korona zusammenstecken. Man gelangt in ein Labyrinth und von dort aus in den zweiten Stock. Der Erdelementar in diesem Level fragt nach der EISBLUME. Man erhält einen Lehmklumpen und wird zum Wasserelementar geschickt, dem man den Lehm gibt, dafür eine Handvoll Wasser erhält und zum Luftelementar teleportiert wird. Man vermischt Lehm und Wasser, gibt das Ganze dem Luftelementar, welcher daraus einen Schlüssel formt und uns zum Aufgang zur dritten Etage transportiert. Den Lavasee im dritten Stock kann man mit dem Sarkophag befahren. Man schippert zuerst in den rechten Arm des Sees zum Feuerelementar. Dort wird der Schlüssel gebrannt, mit dem man die tönerne Türe im Süden der Etage aufsperren kann. Die letzte große Schlacht beginnt! Schnell noch alle Drachenrüstungen und -waffen anlegen, den Drachen töten und die Maske in seinem Blut versenken. Kleiner Tip: Das Biest kann nur zweimal seinen Drachenatem anwenden, danach richtet es weit weniger Schaden an. Ist das Vieh erledigt, kann man sich zurücklehnen und die Endsequenz genießen!

Im übrigen haben wir anschließend noch ein paar Karten für Euch, die restlichen folgen in den nächsten Ausgaben.

Delta PD
Schwalbacherstr. 61
6200 Wiesbaden 1
Tel. 0611 - 379189
BTX 0611379189

Amiga Public Domain, Hard- und Software zu Traumpreisen..
Wo gibt es das sowas..?
Na bei uns..!!! Wir machen kleine Preise die sich jeder leisten kann..

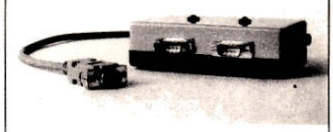
Zum Beispiel vertreiben wir sämtliche Bomico Titel das ganze Jahr zu ESV und WSV Preisen..
Auch haben wir Amiga PD zu Langenscheidt Preisen die sonst keiner bietet..
...auf 3,5" ab 100 St. je DM 1,95
...auf 5,25" ab 100 St. je DM -,80
genaue Preisstaffelung auf Anfrage..

Das große PD-Buch Band 1 - 4 je DM 41,95
PD-Schatztruhe Taschenbuch je DM 14,95

Wir berechnen bei Vorauskasse DM 4,- bei NN DM 8,- und bei Ausland DM 16,-
- Irrtümer vorbehalten -
Andere Anzeigen sind ungültig



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.



Vorgestellt in Joker 9/90. Der Adapter ist 100% kompatibel zu folgenden Computern:
AMIGA, ATARI, C64-128 u.a. komplett mit LED's.
Preis nur DM 45,– unverbindlich DBGM!

SPECIAL OFFER:
X-COPY II incl. Hardware . 79,– DM
TurboPrint II ..... 79,– DM
TurboPrint Professional ..... 179,– DM

Bootselectoren für Amiga DF1, DF2 ..... 17,– DM
H+W Sicherheitssystem ..... 29,– 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

512KB + Uhr 159,–
Speichererw. A500, abschaltbar, 1 Jahr Gar., akkugep. Uhr, eigene Herstellung.

3,5" ext. 199,–
ext. 3,5" Amigalaufwerk, abschaltb., Metallgehäuse, Amiga Joker: absolut zuverlässig.

65 MB HDD 1085,–
Autobootfilecard, 18-20 ms, 440 KB/s, Autopark, komplett formatiert, eigene Herstellung.

Eizo 9060SZ
14", 820 x 620, Multis., voll entsp., inkl. Amigakabel ab Lager!!

Eizo 9070SZ
16", 1024 x 768, Multis., nur für A3000, o. entspr. Grafikkarten ab Lager

Wir sind u. a. autorisierter Händler der Fa. Rein für Eizo, NEC, NCL, Omti ...
Amigamonitorkabel an SUB-D 9 pol. Eizo 9060SZ 49,–
Amigamonitorkabel an SUB-D 15 pol. Buchse 59,–

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

REIN Elektronik

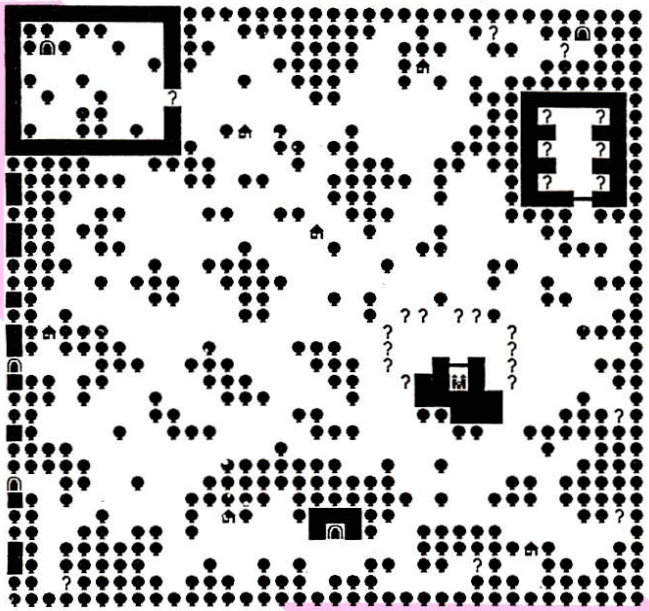
AHS

Wir führen alle Amiga Games von Bomico, United Software, Rushware ... allein über 250 aktuelle Titel in unserem Ladengeschäft!!!

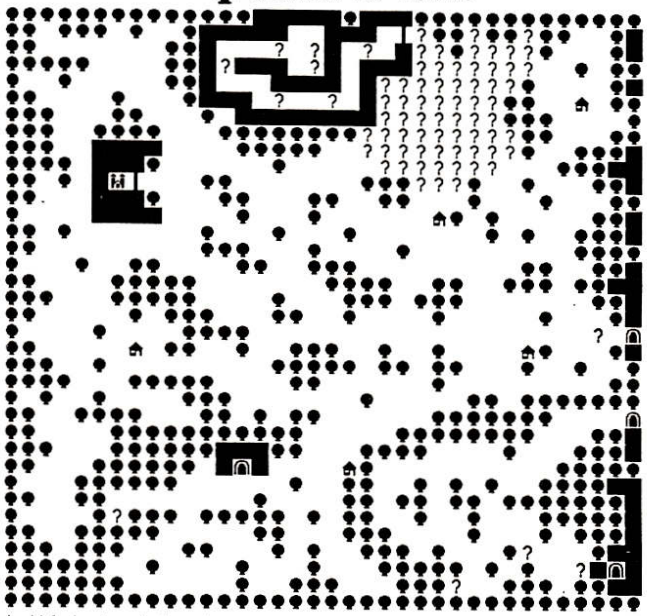
! Mechanische Falle
Hort eines Monsters
? Rätsel, Gegenstand, etc.
Nach oben führende Treppe

Nach unten führende Treppe
Mauerteil
Tür (Nord–Süd Richtung)
Tür (Ost–West Richtung)

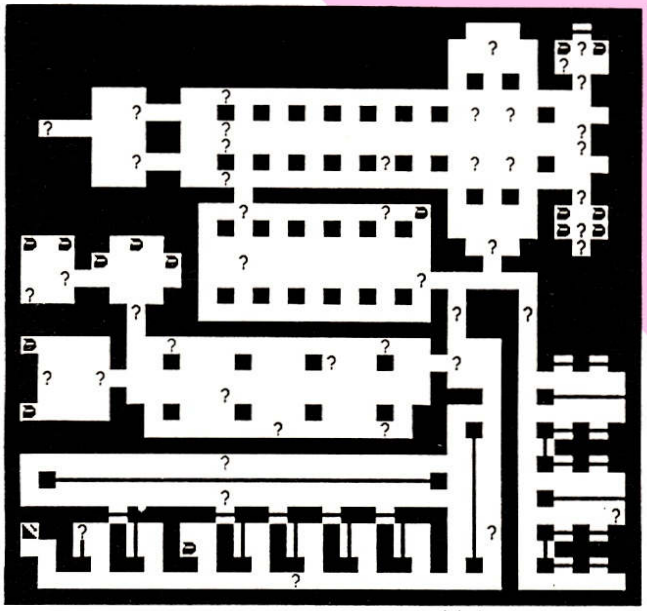
Eingang eines Labyrinths (Dungeon)
Wirtshaus in der Wildnis
Stadt in der Wildnis
Baum in der Wildnis



