DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52,- Nr. 12 Dezember '90



AMIGA JOKER

GDL 12/90

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DEUTSCHLANDS NR. 1 FÜR AMIGA-SPIELE!

ALLE WEIHNACHTSRENNER!

Z-OUT

BIG BUSINES$$

GREAT COURTS II

MASTERBLAZER

POWERMONGER

U.V.A.

PREISWERT ODER NUR BILLIG?
10 NEUE COMPILATIONS

VERRÜCKTER PSYCHO-TEST:
WIE SEHR LIEBST DU DEINEN AMIGA?

EXKLUSIV-PREVIEW VOM OP. STEALTH-NACHFOLGER:
CRUISE FOR A CORPSE

TOTAL IRRE:
VÖLLIG UNGEFÄHRLICHE VIREN ZUM SELBERMACHEN!

VORSCHAU
WINGS*INVEST
SUPREMACY
BEAST 2
LEGEND OF FAERGHAIL
U.V.A.
!

AMIGA JOKER AMIGA JOKER



„Battle Command – zum Klassiker geboren!"
Amiga Joker 11/90

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

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. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Alle Jahre wieder . . .

. . .überschütten uns die Hersteller zur Weihnachtszeit mit neuen Games! Da tauchen dann plötzlich Spiele auf, mit deren Erscheinen wir gar nicht mehr gerechnet haben, so lange waren sie schon angekündigt. Aber aus den Händlerregalen schwappt dem gutgläubigen Käufer vor allem eine Flut von Programmen entgegen, denen nur allzu deutlich anzumerken ist, daß sie in aller Eile zusammengeschustert wurden. Zum großen Weihnachtsreibach muß halt raus, was geht – koste es, was es wolle. So war es, so ist es, und so wird es auch bleiben! Wirklich? Und: Sind daran tatsächlich nur die ach so geldgierigen Hersteller schuld?

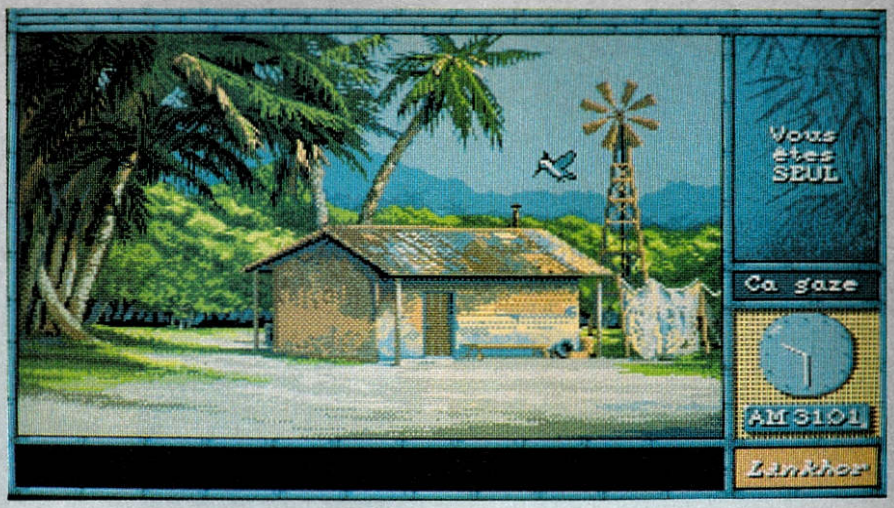
Ich glaube, da müssen wir uns alle auch ein bißchen an die eigene Nase fassen. Für die meisten von uns könnten Computerspiele doch mit dem Siegel „Leicht verderbliche Ware" gekennzeichnet werden: Wie lange bleibt ein Game denn interessant? Wie lange, bis es als alter Hut gilt, und längst ein neues Spielchen viel, viel interessanter ist? Nun stecken die Hersteller aber oft mehrere Jahre Entwicklungszeit und Unmengen von Geld in so ein Projekt – da kann man es schon (fast) verstehen, wenn eine Firma ihr Produkt um jeden Preis zu Weihnachten am Markt haben will. Denn, was sich im Weihnachtsrummel nicht an den Mann bringen läßt, das muß erst noch erfunden werden!

Versteht mich bitte nicht falsch: Ich habe schon von Berufs wegen eine Abneigung gegen Software-Schrott, besonders wenn er auch noch teuer ist. Trotzdem genügt es nicht, immer auf die anderen zu schimpfen – man sollte auch mal sein eigenes Konsumverhalten kritisch unter die Lupe nehmen. Wenn man da den Hebel ansetzen würde, vielleicht müßten wir dann nicht immer auf den Nikolaus warten, auf daß er die vielen Games aus seinem Rucksack zaubert? Vielleicht ließe es sich sogar einrichten, daß die Spiele ganz generell etwas billiger und vor allem etwas besser werden? Vielleicht.

Piepegal, jetzt ist ja Weihnachten, jetzt sind ja genügend heiße Games in Umlauf – davon könnt Ihr Euch auf den nächsten Seiten selbst überzeugen! Viel Spaß dabei und schöne, verspielte Feiertage wünscht Euch,
Euer Michael



Editorial 3
Betriebsgeheimnis 6
Mixer 7
Preview: 9
Cruise For A Corpse
Mailbox 20
Crack! 38
Up & Down 40
Rockus-Comic 40
Kleinanzeigen 45
Preisausschreiben: 64
Der Welten Wunsch Wettbewerb
Psycho-Test: 66
Wie sehr liebst Du Deinen Amiga?
Ruhmeshalle 68
Impressum 74
Computer-ABC 75
PD-Box 84
Joker-Comic 86
Know How 87
Special: 95
10 neue Compilations
Girl-Seite 99
Joker-Galerie 100
Klassiker: 101
Shanghai
User-Club: 102
Ultimate Virus Designer
Stromausfall: 104
Dungeons & Dragons
Shadowrun
Coin Op 106
Joker-Shop 108
Vorschau 110
Inserenten 110
Bezugsquellen 110



Der lang herbeigesehnte Populous-Nachfolger ist da!!! Alles über „Powermonger“, das brandneue und umwerfend gute Strategiegame von Bullfrog auf den
Seiten 12/13



Unsere Exklusiv-Previews sind ja immer heiß, aber diesmal könnte man sich glatt die Finger verbrennen: Wir zeigen Euch jetzt schon erste Bilder vom Nachfolger zu Operation Stealth! Insiderinfos zum nächsten Cinematique-Hammer „Cruise For A Corpse“ auf der
Seite 9

Wolltet Ihr schon immer mal selbst ein paar kleine Viren züchten? Falls ja: Mit dem „Ultimate Virus Designer“ geht das sogar ganz ohne Ansteckungsgefahr! Mehr darüber im (jetzt farbigen!) User-Club auf
Seite 102

„Wie sehr liebst Du Deinen Amiga?“ Blöde Frage? Dann solltet Ihr erst unseren ausgeflippten Psycho-Test zu diesem Thema lesen – der ist noch viel, viel blöder! Die Verblödung zieht sich über die
Seiten 66/67

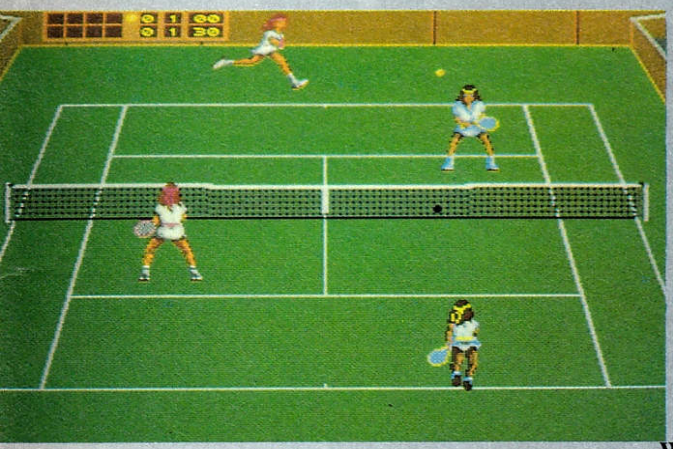
Jeder kennt „X-Out“, aber wer kennt „Z-Out“? Außer uns bisher noch niemand! Damit sich das rasch ändert, findet Ihr einen Exklusiv-Test auf
Seite 10



Für Manager und Abenteurer hätten wir zwei ganz besondere Schmankerl anzubieten: „Big Business“ und „Maupiti Island“ sind Games zum Verlieben! Um viel Kohle und einen Krimi geht's auf den Seiten 16 und 27



Kein Joker ohne einem tollen Preisausschreiben! Diesmal haben wir uns den „Welten Wunsch Wettbewerb“ ausgedacht. Was es damit auf sich hat und welche Gewinne Ihr dabei einsacken könnt, steht haarklein auf Seite 64



Mehr und mehr tauchen Fortsetzungen populärer Titel auf – aber wie sieht's da mit der Qualität aus? Nun, reichlich durchwachsen! Bester Beweis: Unsere Tests zu „Great Courts II“ und „Fire & Forget II“ auf den Seiten 18 und 36

Wem bleibt an Weihnachten schon ausreichend Geld für neue Soft übrig? Da kommt unser großes „Compilation-Special“, in dem wir 10 brandaktuelle Spielesammlungen testen, gerade recht! Preiswert oder nur billig, das ist die Frage auf den Seiten 95,96,97



Games im Test

Abenteuer

Cadaver	41
Captive	28
Final Battle	50
Maupiti Island	27
Mean Streets	54
The Immortal	79

Action

Air Supply	60
Atomic Robo-Kid	56
Fire & Forget II	36
Legend of the Lost	58
Magic Fly	70
Monty Python's Flying Circus	34
Snowstrike	78
U.N. Sqadron	36
Torvak the Warrior	14
Z-Out	10

Geschicklichkeit

Count Duckula	42
Globulus	60
Light Corridor	70
Manix	58
Nighthunter	82
Rick Dangerous 2	50
Spell Bound	31
Yolanda	82

Simulation

Big Business	16
Team Yankee	30
M1 Tank Platoon	62
Dragonstrike	72

Sport

Cricket Captain	78
Great Courts II	18
Indianapolis 500	77
International Soccer Challenge	42
Prosoccer 2190	56

Strategie

Atomino	29
Ishido	52
Pick'n Pile	52
Powermonger	12
Supremacy	80

Verschiedenes

Bar Games	69
Compilations	95
Masterblazer	34
PD Games	84
Subbuteo	79

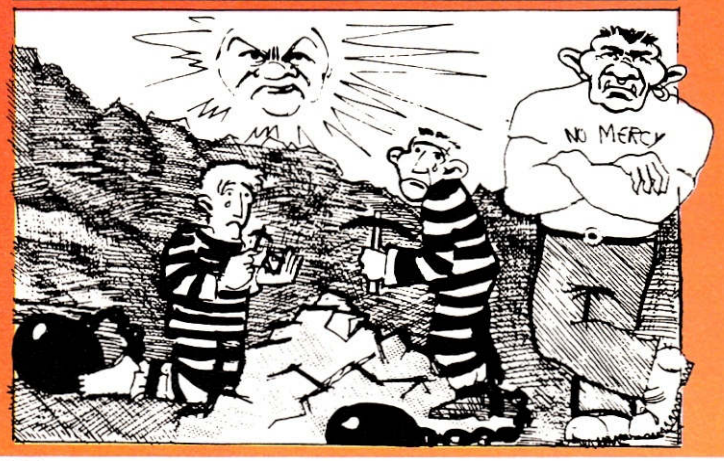
Betriebsgeheimnis

ALARM: Ausgerechnet in der Jubiläums-Ausgabe sind uns zwei besonders dicke Fehler passiert! Was, habt Ihr gar nicht bemerkt? Dann bitte auf keinen Fall weiterlesen !!!

Den Aufmerksamen unter Euch dürfte es ja leider aufgefallen sein: Unseren Jungs vom Layout ist im Überschwung der Geburtstagsbegeisterung der Stromausfall in der November-Ausgabe ziemlich in die Hose gegangen. Vermutlich haben die Kerle zu tief ins Punschglas geschaut, jedenfalls wurden beim Umbruch zwei Spalten vertauscht. Diese „kleine" Verwechslung hatte fatale Folgen: Oskars schöner Artikel über „Red Storm Rising" und „Hunt for Red October" hat in der abgedruckten Form mehr Ähnlichkeit mit einem Puzzlespiel als mit einem Test! Fehlen tut zwar nix, mit sehr viel gutem Willen kann man die Story auch sinngemäß richtig zusammenflicken, aber wir sehen ein, daß das etwas viel verlangt ist. Daher bitten wir für das Durcheinander reumütig um Verzeihung, auch im Namen unserer Layouter, die wir zur Besinnung für ein paar Wochen in den Steinbruch geschickt haben. Wer keine Lust zum Puzzeln hat, der schreibe uns einfach ein paar Zeilen – wir schicken ihm dann gerne kostenlos den korrekten Text zu!

Fehler Nummero Zwo ist sicher bereits von den Statistikern unter Euch bemerkt worden: An dieser Stelle stand doch etwas von acht Hits, im Heft waren aber nur sieben zu finden?! Nun, bei „Vaxine" wurde der Hit-Joker leider vergessen, weshalb unsere Layouter im Steinbruch auch besonders schwere Ketten tragen müssen. Naja, jetzt an Weihnachten sind ja eher Plätzchen denn Alkohol angesagt, was zur Hoffnung Anlaß gibt, daß wenigstens in dieser Ausgabe wieder Zucht und Ordnung eingekehrt sind. Wir hoffen auf Euer Verständnis, bitten nochmals um Entschuldigung (sowas kommt wirklich in den besten Familien vor) und wünschen viel Spaß mit unserer üblichen Test-Statistik!

ABSOLUTE KATASTROPHEN	(00% – 19%)	= 3
ZUM VERGESSEN	(20% – 39%)	= 4
NIX BESONDERES	(40% – 59%)	= 10
IN ORDNUNG	(60% – 79%)	= 14
ERSTE SAHNE	(80% – 100%)	= 10
HIT-AUSBEUTE		= 7



PC Engine Theo SEGA
KRANZ VERSAND
Sandberger Str.6 8700 Würzburg Tel.: 0931/881699

Amiga
F-19 Stealth
Cadaver
Ultima 5
Pool of Radiance
Shadow of The Beast II
Tom & The Ghost
Chaos Strikes Back
Inve$t
Wings
Wild West World
World Soccer
Street Rod
Lotus Esprit Turbo Challenge
Power Monger
Snow Strike
Stun Runner
Teenage Mutant Hero Turtles

Sega Master Ultima IV

Atari Lynx incl. California Games Netzadapter nur 379,-

MEGA DRIVE deutsche Version incl. Altered Beast, Netzteil nur 449,- DM

GAMEBOY deutsche Version incl. Tetris, Link-Kabel, Kopfhörer nur 159,- DM

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR NINTENDO, SEGA MASTER, SEGA MEGA-DRIVE, NEO GEO, LYNX, AMIGA, PC- Engine und PC AN.

VERSAND PER NN. 8,-DM; BEI VORK. 4,-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.

VERSANDSERVICE SCHNEIDER & HAMANN
Reichsstr. 50 / 1000 Berlin 19 / Tel. (0 30) 3 04 31 56
Versandtelefon Mo bis Do 14.00 – 18.00 Uhr · Service 24 h · Anrufbeantworter

Amiga Software	DM
Apprentice dt.*	**54,90**
Cadaver dt.*	**62,90**
Castle Master dt.	64,90
Champions of Krynn dt.	67,90
Coloris	**39,90**
Conquest of Camelot	89,90
Damocles dt.	**64,90**
Days of Thunder	**62,90**
Dino Wars dt.*	**52,90**
Dragonflight dt. Version	**74,90**
Drakkhen dt.	69,90
Dungeon Master dt.	69,90
E-Motion dt.	64,90
Emlyn Hughes Int. Soccer	64,90
Fatal Heritage dt.	84,90
F-16 Falcon dt.	69,90
F-19 Stealth Fighter*	**64,90**
F-29 Retaliator	59,90
Flood dt.	**64,90**
Great Courts dt.	69,90
Heroes Quest	89,90
Highlights (5 Titel)	69,90
Immortal 1 MB*	69,90
Imperium dt.	**65,90**
Indiana Jones Adv. dt.	69,90
Invest dt.	59,90
Ishido dt.	**59,90**
It came f.t. desert 1 MB dt.	79,90
Jumping Jackson dt.	49,90
Kick Off 2	**59,90**
Klax dt.	**49,90**
Legend of Faerghail dt. V.	74,90
Leisure Suit Larry 3 dt.	89,90
Light Force (4 Titel)	59,90
Lin Wu's Challenge dt.	52,90
Logo dt.	64,90
Loom dt. Version	74,90
Lost Patrol	62,90
Maniac Mansion dt. Vers.	69,90
Mean Streets dt.*	**59,90**
Midnight Resistance dt.	**59,90**
Milestones (4 Titel)	64,90
Monty Python Flyin' Circus*	49,90
Murder dt.	**59,90**
Neuromancer dt.	62,90
North & South dt.	64,90
Oil Imperium dt. Version	59,90
Operation Stealth dt.*	**59,90**
Paperboy dt.	54,90
Pipe Mania dt.	59,90
Pirates dt.	**59,90**
Player Manager	**49,90**
Populous dt.	69,90
Powermonger dt.*	74,90
Puffy's Saga	65,90
Ra dt.	**54,90**
Rainbow Islands dt.	**59,90**

	DM
Rock & Roll dt.	64,90
Shadow of the Beast 2	78,90
Shadow of the Beast 1 & 2	**139,00**
Sim City dt.	74,90
Stundenglas, Das*	a. A.
Team Yankee dt.*	**69,90**
Teenage Mutant Ninja Turtles	74,90
Their finest hour dt.	74,90
Thunderstrike dt.	64,90
Tiebreak tennis dt.	64,90
Time Machine dt.	62,90
Toobin dt.	**54,90**
Tower of Babel dt.	72,90
Turrican	**52,90**
Unreal dt.	**74,90**
Wolfpack*	74,90
World Cup Year 90 (3 Titel)	64,90
X-Copy incl. Hardware	**59,90**
Zack McKracken dt. Vers.	69,90

GRATIS
Überraschung zum Weihnachtsfest für jede Bestellung vom 16.11.–14.12.90

TOP TEN
1. Rainbow Islands
2. Kick Off 2
3. Klax
4. Their Finest Hour
5. Indiana Jones Adv.
6. Imperium
7. Dragonflight
8. Turrican
9. Leisure Suit Larry 3
10. Unreal

AMIGA PAKET I 239,00
Evil Garden & Imperium
Their finest hour & Unreal

3,5" Laufwerk extern . 349,00
& Kick Off & Battle Squadron
& RVF Honda & Shadow of the Beast

RESTPOSTEN solange Vorrat je **19,90**
Backlash - Better Dead than Alien - Chamonix Challenge - Cruncher Fakt - Crystal Hammer - Custodian - Feud Ice Hockey - Rally Cross - She Fox - Rock Star - Rolling Thunder - Spaceport - Steigar - Treasure Dizzy Islands - Vectorball - Way of the Little Dragon

RESTPOSTEN solange Vorrat je **29,90**
APB - Bad Company - Battle Squadron - Beach Volley - Blue Angel 69 - Clown o-mania - Cyberball - Cyberworld - Defender of earth - Dynamite Dux - Eskimo Games - Eye of horus - Frostbyte - Formula one - Interphase - Mousetrap - Limes & Napoleon - Mach 3 - Mercenary - Millenium - Onslaught - Power Play - Passing Shot - Quadralien - Quartz - Raider - Shufflepuck Cafe - Steel - Sidewinder - Slayer - Spy vs Spy I - Spy vs Spy 3 - Thunderbirds - Typhoon Thomson - The Untouchables - Xenophobe

RESTPOSTEN solange Vorrat je **39,90**
Archipelagos - Armageddon Man - Baal - Balance of Power - Ballistix - Bobo - Buffalo Bill Rodeo - Chambers of Shaolin - Enlightment Druid - Evil - Future Dreams (4 Spiele) - Gravity - Infestation - Menace - Microp. Soccer - Omega - Pictionary - Precious Metal - Premier Coll. 2 - Stormlord - Strider - Super Quintett - Teenage Queen - Time - Third Courier - Triad 2 (3 Titel) - Windwalker - Zynapse - UMS

RESTPOSTEN solange Vorrat je **49,90**
Action Amiga (5 Titel) - Kind of Magic (4 Titel) - Mega-Pack (6 Titel) - Personal Nightmare - Xenon II

5 Posten der Preisgr. 29,90 **135,00**
dgl. nach unserer Wahl **99,00**
5 Posten der Preisgr. 39,90 **170,00**
dgl. nach unserer Wahl **149,00**
(unbedingt Ausweich-Titel angeben)

SPEICHERERWEITERUNG auf 1 MB intern incl. Uhr - abschaltbar & eines der Spiele: Wonderland oder Immortal oder Pool of Radiance nur **229,00**

ATARI LYNX PAKET **339,00**
Grundgerät mit Netzteil & Calefornia Games

GAMEBOY mit Tetris **169,00**

Achtung: Versand nur noch im Sicherheitskarton - Vorkasse + 5,50 DM / Ausland + 10 DM - Nachnahme + 7,50 DM
Selbstabholung **VERSANDKOSTENFREI** (nur nach Absprache) - Preisliste kostenlos (bitte System angeben)
dt. = deutsche Anleitung * = bei Druck noch nicht lieferbar Irrtum und Preisänderung vorbehalten

M★I★X★E★R





Micro-Messe

Im letzten Mixer hatten wir ja versprochen, Euch über die Unmenge der derzeit überall stattfindenden Messen auf dem laufenden zu halten – hier ist schon die erste Enttäuschung . . .

Maßlos enttäuscht waren nämlich die Besucher des vom 26. bis 29. 10. in Paris veranstalteten „Salon de la Micro". Die ganze Ausstellungsfläche war gerade mal doppelt so groß wie eine Schulturnhalle, der Regen tröpfelte leise durch's undichte Dach, und namhafte Spielehersteller waren kaum vertreten. Nicht einmal alle französischen Firmen hielten es für nötig, hier mit einem Stand präsent zu sein. Und der Abschuß: Es gab praktisch überhaupt keine wirklichen Messeneuheiten! Damit dürfte wohl klar sein, daß auch der Joker sich die Reise nach Paris in Zukunft ersparen wird und lieber zuhause bei seiner „Freundin" bleibt!

Domark hebt ab

Wo findet man heutzutage noch eine Softwareschmiede, wo sich die Mitarbeiter mit jedem neuen Game *so* identifizieren? Als „Castle Master" herauskam, warfen sie sich alle in mittelalterliche Klamotten und jetzt . . .?

Tja, mit viel gutem Willen erkennt man, daß die Domark-Mannen sich diesmal als Flugzeug verkleidet haben – wer ganz genau hinsieht, wird auch feststellen, daß es sich dabei um eine MiG-29 handelt. Sinn und Zweck der ganzen Aktion: Domark präsentiert der Welt den ersten „Glasnost-Flugsimulator", der auf den Namen „MiG-29 Fulcrum" hören wird. „Glasnost" nicht nur deshalb, weil das Szenario in der Sowjetunion angesiedelt ist, sondern weil das Spiel in Zusammenarbeit mit der sowjetischen Nachrichtenagentur TASS entwickelt wurde. Im Ernst? Im Ernst! Sobald das Ding bei uns gelandet ist, werdet Ihr selbstverständlich Genaueres über das Ergebnis dieser interessanten Kooperation erfahren!

Computer-TV

Daß es sowas wie Computer überhaupt gibt, hat sich ja mittlerweile schon bis zu manchen Fernsehanstalten herumgesprochen, gelegentlich stößt man sogar schon auf die eine oder andere brauchbare Sendung. Daß es nun bald einen eigenen Computerkanal geben wird, ist ein weiterer Schritt in die richtige Richtung!

Ab Dezember 1990 (also übermorgen) wird PRO 7 den neuen „Channel Videodat" ausstrahlen; zum Empfang benötigt man außer dem Glotzophon noch einen Videodat-Decoder (ca. 300,– DM), der die Daten ausliest und an einen beliebigen Rechner weiterleitet. Gesendet wird 24 Stunden am Tag, das Programmangebot umfaßt Spieledemos, Shareware-Neuerscheinungen, Online-Datendienste (Presse, Börse, Sport), Computergrafiken, Angebote für Last-Minute-Reisen etc.. Ob das alles auch so toll wird, wie es sich jetzt anhört, muß sich erst herausstellen – nächstes Jahr sind wir bestimmt schlauer!

Die großen Drei

Es gibt ein paar Bücher, Filme und Schallplatten, die sollte wirklich jeder Computer-Freak kennen. Und deshalb wollen wir sie Euch in Zukunft an dieser Stelle vorstellen. Aber nicht ohne Eure Hilfe . . .

Wir haben uns das so vorgestellt: Ihr schreibt uns die Titel Eurer Favoriten aus den drei Bereichen, und wir machen dann den Rest. Mit Computern sollten Eure Lieblinge allerdings schon etwas zu tun haben – zum besseren Verständnis hier mal drei echte Klassiker: William Gibsons Cyberpunk-Roman „Neuromancer" sollte man gelesen, das Computer-Spektakel „Tron" gesehen und die Musik von Jean Michel Jarre gehört haben! Unbedingt, und als wahrer Freak sowieso!!
Wir sind schon sehr gespannt auf *Eure* Vorschläge, deshalb gibt's auch eine kleine Belohnung: Unter allen Einsendungen verlosen wir drei Joker-Shirts, drei Sammelordner und dreimal drei Bögen mit Joker-Diskstickern! Schickt Eure persönliche Buch-, Film- und Musik-Hitparade an:

Joker Verlag
„Die großen Drei
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



AMIGA IN IHRER GEWALT

Bisher war der Supervisor Modus nur für Profis.
Mit Bus Stop sind Sie der Supervisor.

BUS STOP

Amiga 500

Leicht zu bedienen

Das Super-Freeze-Modul

Für alle Kickstarts

Sie kontrollieren den Bus per Knopfdruck.

Programmfreezer, Grafik-Grabber, Dia-Show, Drucken, Disk-Utilities, Sound-Grabber, Sound-Scanner, Sound-Play und -Replay, Cheat-Mode, Virus-Killer, Disk-Copy, Machine-Monitor, Assembler, IFF und Amiga DOS kompatibel, CIA- und Custom-Chip-Backup, Spiegeladressen, variable Bremse, mengenweise Parameter und Optionen für Freaks.

Menügesteuerter Hardwarezusatz zum bloßen Einstecken (A 500 linke Seite Modulschacht, kein Garantieverlust).

UNDERGROUND

Auch kopiergeschützte Programme können angehalten und gespeichert werden.
Beachten Sie das Urheberrecht !

Nur 179 DM Abholpreis
Versandkosten DM 12.-

Lieferung direkt durch Hersteller, Data & Elektronics B.V.
Postbus 3119, NL-5902 RC Venlo, FAX (0031) 77-873090

Info – Hotline in der BRD 0 22 73-27 20

„Future Wars“ war toll, „Operation Stealth“ ist supertoll – wie mag da erst das nächste Cinematique-Adventure von Delphine Software aussehen? Wir wissen es schon . . .

Cruise For A Corpse

Exklusiv-Preview

Zwar ist laut Hersteller das nächste Game *immer* das beste, aber wenn man bedenkt, welch liebevolle Detailpflege Delphine Soft bereits „Operation Stealth“ hat angedeihen lassen, so verpuffen alle Zweifel schon im Ansatz. Was mit „Future Wars“ begonnen hat, hat sich mittlerweile zu einem der populärsten Adventure-Systeme ausgewachsen – Cinematique ist in! Für ihr drittes Abenteuer mit den anspruchsvollen Rätseln und der völlig anspruchslosen Handhabung haben sich die französischen Programmierer wieder gewaltig ins Zeug gelegt: Die Amiga-Version wird grafisch mit 32 Farben glänzen (anstatt der bisherigen 16), und man hat die Größe der Sprites glatt verdoppelt! Aber auch am Gameplay wurde tüchtig gefeilt. So wird der Spieler sich nun mit den vorkommenden Charakteren richtig unterhalten, oder deren Gespräche sogar heimlich belauschen können.

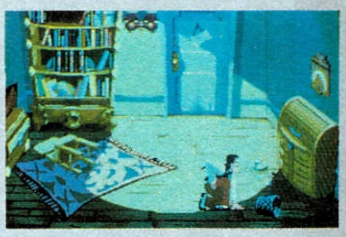
So viel zu den technischen Neuerungen, aber worum dreht sich die Story? Das Wortspiel als Titel deutet schon an, daß man es hier mit einem waschechten Krimi zu tun bekommt: Zu deutsch heißt Cruise For A Corpse nämlich entweder „Kreuzfahrt für eine Leiche“, oder aber (umgangssprachlich) „Suche nach einer Leiche“. Man übernimmt den Part von Inspektor Raoul Dussentier, der vom (superreichen) griechischen Reeder Niklos Karaboudjan zu einer Mittelmeer-Rundreise auf dessen chice Segeljacht eingeladen wird. Der kleine Beamte freut sich schon tierisch auf den Segelturn, denn immerhin steht zu erwarten, daß er dabei allerlei Berühmtheiten seiner Zeit (die Handlung spielt in den verrückten 20er Jahren) kennenlernen darf. Aber kaum, daß der Inspektor sich an Bord mit den anderen Gästen bekanntgemacht hat, geht der Ärger auch schon los: Zuerst wird der Gastgeber um's Eck gebracht, und dann ist plötzlich auch noch die Leiche verschwunden! Um den schnöden Mord aufzuklären, muß unser Kriminaler all seine Erfahrung einbringen – mit Sonnenbaden ist's jedenfalls Essig . . .

Das Adventure um einen Traumurlaub, der sich in einen Alptraum verwandelt, ist ja nun schon das zweite Cinematique-Spiel, das Delphine unter den Fittichen des englischen Softwareriesen U.S. Gold veröffentlicht. Und ein Blick auf die beeindruckenden Screenshots dürfte genügen, um zu sagen, daß der Action-Spezialist mit dem „Delphin“ wirklich einen kapitalen Fang gemacht hat – wie es aussieht, könnte Cruise For A Corpse seine Vorgänger glatt in den Schatten stellen! Ganz genau werden wir es frühestens im Februar wissen, dann soll das Game in einer komplett eingedeutschten Version erhältlich sein. (ml)











Erinnert Ihr Euch noch an „X-Out“, den furiosen Ballerspaß von Rainbow Arts? Jetzt kommt der offizielle Nachfolgetitel mit einem nicht minder seltsamen Namen – und gleich ein exklusiver Testbericht dazu!

Der Amiga Joker meint:
Z-Out ist pures Ballervergnügen im Klassik-Look!

Uberraschenderweise hat Z-Out viel mehr Ähnlichkeit mit Klassikern wie „R-Type“ als mit seinem Vorgänger: Das Waffenmenü am Anfang ist verschwunden, stattdessen müssen die Extras nun wieder während des hektischen Spielverlaufs aufgesammelt werden – sozusagen „zurück zu den Wurzeln“. Und natürlich darf auch hier eine völlig überflüssige Hintergrundgeschichte nicht fehlen. Demnach ist der Spieler mit seinem Raumschiff nach Alpha Centauri unterwegs, um den Planeten in ein Häufchen Weltraummüll zu verwandeln. Schließlich haben dessen Bewohner schon mehrmals versucht, unsere Erde zu erobern – und Strafe muß sein!

Man düst also mit seinem etwas winzig ausgefallenen Gefährt durch sechs sehr lange Level in sauberem Horizontalscrolling. Damit die Reise nicht zum Sonntagsausflug gerät, trifft man praktisch unentwegt auf feindliche Geschütze, gewaltige Monster, flinke Flugzeuge und aggressive Mini-Raumschiffe. Bewaffnungstechnisch gibt es einmal die (kurzen und schnellen) Normalschüsse, bleibt man länger am Feuerknopf, wird eine mächtige Flamme abgefeuert – besonders günstig bei dickeren Gegnern, die gleich mehrere Treffer verkraften. Als Schutzschild und treuen Begleiter gibt es eine Drohne, sie hält die meisten Schüsse und auch einige der Aliens ab. Wer genügend Extras eingesammelt hat, kann die Drohne (per Spacetaste) auch auf die Gegner hetzen, denen sie dann die Energie abzieht. Daneben stehen zur Verteidigung noch Satelliten bereit, die sich mit den Cursortasten neben dem eigenen Raumschiff positionieren lassen. Damit die fünf Bildschirmleben eine Weile ausreichen, sollte man von Anfang an fleißig Extrawaffen sammeln: Unter anderem gibt es da Drei-Wege-Feuer, Flammenwerfer, Bomben und „springende“ Flammengeschoße, die von den Wänden zurückprallen.

Die Parallelen zu „R-Type“ sind unübersehbar, dennoch kann Z-Out nicht ganz mit dem großen Vorbild konkurrieren. Zum einen ist die grafische Gestaltung nicht sooo spektakulär (besonders die Backgrounds sind manchmal ein bißchen einfallslos gestaltet), zum anderen ist der Schwierigkeitsgrad doch sehr, sehr hoch ausgefallen. Selbst Baller-Profis sei daher empfohlen, im Zwei-Spieler-Simultanmodus einen Partner mitzunehmen – das macht nicht nur mehr Laune, sondern vereinfacht die Alienjagd auch ganz erheblich. Ansonsten kann man nicht meckern: Chris Hülsbecks Titelsoundtrack ist Klasse, und auch die packenden Melodien und FX während des Spiels sind nicht zu verachten. Kurz und gut, Z-Out macht bestimmt keine schlechte Figur – es ist halt ein grundsolides Actiongame für Baller-Puristen. (C. Borgmeier)



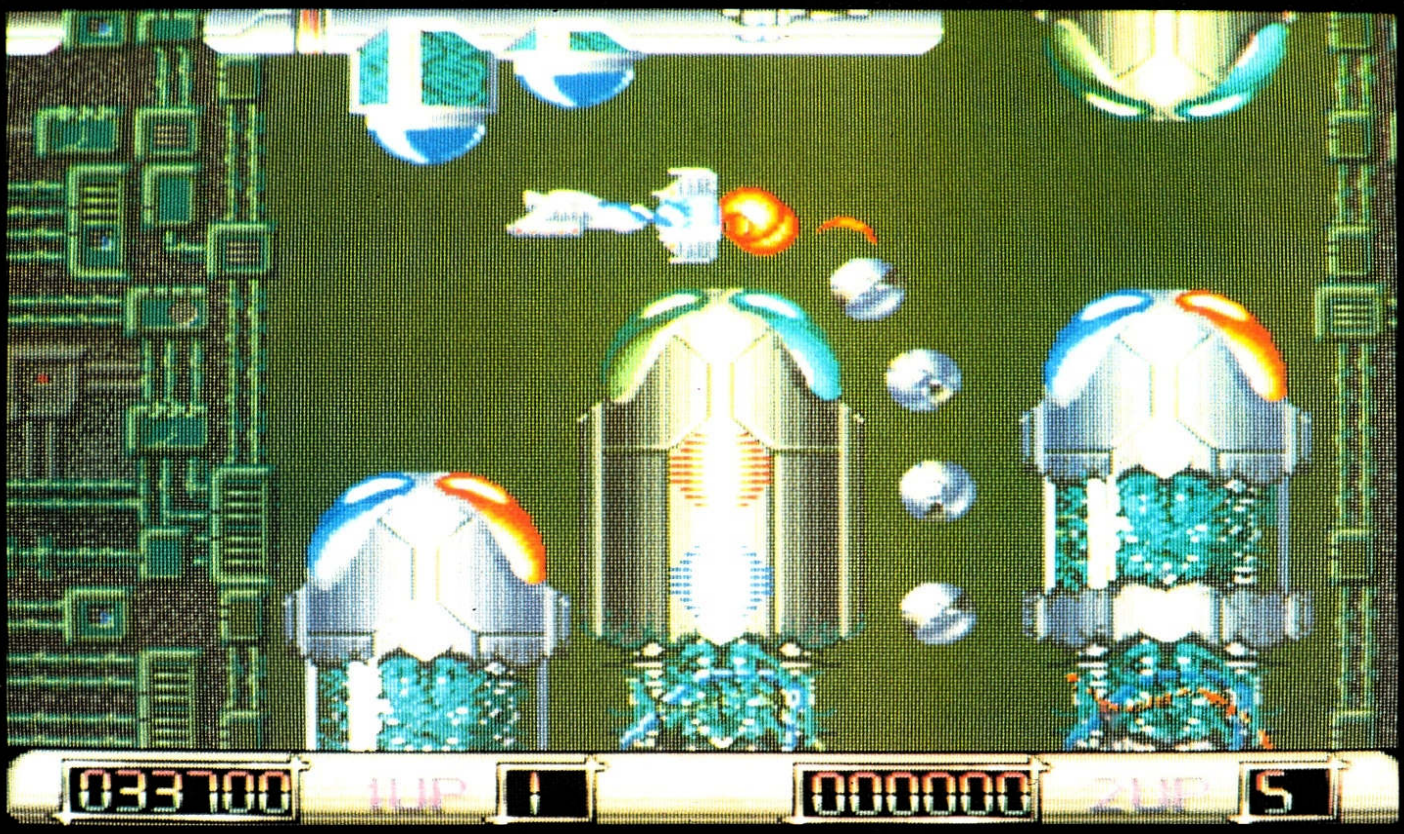
Z-Out

Grafik:	70%
Sound:	78%
Handhabung:	79%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	74%

Für Experten
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Rainbow Arts
Bezug: Rushware

Spezialität: Wer einen Joystick mit zwei unterschiedlich belegten Feuerknöpfen hat (z.B. von einer Konsole), kann im Solo-Modus mit dem zweiten Knopf die Drohne losschicken. Highscores werden gesaved.

So ein Super-Schuß macht schon was her!



Supergames zu Superpreisen. Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller. Kommt per Post. Telefon 05241-1834

MAILORDER

Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräber
Postfach 2144 C
D-4830 Gütersloh 1
Oder 24-Stunden-Telefonline
05241-1834

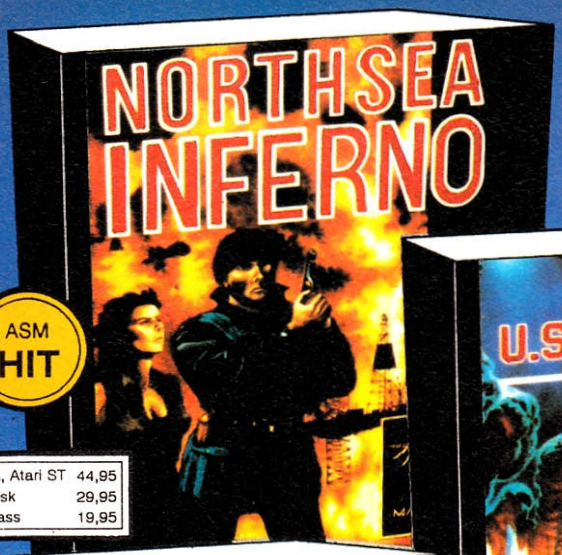
(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 75,-DM Versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).



Alle Preisangaben in DM

NORTH SEA INFERNO

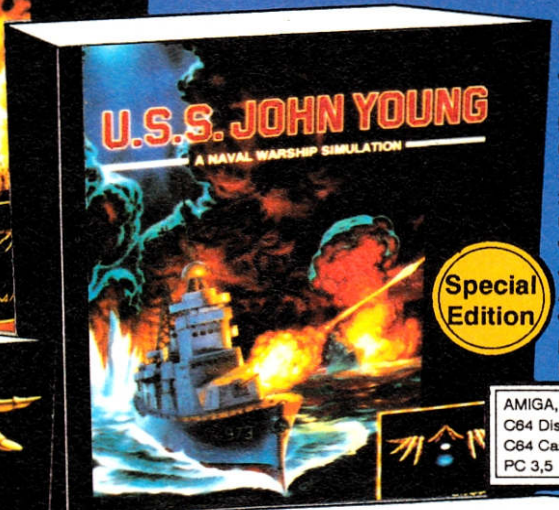
Eine Nordsee-Ölbohrinsel wird von Terroristen bedroht. Sie haben Geiseln genommen, eine Atombombe gelegt und sie erpressen damit die Regierung. Du bist Spezialagent und hast 30 Minuten Zeit, in einem Labyrinth aus Gängen, Treppen, Fahrstühlen und Zimmern die Bombe zu entschärfen und die Geiseln zu befreien.



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.



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



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.

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.



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.

MAGIC BYTES

Kind of Magic 2 (Z.B. Nightdawn) AMIGA





North Sea Inferno AMIGA

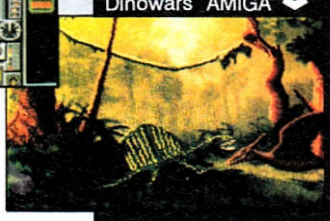


The Second World AMIGA



U.S.S. John Young AMIGA

Dinowars AMIGA



Stellt man hundert Strategiefans die Frage, worauf sie momentan am dringendsten warten, kann man seine letzte Diskette darauf verwetten, daß die Antwort in 99 Fällen lautet: „Auf Populous II". Nun, damit wird's wohl vor Mitte 1991 nichts werden, aber Electronic Arts hat jetzt schon für vollwertigen Ersatz gesorgt!

Der Amiga Joker meint:
Powermonger – ein Quadratmeilenstein der Softwaregeschichte!

Powermonger stammt vom selben Programmiererteam und weist deshalb natürlich auch einige Ähnlichkeiten mit „Populous" auf. In diesem Game haben die Jungs von Bullfrog all jene Ideen untergebracht, die aus Speicherplatz- oder Zeitgründen in „Populous" nicht mehr eingebaut werden konnten. Und trotzdem ist Powermonger ein völlig eigenständiges Spiel: Ein schreckliches Erdbeben hat deine alte Heimat in Schutt und Asche gelegt, darum begibst du dich mit deinen Gefolgsleuten auf die Suche nach neuem Lebensraum. Und, oh Glück – ihr findet tatsächlich eine wunderschöne Insel. Dummerweise ist sie schon besiedelt, deshalb müßt ihr euch irgendwie mit den jetzigen Besitzern arrangieren. Und genau um das Erobern und anschließende Verwalten von (bereits bewohnten) Territorien dreht sich das gesamte Spiel.

Der Hauptscreen enthält unter anderem eine Übersichtskarte mit verschiedenen Darstellungsmodi: In einem werden Hügel, Täler und Ebenen angezeigt, in einem anderen Bäume, Häuser, Werkstätten und Menschen; weitere Modi geben Auskunft über die vorhandenen Siedlungen und Nahrungsvorkommen. Jedes Detail auf dieser Karte läßt sich mit einer Zoomfunktion ins Riesenhafte vergrößern und auf einen „Tisch" projezieren, der den größten Teil des Bildschirms einnimmt. Dort kann man dann alle Objekte betrachten, sie heranzoomen, das ganze Bild drehen und (schnell oder langsam) in alle Richtungen scrollen. Es ist ohne weiteres möglich, ein einzelnes Schaf oder einen bestimmten Busch genauer in Augenschein zu nehmen – da fühlt man sich wirklich schon fast wie der liebe Gott persönlich!

Am entgegengesetzten Ende des besagten Tisches steht der „Captain", gewissermaßen dein verlängerter Arm auf der Insel. Anfangs ist er noch alleine, später können aber bis zu fünf weitere dazukommen. Alle Befehle, die du ihm erteilst, führt er dann auf der Insel aus. Wie er sich dabei anstellt, hängt von seiner Laune ab, und die läßt sich wiederum mit Hilfe von drei Schwerter-Icons festlegen: Ein Schwert bedeutet, daß der Captain passiv und geduldig gestimmt ist; bei zwei Schwertern wird er schon etwas forscher, und bei drei Schwertern ist er sogar richtiggehend aggressiv. Natürlich wirkt sich die jeweilige Gemütslage ganz unmittelbar auf den Erfolg seiner Bemühungen aus: Geht der Captain bespielsweise total aggressiv in ein fremdes Dorf und verlangt Lebensmittel für dich und deine Leute, werden die verängstigten Bewohner sie ihm zwar geben, aber gleichzeitig hast du dir damit ein paar Feinde für's Leben geschaffen. Probiert er es aber auf die sanfte Tour, bekommt er vielleicht nicht ganz so viel, dafür ist er in diesem Dorf auch in Zukunft ein gerngesehener Gast.

Man muß sich die Welt von Powermonger als eine Art Mikrokosmos vorstellen, in dem jede Figur ihr Eigenleben hat – und ihre eigenen Bedürfnisse. Gottseidank sind die Leute nicht so furchtbar anspruchsvoll, wenn sie immer ordentlich zu Essen kriegen, sind sie meistens schon zufrieden. Und zufriedene Untertanen sind nicht nur eine Zierde für jeden Herrscher, sondern tragen auch kräftig zum eigenen Aufstieg bei: Um ein Gebiet zu erobern, muß man nämlich mindestens 50 Prozent der Bewohner auf seine Seite bringen. Manchmal hilft allerdings die ganze Freundlichkeit nichts, und ein Krieg gegen die Nachbardörfer ist unvermeidlich. Dann rekrutiert man erstmal genügend Leute, läßt Speere, Katapulte und Boote herstellen, sendet Spione aus, verschiebt Truppen von einem Captain zum anderen und schickt zum Schluß alle Kämpfer wieder nach Hause. Auch sonst liegt alle Macht der Welt in deinen Händen: Du kannst mit anderen Dörfern Handel treiben, Bündnisse schließen, oder auch ganz einfach jemand zum Essenholen einteilen. Alle Befehle, die man ausgibt, werden auch am Bildschirm umgesetzt; so kannst du zum Beispiel beobachten, wie deine Gefolgsleute die Katapulte zum Schlachtfeld schieben, die sie zuvor auf deine Anweisung hin gebaut haben.

Powermonger lebt von tausenderlei kleinen Details und den Gesetzmäßigkeiten, die sie alle zusammenhalten. Bis man auch nur einen Teil davon erkundet hat, sitzt man ganz schön lange vor seinem Amiga! Alleine in der „Grundausstattung" enthält das Programm bereits 195 verschiedene, fixfertige Landschaften. Wem das nicht reicht, der kann sich per Zufallsgenerator neue entwerfen lassen. Nicht genug? Auch kein Problem, Electronic Arts bastelt bereits an einer Datendiskette mit noch mehr Landschaften!

Technisch wurde das Game exzellent in Szene gesetzt: Es gibt z. B. unheimlich viele Soundeffekte, von blökenden Schafen über Windgeheule und Regengeplätscher bis hin zum rasselnden Atem des Captains. Viele dieser Geräusche entpuppen sich als versteckte Hinweise; wenn etwa der Captain besonders heftig zu schnaufen anfängt, kann das daran liegen, daß er deinen Befehl für völlig unsinnig hält! Oder wenn man gerade ein Waldstück durchsucht und plötzlich das Blöken einer Schafherde hört – dann steht schon mal fest, was es heute zum Mittagessen geben wird. Neben der atemberaubenden Grafik und den vorzüglichen Sound-FX hat Powermonger auch in punkto Handhabung einiges zu bieten. Kleine Auswahl: Die Spielgeschwindigkeit ist veränderbar, es gibt eine Pause-Funktion, Spielstände können abgespeichert werden, ein Zwei-Spieler-Modus ist eingebaut, via (Null-) Modem lassen sich mehrere Computer zusammenschalten, ja, es können sogar zwei Computer gegeneinander spielen!