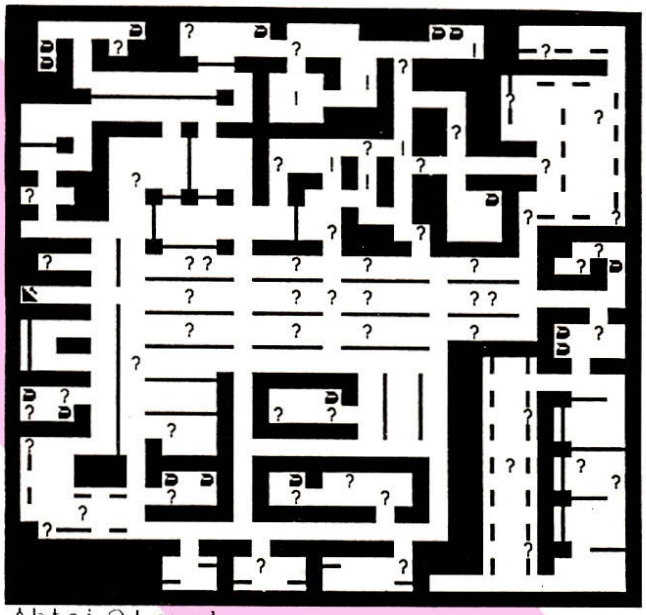
Wildnis Ost



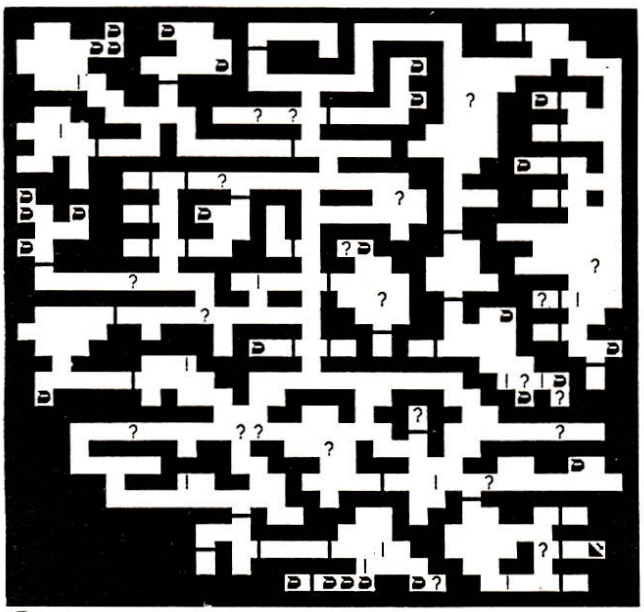
Wildnis West



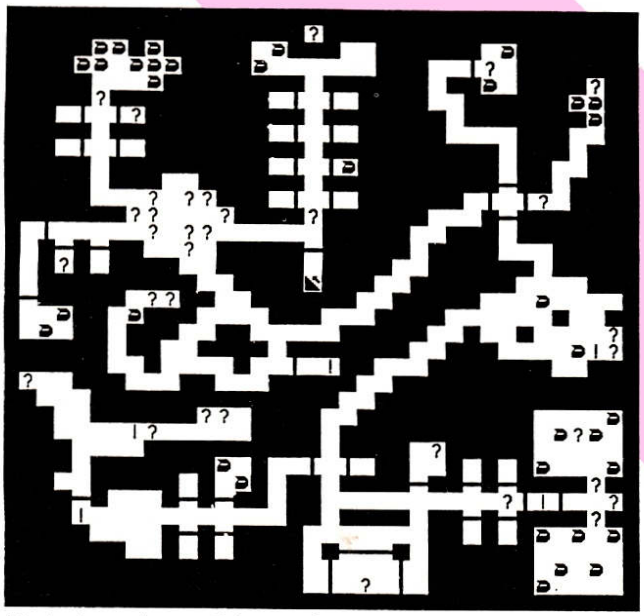
Abtei 1.Level



Abtei 2.Level



Katakomben 1.Level



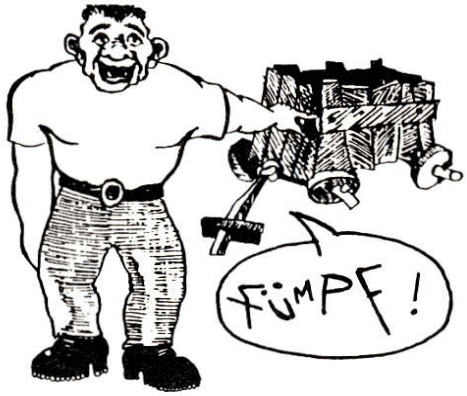
Katakomben 2.Level

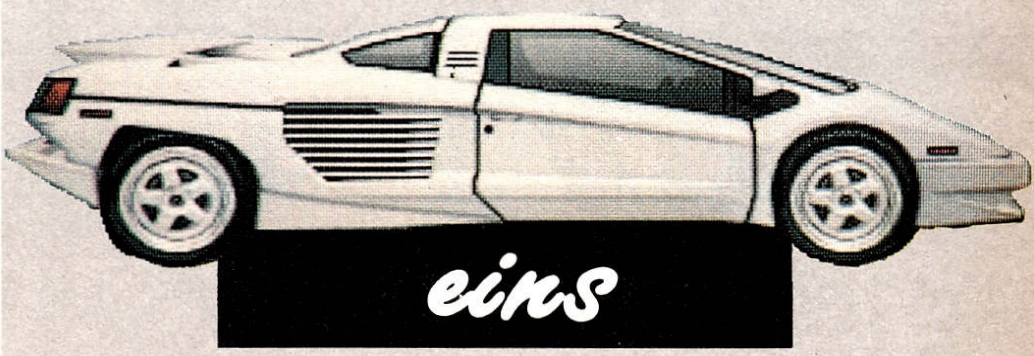
Aber wo ist es denn ..... Editorial, Inhaltsverzeichnis ..... Preview, Test, noch mehr Tests ... ja gibt's denn diesmal überhaupt kein Preisausschreiben??! Nur die Ruhe! Natürlich gibt's auch in diesem Heft wieder ein Preisausschreiben – Ihr habt es gerade gefunden!

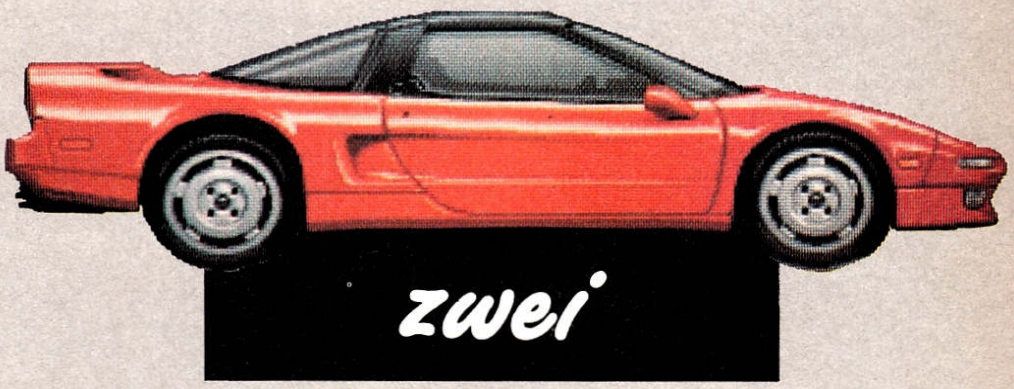
DER GREMLIN-CUP

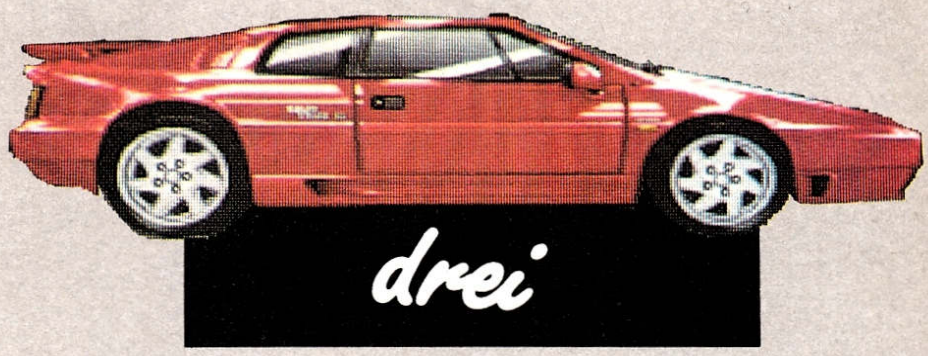
Und ein besonders Schönes noch dazu: Als Hauptgewinn winkt diesmal ein entzückender kleiner Camcorder plus einmal „Supercars" plus ein exklusiver Siegerpokal, auf dem der Name des Gewinners eingraviert wird! Na, ist das vielleicht nichts? Aber auch die anderen Teilnehmer gehen selbstverständlich nicht leer aus, schließlich warten noch weitere 49 „Supercars" auf einen neuen Besitzer! Über dieses berühmte Autorennspiel braucht man eigentlich nicht viel zu erzählen, außer vielleicht, daß es von demselben Programmiererteam stammt wie das neue „Lotus Esprit Turbo Challenge". Tja, und zur feierlichen Premiere des neuen Meisterwerks hat Gremlin eben diesen Cup gestiftet – für alle Autorenn-Fans und solche, die es werden wollen. Ihr müßt Euch dazu weder anmelden noch ein Startgeld bezahlen, alles was wir von Euch haben wollen, ist die Antwort auf eine klitzekleine Frage: Welcher der schicken Flitzer auf dieser Seite gehört *nicht* zu „Supercars"? Klaro? Nö? Gut, es geht auch andersrum: Welcher Flitzer ist der aus „Lotus Esprit Turbo Challenge"?
Einfach die entsprechende Nummer auf eine Postkarte schreiben, und ab geht die Post! Bei Rennveranstaltungen dieser Art gibt es selbstverständlich keinen Rechtsweg, und wenn uns Euer Kärtchen vor dem 15. 11. 1990 (Einsendeschluß!) erreicht, wäre das auch nicht das Verkehrteste. Achja, zwei Dinge noch – erstens viel, viel Glück und zweitens unsere Adresse:

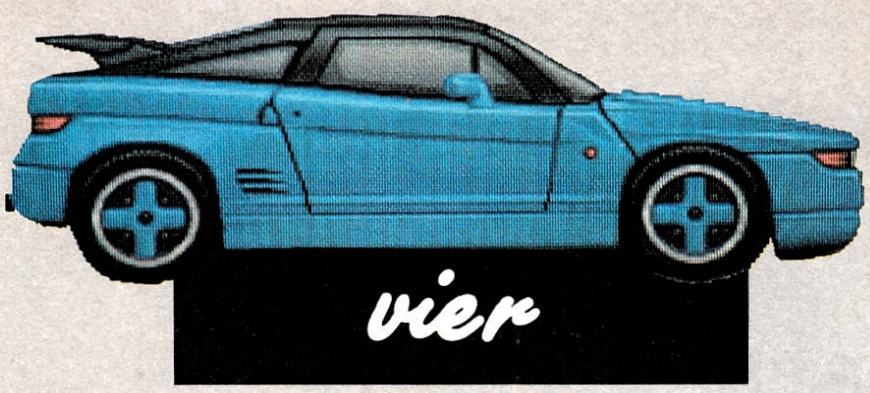
Joker Verlag
„Gremlin Cup"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München











Auf geht's zur

AMIGA KÖLN 90

Unter der Schirmherrschaft von Commodore und dem Amiga Magazin

09.11.-11.11.90
Köln Messe, Halle 10 und 12
(08.11.90 Fachbesuchertag)

Öffnungszeiten:
08.11.90/Fachbesuchertag: 10:00 - 18:00 Uhr

09.11.-11.11.90: 9:00 - 18:00 Uhr

Eintrittspreise:
Tageskarte 09. 11.-11. 11. 90
Schüler/Studenten: DM 10.–
Erwachsene: DM 15.–

Fachbesucherkarte: DM 35.–
(Gültigkeit: alle vier Messetage)

Pro Messe erwarten Sie über 100 Aussteller und 30000 AMIGA-Fans!

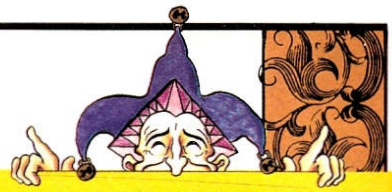
Kommen Sie vorbei, wir freuen uns auf Sie!

Das Joker-Team und ein paar tolle Überraschungen erwarten Euch im Obergeschoß, Halle 12.2, Stand 516

Information:

AMI Shows

Ami Shows Europe GmbH
Zugspitzstraße 2A
8011 Vaterstetten
Fax: 08106-34094

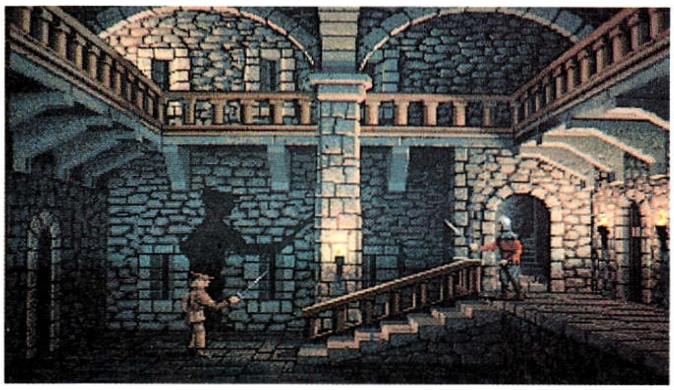


KLASSIKER

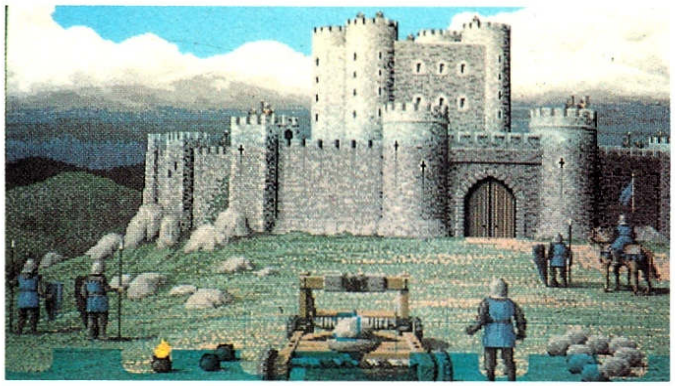
Lange haben wir studiert, womit wir unsere monatliche Ausstellung klassischer Amiga- Games eröffnen sollen. Dann fielen uns die Schuppen von den Augen: Welches Programm war zu seiner Zeit schon so „amiga-würdig“ wie Cinemawares opulente Ritterspiele?

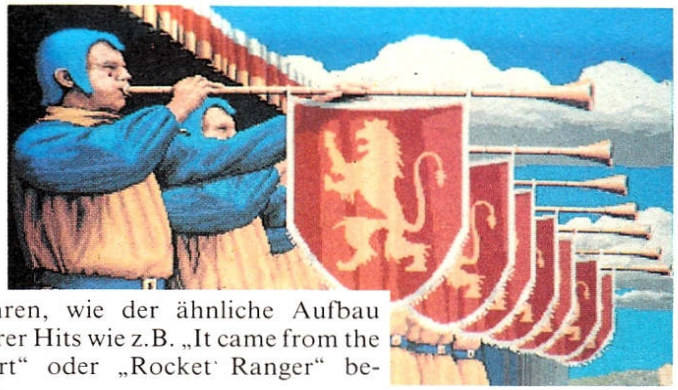
Defender of the Crown

Das Land: Britannien. Die Zeit: 1149. Als sächsischer Heerführer erhält man von Robin Hood persönlich den Auftrag, das zerrüttete Königreich von den verhaßten Normannen zu befreien. Zunächst gilt es, die hauseigene Armee standesgemäß auszustatten, was sich aber nur durch das Anhäufen digitaler Reichtümer bewerkstelligen läßt – beispielsweise, indem man sich auf das Plündern gegnerischer Gehöfte spezialisiert. Spielernaturen können sich auch auf Turnieren eine goldene Nase verdienen; wer weniger sattelfest ist, reitet halt nur um die ritterliche Ehre. Ist die Streitmacht erstmal richtig fit, geht's ans Belagern feindlicher Burgen. Doch nicht immer ist das Schlachtglück dem Spieler hold, was sich in Land- und Geldverlusten niederschlägt. Und auch die Liebe kommt nicht zu kurz, wer allerdings die traute Zweisamkeit genießen will, muß seine Angebetete zuerst aus Feindeshand befreien.



Immer wieder eine Augenweide: der nächtliche Überfall





Soviel zur Handlung des Spiels, mit dem sich die amerikanische Softwareschmiede im Jahre 1987 an die Spitze sämtlicher Game-Charts katapultierte. Selbst der gepfefferte Preis von bis zu 160,– DM (!) konnte dem Defender-Boom nichts anhaben, das Programm entwickelte sich unaufhaltsam zu einem der ganz großen Klassiker – zumindest, was den Amiga betrifft. Kein Wunder: Einerseits war die Mischung aus Strategie und Action damals noch nicht alltäglich, andererseits waren Grafik und Sound ihrer Zeit um Jahre voraus. Daß es insgesamt nur drei Action-Sequenzen gibt, die – vom simplen Grundprinzip und der unpassenden Maussteuerung ganz abgesehen – für die Lösung des Spiels noch nicht einmal unbedingt erforderlich sind, hat man bei so viel geballter Präsentations-Power gerne verziehen. Daß aber selbst unerfahrene Spieler das Game binnen weniger Stunden lösen können, war allerdings schon immer ein bitterer Wermutstropfen!

Die Grafik von Defender of the Crown gilt auch heute noch als richtungsweisend – damals war sie eine waschechte Sensation! Alleine die berühmte „Liebesszene am Kamin“ schrieb Softwaregeschichte und untermauert anschaulich den von Cinemaware propagierten Begriff „Computer-Film“. Auch der Turnierkampf ist ein echter Grafik-Leckerbissen, wenngleich diese Sequenz als einzige so schwer ist, daß dem Spieler das Erfolgserlebnis meist versagt bleibt. Und was das Spielprinzip angeht (Strategiegerangel auf einer Karte, unterbrochen von diversen Actionszenen), ist Cinemaware bis heute recht gut damit gefahren, wie der ähnliche Aufbau neuerer Hits wie z.B. „It came from the Desert“ oder „Rocket Ranger“ beweist.

Wenn Defender of the Crown auch weniger durch Spielwert, denn durch Präsentation zu überzeugen weiß, so macht das Programm (gemessen an der Qualität vieler aktueller Produktionen) doch selbst heute noch eine ganz gute Figur. Hätte man dem Spieler etwas mehr Handlungsspielraum eingeräumt, statt ihn zum Grafik-Voyeur zu degradieren, wäre es sogar immer noch der gleiche Hit wie vor drei Jahren! (ur/ml)

Zeitspiegel:

	Gestern – Heute
Grafik:	98% – 90%
Sound:	92% – 88%
Handhabung:	76% – 76%
Spielidee:	77% – 66%
Dauerspaß:	49% – 49%
Gesamteindruck:	92% – 72%

Für Anfänger

CES 1990

Alle Jahre wieder pilgern im September ganze Heerscharen nach London ins Earl's Court Exhibition Center, um mal nachzusehen, was sich die Softwarefirmen so an neuen Spielen ausgedacht haben. Ein absoluter Pflichttermin für Hersteller, Händler, Computerfreaks – und natürlich auch für den Joker!

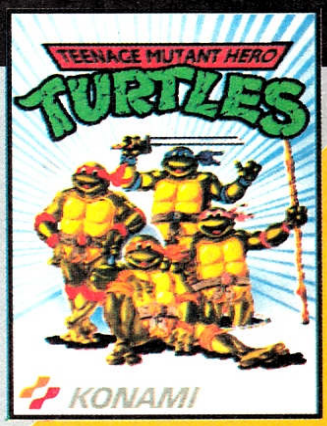
Zum ersten Mal hieß die PC Show nicht PC Show, sondern „Computer Entertainment Show", kurz CES. Abgesehen vom Namen war aber alles so, wie es immer ist: Die Firmen überboten sich wieder gegenseitig darin, mit Wettbewerben, kleinen Geschenken und verrückten Gimmicks die Aufmerksamkeit auf ihren Stand zu lenken. So hatte Gremlin einen Arcadeautomaten mit einem richtigen Fahrercockpit aufgebaut, auf dem „Lotus Esprit Turbo Challenge" lief. Besonders häufig sah man dort übrigens Magic Bytes-Geschäftsführer Thomas Meiertoberens, der immer wieder eine Runde mit dem Lotus drehen wollte. Bei Mirrorsoft lief die komplette Crew der „Teenage Mutant Hero Turtles" herum, und Infogrames hatte eine Riesenparty organisiert. Aber nicht in irgendeiner Disco, sondern in Madame Tussaud's Wachsfigurenkabinett! Neben Speis und Trank gab es eine Führung durchs Museum und eine abschließende Tanzfete in der Horrorkammer. Und natürlich war es auch auf der diesjährigen PC- . . . äh, CES wieder viel zu laut, viel zu eng und viel zu hektisch – halt wie jedes Jahr. Aber schauen wir uns endlich an, was die einzelnen Hersteller so an Games dabei hatten:

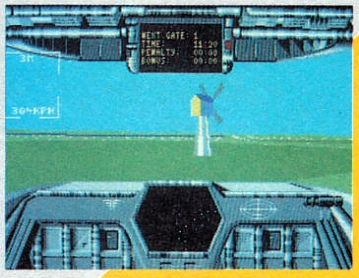


So ruhig sieht das Earl's Court Center an Messetagen nur von außen aus . . .

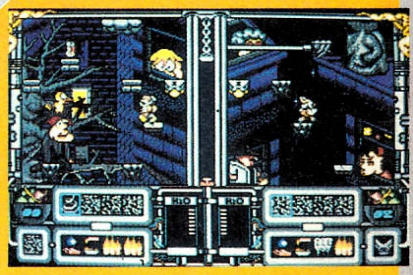


Sport ist Mord: Speedball II





Duster: Insektenvertilgung in feiner Vektorgrafik



Flip-It & Magnose holen Wasser vom Mars

Mirrorsoft

Teenage Mutant Hero Turtles – die merkwürdigen Film- und Comic-Schildkröten muß man nun wirklich keinem mehr vorstellen. Leider kann das Computergame in keiner Weise mit dem tollen Automaten gleichen Namens mithalten. Schade, schade!

Duster kombiniert auf sehr interessante Weise Strategie mit Arcade-Action. Der Strategieteil: Als Boß einer Schädlingsbekämpfungsfirma muß man Chemikalien einkaufen, mit Banken verhandeln und in der Welt herumreisen. Im Actionteil darf man verseuchte Felder besprühen und die bösen Insekten bekämpfen. Angekündigt ist das Game ja schon seit längerem, jetzt sieht's so aus, als ob es wirklich bald im Laden auftauchen könnte . . .

Flip-It and Magnose ist eine witzig gemachte Angelegenheit, bei der sich zwei Helden sechs actionreiche Level lang darum streiten, wer den Menschen auf der Erde das Wasser vom Mars bringen darf. Es warten Grafiken im Cartoon-Stil und ein Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen.

Predator 2 ist im Anrollen! Mit Details zu ihrem neuen Actiongame der Marke „Extrahart" war Mirrorsoft allerdings noch etwas knausrig; es war nur zu erfahren, daß es in 3D-Horizontalscrolling gegen die Drogenbarone von L.A. geht.

Back to the Future III knüpft natürlich wieder an die Filmhandlung an: Marty macht eine geheimnisvolle Entdeckung in einem alten Grab und beschließt daraufhin, in den Wilden Westen zu fahren, um Doc vor dem vorzeitigen Ableben zu bewahren. Gebe der große Zocker-Gott, daß das Spiel ein bißchen besser wird als der verunglückte zweite Teil . . .

Last aber bestimmt nicht least: **Speedball II**, die Fortsetzung des klassischen SF-Sportspiels der Bitmap Brothers. Wie könnte es auch anders sein, das Game sieht irre aus!

MicroProse

Command HQ ist das neueste Werk von Dan Bunten („M.U.L.E.“, „Seven Cities of Gold“). Es handelt sich dabei um ein sehr schnelles Strategiegame (alle Aktionen laufen in Echtzeit ab), bei dem der Spieler die Rolle eines militärischen Oberbefehlshabers übernimmt. Die Kampfsequenzen präsentieren sich in detailreichen, animierten Bildern; vor allem der 3D-Effekt ist eine Wucht. Man kann gegen den Computer oder, per Modem, gegen einen Freund antreten.

Fireball ist ein futuristisches Sportspiel für besonders Kriegerische: In einer 3D-Kuppel befindet sich das Spielfeld mit acht Toren (vier pro Team); Gewinner ist die Mannschaft, der es gelingt, alle Torhüter (dabei handelt es sich um – Salamander!) des Gegners mit dem (Feuer-) Ball zu töten.

M1 Tank Platoon ist eine Simulation des amerikanischen Elitepanzers M1 Abrams Battle Tank, die auf dem PC bereits erschienen ist – jetzt steht die Amiga-Version ins Haus. Der Spieler kontrolliert vier Panzer; verschiedene Ansichten, authentische Waffen und zahlreiche Details sorgen für den nötigen Realismus. Mehr darüber in unserem Testbericht im nächsten Heft.

„Simulcra“ wirkt mit seiner 3D-Vektorgrafik wie eine Fortsetzung zu „Starglider 2“. Man fliegt 30 Level weit durch den Weltraum, wo es von herumstreunenden Aliens nur so wimmelt. Es gilt, knifflige Rätsel zu lösen, außerdem kann das eigene Raumschiff nicht nur fliegen, sondern sich auch in einen Pseudo-Panzer verwandeln.



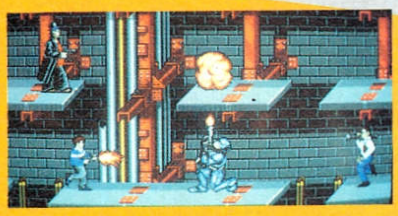
Wie „Starglider II“, nur anders: Simulcra



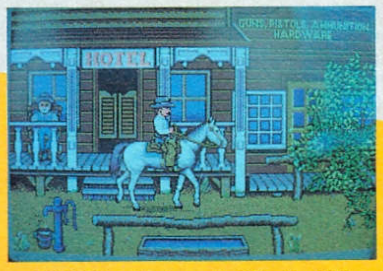
Ausgesprochen strategisch: Command HQ



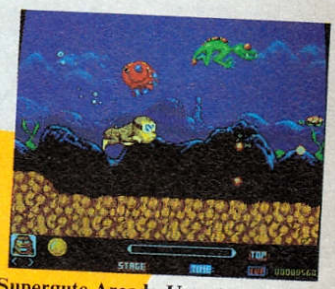
Pang: Mittelprächtiger Automat – gutes Spiel?



Noch härter: Robocop 2



Wild West Action mit Billy the Kid



Supergute Arcade-Umsetzung: Toki

Ocean

Robocop 2 ist noch brutaler, schneller und schwieriger – mit einem Wort noch besser als der erste Teil. Eine knifflige Puzzle-Sequenz und acht Level (plus weitere Unterlevel) voll knallharter Schießereien muß der High Tech-Bulle diesmal bestehen. Kleiner Gag am Rande: Von einer riesigen Videowand bedrohte Robbie die Standbesucher ständig mit seiner Laser-Knarre!

Bei **Total Recall** begibt sich unser Lieblings-Bodybuilder (Arnold, wer sonst?) auf wüste Verfolgungsjagden durch gut 200 Plattform-Screens mit Aliens, Extrawaffen, digitalisierter Sprachausgabe und einer kinomäßigen Präsentation.

Seit mehr als zwei Jahren arbeiten die Programmierer schon an dem Weltraumepos **Epic**, und es ist immer noch nicht ganz fertig! Auf das Ergebnis darf man aber wirklich gespannt sein, denn die gezeigten Grafiken waren einfach atemberaubend.

Toki heißt der Held einer grafisch aufwendigen Umsetzung des gleichnamigen Automaten. Es erwarten Euch fünf Level mit feinstem Multiparallax-Scrolling, massenweise Plattformen, Lifte und übelste Gegner.

Von Paris nach Afrika an einem Tag – kein Problem bei **Special Criminal Investigation** (Chase H.Q. 2). Schnellere Autos, noch mehr Verbrecher (jetzt auch auf Motorrädern) und komplexere Szenarios (es darf geschossen werden...) zeichnen dieses Game aus, das gut mit der Arcade-Vorlage mithalten kann.

Bei **Navy S.E.A.L.S.** dürfen fünf Marinesoldaten auf diversen Plattformen zeigen, was sie über Terroristenbekämpfung gelernt haben. Sieben Level lang ist hier Geschicklichkeit *und* Grips gefragt.