Wer sich also schon für „Populous" begeistert hat, dem stehen jetzt mit Sicherheit wieder ein paar anstrengende Nachtschichten bevor. Powermonger ist in jeder Hinsicht ein Meisterwerk, das unter Garantie alle Hitparaden im Sturm erobern wird – ein Joker-Hit ist es bereits jetzt!

(C. Borgmeier)



Powermonger

Grafik:	92%
Sound:	92%
Handhabung:	92%
Spielidee:	95%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	90%
Red. Urteil:	93%

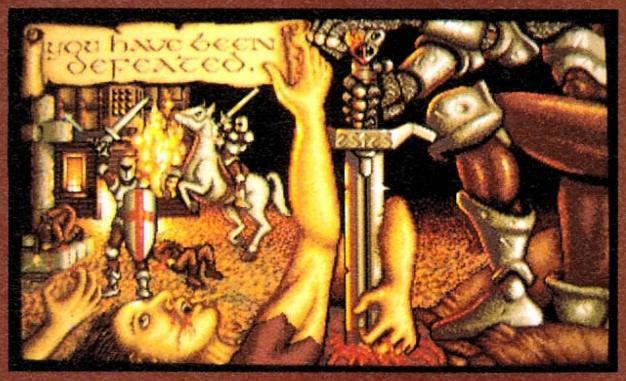
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Rushware



Spezialität: Sicherheitsabfrage aus der (30seitigen) deutschen Anleitung, ohne deren genaues Studium man bei dem komplexen Strategiegerangel nicht weit kommt!

POWERMONGER





Auch Götter sind nicht unsterblich . . .



Der Captain atmet schwer (hier leider nicht zu hören)





Daß die noch junge englische Firma Core Design schon ganz gut auf eigenen Füßen stehen kann, hat sie ja bereits mit „Corporation“ bewiesen. Jetzt haben die Jungs zum zweiten Streich ausgeholt und präsentieren barbarische Action vom Allerfeinsten!

TORVAK the Warrior

Der Amiga Joker meint:
Torvak the Warrior ist barbarisch gut!

Bei oberflächlicher Betrachtung der Grafik könnte man fast meinen, hier „Barbarian 3“ vor sich zu haben, vom Spiel her ist Torvak allerdings eher mit „Rastan“ (C 64) oder „Legendary Axe“ (Konsolen) verwandt. Die Hintergrundgeschichte ist mal wieder von ergreifender Schlichtheit und daher schnell erzählt: Der üble Necromancer hat das Heimatdorf unseres Helden plattgemacht, und weil der das gar nicht nett findet, schultert er seine Doppelaxt und startet zum Einmann-Rachefeldzug . . .

Anfangen tut's noch relativ harmlos im Dorf, wo Torvak erstmal mit ein paar Orks, gefährlichen Pflanzen und angriffslustigen Insekten das Kämpfen üben darf. Etwas grimmigere Prüfungen erwarten ihn dann schon im darauffolgenden Sumpf – Zombies, Flugpiranhas, Rattenmenschen, Vulkane und Treibsand. Weiter geht's über die Berge (Adler, Scorpione, Goblins . . .) in den Dschungel, wo unter anderem eine Horde kannibalischer Amazonen auf leckeres Heldenfleisch zum Frühstück hofft. Spätestens hier überlegt man sich, ob man nicht doch besser eine Karte gezeichnet hätte, aber das Ende der Reise ist schon nah: Im Schloß des Necromancer kommt es dann zum großen Endkampf!

Alles zusammen also fünf riesige Level, die jeweils noch in vier Unterabschnitte unterteilt sind und sich schön langsam (aber gewaltig) im Schwierigkeitsgrad steigern. Natürlich gibt es immer richtig knackige Schlußmonster, aber das ist noch längst nicht alles: In Statuen und Grabsteinen verbergen sich Millionen Extras (Speed Ups, Zusatzenergie, Schätze, Rüstungen etc.), Torvak kann außer seiner Axt auch Schwert, Kriegshammer oder Morgenstern benutzen und sogar zaubern. Die Steuerung ist sehr vielseitig und trotzdem einfach zu bedienen – selbst im Sprung kann man problemlos zuschlagen (oder im Knien auf ganz kleine Gegner einhacken). Grafisch ist das Game wirklich schön und abwechslungsreich, auch die Soundbegleitung wird nie langweilig. Ein besonders dickes Lob geht an das Spieldesign: Die Gegner wechseln sich immer hübsch ab und ständig muß man auf neue Überraschungen gefaßt sein!

Negative Punkte gibt es praktisch nicht, allenfalls das leichte Ruckeln beim Scrolling könnte den einen oder anderen stören. Daher unsere Gratulation an Core Design: Macht weiter so Leute, dann zählt ihr bald zu den ganz Großen! (mm)



Einen wahren Krieger kann doch nichts erschüttern . . .


Jetzt wird's schwierig . . .







Torvak the Warrior

Grafik:	84%
Sound:	81%
Handhabung:	86%
Spielidee:	75%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	83%
Red. Urteil:	87%

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

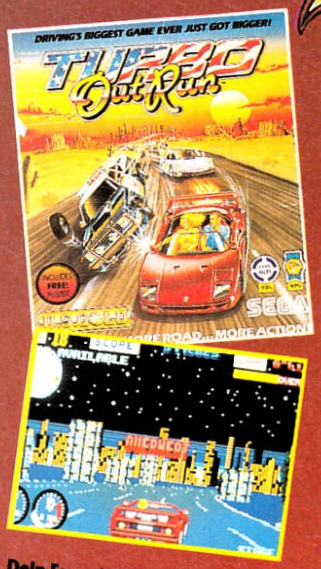


Spezialität: In der Box findet man neben den zwei Disketten noch eine vorbildliche deutsche Anleitung, sowie sechs Sticker mit Animationsphasen des Helden.

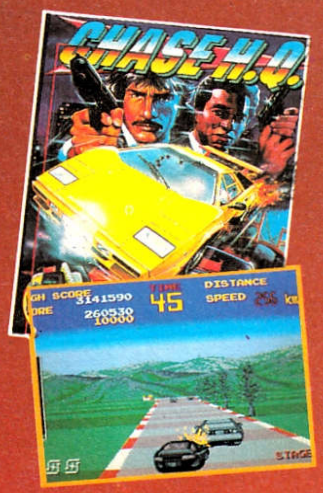
...riebe den Nervenkitzel und die Dramatik des Motorsports mit den vier tollsten Renn-Spielen, die es je gegeben hat!

WHEELS OF FIRE

WHEELS OF FIRE – DIE ERSTKLASSIGE RENN-SPORT-SAMMLUNG



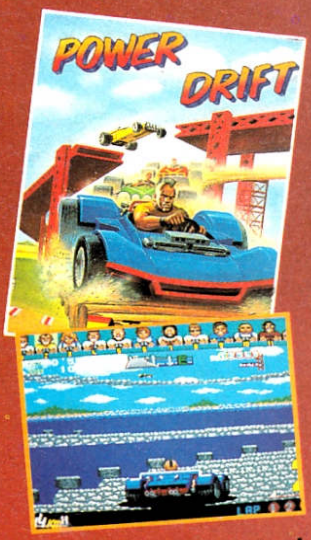
Dein Ferrari F40 läuft sich den Motor heiß und ist kaum zu bremsen. Kämpf dich bei einer packenden Wettfahrt quer durch die USA über 16 Etappen durch, Kopf an Kopf mit der Konkurrenz, wobei jede neue Landschaft dich aufs neue fordert.



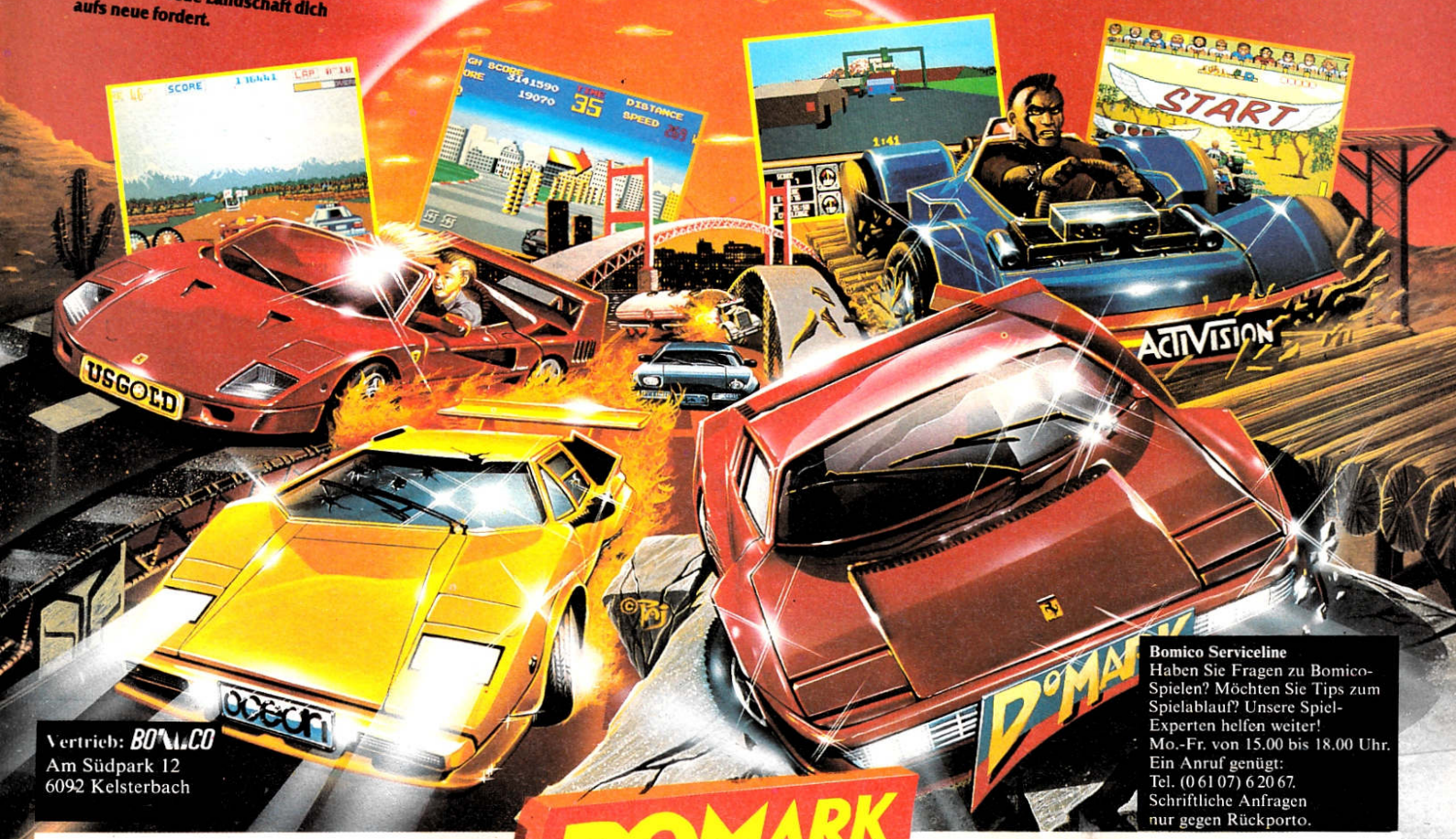
Schlüpf hinter das Steuer deines Porsche Turbo und gib Gas zur Jagd auf gefährliche Verbrecher. Du mußt beim Fahren alles riskieren, um die vielen Gefahren auf den verkehrsreichen Straßen und Pisten zu vermeiden.



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. (0 61 07) 6 20 67.
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

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

Veröffentlich von Domark Ltd,

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

BIG BUSINE$$

Magic Bytes macht müde Manager munter – mit einer Wirtschaftssimulation, die beweist, daß Geldverdienen keineswegs immer eine tierisch ernste Angelegenheit sein muß!

Der Amiga Joker meint:
Big Business – so macht Geldverdienen Spaß!

Trotz der humorvollen Verpackung geht's natürlich auch hier in erster Linie darum, möglichst schnell möglichst viel Moos zu machen – am besten auf Kosten der leidigen Konkurrenz. Bis zu drei Spieler können sich an diesem Wirtschaftskrieg beteiligen; wer nicht genügend menschliche Mitstreiter auftreibt, darf gegen zwei Computerkontrahenten antreten. Sobald Spieleranzahl, Schwierigkeitsgrad, Firmenname und die gewünschte Branche (20 stehen zur Wahl) festgelegt sind, beginnt der rauhe Geschäftsalltag . . .

Der wichtigste Screen bei Big Business zeigt den Konferenzraum, in dem sich die fünf Abteilungsleiter versammelt haben, um auf Anweisungen des Spielers zu warten. Klickt man z.B. die Finanzchefin an, so wechselt das Bild, und man sieht die gute Frau in ihrem Büro, wie sie sich gerade mit einer Runde PacMan vergnügt. Neben ihr steht ein riesiger Tresor mit mehreren Schubladen; eine davon enthält eine Aufstellung aller Ausgaben, über eine andere kann man Kredite von der Bank (oder von Mutti) aufnehmen. Außerdem bestimmt die Hüterin der Finanzen darüber, welche Schulden zuerst und welche vorerst überhaupt nicht bezahlt werden. All die Zahlen, Tabellen und Aufstellungen werden in sehr übersichtlichen Menüs präsentiert. Ein nochmaliges Anklicken der wohlproportionierten Dame befördert uns wieder zurück in den Konferenzsaal, wo über die anderen Herrschaften so wichtige Dinge wie Produktion, Forschung, etc. gesteuert werden. Wer den verschmitzt grinsenden Marketingmanager anwählt, landet in einer Kneipe voll finsterer Gestalten: Der Wirt schiebt gegen Bares Informationen über die Theke, eine rothaarige Schönheit bietet sich an, unliebsame Konkurrenten in einen ebenso teuren wie sinnlosen Rechtsstreit zu verwickeln, der schnauzbärtige Biertrinker (sieht aus wie Ion Tiriac!) bringt gegen Entgelt haltlose Gerüchte in Umlauf, und ein Gewerkschaftsführer ist bereit, die Arbeitnehmer aufzuhetzen – mit einem Wort, es ist alles wie in Wirklichkeit!







Big Business brilliert mit witziger Grafik, komfortabler Benutzerführung und zahllosen spaßigen Details, die man hier gar nicht alle aufzählen kann. Als Beispiel sei nur erwähnt, daß, sollten die Geschäfte schlecht gehen, alle Manager in Lumpen vor leeren Gläsern hocken, während bei Hochkonjunktur Designerklamotten und Champagner angesagt sind! Die Grafik ist insgesamt sehr schön und farbenprächtig, nur der Sound ist ein bißchen dürftig ausgefallen: keine Musik und spärliche, dafür aber passende Effekte. Das Spiel ist komplex genug, um neben dem hohen Unterhaltungswert auch einen sehr realistischen Einblick in betriebswirtschaftliche Zusammenhänge zu bieten. Außer der fehlenden Musikuntermalung gibt's eigentlich nur das äußerst knapp bemessene Zeitlimit für die einzelnen Runden zu bemängeln – auf der anderen Seite kommt so auch richtig Schwung ins Geschäftsleben! (C. Borgmeier)



Big Business

Grafik:	84%
Sound:	49%
Handhabung:	80%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	82%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Magic Bytes
Bezug: Magic Bytes

Spezialität: Spielstände können abgespeichert werden.

FEEL THE POWER...

S.T.U.N. RUNNER

Ein groß *(STUN)*-artiges Coin-up ist zu einem groß *(Stun)*-artigen Computerspiel geworden!

Nehmen Sie das Steuer in die Hand, und betreten Sie die futuristische Welt von S.T.U.N. Runner. Gehen Sie auf die Zeitreise ins 21. Jahrhundert, wo Sie nervenzerreißende Rennen bei 1500 kmh erleben.

Das Netzwerk des S.T.U.N. Tunnels läßt Sie nur noch staunen: wie beim Bobfahren erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit am äußeren Rand der Tunnelwände. Natürlich dürfen Sie nicht mit feindlichen Fahrzeugen zusammenstoßen, dafür müssen Sie aber die Antriebsbeläge im Tunnel treffen: diese katapultieren Sie auf wahre Hypergeschwindigkeiten – eine Raserei, die Ihr Fahrzeug unsichtbar macht.

Wenn Sie die verschiedenen Challenge Screens im S.T.U.N. – Netzwerk überstanden haben, kommen Sie am Ende des Spiels zur "Ultimate Challenge" – ein Rennen, bei dem Sie nicht nur gleichwertige Gegner, sondern auch unverhoffte Überraschungen erwarten.

Spür die Kraft!



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. (0 61 07) 6 20 67.
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128

Programmed by: The Kremlin
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation

Veröffentlicht von Domark Software Ltd.

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

Dt. Übersetzung © BOMICO
IBM PC (EGA) Bildschirm Fotos

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

GREAT COURTS II

Mag auch Boris ewig Zweiter bleiben, Deutschland aus dem Daviscup fliegen, und Steffi ihrer alten Form hinterhecheln – am Amiga ist die Tenniswelt noch in Ordnung. Und falls nicht: Mit diesem Game wird sie es wieder!

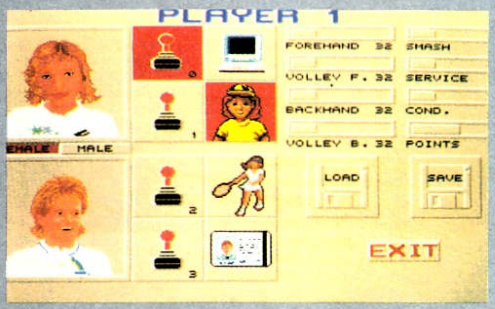
Der Amiga Joker meint:
Computer-Tennis ohne Great Courts II ist wie ein Boris ohne Becker!

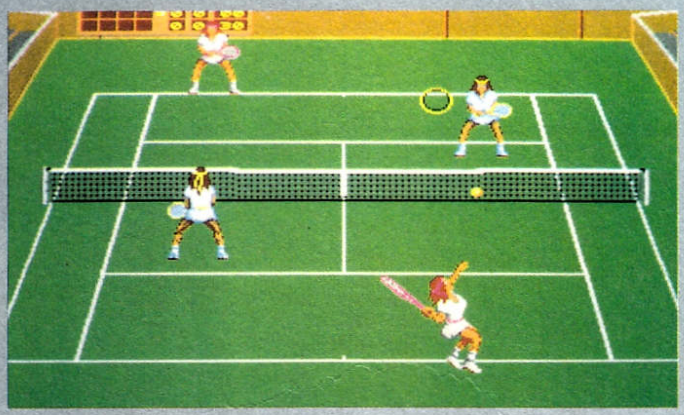
„Great Courts" machte seine Schöpfer über Nacht berühmt und gilt für viele immer noch als *die* Versoftung des weißen Sports – obwohl an Konkurrenz ja wahrlich kein Mangel herrscht. Kein Wunder also, wenn Blue Byte schon nach gut einem Jahr den Nachfolger präsentiert...

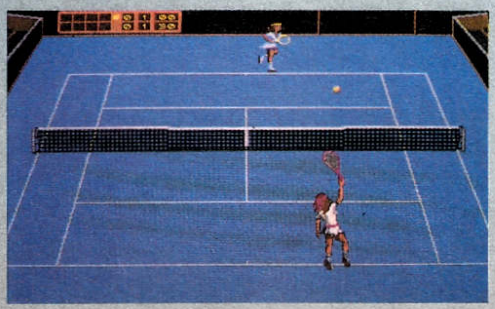
Die Ladezeit ist kurz, die Titelmelodie hörenswert und das Haupmenü umfangreicher als gehabt. Hier taucht auch wieder der Turniermodus aus Teil eins auf, allerdings erheblich erweitert: Der Computer zeigt jetzt eine Weltkarte, auf der sämtliche Turnierschauplätze und Tennisereignisse des Jahres verzeichnet sind. Wie in Wirklichkeit kann man nicht an allen Veranstaltungen teilnehmen, da viele zur gleichen Zeit stattfinden. Also pickt man sich die interessantesten heraus, am besten die mit den höchsten Preisgeldern, der geringsten Teilnehmerzahl und den wenigsten Gewinnsätzen. Besonders anfänglich sollte man sich nicht überschätzen, denn die persönlichen Leistungsdaten (Praxis, Kondition, Gesundheit, etc.) ändern sich im Lauf der Saison – fast schon wie bei einem Rollenspiel.

Wer ein Trainingsmatch einlegen möchte, kann in einem eigenen Menü bestimmen, auf welchem Belag (Gras, Sand, Hartplatz), gegen wieviele menschliche Partner (mit Adapter bis zu drei!), und auf wieviele Gewinnsätze gespielt werden soll. Auch wer lieber mit der Ballmaschine trainiert, findet in einem Menü zahlreiche Einstellmöglichkeiten, die sogar auf Disk gespeichert werden können. Aber ob Turnier, Training oder Ballmaschine – zuvor will das Player-Menü durchlaufen sein. Hier werden die Stärken und Schwächen des Spielers auf Skalen von 1 – 100 festgelegt: Aufschlag, Vorhand, Rückhand, Schmetterball, Volley und Kondition. Jetzt muß noch bestimmt werden, ob das Match gegen einen Computergegner, einen selbstgestrickten Spieler von der Charakterdisk, oder einen menschlichen Kontrahenten ausgetragen wird. Ja, und dann noch der Modus: Soll der Amiga die Laufarbeit übernehmen und man konzentriert sich ganz auf's Schlagen, oder will man alles selber machen? Ist auch diese Schicksalsfrage entschieden, geht's endlich auf den Platz...

Genau wie im ersten Teil sieht man den Court von (hinter) der Grundlinie des eigenen Sprites aus, die Schlagtechniken (besonders der Aufschlag mit dem Fadenkreuz) haben sich in der Handhabung aber deutlich verbessert. Es gibt männliche und weibliche Spieler, außerdem kann jetzt auch ein Doppel ausgetragen werden. Grafik und Sound sind für ein Programm dieser Art sehr überzeugend, besonders die Animationen können gefallen – ganz besonders, wenn den Damen beim Aufschlag immer so neckisch das Röckchen hochfliegt... Insgesamt ist Great Courts II also um einiges komplexer, spannender und spielbarer als der Vorgänger. Deshalb unser Tip: Besorgt Euch einen Vier-Spieler-Adapter und dieses Game – wer braucht dann noch Steffi, Boris und Konsorten? (C.Borgmeier)









Great Courts II

Grafik:	76%
Sound:	79%
Handhabung:	84%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	85%

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



Spezialität: Kein Kopierschutz, Festplatteninstallationsprogramm mit auf der Disk. Die Verkaufsversion soll mit Spielerportraits von Prominenten der Computerbranche aufwarten – mal sehen, wen wir da wiedertreffen...

Fußball-Bundesliga v 2.4

Das Superprogramm für die Fans des deutschen Nationalsports. Alle Spielergebnisse mit Datum und Spieltag seit 1963 auf einer Diskette; alle Tabellen, Heim- Auswärts- Ewige Tabellen (Punktgewinn und -Verhältnis!); graphische Darstellungen von Tabellenplätzen, Saisonprofil aller Teams zum optischen Vergleichen! u.v.m.
Dazu der Knüller:
Der Meistertip! Das Programm stellt nach jedem Spieltag eine Prognose auf, indem es alle noch verbleibenden Spiele tippt. Dabei brücksichtigt es die in den Vorjahren erzielten Ergebnisse ebenso, wie die aktuelle Situation!!!
Bestellnr.: B 11 **DM 49.9Ø**

Lotto *Amiga* v 2.0

Der Clou: Alle bisher gezogenen Gewinnzahlen auf einer Diskette. Dazu Programme zur statistischen Zahlengenerierung und Analyse. Testet, ob Ihre Reihen schon einmal gezogen wurden, berücksichtigt Systemtips und vieles mehr! Neu in der Version 2.0 ist Mittwochslotto A&B (alle bisher gezogenen Zahlen); Zahlen speichern und vergleichen; Ausgabe auf Bildschirm oder Drucker; neue Algorithmen zur Tipzahlengenerierung!
Bestellnr.: B 09 **DM 49.9Ø**

Lotto-Manager 3.Ø

Die Erweiterung von Lotto 2.0 mit weiteren Möglichkeiten der statistschen Auswertung bereits gezogener Zahlen! Dazu die neue Möglichkeit Tipzahlen zu speichern und mit einer beliebigen gezogenen Zahlenreihe zu vergleichen. Viele weitere Optionen; u.a.: Suchen nach Zahlengruppen, Verteilung und mehr!
Nur für Amigas ab 1 MB RAM!!!
Bestellnr.: D 22 **DM 79.-**

Sexy-Public-Domain

Aus dem riesigen Angebot von Sexy-Disks im PD-Bereich haben wir die besten für Sie zusammengestellt.
Es handelt sich im angemeinen um digitalisierte Szenen. Nebst einigen Animationen.
Nur für Erwachsene! (Altersnachweis! z.B. Fotokopie vom Reisepaß / Personalausweis)

PD-Sexy 1	B 61	7 Disketten	49,- DM
PD-Sexy 3	B 63	7 Disketten	49,- DM
PD-Sexy 4	B 64	7 Disketten	49,- DM
PD-Sexy 5	B 65	7 Disketten	49,- DM
PD-Sexy 6	B 66	7 Disketten	49,- DM

NUDIES MEMORY

Zwei Programme in einem: DiaShow mit supersexy french Girls plus MemoryGame für Erwachsene; von EROTIC DREAMS France. ***Neu!!!***
Altersnachweis! siehe unten!
Bestellnr.: **B 70** **49.00 DM**



GIRLS IN ACTION

(Filles en Action) von EROTIC DREAMS aus Frankreich. Das heißeste, uns bekannte, AmigaProgramm. **Nur für Erwachsene!** Superanimation als "Filmprojektor" oder als erotisches ActionGame. In 2 Versionen lieferbar ***Neu!!!***
Achtung! B 72 benötigt 1 MB RAM!!!
Bestellnr.: **B 71** **1 Disk** **49.00 DM**
Bestellnr.: **B 72** **2 Disks (1 MB)** **89.00 DM**

Supergirls

Eine neue Superserie von flotten Girls. Mit neuester Hardware digitalisiert. Das müssen Sie gesehen haben. Z.Zt sind 3 Disketten lieferbar. Nur für Erwachsene! Altersnachweis: Siehe unten!
Bestellnr.: D 11 D 12 D 13 **je 19,90 DM**

Strip the Superdoll

Ein neues Partygame. Wer verliert, der verliert sein letztes Hemd. Nur für Erwachsene! Altersnachweis: siehe unten!
Bestellnr.: D 04 **nur 19.9Ø DM**

Who's That Girl?

Ein sexy Puzzle mit vielen hübschen Bildern. Sehr schöne Aufmachung! **Nur für Erwachsene!** Altersnachweis: siehe unten!
Bestellnr.: B 19 **2 Disketten** **DM 49.9Ø**

Pam from California

Diashow of a Supergirl. HAM-Pictures-Demo! Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)
Bestellnr.: B 14 (2 Disketten) **DM 39.9Ø**

Lovin' Pam

Die Steigerung! Eine Super-Diashow. Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)
Bestellnr.: B 15 (2 Disketten) **DM 39.9Ø**

Jack the Nipper

Animation. Ein hyperheißes SexyGame! Nur für Erwachsene (Altersangabe: Kopie von Ausweis/Führerschein)
Bestellnr.: B 44 **nur DM 49.9Ø**

Dia-Shows

Dia-Show I: Topless Topgirls HAM-Pictures of beautiful girls. Nur für Erwachsene. Altersnachweis: siehe unten!
Bestellnr.: B 31 **DM 12.5Ø**

Dia-Show III: CoverGirls HAM-Bilder von den schönsten Titelseiten-Girls. Nur für Erwachsene. Altersnachweis: siehe unten!
Bestellnr.: B 33 **DM 12.5Ø**

Dia-Show V: Big Boobs. HAM-Dia-Show von Girls mit Supermaßen! Nur für Erwachsene! Altersnachweis: siehe unten!
Bestellnr.: B 35 **DM 15.ØØ**

Dia-Show VI: Big Boobs 2. HAM-Dia-Show wie oben. Altersnachweis: Siehe unten!
Bestellnr.: B 36 **DM 15.ØØ**

Sexy Hexies

Die ObenOhneShow der Supergirls. Ab 16 J. (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)
Bestellnr.: B 03 (2 Disketten) **DM 39.9Ø**

SummerNightGames

4096-Color-Animation. Ein Partyspiel für 1-4 Freaks + Joystick. Nur für Erwachsene (Altersnachweis: Ausweis/Führerschein)
Bestellnr.: B 16 **DM 49.9Ø**

StripSlotter 2ØØØ

Ein Spielautomat der bei Gewinn Strip-Szenen abspielt. Nur für Erwachsene (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein) Excellente Animation! Mit Zeitlupe!
Bestellnr.: B 07 (2 Disketten) **DM 49.9Ø**

Miss All Bare America

Ein Game für den Herrenabend. Wählen Sie die schönste "Naked Miss"! Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)
Bestellnr.: B 42 **DM 39.9Ø**

Katalog-Diskette

Enthält unser aktuelles Gesamtangebot incl. Farb-Grafiken aus versch. Programmen.
Nur für Erwachsene! Altersnachweis!!!
Bestellnr.: B 900 **1 Diskette 5,-DM**

Altersnachweis!
Programme, bei denen ein Altersnachweis verlangt wird, liefern wir nur aus, wenn dieser in Form von einer Kopie des Personalausweises oder Führerscheins der Bestellung beiliegt, oder wenn dieser bereits erbracht wurde!

Bitte Coupon **in Blockschrift** ausfüllen, ausschneiden und im frankierten Umschlag absenden an:

High Speed Software • W. Blanke • 3362 Bad Grund • ☎ 05327-1417 (10-11 Uhr)

Ich bestelle: Gesamt: , DM

Name: Straße:

PLZ/Wohnort: Unterschrift:

Ich bezahle ☐ per Nachnahme zzgl. 6,-DM ☐ Scheck zzgl. 3,- DM (Scheck liegt bei)
Lieferung ins **Ausland** nur gegen Bargeld o. Euroscheck (Rückseite unterschreiben!) **zzgl. 6,-DM**

Software aus Köln

Don Manolo

63 Level warten darauf, von Ihnen erobert zu werden. Suchen Sie versteckte Türen, unsichtbare Mauern, erobern Sie Zusatzleben. Oder wie wäre es mit einer Pille, die Ihre Punkte mit 2, 4 oder 8 multipliziert? Eine abspeicherbare Highscoreliste ist natürlich auch dabei. Sie wollen zu zweit auf Punktejagd gehen? Kein Problem. Weitere Extras (und Gemeinheiten) erfahren Sie aus der mitgelieferten Beschreibung. – Getestet in AMIGA--Special 10/90

19,90 DM

DFB-Pokal

Wetten Sie darauf, wer Pokalsieger wird. Für 1 oder 2 Spieler. Mit abspeicherbaren Highscorelisten für Spieler und Teams. Ein spannendes Spiel in Basic mit 64 Teams aus allen Ligen.

12,95 DM

Public-Domain-Pakete (je 10 Disketten)

1. Einsteiger I – Spiele, Anwendungen, Grafik u. a.
2. Einsteiger II – Noch mehr des Guten
3. Spiele I – ausgesuchte Spiele aus vielen Bereichen
4. Spiele II – denn spielen kann man immer mal
5. Grafikpaket – DBW-Render, Malprogramm, Dias u. a.
6. Anwenderpaket – Textverarbeitung, Videodatei u. a.
7. Soundpaket – Sonixsound mit Player – Supersounds

1 Paket 33 DM — 5 Pakete 140 DM
3 Pakete 90 DM — 7 Pakete 190 DM

Ca. 3.500 PD-Disketten auf 3,5" 2 DD Disk
Infoliste noch heute anfordern

Vorkasse: 4,– DM Nachnahme: 7,– DM

Keim Software, Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30, Telefon: 02 21 / 52 07 65

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!

Leserbriefe

Also ehrlich, wir waren ja wirklich gerührt über all die vielen netten Geburtstagsgrüße, die Ihr unserem Joker geschickt habt. Heißen Dank im Namen von uns allen und glühend heißen Dank vom Joker persönlich! Jetzt aber Schluß mit der Dankerei – Ihr habt das Wort . . .

Tellerwäscher & Raubkopierer

Okay, okay, wahrscheinlich werdet Ihr das Thema Raubkopien genauso satt haben wie das Hungertuch, an dem Ihr ja so lange habt nagen müssen, aber zum Abschluß aller Diskussionen muß Euch doch nun endlich jemand mitteilen, daß es ohne Raubkopierer ziemlich schlecht um das Medium „Spieletestzeitschriften" stünde. Wenn es die Chance auf Raubkopien nicht gäbe, gäbe es auch erheblich weniger Spielekonsumenten; im Endeffekt also: wesentlich weniger Joker-Leser! Wer von Euch und Euren Kollegen anderer Testmagazine also über die Raubkopierer herzieht, tadelt im gleichen Atemzug seine wichtigste Existenzgrundlage – ein Paradoxum erster Güte. Kurz und gut: Ohne Raubkopien hättet Ihr Euer Hungertuch wahrscheinlich immer noch nicht wegwerfen können!
Womit wir auch schon beim nächsten Thema wären: Was macht Ihr eigentlich, wenn die goldene Amiga-Zeit vorbei ist? Eure Zeitung umbenennen? Das Hungertuch wieder hervorholen? Samt Redaktionshundehütte auf eine einsame Insel auswandern und in Erinnerungen schwelgen? Nein? Okay, ich hätte da ein paar Vorschläge zu machen: Brigitta kommt sicher irgendwo als Fotomodell unter (diese natürliche Ausstrahlung . . .), Michael eröffnet den ersten Joker-Shop, in dem er fortan all den auf der letzten Doppelseite angebotenen Plunder verkauft, und Ihr anderen Deppen werdet meiner Oma als Tellerwäscher zugeteilt. Na, fällt Euch da nicht ein Stein vom Herzen?
So sorgt sich Guido Kleinhubbert aus Mettingen um uns

Reizend, wirklich ganz reizend, wie Du unsere Zukunft verplant hast! Gerade den Job bei Deiner Omi stellen wir Deppen uns ganz besonders toll vor, bekanntlich wird jeder Tellerwäscher über kurz oder lang Millionär. Außerdem hätten wir dann immer Palmolive-gepflegte Hände! Richtig schade, daß das Ende des goldenen Amiga-Zeitalters nun wahrlich noch in weiter Ferne liegt . . . Deine Raubkopierer = Leser Theorie ist zwar (zumindest teilweise) nicht ganz von der Hand zu weisen, aber wir hätten da eine schöne Gegenhypothese anzubieten: Wenn nun wirklich jeder Originale kaufen müßte, könnte sich der Durchschnittszocker maximal ein Game pro Monat leisten. Umso wichtiger wären doch die Testzeitschriften, damit man keinen Schrott einkauft, oder?

Freundschaftsdienst

Mein Name tut nichts zur Sache. Jedenfalls konnte ich mich bis vor etwa einem Jahr nicht mehr auf die Straße trauen. Der Grund: Ich war „nur" ein kleiner C-64 Besitzer. Meine Freunde hatten alle einen Amiga und beschimpften mich als „Brotkasten-User". Doch dann kam der Weihnachtsmann und gab mir einen A500. Ich war happy, aber meine Freunde nicht. Sie nannten mich „512K-Fritze", weil sie alle 1MB hatten. Ich sparte und holte mir ein Megabyte. Meine Freunde waren aber immer noch nicht zufrieden. Zitat: Wo ist denn dein Drucker? Und ich sparte und sparte . . .
Heute ist mein Amiga schon zirka 2000 Mark wert. Ist das nun Konsum-Terror, oder was?
klagt ein armer, geplagter User

Keine Ahnung, ob's Konsumterror ist. Fest steht für uns nur, daß Du ausgesprochen „einflußreiche" Freunde hast . . .!

Streng aber ungerecht

Bei diesen beiden Briefen der Herren „Anonym" (Mailbox 11/90) kam mir das kalte Grausen. Sie haben doch überhaupt keinen Grund, sich zu beschweren! Ich kann beim besten Willen keinen Cracker anhand der In-Szene ausfindig machen. Dr. Freak schreibt doch nur ganz allgemein zu Problemen und Fakten der Szene! In einer englischen Zeitschrift las ich einen Brief eines gewissen S. Broadbent aus W. Germany. Da stand ungefähr folgendes:
Um gegen Raubkopierer vorzugehen, wäre meine Antwort:
1. Konfiszierung der ganzen Computerausstattung.
2. Erhebung einer passenden Geldbuße, z. B. die entstandenen Einbußen der Software-Firmen.
3. Eine komplette Verbannung vom Computer für 10 Jahre
4. Für besonders schwere Missetäter eine Gefängnisstrafe von min. 6 Monaten.
Was meint Ihr dazu? Ich finde, es klingt sehr hart, aber kann sich jemand eine andere Möglichkeit vorstellen? Ich glaube, es wird immer Cracker geben, da können die Preise für Software runtergehen, so weit sie wollen.
meint jedenfalls Fred Fanatics, alias Robert aus Ketsch

Also ganz ehrlich: Wir können uns eine Menge anderer (und besserer) Wege vorstellen, der Problematik Herr zu werden, als das mittelalterliche „Auge-um-Auge-Prinzip" von Herrn Broadbent aus W. Germany. Beispielsweise, indem die Programme etwas billiger und vor allem viel besser werden. Denn: Gäbe es nur noch wirklich hochwertige Games für ca. 40 Märker pro Stück – wer würde da noch mit halbgaren Raubkopien ohne Anleitung herumstöpseln wollen? Aber ganz davon abgesehen: Wie „verbannt" man in der Praxis jemand vom Computer, noch dazu für 10 Jahre???

Keine Preisfrage

Als erstes mal ein dickes Lob für Euer Sonderheft (Simulationen). Ich war echt begeistert und habe es innerhalb von eineinhalb Stunden durchgefetzt. Auch der Joker war mal wieder große Klasse, aber das ist klar, sonst würde ich ihn ja nicht kaufen. Eure neuen Köpfe sind echt zum Brechen gut, Gratulation an den Erfinder. Nun zu meinen Fragen:

Wann erscheint endlich Dino Wars? Oder Chaos strikes Back ?? Und noch etwas: Wenn ich Euch Spieletests schicke, werden die dann möglicherweise unentgeltlich abgedruckt? Das würde nämlich auch mehrere andere User in meinem Bekanntenkreis interessieren.
erkundigt sich Thomas Zilliger aus Berlin

„Dino Wars" ist unterwegs, die Saurier werden noch vor Weihnachten in den Geschäften einfallen. Auch die Zusatzdisk für „Dungeon Master" könnte mit etwas Glück noch vor dem Fest erhältlich sein, vermutlich wird es aber Januar oder Februar werden. Was Dein großzügiges Angebot betrifft, kostenlos Tests schreiben zu wollen, müssen wir Dich (und alle Gleichgesinnten) leider enttäuschen: Wir drucken grundsätzlich nur Arbeiten von Redaktionsmitgliedern oder Stammautoren. Und das, obwohl „unentgeltlich" eines der absoluten Lieblingswörter von Michael ist...

Verwirrung

Die Verwirrung ist ja wohl perfekt! Ich habe mir letzthin drei Computerzeitschriften gekauft, und was sehe ich da? Drei Tests zu Beast 2. Aber: Im einen Heft steht, daß Beast 2 seinen Vorgänger um Längen schlägt. Zitat: Heute schon ein Klassiker. Und natürlich ein Hit. Gut, dachte ich, schlägste mal den Joker auf – aber was sehen meine Äuglein da? Zitat: Kurz und schmerzlos, Beast 2 ist eine herbe Enttäuschung. Häh?? Was ist denn da los? Komisch, denke ich. Also gucke ich in die dritte Zeitschrift, und da traute ich meinen Augen nicht. Da steht ja noch Schlimmeres. Beast 2 ist ein Scheiß-Game. Da war ich baff. Eigentlich hatte ich mich damit abgefunden, das Spiel zu kaufen, aber das hat mich dann doch etwas nachdenklich gestimmt. Was ist denn nun richtig? Schließlich geht's ja um 100 Mark, die ich nur ungern aus dem Fenster werfen möchte. Außerdem habe ich dazu noch ein paar Fragen:
1. Braucht man 1 MB?
2. Hat es Kopierschutz oder Paßwortabfrage?
3. Wieviel Disketten hat das zweifelhafte Game?
will Kai Uwe Gelzleichter aus Freisen wissen

Da fällt die Antwort leicht – selbstverständlich haben einzig und allein wir recht!!! Der beste Beweis: Wenn Du unsere Kollegen von der Konkurrenz fragst, werden sie Dir ganz genau dasselbe erzählen... Deshalb unser Tip für Dich und alle anderen Unschlüssigen: Laß Dir im Zweifelsfall das jeweilige Game in einem Geschäft vorführen, und frag nach, ob Du ein bißchen probespielen darfst. So kannst Du Dir eine vierte Meinung einholen – nämlich Deine eigene! Dann weißt Du auch wer recht hat, daß „Beast II" ohne Megabyte läuft, daß es kopiergeschützt ist und daß es zwei Disketten hat (das stand aber eigentlich auch alles in unserem Test).

Magnetischer Schwachsinn

Letzten Monat habe ich neben dem Joker auch in einer anderen Zeitschrift geblättert (soll ja vorkommen), bis ich todesbleich bei einer Seite angelangt war, wo etwas über einen Magnetvirus stand! Ja, ein Magnetvirus!! Da stand, daß sich dieser Virus beim Kontakt mit einer anderen Diskette überträgt (z. B. in der Disk-Box). Und das Schlimmste: Man kann ihn nicht feststellen oder killen, d.h. das Spiel ist kaputt!!! Ist ja toll, dachte ich und guckte in den Joker – aber da stand... nichts! Was ist los? Ist Dr. Freak eingeschlafen? Mich würde natürlich interessieren, ob es inzwischen einen Viruskiller dafür gibt. Immerhin gibt es diesen Virus nun schon seit drei Monaten.
ärgert sich Johann Wiedemann aus Burtenbach

Soft EXPRESS

– DIREKTVERSAND M. PREIL –
POSTFACH 2070 • 5407 BOPPARD 1
HOT-LINE-TEL.: 0 67 42 / 6 02 33

AMIGA

* Adidas Championship	69,–	North & South	69,–
Adventures (Sam.)	75,–	Operation Thunderbolt	69,–
* Alcatraz	75,–	* Pang	74,–
* Antaris	(Preis auf Anfrage)	* Party Time Vol	64,–
* Alpha Waves	—	Plotting	75,–
* Badlands	55,–	Pirates	65,–
Batman the Movie	59,–	* Puzznik	75,–
* Battle Command	74,–	* Robocop 2	74,–
* Baba Jaga	49,–	Rainbow Islands	59,–
* Billie the Kid	75,–	Rings of Medusa	64,–
Bubble +	59,–	Ringside	24,–
* Botics	54,–	* Rogue Trooper	69,–
Cabal	69,–	Sarakon	79,–
Chase H.Q.	59,–	Shadow Warriors	75,–
* Chase H.Q. II	65,–	Shadow of the Beast II	99,–
Champion of Krynn	79,–	* S.T.U.N. Runner	69,–
* Chess Simulation	69,–	Sim City	75,–
Clown o Mania	49,–	Sim City Terrain Editor	44,–
* Cougar Force	59,–	* Sly Spy	69,–
* Crime Time	64,–	Sold. of Light	24,–
* Crown	64,–	Tie Break Tennis	66,–
Cyberball	55,–	* The Spy who Loved Me	
Design 3D	180,–	(Der Spion der mich liebte)	65,–
Die Fugger	49,–	The Light Corridor	70,–
Dragons Lair	80,–	* TOKI	74,–
Drakkhen	69,–	* Total Recall	69,–
Emlyn Hughes Intern.Soccer	59,–	* Transworld	74,–
Escape from the Planet...	49,–	Trivial Pursuit - Genus	60,–
* Empire Galactica	79,–	TNT (Sam.)	84,–
E.S.S.	75,–	* Tournament Golf	69,–
* Epic	75,–	Untouchables	60,–
F 29 Retaliator	59,–	Welltris	75,–
Full Metal Planete	69,–	* Wheels of Fire (Sam.)	74,–
Falcon Mission Disk II	59,–	* World Champ. Boxing	55,–
F 19	79,–	* World Champ. Soccer	69,–
* Football Simulation	49,–		
* Geisha	74,–	Gameboy	
Ghost'n Goblins	59,–	inkl. 1 Spiel: Tetris	164,–
* Gremlins 2	59,–	Alleway (Breakout)	45,–
Hard Drivin II	69,–	Golf	45,–
Heroes (Sam.)	89,–	Quix	45,–
* Hill Street Blues	54,–	Tennis	45,–
* Hollywood Coll. Sam.	75,–	Solar Striker	45,–
Imperium	74,–	Super Mario Land	55,–
Invest	60,–		
Ivanhoe	75,–		
Klax	49,–		
Kick Off Weltcup Edit.	69,–		
Legend of Fairghail	75,–		
Logo	69,–		
Loom	85,–		
Lost Patrol	75,–		
* Lord of Doom	69,–		
* Maupiti Island	79,–		
* Midnight Resistance	75,–		
* Metal Masters	69,–		
* Murder in Space	69,–		
* Mysticall	74,–		
* LOOPZ	79,–		
Nightbreed (1 Version)	74,–		
Nightbreed (2 Version)	74,–		

* 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** .....

Den ach so schröcklichen „Magnetvirus" gibt es nicht seit drei Monaten, sondern überhaupt nicht – nicht nur den verschlafenen Dr. Freak würde es interessieren, wer solch unglaublichen Blödsinn verzapft! Natürlich: Jede Diskette besteht aus magnetisiertem Material, wenn sie mit einem Magneten in Kontakt kommt, wird sie sozusagen umgepolt und ist kaputt. Aber das ist eine Binsenweisheit und hat mit einem Virus etwa so viel zu tun, wie unser Werner mit dem großen Zeh von Franz Beckenbauer...

Partytime

Ich habe ein paar Fragen, die sicherlich noch mehr Leser interessieren (vor allen Dingen die Antworten):
1. Sind Copyparties legal?
2. Wenn die Bullen auf einer Party erscheinen, werden dann alle Computer und Disks eingesammelt und kontrolliert?
3. Ist es schon vorgekommen, daß die Polizei nach einem Partybesuch, wo sie aufgetaucht ist und Personalien festgestellt aber keine Raubkopien gefunden hat, später zuhause aufkreuzt?
fragt ein gewisser Tyrant (oder so ähnlich)

1. Wie der Name schon sagt, wird auf Copyparties in der Regel (raub)kopiert – wie kann das legal sein?
2. Sollte die Polizei bei so einer Fete auftauchen, dann ganz sicher nicht, um mitzukopieren!
3. Ja, soll schon vorgekommen sein.

Kein Weg zu weit?