Gegen böse Drogenhändler geht's zum wiederholten Mal bei **NARC**. Damit man die elf horizontal scrollenden Level bis zum Haupt- und Oberschlingel Mr.Big durchhält, steht eine reiche Auswahl von Waffen zur Verfügung. Die Automaten-Vorlage war ja ziemlich brutal, mal sehen, was die BPS zu diesem Game sagt...

Vergleichsweise altmodisch ist dagegen das Waffenarsenal bei **Billy the Kid**. Man kann entweder den Part des Titelhelden übernehmen oder sich auf die Seite des Gesetzes stellen und in die Rolle von Sheriff Pat Garrett schlüpfen.

Und noch eine Automatenumsetzung: Nach Demonwares „Ooops Up“ bringt Ocean jetzt die Original-Ballon-Schießerei namens **Pang**. Die Arcade-Vorlage war je eher dürftig, genau wie der Clone aus Deutschland – naja, mal sehen.

Nightbreed, die Versoftung von Clive Barkers tollem Roman „Cabal“, konntet Ihr Euch ja schon in beiden Versionen (Action/Movie-Game) in diesem Heft ansehen. Und die Tests zum umwerfenden „Carrier Command“-Nachfolger **Battle Command** und der Super-Knobelei **Plotting** habt Ihr doch sicher auch gelesen, oder?

Psygnosis

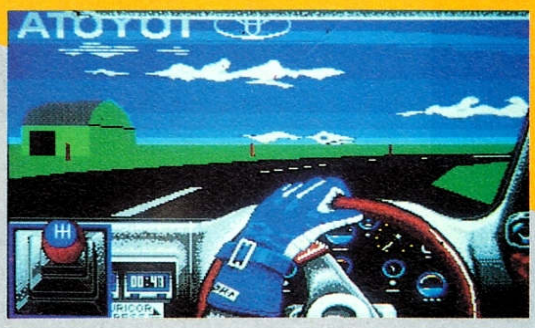
Hier wurde **Nitro**, ebenfalls ein Autorennspiel, vorgeführt: Vier Gebiete, über 300 Strecken, Nachtfahrten und ein Drei-Spieler-Modus sollen für Rennatmosphäre sorgen.
Was macht ein braver Zauberlehrling, wenn plötzlich sein Lehrer gekidnappt wird? Bei **Spellbound** begibt er sich durch ein Gewirr von magischen Plattformen und Leitern auf die Suche nach dem verschwundenen Pauker, bis er ihn (hoffentlich) in der Hölle wiederfindet.
Carthage ist ein hervorragend ausgestattetes Strategiegame, bei dem man gegen die alten Römer ins Feld zieht. Sonst gab es nur noch **The Killing Game Show** zu sehen.

Gremlin

Gleich drei Rennspiele sollen hier den totalen Geschwindigkeitsrausch garantieren: **Lotus Esprit Turbo Challenge**, **Toyota** und **Suzuki**. Der Test von **Lotus** ist ja auch schon in diesem Heft, **Suzuki** ist ein Motorradrennen in gelungener Vektorgrafik und mit tausenderlei verschiedenen Ansichten, und bei **Toyota** dreht sich alles um einen Rallywagen.



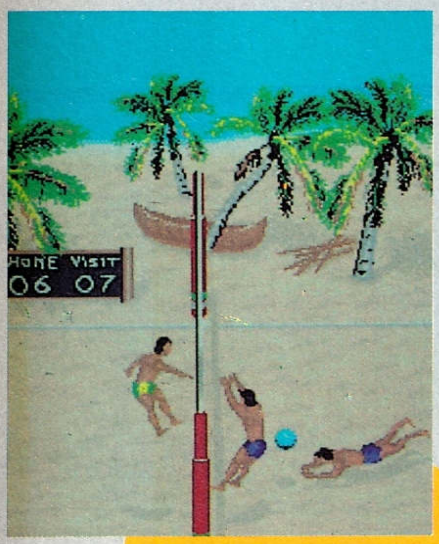
Der Lotus-Automat war ein echter Blickfang!



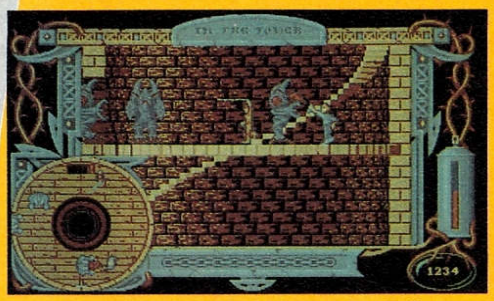
Toyota: Alles ist möglich . . .

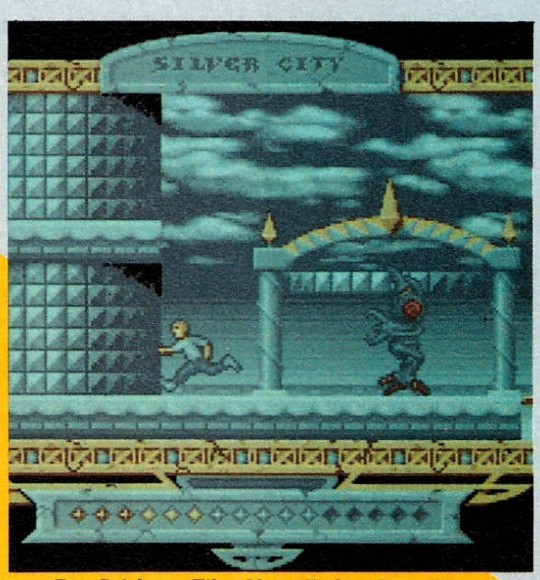


Suzuki macht einen sehr guten Eindruck!



„Beach Volley" auf Schweizerisch: Over the Net


Der unendlichen Geschichte zweiter Teil



Das Spiel zum Film: Never Ending Story II

Activision

Dreimal Ballern vom Feinsten ist angesagt mit **R-Type II**, **Beastbusters** und **Atomic Robokid**. Alle drei Games scheinen zu halten, was ihre großen Namen versprechen – sowohl was die Präsentation, als auch was die Spielbarkeit betrifft!
Eher was für Tüftler ist **Spindizzy II**, das wiederum sehr stark an „Marble Madness" erinnert, und mit **Deuteros** versucht man an den Erfolg von „Millenium 2.2" anzuknüpfen. Es wird dessen Geschichte weitererzählt – nur 1.000 Jahre später.

Linel/Genias

Die beiden Companies aus der Schweiz bzw. Italien haben sich zusammengetan und die Rechte an **Never Ending Story II** gekauft. Das Game hält sich an die Filmhandlung und ist eine Mischung aus Adventure und Arcade-Action.
Over the Net ist ein Sportspiel mit unzähligen Optionen, bei dem sich bis zu vier Spieler am American Beach Volley beteiligen können. Formel Eins-Fans dürfen sich auf **Warm-Up** freuen, das alle Features enthält, die man sich von einer guten Rennsimulation erwartet.
Schließlich und endlich noch zwei Games im Zeichen des Drachen: **Dragon's Kingdom** hat eine gewisse Ähnlichkeit mit „Super Mario Bros.", **Dragonslayer** entpuppt sich dagegen als Action-Adventure, das 400 Räume und ein umfangreiches Waldgebiet zur Erforschung bereithält. Klingt zwar prima, aber **Dragonslayer** ist auch schon seit Ewigkeiten angekündigt. Nun, man soll die Hoffnung ja nie aufgeben . . .



Was könnte besser sein, als „Populous"? Antwort: Powermonger



Jetzt fernöstlich: Battlechess II

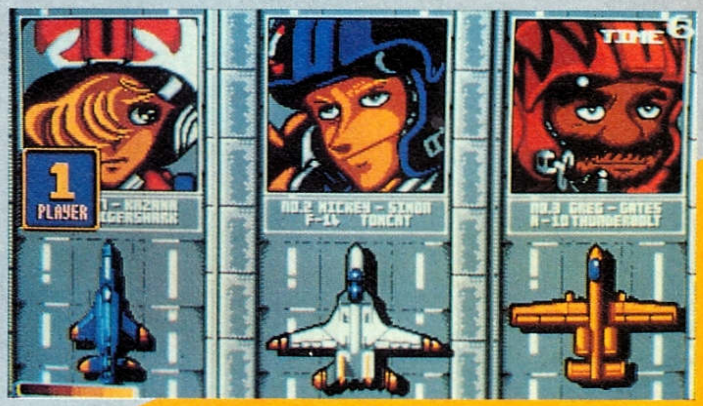
Electronic Arts

Hierzulande ist das originelle „Battle Chess" ja leider auf dem Index gelandet, das konnte E.A. aber natürlich nicht davon abhalten am Nachfolger zu basteln: **Battle Chess II** wird wieder tolle Grafik, starken Sound und umwerfende Animationen haben, nur daß die Sache diesmal eher fernöstlich angehaucht ist. Also kein normales Schach, sondern spielerisch mehr in Richtung „Chinese Chess".

Powermonger, der neueste Streich von Bullfrog, läßt sich am besten als „Populous" hoch zwei beschreiben: Zweihundert Gebiete müssen erobert werden, alle Bewohner haben ein eigenes Zuhause, einen eigenen Beruf und sogar einen eigenen Intelligenzquotienten! Präsentation und Steuerung bleiben wie gehabt, mit einem Wort: Ein Hit, wie er im Buche steht!

Die tolle Rennsimulation **Indianapolis 500** ist für PC-Besitzer schon ein alter Bekannter, jetzt sollen auch wir Amigianer in den Genuß der detailfreudigen Vektorgrafik mit ihren unzähligen verschiedenen Perspektiven kommen.

Um Kerker, Verliese und einen verschwundenen Zauberer geht's bei dem Arcade-Adventure **The Immortal**, und auch an die Rollenspieler wurde gedacht: **Dragon Wars**, und die schon mit Spannung erwartete Amigaversion von **Bard's Tale III – Thief of Fate** stehen ins Haus!



Viel Action bei UN Squadron

US Gold

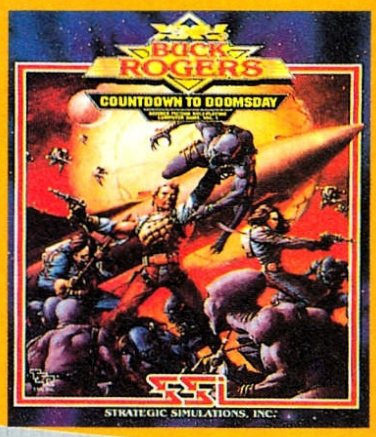
Als Polizist in Cyber City hat man es nicht leicht, zumindest bei **E-Swat**. Der Job ist völlig ungeeignet für Leute mit schwachen Nerven oder Angst vor Schußwaffen – hier geht's ums nackte Überleben!

Ebenfalls was für richtig harte Männer ist **Line of Fire**, bei dem man sich in ein Terroristencamp einschleichen und eine bestimmte Waffe klauen muß.

UN Squadron ist ein vom Automaten umgesetztes, schnelles Shoot 'em up mit ziemlich hohem Schwierigkeitsgrad, während **Strider II** (natürlich) die Fortsetzung des populären Action-Spektakels bringt. Diesmal findet die gnadenlose Schlacht zwischen Gut und Böse in einem unterirdischen Höhlen- und Tunnelsystem statt.

Nach soviel Action zur Abwechslung mal zwei Rollenspiele: **Buck Rogers** spielt im Weltraum und basiert auf einem ganz neuen System, während **Eye Of The Beholder** ein klassisches AD&D-Game ist.

Ansonsten wurde noch der „E-Motion"-Nachfolger **Vaxine** und ein roter Lamborghini in voller Lebensgröße gezeigt – für die Karre könnte ich sogar meinen Amiga vergessen! Naja, wenigstens 'ne Zeit lang ...