Eure Idee, auf der Amiga 90 aufzutreten und Celâl-Signierungen zu verteilen, ist ja echt super – für die Freaks in Köln und Umgebung. Aber wie soll man von Niederbayern dorthin kommen, ohne finanziell vor die Hunde zu gehen? Also: Habt Ihr in Zukunft immer einen Stand, wenn so eine Veranstaltung stattfindet? Und gibt es in absehbarar Zeit auch in Bayern eine Ausstellung?
Anderes Thema: Im Gegensatz zu AJ 4/90 habt Ihr in 10/90 fast doppelt so viele Hits und 80%-Games. So schlimm ist das zwar nicht, aber ein bißchen dämpfen könntet Ihr Eure Begeisterung doch. Der Joker-Comic hat sich echt enorm gesteigert, er ist super gezeichnet – sauviele Details! Brork ließ sich in 10/90 nicht blicken (yeahh!), bleibt das so?
erkundigt sich Hilmar Schachenmayr aus Tiefenbach

Wir werden der Messeleitung gerne ans Herz legen, daß die Amiga 90 in Zukunft am besten in Tiefenbach stattfindet, vielleicht in Deinem Wohnzimmer? Vorerst dürfte die Veranstaltung aber weiterhin auf größere Ortschaften beschränkt sein (minimum so etwa 74 Einwohner – wie sieht's da mit Tiefenbach aus?). Na, wer weiß, möglicherweise kommt die Amiga-Show ja mal nach München? Das würde auch uns eine Menge Zeit und Geld ersparen, da wir weiterhin vorhaben, mit einem Stand dabei zu sein.
Achja, die Hits: Wieviele hitwürdige Games in einem Monat herauskommen, liegt doch nicht bei uns, sondern bei den Herstellern! Und die heben sich die wirklich guten Spiele halt oft für's Jahresende auf (siehe Editorial).

Brork olé!

Nach langem Warten hielt ich ihn endlich in Händen, den neuen Amiga Joker. Sofort zog ich mich in mein stilles Kämmerchen zurück, um Seite für Seite gierig zu verschlingen. Doch dann? Plötzlich machte ich eine grausige Entdeckung: Brork war nicht zu finden! Mit der Lupe ging ich das ganze Heft in Sherlock Holmes-Manier durch, doch nicht einmal seine Fingerabdrücke waren zu entdecken. Fazit: Euer Joker war bislang immer super, genial, aber ohne Brork? Mit feuchten Augen erinnere ich mich an die schönen Zeiten mit ihm zurück. Nun ist der Joker ein Trauerspiel, denn weder Rockus, noch der Joker-Comic kommen an den Witz von Brork heran. Ich kann nur hoffen, daß Euch mein Brief überzeugt, und man sich im nächsten Monat wieder den Bauch vor Lachen halten kann.
wünscht sich Hans Bernhard aus Zofingen

Brork persönlich antworten, weil Brork finden Hans Bernhard sehr sümpatisch! Brork allerdings gar nicht finden Hilmar sümpatisch, vielleicht Brork mal nach Tiefenbach kommen!!! Brork aber finden... an dieser Stelle müssen wir (schon aus Gründen der Rechtschreibung) die kleine Unterhaltung leider unterbrechen. Fest steht, daß uns Brork nicht verlorengeht, er wird von Zeit zu Zeit immer wieder mal im Heft auftauchen. Diesmal vielleicht nicht, er ist momentan unauffindbar – zum Abschied hat er irgendwas gemurmelt, das sich sehr nach „unsümpatisch" und „Tiefenbach" angehört hat...

Probieren geht über Studieren

Nachdem Ihr schon lange nichts mehr von mir gehört habt, muß ich mal wieder meinen Senf dazugeben. Erstmal beziehe ich Stellung zum Brief des sog. Rotkäppchen aus Mailbox 10/90: Hmmm, gecrackte Spiele sind besser als Originale? Grundsätzlich stimmt das nicht. Denn wo krieg ich sonst so viele Extras wie T-Shirt, Cluebook, Anleitung, Poster oder Ähnliches? Nur beim Original! Bei den Handbüchern ist das wieder eine andere Sache, denn es gibt ja schließlich Fotokopierer, und Sicherheitsabfragen sind somit fast wertlos geworden. Aber leider verbocken die Hersteller auch oft Mist. Man nehme z. B. Shadow of the Beast. Knapp 119 Steine hab ich dafür hingelegt, und was krieg ich für meine Kohle? Ein T-Shirt, eine knappe Anleitung mit einer dummen Vorgeschichte, schön viel Grafik und Sound, aber null Gameplay. Dafür könnte ich mich heute noch ins Sitzfleisch beißen. So gesehen kann man mit Hilfe von Cracks doch viel Geld sparen, indem man erstmal probespielt, und sich das Game erst kauft, wenn man weiß, daß es einem gefällt. Außerdem sind Cracks oft getrained, auf eine oder zwei Disks runtergepackt oder auf 512 KB rüberkonvertiert. So, das war das eine, kommen wir mal zur Girl-Seite:
Was denn, was denn? Dir gehen die Ideen aus? Wie wär's denn mit: „Mein Freund sitzt nur noch am Computer! Wie krieg ich ihn davon los?" Frau Dr. Labiner antwortet. Oder: 1001 nützliche Schminktips. Oder: Barbie-Puppen oder Amiga? Oder... Ich seh schon, Ihr nehmt mich nicht ernst (schniiieef!). Ach ja: Wer von Euch beiden, Michael oder Brigitta, hat denn zuhause die Pantoffeln an? Taugt Michael denn was als „Hausmann"?
stichelt Oliver Davidovic aus Wendlingen

Stimmt schon: Als Kaufhilfe sind Raubkopien oft nicht das Schlechteste – aber trotzdem illegal. Viele Hersteller haben das erkannt und bringen von ihren Games jetzt spielbare Demos der ersten Level heraus. Wir meinen, das ist eine feine Sache. So kann man sich schon vor dem Kauf einen prima Eindruck verschaffen, ohne gleichzeitig mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten.
Brigitta bedankt sich herzlich für Deine Vorschläge und ist als Gegenleistung gerne bereit, Dir beim Schminken, oder dem fachgerechten Umgang mit Deiner Puppensammlung mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Auch Michael würde sich gerne beteiligen, aber der muß noch den Abwasch vom letzten Monat machen, staubsaugen und Brigittas Wäsche bü-

geln. Beantwortet das Deine Frage?

Plumpe Fälschung

Kürzlich habe ich in einer Konkurrenzzeitschrift (ich lese sie aber nur ganz selten, ehrlich!) eine Anzeige von einem „Joker Computer-Versandhandel" entdeckt, der sich selbst als „der Amiga-Spezialist" bezeichnet. Einen Joker-Kopf als Logo hat er auch. Seid Ihr das etwa, oder versucht da einer mit Eurem guten Namen Kohle zu machen? Und: Darf er das überhaupt?
Außerdem habe ich ein Abo, aber Eure Jubiläumsausgabe ist trotzdem erst bei mir eingetrudelt, als es das Heft schon am Kiosk gab. Was soll das?
wundert sich Peter Müller aus Berlin

Wir haben die besagte Anzeige auch gesehen und sind darüber ziemlich sauer. Es ist nämlich genau, wie Du vermutest: Da versucht einer auf die ganz billige (und hinterhältige) Tour, den Käufern etwas vorzugaukeln! Dürfen tut er das übrigens nicht, unser Rechtsanwalt kümmert sich gerade um den Schlaumeier. Bleibt zu hoffen, daß Ihr solche üblen Tricks nicht unterstützt, oder gar darauf hereinfallt.
Das mit den Abos tut uns furchtbar sorry, ist aber ausnahmsweise nicht unsere Schuld: Wir haben alle Hefte rechtzeitig abgeschickt, durch die neuen Bundesländer (Ex-DDR) ist die Post aber hoffnungslos überlastet und kommt mit der Zustellung nicht mehr nach. Na, in nächster Zeit wird sich das ja hoffentlich wieder einspielen!

Ungerechter Verriß?

Die Entstehung dieses Schreibens ist einem Test über Storm across Europe zu verdanken. Beim Anblick des Testergebnisses platzte mir der Kragen, da schon in einer Ausgabe zuvor Sword of Aragon (SSI) niedergemacht wurde. In diesem Augenblick wünschte ich mir nichts sehnlicher, als den Hals des Redakteurs in meiner Reichweite zu wissen.
Beide Spiele hätten hinsichtlich ihrer Handhabung (Maus und Tastatursteuerung) eine wesentlich höhere Wertung verdient – wenn natürlich der Spieletester zwei linke Hände hat, ist Hopfen und Malz verloren. Ein Strategiegame sollte immer hinsichtlich seines Strategiewertes durchleuchtet werden, nicht hinsichtlich Grafik oder Sound. Auf jeden Fall empfehle ich dem Tester, in die Action-Sparte überzuwechseln, oder sich intensiver mit den Games zu beschäftigen ...
beschwert sich Timo Pequim aus Westerhorn

Sorry Timo, aber ein mieses Game bleibt ein mieses Game – auch wenn sich vereinzelt ein paar Leute finden, denen die Fließbandspielchen von SSI gefallen. Wirf mal einen Blick auf „Populous" oder „Powermonger", dann weißt Du, wie wir uns ein gutes Strategiespiel vorstellen!

Zu teuer

Zuerst einmal ein dickes Lob! Eure Zeitschrift kommt ganz gut an. Und jetzt meine Nörgeleien: Warum ist das Sonderheft so teuer? Dafür habe ich keine Erklärung. Sicher, es ist ganz okay, aber es hat doch sogar weniger Seiten!
Und weiter geht's: Ehrlich gesagt fand ich das alte Stimmungsbarometer (Joker-Köpfe) besser. Aber das ist halt meine persönliche Meinung. Außerdem verstehe ich Eure Bewertungen oft nicht ganz. Z. B. The Killing Game-Show – wieso bekommt das nur 71%? Ich finde dieses Game absolut spitzenmäßig – auf jeden Fall besser als Flood, oder etwa nicht? Und noch was zur Bewertung: Im Sonderheft ist Falcon getestet, Amiga: 94%, Atari auch 94%, obwohl der Sound um



Die Weihnachtsrenner

	DM Preis		DM Preis
A-10 Tank Killer (1 MB)	84,95	James Pond	59,95
Alcatraz	59,95	Kick Off 2 & World Cup 90	59,95
Antares	a. A.	Klax	49,95
Apprentice	54,95	Last Ninja 2	64,95
Atomic Robo-Kid	59,95	Legend of Faerghail (dt.)	69,95
Awesome	79,95	Letrix	59,95
B.S.S. Jane Seymour	59,95	Lost Patrol (Deutsch)	59,95
Back to the future 2	64,95	Lotus Esprit Turbo Challenge	59,95
Badlands	59,95	M.U.D.S.	a. A.
Battle Chess 2	a. A.	M 1 Tank Platoon (Deutsch)	79,95
Battle Command	a. A.	Midnight Resistance	59,95
Battle Master	74,95	MIG-29 Fulcrum	79,95
Betrayal (Deutsch)	79,95	MIG-29 Soviet Fighter	19,95
Billy the Kid	a. A.	Murder!	59,95
Bundesliga Manager	54,95	Narc	a. A.
Cadaver	64,95	Nitro	59,95
Captive (Deutsch)	64,95	Operation Stealth (Deutsch)	59,95
Carthage	a. A.	Pang	a. A.
Celica GT4 Rally	59,95	Paradroid '90	59,95
Champions of Krynn (dt.) 1 MB	66,95	Pirates!	59,95
Chaos strikes back	64,95	Player Manager	49,95
Chase H.Q. 2	a. A.	Plotting	59,95
Chuck Yeager's Adv.F.Tr. V2.0	69,95	Pool of Radiance (dt.) 1 MB	64,95
Corporation	59,95	Power Monger (Deutsch)	69,95
Crime Wave	59,95	Puzznic	a. A.
Das Stundenglas	a. A.	Ra	a. A.
Der Spion, der mich liebte	59,95	Reederei	54,95
Dino Wars	49,95	Rick Dangerous 2	64,95
Dragon Breed	64,95	Robocop 2	59,95
Dragon Wars	69,95	S.T.U.N. Runner	a. A.
Dragonflight Deutsch)	74,95	Secret of Monkey Island dt.	69,95
Epic	a. A.	Shadow of the Beast II	79,95
F-16 Falcon Mission Disk 2 (dt.)	54,95	Sly Spy	59,95
F-19 Stealth Fighter (deutsch)	74,95	Spell Bound	49,95
F-29 Retaliator (Deutsch)	59,95	Supremacy	74,95
Fatal Heritage	74,95	Team Yankee (Deutsch)	74,95
Fire & Forget 2	59,95	The Second World	49,95
Flip-it & Magnose	69,95	Their finest hour (Deutsch)	74,95
Flood	66,95	Torvak the Warrior	59,95
Gold of the Aztecs	59,95	Total Recall	59,95
Golden Axe	a. A.	Trans World	a. A.
Great Courts 2	a. A.	U.N. Squadron	59,95
Gremlins 2	59,95	Vaxine	59,95
Immortal (Deutsch) 1 MB	66,95	Wheels of Fire (4 Spiele)	74,95
Imperium (Deutsch)	66,95	Wild West World	89,95
Indianapolis 500	69,95	Wings (Deutsch) 1 MB	79,95
Internat. Soccer Challenge	64,95	Wings of Death	66,95
Invest	59,95	Wolfpack (Deutsch)	76,95
Ishido	59,95	X-Copy Professional	79,95

1 MB-Speichererweiterung (incl. Uhr, abschaltbar) ... 109,00
2. Laufwerk (abschaltbar, Slimline, 880 KB und geräuscharm) ... 169,00
Game-Boy (incl. Tetris) ... 159,00
je Spiel ... 44,95

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

mehr als 20% schlechter ist. Wie kann das sein?
Zuletzt noch ein Verbesserungsvorschlag: Druckt doch die Spieletips in alphabetischer Reihenfolge, damit man nicht ewig suchen muß. Ach, noch was: Happy Birthday!
wünscht uns Marco Gröning aus Herford

Der etwas höhere Preis des Sonderheftes ist schnell erklärt: Es mag zwar insgesamt weniger Seiten haben als der reguläre Joker, aber da es so gut wie keine Werbung enthält, steht viel, viel mehr drin (mehr Text, mehr Fotos, mehr Farbe, mehr überhaupt). Außerdem ist es durchgehend farbig gedruckt. Und was den Test von „Falcon" betrifft, sind wir halt der Meinung, daß in diesem speziellen Fall der schwächere Sound der ST-Version nicht ausreichend für eine niedrigere Gesamtnote ist.
Warum „Killing Game Show" so und nicht anders bewertet wurde, kannst Du im entsprechenden Test nachlesen, und daß alphabetisch geordnete Spieletips eine Bereicherung wären, hat uns nicht recht überzeugt. Was meinen die anderen Leser?

NEWS SOFTWARE
Wir führen Spiele und Anwendungen für
AMIGA ATARI ST
PC C64
XL/XE CPC
C16
NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/6790825 oder 0211/676201
FAX 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

Kurz und schmerzvoll

Ich finde es Seitenverschwendung, von Spielen, die nicht so gut abschneiden, einen Test von einer Seite zu machen (Beast 2). Macht in so einem Fall doch bloß einen Kurztest!
Und noch einmal: Der Joker-Comic ist unausstehlich!!!! Und die PD-Box könnte ein bißchen besser geordnet sein. Wieso waren die Screenshots bei Operation Stealth in englisch, obwohl die Version auf deutsch sein sollte? Und wann kommt endlich St. Thomas auf den Markt? Wieso habt Ihr so viele Doppelausgaben?
Dies alles interessiert brennend Dominik Zanolari aus Binningen

Erstens waren die Screenshots von „Beast II" doch sehr hübsch, zweitens erklären wir hin und wieder ganz gerne, WARUM ein Spiel schlecht abschneidet (besonders, wenn die Erwartungen so hoch sind, wie sie hier waren), und drittens sind so richtig kurze Kurztests (wie in manchen anderen Magazinen) doch eine reichlich witzlose (weil sinnlose) Angelegenheit.
Mit Deiner Meinung zum Joker-Comic stehst Du zwischenzeitlich halt leider ziemlich alleine da, die vielen Doppelausgaben (ganze zwei im Jahr) gibt's aus den verschiedensten Gründen (bitte nicht schon wieder...), die Screenshots von „Operation Stealth" waren englisch, weil wir die englische Version getestet haben (oh, Überraschung!), und wo „St. Thomas" so lange bleibt, fragen wir uns selbst.

Herzlichen Glückwunsch!

...zu Eurer hervorragenden Zeitschrift und Eurem 1. Jubiläum. Hoffen wir, daß es noch viele mehr werden. Aber was soll denn der Joker-Shop? Was zum Teufel hat all dieser Schnickschnack in einer Computerzeitschrift verloren? Raus damit! Außerdem bin ich gegen eine Spielhallenrubrik. Diese Automaten sind ja schließlich als süchtigmachende Groschengräber bekannt, da müßt Ihr sie nicht auch noch unterstützen! Die PD-Box hingegen ist in Ordnung und könnte ruhig vergrößert werden. Das gilt auch für den User-Club. Mixer? Nein, nein, nein. Berichtet doch nicht über Bücher und Videos, sondern über Computerzubehör. Z. B. würde mich brennend interessieren, was Ihr vom Bus-Stop-Modul haltet!
Für wann ist denn Ultima 6 für den Amiga angekündigt, und was war mit dem versprochenen Test zu Ultima 5? In einer Konkurrenzzeitschrift gibt es – wie Ihr sicher wißt – eine Rubrik, in der Programme von Lesern vorgestellt werden. Danach ist dann ein Vertrieb durch den Verlag möglich. Es wäre doch schön, wenn Ihr sowas auch machen könntet...
meint ein Leser ohne Namen

Deine Meinung in allen Ehren, aber sehr viele Leser haben Freude an den hübschen Kleinigkeiten aus dem Shop. Vorschlag zur Güte: Wir behalten den Shop, und Du bestellst halt einfach nix! Mit der Spielhalle hast Du auch ein bißchen was durcheinandergebracht, mit „süchtigmachenden Groschengräbern" sind in der Regel nämlich Geldspielautomaten gemeint, und nicht Arcade-Games. Falls in Deinem Fall aber doch, so empfehlen wir Dir, Deinen Amiga schleunigst zu verschrotten – schließlich sind die meisten Amigaspiele ja Umsetzungen dieser „gemeingefährlichen" Automaten!
Den Mixer würden wir an Deiner Stelle halt auch ganz einfach überblättern (ehrlich, bei uns gibt es keinen Lesezwang!), dafür versprechen wir Dir, in absehbarer Zeit das Bus-Stop-Modul zu testen. „Ultima 6" liegt für uns Amigianer noch in weiter Ferne, und warum Teil 5 für den Amiga andauernd angekündigt wird, bis jetzt aber immer noch nicht erhältlich ist, bleibt ein Geheimnis des Herstellers. Zum guten Schluß: Schick uns halt einfach mal ein selbstgeschriebenes Programm, wenn es gut ist, kann man ja darüber reden...

Letzter Wille

Unser letzter Wille (für heute) ist *nicht* eine Frau mit Brille, sondern daß Ihr nicht vergeßt, den Absender auf Eure Zuschriften zu pinseln – wie sollen wir sonst antworten? Außerdem wollen wir Euch nochmals bitten, anzugeben, falls Ihr nicht unbedingt eine Rückantwort wollt, und KEINE Sammelzuschriften (Mailbox, Kleinanzeige und drei Antworten zu Preisausschreiben auf einem Zettel...) zu schicken! Ihr erspart uns damit einen Haufen Arbeit und Euch längere Wartezeiten auf Antworten, Gewinne, etc. Hier noch die Adresse für Eure Leserbriefe:

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; eig. Herst.

NEC 1037 A 3,5" 209,–
ext. Amigalfwk., abschaltb., amigaf. Metallgeh., 1 Jahr Garantie, Busdurchf. +15,-, eig. Herst.

A 2000 66 MB 999,–
NEC Autobootfilecard, Autopark, 18 - 20 ms, 440 KB/s, kompl. form., auch FFS, partion. MS-DOS, eig. Herst. Test: 2+

EIZO 9060 SZ/9070 SZ
14"/16", Multisyncs der Superlative, beide Test: sehr gut, für alle Amigas, Anschlußkabel 9060 SZ 49,–

A 2000 Int. 3,5" 209,–
NEC 1036A sehr bewährt, kpl. Anl. Einbaumat., auch als Ersatz f. A 500/1000 intern, sehr leise, Staubklappe

Ramerweiterung f. A 590 HDD lieferbar! Rams einzeln Tagespreis!
A 2000 8 MB Erweiterung, 0 KB bestückt, autoconfig. DM 398,–
Wir liefern lagermäßig über 10.000 verschiedene Teile für Electronic, Hard- & Software! Autorisierter Händler für EIZO, NEC ... der Fa. Rein
Laden + Versand: UPS-NN o. Postnn. + Versandanteil, Scheck + 7,- DM, Bar + 4,- DM

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

REIN Elektronik

AHS

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

Willi Lennartz

(02162) 12363 - Fax. (02162) 350167

Name	Gen	Amiga
A 10 Tank Killer	SIM	74.90
Aprentice	GES	54.90
Battle Master	ROL	65,90
Back to the Future 2	ACT	65.90
Bad blood	ROL	—
Battle chess 2	SIM	—
Blitzkrieg Mai 1945	SIM	60.50
BSS Jayne Seymor	ADV	65.90
Buck Rogers	ROL	69.90
Cadaver	ACT	62.90
Chicago 90	STR	53.90
Codename Iceman	ADV	88.90
Colonels Bequest	ADV	89.90
Conquerer	SIM	65.90
Conquest of Camelot	ADV	90.90
Corporation	ADV	63.90
Corvette		73.90
Cricket Captain	SIM	60.90
Days of thunder	ACT	65.90
Die Hard	ACT	64.90
Dino Wars	ACT	53.90
Dragon strike	SIM	72.90
Dragon wars	ROL	68.90
Dragonflight	SIM	65.90
East VS West Berlin	STR	65.90
Emlyn Hughes Int. Soccer	SIM	64.90
F 19 Stealth Fighter	SIM	68.90
Fatal Heritage	ADV	65.90
Final Battle		62.90
Fire & Forget 2	ACT	62.90
Flight of the Intruder	SIM	—
Fontain of Dreams	ACT	—
Footb. Manager WC Edition	SIM	49.90
From Coast to Coast	SIM	—
Future Basketball	ACT	62.90
Future Wars	ACT	—
Gold of the Azteks	ADV	62.90
Gremlins 2	ACT	57.90
Harpoon		87.90
Immortal	ACT	64.90
Inter. Soccer Challenge	SIM	59.90
Invest	SIM	58.90
Ishido	GES	62.90
Kick off 2 World Cup Edition	SIM	58.90
Kings Bounty	ADV	—
Kings Quest 4	BOO	84.90
Kings Quest 5	ADV	84.90
Legend of Faerghail	ROL	65.90
Leisure suit Larry 3	ADV	85.90
Loom	ADV	70.90
Lost Patrol	STR	59.90

Name	Gen	Amiga
Mean Streets	ACT	63.90
Midnight Resistance	ACT	60.90
Midwinter	STR	65.90
Night Breed		62.90
Oil's Well	ACT	—
Operation Harrier		—
Operation Spruance	SIM	75.90
Operation Stealth	ADV	59.90
Oriental Games	SIM	61.90
Pool of Radiance	ROL	—
Populous	SIM	65.90
Port of call	SIM	—
Powermonger	SIM	64.90
Prince of Persia	ACT	—
Railroad Tycoon	SIM	79.90
Reederei	SIM	49.90
Rick Dangerous 2	ADV	59.90
Silent Service 2	SIM	—
Snowstrike	ACT	62.90
Space Quest 4	ADV	87.90
Star Control	SIM	—
Stormovik SU 25	SIM	—
Stratego	SIM	—
Subbuteo	SIM	63.90
Sword of Samurei	STR	65.90
Team Yankee	SIM	75.90
The Second World	SIM	53.90
The Secret of Monkey Island	ADV	65.90
Their Finest Hour	SIM	69.90
Theme Park Mystery	SIM	—
Thunderstrike	ACT	65.90
Time Machine	ACT	65.90
Titano		50.90
Torvak the Warrior		66.90
Transworld	SIM	64.90
UMS 2	SIM	63.90
Ultima 5	ROL	70.90
Ultima 6	ROL	90.90
Welltris	GES	60.90
Wings	SIM	75.90
Wings of Death	ACT	67.90
Wings of Fury	SIM	60.90
Wonderland	ADV	—
Yolanda	SIM	49.90

Natürlich haben wir noch viel mehr zu bieten als in dieser Anzeige steht. Jeden Tag »Neuerscheinungen« zu absoluten Knüllerpreisen. Rufen Sie uns an!

Hardware (kl. Auszug)
3.5 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar **179,-** 4.25 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar **247,-**
512 KB A500, abschaltbar, Megabit, Akku-Uhr **139,-** Soundblaster (dt. Handbuch, neueste Version) **389,-**
Adlib Soundcarol incl. Compose Kit **297,-** Roland LAPC-1, die ultimative Soundcard **1198,-**

Konsolen: Game boy Komplettpaket m. Spiel **159,-** Sega Megadrive off. deut. Vers. und Importgeräte akt. Tagespreise, PC-Engine o.A. Alle Spiele für o.p. Konsolen vorrätig zu Superpreisen.

Versand: Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-
Bestellung: Tel. **(02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr, (02156) 3722, 10.00 - 13.00 Uhr - Fax. (02162) 350167**

Funsoft W. Lennartz, Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1 u. Hagewinkel 73, 4156 Willich 4

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1,60 in Briefmarken.

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
Anarchy .....D	64,90	Legend of Faerghail ...D	64,90
Arctic Fox	29,90	Life & Death	64,90
Apprentice	54,90	Loom .....D	74,90
B.A.T. .....D	89,90	Magic Fly .....D	64,90
Battle Chess .....D	49,90	Maniac Mansion .....D	64,90
Boulderdash Constr.Kit.D	29,90	Masterblazer	64,90
Buck Rogers- C. to Do...	74,90	M.U.D.S. .....D	64,90
Budokan .....D	64,90	Milesstone Compilation.D	54,90
Carmen Sandiego .....D	69,90	Navy Moves .....D	64,90
Chess Champion 2175 ...D	74,90	Neuromancer .....D	64,90
Chuck Yeager's AFT 2.0 D	64,90	Night Hunter .....D	64,90
Days of Thunder	64,90	Operation Spruance	74,90
Dragon Flight .....D	74,90	Panza Kick Boxing	74,90
Dragon Strike	74,90	Pharaoh .....D	64,90
Dragon Wars .....D	64,90	Pinball Magic .....D	54,90
Dragons Lair .....D	89,90	Player Manager .....D	54,90
Drakkhen .....D	69,90	Populous .....D	64,90
East vs West .....D	64,90	Powermonger .....D	74,90
Extase	54,90	Prince of Persia .....D	64,90
F-16 Combat Pilot .....D	64,90	Projectyle .....D	64,90
Final Countdown .....D	64,90	Puffy's Saga .....D	64,90
Flight Simulator II .D	99,90	Red Lightning	74,90
Flood .....D	64,90	Shadow of the Beast II.	a.A.
Grand Overt Skat .....D	49,00	Secret o. the Silver B..	64,90
Grand Prix Circuit ....D	74,90	Sherman M4 Tank .....D	64,90
Harley Davidson	64,90	Shinobi .....D	54,90
Heroes of the Lance ...D	64,90	Shufflepuck Cafe .....D	59,90
Hound of Shadow .....D	64,90	Silent Service II	a.A.
Imperium .....D	64,90	Sir Fred .....D	64,90
Impossible Mission II .D	29,90	Space Rogue	74,90
Indianapolis 500 .....D	64,90	Star Flight .....D	64,90
It came f. the Desert .D	75,90	Storm Across Europe	74,90
Jetsons .....D	64,90	Super Skweek	54,90
Khalaan .....D	64,90	Sword of Aragon	74,90
Tactical Fighter II ...D	64,90		
Tennis Cup	64,90		
Their finest Hour .....D	74,90		
The Viking Child .....D	64,90		
Tie Break .....D	69,90		
Titan .....D	64,90		
Treasure Trap .....D	64,90		
Turrican .....D	54,90		
Typhoon Thompson .....D	64,90		
Ultima V	74,90		
Unreal .....D	74,90		
Viking Child 2	64,90		
West Phaser .....D	74,90		
Wonderland	74,90		
Xiphos	64,90		
Zak McKracken .....D	64,90		
Zombi .....D	64,90		
ANWENDERSOFTWARE			
AMOS	129,00		
C-Light	49,90		
Deluxe Video Pal Vers..	89,00		
Fantavision ....D	64,90		
Instant Music .....D	29,90		
Lotto AMIGA .....D	49,00		
Pagesetter 2 .....D	199,00		
Professional Draw ....D	299,00		
Professional Page ....D	439,00		
Publisher Choise .....D	199,00		
Sidmon .....D	74,90		
T.F.M.X .....D	98,00		
Turboprint II .....D	85,00		
Turboprint Profession.D	174,00		
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.- / 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

Nicht nur in Sachen Präsentation übertrifft Lankhors neues Krimi-Adventure den Vorgänger „Mortville Manor“ um Längen – was unsere französischen Nachbarn diesmal zusammengebastelt haben, ist rundum ein absoluter Spitzentitel!

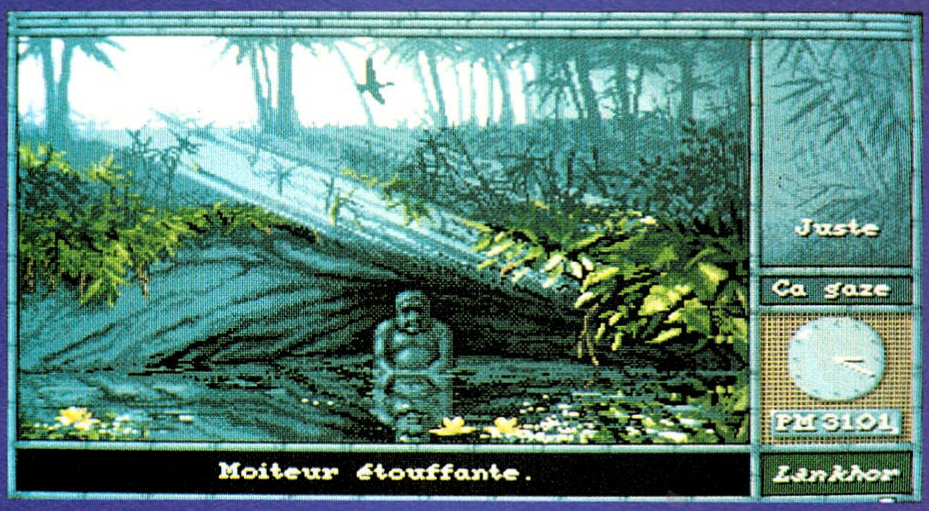
Der Amiga Joker meint:
Maupiti Island muß man einfach haben!

Maupiti Island

In seinem zweiten Abenteuer hat es Jerome Lange, seines Zeichens Meisterdetektiv der 50er Jahre, auf eine winzige Insel im Indischen Ozean verschlagen. Eines morgens erhält er Besuch von einer Frau, die ihn bittet, eine gewisse Marie wiederzufinden, die angeblich entführt wurde. Das Dumme ist bloß: es gibt keinerlei Hinweise. Aber schließlich befinden sich nur neun Personen auf Maupiti Island – irgendjemand davon wird ja wohl wissen, was mit der armen Marie passiert ist...

Gesteuert wird das Detektivabenteuer ausschließlich mit der Maus, sobald man den Pointer zum oberen Screenrand führt, erscheint eine Menüleiste: Man kann einen anderen Ort aufsuchen, ins Inventory gucken, sich verstecken und die verschiedensten Aktionen einleiten. Zum Beispiel beobachten, zuhören, verfolgen, bestechen, verprügeln, oder öffnen – insgesamt stehen 16 Handlungsmöglichkeiten zur Wahl. Sollten sich gerade Personen in der Nähe befinden, wird das angezeigt; unser Detektiv kann ihnen entweder heimlich folgen oder sie gleich verhören. Im Falle eines Verhörs wechselt das Bild, und ein Portrait des jeweiligen Gesprächspartners wird eingeblendet. Per Mausklick wählt man die Fragen aus: „Was hältst du eigentlich von Bob?“, „Wo warst du gestern um 20 Uhr?“, etc. Das Hübsche dabei ist, daß mit digitaler Sprachausgabe geantwortet wird. Auch wenn die Insel nur mit 28 Örtlichkeiten und besagten neun Leutchen aufwarten kann, hat man an dem Fall doch ganz schön zu knabbern. Bestimmte Personen ändern nämlich ihr Verhalten erst im Lauf der Zeit, manch einer, der anfangs überhaupt nicht mit Informationen herausrücken wollte, wird später dann doch noch gesprächig. Und selbstverständlich muß der Held gelegentlich auch Speis und Trank zu sich nehmen; in einem Textfeld kann man sich jederzeit über die Verfassung des Detektivs, die aktuelle Uhrzeit und den Stand der Ermittlungen (wieviel Prozent des Spiels gelöst wurden) informieren.

Maupiti Island ist ein Hochgenuß für alle Sinne: Die Titel-Musik ist einfach umwerfend, und während des gesamten Spiels sorgt eine fantastische Sounduntermalung für Atmosphäre. Kurze Melodien, Vogelgezwitscher, Wellenrauschen – das Game setzt hier neue Maßstäbe für das gesamte Adventure-Genre! Aber auch die Augen kommen nicht zu kurz, beinahe fotorealistische Grafiken mit kleinen aber feinen Animationen sorgen für Optik vom Feinsten. Nicht zu vergessen das über alle Zweifel erhabene Menüsystem – noch einfacher kann eine Adventure-Steuerung fast nicht mehr sein. Spannend ist die Angelegenheit sowieso, mit einem Wort: Maupiti Island gehört in jede gutgeführte Abenteurer-Bibliothek!
(C. Borgmeier)



Keine Angst: Mit den französischen Texten mußten nur wir uns rumschlagen...











Maupiti Island

Grafik:	90%
Sound:	94%
Handhabung:	88%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	87%

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



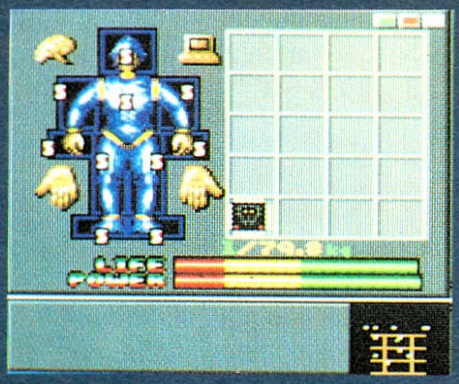
Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt, fünf Speicherstände möglich. Das Spiel wird komplett in deutsch erscheinen.

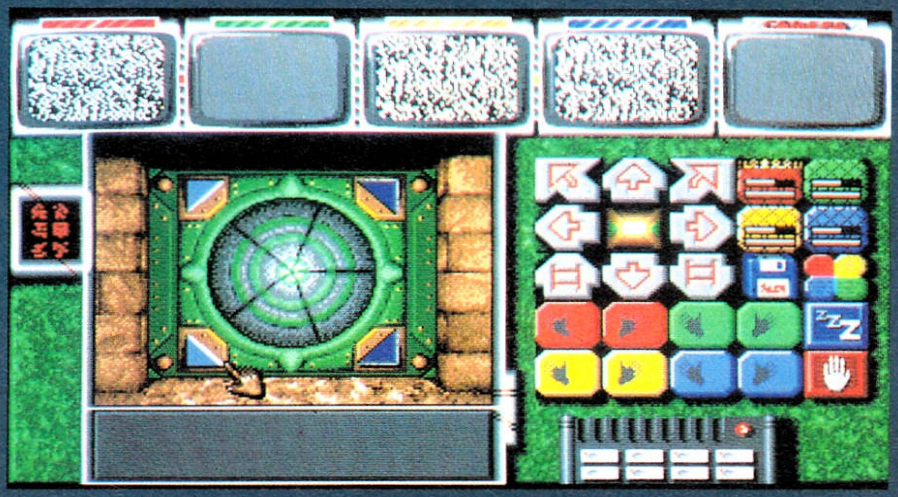
CAPTIVE



Wer Rollenspiele mag, aber nicht schon wieder eine entführte Prinzessin aus den Klauen eines feuerspeienden Drachen befreien will, liegt bei Captive goldrichtig: Statt Orks und Zwergen schleichen hier Droiden durch die Gänge.

Captive entführt uns in die schöne neue Welt des Jahres 2542: Ein unbarmherziges Gericht hat einen armen Unschuldigen dazu verurteilt, die nächsten 250 Jahre tiefgekühlt (!) im Gefängnis zu verbringen. Früher als erwartet, wacht er aus seinem frostigen Schlaf wieder auf und stellt fest, daß sein Gedächtnis futsch ist. Aber was ist das? Neben sich auf dem harten Steinboden bemerkt er einen altmodischen Holographie-Computer. Glücklicherweise liegt auch noch die Bedienungsanleitung dabei, und schon nach kurzer Zeit ist er sich sicher: Mit diesem hübschen Gerät könnte die Flucht gelingen...





Der Hauptscreen von Captive zeigt das Bedienungsfeld des Computers mit fünf kleinen Monitoren am oberen Rand und einem großen Bildschirm in der Mitte. Mit dem Computer steuert der Spieler vier Droiden, wobei die Monitore das Geschehen aus deren Perspektive zeigen. Logisch, daß die Suche nach der eigenen Identität und Freiheit nicht ohne Komplikationen abgeht: Überall lauern gefährliche Gegner, die sich oft nur mit vereinter Droidenkraft zerstören lassen. Andere Charaktere, denen man begegnet, zeigen sich da schon weitaus kooperativer und helfen mit Informationen oder wichtigen Gegenständen. Bei all dem erweist sich der Computer als äußerst nützlich: Mit seiner Hilfe kann man zu anderen Planeten fliegen, den Zustand der Droiden überprüfen und sie gegebenenfalls reparieren. Hat so ein Droide beispielsweise im Kampf einen Arm verloren, ist das überhaupt kein Problem – in einschlägigen Spezialgeschäften gibt's reichlich Ersatz.

Captive bietet zwar allerlei Puzzels und ist auch sehr komplex, bringt aber keine wirklich neuen Elemente ins (Rollen-) Spiel: Sieht man einmal vom Science Fiction Milieu ab, gibt es hier kaum etwas, was man nicht schon von Games wie „Legend of Faerghail" oder „Dragonflight" her kennt. Mehr noch: Sowohl der Screenaufbau, als auch die zahlreichen Labyrinthe, ja praktisch das komplette Game entpuppt sich als SF-Variante des Klassikers „Dungeon Master" – die ganz große Klasse des Vorbilds erreicht Captive allerdings nicht.

Was grafisch und soundmäßig geboten wird, ist ganz nett und abwechslungsreich (die verschiedenen Dungeons unterscheiden sich optisch voneinander), jedoch keinesfalls herausragend. Gesteuert wird weitgehend problemlos mit der Maus, um aber erstmal die Funktionen der kunterbunten Icons herauszufinden, muß man sich schon eingehend mit der humorvoll geschriebenen Anleitung beschäftigen. Alles in allem ist Captive kein Meilenstein, aber auch nicht übel – Fans des Genres sollten den Droiden ruhig mal eine Chance geben.

(C. Borgmeier)



Captive

Grafik:	71%
Sound:	74%
Handhabung:	69%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	73%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	72%

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

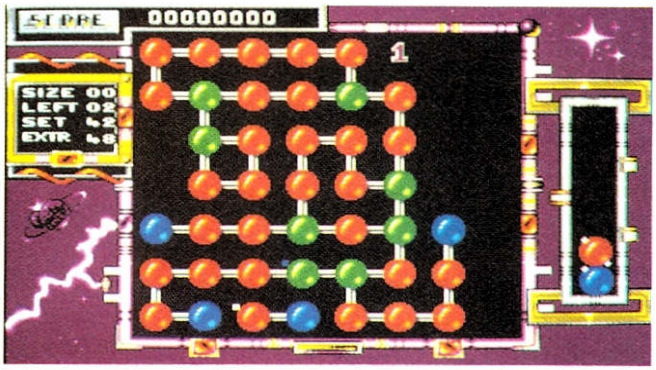
Spezialität: Deutsche Anleitung; pro Savedisk können neun Spielstände abgespeichert werden. Ab 1MB Speicher gibt's bessere Sounds.

Atomino

Denksport auf Molekularebene

Der Amiga Joker meint:
Atomino mischt in der Tüftel-Oberliga mit!

Daß aus den simpelsten Ideen oft die faszinierendsten Spiele entstehen, weiß spätestens seit „Tetris" jedes Kind. Jetzt hat ein ostdeutsches Programmiererteam gezeigt, daß Klasse-Knobeleien zudem nicht immer aus dem Ausland kommen müssen.
Nicht umsonst hat Blue Byte die Atomar-Tüftelei dazu auserkoren, das neue Unterlabel „Play Byte" einzuweihen: Atomino hat das Zeug zum Suchtgame-Klassiker! Es geht darum, in einem Schacht auftauchende Atome zu Molekülen zusammenzusetzen, und zwar unter zwei ganz unterschiedlichen Bedingungen. In Modus A gibt der Rechner vor, welche Moleküle gebaut werden sollen. Man muß dann beispielsweise eines aus mindestens acht Atomen basteln, ein anderes vervollständigen, oder gar ein Molekül in eine vorgegebene Struktur hineinstricken. Der Witz dabei: Hat man ein Atom ungünstig plaziert, kann es mit dem nachfolgenden Teilchen im Schacht vertauscht werden. Das funktioniert natürlich auch in Modus B, nur daß man hier seine Moleküle nach Belieben zusammensetzt – unter verschärftem Zeitdruck, versteht sich!
Alle paar Level rückt das Programm mit einem Paßwort heraus, damit man nicht immer ganz von vorne beginnen muß. Außerdem gibt's zwischendurch auch Bonusrunden: Hier ist fast der gesamte Screen mit Atomen gefüllt, aus denen man durch geschicktes Austauschen ein Riesenmolekül basteln darf. Atomino glänzt durch eine knackige Idee und viel Spielwitz, grafisch darf man sich hingegen keine Wunder erwarten – aber das weiß bei solchen Spielen ja auch schon jedes Kind... (C. Borgmeier)



Da sieht man es mal wieder: Spielspaß hängt nicht von spektakulärer Optik ab!

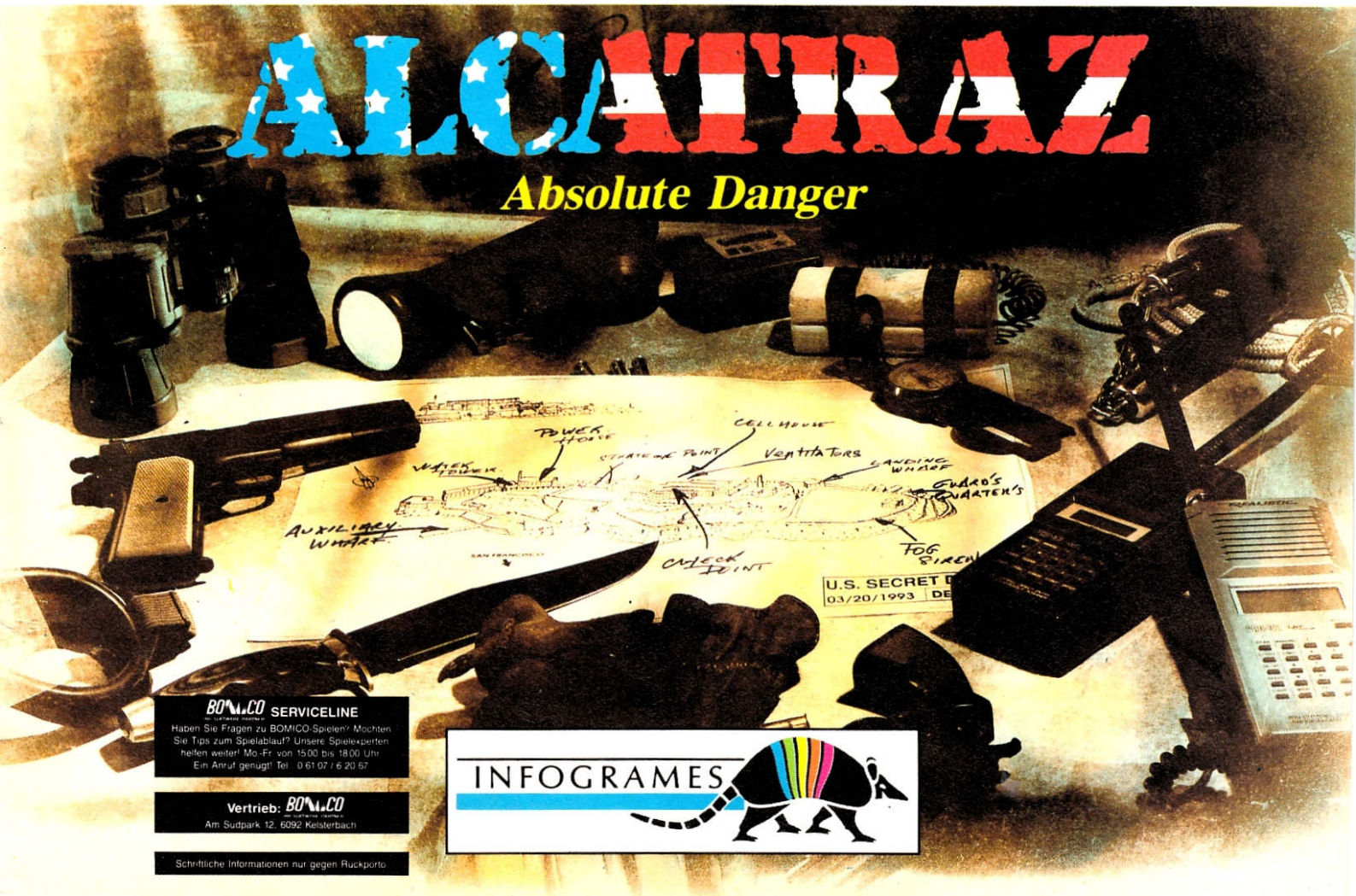


Atomino

Grafik:	38%
Handhabung:	80%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	77%
Red. Urteil:	83%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Play Byte
Bezug: noch offen

Spezialität: Kein Kopierschutz, Highscores werden gespeichert. Der Sound ist noch in Arbeit, daher keine Bewertung.



TEAM YANKEE

Der Amiga Joker meint:
So benutzerfreundlich wie bei Team Yankee waren Panzer noch nie!

Kann's denn sowas überhaupt geben: eine ernstzunehmende Panzersimulation, die trotzdem kinderleicht zu bedienen ist? Allerdings – gerade eben ist sie aus dem Unterholz gerollt!

Team Yankee beruht auf einem Roman von Harald Coyle, bei dem übrigens auch Amerikas Oberfalke Tom Clancy seine Finger mit drin hatte. Umgesetzt wurde es von denselben Leuten, die uns schon „Jagd auf Roter Oktober" beschert haben. Das Szenario ist zwar mal wieder restlos überholt, aber dafür erfrischend simpel: Die Russen greifen (West-) Deutschland an. Ganz klar ein Fall für Sean Bannon, auch der „Panzertöter" genannt (angeblich verspeist er jeden Tag zum Frühstück ein paar von den Dingern). Im Spiel selbst geht es dann natürlich um das Übliche, also Gegner angreifen, Stellungen halten etc. Auch die beteiligte „Hardware" kennt man bereits von vergleichbaren Games: M 1, M 2, T-62, BTR-60 und so weiter.