Altes Comic – neues Game: Buck Rogers

Abdeckhauben: Lederimitation silberfarben, paßgenau & formschön, **exklusiv bei AHS!** Insges. 500 verschiedene Abdeckhauben ab Lager, auch versch. Druckermodelle mit Einzelblatteinzug, Traktor ... Sonderanfertigungen ohne Aufpreis bei Maßangabe von H x B x T, Preisbasis wie ähnliche Geräte

Amiga 500	22,–	Epson LQ 850, 1050	35,–	Star LC 10, 24-10	je 29,–
A 1081, 4, S, + baugl.	43,–	NEC P 60, P 70	je 45,–	Epson LQ 400, 500	je 35,–
Fujitsu DL 1100	39,–	Amiga 2000 Tastatur	22,–	A 500 + A 590 + bgl.	39,–
Citizen Sw. 124	35,–	Eizo 9060 SZ, u. ä.	43,– bis 47,–	NEC P 2200, P2+	je 35,–

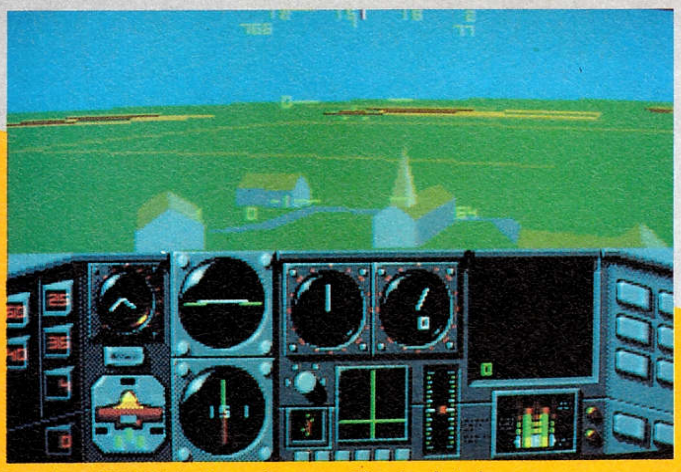
Amegas Stereo Speaker System 95,–
2 schwarze Lausprecherboxen, 4 eingeb. Lsp., Lautstärke regelbar, abschaltbar, ext. Stromversorgung, für alle Amigas mit Chinchausgängen, für alle Besitzer von Multisyncs ohne Ton, nur Monomonitor ... **exklusiv bei AHS!!**

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

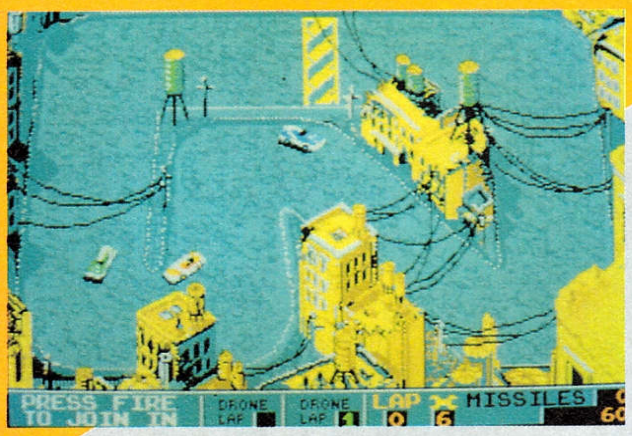
REIN Elektronik

AHS

Laden + Versand: UPS-NN o. Postnn. + Versandanteil, Scheck + 7,–, Bar + 4,–



Premiere: MiG-29 ist Domarks erster Flugsimulator!



Apokalyptisches Autorennen: Badlands

Domark

Domark präsentierte seinen allerersten Flugsimulator, **MiG-29**, bei dem man mit der modernsten MiG fliegen darf, die derzeit existiert.
Badlands heißt ein vom nuklearen Fallout zerstörtes Gebiet, das als Arena für in der Zukunft angesiedelte Kämpfe zwischen gepanzerten Fahrzeugen herhalten muß. Anders ausgedrückt: Die Umsetzung des „Super Sprint"-ähnlichen Rennspielautomaten in Vogelperspektive liegt an.
Ein bißchen ungewöhnlich für Domark ist **'Nam**, ein Strategiegame, das den Vietnamkrieg behandelt. Außerdem wurden vorgestellt: **Skull and Crossbones** (Piraten-Adventure), **Hydra** (Actionspektakel mit irren „Wasserfahrzeugen"), **Thunder Jaws** (Unterwasser-Ballerspiel), **R.B.I. 2** (Baseball), **Hard Drivin' II** (hoffentlich spielbarer als Teil I) und natürlich der 007-Mix **The Spy Who Loved Me**.

Elite

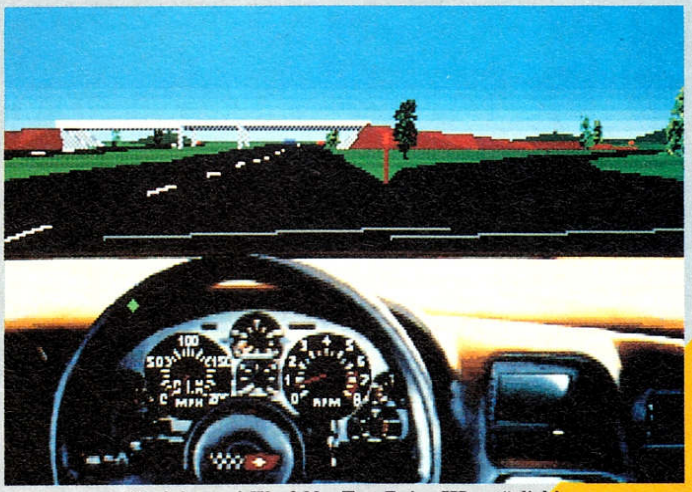
Allzuviel war es nicht, was man bei Elite zu zeigen hatte, aber was es zu sehen gab, ist durchaus erwähnenswert: **Gremlins 2** mit wieder an den Film angelehnter Handlung, **Tournament Golf**, eine 1:1 Sega-Umsetzung und schließlich **World Championship Soccer**.

Virgin Games

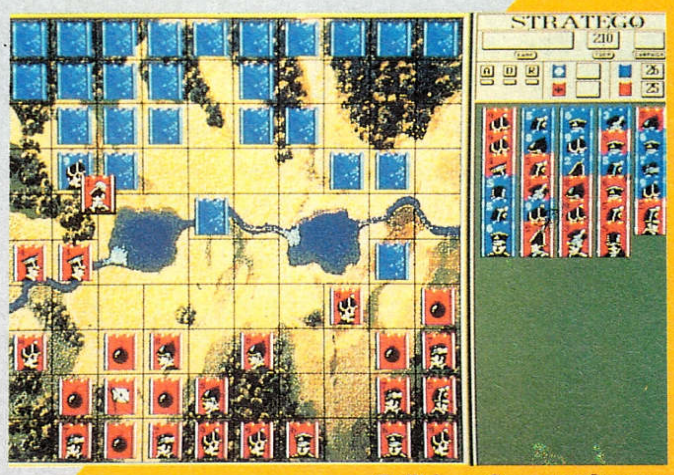
Super Off Road Racer ist ein Autorennen wie in der Spielhalle – mit acht verschiedenen Strecken, Ersatzteilshops und was das Herz eines sportlichen Autofahrers sonst noch erfreut.
Wer „Alice im Wunderland" kennt, kann all die seltsamen Gestalten jetzt in einem Computerspiel wiedertreffen – **Wonderland**.
Die Comicfigur **Judge Dredd** ist ebenfalls versoftet worden und muß sich durch sechs Plattform-Level schlagen.

Millenium

„Mein Name ist Pond – James Pond!" So könnte sich der Held aus dem nicht so ernstgemeinten **James Pond – Underwater Agent** seinen Mitschwimmern vorstellen. Zwölf ungewöhnlich lange Level plus Bonuskammern gibt es, wobei man die Aufgabe hat, Meerjungfrauen zu retten, seltene Orchideen zu beschützen und radioaktive Fässer vom Meeresgrund zu bergen. Genaueres im Test in der nächsten Ausgabe.
Horror Zombies From The Crypt muß man sich wie eine Geisterbahnausgabe von „Maniac Mansion" vorstellen: Nachgebende Fußböden, falsche Wände und teuflisch konstruierte Fallen an allen Ecken und Enden!
Der Dritte im Bunde ist **Moonshine Racer**, ein außergewöhnliches Rennspielchen der Programmierer von „Chase H.Q." und „Continental Circus" – man darf gespannt sein.



Noch besser! Was? Na, Test Drive III natürlich!



Endlich am Computer: Stratego

Accolade

Altered Destiny ist ein animiertes Grafik-Adventure, das den Spieler in eine mysteriöse Welt mit exotischen Landschaften und wunderlichen Aliens entführt. Und das Beste: Der Parser soll sogar richtig verstehen, was man ihm sagt!
Um die Umsetzung zweier strategischer Brettspiele handelt es sich bei **Ishido** und **Stratego**, letzteres zählt übrigens zu meinen liebsten Freizeitbeschäftigungen (nach der „Freundin", logo!).
Was wäre ein Messebericht ohne **Elvira**? Genau, die Horrorlady soll jetzt doch noch die Amiga-Screens heimsuchen! Nachdem es den Label Tyne- bzw. Horrorsoft ja nicht mehr gibt, will sich Accolade der Grusel-Braut annehmen.
Auch nicht viel Worte braucht man über **Test Drive III: The Passion** zu verlieren: Mehr Autos, bessere Steuerung, andere Landschaften, schnelleres Tempo – was will man mehr?

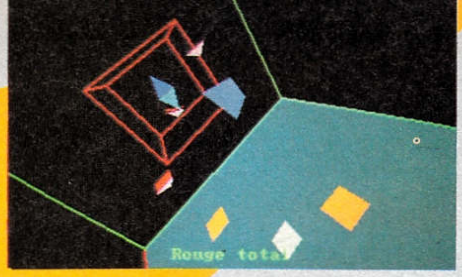
Infogrames

Murders in Space ist die Fortsetzung von „Murders in Venice“: Auf einer Orbitstation im All treibt ein Mörder sein Unwesen. Der Spieler muß mit Hilfe seines Computers und einer Videoverbindung zur Erde die Identität des Killers herausfinden.

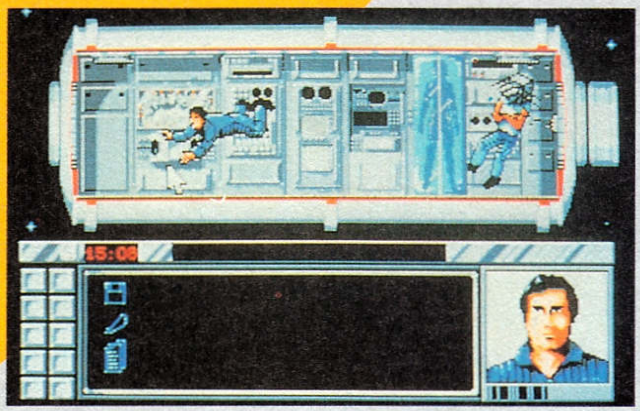
Alpha Waves soll sich angeblich beruhigend auf die Psyche auswirken ... Wie auch immer, jedenfalls fliegt man dabei durch einen dreidimensionalen, würfelförmigen Raum und sucht den Ausgang (klingt doch total beruhigend, nicht?).

Alcatraz ist der Nachfolger zum Actionschocker „Hostages“. Der Gangster Pedro Escobar organisiert von seiner Gefängniszelle aus weitere Verbrechen; zwei Elite-Agenten des CIA müssen nun belastendes Material finden, um dem Bösewicht das Handwerk zu legen.

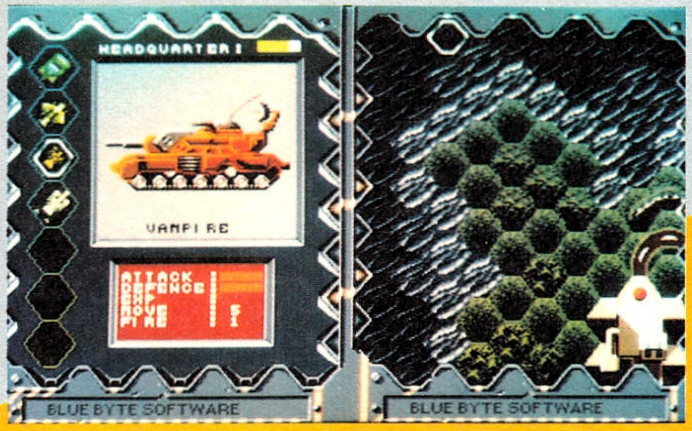
Bei **Metal Masters** prügeln sich riesige Roboter in verschiedenen Kampfarenen – mit dem gewonnenen Preisgeld kann man seinen Robbie für den nächsten Fight besser ausrüsten.



Alpha Waves – gut für die Nerven?