Was Team Yankee dennoch einzigartig macht, ist die konkurrenzlos einfache Handhabung. Normalerweise haben (Panzer-) Simulationen eine Anleitung in Bibelstärke und eine Benutzerführung, die man erst nach einem ausführlichen Lehrgang kapiert. Hier wurde dagegen mal ein ganz anderer Weg gewählt: Ein vierfacher Splitscreen (der „Simultan-Kontrollbildschirm") ermöglicht es, alle eigenen Platoons (= Panzerzüge) auf einmal zu überwachen. Man kann gleichzeitig und ohne Umschalten in allen vier Fenstern rummurksen, z.B. in einem ballern, im nächsten die Karte anschauen und in einem weiteren die eingetretenen Schäden begutachten. Oder man macht halt überall dasselbe, die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt! Wer trotzdem lieber mit einem großen Vollbildschirm arbeitet – auch kein Problem, ein Mausklick genügt. Bei alldem wurde die Realitätsnähe keineswegs vernachlässigt (beispielsweise langsameres Vorankommen in Wasser und Wald), dazu versüßen zahlreiche Extras das Simulantenleben (Nachtsicht, Vernebelung, Artillerieunterstützung usw.). Nur das Schießen erinnert mehr an Games in der Art von „Operation Thunderbolt" (Klick & Bumm), aber so kommen wenigstens auch die Actionfreunde zu ihrem Recht.

Die Grafik ist popig bunt und recht schnell, die Geräusche sind fetzig, und die Maussteuerung ist über alle Zweifel erhaben. Weniger schön ist allerdings, daß es nur fünf Hauptszenarios gibt, die dazu alle in Deutschland angesiedelt sind. Auch die Missionen stehen alle fest (kein Editor), und Abwechslung durch verschiedene Schwierigkeitsstufen wie bei „Tank" wird ebenfalls nicht geboten. Langzeitmotivation ist daher nicht unbedingt die größte Stärke dieses Spiels, aber bis man alle vorhandenen Missionen durch hat, vergeht schon einige Zeit. Und vielleicht sind bis dahin ja auch ein paar Missiondisks erschienen?! (mm)





Team Yankee

Grafik:	78%
Sound:	74%
Handhabung:	89%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	75%

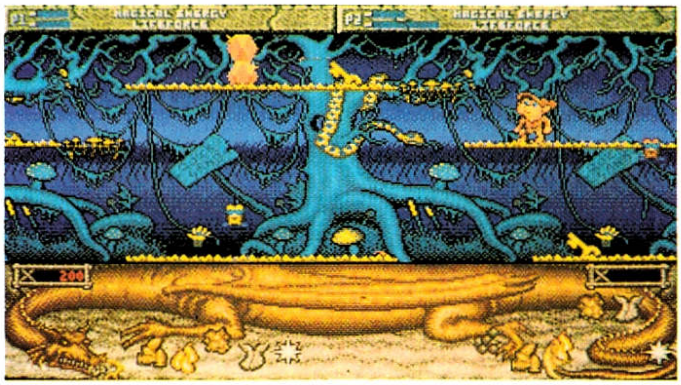
Für Anfänger
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Empire
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Gute deutsche Anleitung, aber die fürchterlichste Handbuchabfrage der letzten Zeit. Ab 1MB auf Festplatte installierbar. Riesige Karte und ein Notizblock als Beigaben.

Wie verhext . . .

SPELL BOUND

Daß Psygnosis mitten in einer Schaffenskrise steckt, weiß spätestens seit „Beast II“ jedes Kind. Die Talfahrt des Unterlabels Psyclapse ist dennoch schwindelerregend: Das neue Plattformspiel knüpft nahtlos an die Mega-Flops „Anarchy“ und „Matrix Marauders“ an!



Die wenig zauberhafte Suche nach dem verschollenen Meister . . .

Als Zauberlehrling auf der Suche nach dem entführten Lehrmeister, ist es das Hauptziel des Spielers, zum jeweiligen Ende der horizontal scrollenden Plattformlevel zu gelangen. Dort erhält man ein Paßwort, um demnächst gleich im nächsten Abschnitt anfangen zu können. Die gute Nachricht: Alle Level unterscheiden sich grafisch voneinander und sehen ganz erträglich aus. Die schlechte: Das Spielprinzip ist ebenso langweilig, wie die Handhabung umständlich ist. Es gilt Energiekapseln und Mannapunkte zu erhaschen, wobei letztere den Magier-Azubi befähigen, sich der herumstreunenden Monster mittels Zaubersprüchen zu erwehren. Leider werden die Sprüche per Tastatur aktiviert, was besonders im Zwei-Spieler-Simultanmodus zu einem heillosen Durcheinander führt. Kein Wunder: zwei Spieler, zwei Tastenkombinationen, aber nur eine Tastatur!
Schlimm ist auch, daß die Anzeigen am oberen Screenrand so mickrig ausgefallen sind, daß selbst ein Falke eine Lesebrille bräuchte. Überhaupt macht Spell Bound einen lustlos zusammengeschusterten Eindruck: Das untere Drittel des Bildschirms zeigt eine überflüssige Grafik, im Zwei-Spieler-Modus sind die Helden-Sprites identisch, und bis auf eine kurze Titelmelodie gibt es nur nichtssagende Pings und Pongs zu hören. Schade um die eigentlich ganz nette Grafik, und wenn's so weitergeht auch schade um Psyclapse!
(C.Borgmeier)

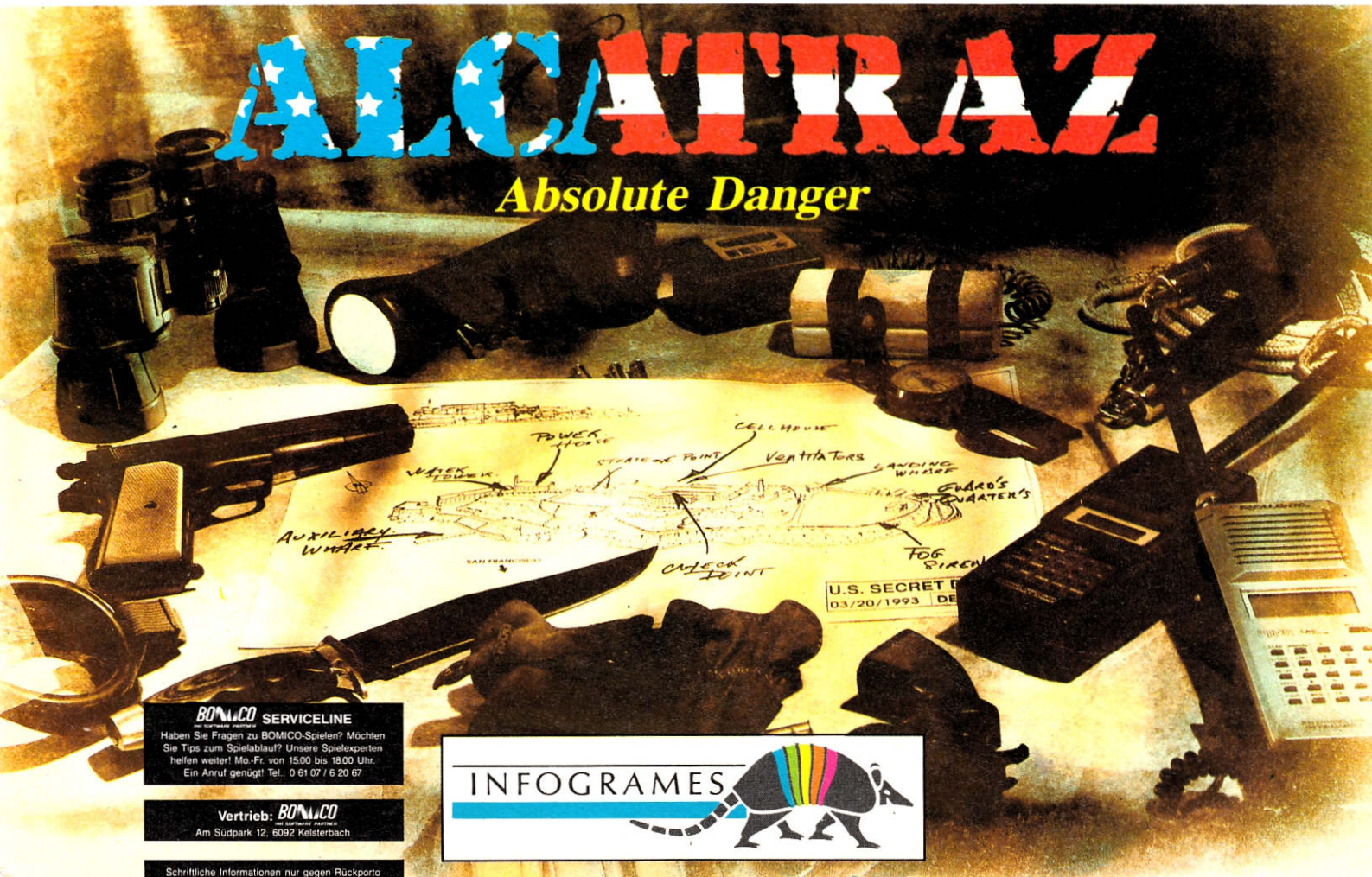


Spell Bound

Grafik:	66%
Sound:	39%
Handhabung:	11%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	32%
Preis/Leistung:	31%
Red. Urteil:	32%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Psyclapse
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Eine Highscoreliste ist zwar vorhanden, bloß abgespeichert wird sie nicht.



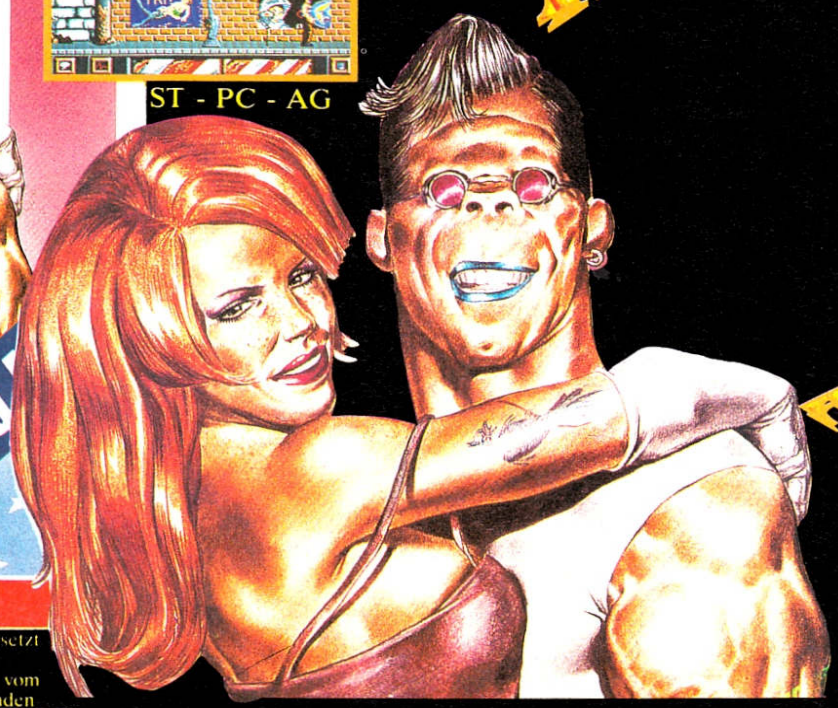
WILDER A

KÜHN

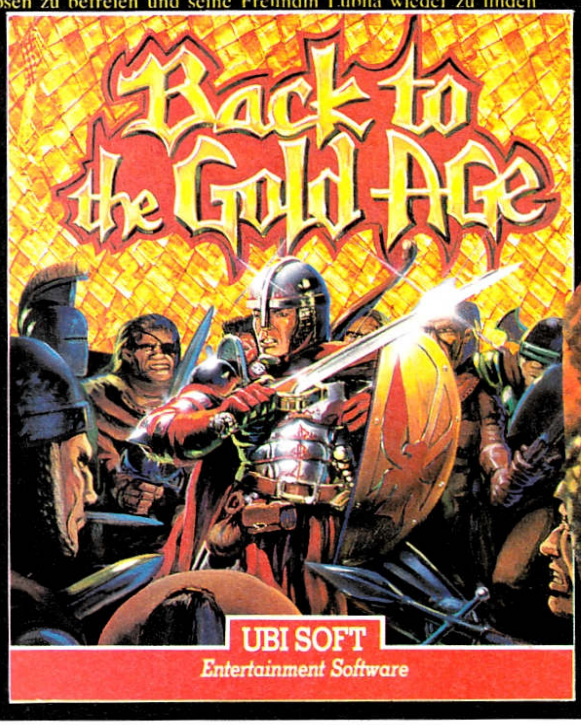




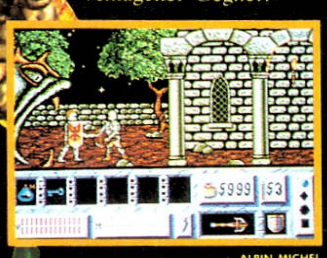
ST - PC - AG



Von Rom bis New-York sind alle Länder in Schrecken 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.



ZAD, meine Aufgabe als Dein Meister ist nun beendet. Ich habe Dich die universelle Weisheit gelehrt und Deine Tapferkeit ist ohne Grenzen. Du bist nun in der Lage DAIMON die Stirn zu bieten. Der Tyrann besitzt vier Edern, welche ihm übernatürliche Kräfte verleihen. Du allein kannst dieses Monster besiegen und uns Frieden und Gerechtigkeit zurückbringen. Geh' und befreie uns, doch sei auf der Hut, denn Daimon ist ein verschlagener Gegner.



ST



ALBIN MICHEL
RANX PAR ETIENNE SORAL ET FABRICE ERRE

UBI S
Enterioinme

ALS IHRE

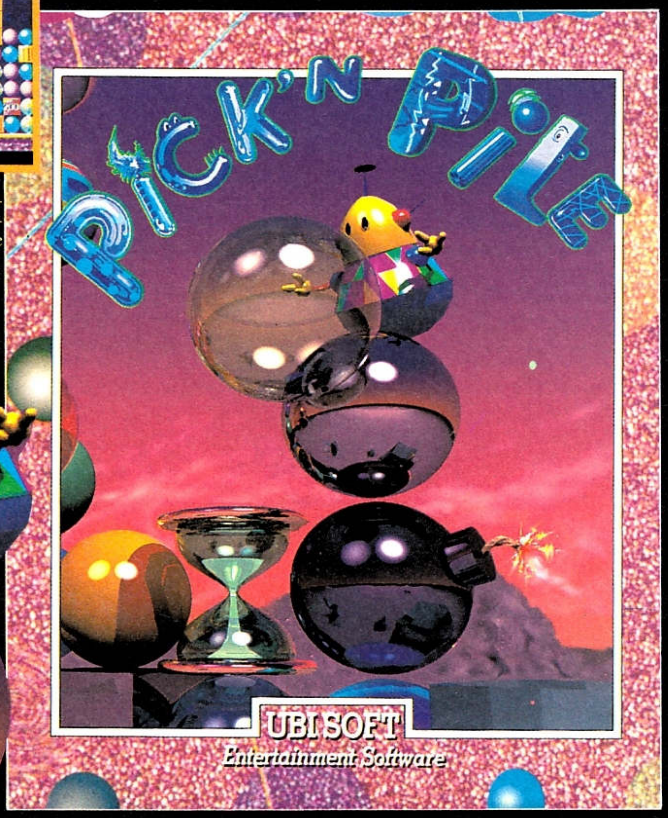
STEN

AUME



Testen Sie Ihre Geschicklichkeit und Ihr Reaktionsvermögen, bei diesem schnellen und spannenden Spiel. Sortieren Sie nach Farben, die zahlreichen Kugeln die vom Himmel fallen bis Sie den Bildschirm leergeräumt haben. Viel Spaß... und seien Sie schnell ! !





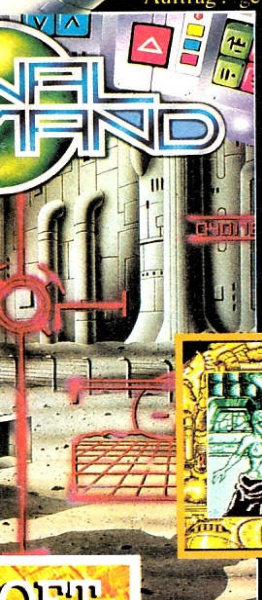
ST - PC - AG



Nachricht an Agent YG 30 STOP
Alarmstufe rot STOP
Starten sofort nach IPSOS III STOP
Alle Verbindungen mit JUNAR 62 unterbrochen STOP
Teletransporter-Projekt in Gefahr STOP
Auftrag : geheime Datenbanken des Teletransporter wieder beschaffen STOP
Stellen XT10 Computer, B138 Laser und telepatischen Helm zur Verfügung STOP
Sehr gefährliches Abenteuer STOP
Nun sind Sie dran YG 30, viel Glück ! STOP

ST - PC - AG







ST - AG

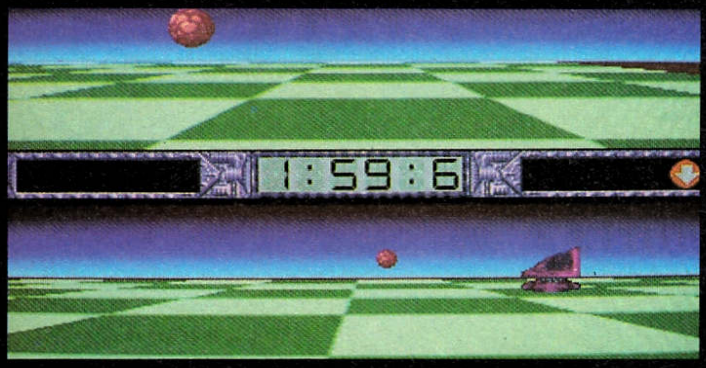
Das bewährte Rezept um Brainblaster zu werden ! (Brainblaster : Zauberer und Lilliputaner, Bewahrer des Wissens).
Der Zaubertrank "Brainstorming"
Zutaten
- 1 Unze Gedächtnis
- 2 Prisen-Logik
- 1/2 Fingerhut Ausdauer
- ein wenig Humor

OFT
nt Software

VERTRIEB :
RUSHWARE
D-4044 KAARST 2

Besser spät als nie!

Masterblazer



Der Amiga Joker meint: Ein rasantes Nostalgie-Vergnügen: Schnell, schneller, Masterblazer!

1982 veröffentlichte Lucasfilm Games für den Atari XL ein rasantes SF-Sportspiel namens „Ballblazer". Noch nicht mal zehn Jahre sind vergangen, und es wird auch schon auf den Amiga umgesetzt . . .

Natürlich hat man den Klassiker ordentlich aufgepeppt: Die Vektorgrafik ist beeindruckend schnell, Chris Hülsbeck hat ein paar sehr stimmungsvolle Musikstücke beigesteuert, und der Turniermodus, die Tafeln mit technischen Details und das kleine Bonusspiel (ein Wettrennen) sind ebenfalls neu. Was das Spielprinzip betrifft, ist aber alles beim alten geblieben: Mit einem Gleiter versuchen zwei Piloten eine schwebende Plasmakugel zwischen die Torstangen des Gegners zu bugsieren. Dummerweise bewegen sich die Pfosten aber ständig hin und her, außerdem schrumpft das Tor nach jedem Treffer ein bißchen zusammen. Je nach Entfernung zum Tor erhält man pro Treffer bis zu drei Punkte, gewonnen hat, wer nach drei Minuten mehr (oder schon zuvor zehn) Punkte für sich verbuchen konnte. Das Spiel wird auf einem 3D-Feld ausgetragen, das die Piloten auf einem Split-Screen zu sehen bekommen. Da man dabei immer in Ballrichtung (bzw. bei Ballbesitz in Richtung des gegnerischen Tors) blickt, schwenkt die Perspektive häufig hin und her, was etwas gewöhnungsbedürftig ist. Es empfiehlt sich daher, ausgiebig mit den Computergegnern zu trainieren, ehe man gegen einen menschlichen Partner antritt. Oder auch umgekehrt, denn einige der Digi-Piloten sind wirklich fit! Fazit: Masterblazer ist eine gelungene Umsetzung, nur der Grundidee merkt man ihr Alter halt ein bißchen an.
(C.Borgmeier/ml)



Masterblazer

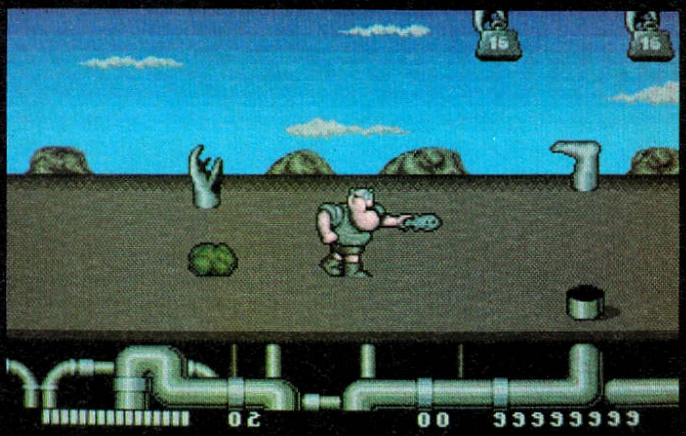
Grafik:	72%
Sound:	83%
Handhabung:	74%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	71%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Lucasfilm Games/Rainbow Arts
Bezug: Rushware

Spezialität: Im Demo-Modus kann man sich alle Spielelemente ansehen, am Turnier dürfen bis zu acht Piloten teilnehmen.

Und jetzt zu etwas ganz anderem . . .

Monty Python's Flying Circus



Die wunderbare Welt des Mannes ohne Gehirn.

In ihrem zwanghaften Wahn, alles und jedes versoften zu wollen, verzetteln sich die Hersteller ja oft genug. Aber: Aus den skurrilen Einfällen der Monty Pythons ein Actiongame zu zimmern – auf die Idee muß man erst mal kommen!

Wir haben es hier mit dem abartigsten Ballerspiel aller Zeiten zu tun – mit weitem Abstand! Schon die Ausgangssituation ist typisch für den Witz der englischen Komiker-Truppe: Mr. R.B. Gumby hat leider sein Hirn verloren. Per Joystick steuert der Spieler den gehirnlosen Helden durch merkwürdige Landschaften, Rohrsysteme und andere Alltäglichkeiten, immer auf der Suche nach einer neuen Kopffüllung. Im Verlauf des obskuren Spektakels trifft man auf üble Fallen, wird in einen Fisch verwandelt und bekommt es mit total verrückten Gegnern wie Wikingern in Rollstühlen oder Schweinen mit Propellern zu tun.
An schrägem Humor herrscht wahrlich kein Mangel, so findet sich z.B. der Spieler mit den wenigsten Punkten an der Spitze der Highscoreliste wieder. Die Grafik im bekannten Monty Pythons-Stil ist hübsch animiert, dazu gibt's lustige Zwischensequenzen, einen klasse umgesetzten Original-Soundtrack, sowie originelle FX. Daß das Scrolling leicht ruckelt und die Farben ein bißchen blaß sind, ließe sich also locker verschmerzen, wenn spielerisch etwas mehr geboten wäre. Nur leider wimmelt es von unfairen Stellen, und die Steuerung ist auch alles andere als genau. Kennt man die Gags erstmal, wird's daher bald langweilig. Schade, denn witzig ist die Sache wirklich – nicht nur für Gehirnamputierte . . . (mm)



Monty Python's Flying Circus

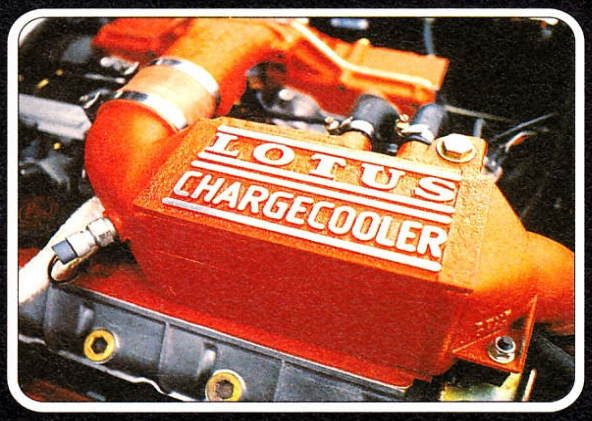
Grafik:	76%
Sound:	77%
Handhabung:	60%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	56%

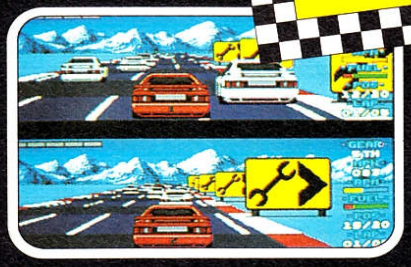
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 50,– DM
Hersteller: Core Design/Virgin
Bezug: World of Wonders

Spezialität: Kopierschutz und Paßwortabfrage (Käse identifizieren!). Highscores werden nicht gesaved.

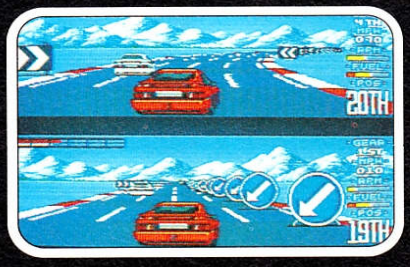
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

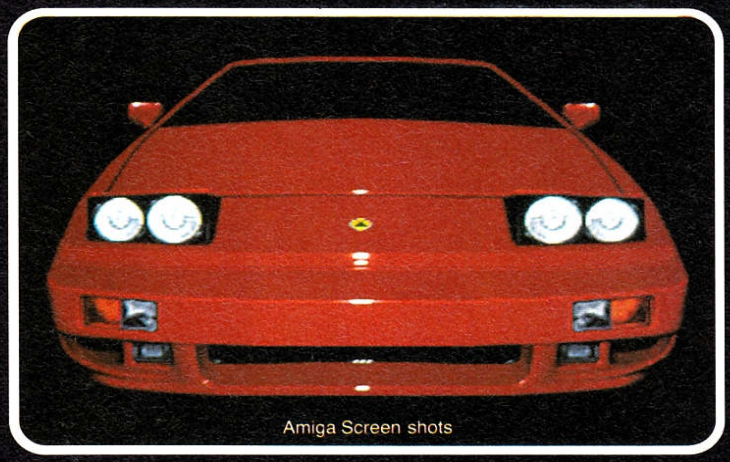
KONKURRENZLOS











Amiga Screen shots





Ein genehmigtes und lizenziertes Produkt von Group Lotus plc

„Hauptsache bei einem Rennspiel ist und bleibt die Geschwindigkeit, und hier stellt Esprit Turbo Challenge alles in den Schatten, was bisher über einen Amiga-Bildschirm »kroch«. Ein wenig schneller und selbst Nicki Lauda würde verzweifeln." meint die Redaktion des AMIGA MAGAZINS 12/90 (10,1 von 12)

- 2-Spieler-Option
- 32 verschiedene Rennstrecken
- viele Hindernisse



„Der Lotus hängt die Rennspiel-Konkurrenz ganz locker ab!" Carsten Borgmeier/AMIGA JOKER (86%)

Erhältlich für Amiga, Atari ST und C 64.

GREMLIN®

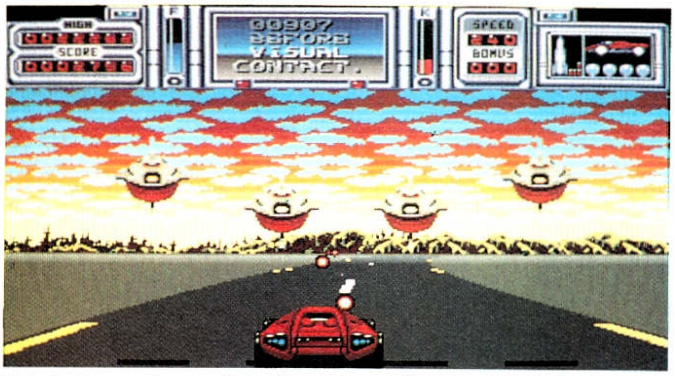
Gremlin Graphics Software Ltd.,

United Software

Das relevante Programm

Fire & Forget II

Bekanntlich ist nichts so erfolgreich wie der Erfolg – daher vermutlich auch die aktuelle Schwemme von Fortsetzungstiteln. Nur: Sooo erfolgreich war der erste „Roadblasters"-Clone von Titus nun auch wieder nicht . . .



Für den zweiten Teil des Ballerspielchens hat das waffenstarrende Gefährt mit dem schönen Namen „Thunder Master II" nun auch noch fliegen gelernt. Mit seinem Superschlitten fährt und schwebt man über eine mit Gegnern gepflasterte Strecke in Richtung Megapolis, um dort die Teilnehmer einer Friedenskonferenz vor einem Terroristenanschlag zu bewahren. Zu sehen sind Fahrt und Flug in hübsch gezeichneter und rasant animierter 3D-Grafik, einzig die Wolken ziehen etwas ruckelig über den Himmel. Die Sound-FX sind ordentlich, wer mag, kann auch (etwas unpassende) Musikbegleitung zuschalten.
Die Präsentation ist durchaus beeindruckend, der Spielwitz auch – es ist nämlich beeindruckend, wie wenig davon vorhanden ist! Das liegt zum einen am einfallslosen Prinzip: Immer nur ballern und dürftige Extras wie Sprit, Raketen und Zusatzleben aufsammeln, ist halt eher ermüdend. Zum anderen tut die Steuerung das ihre, um den Spieler in die Tiefschlafphase gleiten zu lassen: Die Karre düst von ganz alleine den Mittelstreifen der Fahrbahn entlang, nur wer einem Gegner ausweichen möchte, muß lenken! Auf der anderen Seite darf man zum Abheben und Landen (oder um Raketen abzufeuern) auf der Tastatur herumtapsen – das ist doch Blödsinn. Nein, der Titel des Games ist schon treffend: am besten man feuert es ins Eck und vergißt es dann . . . (ml)



Fire & Forget II

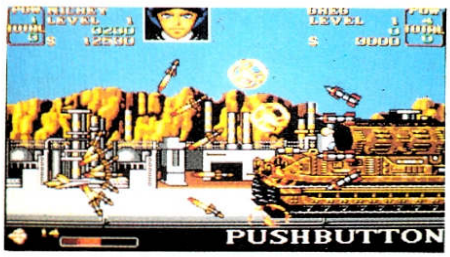
Grafik:	78%
Sound:	71%
Handhabung:	42%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	33%
Red. Urteil:	38%

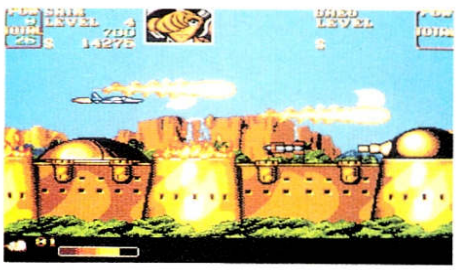
Für Anfänger
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Titus
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Deutsche Anleitung, Pause- und Continue-Funktion, Highscores werden nicht gesaved. Ein Screen klärt einen darüber auf, daß „Sieger keine Drogen nehmen".

U.N. Squadron

Dieses Game sollte wohl U.S. Golds erster Beitrag zum großen Weihnachtsgeschäft werden – das Ergebnis sieht allerdings mehr nach einem verfrühten Aprilscherz aus . . .
Die Länder im Mittleren Osten stehen wegen der andauernden Bürgerkriege kurz vor dem wirtschaftlichen Ruin. Ein paar korrupte Waffenhändler wollen die Gunst der Stunde nützen, um die Regierungen der Krisengebiete zu unterwandern. Und schon ist es ein Fall für die U.N. Squadron, einer multinationalen Friedenstruppe, die aus ganzen drei Piloten besteht: dem Japaner Shin Kazama mit seiner F-20 Tigershark, Mickey Simon aus Amerika mit einer F-14 Tomcat und schließlich Greg Gates, seines Zeichens Däne und A-10 Pilot. Angeblich haben die drei Flieger auch jeweils andere Eigenschaften, aber die Unterschiede sind eher optischer als technischer Natur. Jedenfalls dürfen sich die armen Kerle in einem Shop mit Extras eindecken, nur um sich dann in einem 08/15-Ballerspiel der langweiligsten Sorte wiederzufinden.
Die Grafik ist eigentlich ganz ansprechend, bloß das Ruckling (Scrolling kann man das wirklich kaum noch nennen) ist absolut schauderhaft, außerdem tummeln sich oft so viele Objekte am Screen, daß die eigene Maschine kaum noch zu finden ist (liegt natürlich auch an der teilweise recht unglücklichen Farbwahl). Der Sound bietet Düdel-Musik und nette, aber eintönige Effekte. Die Steuerung ist nicht schlecht, nur ein bißchen zu langsam. Insgesamt eine mäßige Umsetzung eines mäßigen Automaten, die nur wegen des Zwei-Spieler-Modus und einiger neuer Extrawaffen kein totaler Reinfall ist. (mm)







U.N. Squadron

Grafik:	72%
Sound:	59%
Handhabung:	44%
Spielidee:	21%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	43%
Red. Urteil:	42%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 68,– DM
Hersteller: US Gold
Bezug: Funtastic

Spezialität: In den langen Spielpausen wird recht rabiat nachgeladen (armes Laufwerk . . .), die Highscores werden nicht gesaved.

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	

4D Sports Boxing	69	
688 Attack Sub. (1MB)	65	d
A-10 Tank Killer	81	
Advanced Tactical Fighter FS	73	
Air Support	73	
Antarex	69	d
Apprentice	57	
Armada 2525	81	
Armour-Geddon	65	
B.A.T.	81	d
Back to Future 2	68	d
Bandit Kings of China	77	
Bards Tale 3	73	
Battle Master	85	
Battle of Britain	73	d
Big Run	73	
Billy the Kid	63	d
Born on 4th of July	73	
BSS Jane Seymor Fed. Quest	65	
Cadaver	73	d
Captive	73	d
Carthago	65	d
Castle Master	62	d
Celica GT4 Rallye	73	
Champions of Krynn (1MB)	73	d
Chase Simulator	69	
Conquest of Camelot	95	
Corporation	65	d
Cougar Force	69	
Crime doesnt pay	73	
Cruise for Corpa	65	
Death Trap	73	
Dick Tracy	81	
Die Hard	65	
Distant Armies	73	
Dogs of War	51	d
Dragon Flight	81	d
Dragon Wars (BT 4)	73	
Dragons Breath	77	
Dragons of Flame	65	
Dungeon Master (1MB)	73	d
DM2 Chaos Strikes Back	73	
Dynasty Wars	65	d
Eco Phantoms	73	d
Elvira (PersNight 2)	77	
Epic Goldrunner 3D	68	d
Epyx Sporting Gold	73	
Escape from Colditz	73	
F-19 Stealth Fighter	85	d
F-29 Retaliator	63	d
Falcon 2 Intruder	99	
Far West	73	d
Final Command	73	d
Flip It & Magnose	65	
Flood	73	d
Full Blast	81	d
Global Commander	73	
Globulous	73	
Godfather	73	
Gold of Aztecs	65	d
Great Courts Tennis 2	73	d
Gremlins 2	68	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	d
Hot Rod	65	
Hunters Moon	73	
Imperium 2020	73	d
Indiana Jones	73	d
Indy 500	73	d
Inspektor Griffu	61	d
Intern. Tennis 3D	73	
Invest	63	d
Italy 90 Soccer	65	
J. Nicklaus Unlimited	65	
James Pond	68	
Judge Dread 2	73	
Khalaan	73	d
Kick Off 2 (1MB)	65	
Kings Bounty	81	
Knights of Legend	77	
Last Battle	69	d
Legend of Billy Bounder	68	d
Legend of Faerghail	73	d
Legend of Lost	73	
Leisure Larry 3 (1MB)	99	
LHX Attack Chopper	99	
Lone Wolf	65	
Loom	81	d
Loopz	68	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
Mig-29 Fulcrum	73	
Might & Magic 2	73	
Milestones	65	d
Murder	65	
N. Y. Warriors (1MB)	55	
Neuromancer	61	d
Navy Seals	63	d
Night Breed Adv.	73	d
Night Hunter	73	d
Nuclear War Conflict	65	
Off-Road Super Racer	65	
Oil Imperium	54	d
Operation Stealth	65	
Operation Thunderbolt	53	d
Oriental Heroe	73	
Pang	68	d
Panza Kick-Boxing	81	d
Paradroid 90	65	
Pipe Mania	65	
Pirates	65	d
Plotting Puzzle	68	d
Police Quest 2 (1MB)	89	
Pool of Radiance (1MB)	65	
Popcorn	73	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
RamXerox	73	d
Rat Pack	73	
Reederei	59	d
Rescue to Practalus	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	
Rogue Trooper	73	
Rotties Drift	73	d
Saint Thomas	73	
Samurai	73	d
Sarakon	63	d
Scooby Doo	73	
Secret of Monkey Isl. ds	97	d
Secret of Silver Blades	81	d
Sherman M4 Tank	73	d
Shock Wave	73	
Silent Service 2	81	d
SimEarth	76	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	
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	
Teen. Mutant Turtle Ninja	68	d
Tennis Cup	73	d
The Colonels Bequest	108	
The Immortal (1MB)	81	d
The Lost Patrol	63	d
The Teller	73	
Tie Break Tennis	68	d
Tilt	63	
Total Recall	68	d
Torvak the Warrior	73	d
Tower Frankfurt	73	d
TracOn 2	130	
Transworld	69	d
Turrican	57	d
TV Sports - Baskotball	77	
Twin World	73	d
Ultima 5	77	
Ultima 6	86	
Universal Milit. Simul. 2	73	
Unreal	81	d
Wayne Gretzky Icehockey (1MB)	59	d
War Jeep	73	d
WellTris (Tetris 2)	63	d
Wild West World	97	d
Wings Flight Sim.	73	
Wolfpack	95	
Wonderland (1MB) oder 500!	77	
Wrath of Demons	73	
Wreckers	73	
Xenomorph	65	d
Xipbos	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: 21. Okt. 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.

100% FUNTASTIC ComputerWare

FAX

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

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

Hyper-Games

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
Antheads Data Disk	43,95
Apprentice	57,95
Battlemaster	73,95
Buck Rogers	77,95
Cadaver	69,95
Carmen Sandiego	67,95
Carthage	69,95
Castle Master	59,95
Champions of Krynn	73,95
Damocles	65,95
Days of Thunder	69,95
Dragon Flight	73,95
Drakkhen	65,95
Dungeon Master 1 MB	63,95
Elvira	73,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95
F 16 Combat Pilot	73,95
F 29 Retaliator	59,95
Flood	69,95
Fugger	49,95
Full Metal Planet	59,95
Gold of the Aztecs	63,95
Heroes Quest	93,95
Highlights (Compilation)	59,95
Hillsfar	69,95
Immortal 1 MB	69,95
Imperium	69,95
Indiana Jones III	65,95
Invest	53,95
It came f. t. Desert 1 MB	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	49,95
Larry III	89,95
Legends of Faerghail	69,95
Loom	79,95
Maniac Mansion	67,95
Mean Street	65,95
Microprose Soccer	65,95
Midwinter	65,95
Might & Magic II	73,95
Murder	69,95
Neuromancer 1 MB	65,95
Nightbreed I	63,95
Nightbreed II	63,95
North & South	59,95
Operation Stealth	69,95
Paradroid 90	63,95
Pipe Mania	59,95
Pirates	59,95
Player Manager	59,95
Plotting	63,95
Pool of Radiance	65,95
Powermonger	79,95
Prince of Persia	69,95
Rainbow Islands	59,95
Red Storm Rising	63,95
Resolution 101	64,95
Rings of Medusa	59,95
Rock & Roll	65,95
Shadow of the Beast II	79,95
Sim City	65,95
Space Quest III	93,95
Space Rogue	79,95
Starflight	69,95
Supremacy	79,95
Test Drive II	65,95
TFMX Workstation	99,95
The Plague	55,95
Their Finest Hour	79,95
Tower of Babel	69,95
Turrican	53,95
TV Sports Football	49,95
Ultima IV	63,95
Ultima V	77,95
Unreal	79,95
Welltris	59,95
Wheels of Fire (Compilation)	69,95
Wonderland	79,95
Zak Mac Kracken	65,95

SONDERANGEBOTE

Spiel:	Preis:		
Bloodwych Data Disk.	24,95	Italia 1990	23,95
Bloodwych	35,95	Knights of Crystallion	43,95
Cloud Kingdoms	25,95	Safari Guns	25,95
Day of the Viper	25,95	Stryx	23,95
Eye of Horus	29,90	The Third Courier	39,95
Fish	29,95	Times of Lore	23,95
Gauntlet II	23,95	Triad II (Compilation)	39,95
		Zak Mac Kracken (engl.)	44,95

CRACK!

Die bange Frage „Was bringt Dr. Freak wohl zu Weihnachten?“ findet hiermit ihre Auflösung: Heute geht es darum, was sich zwischenzeitlich so alles in der Szene getan bzw. verändert hat – und das war garnicht mal wenig!

Fangen wir am besten ganz oben an: Schaut man sich mal an, welche Gruppen heute an der Spitze stehen, stößt man praktisch auf lauter neue Namen; statt „Quartex“, „Paranoimia“ und der „Vision Factory“ führen jetzt „Skid Row & Valhalla“, „Genesis & Angels“ und „Paradox“ die Cracker an. Die vielen „&“ deuten bereits an, wohin die Reise geht – immer größere Gruppen und Zusammenschlüsse beherrschen nun das Feld, die Zeit der heroischen Einzelkämpfer scheint unwiederbringlich vorbei zu sein. Es wird auch zunehmend alles internationaler; daß eine Topgruppe ausschließlich Mitglieder aus nur einem Land hat, ist heutzutage schon fast undenkbar. Ganz so neu, wie es den Anschein hat, sind die gerade aufgezählten Gruppen allerdings nicht: Dahinter verbergen sich oft genug altbekannte Gesichter, die nur den „Firmennamen“ gewechselt haben, oder aber von ihrer alten Organisation abgeworben wurden. Überhaupt geht es schön langsam zu wie in der Industrie, mit Talentsuchern und allem Drum und Dran (wer am meisten bietet, kriegt die besten Leute...). Natürlich bringen die „Großen Drei“ auch einen Großteil der Releases heraus, für die Kleinen bleiben da nur noch ein paar Spezialitäten übrig (z.B. wirklich hundertprozentige Versionen).

Und was ist mit den Großen von einst passiert? Entweder sie sind ganz tot (aufgelöst oder die alten Mitglieder machen jetzt woanders mit), oder sie dämmern vor sich hin, wie z.B. „Quartex“, die nach dem Weggang der besten Leute nurmehr ein Schatten ihrer selbst sind. Einige „Legenden“ haben auch überlebt, etwa „Fairlight“, „Tristar & Red Sector“ und „Defjam“. Die alte Garde hält sich zwar recht tapfer, aber gegen die neuen Gruppen mit ihren ungleich besseren (technischen wie personellen) Möglichkeiten kommen sie einfach nicht mehr an.

Apropos Möglichkeiten: Vor allem die nicht gerade billigen 14.400 Baud-Modems setzen sich (in Europa) immer mehr durch. Sie sind auch mit ein Grund dafür, daß die ehedems so verbreiteten Copy-Parties allmählich verschwinden – Datenfernübertragung ist nunmal das Gebot der Stunde, besonders, da heute in erster Linie Geschwindigkeit zählt. Nur in Skandinavien erfreuen sich die Kopierfeten nach wie vor großer Beliebtheit, und dort zeichnet sich auch ein ganz neuer Trend hin zum „legalen Computern“ ab. Man liefert sich hier inzwischen mehr Schaukämpfe mit Demos als mit Cracks – wahrscheinlich werden in absehbarer Zeit jede Menge Spiele aus dem hohen Norden auf uns zukommen.

Noch zwei interessante (und zumindest aus Szene-Sicht unerfreuliche) Entwicklungen gibt es zu vermelden: Zum einen läßt die Qualität der Cracks ständig nach. „Shadow of the Beast II“ läuft bis heute nicht, „Dragonflight“ hat eine Ewigkeit gedauert, und selbst hier wird der „normale“ Endverbraucher (ohne Modem oder beste Beziehungen) größte Schwierigkeiten haben, eine wirklich einwandfrei lauffähige Kopie aufzutreiben. Zum anderen hat sich auch hinsichtlich Recht & Gesetz einiges getan: Nicht nur daß die Gesetze schärfer geworden sind (Einziehung von Hardware ist jetzt ziemlich problemlos möglich), vor allem haben auch die staatlich besoldeten Freunde und Helfer mittlerweile einiges dazugelernt. Für erhebliches Aufsehen sorgte hier der Fall eines 17jährigen amerikanischen Hackers namens Rokman, der beim „Phone-Freaking“ erwischt wurde und jetzt ganz schön in der... äh, ganz schönen Ärger am Hals hat (unter anderem 'ne Telefonrechnung von 1 Mio. Dollar!). Tja, so geht's allen bösen Buben...

Zum Schluß ein Aufruf in eigener Sache: Wenn Euch irgendetwas Bestimmtes interessiert oder Ihr eine Frage habt, die ich beantworten soll – Postkarte genügt! Ihr braucht Euch wirklich keine Sorgen machen, Dr. Freak beißt nicht und behandelt alle Anfragen absolut vertraulich. Ehrenwort! Also laßt was von Euch hören und tschüß bis zum nächsten Mal, Euer

DR. FREAK

Joker Verlag
„Dr. Freak“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Wial Versand Service

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

AMIGA Programme

688 ATTACK SUB DT.	65,90
A10 TANK KILLER 1MB	79,90
ACCOLADE IN ACTION	69,90
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
BADLANDS *	59,90
BARGAMES	65,90
B A T DT.	75,90
BATTLECHESS 2 DT. *	65,90
BATTLECOMMAND DT. *	59,90
BATTLEHAWKS 1942	59,90
BATTLEMASTER DT.	69,90
BERLIN EAST VS. WEST DT.	64,90
BETRAYAL DT. *	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90
BILLY THE KID DT. *	59,90
BLOCK OUT DT.	65,90
BUDOKAN DT.	65,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
BSS JANE SEYMOUR DT.	59,90
CABAL	59,90
CADAVER DT.	65,90
CARMEN SAN DIEGO DT.	72,90
CASTLE MASTER DT.	64,90
CAPTIVE	59,90
CENTURY DT. *	59,90
CHAOS STRIKES BACK *	59,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHASE HQ 2 DT. *	59,90
CHESSCHAMPION 2175 DT.	72,90
CHESS SIMULATOR	59,90
CODENAME ICEMAN 1 MB	89,90
COLONELS BEQUEST 1 MB	89,90
COLORIS	65,90
COMBO RACER DT.	59,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	89,90
CORPERATION DT.	65,90
DAMOCLES DT.	59,90
DAY OF THUNDER DT.	59,90
DINOWARS DT.	54,90
DOMINATON DT.	59,90
DOUBLE DRAGON 2	59,90
DRAGONS BREATH DT.	69,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGON FORCE	65,90
DRAGONS LAIR 2 1 MB	104,90
DRAGON STRIKE	65,90
DRAGON WARS *	65,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,00
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
DYNASTY WARS	59,90
E-MOTION DT.	59,90
EDITION ONE DT.	59,90
ELITE DT.	65,00
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90
EPIC *	59,90
EPYX SPORTING GOLD DT. *	59,90
Escape from t. Planet of t. Robot Monsters	49,90
EXTASE DT.	59,90
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
FATAL HERITAGE DT.	69,90
FINAL BATTLE DT.	65,90
FIRE + BRIMSTONE	65,90
FIRE AND FORGET 2 DT.	59,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90
FLIMBO'S QUEST DT.	65,90
FLOOT DT.	65,90
FM WORLD CUP EDITION	54,90
FULL METAL PLANET DT.	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
HORROR ZOMBIES DT. *	65,90
IMMORTAL DT. 1MB	65,90
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
ISHIDO DT. *	65,90
IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB	74,90
IT CAME FROM .... DATA DISK DT. 1 MB	39,90

AMIGA Programme

ISLAND OF LAST HOPE	65,90
IVANHOE DT.	59,90
JAMES POND *	65,90
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 DT.	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 1 MB	85,90
LETTRIX DT. *	59,90
LIGHT CORRIDOR DT.	65,90
LIN WUHS CHALLENGE DT.	54,90
LOGO DT.	65,90
LOOM DT.	69,90
LOOPZ	59,90
LORDS OF THE RISING SUN DT.	72,90
LOST PATROL DT.	59,90
LORDS OF DOOM DT. *	65,90
LOTUS TURBO CHALLENGE *	59,90
M1 TANK PLATOON DT. *	72,90
MAGIC FLY DT.	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO 1MB	74,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MANIX *	59,90
MAUPITI ISLANDS *	65,90
MEAN STREETS DT. *	65,90
MIDWINTER DT.	64,90
MILESTONES COMPILATION. DT.	64,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
MIGHT + MAGIC 2	69,90
MIND GAMES DT.	59,90
MONTY PYTHON	54,90
M.U.D.S. *	65,90
MURDER DT.	59,90
NEUROMANCER DT. 1 MB	65,90
NIGHT BREED DT.	59,90
NIGHTHUNTER DT.	65,90
NORTH + SOUTH DT.	59,90
NUCLEAR WARS	59,90
NY WARRIORS 1 MB	54,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
ON THE ROAD KOMPLETT DT.	69,90
OPERATION SPRUANCE DT.	74,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG DT.	11,90
OPERATION THUNDERBOLD	59,90
ORIENTAL GAMES DT.	65,90
PANG DT. *	59,90
PARADROID 90 DT.	59,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIPEMANIA DT.	64,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
PLOTTING DT.	59,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	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
POWERPACK COMPILATION	65,90
PRINCE OF PERSIA	65,90
PROFESSOR MARIARTI DT.	49,90
PROJECTILE DT.	65,90
PUFFIS SAGA DT.	65,90
PUZZNIK DT. *	59,90
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
SOCCERMANIA DT. *	65,90
SOUNDEXPRESS	89,90
SPY WHO LOVED ME	49,90

AMIGA Programme

STAR CONTROL *	65,90
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
TEAM YANKEE DT.	65,90
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE	69,90
THEIR FINEST HOUR DT.	69,90
THEME PARK MYSTERY DT.	65,90
THE THIRD COURIER	65,90
THE PLAGUE DT.	59,90
THUNDERSTRIKE DT.	59,90
THE PUNISHER	59,90
TIE BREAK DT.	65,90
TIME MACHINE	59,90
TOM AND THE GHOST DT. *	65,90
TOTAL RECALL DT. *	59,90
TOURNAMENT GOLF *	65,90
TOWER OF BABEL DT.	59,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TREASURE TRAP	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
UN SQUADRON *	59,90
UNREAL DT.	79,90
VAXINE DT. *	65,90
VENUS FLY TRAP	54,90
VOODOO NIGHTMARE DT.	65,90
WARHEAD	59,90
WELLTRIS DT.	69,90
WESTPHASER mit Zubehör	89,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WHEELS OF FIRE	69,90
WINGS DT.	74,90
WINGS OF DEATH DT.	65,90
WINGS OF FURY	59,90
WOLFPACK DT. *	74,90
X-OUT DT.	54,90
XIPHOS *	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90
ZOMBIE DT.	64,90

PREISHITS AMIGA

ACTION SERVICE	17,90
ADVANCED FRUIT MACHINE SIM.	24,90
ADVANCED SKI SIMULATOR	17,90
BAAL	17,90
BALLISTIX	17,90
BARTS TALE 2	29,90
BLOOD MONEY	17,90
BMX SIMULATOR	28,90
CHAMBERS OF SHAOLIN	24,90
CONFLICT	17,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FLY FIGHTER	24,90
GRIMBLOOD	17,90
IMPACT	17,90
INTERCEPTOR	29,90
ITALY 90	17,90
JUMP JET	17,90
KIKSTART 2	17,90
NITRO BOOST CHALLENGE	17,90
ON SAFARI	17,90
PACMANIA DT.	17,90
PAPERBOY	29,90
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
ZANY GOLF	29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

SONSTIGES

KIND WORDS 2 TEXTVERARBEITUNG DT.	109,90
INFOFILE DATENBANK DT.	109,90
OKTALYZER DT. MUSIK EDITOR	79,90
DE LUXE VIEW -VIEDO DIGITIZER-	349,00

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY	189,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
MIDI CONNECTOR	79,90
SYNCRO EXPRESS 2	99,00
X-COPY 2 inkl. Hardware	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware	74,90

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 109,90

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,	

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

Allerorten herrscht gemächliche Vorweihnachtsstille, der große Konsumrausch hat noch nicht so richtig eingesetzt. Das merkt man auch unseren Game-Charts an, die sich friedlich ausgewogen zeigen, wie sonst das ganze Jahr nicht ...

Redaktionscharts

1. POWERMONGER
2. ISHIDO
3. TORVAK THE WARRIOR
4. GREAT COURTS 2
5. CADAVER
6. MAUPITI ISLAND
7. INDIANAPOLIS 500
8. BIG BUSINESS
9. M1 TANK PLATOON
10. ATOMINO

Verkaufscharts

1. (2) POOL OF RADIANCE
2. (7) INVEST
3. (–) CADAVER
4. (–) F-19 STEALTH FIGHTER
5. (1) KICK OFF 2
6. (3) LEGEND OF FAERGHAIL
7. (8) LOOM
8. (4) IMPERIUM
9. (–) LORDS OF DOOM
10. (9) CHAMPIONS OF KRYNN

Leser-Flops

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

Redaktions-Flops

1. PROSOCCER 2190
2. YOLANDA
3. LEGEND OF THE LOST
4. SPELL BOUND
5. COUNT DUCKULA

Lesercharts

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

Noch ausgewogener geben sich *Eure* Lesercharts: Wie nicht anders zu erwarten, führt immer noch „Pirates!" die Meute an. Dahinter ist zwar kein einziger Platz gleich geblieben, die Veränderungen beschränken sich aber fast durchgehend auf Kleinigkeiten (einen Rang rauf oder runter). Na, immerhin hat „Legend of Faerghail" den Sprung in Eure Hitparade geschafft, was wir dem schönen Fantasy-Rollenspiel auch herzlich vergönnen. Daß Ihr auch bei den Flops Ausdauer beweist, kann ebenfalls niemand in Erstaunen versetzen – diese Games sind auch wirklich unter aller Kritik!

Wir hingegen hatten diesmal richtig Schwierigkeiten, ausreichend Müll für unsere Redaktions-Flops zusammenzutragen: Die ersten drei Plätze sind zwar echte „Grusicals", aber „Spell Bound" und „Count Duckula" könnte man mit viel gutem Willen noch durchrutschen lassen. Dafür fiel uns die Wahl bei den Redaktions-Hits umso leichter, die genannten Titel sind allesamt erste Wahl!

Zum Schluß kommt, was kommen muß: Wer uns eine Postkarte mit seinen persönlichen Hits & Flops zukommen läßt, ist bei der Verlosung von drei kleidsamen Joker-Shirts und folgenden Spielen dabei:

1 x F-19 Stealth Fighter

1 x Rick Dangerous 2

1 x Nightbreed (Movie-Game)

Wer allerdings seinen Absender, seinen Wunschtitel, oder gar unsere Anschrift vergißt, guckt in die Röhre! Deshalb hier nochmal die richtige Adresse:

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

Nun ist dies zwar die Weihnachtsausgabe, geschrieben wurde sie aber logischerweise, während vor unseren Fenstern noch spätherbstliche Nebel wallten. Eine beschauliche Zeit: Ein Großteil der vielversprechenden Weihnachts-Renner wartet noch auf seine Veröffentlichung, mit wenigen Ausnahmen beherrscht die gehobene Mittelklasse das Feld. Da wundert es einen auch nicht, wenn selbst die sonst so schnellebigen Verkaufscharts nur schlappe drei Neuzugänge aufweisen – letzten Monat waren es immerhin noch fünf! Interessant ist dabei höchstens, wie gut sich „Cadaver" und „F-19 Stealth Fighter" auf Anhieb plazieren konnten; so richtig überraschen kann das aber wohl auch niemand.



Warum dieses Spiel zuerst für den ST erschienen ist, wissen nur die Götter – und die Bitmap Brothers. Aber die sind ja immer für eine Überraschung gut. Oder hättet Ihr nach „Speedball“ und „Xenon 2“ ein klassisches 3D-Action-Adventure erwartet?

Der Amiga Joker meint:
Cadaver setzt neue Maßstäbe für isometrische Action-Adventures!

CADAVER

Der Zwerg Karadoc ist ein richtiger Antiheld: Überall genießt er den zweifelhaften Ruf eines feigen, verlogenen und diebischen Söldners. Während eines Kneipenbesuches erfährt unser Freund von einem Schloß voll sagenhafter Schätze. Zwar sollen die Reichtümer recht gut bewacht sein, aber in einem Anfall von Heldenmut (oder doch eher Habgier?!) beschließt Karadoc sich den Schuppen trotzdem mal genauer anzusehen. Leichter gesagt als getan – bei fünf Etagen mit über 500 Räumen! Das alte Gemäuer ist vollgepfropft mit Monstern aller Art, teuflischen Überraschungen und den verschiedensten Sammelobjekten wie Waffen, magischen Tränken, Zaubersprüchen oder alten Knochen. Gegangen und gehüpft wird per Joystick, im Bedarfsfall kann mit dem Feuerknopf ein Iconmenü aktiviert werden, das 15 weitere Aktionen ermöglicht (Essen, Trinken, Lesen, Gegenstände aufnehmen oder ablegen, usw.). Zusätzlich ist die Tastatur belegt, unter anderem mit einer Kartenfunktion (Automapping mit Zoom und allen Schikanen), dem Inventory und Save/Load. Die digitale Lebensversicherung (Speichern) kostet aber Gold, und zwar umsomehr, je später im Spiel man darauf zurückgreift!

Die Grafik ist sehr detailreich, aber nicht besonders farbenfroh. Man muß den Bitmaps allerdings bescheinigen, daß sie aus der isometrischen 3D-Perspektive das Bestmögliche herausgekitzelt haben. Die düstere Titelmusik und die schaurigen Effekte während des Spiels sind gut, reichen aber nicht ganz an die Qualität von „Megablast“ heran. Zumindest anfänglich ist die feinsinnig konstruierte Steuerung ein bißchen problematisch, nach einer gewissen Einspielzeit kommt man aber trotz der leichten Überbelegung ganz gut zurecht. Was Cadaver dann tatsächlich zum Suchtgame werden läßt, ist das ausgeklügelte Spieldesign: Der Schwierigkeitsgrad steigert sich schön langsam aber sicher, und vom Keller bis zur Chefetage des bösen Endgegners warten Abenteuer, Monster und Rätsel ohne Ende. Kurz und gut: Die Bitmap Brothers haben's immer noch voll drauf! (mm)



Wahrlich ein merkwürdiger Held: 'ne Rüstung mit Füßen und einem Boxergesicht!





Cadaver

Grafik:	84%
Sound:	70%
Handhabung:	77%
Spielidee:	89%
Dauerspaß:	91%
Preis/Leistung:	90%
Red. Urteil:	91%



Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 74,– DM
Hersteller: Mirrorsoft
Bezug: Funtastic

Spezialität: Das Spiel ist in vertretbarem, die Anleitung in gutem Deutsch.

CRYSTAL SOFT
INH.: C. WAGNER

Speichererweiterung für
AMIGA 500 auf **1 MB**
DM 99,—
(abschaltbar - einfach einstecken)
DM 122,—
(abschaltbar/incl. Uhr - einfach einstecken)
AMIGA 2000 auf **8 MB**
DM 555,—
(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,—
AMIGA-Mouse	DM 89,—
Netzteil / A 500	DM 134,—

AMIGA-SOFTWARE

Battlehawks 1942	64,90
Bomber	74,90
Bomber (Mission Disk)	44,90
B.S.S. Jane Seymour	**64,90**
Champions of Krynn	69,90
Corporation	**64,90**
Damocles	64,90
Dragon Flight	74,90
Drakkhen	74,90
Dungeon Master	64,90
Emlyn Hughes Intern. Soccer	64,90

M1 Tank Platoon 69,90

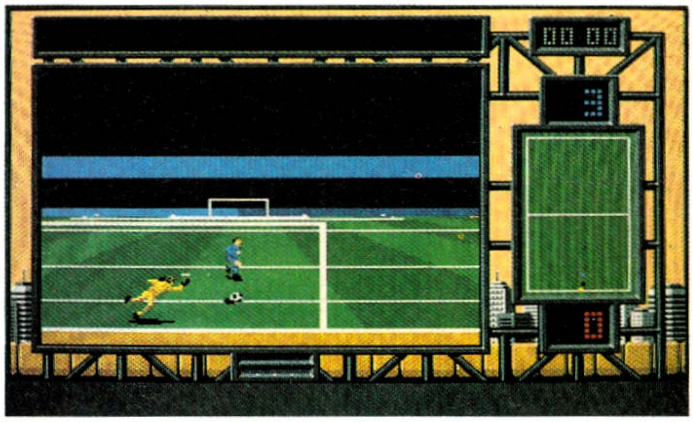
Falcon F-16	74,90
Falcon (Mission Disk I)	54,90
Falcon (Mission Disk II)	**54,90**
F-19 Stealth Fighter	**74,90**
F-29 Retaliator	64,90
Full Metal Planet	64,90
Gravity	64,90
Imperium	69,90
Indiana Jones/Adv.	69,90
Interphase	64,90
Invest	**59,90**
It cam from the desert	74,90
Kick off 2	64,90
Klax	54,90
Legend of Faerghail	**69,90**
Lost Patrol	**64,90**
Magic Fly	**69,90**
Maniac Manson	69,90
Midwinter	69,90
Might and Magic II	74,90
Operation Stealth	**69,90**

Powermonger 69,90

Pipemania	64,90
Pirates	69,90
Pool of Radiance	**69,90**
Red Storm Rising	**69,90**
Resolution 101	**64,90**
Rings of Medusa	69,90
Rock'n Roll	64,90
Sherman M4	69,90
Sim City	74,90
Sim City (Terrain Editor)	44,90
Space Ace	99,90
Star Command	69,90
Star Flight	69,90
Their finest hour	**74,90**
Tower of Babel	69,90
TV Sports Basketball	74,90
TV Sports Football	74,90
Wings	**74,90**
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



Bei International Soccer Challenge sitzen Sie in der ersten Reihe . . .



Entenjagd im Pharaonengrab



Snap: Was soll eigentlich der Blödsinn?

International Soccer Challenge

Kaum ist die Weltmeisterschaft ein paar Monate vorbei – schon bringt auch Microstyle ein Soccer-Game heraus! Aber besser zu spät als überhaupt nicht . . .

Bisher gab es bei Fußball-Spielen immer nur zwei Arten der Darstellung: Entweder mit Blick von der Seite à la „Emlyn Hughes Int. Soccer", oder aus der Vogelperspektive, wie in „Kick Off". Microstyle hat sich jetzt auf Neuland vorgewagt und präsentiert das Geschehen aus der Sicht des (Feld-) Spielers. Ansonsten gibt es aber kaum revolutionäre Neuerungen: Man darf die WM nochmals nachspielen (bzw. schon mal für die nächste üben) oder sich in der Superliga mit diversen Spitzenvereinen messen. In jedem Fall kann man entweder nur einen Spieler oder gleich die ganze Mannschaft über den Platz scheuchen. Um sich erstmal an die Perspektive zu gewöhnen, gibt es auch einen Übungsmodus; dazu werden drei Schwierigkeitsgrade (von superleicht bis mittelschwer) und eine Save-Funktion geboten (bei maximal zwölf Minuten Spielzeit wohl nur selten in Gebrauch . . .). Was aber gänzlich fehlt, ist ein Zwei-Spieler-Modus.

Die Kicker-Sprites sind bildschön animiert, die Vektorgrafik drumherum ist ausreichend schnell. Nur leider ist der Screenausschnitt ein wenig klein geraten, so daß die Übersicht darunter leidet – da hilft auch der unglücklich plazierte Radar nichts. Der Sound ist eine Beleidigung für die Ohren, die Steuerung dafür okay. Trotz guter Ansätze ist International Soccer Challenge somit kein ernsthafter Konkurrent für die Klassiker des Genres. (mm)



International Soccer Challenge

Grafik:	73%
Sound:	34%
Handhabung:	52%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	59%
Red. Urteil:	56%

Variabel

Preis: ca. 69,– DM

Hersteller: Microstyle/ Microprose

Bezug: International Software

Spezialität: Alle Bildschirmtexte sind in deutsch, wenn auch mit etlichen Übersetzungsfehlern. Vorbildliche, 112seitige Anleitung.

Count Duckula

Wer seine Samstagnachmittage vor der Glotze verbringt, kennt ganz bestimmt Graf Duckula. Und weil das vermutlich gar nicht so wenige sind, gibt's die vegetarische Vampir-Ente jetzt auch als Billigspielchen.

In einem Jump & Run Game der simpelsten Art durchsucht der adelige Erpel eine Pyramide nach dem magischen Saxophon. Dazu stehen ihm exakt zehn Minuten zur Verfügung, wobei für jede Feindberührung etwas Zeit abgezogen wird. Es kreuchen Mumien, Fledermäuse und die Jungs von der Crow-Gang durch's Grabmahl, und allesamt müssen sie von unserem Grafen übersprungen werden. Unterwegs sammelt man Schlüssel und ein paar andere nützliche Gegenstände ein, außerdem erhält man Schützenhilfe von Igor (Extra-Zeit) und Nanni (macht auf ihre charmante Art Wege frei). Weil das vermutlich selbst den Programmierern ein bißchen zu dürftig war, gibt's auf der Disk noch ein zweites Spiel: „Snap" ist ein Reaktionstest, wo auf einer geteilten Rolle die halbierten Helden richtig zusammengesetzt werden sollen. Prädikat: besonders einschläfernd!

Die eher schlichte Grafik ist immerhin schön bunt, die Animationen sind flott, aber etwas verschwommen. Gescrollt wird nicht, lediglich umgeschaltet – das aber in beachtlicher Geschwindigkeit. Beim Sound hat man die Wahl zwischen einer nervtötenden Version des Duckula-Themas oder reichlich dürftigen FX. Die Steuerung ist sogar gelungen, aber was hilft's? Count Duckula ist schlicht und ergreifend langweilig! Naja, vielleicht für ganz, ganz junge Enten-Fans – so bis maximal zehn Jahre . . . (ml)



Count Duckula

Grafik:	57%
Sound:	46%
Handhabung:	71%
Spielidee:	30%
Dauerspaß:	28%
Preis/Leistung:	37%
Red. Urteil:	33%

Für Anfänger

Preis: ca. 39,– DM

Hersteller: Alternative Software

Bezug: Leisuresoft

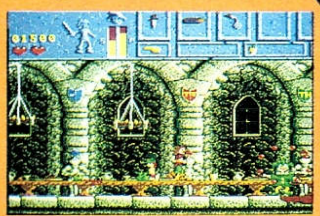
Spezialität: Die mehrsprachige Anleitung versteckt sich auf der Rückseite des Covers. Keine Highscores, keine Save-Funktion, aber Pause- und Abbruchtaste.

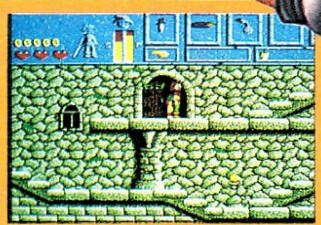
SCHLÜPFEN SIE IN DIE ROLLE
DES GEISTES VON SIR REGINALD ARROW
UND HELFEN SIE TOM SEINE MUTTER
ZU BEFREIEN.

TOM and the ghost

Blue Byte

"Das Spiel zeichnet sich durch hervorragende Spielbarkeit und Originalität aus".





"Sie Steuern Sir Arrow, den Geist, und müssen Tom mit dem Notwendigen versorgen".

"So wie Sie Tom behandeln, wird er Sie behandeln. Für viel Spaß ist gesorgt".



UBI SOFT

Entertainment Software

Vertrieb : Rushware Microhandelsgesellschaft mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/607-0. Österreich : Karasoft, Darius. Schweiz : Thali AG

Abonnenten sind beliebt!

Seit Peter ein Abo hat, ist er überall der Hahn im Korb! Kein Wunder: Als Abonnent bekommt man seinen Joker halt als erster. Und die Mädels sind doch immer schon so neugierig auf die Girl-Seite . . .



Aber nicht nur bei den Frauen hat Peter plötzlich Glück: Seit er die brandaktuellen Tests und heißen Spiele-Tips als erster kennt, kann er sich vor Freunden kaum noch retten! Und kürzlich wurde Peter sogar zum Polizeichef befördert! Warum? Tja, wer regelmäßig Dr. Freak liest, kennt die Szene eben wie kein anderer . . .

Wenn auch Ihr vom Glück verfolgt sein wollt, dann macht's wie Peter: Füllt den Coupon aus, und für schlappe 60,– DM (Ausland: 72,– DM) bekommt Ihr den Joker ein Jahr, bzw.10 Ausgaben lang frei Haus! Wer schon ein Abo hat und einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt von uns auch noch ein Vollpreis-Game geschenkt! Der neue Glückspilz braucht nur Name und Adresse des Werbers mit auf seine Bestellung zu schreiben. Also: Wollt Ihr wirklich weiterhin an Eurem Glück vorbeigehen?



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!

KLEINanzeigen

Biete Hardware

!Ich verschenke! einen C16 u. 5 Originalspiele u. 2 Joysticks u. Kabel für TV... fast kostenlos für 49 DM (bzw. VB). Alles noch in einwandfreiem Zustand. Tel.: 07274/3099, ab 15 Uhr (Johannes)

Verkaufe A1000, 1MB, dt. Tastatur, Literatur, Devpac 2.0, Jitter Rid, PC-Amiga-Omti-Adapter. Preis VB. Tel.: 089/806530

Verk. Amiga 500 mit 1MB, 2. Laufwerk (3,5"), Joystick, Monitor 1084, ca. 30 Originalspiele 2000 DM. Tel.: 07141/605732 Thomas

Verkaufe A500 512K Speichererweiterung von AHS (4 Mon. alt), abschaltbar und mit Batterie-gepufferter Uhr für 100 DM. Tel.: 0621/551478 (Stefan)

Suche Software

Suche Originale für meinen A500. Bevorzuge Adventures und Rollenspiele. Bin auch dankbar für Tips und Pläne zu Legend of Faerghail und anderen Rollenspielen. Angebote und Listen bitte an Gerald Schuh, Burenstr. 80, 8052 Graz, Tel.: (A) 0316/574626

Suche Football Direktor II nur Original für Amiga. Tel.: 07127/59889

Ein Königreich für die Spiele Iron Lord und Rings of Medusa!! Mögl. billig und mit Anl.. Schreibt an: Alfred von Löbbecke, Firstalmweg 2a, 8022 Grünwald/München

Kaufe und tausche Amiga Games! Send Lists to: Simon Piontek, Sandhasenweg 1b, 6200 Wiesbaden, Tel.: 06121/543714 ab 14 Uhr. 100% Antwort

Ich suche: Operation Thunderbolt (max. 30 DM), Budokan, Police Quest II, Wings, Last Ninja II, N.Y. Warriors, Turrican, Hero's Quest, North & South. Tausche: Dragon's Lair I, Indy III Adv., Batman, Rings of Medusa. Tel.: 06173/62733 (Alex). Keine Raubkopien!!! (logo...)

Biete Software

Amiga Software! Preise und Liste auf Anfrage. Schreibt oder ruft mich mal an: Tel.: (0043)(0)222/256161 (ab 19h), Andreas Simandl, Dopschstr. 24-32/29/1, 1210 Wien, Austria

Verkaufe Amiga Originale u. dt. Anleitungen, z.B. Elite, Populous, Starglider II, usw. Stück ab 40 DM. Tel.: 02156/8193

Biete billige Amiga Software! Gratisliste anfordern. 100%ige Rückantwort! Postfach 610441, 3000 Hannover 61, oder Anruf ab 16 Uhr: 0511/561753

Brauchst Du 3,5" Disketten, um Deine Software zu kopieren? Bei uns kein Problem. Wir bieten 3,5" Disketten für nur 1 Sfr. pro Stück. Es sind 2DD Qualitätsdisketten mit 5 Jahren Garantie. Bestellen unter Tel.: 004117848004 (für Deutschland), für Schweizer: 01/7848004

Tausche Original Bio Challenge, sowie Kick Off für Amiga. Angebote an: Oliver Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Erbach 2, Tel.: 07305/5124

CH-AMIGA-CH Super billige Soft. Immer aktuell. Schreibt an: Stefan Simmler, Fischermätteliweg 5, 3400 Burgdorf, Schweiz. Is Best

Verkaufe Originale für Amiga: XR35 (10 DM), Australo Piticus Mechanicus (10 DM), Tanglewood (10 DM), Virus (10 DM), Black Lamp (10 DM). Schreibt an: K. Borchert, Alter Postweg 12, 4270 Dorsten 1, oder ruft an: Tel.: 02362/25459 (ab 17 Uhr)

Habe neueste Soft für Amiga, z.B. It came from the Desert, Antheads, Budokan, Heros Quest (!), Larry 3, usw.. Fordert Liste bei 05271/34727 (Christian), It's cheap!!

Verkaufe Original Down at the Trolls von Rainbow Arts, mit Verpackung und Anleitung. Zwei Disketten, mit eigenem Editor und über 100 Animationsphasen für 35 DM. Tel.: 06035/2731 (ab 15 Uhr), frage nach Martin!

Amiga Österreich! Neueste Soft, schnell, fast gratis. Gratisliste: Markus Winter, Bahnstr. 6, 3701 Gr. Weikersdorf (02955/71172). Auch ältere Soft. Tausche auch! 1000% Antwort! Be Fast!

Achtung Amiga: Tausche Times of Lore gegen Ultima IV!!! Verkaufe für C64 Ultima I, II, III, V, Bards Tale I, Legend of Blacksilver, Heros of the Lance für 200 DM. Nur Originale! Bei: C. Frey, Schickhardtstr. 24, 7148 Remseck 1

Verkaufe Amiga Original Games!! Space Quest III, Indy III Adv. für je 40 DM. Zak Mac Kracken, It came from the Desert (je 35 DM). Stormlord (30 DM), Thunderboy, Rolling Thunder, Motorbike Madness, Footballmanager II, u.v.a. (für je lächerliche 20 DM) Tel.: 0911/449479, Jean-Paul-Platz 27. 8500 Nürnberg 40, Michael Bartsch bei Burger

Verkaufe Amiga-Originale: Bubble Bobble, New Zewland Story, Impact, Test Drive II, Gunship, Gee Bee Air Ralley, Toobin, Time Bandit, Powerstyx, Sentinel, Grand Overt, Archon 1 u. 2, u.v.a.. Preise zwischen 20 DM u. 60 DM je nach Spiel. Liste anfordern unter Nummer 06027/2392 ab 17 Uhr oder N. Schlüter, Schulstr. 13, 8751 Stockstadt

Amiga Schweiz Software zum Schleuderpreis. Das ist Deine Chance. Liste anfordern, Ralf Strauss, Räbenstr. 26, 8280 Kreuzlingen, Schweiz

Amiga Schweiz Wir verkaufen Top Amiga Soft zu günstigen Preisen Schreibt an: Oliver Dost, Kamorstr. 4, 8280 Kreuzlingen, Schweiz

Tausche Amiga-Originale! Indy III, After-Burner und Buggy-Boy gegen Zak Mac Kracken, Chrono Quest oder Dragons Lair. Tel.: 0906/9649

Kickstart-Versionen (1.1-2.0) auf Eprom für KICK-Umschaltplatinen ab DM 65 oder auf Disketten ab DM 10 oder Tausch gegen KS-Versionen. Schriftliche Anfragen gegen Rückumschlag (1 DM) bei mir. Siegfried Moersch, Rablstr. 12/213, 8000 München 80

Verk. Orig. Amiga Games: Stormlord, Running Man, Dynamite Düx, Road Blaster, Tiger Road, Microprose Soccer, 3D Pool, The Deep, Freedom je 30 DM, Robbery 20 DM. Tel.: 06473/1430 oder Patrick Gronych, Am Schwalbengraben 14, 6333 Braunfels

Verkaufe oder tausche folgende Originale: Space Ace 60 DM, Forgotten Worlds 30 DM, Earl Weaver Baseball 15 DM, Hacker II 20 DM, Space Harrier 30 DM. Alles neu und 100% OK! Schreibt oder ruft an: Holger Roeser, Via A. Gentili 4, 20146 Milano, Italy, Tel.: 0039/2/4982582

Tausche Enlightenment Druid II, Personal Nightmare, Ghouls 'n' Ghosts, King's Quest II zusammen gegen Dragons Breath. Tel.: 0231/713109, Alexander Alberti, Glückaufsegenstr. 100, 4600 Dortmund 30

Verkaufe Originale: Shadow of the Beast 40 DM, New Zealand Story 30 DM, Castle Warrior 25 DM, Kingdoms of England 25 DM, Batman I 20 DM, Forgotten Worlds 20 DM, Licence to Kill 20 DM, Silkworm 20 DM, habe noch mehr Spiele. Schreibt oder ruft an: Uwe Geistner, 6800 Mannheim 51, Mosbacherstr. 27, 0621/705727. Tausche auch gegen andere Spiele und Hardware (Floppy/MB). Tausche gegen: Dragons Breath, Battle of Britain!

Verkaufe nur Originale: TV Sports Basketball 45 DM, Murders in Venice 40 DM, Int. Soccer 20 DM, Graffiti Man 10 DM, alle zusammen nur 100 DM. Nur schriftlich an: Willy Bruckner, Oberer Gernauweg 7, 8200 Rosenheim

!Durchgespielt! Verkaufe: Elite (u. Safedisk), Turrican, DPaint III-Buch, Videopreisliste (VHS). Alles deutsche Originale. Für nur 150 DM (NP 210 DM), evtl. auch einzeln. Maik Höfener, Zw. den Höfen 8, 2839 Kirchdorf, Tel.: 04273/1208 (nur So)

Verkaufe Orig. Amiga Spiele: Witness, Summer Olympiad, Grand Slam Tennis, Wall Street Wizard (je 35 DM), Circus Games, Euro Soccer, One On One, Terramex (je 30 DM), Drum Studio, Feud, Ninja Mission (je 20 DM), Soccer King 15 DM. Tausche auch! Tel.: 07308/6133 (Volker)

Verkaufe Amiga Originale: Rock'n Roll, Test Drive II, Millenium 2.2, Falcon F-16, F-16 Combat Pilot, Dungeon Master (A1000), Oil Imperium, R-Type, Summer Edition (je 39 DM), Kind Words (79 DM), Dragons Lair und viele mehr. Tel.: 05241/51091. Große Auswahl!!

Verkaufe Originale: Circus Attractions, Hard'n Heavy, Bio Challenge, Voyager, Menace, Microdeal Soccer, Warlocks Quest, Spidertronic, Genius, Xenon, Baal, Thunder Blade und mehr (alle 15 DM, zus. 200 DM). Tel.: 05131/54677 (Bernd)

Verkaufe 3 Originale: Turrican (55 DM), Rock 'n' Roll (40 DM), Stadt der Löwen (60-70 DM). Tausche auch gegen eine Speichererw. Call Me: 0211/705496 verlangt Daniel!! Ab 18-19 Uhr. Vector the only Name for PD

Verkaufe Originale: King's Quest I-III, Larry I u. II, Manhunter N.Y., Dungeon Quest, Ooze, Adventures (4 Games), Legend of Djel, Xybots und Giants (4 Games). Preise unter 50% des NP. Alle Spiele 100%ig OK, kompl. mit Anl. u. Originalverp. Tel.: 0201/765609, Mo-Sa 18 bis 21 Uhr

Verkaufe Hostages für Amiga für 35 DM. Tel.: 08453/1763

Biete spitzen Software! Super billig! Habe immer die neuesten Games auf Lager. Call the arctic Strike Force Germany: 04181/33700 Call fast!! (Marc)

Verkaufe PD-Sammlung von ca. 750 3,5"-Disketten der Serien Fish, Kickstart, Taifun, Franz, Cactus gegen Höchstgebot! Info gegen Rückumschlag oder Tel.: 06406/71389, Sven Kreutz, Holzmühler Weg 25, 6304 Lollar

Amiga-Originale billig abzugeben: Katakis, Barbarian, Quiwi, Xenomorph, Battlehawks 1942, Castle Warrior, Holiday Maker, Spherical, Hostages, Grand Monster Slam, Garrison II. Alle Games außer Xenomorph (40 DM) und Quiwi (10 DM) für 25 DM!! Habe außerdem jede Menge Demos. Infos gibt es gratis!! Tel.: 02304/81415 (Ralf)

Verkaufe original Amiga Software: Personal Nightmare, Ghost Busters II, Red Heat, Manhunter I, Rocket Ranger, Altered Beast, Chamonix Challenge, Operation Neptune, Indy III (Adv.), The Angel of Death, Seconds out, Slayer, Space Quest III, Millenium 2.2 für 450 DM. Tel.: 04131/45926

Verkaufe Originale, übernehme Portokosten. Alle Games 100% in Ordnung, incl. Anl. u. Verp. für je DM 50: Das Magazin, Rings of Medusa, Day of Pharao, Gold of Americas, Future Wars. Für 60 DM gibt es das King's Quest Triplepack und für je 80 DM: Larry III oder Heros Quest! Schreibt an: Marc Ewinger, Francestr. 5, 8000 München 50 oder ruft an: 089/8127945 (Marc fragen)

Tausche und verkaufe: Reisende im Wind, Populous, Sorcerer Lord, Strike Force Harrier, Plundered Hearts, Stationfall, Leather Goddesses of Phobos, Manhunter N.Y., Bloodwych, Flip-Flop! Suche: Rollenspiele jeglicher Art (u.a. Ultima, AD&D). Angebote bitte an: Tines Roland, Fritz-Erler-Str. 13, 8510 Fürth

Vermittle gebrauchte Computer und Videospiele zum Tausch, Kauf und Verkauf (nur Originale!!! keine Raubkopien!!!)! Info unter 0208/870227 (Thorsten)

Wegen Systemwechsels, verkaufe ich meine ganze Spielesammlung, bestehend aus folgenden Originalen: Omni-Play Basketball, Hotshot, X-Out, Battle Squadron, Supercars, Manchester United (Nur kompl.). Angebote an: Mikey Sawidis, Tel.: 089/913625 Anrufen lohnt garantiert, denn ein Angebot machen kostet nichts

Biete sehr viele tolle Adventures, Oldies sowie neueste Spiele aus der AJ Hitparade. 100% Antwort. ÖS 55 pro Disk. Holt Euch die Liste bei: Hannes Hofer, Aufeld 19, 6280 Zell am Ziller, Austria, Tel.: 05282/7113

Software: Verkaufe Original-Spiele mit Anleitung. Loom (unbenutzt wegen Doppelschenkung) für 69 DM. Mit Komplettlösung. Und Maniac Mansion mit Tips und Komplettlösung für 59 DM. Beide kompl. in deutsch. Zusammen für 119 DM Tel.: 02222/5931 (Marco)

Verkaufe Robocop für Amiga. Gut intakt mit Sticker und Cheat. NP SFr. 80, VP SFr. 50. Tel.: Di bis Sa 01/9105006 Chrigi verlangen

Verkaufe Originale: Strider und Mr. Heli für nur 27 DM je Game incl. Anl. Verp. u. Porto. Außerdem Mini-Poolbilliard (Joker-Shop) vollständig für lächerliche 30 DM. Sebastian Termath, Köpkenstr. 10, 2800 Bremen 1, Tel.: 0421/78511

Verkaufe meine C64 Originalspiele wegen Systemwechsel. Liste gegen 1 DM in Briefmarken. H.J. Sporkert, Eisenstr. 15, 5600 Wuppertal 22

Verkaufe A500-Spiele, Mickey Mouse (30 DM), Asterix Operation Hinkelstein (30 DM), Moonwalker (30 DM). Tausche auch! Schreibt an: Markus Zimmermann, Führenberg 12, 8522 Herzogenaurach oder ruft an: 09132/60771 ab 14 Uhr

Verkaufe Originale! Habe: Documentum u. Buch 100 DM, Reflections u. Buch 100 DM, Amiga Math 50 DM. Spiele: Grid Start 20 DM, Fireblaster 15 DM. Tausche auch gegen Larry II oder III, It came from the Desert, Out Run, Strippoker, Hard'n Heavy, Running Man, oder alle 5 gegen eine Speichererw. auf 1MB (A500). Ruft an: 02622/2737

Verkaufe Originale! Billig! Thunder Blade u. LED Storm u. Blasteroids u. Impossible Mission II zus. für 60 DM. Tetris u. Baal zus. für 40 DM. Skrull 20 DM, Drakkhen dt. Anl. 50 DM, Twinworld 40 DM, Ultima IV m. dt. Anl., Plan u. Lösungshilfe 70 DM. Tel.: 06455/1472

Amiga Originale! Verkaufe Turrican, Indy 3 (Adv.), Stormlord u. Blood Money. Angebote an: Patrick, Postfach 5, 6419 Eiterfeld

Tausche, verkaufe Demo-Intro-Lettermaker, Sekasources, Demos! Superbillig!!! Infos anfordern (mit Rückporto). Only PD!!! No Calls! Write fast to: T. Wiesweg, Neuenhof 1, 5608 Radevormwald (No illegal)

Tausche Iron Lord (100% Orig.) und U.S.S. John Young (100% Orig.) gegen Their finest Hour und evtl. Rings of Medusa. Bin an Software interessiert. Nehme nur 100% Orig. Michael, Tel.: 08041/9307

AMIGA Für jeden User was dabei: z.B. Paperboy für Actionfreaks (40 DM), World Cup 90 für Fußballfreaks (35 DM), Manchester United (40 DM), Kick Off II (50 DM) und Great Courts für Tennisfreunde (45 DM). Schreibt oder ruft an: Henning Matschoss, Ringstr. 11, 6149 Rimbach, Tel.: 06253/6193

Für Österreich: Verkaufe Amiga Original Software: Amiga Power Play (2 Disks) 200 S, Wonderboy in Monsterland 400 S, Dragons Lair (1MB) 550 S, Diablo 150 S. Tel.: 06272/596 Nur in der Zeit (1 bis 2 Uhr) Mario verlangen

Bernd's PD-Ware! Eine spitzen PD-Serie mit Topprogrammen wie Senso Pro, Marble Slide u.v.a.! Sofort ausführliche Infos anfordern bei: Bernd Hoffmann, Biedenkopfer Str. 34, 5900 Siegen 1! 48 Stunden Lieferservice!! Bis dann!!

Verkaufe Originale für A500 mit Anleitung und Verpackung. F29 Retaliator, 688 Attack Sub, Speedball, Prison III, Thunderbirds, Harrier Combat Simulator, sowie C-64 Originale (Kassette). Preis nach Vereinbarung. Ruft doch einfach an: Tel.: 09561/90689

Verkaufe Originale: Table Tennis (35 DM), Soccer Manager Plus (35 DM), Kick Off (35 DM), Microprose Soccer (40 DM), Superstar Icehockey (20 DM)! Verkaufe PD incl. Disks pro Stück 1,90 DM, wirklich nicht teuer! Verkaufe Leerdisks! Stück 1 DM! Große Mengen vorhanden! Tel.: 08035/8288, Fabian Miehle, Hofangerweg 2, 8201 Neubeuern. Verkaufe auch Diskboxen billig!

Amiga-PD nur 2 DM je Disk! Fast jede Serie sowie diverse Sonderserien vorhanden!! Kostenlose Liste mit weiteren Überraschungen noch heute anfordern bei: Software Empire, Lange Str. 118, 2880 Brake (Utw.). Only Amiga!

Verkaufe Dragon Spirit original für DM 30 mit Anl. u. Verp.. Interessenten rufen bitte von 18 bis 20 Uhr Anton Kratz unter der Nummer 0251248079 an

Verkaufe oder tausche Originale! Habe: Indy III (Adv.), Turrican, Rock'n Roll, Oil Imperium, RVF Honda, Silkworm, Spherical, Xenophobe. Auch Tausch von PD-Disks. Schreibt an: Reiner Ovelgönne, Callhorner Kirchweg 16, 4572 Essen i. O.

Wegen Hobbyaufgabe mehrere Amiga Programme, z.B. Thunderbirds (20 DM), Soccer King (10 DM), Passing Shot (25 DM), und viele andere abzugeben, Auskunft täglich ab 17 Uhr unter Tel.: 05423/5377

Ich verkaufe folgende Original Games: Xenon II, Jumping Jack Son, Strider, Black Cauldron und Obliterator. Alles zu Superpreisen. Evtl. auch Tausch. Schreibt an: Peter Skutecki, Gemsweg 1, 7913 Senden. P.S. Nur Originale!!!

Verkaufe Strike Force Harrier, African Raiders, Tracker je 35 DM VB, Kampfgruppe 45 DM VB. Alle kaum gespielt. Tausche auch gegen F-16 Falcon u. Missiondisk, Starflight, Kick Off 2, T. o. Babel (Nur mit dt. Anl.). Zahle evtl. noch 10 DM drauf. Tel.: 05242/46581 Marco Sänger, ab 20 Uhr

Top Stuff on Amiga: T. Hülsmann, Winkelhauser-Esch 29a, 4292 Rhede. Info gegen Rückporto

Gebe meine komplette Softwaresammlung wegen Systemwechsels auf. Nur Amiga! 100% Rückantwort!!! Gratisliste anfordern bei: Tommy, Grebenstr. 4, 4501 Neuhofen an der Krems, Austria!!!

Verkaufe Amiga Originale: Starglider II, Forgotten Worlds, F-18 Interceptor, Indy III Action, Double Dragon, Roger Rabbit. Jedes Programm 40 DM. Ruft an oder schreibt: Kevin Sommer, An der Marbach 6, 6120 Michelstadt, Tel.: 06061/71295

Larry 3, Larry 2 (40 DM), Goldrush, Police Quest (je 25 DM), Kings Quest 1-3 (je 15 DM), Kings Quest 4 (50 DM), Indy Adv. (30 DM) und The Kristal (40 DM) zu verkaufen. Tausche auch gegen andere Sierra-Games oder Loom (dt.). Tel.: 05633/383 (nach 18 Uhr) oder schreibt an: Mario Beck, Knappstr. 22, 3543 Diemelsee 2

Wegen Systemwechsel PD-Sammlung zu verkaufen! VB 180 DM Tel.: 0941/66402 (Detlef) nur Mo, Di, Do 17 bis 18 Uhr

Verkaufe Blood Money für 35 DM bis 45 DM. Anfragen an: Sven Hoffmann, Mittelmark 3, 6301 Wettenberg 3, Tel.: 0641/82252. Bitte nach 19 Uhr und nicht Mittwochs o. Freitags und Sonntags

Verkaufe Iron Lord, Batman, Dynamite Düx, North & South, Power Drift für je 35 DM. Thexder, Super Six (6 Spiele) für je 20 DM. Aargh für 25 DM. Warzone für 12 DM. Tausche evtl. Tel.: 0221/686945

Tausche Originale: Oil Imperium, Soccer Manager Plus (in Original Verpackung) gegen Originale: Italy 1990 (U.S. Gold) und Rings of Medusa (in Originalverpackungen). Ernstgemeinte Angebote an: Alexander Melzner, Abtsdorferstr. 27, 8229 Laufen, Tel.: 08682/7176

The Final Super Fußball Manager für alle Amigas. 1 bis 4 Bundesliga, DfB-Euro-Cup, Spielermarkt, Stadionbau, Spieler u. Teamstatistiken. Digi-Sound, -Bilder, uvm. Das Original u. Anl. nur 29 DM. Jo Seitz, Altenstädter Str. 14, 6361 Niddatal 4, Tel.: 06187/26498

Verkaufe für Amiga: Styx (50 DM), Pipe Mania (50 DM), X-Out (40 DM), Super Wonderboy i. M. (40 DM) oder alle für 160 DM. Tel.: 09626/376 (Florian) von 17 bis 19 Uhr (Nur Originale, is ja klar)

Amiga-Originale für 40 bis 50 DM: Khalaan, E-Motion, Italy 1990, F-29 Retaliator, Xenomorph, Pipe Mania, Rainbow Islands, Klax, Tie Break, Resolution 101, Thunderstrike, Flimbo's Quest. Klaus: 08271/6796

Sucht Ihr neue und gute Software für Amiga??? Dann seid Ihr bei uns genau richtig!!! Eine Liste bekommt Ihr für 1 DM Porto bei: M. Sattler, Buchenstr. 11, 6542 Hainburg 1

Tausche Intros, Demos, Megademos. Schreibt oder schickt Disks an: W. Naumann, Südtirolerstr. 2, 8805 Feuchtwangen

The Elks verkaufen original Amiga-Soft mit Anleitung und Verpackung! Gratisliste unter 08131/21851, Mo bis Fr 14-18 Uhr

Verkaufe original Amiga Spiele! Powerdrift, Chambers of Shaolin, Testdrive II, Running Man, The Games (Summer Edition), Shanghai, Capone, Strip Poker II, Tetris und noch sieben andere. Nur alle zusammen für schlappe 450 Märker. Alle mit Anleitung. Tel.: 07321/42379, Gerd verl.

Tausche Their finest Hour (dt. Anl. u. Verp.) und Chubby Gristle (dt. Anl.) gegen Legend of Fairghail. Schreibt an: Marcus Winkler, Ginsterweg 33, 4950 Minden. Nur Originale!!