Im Weltraum hört dich keiner schreien: Murders in Space

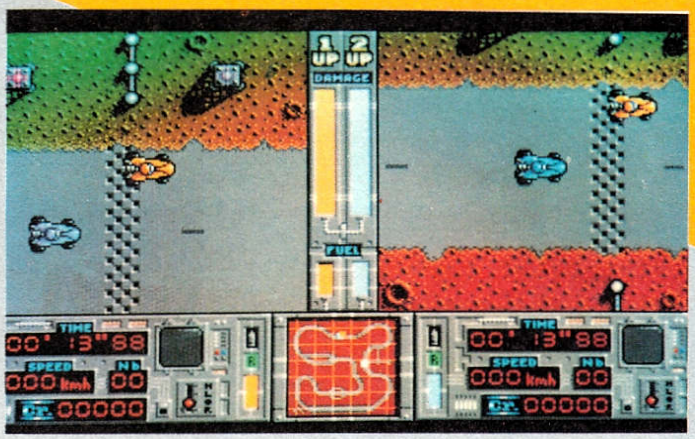


Battle Isle: Deine Insel? Meine Insel!!

Storm

Ein (noch) recht unbekanntes Label, aber ihr **Saint Dragon** gehörte zu den besten Games auf der Messe und ist in diesem Heft ja bereits mit einem Joker Hit gekürt worden.

Mit **SWIV** haben die Jungs noch ein weiteres Ballerspielchen anzubieten. Das Besondere daran: Es enthält nur einen einzigen Level, der ist dafür stolze 30 Minuten lang!



Sport ist schon wieder Mord: Jupiter's Masterdrive

Disney Software

Das hierzulande bisher eher unbekannte Label kann gleich mit einem echten Knüller aufwarten: **Dick Tracy**! Natürlich ein „Spiel zum Film“, mit drei Unterspielen und jeder Menge Action.

Außerdem (wie könnte es anders sein?) war auch Entenhausen mit einer Delegation vertreten: **Ducktales: The Quest for Gold** ist ein sehr actionbetontes Adventure, bei dem der Gewinner zur „Ente des Jahres“ gekürt wird!

Arachnophobia dürfte bei Spinnenhassern nacktes Entsetzen auslösen: Eine ganze Stadt ist von den kleinen Krabblern eingenommen worden – deine Heimatstadt! Unerschrockene Kammerjäger bitte melden ...

UBI Soft

Reif für die Insel? Bei dem Strategiegame **Battle Isle** besteht die ganze Welt praktisch nur aus Inseln! Tja, und wer die meisten davon erobert hat, gewinnt – so einfach ist das.

„Sport ist Mord“ wäre das passende Motto für **Jupiter's Masterdrive**, einem futuristischen (und sehr gewalttätigen) Sportspiel.

Der Fortsetzungstitel **Pro Tennis Tour II** weist eine Reihe deutlicher Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger auf: mehr Schläge, verschiedene Untergründe und die neueingeführte Möglichkeit, auch im Doppel die kleine Filzkugel zu malträtieren.

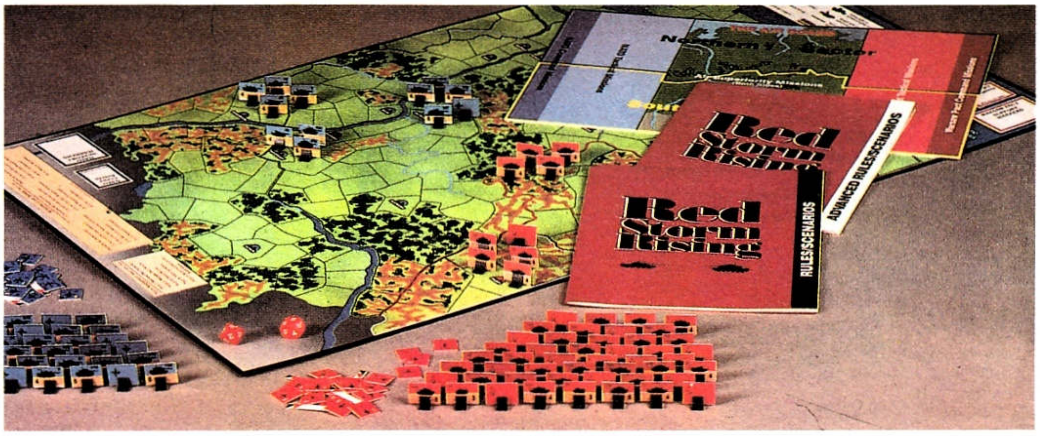
Natürlich wurde auch das lange erwartete Adventure **BAT** vorgeführt – unsere Privatvorführung findet Ihr weiter vorne im Heft.

Puh, damit wären wir so ziemlich durch. Aber wo waren die deutschen Companies? Nun, Blue Byte fand man am Ubi Soft-Stand, Magic Bytes bei Gremlin und Starbyte bei Ocean. Rainbow Arts war überall und nirgends, vorwiegend in den umliegenden Kneipen. Warum die einheimischen Firmen meist keinen eigenen Stand hatten, erklärte uns Rainbow Arts-Geschäftsführer Marc Ullrich so: „Zuerst wollten wir einen Stand mieten, aber die Veranstalter langen geradezu unverschämt zu. Der riesige Ocean-Stand beispielsweise hat mit allem Drum und Dran mindestens 300.000 Mark gekostet! Selbst außerhalb der Messe bezahlt man für einen Raum in Badezimmer-Größe schon 15.000 Mark – nein danke!“ Verständlich, daß bei solchen Preisen auch viele englische Hersteller daheim geblieben sind, beispielsweise „Palace Software“ war nirgends zu entdecken. Ja, selbst der Branchen-Riese Electronic Arts hatte nur eine vergleichsweise kleine Box vorzuweisen ... Egal, wir haben auch so sehr viel zu sehen bekommen, meint Ihr nicht? (T.Kansas/C.Borgmeier/od)



STROMAUSFALL

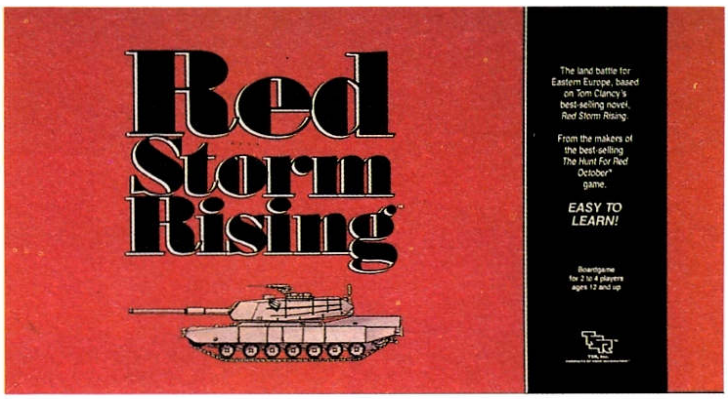
Heute treten wir den endgültigen Beweis für die Verwandtschaft von Brett- und Computerspielen an: Während unsere Testkandidaten nur eingefleischten Fans von Konfliktsimulationen ein Begriff sind, habt Ihr von ihren gleichnamigen Software-Brüdern bestimmt schon gehört!



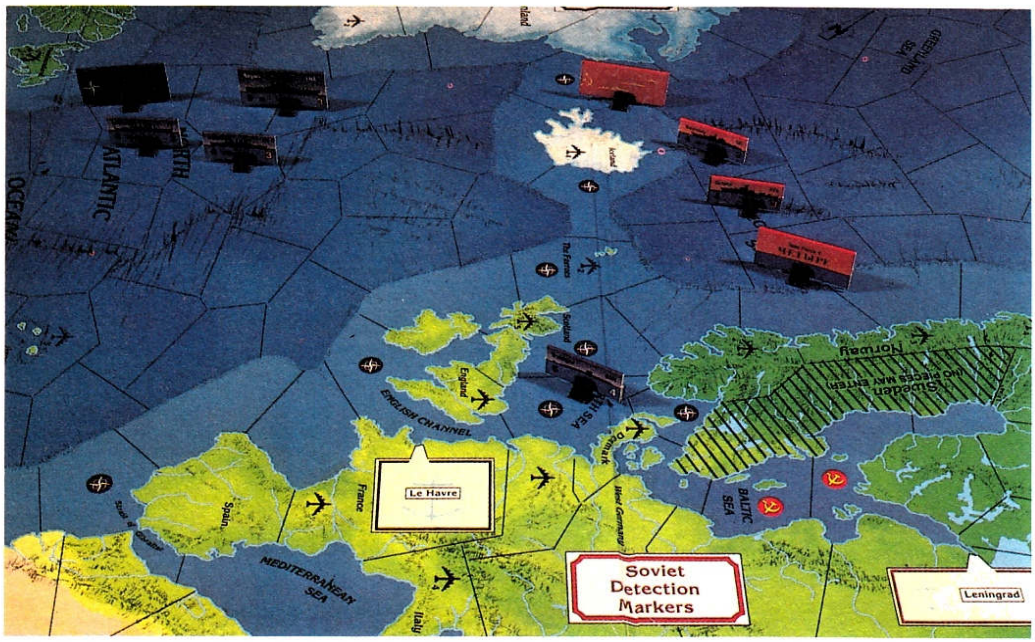
Beide Spiele beruhen auf einer Romanvorlage des Bestsellerautors Tom Clancy, der noch ebenso fest an das Gute im amerikanischen Menschen glaubt, wie an das Böse in seinem russischen Gegenüber. Mit dieser etwas schlichten Weltsicht hat er es zu beeindruckenden Erfolgen gebracht: Seine Bücher erzielen sagenhafte Umsätze, auch die Versoftungen waren Hits, und verfilmt wurden sie sowieso praktisch alle. Gut, der Mann schreibt ja auch wirklich spannend – schauen wir uns mal an, ob „seine" Spiele ebenso unterhaltend sind wie seine Bücher.

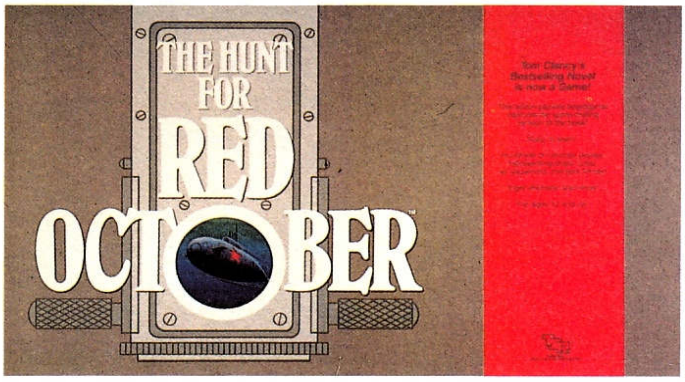
Red Storm Rising

Die Ausgangssituation von Red Storm Rising lautet kurz und erschreckend: Die Truppen des Warschauer Paktes haben soeben eine Invasion in das Gebiet der (ehemaligen . . .) Bundesrepublik unternommen, die eiligst mobilisierten Nato-Einheiten versuchen jetzt den Durchbruch zu stoppen und die Invasoren zurückzudrängen. Kurz, der Dritte Weltkrieg hat begonnen!
Im Unterschied zur Wirklichkeit weiß man hier von Anfang an, wie lange die Sache dauern wird – nämlich genau vier Spielzüge. Der Spieler, der die Armeen des Warschauer Paktes kommandiert, muß versuchen, mit seinen Panzern die Nato-Frontlinie zu durchbrechen und sich im deutschen Hinterland auszubreiten. Er gewinnt, wenn er am Ende des vierten Zuges mindestens fünf Nato-Städte unter seiner Kontrolle hat. Sind es nur vier, geht das Spiel unentschieden aus, bei drei oder noch weniger, hat der Nato-Spieler gewonnen. Die einzelnen Züge unterteilen sich in folgende fünf Phasen:
1. Die Spielsteine des Warschauer Paktes greifen an, 2. die Spielsteine des Warschauer Paktes bewegen sich, 3. die Nato-Spielsteine bewegen sich, 4. die Nato-Spielsteine greifen an und 5. beide Spieler ziehen und plazieren Verstärkungen.