Tausche original Jean d'Arc gegen ein Sierra-Game. Nur 100% Originale!!! Auch Verkauf möglich. Verkaufe außerdem: Mathematikpro-

gramm (15 DM), Motor Massacre (20 DM) und Nebulus (20 DM). Suche Larry I!!! Anfragen an: Andreas Schmidt (02244/80285)

Verkaufe folgende Originale: Microprose Soccer, Mini-Golf Plus, Grand Prix Circuit, Steve Davis Snooker (je 30 DM), Holiday Maker (40 DM), Capt. Blood, Alien Syndrome, Paranoia Complex (je 20 DM), Slaygon, Kings Quest II (je 15 DM). Tel.: 07471/13521, abends. Evtl. auch Tausch

Wer tauscht Shufflepuck Cafe u. Combat Course gegen: Take 'em Out, Cabal, F-29, Hard Drivin, Zombi, Midwinter oder TV Sports Basketball, Zak Mc Kracken. Andre Keller, Auf dem Bruch 532, 5090 Leverkusen 3

Tausche: Amiga: Times of Lore gegen Ultima 5. Verkaufe: Amiga: KQ 1-3 für 50 DM, C-64 Legend of Blacksilver, Heroes of the Lance, Ultima Trilogie, Ultima 5 für je 30 DM. Der 1.Einsender bekommt Bards Tale geschenkt! Alles 100% Originale. C. Frey, Schickhardtstr. 24, 7148 Remseck 1

Tausche F16 Falcon gegen Pirates! oder Loom. Tel.: 08771/2049 (Andreas verlangen!) ab 16 Uhr

Verkaufe Amiga Originale: (nur Schweiz) Police Quest I (1 Monat alt, mit engl. Anleitung) super Zustand für 55 SFr. und F-16 Combat Pilot (mit dt. Anleitung) super Zustand für 50 SFr. beide originalverpackt (wegen Systemwechsel). Angebote an: Michael Fäh, Grüt, 8717 Benken (SG)

Biete PD, insbesondere Demos und Megademos. Pro Disk nur DM 2 (inkl. Disk). Liste gegen Rückporto. Schreibt an: Reiner Ovelgönne, Calhorner Kirchweg 16, 4572 Essen i.O.

Hey Freaks!! Tausche gegen das Amiga Game Teenage Mutant Ninja Turtles die Games: Bobo, Cabal, Budokan, Italy 90 und Take em Out (Natürlich alles Amiga). Bitte meldet Euch sofort bei: Tel.: 05346/2109, Kay Breustedt, Lindenstr. 33, 3384 Liebenburg 1

Verkaufe: Emlyn H. Soccer (dt.) 40 DM, Rings of Medusa (dt.) 35 DM, Kick Off u. Extra Time 35 DM, Player Manager (dt.) 35 DM. Nur per Vorkasse, aber übernehme Porto und Verpackung. Tel.: 06196/3532 (16-19 Uhr), schriftl.: Thorsten Perwitzschky, Rheinlandstr. 24, 6231 Schwalbach

Verkaufe oder tausche Footballmanager World Cup Edition u. Soccer Manager Plus zusammen 50 DM (einzeln 30 DM u. 20 DM) od. tausche gegen Bundesliga Manager. Ruft an, am besten morgens zwischen 10 u. 11 Uhr! Tel.: 08053/703 Oliver

Biete neueste Software. Schreibt an: Andreas Trummer, Postfach 071799, 8500 Nürnberg 1

Neueste Soft, billig, zuverlässig. Call: 0421/320988 nur Freitags 20 bis 20:30 Uhr. Auch ST, C64

Verkaufe oder tausche ständig Amiga Originale. Habe z.B. Hillsfar, Midwinter, Hard Drivin, Powerboat u.a. Ruft ab 19 Uhr an: 02822/52415

Verkaufe das sensationelle Topspiel Kick Off II mit World Cup 90 (Weltmeisterschaft für K.O. II) für nur 49 DM. Natürlich dt. Original mit dt. Anleitung! Ruft 02222/5931 an, bevor es vergriffen ist. (Marco)

Biete Amiga-Soft! Frostbyte, Seconds Out, Karate King, Typhoon, Suicide Mission u.a. für je 10 DM, Roger Rabbit für 15 DM und das neue TV Sports Football für 30 DM. Habe auch Interesse am Tausch. Suche außerdem den Code von Maniac Mansion. Ruft an bei: Marco Köngeter, Tel.: 0711/5301194 ab 20 Uhr

Tausche/Verkaufe Rainbow Island, Stadt der Löwen, Dragons Lair 2, Roter Oktober, Powermonger, Wonderland (Originale). Suche Indy III, Ultima 5, Ultima 4. Tel.: 06142/32822 od. 31779

Verkaufe S.E.U.C.K., Zero Gravity, Roll-Out, Ringside, S.T.A.G. zusammen für DM 100, alles Originale mit Verpackung. Angebote an Uwe-K. Lied, Julius Brecht Str. 4, 6000 Ffm. 50

Amiga-Demos Tausche Demos/Intros/Megademos. Altes und neues. Ruf doch mal an: Tel./BTX:06408/1345 !!!Keine Spiele/Nur Legal Stuff!!!

Seka Sourcecodes Alles vorhanden!!! Schickt 9 DM und 3 Disks an: Jan Schmimrund, Am Plättchen 5, 6305 Buseck 2 oder ruft an: Tel./BTX: 06408/1345

Verkaufe Baal für 400 ÖS wegen Doppelschenkung. Einmal gespielt. Für Amiga. Reizelsdorfer Daniel, Dambach 60, 4501 Neuhofen, Austria, Tel.: 07227/6279 od. 4493

Verkaufe Original-Turrican für 65 SFr., tausche es jedoch auch gegen Dragons Breath. Angebote bitte an: Eric Friedmann, Grossackerstr. 32, 8041 Zürich, Schweiz

Selling hottest stuff! If you wanna buy the newest Demo-Stuff, send Disx and 1 DM per Disk to: H.S., Rheiner Str. 14, 4447 Hopsten. P.S.: Keine Raubkopien! Only legal Soft! Powersoft Inc. rules!

Amiga-PD-Stuff! If ya're searching Amiga-PD, then contact me fast. I'm searching for Intro-Demo-Makers, too! C.U. L8er! S. Rapp, Joh-Schütte-Str. 35, 6800 Mannheim 31. Greetz to all contacts and all members of Digitech!

Amiga PD Austria hat für Sie die Super Serie zusammengestellt. Hervorragenden Service, super Preise, schnellen Versand verspricht Ihnen A.P.D.A, 5021 Salzburg, Austria

Tausche Demos, Intros, Intromaker, Packer, Cruncher und andere Utilities. Schickt eine Disk mit Eurem neuesten Stoff an: M. Debski, Robert-Bunsen-Str. 54, 6090 Rüsselsheim. Looser and Lamer kriegen keine Antwort. Only legal Stuff (of course!). See ya!!!

Hey Amiga-Freak! Falls Du zufällig günstig und schnell zu guter Amiga-Soft gelangen willst, welche garantiert brandneu ist und mit blitzschnellem Service verschickt wird, dann verlang noch heute Info bei: P.O. Box 6247, 8805 Richterswil, Schweiz. 100% Antwort

Verkaufe Amiga Originale: Budokan 40 DM, F-29 Retaliator 45 DM und Drakkhen 50 DM. Alle Games nagelneu!!! Ruft an: 02241/316439

Verkaufe Originale für Amiga: Midwinter (kompl. dt.) 55 DM, Police Quest II (70 DM), Michelsoft 2 (1 Programm u. 2 Katalogdisketten) mit Anl. u. Verp.(150 DM). Schreibt an: Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel.: 0221/7088544

Spiele (original): Khalaan, Indy 3, North & South, Jagd auf Roter Oktober, je 30 DM. Andreas Demleitner, Wöhrangerstr. 3, 8460 Schwandorf

Amiga Originale zu verkaufen: Top Spiele zu Top Preisen. Sofort kostenlose Liste anfordern. Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, Tel.: 08458/2733

Tausche PD-Anwender und Demo-Intro-Letter-Designer. Listen an Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11

Verkaufe ca. 50 Amiga-Originale! Fast alle Joker u. ASM Hits. (Midwinter, Pirates!, Tie Break, Drakkhen, usw.). Liste gegen 1,40 DM Rückporto. Ich bin auch am Kauf von Amiga-Originalen interessiert. Kaufe auch ganze Sammlungen. Bezahle vor allem sehr gute Preise. Bitte schreibt an: Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf

Verkaufe Originale! Three Stooges (35 DM), North & South (40 DM), Player Manager (50 DM), Ghostbusters 2 (60 DM), usw. Auf Wunsch schicke ich Liste. Tausche auch gute Intromaker. Ingo Kamps, Bodelschwinghstr. 7, 4460 Nordhorn

Verkaufe Amiga Originale: Midwinter 42 DM, Bad Company 15 DM, Bloodwych 25 DM, X-Out 25 DM, Power Drift 22 DM, Tausche auch gegen Full Metal Planet oder Rollenspiele. Gabriel Nickel, Auf der Pief 31, 5120 Herzogenrath, Tel.: 02406/12645

Verkaufe oder tausche Amiga-Originale: Swords of Twilight, Rings of Medusa, Ooze, Drakkhen, Xenon 2, Midwinter, Red Storm Rising, Larry I je 30 bis 40 DM. Tel.: 08141/72100, Gerhard Neubauer, Wettersteinstr. 2, 8031 Eichenau

Tausche original Space Q. 3, Kings Q. 3, Ultima 4, Jinxter, Bards T. 1 oder Bards T. 2 gegen Dungeon M. (dt.), Champions of K., Heroes Q., F-16 Falcon (dt) oder Starflight. Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42, Tel.: 030/7058707

Habe neueste Software für den Amiga, auch ältere Programme vorhanden. Ruft einfach mal an Tel.: 064/831793, Schweiz

Amiga! Tausche Streetfighter, Hellfire Attack und Foundations Waste (Originale) gegen Kick Off 2 oder Sim City Editor, möglichst dt. Schreibt an: Sascha Pietrow, Alte Zirkuskoppel 10, 2410 Mölln

Verkaufe Amiga Originale: Stadt der Löwen 50 DM, Jet 40 DM, Holiday Maker/Zak Mc Kracken je 30 DM, Test Drive 20 DM und Arcticfox 10 DM. Interessenten an: Hans Bernhard, Sonnenrain 1, 4800 Zofingen, Schweiz, Tel.: (0)62/516404



Tausche das Superspiel Blood Money (von Psygnosis, ASM-Hit, 2 Disks, Poster, dt. Anl., NP: ca. 80 DM) eine Herausforderung an alle Psygnosis-Freunde gegen eines (1) der Spiele: Colonels Bequest, Conquests of Camelot, F29 Retaliator (dt.) oder The Plague (Nur 100%ig fehlerfreie Originale). Tel.: 07306/33182, Matthias

Verkaufe orig. X-Out mit Poster f. 40 DM u. orig. Grand Monster Slam f. 35 DM, suche The Plague. Schreibt an: Niko Reuß, Neudorfer Weg 13, 4306 Harzgerode, DDR

Verkaufe folgende Amiga Originale: Las Vegas, Kick Off, Money Player Deluxe, Amiga Tools, Großmeister Schach, Hot Shot! Nur komplett für 65 DM. Auch Tausch gegen Indy 3 (Adv.) oder Turrican. Nur Originale! Nur dt. Anl. Anrufen zwischen 10 u. 12 und 19 u. 20 Uhr! Tel.. 02403/22992

Stop! Verkaufe 9 Amiga Originalspiele für ganze 200 DM. Dabei sind u.a. North & South, Space Quest II, Batman, Quest of the Time Bird (dt.). Nordic Power (A500) für 150 DM. Ruft mal an: 06341/52345 (Moni)

Biete 'ne Menge geiler Rollenspiele, Adventures und Simulationen. Suche auch so ein Zeugs. Ruft an: 0911/767369! Traine mittels Modul Leben bei Actiongames und pepple deine Rollenspielparty auf. Ruft zwecks Info bei mir an!

Verkaufe original Spiele: Bozuma dt., Phantasie 3 (je 25 DM), Maniac Mansion dt., Indy 3 Adv. dt. (je 30 DM)! Lars Walter, Pommernring 45, 2400 Lübeck 14, 0451/301703 ab 18 Uhr

Amiga-Porno-Paket (PD). Besteht aus 5 Super Disketten. Schickt schnell 20 DM oder 10 DM und 5 Leerdisks an: Dave X-Shape, Auf den Häfen 94, 2800 Bremen 1, BRD. 100% zuverlässig und schnell!

Verkaufe Treasure Island Dizzy (20 DM), Switch Blade (50 DM), Indy III (50 DM) und Triad I (50 DM) oder alle super Arcade-Hits zusammen für nur 150 DM!!! Die Games sind Originalverpackt, mit Anl. und fast nie angerührt worden!! Tel.: 02129/50246

Verkaufe Originale: Sly Spy 55 DM, Populous u. Promised Lands 45 DM, Forgotten Worlds 25 DM, Hard Drivin 30 DM, Elite 35 DM, Carrier Command 35 DM, Lombard Ralley 35 DM, Starglider II 30 DM, F-16 40 DM, Imperium 55 DM, Sim City 50 DM, A.P.B. 30 DM, Return to Atlantis 35 DM, Tel.: 0911/838200

Verkaufe Originale für Amiga: Workbench 1.3, Amiga Extras 1.3, Programmdiskette M&T Sonderheft 9/90 (je 15 DM) und T.F.M.X. Workstation (VB 60 DM). Suche außerdem Terry's Big Adventure! Tel.: 09626/376 (Florian) 17 bis 19 Uhr

Verkaufe Originale: Police Quest II, Conquests of the Camelot für Amiga. Tel.: 07546/5824, Marco 18-21 Uhr

Verkaufe Amiga Originale! Bundesliga Manager, Oil Imperium, Elite (je 40 DM), Leaderboard und Leaderboard Tournament in einem (50 DM), Textverarbeitung Documentum (60 DM), Cyberball und Börsenfieber (je 35 DM), Grafik und Regnum (je 20 DM), Emlyn Hughes Int. Soccer (55 DM). Hartlieb, Tel.: 06222/52770

Verkaufe folgende Originale: TV Sports Basketball für 55 DM, Larry III für 60 DM, Turbo Print II für 50 DM, 3D Pool Billard für 40 DM, Murders in Venice für 40 DM, Emlyn Hughes Int. Soccer für 55 DM, Graffitti Man für 15 DM, Peter Beardsley Int. Soccer für 20 DM. Zusammen für nur 250 DM!!! Nur schriftlich an: Willy Bruckner, Oberer Gernauweg 7, 8200 Rosenheim, BRD

Greift zu! Denn jetzt gibt es Great Courts für 40 DM! Also schreibt an: Ingo Wendel, Brandenburger Weg 36, 6238 Hofheim am TS

Verkaufe Software für Amiga!!! z.B. Xenon II für nur 30 DM (NP: 69 DM), Strider für 20 DM (NP: 69 DM), Antheads (NP: 49 DM) für nur 40 DM, Captain Blood 30 DM (NP: 69 DM), Jumping Jack Son für 40 DM (NP: 59 DM), Pinball Wizzard u. Quiwi für nur 10 DM und Datamat und Textomat u. Buch für 40 DM. Alles Originale. Tausche auch! Schreibt an: Peter Skutecki, Gemsweg 1, 7913 Senden. Tausche 3 Orig. gegen Larry 3, nach Wahl!!! Oder ruft an: 07307/22203. Nur Originale! Keine Kopien!! Kaufe auch Original-Software

Tausche und verkaufe Original Amiga Soft! Habe: Loom, Larry II, Italy 90 U.S. Gold, Asterix Op. Hinkelstein, Chessmaster u.v.a.m. Suche: Bleibende Kontakte und viele Spiele. Schreibt bitte an: Thomas Jacob, K.-Liebkn.-Str. 27, 7400 Altenburg, DDR

Verkaufe oder tausche folgende Programme: Batman the Movie 25 DM, Arctic Fox 20 DM, Boing 737 8 DM, Jeanne d'Arc 16 DM, Katakis 15 DM, Movie Maker 20 DM, immer plus Porto bei: Thomas Schmitz, Rud.-Breitscheid-Str. 42, 2000 Wedel

CH-Schweiz-CH Klein aber oho, ich verlange pro Game 2 SFr mit Diskette. Liste anfordern, es ist sicher für jeden etwas dabei!!! Ruft 065/612220 (Simon) an. Ab 18 Uhr

Verkaufe Original-Games!!! Black Tiger, noch nie gebraucht, original verpackt, da ich das Spiel gewonnen habe und schon besitze! Preis VB! Tel.: 02433/2694 (Oliver)

Tausche 688 Attack Sub (orig. dt. Vers.) gegen Budokan oder Turrican oder Sherman M4 oder Ivanhoe! Suche auch PD! Tel.: 02134/94101 (Helge)

Amiga Original-Games günstig abzugeben: 1. Red Storm Rising 35 DM, 2. Imperium 35 DM, 3. The President is missing 10 DM. Tausche auch gegen Their finest Hour oder Wings. Tel.: 030/3417683, Ralph Hantel, 1000 Berlin 10, Fritschestr. 69

Verkaufe Originale mit Anl. u. Verp.: Great Courts, Rocket Ranger, Forgotten Worlds je 40 DM, Virus, Bionic Commando, Crazy Cars II je 30 DM. Schreibt an: J. Hennebach, Postfach 1307, 2054 Geesthacht

Verkaufe oder tausche Original: Ice Hockey (25 DM). Suche Bard's Tale I u. II, Pirates, Hero's Quest. Sascha Röhrig, Pfeifergasse 18, 6308 Kirch-Göns

Habe neueste Soft! Schreibt an: Markus Kreitz, 31, rue Poutty Stein, 2554 Luxemburg

Verkaufe Scorpio, Power Drift, Axels Magic Hammer, Starblaze und Dominator für je 20 DM oder alle zusammen für 80 DM. Uwe Schröder, Schaffhauser Str. 5, 7200 Tittlingen, Tel.: 07461/76992

Verkaufe oder tausche Originale: Kaum benutzte Spiele u. Original-Verp. mit dt. Anleitung. World Cup 90 (10 DM), Trade, Travel-&Fight (10 DM), Steve Davis World Snooker (25 DM), Fußball Manager (35 DM), oder für: Licence to Kill, Sherman M4, Zombi, Conqueror. Fiedrich Gregor, Ritterstr. 9, 6660 Zweibrücken, Tel.: 06332/72485 ab 13 Uhr

Verkaufe Originale: Space Quest (50 DM), Super Wonderboy (30 DM), Power Drift (40 DM). Schreibt an: Peter Richlick, Weidenring 65, 7990 FN 1

Textomat u. Datamat weg. Doppelschenkung für 80 DM abzugeben (neu: 198 DM). Auch PD mit super Service! Anschrift: MB, Postfach 1104, 4797 Schlangen 1 (Nachnahme, Scheck, Bar möglich)

Verkaufe Original-Amiga-Soft zum halben Preis. Liste anfordern bei: Willy Schicker jun., Kirchplatz 16, 8370 Regen

Tausche Original Waterloo, Rings of Medusa, Virus, Sim City und Populous gegen solche Spitzenspiele wie Pirates, Indy 3 Adv., Rainbow Island oder Dragons Breath!!! Schreibt, und bitte nur schreiben, an Alexander Richter, Westerbachstr. 8, 7312 Kirchheim unter Teck!!

Kostenlos

ist Deine **PRIVATE** Kleinanzeige im Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, **Anzeigentext, RUBRIK** und **ADRESSE** draufschreiben, und ab damit zur Post. Bitte **schreibt DEUTLICH** und habt Verständnis, daß wir **KEINE** Anzeigen mit **PLK-NUMMERN** oder welche, die auf **RAUBKOPIEN** schließen lassen, abdrucken können. Außerdem veröffentlichen wir keine Anzeigen mit Texten à la „ich schenke dem 20.000 Einsender von 2 Mark . . ." – aber das wißt Ihr ja sicher schon. Was Ihr aber vielleicht noch nicht wißt: Am schnellsten geht es mit der Veröffentlichung, wenn Ihr Eure Kleinanzeige *nicht* auf Disk und *nicht* als Anhängsel zu einem Leserbrief, Preisausschreiben, etc. schickt, sondern auf einer *eigenen* Postkarte! Hier noch unsere Adresse:

Joker Verlag
Kleinanzeige
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

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	74,50	89,50	-	-
A-mos	Anw	99,50	Stos	99,50	-
Apprentice	Act	49,50	-	49,50	
Art of chess	Sim	19,50	-	-	-
Atomic Robokid	Act	59,50	-	59,50	39,50
Ant Head-It c,f,Desert	Act	39,50	-	-	-
Atomix	Str	51,50	58,50	51,50	34,50
Bad Blood	Rol	a,A,	79,50	a,A	-
Back to the Future 2	Act	64,50	64,50	64,50	39,50
Balance of Power 1990	Str	64,50	-	-	-
Battlechess 2	Sim	a,A	74,50	-	-
Battlemaster	Str	69,50	-	64,50	-
Blockout	Act	64,50	64,50	-	-
Blood Money	Act	64,50	-	-	34,50
Bss Jane Seymor	Adv	64,50	-	-	-
Budokan	Act	59,50	64,50	-	-
Bundesliga Manager	Sim	49,50	59,50	49,50	-
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
Chessmaster 2000	Str	64,50	-	-	-
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,	-
Der Spion der mich liebte	Act	54,50	a,A,	54,50	a,A
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
Deuteros	Act	64,50	-	64,50	44,50
Dragon Wars	Adv	64,50	69,50	-	44,50
Dragons Breath	Adv	74,50	-	62,50	-
Dragon Breed	Act	64,50	-	64,50	44,50
Dragonflight	Rol	74,50	-	74,50	-
Dragonstrike	Sim	69,50	-	-	-
Dungeon Master	Rol	64,50	-	59,50	-
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
Escape f,t,Pl,o,Robot Mon	Act	47,50	-	47,50	37,50
European Challenge zu TD2	Sim	32,50	-	-	25,50
Fatal Heritage	Adv	69,50	-	a,A	-

Software		Amiga	PC	ST	C64
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 deutsch	Sim	-	139,50	-	-
Flood	Act	64,50	-	64,50	-
Future Wars	Rol	64,50	69,50	-	-
Full Metal Planet	Act	58,50	64,50	58,50	-
Ghost n Goblins	Act	47,50	59,50	49,50	-
Ghostbusters 2	Act	58,50	-	a,A,	38,50
Gremlins 2	Adv	64,50	-	a,A	a,A
Guns & butter	Sim	-	79,50	-	-
Gold of the Aztecs	Adv	64,50	-	54,50	-
Hammerfist	Act	64,50	-	64,50	38,50
Heroes quest	Adv	89,50	105,50	-	-
Imperium	Str	64,50	-	64,50	-
Indiana Jones Adventure	Adv	64,50	69,50	64,50	-
Inspector Griffu	Adv	51,50	-	-	-
International Soccer Chall,	Sim	59,50	a,A	a,A	-
Ishido	Str	a,A,	69,50	-	-
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	-
Kings Quest Tripple Pack	Adv	64,50	a,a,	a,a,	-
Kings Quest 4	Adv	89,50	89,50	74,50	-
Killing Game Show	Act	64,50	-	-	-
Klax	Str	49,50	54,50	49,50	37,50
Last Ninja 2	Act	64,50	64,50	64,50	-
Legend of Faerghail	Rol	64,50	69,50	-	-
Leegend of the Lost	Act	59,50	-	a,A,	a,A
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	-
Lotus Esprit Turbo	Sim	64,50	-	-	-
Loom	Adv	69,50	69,50	69,50	-
Loops	Str	59,50	-	59,50	-
M 1 Tank Platoon	Sim	-	84,50	-	-
Manchester United	Sim	58,50	58,50	58,50	37,50
Magic Fly	Act	64,50	-	64,590	-
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
Murder	Adv	69,50	-	a,A,	44,50
Ninja Warriors	Act	49,50	-	-	38,50
Nuclear War	Str	58,50	69,50	-	-
Nightbreed	Act	64,50	-	59,50	a,A,
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	-	-
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	-	-	-
Plotting	Str	59,50	a,A	59,50	-
Powermonger	Sim	64,50	-	64,50	-
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
R-Type 2	Act	59,50	-	59,50	39,50
Ra	Str	58,50	64,50	58,50	37,50
Railroad Tycoon	Sim	-	84,50	-	-
Red Storm Rising	sim	64,50	84,50	-	49,50
Resolution 101	Act	64,50	64,50	64,50	-
Sarakon	Sim	64,50	64,50	64,50	49,50
Secret of the Monky Island	Adv	79,50	79,50	-	-
Secret o t Silver Blades	Adv	-	64,50	-	59,50
Shadow of the Beast 2	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 3	Adv	89,50	89,50	-	-
Space Rogue	Str	69,50	69,50	69,50	51,50
Spindizzy 2	Act	59,50	-	59,50	-
Starflight	Sim	59,50	59,50	59,50	36,50
The Immortal	Act	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	-	-	-
U M S 2	Str	73,50	78,50	73,50	-
Weiltris	Str	59,50	-	-	-
Wings	Sim	74,50	-	-	-
Wings of Death	Act	64,50	-	64,50	-
Wings of Fury	Act	59,50	69,50	-	-
Wolfpack	Sim	a,A	84,50	-	-
X-Copy - Hardware	Cop	58,50	-	-	-
X-Copy - Professional	Cop	79,50	-	-	-
X-Out	Act	51,50	-	51,50	37,50
Zombie	Act	53,50	-	53,50	39,50
Yolanda	Act	49,50	-	49,50	-

Einige Programme waren bei Drucklegung dieser Anzeige nicht lieferbar. Andere Neuheiten fanden hier vielleicht keinen Platz. 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	394,00
Festplatten, 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 Pilotengriff - Ideal für Flugsimulationen -	189,00

Konsolen	
Gameboy mit Tetris, und Zubehör	159,00
Tennis, Solar Striker, Qix, Mario, Golf, Alleyway je	47,50
Gameboy - Games (über 50 Titel verfügbar), ab	39,50
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 Ordnungswiedrigkeit 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.

Wenn Sie die Herausforderung suchen, werden Sie das Abenteuer finden!

das interaktive Rollenspiel
einer neuen Generation
entführt Sie in die Welt
von übermorgen...

detailgetreue Animationen
begleiten Sie und Ihre Crew auf
den Weg in unbekannte Galaxien...

treffen Sie Entscheidungen
über Leben und Tod...

erweitern Sie Ausrüstung und
Intellekt, und lösen Sie die
Rätsel der Zukunft...

ANTARES

im Kommen!

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

SOFTWARE PRODUKTION





Der Amiga Joker meint:
Noch schöner, noch besser – Rick Dangerous 2 wird seine Fans nicht enttäuschen!

Der Mann mit dem Hut ist wieder da – nur daß er das edle Stück diesmal gegen einen chicen Flash Gordon-Anzug eingetauscht hat. Und auch sonst ist alles schöner und besser, allerdings auch schwerer geworden.

Kaum ist Rick von seiner Indianer-Tournee zurückgekehrt, gibt's schon wieder Arbeit für ihn: Außerirdische sind mit einer riesigen Raumschiffflotte in sein geliebtes London eingefallen. Als er im Hyde Park auf eines ihrer UFOs stößt, „durchsucht" er es auf die übliche Weise (mit Knarre und Bomben), schließt das Ding mal eben kurz und fliegt damit zum Heimatplaneten der Aliens. Dort kämpft er sich durch das eisgekühlte Königreich Freezia, die Wälder von Vegetablia und die Schlamm-Minen unter der Barfalatropolis-Zitadelle, bis er im großen Showdown den ganzen Planeten zerstören darf.

Außer den bekannten, teilweise „modernisierten" Gefahren (Steinkugeln, Laser) gibt's jetzt zusätzlich schlüpfrige Untergründe, die geheimnisvolle Welt der Schwerkraft und viele nette Fallen. Neu ist ebenfalls, daß man vier der fünf (riesigen) Level direkt anwählen kann, daß horizontal und vertikal gescrollt wird, und daß nunmehr die einzelnen Level durch Zeichentricksequenzen miteinander verbunden sind. Verbessert haben sich natürlich auch Grafik und Sound, nur die Steuerung ist so (gut) geblieben wie sie war. Nach wie vor gilt übrigens auch, daß man den Weg ans Ziel am besten mit der „Versuch und Irrtum"-Methode herausfindet – aber genau das will ein richtiger Rick Dangerous-Fan ja schließlich! (mm)



Rick Dangerous 2

Grafik:	72%
Sound:	65%
Handhabung:	81%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	73%

Für Experten
Preis: ca. 74,– DM
Hersteller: Microstyle/Microprose
Bezug: Funtastic

Spezialität: Gute deutsche Anleitung. Vom ersten Teil gibt es jetzt übrigens eine verbesserte Version.

The Final Battle

Der Amiga Joker meint:
The Final Battle – das etwas andere Adventure.

Plötzlich sind sie wieder da: Abenteuerspiele in der schon fast vergessenen „isometrischen" 3D-Perspektive. Neben eher actionbetonten Games wie „Cadaver" und „Treasure Trap" greift nun auch ein Vertreter der klassischen Adventure-Schule auf diese Darstellungsform zurück.

The Final Battle ist (auch wenn es ganz anders aussieht) die Fortsetzung zu „Legend of the Sword": Eigentlich waren Schild und Schwert von Anar ja bereits glücklich gefunden und der Finsterling Suzar ausgeschaltet, aber Bösewichte sind nun mal erfinderisch – Suzar ist (samt Schild und Schwert) ausgebüchst und hat die Helden des ersten Teils im Gefängnis zurückgelassen oder gar getötet. Also darf man jetzt den Kerl nochmals auftreiben, damit diesmal wirklich Ruhe und Frieden im Land einkehren. Wenigstens bis Teil 3 herauskommt...

Gesteuert wird die letzte Schlacht komplett per Maus. Um das 3D-Sichtfenster herum sind sehr übersichtlich die zahlreichen Icons gruppiert, aber auch fast jeder Gegenstand auf den Bildern ist „beklickbar". Die Grafik ist durchaus hübsch, die nett gemachten Soundeffekte sind aber erst ab 1MB zu hören. Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch, was zum Teil auch an der ungewöhnlichen Steuerung liegt, die manchmal in regelrechte Iconschlachten ausartet. Wer das Besondere liebt, sollte sich The Final Battle ruhig mal anschauen – ein kurzes Probespiel vor dem Kauf ist aber sicher keine Zeitverschwendung. (mm)



Klassisches Adventure in ungewohnter Perspektive



The Final Battle

Grafik:	73%
Sound:	60%
Handhabung:	62%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	70%

Für Experten
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: PSS/Mirrorsoft
Bezug: Korona Soft

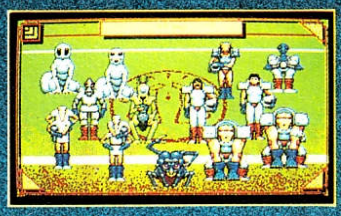
Spezialität: Sehr merkwürdig: Die Anleitung (mit verschlüsselten Tips!) und der Anfang des Spiels sind in deutsch, aber dann geht's plötzlich englisch weiter...

M.U.D.S.

MEAN·UGLY·DIRTY·SPORT

Erleben Sie MUDS, das ultimative Sportspiel für alle Taktiker, Manager, Trainer und Raufbolde. Führen Sie ein Team aus 13 unfreiwilligen (da verurteilten) Spielern zum Sieg!







Bildschirmfotos IBM PC EGA



Rainbow Arts®

© 1990 RAINBOW ARTS Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201 4000 Düsseldorf 11 Hotline 0211-596761

Als Manager verwalten Sie die Teamkasse, buchen Hotels, zahlen die Drinks und versuchen, den Gegner möglichst gut zu bestechen.

Als Trainer bringen Sie Ihrem Team die besten Strategien, Taktiken und Nahkampfgriffe bei, um das andere Team auf's Kreuz zu legen.

Als Spieler stürmen, wühlen, prügeln, boxen, foulen, hechten, schlagen, beißen, treten, mogeln und kämpfen Sie sich durch das witzigste Sportspiel, das es jemals auf einem Computer gab.

- ... **Für Spielspaß und Abwechslung sorgen:**
- ... **16 Städte, jede mit neuen Herausforderungen**
- ... **16 Rassen, jede mit anderen Charaktereigenschaften,**
- ... **einfache Mausbedienung,**
- ... **2 Spieler als Team oder gegeneinander,**
- ... **vergnügliches Handbuch mit vielen Tips!**

...PLAY DIRTY!

Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC und Kompatible

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Karasoft und Darius - Schweiz: Thali AG



Jetzt wird's langsam eng . . .



Viele Kugeln, aber wenig Spaß.

Der Steinchenkönig
Ishido

Der Amiga Joker meint: Ishido – mehr Spaß können Steinchen eigentlich nicht mehr machen!

Egal ob Macintosh-, PC- oder Gameboybesitzer – bei der Frage nach dem Denkspiel mit dem größten Suchtfaktor sind sich zur Zeit wohl alle einig. Jetzt werden endlich auch wir Amigianer in den Kreis der Ishido-Abhängigen aufgenommen!

Vom Spielprinzip her ist Ishido ungefähr das Gegenteil von „Shanghai": Anstatt die Steinchen von der Spielfläche zu entfernen, muß man sie hier möglichst alle darauf unterbringen. Genauer gesagt müssen exakt 72 Steine auf insgesamt 96 Feldern abgelegt werden. Und zwar so, daß benachbarte Steine sich in Farbe und/oder Form decken, wobei man durch Viererkombinationen noch ein paar Extrapunkte herausschlagen kann. Zu Anfang (solange der Screen noch halbleer ist), geht das natürlich alles noch kinderleicht vonstatten – dafür wird's aber gegen Ende umso kniffliger! Es sei denn, man hat sich rechtzeitig ein paar Gedanken über die richtige Strategie gemacht . . .

Ausgestattet ist dieser simple aber höchst fesselnde Tüftelspaß geradezu luxuriös: Einzel-, Team-, Wettkampf- und Turniermodus, historische oder moderne Regeln, ein echtes Orakel als Ratgeber, verschiedene Spielfelder plus Editor, Tages- und All-time-Highscores, und noch vieles mehr. Die Grafik ist eher von schlichter Schönheit, Sound nur minimal vorhanden. Aber das macht überhaupt nichts aus, denn das, worauf es hier wirklich ankommt – Spielidee, Handhabung, Steuerung – zählt zur absoluten Spitzenklasse. Ishido ist mehr als empfehlenswert, Ishido muß einfach jeder haben! (mm)



Ishido

Grafik:	61%
Sound:	15%
Handhabung:	92%
Spielidee:	94%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	92%

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

Spezialität: Die Anleitung ist in deutsch, im Programm selbst ist nochmal eine englische enthalten.

Kugelhagel ohne Pfiff
Pick'n Pile

Ein Softwarehaus, das auf sich hält, kommt zur Zeit um eine Produktion in Richtung „Klax" und „Plotting" einfach nicht herum. Das weiß man auch bei UBI Soft . . .

Die Idee von Pick'n Pile ist zwar neu, nur leider nicht gerade umwerfend: Zu Beginn jedes Levels regnet es Kugeln in drei verschiedenen Farben, die sich dann am unteren Screenrand anhäufen. Mit einem Fadenkreuz (wahlweise Maus oder Stick) nimmt man eine Kugel auf und läßt sie auf eine andere gleicher Farbe fallen. Ergebnis: Beide Bällchen lösen sich in Wohlgefallen auf, und man bekommt pro Kugel 50 Punkte gutgeschrieben. Da die Kugelhaufen natürlich bunt gemischt sind, muß man häufig umgruppieren. Zusätzlich gibt es noch Kisten, Blumentöpfe, Platten, usw., die man als Wände benutzen kann, um gleichfarbige Kugeln zu stapeln und dann auf einen Schlag verschwinden zu lassen. Ab und an tauchen auch Bonussymbole auf, wer sie geschickt in einen Stapel einbaut, kassiert mehr Punkte oder Extra-Zeit. Bei Bedarf kann man per Space-Taste auch Kugel-Nachschub kommen lassen, außerdem muß jeder Level innerhalb eines relativ großzügig bemessenen Zeitlimits abgeräumt werden.

Daß Grafik und Sound keine Meisterleistungen sind, ist bei solchen Games nichts Neues, aber hier fehlt das gewisse spielerische Etwas. Freilich, wenn die Zeit zur Neige geht, wird es manchmal ganz schön hektisch, und man kann (und soll) auch wunderbare Kettenreaktionen auslösen. Trotzdem will keine rechte Begeisterung aufkommen, dazu ist die ganze Übung viel zu einfach. Macht Euch nichts daraus, es ist ja bestimmt nicht das letzte Game dieser Art . . . (ml)



Pick'n Pile

Grafik:	39%
Sound:	34%
Handhabung:	74%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	52%
Preis/Leistung:	34%
Red. Urteil:	52%

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

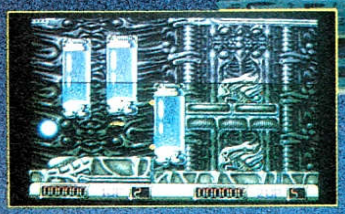
Spezialität: Zwei-Spieler-Modus (nacheinander), zwei Schwierigkeitsgrade, Pause- und Abbruchfunktion. Bei unserem Testmuster wurden die Highscores nicht gesaved.

Z-OUT

Überall auf der Erde feiern die Menschen den Erfolg der Mission X-OUT, durch die sämtliche Eindringlinge von Alpha Centauri vom Meeresboden vertrieben wurden. Doch plötzlich stellen die Long-Range-Scanner bedrohliche Aktivitäten auf dem Planeten Alpha Centauri selber fest ... Ein direkter Angriff vom Planeten steht unmittelbar bevor!

Bildschirmfotos: Amiga







Rainbow Arts®

Z-OUT - die Mission, den Planeten Alpha Centauri endgültig zu zerstören. Das Hauptquartier der Föderation sucht nun verzweifelt den unerschrockenen Piloten, der diese Mission leitet. Was vor ihm liegt ist ungewiß -man weiß nur, daß die Verteidigung von Alpha Centauri erschreckend ist.

6 riesige Level, jeder unterschiedlich gestaltet mit unzähligen Gegnern
Eine riesen Auswahl an gigantischen Endmonstern
Außergewöhnliche Extrawaffen, Satelliten, Laser und vieles mehr
Butterweiches Scrolling in alle Richtungen (Amiga)
2-Player Team-Modus
Fantastische Soundeffekte

Erhältlich für
AMIGA, ATARI ST

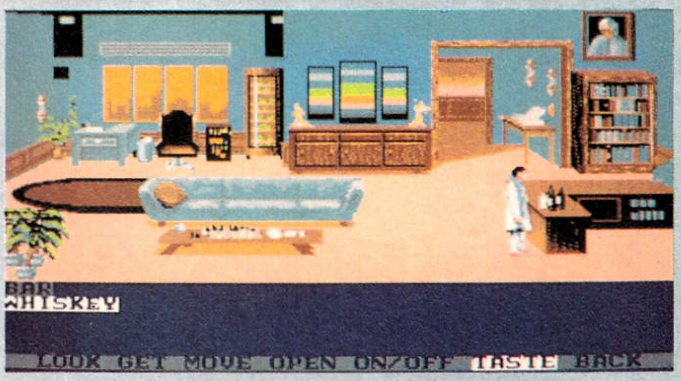
(C) 1990 BY
RAINBOW ARTS
AND ADVANTEC

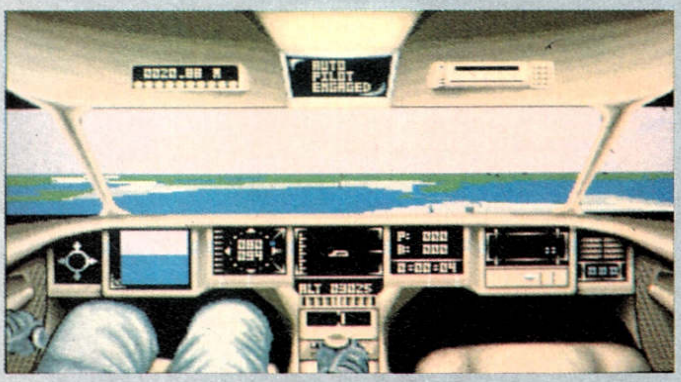
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2-Österreich: Karasoft und Darius-Schweiz: Thali AG

Bei flüchtiger Betrachtung sieht U.S. Golds futuristisches Detektiv-Spielchen eher wie ein mißlungener Flugsimulator aus – aber der erste Eindruck ist ja nicht unbedingt der richtige. Oder etwa doch?

MEAN STREETS

Zur Frage, wieso denn eigentlich ein Detektiv-Abenteuer wie ein Flugsimulator aussehen kann, kommen wir gleich – zuvor noch kurz die Ausgangssituation: Als eines schönen Tages im Jahre 2033 Professor Carl Linsky von der Golden Gate Bridge hüpft, glaubt jedermann an Selbstmord. Nur seine hübsche Tochter Sylvia nicht, schließlich lag da diese mysteriöse Fax-Notiz auf Daddys Schreibtisch. Außerdem war der Gute in letzter Zeit völlig mit den Nerven runter und oftmals stockbesoffen („Papi, so kenne ich dich ja gar nicht!"). Trotzdem beharrt die Polizei auf der Suizid-Theorie, also muß ein Privatschnüffler ran. Ausgerüstet mit den neuesten technischen Errungenschaften, macht sich Tex Murphy auf die Suche nach dem wahren Mörder . . .





So, und wie war das jetzt mit dem Flugsimulator? Nun, einen Großteil des Spiels verbringt Held Murphy in seinem Gleiter, um damit von einem Ermittlungsort zum nächsten zu flitzen. Dabei steuert man das High Tech Gefährt durch langsam und ruckelig animierte Vektorgrafik, die zudem nicht immer eine Augenweide ist. Die Farbkleckse sind zwar nur selten als San Francisco zu identifizieren, aber dank des eingebauten Navigationscomputers findet man dennoch seinen Weg. Sobald das Gerät aktiviert wurde, bewegt man ein Fadenkreuz über eine Landkarte und bestätigt die Schnittkoordinaten des Zielpunkts, oder man gibt von Anfang an einen Navigationscode ein. Einige dieser Codes stehen bereits in der Anleitung, weitere erhält man durch das Verhören von Verdächtigen oder Hausdurchsuchungen.



Grundsätzlich kann man mit seinem Gleiter nur zwei Typen von Lokalitäten ansteuern: Einmal solche, wo man auf (mehr oder weniger) interessante Personen trifft, die über ein kleines Menü mit den Punkten „Verhör", „Bestechen" und „Bedrohen" ausgefragt werden. Dabei sieht man ein animiertes und (manchmal) überarbeitetes Digi-Bildchen seines Gesprächspartners, darunter befindet sich ein Fenster für die englischen Textein- und -ausgaben. Die andere Möglichkeit ist, Murphy per Joystick einen Raum durchsuchen zu lassen. Auch hier gibt es wieder ein Menü, in dem bestimmt wird, ob man Gegenstände untersuchen, ausprobieren oder einstecken möchte. Gefundene Hinweise läßt man dann mit einem Telefoncomputer (im Gleiter) von seiner niedlichen Sekretärin oder einer japanischen Informantin checken. Sehr viel haben die beiden Damen zwar meist nicht zu sagen, dafür versorgen sie den Spieler von Zeit zu Zeit mit Neuigkeiten oder versteckten Tips.



Man ahnt es schon: Die spielerischen Möglichkeiten sind sehr begrenzt, im Grunde läuft alles auf das Sammeln (und Notieren!) von Infos hinaus. Leider macht auch die Präsentation keinen allzu guten Eindruck, der Sound ist trotz gelegentlicher Sprachausgabe spärlich, und die Grafik wirkt an vielen Stellen etwas dilettantisch. Mean Streets ist zwar relativ umfangreich, es gibt viel zu sehen und zu lesen – aber halt nur wenig zu tun!

(C.Borgmeier)



Mean Streets

Grafik:	59%
Sound:	32%
Handhabung:	68%
Spielidee:	69%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	59%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Drei Disks, auch mit Zweitlaufwerk häufiger Diskettenwechsel. Codeabfrage aus der deutschen Anleitung, Spielstände können gesaved werden.

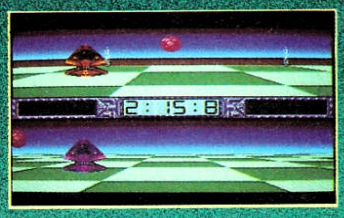
MASTERBLAZER führt 3D-Sport-Action in neue Dimensionen!

MASTERBLAZER™

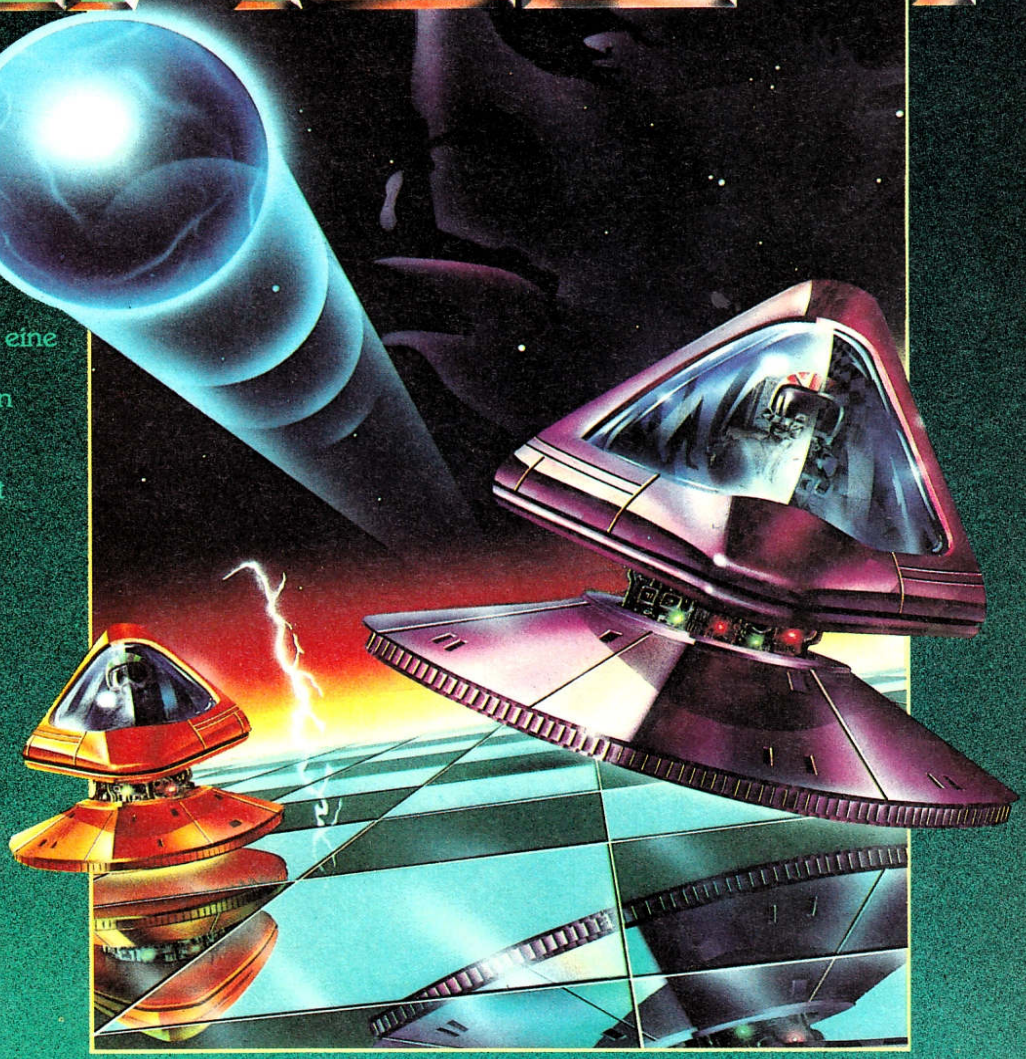
Als Fortsetzung des bekannten Ballblazer von Lucasfilm Games, nutzt Masterblazer alle technischen Erweiterungen der 16-Bit-Rechner bis an die Grenzen der Leistungsfähigkeit aus.

Spielen Sie den Sport der Zukunft - eine Art "Höchstgeschwindigkeits-Fußballspiel" mit reaktionsschnellen Gleitern (Rotofoils) in futuristischer Umgebung, oder liefern Sie sich auf dem Rennkurs heiße Duelle mit menschlichen oder vom Computer gesteuerten Gegnern.





Bildschirmfotos - Amiga



- Erstmalig echte 3D Grafik Mit 50 Bildern pro Sckunde (Amiga).
- 1 oder 2 Spieler Modus.
- 8 Spieler können im Wettkampf gegeneinander antreten.
- Jedes Format wurde individuell programmiert, um die Vorteile der einzelnen Rechner voll auszuschöpfen.
- Herausragende Grafiken und eine eindrucksvolle Introsequenz (Amgia).
- Fantastische Musiken und futuristische Soundeffekte.

Erhältlich für AMIGA & ATARI ST IBM-PC und Kompatible - Frühjahr 1991

Rainbow Arts®

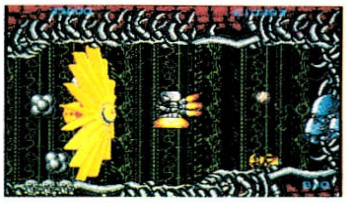
© 1990 RAINBOW ARTS
Ballblazer (c) 1985 Lucasfilm Games.

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

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Karasoft und Darius - Schweiz: Thali AG

ATOMIC ROBO-KID

Das Ballerspiel um den süßen Knuddel-Roboter hat einen weiten Weg hinter sich: Von der Spielhalle auf die PC-Engine, und von da aus zum Amiga. Mal sehen, ob der Blechknirps auch heil angekommen ist . . .





Tja, so ganz kann Activisions Amigaversion nicht mit der Konsolenausführung mithalten: Zwar läuft und fliegt man auch hier durch 21 fantasievoll gestaltete Level in Achtwege-Parallaxscrolling, und auch hier gibt's massenweise Extrawaffen, sowie reichlich Hektik dank der vielfältigen Gegner. Aber! Die Grafik ist wohl immer noch hübsch bunt, im Vergleich zur PC-Engine-Version wirkt sie jedoch ein kleines bißchen gröber, außerdem ruckelt das Scrolling doch recht tüchtig. Am schlimmsten aber ist, daß klein Robbi in der Grundausstattung nur entsetzlich langsam vorankommt, selbst mit eingesacktem Speed-Up wird man kaum in einen Geschwindigkeitsrausch verfallen.

Es macht jedenfalls mehr Freude, jemand beim Spielen zuzusehen, als selbst zum Joystick zu greifen: Schon die „normalen" Gegner bringen es auf eine beachtliche Größe, und die nahezu bildschirmfüllenden Obervieche, denen man so alle fünf Level begegnet, sind wirklich eine Pracht! Auch der Sound ist nicht übel, sobald die Musik anfängt auf die Nerven zu gehen, kann man jederzeit auf FX pur umschalten. Bloß halten die drei Bildschirmleben nicht sehr lange vor, denn auch das Spieler-Sprite ist ganz schön mächtig ausgefallen – den Schüssen ist somit oft nur sehr schwer auszuweichen. Unter dem Strich bietet Atomic Robo-Kid leider doch nur durchschnittliches Action-Vergnügen. (ml)



Atomic Robo-Kid

Grafik:	74%
Sound:	74%
Handhabung:	56%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	53%
Red. Urteil:	59%

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

Spezialität: Bei unserem Testmuster wurden die Highscores (noch?) nicht gesaved. Continue-Option vorhanden.

Voll ins Abseits!
ProSoccer 2190

Wenn es einen Preis für das schlechteste Soccer-Spiel gäbe, dann hätte dieses Game ihn schon gewonnen – da bliebe der Konkurrenz nicht die Spur einer Chance! Ja, eigentlich wäre es schon legitim, für solche Tests Schmerzensgeld zu verlangen . . .

ProSoccer besteht aus einem Manager- und einem Actionteil, wobei einer so mißlungen ist wie der andere. Im Managerteil darf man in unglaublich langweiligen Zahlenmenüs Spieler einkaufen und verkaufen, einwechseln und auswechseln. Das geht alles quälend langsam vonstatten – um vom obersten Team bis zum Exitfeld zu gelangen, ist der Cursor sage und schreibe 13 Sekunden unterwegs (handgestoppt!). Für den Actionteil gilt dasselbe in Grün: Nicht genug damit, daß die lächerlich gezeichneten Sprites völlig konfus über's Spielfeld rennen, man darf sich auch noch mit einer zähen Joystick-Steuerung und einem (negativ-) rekordverdächtigen Ruckelscrolling herumplagen. Dafür ist es kinderleicht, ein Tor zu erzielen: Der Ball muß dazu nicht einmal die Torlinie überqueren, es genügt, wenn er sie bloß berührt!



Irre Grafik – tolles Spiel!

Egal ob Grafik, Sound oder Handhabung, bei ProSoccer 2190 ist einfach alles in die Hose gegangen. Auf die Feinheiten dieser als Computerspiel getarnten Real-Satire näher einzugehen, hieße dem schauerlichen Machwerk zuviel der Ehre anzutun. Begnügen wir uns mit der Feststellung, daß die (offensichtlich zu Recht) unbekannte Company Vulture Publishing hier der englischen Programmierkunst ein trauriges Armutszeugnis ausgestellt hat. ProSoccer 2190 kann man nur eingeschworenen Fußballhassern empfehlen – die werden sich vor Schadenfreude kaum halten können!
(C. Borgmeier)



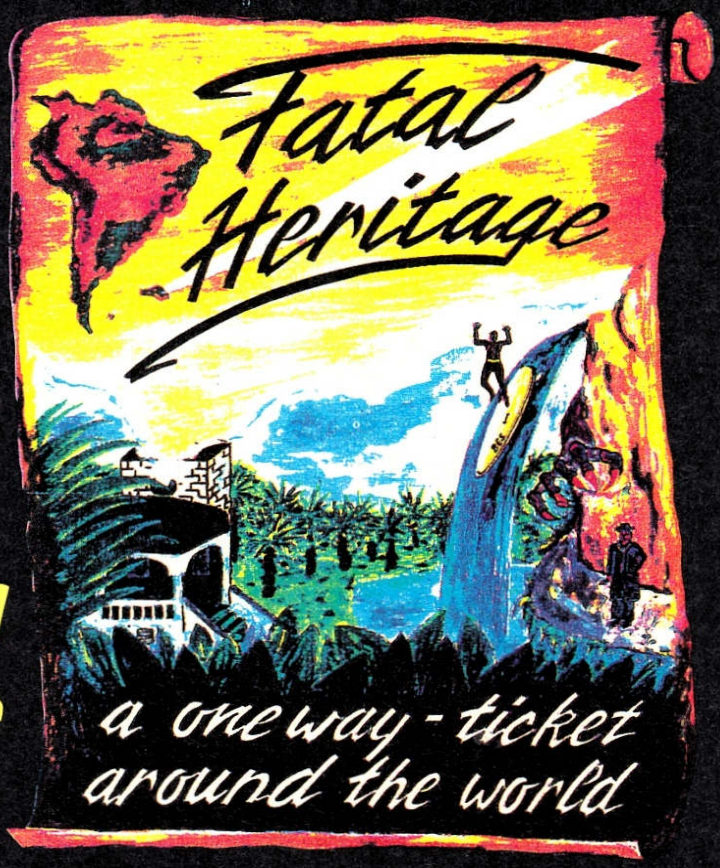
ProSoccer 2190

Grafik:	8%
Sound:	11%
Handhabung:	5%
Spielidee:	13%
Dauerspaß:	3%
Preis/Leistung:	4%
Red. Urteil:	4%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Vulture Publishing
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Spielstände können abgespeichert werden – ist das etwa nix?

DAS NEUE SUPER-ADVENTURE



Perfekte Grafiken
Topsound
intelligente Texte
spannende Handlung

• Grafiken in allen Amiga-Grafikmodi • TFMX-Sound • Multiplechoice-Kommunikationen • 6 Begleiter mit Funktion • Bedienung über Icons • Action-Spiele • diverse Sound-Effekte • Speicher-Möglichkeiten

Technische Daten: 3 Disketten, special-packed • über 150 Bilder (>10 MByte o. animierte Sequenzen)



An einem Tag wie jedem anderen bricht plötzlich das große Abenteuer über Dich herein.
Super: Eine südamerikanische Erbschaft; plötzlich und unerwartet. Aber: Das Testament verschwindet auf unerklärliche Weise.
Auf der weltweiten Jagd danach brauchst Du zuverlässige Freunde, denn Du bist nicht als Einziger hinter der Erbschaft, einer tropischen Plantage mit einem riesigen Goldschatz, her.
Der Weg dahin ist mit gefährlichen Zwischenfällen gepflastert: Permanent tödlich sitzt Dir "Das Kartell" mit seinen Helfershelfern im Nacken, total fatale Tücken lauern im kleinsten Detail, brutal heimtückische Bestien bringen Dich an den Rand des Abgrundes (oder auch einen Schritt weiter). Bezaubernd verführerisch wirst Du dubiosen Fährten ausgesetzt, Terroristen machen Dir das Leben schwer, einige Begleiter machen sich bei der ersten Gelegenheit aus dem Staube – andere helfen genau da, wo sie unentbehrlich sind.
Oft trügt der Schein und das grauenvolle Verhängnis ist nahe – better think twice – damit Du am Ende aus der "Fatal Heritage" als strahlender Erbe hervorgehst.

Nur DM 89,95
Für Amiga 500 • 1000 • 2000 • 2500 • 3000

Made by ego & DELTA KONZEPT
Händleranfragen erwünscht

COUPON
Anschrift: Delta Konzept GmbH, Postfach 190104, 4000 Düsseldorf 11
Ich wage es und bestelle ..... Spiel/e zum Preis von jeweils 89,95 DM per Nachnahme.
Name: _____
Eigene Anschrift: _____

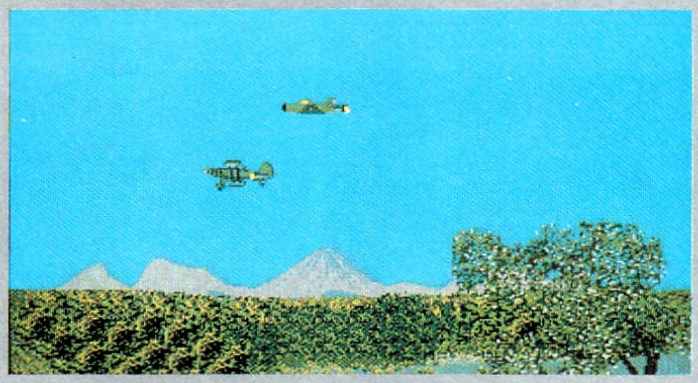
Delta Konzept GmbH • 4000 Düsseldorf 11 • Postfach 190 104 • Telefon 0 21 59/8 10 75



Wenn eine Softwarefirma mal danebenhaut, ist das kein Weltuntergang – sowas kommt praktisch alle Tage vor. Aber daß Impressions nach den beiden Nieten „Rorke's Drift" und „Web of Terror" nun schon den dritten Megaflop in Serie produziert, gibt einem doch zu denken . . .

Man hätte dieses Spiel besser „Die Legende vom verlorenen Spielwitz" nennen sollen, dann wüßte wenigstens jeder gleich, was ihn hier erwartet. Nämlich ein Actiongame der plattesten Sorte, bei dem so gut wie alles schlecht ist – beispielsweise die supereinfallslose Story: Jack, hauptberuflicher Pilot & Lebensretter, muß seine Freundin Jane („Ich Jack, Du Jane!") aus den Händen ganz böser Bösewichter befreien. Unfairerweise steht ihm dazu nur ein alter Doppeldecker zur Verfügung, während seine Gegner mit modernen Düsenjägern ausgerüstet sind. Bei der Bewaffnung sieht's auch nicht besser aus, hier stehen Kugeln gegen Raketen. Die ungleiche Ausstattung ist aber noch längst nicht das Schlimmste bei diesem K(r)ampf – was die Angelegenheit zu einem echten Nervenkrieg macht, ist die total mißratene Joysticksteuerung!

Den Rest des Games erspare ich Euch, kommen wir lieber zum einzig Positiven an dieser „Ramschware": Die Grafik ist ganz nett gezeichnet. Aber wie sie sich bewegt . . .! Das Scrolling ruckelt zwar in drei Ebenen, aber das mit der Gewalt eines mittleren Erdbebens. Die Musik ist öde und schal, die Effekte sind einfach g-r-a-u-e-n-h-a-f-t. Daher mein gutgemeinter Ratschlag: Rennt um Euer Leben, sobald Ihr das Programm irgendwo seht – Ihr habt schließlich bloß das eine! (mm)



Das Spiel ist viel, viel schlimmer, als es aussieht!



Legend of the Lost

Grafik:	68%
Sound:	27%
Handhabung:	12%
Spielidee:	14%
Dauerspaß:	7%
Preis/Leistung:	10%
Red. Urteil:	9%

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

Spezialität: Spiel und Anleitung in (fürchterlichem) Deutsch; nach jedem der sieben Level wird ein Paßwort ausgegeben.

Noch 'ne *Ball*ade . . .
Manix

Hüpfende Bällchen sind ja sooo faszinierend – findet Ihr nicht auch? Weil: Anders können wir es uns einfach nicht erklären, warum die Hersteller meinen, uns andauernd mit entsprechenden Games beglücken zu müssen . . .

In unserem Fall hört das Kügelchen auf den schönen Namen Filbert. Filbert springt dümmlich grinsend in einer isometrischen 3D-Landschaft umher und versucht mit eben diesem Gehüpfe den Bodenfliesen wieder ihre ursprüngliche Farbe zu geben. Dabei kämpft er nicht nur gegen die Zeit, sondern auch gegen allerlei spitze, schleimige oder kugelige Widersacher. Um seine Haut zu retten, kann er mit Cola-Dosen nach ihnen schmeißen oder sie ganz einfach auffressen. Zwischendurch schweben von oben auch leckere Getränke herab, die unserem Grinsemann wieder auf die Beine helfen.

Ausgestattet ist das Game gar nicht so übel: 16 Level mit je acht Schauplätzen, Zwei-Spieler-Modus (mit- oder gegeneinander), Puzzle-Modus (noch stressiger) und ein Custom-Kit zum Verändern (fast) aller Spielparameter. Grafik und Animationen sind zwar reichlich kindisch, aber noch erträglich; auch mit der Sounduntermalung könnte man leben. Weniger günstig sieht es da schon bei der Steuerung aus: Der Blickwinkel von schräg oben läßt den Umgang mit dem Joystick (oder der Tastatur) zum Geduldsspiel werden. Was einem den Spaß an der Sache aber endgültig verleidet, ist das restlos verstaubte Spielprinzip: Solche Bällchen hatten wir nun wirklich schon etwas *zu* oft! Wer noch neu im Hüpf- und Färbegeschäft ist, sollte sich lieber an „Jumping Jack Son" halten – gegen den sieht der fette Filbert reichlich blaß aus. (wh)



Filbert, der fette Hüpfer mit dem Mondgesicht



Manix

Grafik:	60%
Sound:	67%
Handhabung:	47%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	39%
Preis/Leistung:	28%
Red. Urteil:	39%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Millennium
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Ausführliche deutsche Anleitung, nach jedem gelösten Level gibt's einen Code.

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 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

G L O B U L U S

Auch Zwerge haben mal klein angefangen

Die Jungs von Innerprise Software verdanken ihren guten Ruf aufwendigen Action-Spektakeln wie „Battle Squadron“ und „The Plague“. Geschicklichkeitsspiele scheinen ihnen aber weniger zu liegen . . .



Globulus: Q-Berts jüngerer Bruder.

In Globulus hüpft man mit einem kleinen Giftzwerg über 3D-Plattformen und sammelt Kristalle – ganz ähnlich wie beim Klassiker „Q-Bert“. Dabei stören entzückende Fantasy-Monster, wer seine Bildschirmleben beisammen halten will, sollte den Viechern ausweichen und fleißig Waffen sammeln. Per Space-Taste sucht man sich dann eine aus (z.B. Sprengstoff oder Smart-Bomb), und schon geht es den Plagegeistern an den Kragen. Aber auch einige Plattformfelder enthalten tückische Gefahren: rutschige Eisflächen, spitze Speere oder abgrundtiefe Löcher. Große Probleme bereitet auch die Tatsache, daß unser Zwerg nicht bergauf laufen kann, hier helfen nur sogenannte „Flipswitches“. Diese praktischen Dinger stellen den Screen wortwörtlich auf den Kopf, so daß aus aufsteigenden Rampen plötzlich Rutschbahnen werden. Am Ende eines Levels darf man dann noch seine Kristalle gegen Extraleben, Flipswitches, Bomben, etc. eintauschen.
Die Grafik ist putzig, das Scrolling butterweich, die Sprites sind keck animiert, und über Sound und Steuerung läßt sich ebenfalls nichts Böses sagen. Technisch ist also alles in Ordnung, spielerisch wird leider nur Mittelmaß geboten. Die Monster sind oftmals unfair, und sehr abwechslungsreich ist das Game auch nicht gerade. Aber für ein paar Stunden macht die Hüpferei schon Laune.
(C. Borgmeier)



Globulus

Grafik:	73%
Sound:	62%
Handhabung:	79%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	59%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Innerprise/Softgold
Bezug: Rushware

Spezialität: Zu Beginn kann zwischen drei Startleveln gewählt werden, auch die Zahl der Bomben und Flipswitches darf man festlegen. Keine Highscores, aber so alle fünf Level gibt's ein Paßwort.

A I R S U P P L Y

Laue Luftversorgung



Ballern auf die triste Art . . .

Vorbei sind die Zeiten, als man sich in Ruhe eine Tasse Kaffee kochen konnte, solange das Spiel geladen wird – bei Magic Bytes' neuem Game kann man währenddessen eine Runde „Space Invaders“ einlegen!

Ein netter Einfall, den die Programmierer da hatten – nur ist es leider ihr einziger geblieben. Was dann folgt, ist ein vertikal scrollendes Ballergame der schlichtesten Machart: Zehn Level weit überfliegt man eine triste, einfarbige Landschaft und wirft bei den mit „Help“ gekennzeichneten Feldern per Return-Taste ein Versorgungspaket ab (wer ein Feld verpaßt, kann seinen Flieger auch wenden). Sind alle markierten Stellen versorgt, muß noch eine mächtige fliegende Festung abgeballert werden; ist schließlich auch die zerstört, kann man sich in einem horizontal scrollenden Bonuslevel ein paar Zusatzpünktchen verdienen, bevor es im nächsten Abschnitt (genauso . . .) weitergeht. Und sonst? Die Gegner sind mickrig, greifen dafür immer in Scharen an und hinterlassen, wie es sich gehört, die üblichen Extras: Schutzschilder, Streuschüsse, Smart Bombs etc.. Außerdem muß man Benzinkapseln einsammeln und zwischendurch auf einem Flughafen landen, um neue Versorgungspakete an Bord zu nehmen – das wär's.
Air Supply ist zwar ganz nett, bietet aber absolut nichts Neues. Das Scrolling ist flüssig, ansonsten gibt sich die Grafik nun wirklich betont sparsam. Während des ganzen Spiels düdelt unaufdringliche Musik, die Sound-FX hat man allesamt schonmal gehört. Dazu kommt ein Schwierigkeitsgrad, der an etlichen Stellen viel zu hoch ist. Trotz des günstigen Preises ist Air Supply also keine empfehlenswerte Anschaffung.
(C. Borgmeier)



Air Supply

Grafik:	42%
Sound:	52%
Handhabung:	44%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	59%
Red. Urteil:	44%

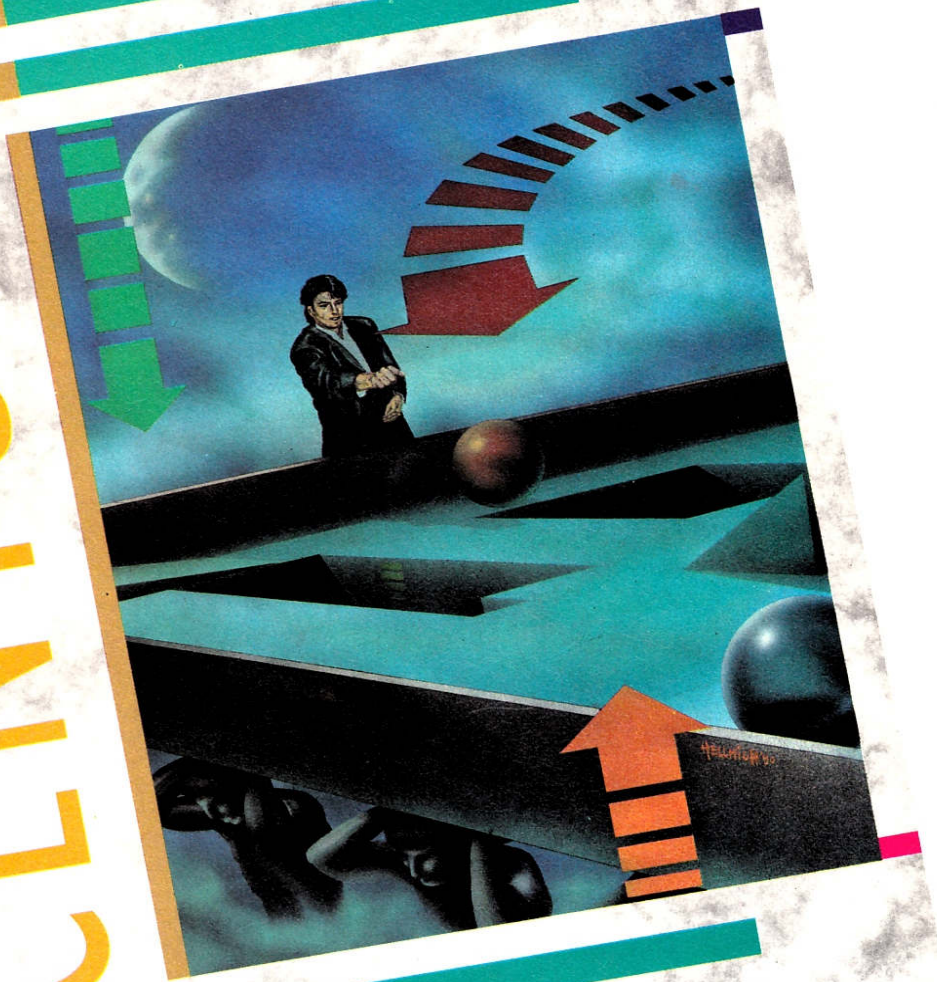
Für Experten
Preis: ca. 45,– DM
Hersteller: Magic Bytes
Bezug: Magic Bytes

Spezialität: Ein zweiter Spieler kann jederzeit ins Geschehen eingreifen, die Highscores werden gesaved.

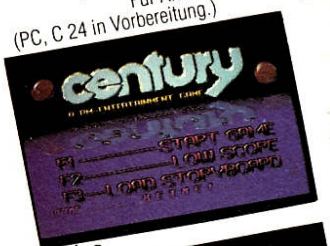
HIER KÖNNEN SIE MAL EINIGES INS ROLLEN BRINGEN

Wenn Sie nur eine ruhige Kugel schieben wollen, sollten Sie lieber Kegeln gehen. Bei CENTURY gilt es, die Kugel mit Geduld und viel Geschick durch verzwickte Labyrinthe und vertrackte Situationen zu steuern. Immer auf der Suche nach dem bedeutenden Schlüssel, der Ihnen manche Türe öffnet. Und wenn Sie es mit der Metallkugel geschafft haben, dürfen Sie Ihr Fingerspitzengefühl auch an der Glas- oder der Kunststoffkugel testen. Selbst nach Jahrhunderten hat das alte asiatische Geduldspiel nichts von seiner Faszination eingebüßt. Sie werden sehen: Es ist zum Kugeln. Mit farbigem DIN A2 Poster.

CENTURY



Für AMIGA
(PC, C 24 in Vorbereitung.)



Amiga



Amiga

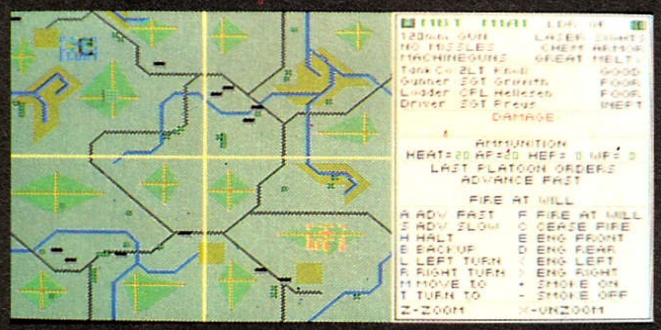
SOFTWARE 2000
Logik

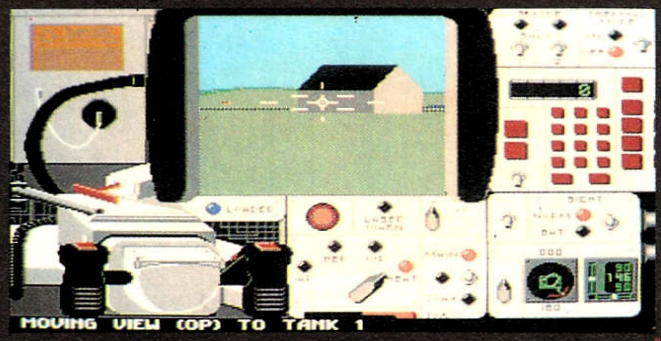
Vertrieb: United Software, Rietberg Profisoft, Osnabrück Leisuresoft, Bergkamen

Nicht wenige Simulationsfans werden den Tag herbeigesehnt haben, an dem der M1 endlich zu ihrer „Freundin“ herübergerollt kommt. Naja, wenn man bedenkt, wie lange beispielsweise „Pirates!“ unterwegs war, hat Microprose diesmal schon fast die Schallmauer durchbrochen . . .

Der Amiga Joker meint: M1 Tank Platoon ist die derzeit beste Panzersimulation!











Simuliert wird hier Amerikas Vorzeigeblechdose, der M1 Main Battle Tank. Besser gesagt gleich vier davon, denn ein Zug (Platoon) besteht aus vier Panzern. Diese haben wiederum jeweils vier Mann Besatzung, sprich, man hat alle 32 Hände voll zu tun. Da aber nur die wenigsten von uns so viele Hände haben, übernimmt der Computer die Positionen, um die man sich selbst gerade nicht kümmert. Als erstes sucht man sich einen Teamnamen aus und bekommt dann seine (noch ziemlich unerfahrene) Mannschaft zugeteilt. Damit die Jungs was lernen, kann man mit ihnen das Schießen auf stehende und bewegte Ziele üben; desweiteren gibt es einzelne Manöver, wie „Blitzkrieg“, Verteidigen der eigenen Stellung oder geordneter Rückzug („Klemmt euch die Kästen unter'n Arm und rennt, Leute!“). Selbstverständlich darf auch der übliche Kleinkrieg mit all seinen abwechslungsreichen Varianten nicht fehlen: Die lieben Russen haben sich bei einem ihrer Manöver nach (West-) Deutschland verirrt, und die bösen Amerikaner müssen sie jetzt wieder zurücktreiben (oder war's andersrum?). Das alles ist in vier Schwierigkeitsgraden möglich – die Palette der Gegner reicht dabei von russischen Milchbubis mit verrosteten Spielzeugpanzern bis hin zu hervorragend ausgestatteten Elitecorps.

Ehe man mit seinen viermal 63 Tonnen Stahl und Elektronik auf's Schlachtfeld rollt, darf noch ein letztes Mal Hand an die Panzer gelegt werden; während der Gefechte ist dann der ganze Mann gefragt: Mal abgesehen davon, daß man sich auf den vier verschiedenen Stationen (Fahrer, Kanonier, Ladekanonier, Kommandant) zurechtfinden muß, hat so ein M1 auch jede Menge Extras – Nachtsicht-, Vernebelungs- und Warngeräte; dazu kommen diverse taktische Feinheiten, wie verschiedene Tageszeiten und Wetterverhältnisse, wechselndes Verhalten der Gegner und unterschiedliche Geländebeschaffenheit. Wer es lieber ganz strategisch mag, kann allerdings auch nur auf der Karte rumtaktieren und den Computer die Knochenarbeit machen lassen. Zum krönenden Abschluß werden Orden und Beförderungen verteilt, die sich übrigens auf die (zukünftigen) Leistungen der Mannschaft auch tatsächlich positiv auswirken.

Die Optik entspricht ungefähr EGA auf dem PC; die Geschwindigkeit der Vektorgrafik wird ebenfalls keinen Preis gewinnen, aber man kann gut damit leben. Der Sound ist nach wie vor gehobener Durchschnitt, die Steuerung wurde dagegen verbessert: Man kann jetzt auch mit der Maus lenken, was deutlich angenehmer ist als mit Joystick oder Tastatur. Handhabung und Ausstattung (200seitige englische Anleitung!) gehören auf jeden Fall zur Luxusklasse – wer anspruchsvolle Simulationen liebt und nichts gegen Panzer hat, muß hier einfach zuschlagen! (mm)



M1 Tank Platoon

Grafik:	71%
Sound:	66%
Handhabung:	91%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	81%
Red. Urteil:	87%

Variabel

Preis: ca. 89,– DM

Hersteller: Microprose

Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Die Detailtiefe kann verändert werden, d.h. man kann es entweder schöner oder flüssiger haben.



AMIGA JOKER

PRÄSENTIERT:

SONDERHEFT SIMULATIONEN

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

D 7,80/ÖS. 62,-

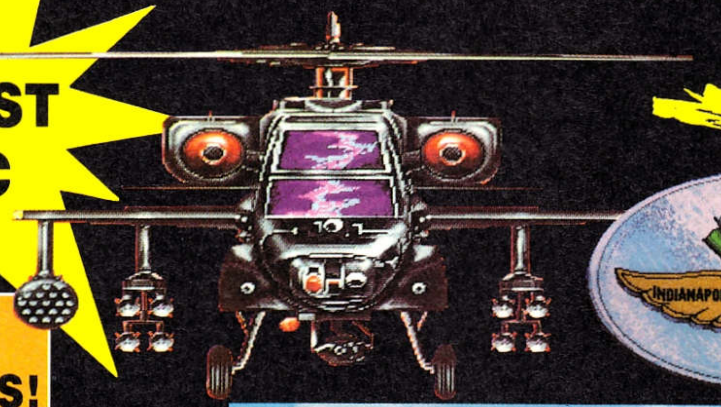
EFT NR. 1

JETZT AM KIOSK!

JOKER SONDERHEFT SIMULATIONEN

FÜR AMIGA, ST C 64 UND PC

MIT TOLLEM DOPPELPOSTER!

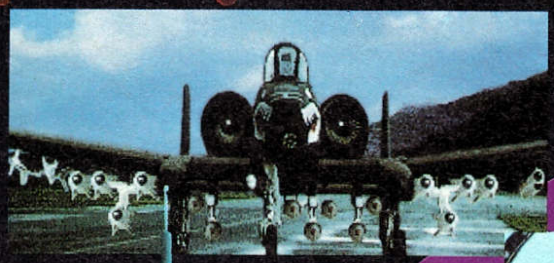


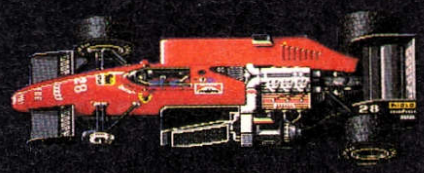




UMFASSEND:
ÜBER 65 TESTS!

HILFREICH:
TIPS UND TRICKS ZU JEDEM SPIEL!



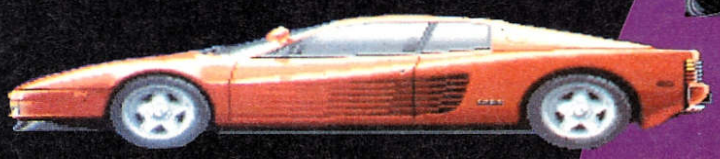


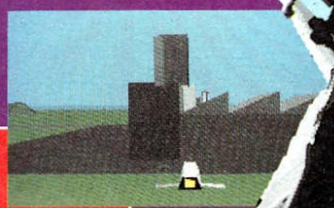




INTERESSANT:
DIE KOMPLETTE ENTSTEHUNGSGESCHICHTE DER SIMULATIONEN!









AUSFÜHRLICH:
STARKE HINTERGRUND-INFOS FIRMENPORTRAITS UND INTERVIEWS!

MIT DEN SCHÖNSTEN BILDERN UND KOMPLETT IN FARBE!

Wie kommt man nur auf einen derart schwachsinnigen Titel für ein Preisausschreiben? Also: Erstens dreht sich hier alles um die überarbeitete Version von Magic Bytes' „Second World", zweitens haben die Gewinner wirklich Wünsche frei, und drittens läßt sich die Sache jetzt so bequem mit W.W.W. abkürzen . . .

Der Welten Wunsch Wettbewerb

1



2



3



4



Wir wünschen wiel Wück!

So, worum weht's, äh, geht's beim W.W.W.? Ganz einfach: Die braven und treuen Leser unter Euch erinnern sich sicher noch an unseren Test des strategischen Handelsspiels „Second World" im Joker 5/90. Wer sich nicht erinnert, also auch kein braver und treuer Leser ist, der schäme sich! Wie auch immer, das Game ist dazumals hauptsächlich deshalb an einem Hit vorbeigeschrammt, weil die Grafik doch sehr dürftig war. Nun, unsere Kritik hat die Jungs von Magic Bytes nicht ruhen lassen, der Veröffentlichungstermin wurde zurückgestellt und die Grafik komplett neu gezeichnet. Jetzt ist es soweit, die zweite Welt erblüht in neuem Glanz! Und weil das so ist, dürft Ihr auf dieser Seite nicht nur die nunmehr doch sehr gelungenen Bilder bewundern, sondern könnt dabei auch noch ein paar sehr hübsche Gewinne einsacken!
Unter allen (richtigen) Einsendungen verlosen wir:



1 x einen superguten Sony-Walkman plus 3 Magic Bytes Games nach Wahl!
Toll, aber ist das schon alles? Natürlich nicht! Da gibt es noch:
20 x 2 Magic Bytes Games nach Wahl!
Super, Wahnsinn, Irre . . . halt, halt, das ist ja noch immer nicht alles! Zu guter Letzt gibt's nämlich noch:
20 x 1 Magic Bytes Game nach Wahl!
Um dabei zu sein, habt Ihr nicht mehr zu tun, als uns ein Kärtchen zu schreiben, auf dem die Nummer jenes Fotos vermerkt ist, das noch eine der alten Grafiken zeigt – sollte kein Problem sein, der Qualitätsunterschied zu den übrigen (neuen) ist ja wohl deutlich genug. Das bewußte Kärtchen schickt Ihr dann bis spätestens 15. 12. 1990 (Einsendeschluß!) an:

Joker Verlag
W.W.W.
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Vergeßt bitte nicht, Euren Wunschgewinn mit auf der Karte zu vermerken; der Rechtsweg ist und bleibt ausgeschlossen. Na, denn: Wir wünschen wiel Wück!

ANZEIGE

Inh. Gabriele Hartmann

Joysoft

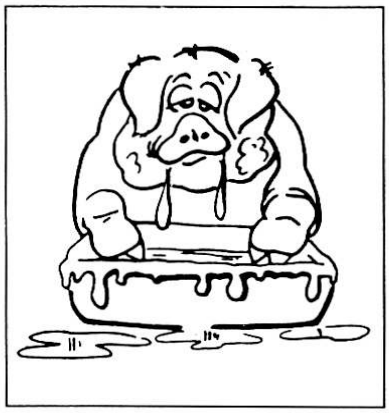


Laut ASM-Umfrage seit mehr als 5 Jahren Deutschlands beliebtester Softwareversand

Computerspiele im Schweinestall

Irgendwo: Bauer F. Friedlich spielt seit einiger Zeit seine Computerspiele nur noch im Anbau: einem Schweinestall.

Wie es zu dieser ungewöhnlichen Aktion kam, ist verblüffend. "Ich suchte ein ganz bestimmtes Spiel und erkundigte mich deshalb bei meinem Software-Händler. Nach nur drei Fehlbestellungen hatte er mir das gewünschte Programm zukommen lassen.", erzählt Herr Friedlich. "Dann hatte ich Probleme mit einer Spielstufe, aber mein Händler sagte mir, mit Schwein käme man weiter." Also zog er mit dem Computer in den Schweinestall um.
Die mehrfach zur Firma mit dem besten Service gewählte Firma Joysoft, die durch eine mit Informationen vollgestopfte kostenlose Preisliste und geschultes Personal besticht, war erschüttert: "Wäre Herr Friedlich bei uns Kunde gewesen, wäre ihm das nicht passiert."



OSTERN KAM DER WEIHNACHTSMANN

Irgendwo: Da staunte Familie Mümmelmann nicht schlecht: Am Karfreitag kam der Weihnachtsmann vorbei.

Die Freude über das mitgebrachte Geschenk (2 Programme für den kleinen Michael, der im Dezember einen Amiga geschenkt bekommen hatte) war groß, das Aufsehen wegen der ungewohnten Zeit nicht minder.

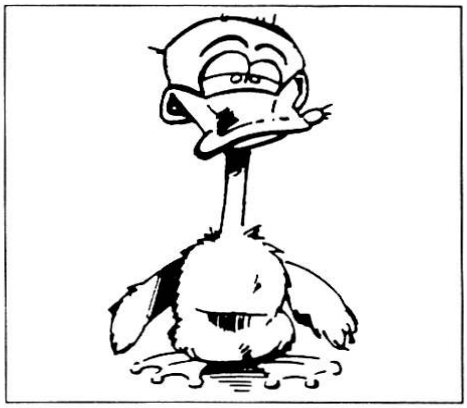


Als Grund seines späten Auftritts gab der Weihnachtsmann an, daß der Softwarehändler, bei dem er die Programme bestellt hätte, erst jetzt hatte liefern können.
Auf die Frage, ob er denn Joysoft nicht kennen würde, zuckte er verlegen die Schultern.

HAUS UND HOF VERSPIELT

Irgendwo: Die einstmals stolze Computerbesitzerin E. Einfalt kann seit einigen Tagen ihrem Freundeskreis nicht mehr unter die Augen treten: Sie mußte ihren Computer versetzen.

Angefangen hatte alles ganz harmlos mit einigen Bestellungen von günstigen Angeboten. Doch dann kam die Ernüchterung. "Die Preise waren wirklich o.k., aber die Versandkosten!", jammert Fräulein Einfalt. "Ich dachte, die Versandkosten betrügen höchstens 6.- DM, wie ich es von Joysoft kenne. Und ab 140.- DM Rechnungswert brauche ich da gar keine Versandkosten zahlen!" Doch nicht nur das - ein Programm war defekt und durch die schlampig bearbeitete Reklamation wurde es für die Kundin nochmals teurer. "Jaja, Computern ist ein teures Hobby, wenn man an die falschen Leute gerät", gesteht sie jetzt.



ANGEBOTE

A 10 TANK KILLER	84.90
BATTLECHESS II	79.90
BETRAYAL	69.90
BUCK ROGERS *	79.90
CAPTIVE	64.90
CORPORATION	64.90
DINOWARS	59.90
DRAGONSTRIKE	74.90
IMMORTAL (1MB)	69.90
INDY 500	69.90
ISHIDO *	69.90
KILLING GAME SHOW	64.90
LETTRIX	64.90
LOOPZ	59.90
MASTERBLAZER *	69.90
MONTY PYTHON *	59.90
PARADROID 90	74.90
PLOTTING **	74.90
PROF. MARIARTI	49.90
RANX	69.90
RICK DANGEROUS II	69.90
SECOND FRONT	59.90
SLY SPY	64.90
SPY WHO LOVED ME	64.90
SUBBUTEO	69.90
SUPREMACY	79.90
TEAM YANKEE	64.90
VAXINE	64.90
WILD WEST WORLD	89.90
XIPHOS	64.90
WOLF PACK *	79.90
WONDERLAND *	79.90

TOP-Angebote

M.U.D.S. * 69.90	Power-monger 79.90	Great Courts 2 69.90	Transworld 74.90

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung)

Unseren **BLITZVERSAND** erreichen Sie unter

02 21/44 30 56

Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme. Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Psycho-Test: Wie sehr liebst Du Deinen Amiga?

Rattert Dein Zweitlaufwerk öfter unfreundlich, wenn Du den Rechner einschaltest? Zieht sich Deine „Freundin", kaum daß Du ein bißchen mit ihr spielen willst, zu ihrem Hausfreund, dem Guru zurück? Das könnten erste (und ernste!) Anzeichen dafür sein, daß sich Dein Amiga unverstanden und ungeliebt fühlt! Vielleicht bist Du ja wirklich so ein grober Klotz und kannst Dich einfach nicht in die zarten Silikon-Windungen Deines sensiblen Rechners einfühlen? Schlimmer noch, vielleicht bist Du der Gegenliebe eines so wunderbaren Geschöpfes einfach nicht würdig! Um Dir Lebenshilfe und Antworten auf brennende Fragen zu geben, haben wir diesen Psycho-Test (in Zusammenarbeit mit namhaften Psychopathen vom Institut für Silicon-Senilität) entwickelt. Die Sache funktioniert denkbar einfach: Vervollständige die folgenden Aussagen durch Ankreuzen eines unserer Vorschläge, am Ende des Tests kannst Du in der Auflösung nachgucken, wie Du abgeschnitten hast. Aber mit dem gebührenden Ernst, bitteschön!

1. „Wenn ich meinen Amiga beschreiben müßte, würde ich sagen, er ist . . ."

A „. . .ein elender Schrotthaufen, der trotz meiner genialen Eingaben immer nur eine saublöde Antwort kennt: Error!"

B „. . .immer noch besser als der Atari ST von meinem Freund Walter."

C „. . .das Glück meines Lebens, der Apfel meines Auges und ein treuer Gefährte, den ich auch nachts in meinem Bettchen nicht mehr missen möchte!"

D „. . .äh, Amiga? Klingt irgendwie spanisch? Ist das dieses fettige Fischgericht?"

2. „Für meinen Amiga wäre ich bereit . . ."

A „. . .meine letzten Ersparnisse zu opfern, um einen Bulldozer anzumieten, mit dem ich die Kiste plattmachen kann! Noch eine dieser dämlichen Error-Meldungen und ich tu's auch!!!"

B „. . .meinen ohnehin überzogenen Überziehungskredit noch weiter zu überziehen – mein Gott, ist diese Software teuer!"

C „. . .für jede nur erdenkliche Schandtat! Was soll ich für mein Schätzchen machen? Stehlen? Morden? Plündern? Brandschatzen? Ein Wort genügt!"

D „. . .schon wieder dieses spanische Wort?! Moment, ich hole mein Fremdwörterlexikon vom letzten Mallorca-Urlaub . . ."

3. „Was ein wahrer Amigianer ist, der sollte . . ."

A „. . .mir mal über den Weg laufen. Ich könnte ihm da ein paar Dinge über seinen Schrotthaufen erzählen . . .!"

B „. . .tunlichst seinen vollen Aschenbecher nicht in den Diskettenschacht leeren, oder?"

C „. . .alles, alles genauso machen wie ich. Sonst ist er nämlich kein wahrer Amigianer!"

D „. . .also, Amigianer steht nicht drin in meinem Lexikon. Ehrlich! Habt ihr zufällig eine überarbeitete Ausgabe, oder was?"

4. „Wenn mir heute jemand den exakten Kaufpreis für meinen Amiga böte, würde ich . . ."

A „. . .nicht lange fackeln. Wer ist der Depp? Wo ist der Wahnsinnige? Meinen Amiga kann er auch schon für die Hälfte haben!"

B „. . .das Teil hergeben und mir für's Geld einen neuen kaufen – schlau, gell?"

C „. . .nur lachen! Hahaha!! Woher sollte denn jemand so viel Geld haben, um meinen A 3500 mit 128 MB Grundspeicher, 12 externen Laufwerken und einer 800 MB-Festplatte zu bezahlen, hä?"

D „. . .glatt nein sagen. Amiga heißt schließlich Freundin (ich hab nachgeguckt!), und so billig wie mein Mädel war, so günstig krieg ich sicher keine neue!"

5. „Wenn ich gar keinen Amiga hätte . . ."

A „. . .hätte ich auch keine Magengeschwüre, kaum graue Haare, viel mehr Geld und bessere Laune. War das ein Leben, als ich wirklich noch keinen hatte!"

B „. . .würde ich halt wieder mit meinem Schlüsselbund spielen, statt mit dem Computer. Da gab's oft mehr Gaudi, als viele Games zu bieten haben!"

C „. . .würde ich nicht hier sitzen und diesen dämlichen Test machen. Vielmehr wäre ich längst beim nächsten Commodore-Dealer – die Entzugserscheinungen sind ja gar nicht auszudenken!"

D „. . .würde ich mir vielleicht einen dieser Computer zulegen. Weil, so ganz ohne Freundin wäre mir schon ziemlich langweilig."

Weihnachten, das Fest der Nächstenliebe, steht vor der Tür. Da wird es wirklich höchste Zeit, sich auch mal ein paar Gedanken über den besten Freund des Menschen zu machen! Denn: Du sollst Deinen Amiga lieben wie Dich selbst. Ob Du das auch wirklich machst, sagt Dir dieser simple Test.

6. „Wenn ein Virus alle Amigas der Welt dahingerafft hätte, und meiner der letzte wäre . . .“

- **A** „. . .kann ich mir nicht vorstellen. Wenn einer so einen Virus erfinden kann, dann ich – seit Monaten arbeite ich schon daran!“
- **B** „. . .würde ich den Kasten für einen Haufen Kohle an das Deutsche Museum verkaufen – wow!“
- **C** „. . .würde ich mein Baby einschweißen und in einem hermetisch versiegelten Atombunker aufbewahren. Glaubt ihr, daß sowas passieren könnte? Jetzt mache ich mir nämlich echt ein bißchen Sorgen!“
- **D** „. . .Aids? Meine Freundin hat kein Aids! Meine Freundin ist ein anständiges Mädchen!!!“

7. „Wenn mein Amiga mich verstehen könnte . . .“

- **A** „. . .kann er aber nicht! Ich hab's euch doch vorher schon gesagt: Basic, Pascal, Modula – der elektronische Vollidiot versteht gar nix! Immer nur Error, Error, Error . . .“
- **B** „. . .würde ich mal ein ernstes Wörtchen mit ihm reden. Zum Beispiel darüber, warum er am liebsten dann abstürzt, wenn ich gerade kurz vor einem neuen Highscore stehe!“
- **C** „. . .würde ich ihm Gedichte vortragen, abends ein Schlafliedchen singen und ihm täglich auf's neue meine unsterbliche Liebe gestehen.“
- **D** „. . .hey, woher wißt ihr, daß meine Freundin schlecht hört? Ist das Luder doch fremdgegangen? Mathilde, komm sofort her! Mathilde!!!“

8. „Wenn mich jetzt alle Amigianer der Welt hören könnten, würde ich ihnen zurufen . . .“

- **A** „. . .blödes Pack! Elende Misthunde! Besonders du, Peter! Du hast gesagt, ich sollte mir unbedingt auch so ein Gerät zulegen, du Trottel!!!“
- **B** „. . .hat irgendwer neue Soft für mich? Möglichst billig, meinetwegen auch Raubko . . .(ZENSIERT).“
- **C** „. . .Freunde, Brüder, Volksgenossen! Wir alle verdanken unser Glück und unsere Seligkeit nur . . . (STINKLANGWEILIG – AUCH ZENSIERT)“
- **D** „. . .äh . . . ähem . . . also ich . . . ähh . . . also ich kann einfach nicht vor so vielen Leuten aus mir rausgehen, sorry.“

Auflösung

Wenn Du überwiegend Antwort A angekreuzt hast:
Kein Wunder, wenn Dein Amiga nicht mit Dir zusammenarbeiten will – Du bist ein richtiges Ekel, da ist Topfen und Schmalz verloren! Dir kann nicht geholfen werden, da ist jedes Wort nur Perlen vor die Säue. Deshalb: Gib Deinen Rechner sofort wieder ab, oder wir zeigen Dich beim Tierschutzverein, Amnesty International und Greenpeace wegen computerunwürdiger Foltermethoden an! Für Deinen weiteren Lebensweg können wir Dir nur raten: Geh in Dich und bleib in Gottes Namen drin!!!