Die Spielfläche besteht aus einer in Felder gegliederten und stark stilisierten Landkarte (West-) Deutschlands mit den angrenzenden Gebieten. Die Bewegungen erfolgen immer feldweise; wenn kein feindlicher Spielstein in der Nähe ist, darf man bis zu vier Felder weit ziehen, ansonsten maximal zwei. „Gekämpft" wird mit dem Würfel, wobei sich Schadenseintritt und -ausmaß nach dem jeweiligen Angriffswert von angreifendem und angegriffenem Spielstein richten. Soweit in groben Zügen die Basisvariante von Red Storm Rising, bei der die Spieldauer





meistens nicht einmal eine Stunde beträgt. Durch die Einbeziehung weiterer Regeln und Spielsteine (mehr Züge, mehr Spieler, zusätzliche Luftgeschwader, Berücksichtigung der Geländebeschaffenheit) läßt sich das Ganze aber problemlos zu einer abendfüllenden entweder sofort angreifen (sprich weitere Kampfphasen einschalten) oder einfach mit dem regulären Rundenablauf fortfahren. Soweit klar, aber wie gewinnt man nun das Spiel? Das kommt ganz darauf an, welches Szenario man sich ausgesucht hat, die Siegbedingungen sind für jedes anders. Am einfachsten sind sie bei Szenario Nr. 2, eben der „Jagd auf Roter Oktober": Der Kommandant der Red October gewinnt, wenn er spätestens in Runde 10 einen amerikanischen Hafen erreicht hat; der sowjetische Spieler, wenn er die Red October versenkt. Gewissermaßen das ultimative Szenario erhält man durch eine Kombination der beiden Spiele Red Storm Rising und The Hunt for Red October. Da beide letztlich nur zwei Aspekte desselben Themas behandeln (einmal Luft/Land-, zum anderen See/Luftkrieg über Mitteleuropa bzw. Atlantik), und sie auch vom (Runden-) Ablauf her „kompatibel" sind, ist eine Kombination problemlos möglich. Allerdings dauert ein solches Mammut-Szenario in der Regel länger als einen Abend, und man sollte es am besten auch nur mit mindestens vier (erfahrenen) Mitspielern in Angriff nehmen.

Die beiden Spiele sind sich also mehr als ähnlich, die Präsentation ist sogar nahezu identisch – wir können daher getrost auf die üblichen Einzelwertungen verzichten. Die Ausstattung entspricht gehobenem Stan-Wohnzimmerschlacht ausbauen. Damit erstmal genug von Red Storm Rising, gehen wir jetzt mal auf Tauchstation:

The Hunt for Red October

Um naheliegenden Irrtümern gleich vorzubeugen: Anders als im Buch, Computergame und auch im Film, bildet die Flucht des abtrünnigen Atom-U-Boots „Red October" keineswegs den Hauptinhalt dieses Spiels. Vielmehr handelt es sich dabei quasi um die maritime Version von Red Storm Rising, wobei die Oktoberjagd nur eines von insgesamt acht vorgeschlagenen Szenarien ist. Aber auch hier zuerst wieder der grundlegende Ablauf:

Gespielt wird in Runden, jede Runde besteht aus sechs Phasen. Die Phasen sind: 1. Auswürfeln des Rechts zur Initiative in dieser Runde, 2. Seebewegung des einen Spielers, 3. Seebewegung des anderen Spielers, 4. Flugzeugbewegung (wieder abwechselnd), 5. Kampf und 6. Rundenende.

Während der Seebewegungen können beide Seiten sogenannte Aufklärungsmarker ausspielen; tun sie dies, werden alle Bewegungen vorübergehend gestoppt und dafür drei „Aufklärungsphasen" dazwischengeschaltet. Hier sucht man (durch Würfeln) nach gegnerischen Schiffen, U-Booten oder Flugzeugen. Findet man welche, kann man sie dard (bei einem sehr zivilen Preis); die Regeln sind ziemlich „technisch" formuliert, aber trotzdem noch verständlich. Angesichts ihrer Komplexität kann man die Games eigentlich nur fortgeschrittenen Kriegern empfehlen – denen sind allerdings ein paar spannende Stunden auf dem Schlachtfeld sicher!

Wer jetzt auf den Geschmack gekommen ist, kann sich ja an der Verlosung unserer Rezensionsexemplare beteiligen. Dazu muß er uns nur eine Postkarte mit der richtigen Antwort zu einer der folgenden Fragen schicken: Sean Connery, der Hauptdarsteller von „Jagd auf Roter Oktober" wurde mit einer Rolle berühmt, in der er einen bekannten Geheimagenten verkörperte. Sein Name? Oder: An welchem europäischen (belgischen) Ort hat die Nato ihren Sitz? Die Lösungen vom letzten Mal sind „Siebengebirge" und „Diskette". Dann mal viel Glück! (od)

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

Red Storm Rising & The Hunt for Red October

Spielmaterial: 83%
Spielregeln: 72%
Spielreiz: 76%
Besonderes: Beide Spiele sind komplett in englisch, eine (gute) deutsche Übersetzung der Anleitung liegt aber jeweils bei.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: je ca. 47,– DM
Bezug: Playsoft
Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel.: 0 64 21/48 19 72

COIN OP

Auf dem Amiga ist Michael Jacksons **Moonwalker** zwar durchgefallen, aber das konnte den wackeren Superstar nicht davon abhalten, ein gleichnamiges Game als Sega-Platine in die Spielhalle zu bringen. Und siehe da: Mit dem verunglückten Amiga-Spielchen hat die Automatenversion eigentlich nur noch den Namen gemeinsam!

Moonwalker ist ein solides Actiongame mit sehr ansprechender Grafik (typisch Sega) und fetzigem Sound (typisch Michael). Mit einem deutlich als Jacko erkennbaren Sprite läuft man durch eine Stadt voller Gangster, Roboter, Zombies und seltsamer Killermaschinen, um gefangene Kids zu befreien. Die lieben Kleinen zeigen sich erkenntlich, indem sie dem Helden mehr Feuerkraft, frische Energie oder Zusatzpunkte bescheren. Das Spielprinzip beschränkt sich dabei auf ständiges Geballer, und die Steuerung könnte auch etwas exakter sein. Dennoch wird das Game längst nicht so schnell langweilig, wie man meinen könnte. Das liegt vorwiegend an den vielen lustigen Gags; alleine die Smartbomb ist schon ein Leckerbissen für sich: Plötzlich steht unser Held im Scheinwerferlicht und legt eine seiner berühmten Tanznummern auf's Parkett. Alle Bösewichte sind davon so hingerissen, daß sie in bestem „Thriller"Stil mittanzen, bis sie tot umfallen! Trifft man hingegen auf Michis Schimpansen Bubbles, verwandelt sich Meister Jackson in einen Super-Roboter. Und daß der zweite Level größtenteils in einer Spielhalle handelt, ist schließlich auch nicht zu verachten...

Man darf also getrost ein paar Münzen an **Moonwalker** verfüttern, besonders, wenn man in Begleitung ist: Mit zwei Michaels gleichzeitig das Tanzbein zu schwingen, macht nämlich am meisten Laune!

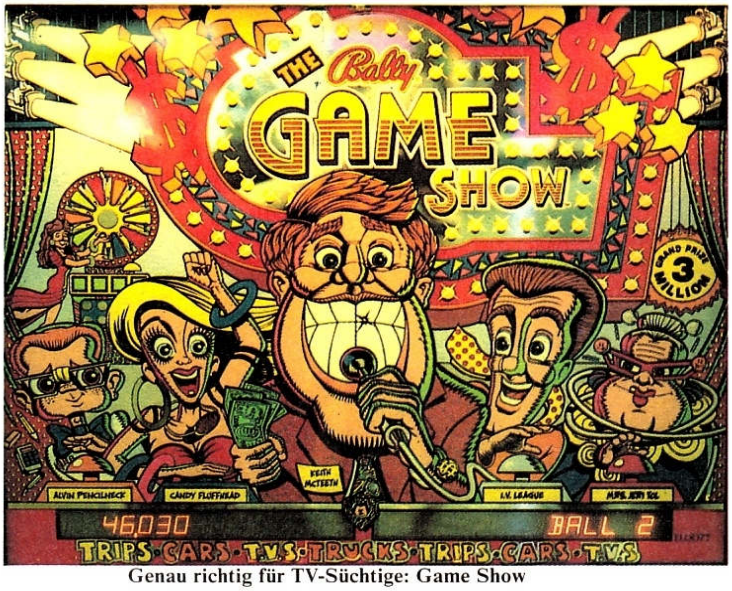
Der Schweiß von der vielen Tanzerei ist noch gar nicht richtig getrocknet, da schwingen wir uns auch schon auf einen Feuerstuhl und lassen uns den Fahrtwind um die Nase wehen. Ob Ihr es glaubt oder nicht, das mit dem Fahrtwind ist bei Taitos **World Grand Prix** ganz wörtlich gemeint! Es handelt sich dabei um eines dieser riesigen Standgeräte mit einem kompletten Motorrad vor dem Monitor – während der Fahrt wird dem Spieler tatsächlich Luft entgegen geblasen. Damit nicht genug: Wie bei einer richtigen Maschine ist die Gangschaltung mit dem Fuß zu bedienen, und wenn man von der Strecke abkommt, fängt der Lenker tüchtig zu rütteln an!

Ansonsten bietet **World Grand Prix** die übliche Rennfahrer-Kost: Die 3D-Grafik ist schnell, aber nicht ganz so hübsch wie beispielsweise bei Segas „Racing Hero", der Sound brummt und quietscht, wie man es sich von so einem Game erwartet. Pro Lauf muß der Fahrer eine bestimmte Plazierung erreichen, sonst heißt's Game Over. Und damit das für Anfänger und Profis gleichermaßen eine Herausforderung ist, hat man die Wahl zwischen drei Gangschaltungen: „Normal" mit vier Gängen, „Rennen" mit sechs Gängen oder Automatik. Insgesamt ein unterhaltsames Gerät, das dank seiner originellen Features einen ziemlich realistischen Eindruck hinterläßt. Der Unterschied zu einem echten Motorrad beschränkt sich fast auf die Bremse – die läßt sich nämlich nur per Hand bedienen.

Nach so viel sportlicher Ertüchtigung ist eine Runde Pool genau das Richtige. Also trabten wir zu **Slick Shot** hinüber, einer besonders merkwürdigen Mixtur aus Computergame und richtigem Billard. Der Apparat besteht aus einem kleinen Tablett mit Filzbezug, zwei Queues samt Kreide, der Schußkugel und einem großen Bildschirm. Mit Queue und Kugel wird der Stoß am Tablett ausgeführt – die Maschine setzt die Bewegungen dann auf den Screen um, der



Michael wagt ein Stößchen



Genau richtig für TV-Süchtige: Game Show



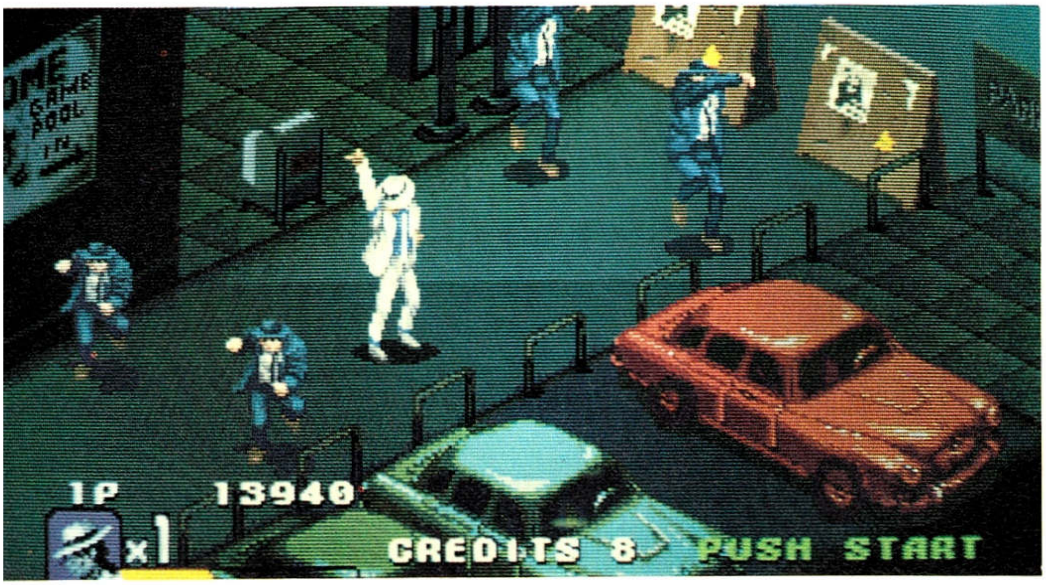
World Grand Prix sorgt für Aufsehen

Heute haben wir eine besonders wilde Mischung zusammengetragen: Bedient werden Fans von Michael Jackson, Motorrad-Freaks, Billard-Haie und Pinball-Wizards. Start frei zum kunterbunten Arcade-Programm . . .

die Löcher und die übrigen Kugeln in recht ordentlicher Grafik zeigt. Gespielt wird nach etwas befremdlichen Regeln, einer Mischung aus Pool und diversen Trickstößen. Nach einem besonders gelungenen Schuß wird der Spieler belobigt, beispielsweise taucht eine animierte Schönheit auf, die Küßchen verteilt.

Slick Shot ist zwar wahrlich ein außergewöhnlicher Automat, man fragt sich aber, was das Ganze nun eigentlich soll. Zum einen spielt sich das Game nicht so besonders, da man ja nie genau weiß, wo man hinzielen soll, zum anderen muß jeder Stoß mit Brachialgewalt geführt werden, will man auf dem Screen wirklich etwas erreichen. Hinzu kommt ein zu knapp bemessenes Zeitlimit, damit man auch ja nicht gründlich überlegen kann. Unterm Strich bleibt ein digitaler Zwitter, der zwar für viele „aahhs" und „oohhs" sorgt, aber Spaß nur für höchstens fünf Minuten bieten kann.

Jetzt wird Michi aber rabiat . . .!





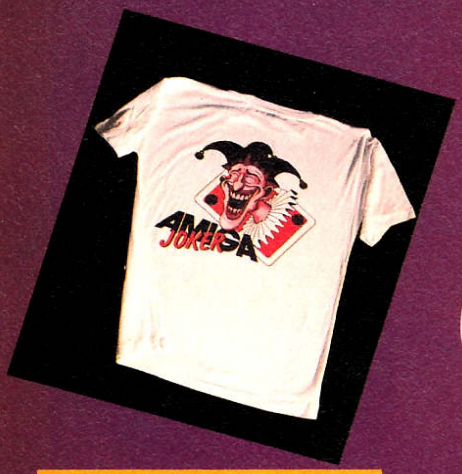
Der Hai unter den Flippern – Pool Sharks

Zum Schluß haben wir noch zwei heiße Tips für die Flipper-Freunde unter Euch, von denen einer auch wieder Billard zum Thema hat: **Pool Sharks**. Hier ist die Sache aber nicht gar so ernst gemeint, in Wahrheit handelt es sich um einen stinknormalen Flipper in schlichter, aber chicer Aufmachung. Statt einem unübersichtlichen Gewirr aus Rampen, Bumpern und Lichtern bietet **Pool Sharks** astreine Spielbarkeit. Besonders neckisch: die entzückenden Comic-Haie zum Abschießen und die vielen Bonuspunkte, die man für einen gelungenen Trickstoß einheimst.

Die andere Pinball-Maschine, die wir Euch ans Herz legen wollen, heißt **Game Show**, stammt ebenfalls vom Flipper-Spezialisten Bally und thematisiert TV-Quiz-Sendungen wie „Der Preis ist Scheiß" (oder so ähnlich). Hier wird wieder ordentlich geklotzt: Mächtige Glasrampen, das übliche Blitzlichtgewitter und ein Glücksrad sorgen für aufwendige Optik; aus den Boxen dröhnt ständig Musik, ein Ansager, der einem Autos und Fernsehgeräte verspricht, oder donnernder Applaus nach einem gelungenen Schuß. Wer den Kasten irgendwo findet, sollte ruhig mal eine Runde einlegen – das Kassengeklingel, wenn der Bonus gutgeschrieben wird, ist irgendwie sehr befriedigend!

Damit seid Ihr entlassen, schaut aber unbedingt in vier Wochen wieder vorbei; kurz vor Weihnachten tauchen nämlich meist besonders interessante Maschinchen auf. Und Ihr wißt ja: Was heute in der Spielhalle steht, flimmert spätestens nächstes Jahr über unsere heimischen Monitore . . . (ml)

Ist so ein Einkaufsbummel nicht was Schönes: Da rennt man durch die City bis einem die Füße weh tun, meist regnet es auch noch, und letztendlich kommt man mit einem Haufen komplett unnützer Sachen nach Hause. Wer braucht schon Kleidung oder Lebensmittel? Deshalb gibt es in unserem Shop auch nur anerkannt sinnvolle Dinge zu sinnlos günstigen Preisen . . .



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
Tisch-Leuchte – Ist dir heute schon ein Licht aufgegangen? Nein?? Na, bitte: Mit dieser lustigen Leuchte geht's auf Knopfdruck. Und ein Zettelhalter ist auch noch integriert, damit du deine leuchtenden Ideen nicht gleich wieder vergißt.
Ohne Batterien, aber mit Netzadapteranschlußbuchse für strahlende DM 17,– pro Stück



Nr.05
Werbeschilder – Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger zum Spottpreis! Und zwar die Modelle „Lufthansa", „Ford", „Peugeot" und „Persil".
Für lächerliche DM 24,– je Schild

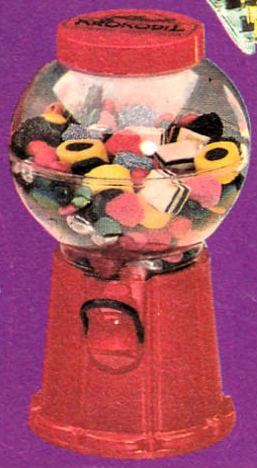


Nr.06
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren . . .
Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,–

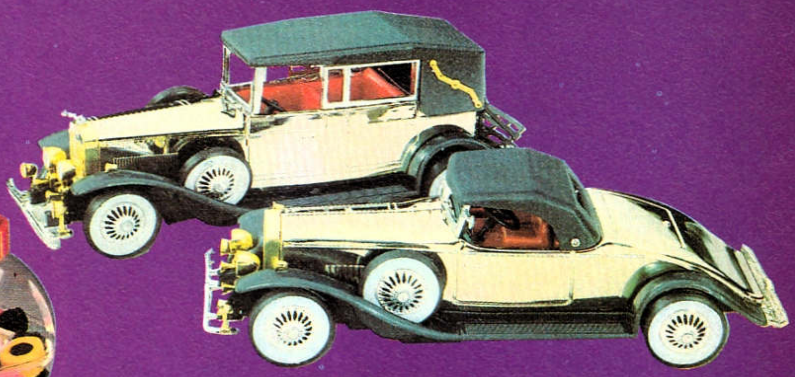
JOKER·SHOP



Nr.07
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
Ausgerechnet für DM 19,–



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
Oldtimer-Radio – In den alten Kisten ist Musik drin! Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: Sowohl der edle „Lincoln", als auch das schnittige „Luxus-Coupe" sind waschechte Radios mit Batteriebetrieb.
Ohne Batterien schon für DM 29,– je Töfftöff



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
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop . . . äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften!
Für gut haftende DM 4,– pro Bogen (acht Sticker)

Und wie kommt man jetzt ran, an all diese sagenhaft sinnvollen Teile? Überhaupt kein Problem: Eine leere Postkarte nehmen und mit den entsprechenden Artikelnummern und -bezeichnungen verzieren. Als krönenden Abschluß noch die gewünschte Zahlungsweise (Nachnahme oder Vorauskasse) drauf malen, und das Gesamtkunstwerk an folgende Adresse schicken:

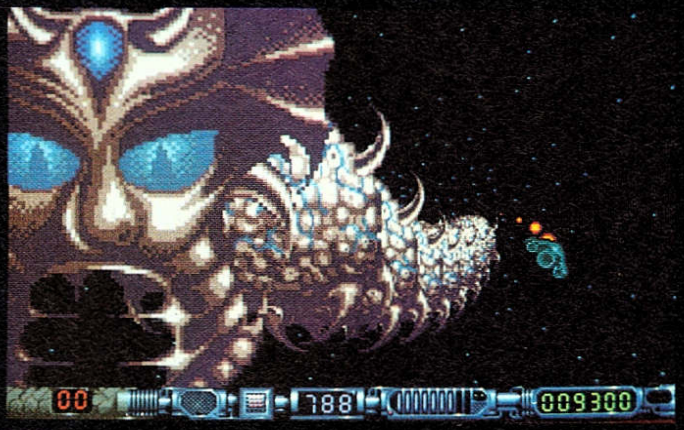
Joker Verlag
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Den Rest kennt man schon: Die Mehrwertsteuer ist in allen Preisen bereits enthalten, bei Vorauskasse bitte DM 3,– für Porto dazurechnen. Im Falle einer Nachnahmesendung könnt Ihr Euch das sparen, da kassiert dann der Postbote die anfallenden Gebühren (ist allerdings nur im Inland möglich).

Weihnachten fällt auf den 30. November!

Naja, zumindest so gut wie – denn da bekommt Ihr unsere unglaublich festliche Weihnachtsausgabe. Damit Ihr auch wißt, was Ihr Euch nachher wünschen sollt . . .

Ihr kennt das doch: Erst wartet man ewig auf die Bescherung, und dann liegen doch wieder nur Wollsocken, Skier oder andere total unnütze Sachen am Gabentisch. Weil wir das wissen, haben wir jetzt schon unsere Bärte aufgesetzt und den Rentierschlitten neu bereift, um Euch die heißeste Soft der kalten Jahreszeit zu präsentieren! Wer also mal eine „schöne Bescherung" erleben will, holt sich ab 30.11 den neuen AMIGA JOKER am Kiosk. Und wer noch schneller feiern will, ist eh schon Abonnent – oder???





Unser Weihnachtspaket enthält:

Zum Beispiel **Snowstrike**, das Game, mit dem sich Epyx wieder auf der Szene zurückmeldet.
Und natürlich **James Pond – Underwater Agent**, die Parodie auf unseren Lieblingsagenten mit der Lizenz zum Blöken.
Oder aber auch **Stun Runner**, Domarks Amiga-Umsetzung des furiosen Arcade-Automaten (von dem Oskar immer so schwer loszueisen ist!).
Außerdem jede Menge Simulationen, die bisher für PC-Freaks reserviert waren – beispielsweise **Wolfpack** und **M1 Tank Platoon**.
Selbstverständlich sagen wir Euch auch, ob **Awesome** von Psygnosis ein ordentliches Spiel oder wieder nur ein Grafikdemo ist.
Und falls das Christkind besonders gut aufgelegt ist, könnte sogar schon der irre „Populous"-Nachfolger **Power Monger** mit dabei sein!

Natürlich sind auch Dr. Freak, das Coin Op, der Stromausfall, die Girl-Seite und ein extragutes Know How mit von der Partie, außerdem gibt's eine große Marktübersicht der aktuellen Compilations! Wer den Weihnachts-Joker also verpaßt, kann sich gleich das ganze Fest sparen . . .!

Bezugsquellen

AHS
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/7606-50

Demonware
Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach
Tel.: 069/8004799

Funtastic
Müllerstr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 089/2609593

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.: 02389/780-0

Korona Soft
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1
Tel.: 05241/1828

Magic Bytes
Postfach 2144 D
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1834

Playsoft
Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel.: 06421/481972

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Softpower
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20
Tel.: 030/4922056

Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

World of Wonders
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/82467

Inserentenverzeichnis

ABC Soft	26	Infogrames	53,55
AHS	24, 97, 105	International Soft	79
Ami-Shows	100	Joker Verlag	6, 25, 43
Atlantis	62, 63	Joysoft	19
Bachler	77	Korona Soft	77
Bit & Byte	77	Magic Bytes	31, 57, 89
Bomico	2, 11, 29, 53, 55, 116	Mirrorsoft	15
CPS Heidak	93	Neumann	72
Crystal Soft	61	Ocean	116
Data & Electronics	59	Playsoft	24
Delta PD	97	Rushware	17, 51
Domark	2	Schulz	72
Elite	11	Softexpress	78
Fundur Versand	23	Softpower	69
Funtastic	69	UBI Soft	17, 51
Gamesworld	37	United Software	15, 31, 35, 115
Groove Soft	72	U.S. Gold	115
H & W Computer	97	Vektor 1	95
Hamo Versand	70	Wial Versand	39
Image Works	35	World of Wonders	48

DEINE CHANCE AUF EINE GOLDMEDAILLE...

Erkämpfe Dir einen Platz unter den Allergrößten in diesem Sportereignis der Extraklasse!

SPORTING GOLD bietet nicht weniger als 21 verschiedene Disziplinen – jede ein Spiel für sich.

Enthält **CALIFORNIA GAMES**
THE GAMES WINTER EDITION und
THE GAMES SUMMER EDITION

Erhältlich für: *Atari ST, AMIGA und PC*

- **CALIFORNIA GAMES™**
- **THE GAMES SUMMER EDITION™**
- **THE GAMES WINTER EDITION™**

(ST) – ATARI ST, (A) – AMIGA,



SPORTING GOLD

FROM EPYX

21 SPORTLICHE HERAUSFORDERUNGEN!

U.S. GOLD®

Screen shots are only intended to be illustrative of the game play and not the screen graphics which vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computers specifications.

EPYX®

This compilation © 1990 EPYX Inc. All rights reserved. EPYX is a registered trademark No. 1195270. Manufactured and distributed under license by US GOLD LTD, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.



Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

ocean®

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. 06107/76067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.