Wenn Du überwiegend Antwort B angekreuzt hast:
Du bist ein vernünftiger Mensch, der mit beiden Beinen fest am Boden der Tatsachen steht. Deshalb bist Du für den Umgang mit Computern charakterlich leider völlig ungeeignet! Einem kühlen Logik-Menschen wie Dir ist es einfach unmöglich, all die Zuneigung, Wärme und Hingabe aufzubringen, die besonders ein Amiga braucht. Nein, auch Du wirst niemals die innere Schönheit eines Schaltkreises wirklich schätzen lernen, von warmer Liebe gar nicht erst zu reden! Gib Du Dich mal lieber mit Menschen ab – die sind bekanntlich viel anspruchsloser . . .

Wenn Du überwiegend Antwort C angekreuzt hast:
Jawollo, Du verstehst Deinen Amiga, und Dein Amiga versteht Dich! Ihr habt jene tiefe Beziehung zueinander aufgebaut, aus der echte Liebe entspringt. Keine Frage: Du und Dein Amiga, Ihr seid ein Traumpaar und werdet noch viele glückliche Stunden zusammen verbringen, wenn sich selbst Dick und Doof, Müller und Milch oder Boris und Becker längst auseinandergelebt haben! Es wird aber langsam höchste Zeit, daß Ihr zwei Turteltäubchen Eure Beziehung legalisiert: Heiratet endlich und zeugt viele kleine Amigos!

Wenn Du überwiegend Antwort D angekreuzt hast:
Jetzt kapier es doch: Hier interessiert sich kein Mensch für Deine Mathilda, hier interessiert sich kein Mensch für Dich – kauf Dir endlich einen Computer, oder laß uns in Frieden! Wir würden Dir allerdings zu letzterem raten, da Dein etwas schlichter Gemütszustand den Umgang mit einem Amiga zu einer gefährlichen Sache macht. Wie leicht kann es zur Abhängigkeit kommen, wie leicht könntest Du dem herrschsüchtigen Charakter eines Amigas erliegen. Wenn Du also nicht den Rest Deines kläglichen Lebens in einer kniebelnden Sado-Masso-Beziehung fristen möchtest, dann mach in Zukunft einen großen Bogen um Computergeschäfte!

Ruhmeshalle

Up & Down

Spione lieben darf ab heute
Tim Riedel, Hamburg
Damocles gewinnt
Bernd Hoffmann, Siegen
Mit 688 Attack Sub taucht unter
Daniel Hörmann, Friberg
Je ein Joker-Shirt bekommt
Volker Kimpel, Bad Camberg
Michael Seebauer, Overath
Philipp Pönnighaus, Dreieich

Stromausfall

Red Storm Rising geht an:
Stefan Diehl, Wörrstadt
Die Red October jagt demnächst:
Markus Beckmann, Germersheim

Die Girl-Seite

Je ein Amiga-Spiel gewinnt
Patrick Walter, Bad Sooden-Allendorf
Isolde Späth, Amberg
Christoph Stankowic, Straubing
Einen Ordner für die Sammlung bekommt
Marcus Schöllknecht, Berlin
Inge Rheinfels, Sehnde
Jan Effler, Lennestadt

Clive Barker

Drei blutige Bücher erhält
Uwe Amann, Rielasingen
Je ein signiertes „Cabal" geht an
Michael Henke, Detmold
Uwe Prade, Eckental

Das kleine Bat-Spiel

Je einmal Mützchen, Sticker und Poster bekommen
Markus Lege, Norderstedt
Jürgen Oppermann, Quakenbrück
Jan Wilke, Lenged
Thorsten Mommer, Hattingen
Bernd Schiffer, Grevenbroich
Christian Schilling, Oberhausen
Frank Plohmann, Lippstadt
Jan Rothstock, Rosdorf
Sascha Lange, Solingen
Dennis Polster, Hamburg

Adapter

Freier Eintritt ins 4-Spieler-Paradies sei gewährt
Oliver Stockhorst, Duisburg
Adam Frost, Hameln
Patrick Feigensatz, Dreieich
Andreas Schäfer, Pirmasens
Frank Oberdorfer, Böblingen

Der Gremlin-Cup

Der erste Preis (Camcorder + Supercars) geht an
Daniel Dost, Stuttgart
Je einmal Supercars gewinnen
Waldemar Stobbe, Böblingen
Tim Schaumburg, Esslingen
Jan Kramer, Tangstedt
Michael Duesberg, Dorsten
Marco Brückl, Jandelsbrunn
Peter Kannewischer, Berlin
Peter Kreculj, Villingen
Hanne Link, Trossingen
Holger Nowak, Eschborn
Boris Höer, Tornesch
Michael Thormählen, Elmshorn
Matthias Henn, Trossingen
Christian Keim, Roigheim
Johannes Kussmaul, Abstatt
Oliver Schoch, Stuttgart
Erhard Sowa, Bonn
Mario Mössmer, Erolzheim
Sören Niesner, Winterbach
Nik Bitto, Traunreut
Sven Ludwig, Berlin
Stefan Flubacher, Marktoberdorf
Maria Moral, Berlin
Nicky Hill, Berlin
Ronald Neugebauer, Berlin
Michael Schichler, Herzogenrath
Carsten Latzke, Gelsenkirchen-Buer
Daniel Krahnen, Kleve
Jürgen Peters, Hamburg
Torge Maaßen, Hamburg
Karsten Kiehn, Geesthacht
Marcel Halberg, Köln
Alexander Göke, Köln
Stefan Kiefer, Iserlohn
Rastar Esfandiar, Halstenbek
Martin Binder, Eching
Florian Jonas, Hamburg
Florian Belsar, Velbert
Thomas Burgtorf, Geeste
Judy Seidenschwan, München
Nils Ewald, Bad König
Michael Brever, Bonn
Stefan Bremen, Würselen
Oliver Klötz, Mannheim
Jörg Hilmer, Uelzen
Frank Mutschelknaus, Leonberg
Danijel Medic, Egelsbach
Martin Krieger, Offenbach
Ralf Brüffer, Ochtrup
Philipp Lenssen, Aachen

SOFTPOWER
Der Name für Computersoftware!

NEU!
RIESEN INDY 500 TURNIER!

6x 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 * NEU
Neukölln - Hermannstraße 12
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

INDY 500 TURNIER



VIELE PREISE!
Gesamtwert ca. DM 2000

Renntage:
Mo. 3. Dezember
Di. 4. Dezember
Mi. 5. Dezember
Do. 6. Dezember
Fr. 7. Dezember

INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY

BERLIN: Schwedenstraße 18c
(U-Bhf. Osloer Straße)
HANNOVER: Hildesheimer Str. 118
(U-Bhf. Altenbeckener Damm)

SoftPower Filiale
HANNOVER
Wir führen Software, Public Domain und Zubehör, für
** Amiga * Atari * C-64 * PC **
Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1
Tel.:0511/809 44 84

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

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

Lang, lang ist's her, da erschien Accolades originelle Olympiade für notorische Kneipenhocker in der PC-Version. Seither wartet so mancher trinkfeste Amigianer auf sein Bier, äh, seine Version. Bittesehr, Ihre Bestellung . . .

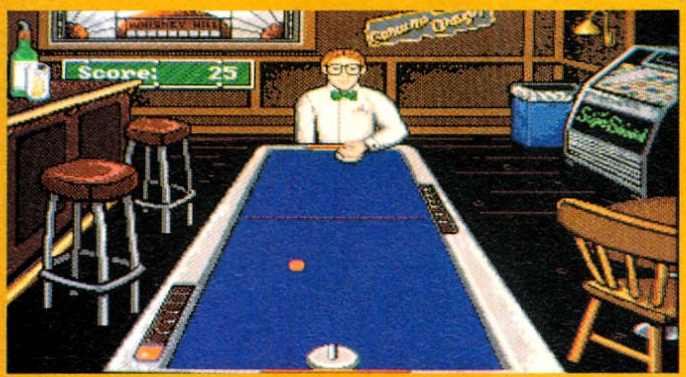
Der Amiga Joker meint:
Bar Games – so müssen Kneipen sein!

BAR GAMES

Insgesamt fünf (Bar-) Spiele befinden sich auf den beiden Disks. Fangen wir gleich mit dem besten an: Das gute alte Air Hockey kennt Ihr ja sicher schon, hier ist es besonders schön gelungen. Gespielt wird nach den üblichen Regeln, die (vier) Gegner sind übrigens wesentlich stärker als in der PC-Version. Ob das nun deshalb so ist, weil wir Amiga-User weltbekannte Joystick-Artisten sind oder weil wir mehr „Zielwasser" wegstecken können, sei dahingestellt – fest steht, daß die Sache eine echte Gaudi ist! Außerdem grinsen die Kontrahenten immer so schön unverschämt, sobald sie ein Goal erzielt haben . . .



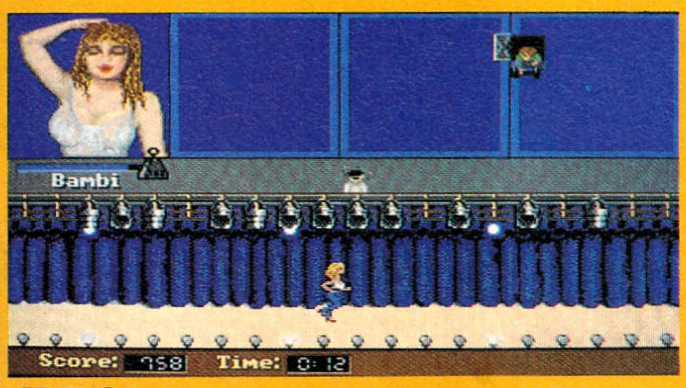
Die nächste Disziplin heißt „Wet'n Wild". Hier läuft man über eine Bühne und versucht, die weiter unten herumrennenden Mädchen mit Eimern voll Wasser möglichst naß zu machen. Das wird von Level zu Level schwieriger, weil die Girls immer schneller laufen, Haken schlagen und schließlich auch noch anfangen, die Eimer zu klauen. Dazu tauchen im Hintergrund plötzlich Attentäter auf, die mit Gewichten und Kanonenkugeln nach dem armen Spielersprite werfen. Spaß macht's trotzdem, die ganze Angelegenheit ist schön hektisch, und man wird mit sehr vielversprechend aussehenden (nassen) T-Shirts belohnt.



Anschließend kann man sich bei „Last Call" als Barkeeper betätigen, wobei innerhalb eines eng bemessenen Zeitlimits eine bestimmte Zahl von Bieren an den Mann bzw. die Frau gebracht werden muß (erinnert ein bißchen an das alte „Tapper" auf dem C 64). Was man hier braucht, ist viel Gefühl und gute Nerven, denn der Tresen ist äußerst glitschig.



Mit „Liar's Dice" ist auch das klassische Würfeln vertreten; die Gegnerin sieht zwar recht unschuldig aus, beherrscht aber alle einschlägigen Tricks. Last but not geleast „Pick-up Artist", wo man seine Anmach-Künste an drei reizenden Girls ausprobieren darf. Mit den richtigen Themen sind sie auch rumzukriegen, allerdings ist das wegen des Zeitlimits und dem ständig schneller werdenden Auswahlcursor (für die möglichen Fragen/Antworten) ein hartes Stück Arbeit. Insgesamt die schwächste Disziplin, aber immer noch ganz unterhaltsam.



Alle Übungen können einzeln oder als Turnier mit bis zu vier Mitspielern (leider nur gegen den Computer) absolviert werden; beim Tournament werden die besten Leistungen in eine Tabelle aufgenommen und gespeichert. Im Vergleich zur PC-Version ist alles besser, schöner und schneller geworden: Die Grafik wurde völlig neu gezeichnet, der Sound hat gegenüber dem greulichen PC-Gepiepse natürlich am meisten dazugewonnen (hübsche Musik und passende Effekte), ja selbst die Steuerung macht jetzt einen viel besseren Eindruck. Auf alle Fälle sind die Bar Games eine nette Abwechslung – so etwa Summer Games für Larry Laffer. Und daß sich unter den fünf Spielchen kein einziger echter Ausrutscher findet, ist doch besonders lobenswert, oder? (mm)

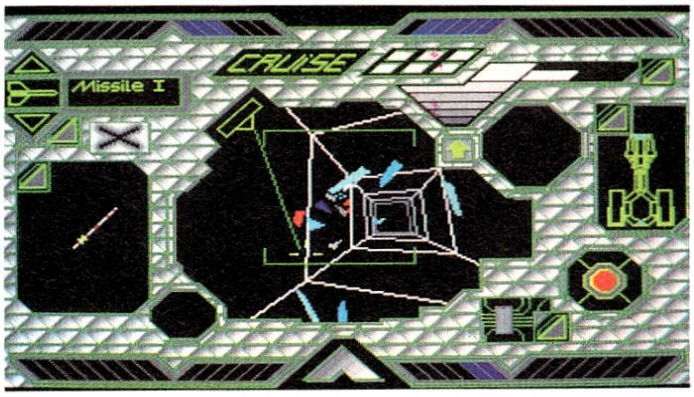


Bar Games

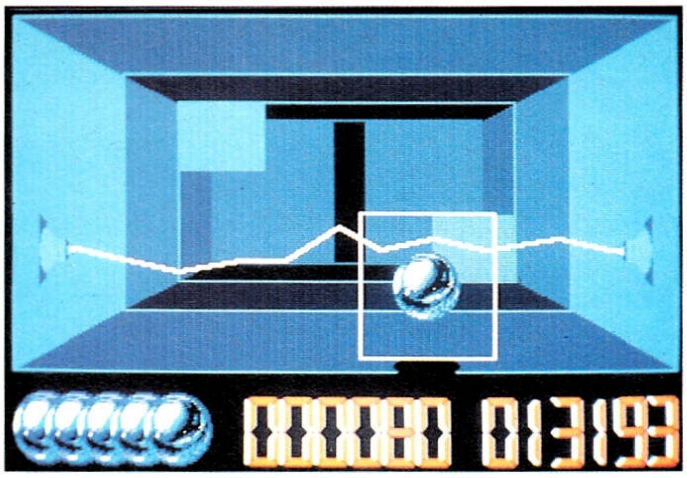
Grafik:	78%
Sound:	73%
Handhabung:	72%
Spielidee:	86%
Dauerspaß:	73%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	74%
Variabel	

Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Accolade
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Installation auf Fesplatte nur mit 1MB möglich, gute englische Anleitung. Bei 512K muß man gelegentlich Diskjockey spielen.



Der Flug durch den Tunnel



Kein Überflieger
Magic Fly

Schaut man sich die Screenshots auf der Verpackung an, könnte man meinen, eine Art Science Fiction-Flugsimulator vor sich zu haben. Aber schon nach der ersten Proberunde wird klar, daß hier eher „gehobenes" Ballern angesagt ist.

Magic Fly ist der Name einer futuristischen Flugmaschine, die von oben bis unten mit hochkomplizierter Elektronik vollgestopft ist. Mit dieser „Kampffliege" soll man nun das verzweigte Tunnelsystem im Inneren eines feindlichen Planetoiden erforschen, alle wichtigen Einrichtungen per Scanner erfassen und schließlich das ganze Ding in die Luft sprengen (bzw. ins Vakuum). Verständlicherweise haben die Einheimischen dagegen ein paar Einwände – aber dank der reichhaltigen Bewaffnung hat der Spieler die besseren Argumente . . .

Im Cockpit sieht man durch ein Sichtfenster das Tunnelsystem in 3D-Vektorgrafik; drumherum befinden sich mehrere Gadgets, durch deren Anklicken man zu den Schaden-, Waffen-, Datenbank-, Energie- und Kartenscreens gelangt. Wer Wert auf freie Sicht legt, kann auch einen alternativen Darstellungsmodus wählen, bei dem der ganze Bildschirm für die Aussicht genutzt wird. Gesteuert wird mit Maus und Tastatur, auf Wunsch läßt sich auch noch der Joystick zuschalten. Durch die aufwendige Steuerung wird die Bedienung natürlich einigermaßen kompliziert und gewöhnungsbedürftig. Die Grafik wirkt im ersten Moment sehr beeindruckend, bietet auf Dauer aber nur wenig Abwechslung, zudem rukkelt sie leicht. Soundmäßig gibt's außer dem Titelsong nur ein paar vereinzelte Effekte zu hören, bei 1MB sind es etwas mehr. Alles in allem kein Flop, aber auch nichts Aufregendes . . . (wh)



Magic Fly

Grafik:	68%
Sound:	52%
Handhabung:	55%
Spielidee:	69%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	62%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: World of Wonders

Spezialität: Kein Kopierschutz, ausführliche deutsche Anleitung.

Mehr Sein als Schein
Light Corridor

Games, die toll aussehen, sich aber spielerisch als hohle Nuß erweisen, gibt es genug – bei Infogrames hat man es jetzt mal umgekehrt probiert. Sooo viel Zurückhaltung wäre aber auch wieder nicht nötig gewesen . . .

Der erste Eindruck ist wahrhaft kläglich: Zu sehen ist ein dreidimensionaler Gang in schlichter Vektorgrafik, in dessen Mitte sich ein durchsichtiges Quadrat befindet – der Schläger. Mit Hilfe dieses Quadrates soll nun eine Kugel den Gang entlang getrieben werden, mittels der Maustasten wird der Schläger beschleunigt. Unterwegs prallt die Kugel an diverse Hindernisse und muß dann zurückgeschlagen werden. Anfangs ist das kinderleicht, aber schon bald tauchen Gemeinheiten wie Klapptüren oder bewegliche Wände auf, sodaß für das Kügelchen oft nur eine winzige Öffnung bleibt. Die Sache erfordert viel Geschick und Reaktionsvermögen, denn wer eine Kugel verpaßt, hat nur noch zwei bis zum Game Over. Aber gottlob wurde der Korridor in Abschnitte unterteilt; ist ein Level erst geschafft, gibt's einen Code, um an gleicher Stelle weitermachen zu können.

Bei der Bewertung beschlichen uns sehr gemischte Gefühle: Einerseits ist das Spielprinzip neu und unterhaltsam, es gibt auch einen Zwei-Spieler-Modus und sogar einen Level-Editor, andererseits ist die Präsentation doch ausgesprochen karg. Die Farbwahl ist öde, die Wände sind kahl, die Kugel hat noch nicht mal unterschiedliche Lichtreflexe zu bieten, und den Sound kann man auch vergessen. Tja, aber trotz der spartanischen Ausstattung vermag Light Corridor den Spieler zu fesseln – und das ist es doch, was letztlich zählt! (C.Borgmeier)



Light Corridor

Grafik:	27%
Sound:	31%
Handhabung:	83%
Spielidee:	86%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	69%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomico

Spezialität: Im Zwei-Spieler-Modus tritt man abwechselnd an, Highscores werden gespeichert.

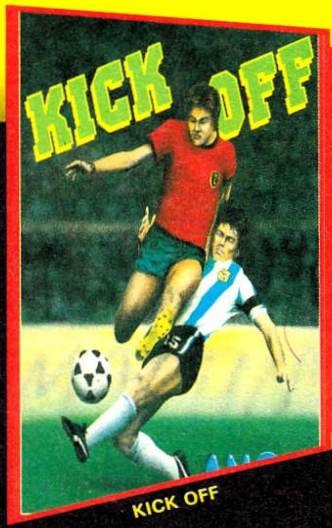
SIMULATIONS COMPILATION

Simulations Freunde

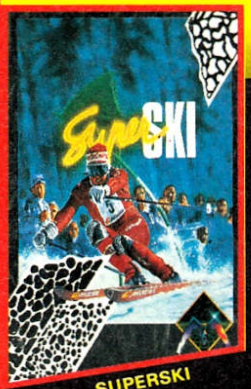
AUFGEPAßT!

CHALLENGERS

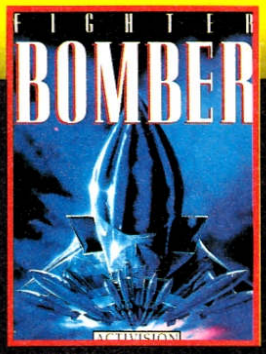
...Compilation für Profis!



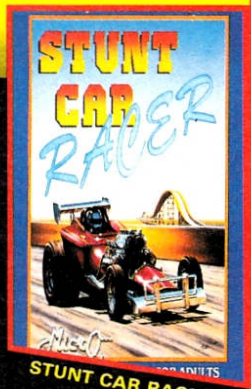
KICK OFF



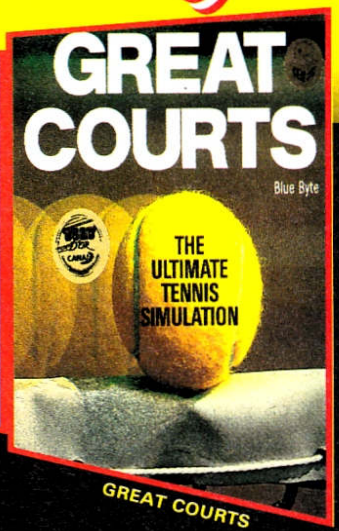
SUPERSKI



FIGHTER BOMBER



STUNT CAR RACER



GREAT COURTS

Erhältlich für ATARI ST, AMIGA, IBM PC
und kompatible (ohne KICK OFF), COMMODORE 64.
ACHTUNG: die IBM-PC Version beinhaltet nicht das Spiel KICK OFF.

GREAT COURT © Ubi Soft © Blue Byte. FIGHTER BOMBER © Activision © Vektor Grafix 1989. STUNT CAR RACER © Microstyle © 1989 Geoff Grammond. KICK OFF © 1989 Anco Software Ltd. SUPERSKI © Microids 1989. RICK DANGEROUS © Firebird © 1989 Core Design Ltd. CARRIER COMMAND © Rainbird. Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications plc. Programmed by Realtime Games Software Ltd. P 47 © Firebird/Microprose. Jaleco licensed from © 1988 Jaleco.

Vertrieb : RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101.6070
KARASOFT/THALI AG

UBI SOFT

Entertainment Software

8/10, RUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL SOUS BOIS - TÉL. : (1) 48.57.65.52

Nach unzähligen Strategie- und Rollenspielen hat sich SSI mal auf Neuland gewagt und einen „urzeitlichen" Flugsimulator herausgebracht. Naja, soweit man in diesem Zusammenhang überhaupt von einer Simulation reden kann . . .

Der Amiga Joker meint: Selten war Drachenfliegen so schön wie mit Dragon Strike!

DRAGON STRIKE

Wie vom AD&D-Spezialisten SSI nicht anders zu erwarten, ist das eigentliche Fluggeschehen in eine typische Fantasy-Geschichte eingebettet: Das schöne Ansalon wird von den bösen Draconiern angegriffen, die mit ihrer übermächtigen (Drachen-) Armee beinahe das ganze Land besetzt haben. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines jungen und (vorerst noch) unerfahrenen Drachenreiters, der die feindlichen Horden über die Grenzen zurücktreiben soll. Man beginnt – wie in einem Rollenspiel – mit wenig Ausrüstung und Erfahrungspunkten. Die Aufträge sind bunt gemixt, unter anderem darf man Spionagedrachen verjagen, Schiffe eskortieren, gestohlene Dracheneier zurückholen und sich natürlich mit der feindlichen Armee rumprügeln. Für gewonnene Schlachten erhält man bessere Flugviecher, die Auswahl reicht dabei vom billigen Bronzedrachen bis zum güldenen Superflieger. Die Tierchen unterscheiden sich nicht nur vom Aussehen her, sondern auch in punkto Geschwindigkeit und Bewaffnung. Zur serienmäßigen Grundausstattung gehört bei allen ein Kristallkugel-Radar, Heilmittel, Kompaß, sowie Anzeigen für Geschwindigkeit, Flughöhe, Kraft, Atem, Hitpoints und die aktuelle Position des Gegners. Bei den Waffen darf man sich selbstverständlich keine Sidewinders und Mavericks erwarten, stattdessen wird hier meist mit Lanze oder Feueratem gekämpft (wenn's hart auf hart kommt, auch mal mit Zähnen und Klauen!). Auf der Gegenseite tummeln sich Draconier, Wyvern, Manticores, Drachen in allen Farben des Regenbogens, Schiffe, Festungen und Bogenschützen (quasi die Flugabwehr!).

Dragon Strike läßt sich am besten als eine ausgefallene Mischung aus Flugsimulator und Rollenspiel beschreiben. Das Flugverhalten ist ausgesprochen „realistisch", unser Redaktions-Lindwurm fliegt sich auch nicht besser . . . Es gibt drei unterschiedlich harte Karrierewege mit jeweils anderen Missionen, wobei die ersten Aufträge stets sehr leicht sind, die letzten dafür immer fürchterlich (!) schwer. In Sachen Optik besteht kaum ein Unterschied zu der bereits seit einiger Zeit erhältlichen PC-Version (mit VGA, wohlgemerkt) – leider auch nicht, was die Geschwindigkeit angeht. Auf der Stufe mit den wenigsten Grafikdetails ist das Spiel zwar sehr schnell, auf der detailreichsten aber nahezu unspielbar träge. Prinzipiell sind aber sowohl die Vektorgrafik als auch die farbenfrohen Zwischenbilder eine Augenweide. Weit besser als am PC ist jedenfalls die Steuerung gelungen, jetzt kommt man mit Maus und Joystick gleichermaßen problemlos klar. Der Sound bietet ein recht gemischtes Vergnügen: Die Effekte sind ausgezeichnet, die Musik ist eher düdelig. Unterm Strich bleibt trotz einzelner Kritikpunkte ein Klassespiel – originell gemacht und vor allem mit jeder Menge Langzeitmotivation! (mm)











Dragon Strike

Grafik:	81%
Sound:	70%
Handhabung:	77%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	78%

Variabel

Preis: ca. 99,– DM

Hersteller: SSI

Bezug: Gamesworld

Spezialität: Kein Kopierschutz, Abfrage aus dem (schön gemachten) Handbuch. Sound besser mit 1 MB, ansonsten Zweitlaufwerk abschalten.

World of Wonders

Computer-Shop of the 90's.



1 MB Speichererweiterung
mit Uhr, abschaltbar 159,00

A 10 Tank Killer	84,90
Adv. Tactical Fighter 2	62,90
Alcatraz	dt. 62,90
Alpha Waves	dt. 62,90
Antares	dt. 62,90
Apprentice	dt. 56,90
Atomic Robokid	dt. 62,90
Awesome	62,90
Bad Blood	73,90
Badlands	dt. 62,90
Bards Tale 3	a. A.
Bar Games	62,90
B.A.T.	62,90
Battle Command	dt. 62,90
Battlemaster	73,90
Billy the Kid	dt. 62,90
Buck Rogers	73,90
Cadaver	kompl. dt. 69,90



Captive	62,90
Carthage	62,90
Champion of Ray	65,90
Chuck Yeagers V.2.0	dt. 69,90
Corporation	dt. 62,90
Crimewave	dt. 62,90
Curse of t. Azure Bonds	69,90
Das Stundenglas	a. A.
Dick Tracy	62,90
Dino Wars	dt. 53,90
Dragonsbreed	dt. 62,90
Dragon Wars	69,90
Elvira	65,90
Epic	dt. 62,90
E-Swat	dt. 62,90
Extase	69,90
F-19 Stealth Fighter	dt. 79,90
Falcon Mission Disk 2	dt. 54,90
Fire & Forget 2	dt. 62,90
Gremlins 2	dt. 62,90
Hägar der Schreckliche	a. A.
Hard Drivin 2	dt. 62,90
Indianapolis 500	dt. 69,90
Invest	kompl. dt. 64,90
Int. Soccer Challenge	62,90
Ishido	dt. 62,90
James Pond	dt. 62,90
Jockey Wilson Dart	29,90
Killing Came Show	dt. 62,90
Legend of Billy Boulder	62,90
Light Corridor	dt. 62,90
Line of Fire	dt. 62,90
Loopz	dt. 62,90
Lords of Loom	kompl. dt. 64,90
Lost Patrol	kompl. dt. 62,90
Lotus Esprit Turbo	dt. 62,90
M1 Tank Platoon	dt. 80,90
Mad Prof. Mariarti	dt. 51,90
Magic Fly	dt. 69,90
Manix	dt. 62,90
Mean Streets	dt. 62,90
Mig 29	80,90
Monthy Phyton Flying C.	51,90
M.U.D.S	dt. 62,90
Narc	dt. 62,90
Navy Seals	dt. 62,90
Never Ending Story 2	69,90
Nightbreed	dt. 62,90
Nitro	62,90
Operation Harrier	62,90
Operation Stealth	kompl. dt. 62,90
Over the Net	dt. 62,90
Pang	dt. 62,90
Paradroid 90	dt. 62,90
Plotting	dt. 62,90
Pool of Radiance	dt. 67,90
Powermonger	dt. 69,90
Puzznic	dt. 62,90
RA	dt. 56,90
Ranx	62,90
Rick Dangerous 2	dt. 62,90
Riders of Rohan	65,90
Robocop 2	dt. 62,90
Rogue Trooper	dt. 62,90
R-Type 2	dt. 62,90
Saint Dragon	dt. 62,90
S.C.I. (Chase HQ 2)	dt. 62,90
Second World	dt. 59,90
Sly Spy	dt. 62,90
Snowstrike	65,90
Speedball 2	dt. 69,90
Spellbound	dt. 51,90
Star Control	73,90
Stratego	62,90
Street Rod	a. A.
Strider 2	dt. 62,90
Stun Runner	dt. 62,90
Subbuteo	62,90
Super Off Road Racer	62,90
Supremacy	dt. 73,90
Swiv	62,90
Team Yankee	73,90
T. Mutant Hero Turtles	62,90
The Immortal	kompl. dt. 69,90
Their Finest Hour	dt. 76,90
Time Guardian	dt. 62,90
Toki	dt. 62,90
Torvak the Warrior	dt. 62,90

VIDEOPREISLISTE Nr. 5

- **alle Neuheiten auf einer 3-Stunden-Cassette**
- **jedes Spiel wird ca. 3 Minuten vorgestellt**
- **inclusive Preisangaben für alle Systeme**
- **z. B. M.U.D.S., Powermonger, Indy 500 ... u.v.a.**
- **Videopreisliste Nr. 5 für nur: 19,90 DM**

Copyright, Idee und alle Rechte bei World of Wonders



Total Recall	dt. 62,90
Transworld	kompl. dt. 64,90
Ultima 5	73,90
U.N. Squadron	dt. 62,90
Vaxine	dt. 62,90
Viking Child	62,90
Vodoo Nightmare	62,90
Welltris	dt. 73,90
Wild West World	91,90
Wings of Death	dt. 69,90
Wolfpack	76,90
Wonderland	73,90
World Soccer	dt. 34,90
Xiphos	62,90

PS:
The Secret of Monkey
Island ..... dt. 69,90

Andere Spiele, die Sie in dieser Zeitschrift finden, auf Anfrage!

****

Lösungsbücher:

****

Champions of Krynn	29,90
Codename Iceman	29,90
Dragon Wars	29,90
Dungeonmaster	29,90
Future Wars	29,90
Legend of Fairghail	29,90
Loom	29,90
Might & Magic 2	29,90
Operation Stealth	29,90
Pool of Radiance	29,90

andere Bücher auf Anfrage!

BESTELLUNGEN AB 90,00 DM Versandkosten frei!

****

Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! System angeben frankierten Rückumschlag beilegen!

World of Wonders

****

Höhenstr. 31
6231 Schwalbach / Ts.

Tel. 0 61 96 / 8 24 67

Mo-Fr.: 14-21 Uhr
Sa: 9-14 Uhr

GAMEBOY Spiele:

****

Batman	59,90
Bomber Boy	56,90
Double Dragon	59,90
Master Karateka	56,90
North Ken	52,90
Puzznic	59,90
T. Mutant Ninja Turtles	61,90

andere Spiele auf Anfrage

GAMEBOY
+ Tetris
+ Kopfhörer
+ Dialogkabel
für nur: 154,90

Lightboy	**69,90**
Schultertasche	**42,90**
Tragekoffer	**42,90**

Versandkosten: NN + 7,-, VK + 5,- DM
Ausland nur VK + 12,- DM — Preisänderungen vorbehalten!

bits + bytes SOFTWARE

Amiga 2000 Filecard
40 MB SCSI II
1198,– DM

Deluxe Sound
228,– DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
198,– DM

Reismaus 89,– DM
Hi-Res Maus
280 dpi 99,– DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 129,– DM

Midi Interface
99,– DM

Indianapolis	79,90 DM
Ra	72,90 DM
RickDangerous2	72,90 DM
Turbo Challenge	77,90 DM
Team Yankee	89,90 DM
A10 Tankkiller	89,90 DM
Fatal Heritage	79,90 DM
Cadaver	79,90 DM
Int. Soccer	72,90 DM
F 19	84,90 DM
Powermonger	a.A.
Dino Wars	a.A.
Virusscope	59,- DM

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

Delta PD

Hard & Software zu weihnachtlichen Preisen

FÜR ALLE, DIE AM 24.DEZEMBER GEBURTSTAG HABEN, ENTFALLEN DIE VERSANDKOSTEN...
(Kopie des Personalausweises beifügen)

Alle gängigen AMIGA Public Domain Disketten auf Vorrat... Wie z.B. FISH, KICKSTART, AUGE, TBAG usw

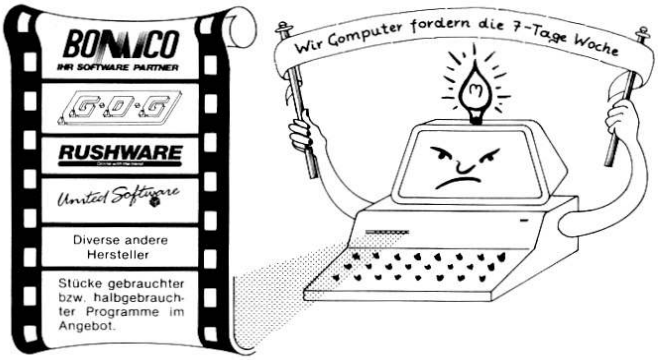
PD-Disketten ab **DM 1.95** auf 3.5 Zoll
ab **DM 0.80** auf 5.25 Zoll

genaue Staffelpreise und weitere Info's gegen frankierten (1.70) und adressierten Rückumschlag...

ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG
WIR FÜHREN AUCH SÄMTLICHE AMIGA-SPIELETITEL ZU ABSOLUTEN WAHNSINNSPREISEN. ALLE TITEL HIER AUFZUFÜHREN WÄRE PLATZVERSCHWENDUNG. DESHALB RUFEN SIE UNS AN, NENNEN SIE UNS IHREN WUNSCHTITEL. WIR VERSUCHEN, IHNEN DIESEN TITEL ZU BESORGEN... NATÜRLICH ZU WEIHNACHTSPREISEN, DIE SONST KEINER BIETET AUSSER UNS...

LEGEN SIE SICH DOCH EIN WUNDERGERÄT UNTER DEN WEIHNACHTSBAUM:
NINTENDOS GAME BOY Z.B. BEI UNS NUR DM 164.95

Delta PD Service
Inh. O+V Plötner
Schwalbacherstr. 61 6200 Wiesbaden 1
Tel. 0611-379189 BTX 0611-379189-0002



Wir bieten große Auswahl guter Software vom Adventure bis zur anspruchsvollen Simulation

Computershop H.-J. Stengel, Brakhofstr. 21 b, W-4800 Bielefeld 16
Info unter Tel. 0521/763918 Btx: 0521/763918-0001 CSS



Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner (ml)
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)
Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
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

COMPUTER ABC

Adresse: Ich habe eine, du hast eine, und die lieben Daten brauchen halt auch eine! Zwar kommt zu ihnen nicht der Postbote, aber das Programm, das sie (die Daten) verarbeiten soll, muß sie natürlich auch finden können. Deshalb werden die einzelnen Plätze in einem bestimmten Speicher (meist der Arbeitsspeicher) durchnumeriert, damit das Programm dort Daten abrufen oder ablegen kann. Man unterscheidet reale Adressen (bezeichnen den Ort, an dem sich die Daten tatsächlich befinden) und virtuelle (gedachte) Adressen. Letztere benötigt man beispielsweise, wenn sich einzelne Programmteile in einem externen Speicher (z.B. Disk) befinden. Da sich die Daten hier also gar nicht im Arbeitsspeicher befinden, haben sie dort auch (noch) keine reale Adresse, sondern nur eine virtuelle. Erst wenn das Programm auf die ausgelagerten Daten zugreifen will, werden sie in den Arbeitsspeicher geladen und gleichzeitig aus den virtuellen die realen Adressen errechnet.

AI: Abkürzung für Artificial Intelligence, zu deutsch „Künstliche Intelligenz". Darunter versteht man den Versuch, Computerprogramme zu entwickeln, die die menschliche Intelligenz nachahmen. In der harten Spielepraxis wirkt sich das meist so aus, daß die Gegner „wissen", was der Spieler bisher gemacht hat.

Akustik-Koppler: Mit diesem praktischen Gerät kann man mehrere Computer per Telefon miteinander verbinden. Die elektronischen Signale des Rechners werden in akustische umgewandelt, am anderen Ende dann wieder zurück in elektronische. Akustik-Koppler wurden (und werden vereinzelt auch noch) für die Datenfernübertragung (DFÜ) verwendet, heutzutage gibt man allerdings Modems den Vorzug, da sie weitaus schneller arbeiten.

ALGOL: Abkürzung für Algorithmic Language, zu deutsch Algorithmussprache. Stark mathematisch orientierte Programmiersprache, die vor allem im Hochschulbereich verwendet wird.

Algorithmus: Auf den arabischen Mathematiker Al Chwarismi zurückgehender Ausdruck für „Rechenanweisung". Jedes von einem Computer zu lösende Problem muß zuvor in die Form eines Algorithmus gebracht werden, sonst kann der Kasten nix damit anfangen.

allocation: Chices englisches Wörtchen, das man immer wieder hört. Bedeutet aber trotzdem nichts anderes als „Zuordnung".

Alt-Taste: Abkürzung für Alternate Coding Key. Wenn diese Taste zusammen mit anderen Tasten gedrückt wird, werden andere Zeichen angezeigt oder Funktionen aktiviert als sonst (= ohne gleichzeitiges Drücken der Alt-Taste).

Amiga: Das spanische Wort für Freundin. Aber da war doch noch was . . .?!

analog: Darstellungsform, bei der ein Wert durch einen anderen von entsprechender Größe dargestellt wird, beispielsweise eine bestimmte Stromstärke durch einen entsprechenden Zeigerausschlag. Gegensatz: Digitale Darstellung.

Analog-Digital-Wandler: Gerät, das analoge Zeichen in digitale Werte umsetzt, auch „Digitizer" genannt.

Analyse: Methodische Zerlegung einer Ganzheit in dessen einzelne Bestandteile und deren Untersuchung. Gegensatz: Synthese.

Änderungsdienst: Das schöne deutsche Wort für das gräßliche englische „Updating". Durch ihn werden gespeicherte Daten auf den neuesten Stand gebracht. Beispielsweise bieten viele Hersteller für die Besitzer ihrer Programme einen sogenannten „Update-Service" an, man erhält dann für einen geringen Aufpreis die jeweils neueste Programmversion.

Anfangsadresse: Adresse, die den Anfang eines Programms, eines Bereichs, einer Tabelle oder einer Datei bezeichnet.

Anlagengeneration: Vermutlich aus der Werbung stammender Begriff, durch den die Rechner eines bestimmten Entwicklungsstadiums (zusammengefaßt und) charakterisiert werden. Man unterscheidet heute fünf Generationen: 1. Generation (bis etwa 1955) – Röhren, Lochkarten, Magnetbandspeicher, so gut wie keine Systemsoftware. 2. Generation (ca. 1955 bis 1965) – Transistoren, Lochstreifen, Direktzugriffsspeicher, erste Betriebssysteme. 3. Generation (ca. 1965 bis 1972) – Halbleiterschaltelemente, Magnetplatten, verbreiteter Einsatz von problemorientierten Programmiersprachen. 4. Generation (seit 1972) – Integrierte Schaltungen, umfassende Anschlußmöglichkeiten für Peripheriegeräte, große Speicherkapazitäten, standardisierte Betriebssysteme. 5. Generation (Zukunft) – Weitere Steigerung der Leistungen und Kapazitäten bei gleichzeitiger Miniaturisierung, stärkerer Einsatz der Künstlichen Intelligenz, Verbesserung der Bild- und Sprachverarbeitung.

Annulliertaste: So kann man auch zu Backspace- und Delete-Taste sagen.

Anwendungsprogramm: Programme, die Probleme des Benutzers lösen sollen (und nicht solche des Rechners, wie Betriebssysteme), beispielsweise Tabellenkalkulationen, Textverarbeitungen etc.. Bei uns meist im User-Club zu finden . . .

anzapfen: Igitt! Bezeichnet das illegale Eindringen in Leitungssysteme (z.B. das Postnetz) und die darüber erreichbaren Rechner und deren Dateien.

APT: Automatic Programming for Tools, Programmiersprache zur numerischen Steuerung von Maschinen, insbesondere Werkzeugmaschinen.

Arbeitsablauf: Bei Programmen versteht man darunter die Reihenfolge der einzelnen Befehle, die nacheinander vom Rechner abgearbeitet werden.

Arbeitsauftrag: Deutsch für Job, in unserem Fall eine geschlossene Gruppe von Stapelprogrammen, die hintereinander in einem Rechner abgearbeitet wird.

Arbeitsplatzrechner: Personal Computer, PC. Gegensatz: Großrechner.

Arbeitsspeicher: Der Teil des Hauptspeichers, in dem sich die Daten und Programme befinden, die gerade bearbeitet werden. Daten und Programme, die im Arbeitsspeicher sind, bezeichnet man als resident. Ein Amiga 500 beispielsweise hat einen Arbeitsspeicher von 512 KB, Großrechner kommen derzeit bis auf ca. 256 MB (das 500fache!)

Allgemeine Information zu NEC PC Engine

NEC Corporation und NEC Home Electronics Ltd., Tokio, (nachfolgend „NEC" genannt) informieren hiermit sämtliche Benutzer der NEC PC Engine-Geräte Super GrafX und Core GrafX.

1. Die NEC PC Engine-Geräte Super GrafX und Core GrafX werden von der Firma NEC Home Electronics Ltd. für Übertragungssysteme, die nicht mit dem deutschen Fernsehübertragungssystem verwendet werden können, hergestellt.

Aus diesem Grund vertreibt NEC die PC Engine-Geräte weder in Deutschland noch in anderen EG-Staaten. Daher werden sämtliche NEC PC Engine-Geräte in Deutschland weder direkt noch indirekt von NEC, sondern ausschließlich von Drittfirmen zum Kauf bzw. zur Verwendung angeboten.

2. NEC hat kürzlich davon Kenntnis erhalten, daß gegenwärtig durch nicht von NEC autorisierte Vertriebsfirmen und Händler in Deutschland geänderte PC Engine-Geräte verkauft werden.

Im Hinblick auf derartige Änderungen der NEC Geräte sowie deren Verkauf und Verwendung übernimmt NEC keinerlei Haftung oder Gewährleistung im Falle von Fehlern oder Unfällen bei der Verwendung dieser ungenehmigten Geräte.

3. Für Fehler an in Deutschland verkauften, geänderten oder nicht geänderten PC Engine-Geräten ist NEC weder verantwortlich noch bereit, in irgendwelche Verhandlungen zwischen Käufern, Benutzern und nicht autorisierten Vertriebsfirmen und Händlern einbezogen zu werden.

Insbesondere kann NEC keine Serviceleistungen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland oder anderswo durchführen. Sofern derartige Geräte zu NEC mit der Bitte um Überprüfung oder für Servicearbeiten übersandt werden, wird NEC keinerlei Serviceunterstützung gewähren.

Die Garantieerklärungen für PC Engine-Geräte, die in Japan verkauft werden, beziehen sich nur auf nicht geänderte Geräte, welche in Japan verwendet werden.

Etwaige Garantieerklärungen von nicht autorisierten Händlern oder Vertriebsfirmen für geänderte oder nicht geänderte PC Engine-Geräte in Deutschland, berühren NEC Garantieverpflichtungen nicht.

NEC

INDIANAPOLIS 500®
THE SIMULATION™

COPYRIGHT © 1989,90 PAPYRUS DESIGN GROUP



Die Letzten werden die Ersten sein . . .

Der Amiga Joker meint: Mit Indianapolis 500 macht das Rasen so richtig Laune!

Es gibt wieder einen Grund mehr, sich einen Amiga zu kaufen: Electronic Arts' Rennspektakel ist eine PC-Umsetzung der Formel 1-Klasse geworden!

Wie unschwer zu erraten, geht es hier um die berühmten 500 Meilen von Indianapolis. Auf der amerikanischen Renommierstrecke kann man mit drei verschiedenen Flitzern (die sich auch *wirklich* unterscheiden) üben, sich qualifizieren und natürlich Rennen fahren, bis die Auspuffrohre glühen. Bei den Rennen stehen vier Alternativen zur Wahl, angefangen von der Einsteigervariante mit zehn Runden (=◦25 ◦Meilen) und vereinfachten Bedingungen (z.B. keine Kollisionsschäden) bis hin zur vollen Distanz über 500 Meilen. Man muß sich um Dinge wie Reifendruck, Turbolader und mitgeführte Spritmenge kümmern, bei längeren Rennen ist ab und zu auch ein Boxenstop zum Nachtanken und Reifenwechseln fällig. Dank einer Kamerafunktion kann man sich das Geschehen der letzten 20 Sekunden noch einmal in Ruhe aus sechs verschiedenen Betrachtungswinkeln ansehen – besonders bei spektakulären Unfällen eine Wucht!
Die Vektorgrafik ist detailreich und ultraschnell, auf der Stufe mit den wenigsten Details fliegt die Strecke richtig an einem vorbei. Soundtechnisch sind eine brauchbare Musik und Effekte vom Feinsten geboten. Am meisten hat sich die Steuerung verbessert, außer Joystick und Tastatur darf jetzt auch die Maus gequält werden. Ein wahres Superspiel also! Einzige Einschränkung: Es gibt nur eine (unkomplizierte) Strecke, die Freude dürfte also nicht ewig währen – aber was währt schon ewig? (mm)



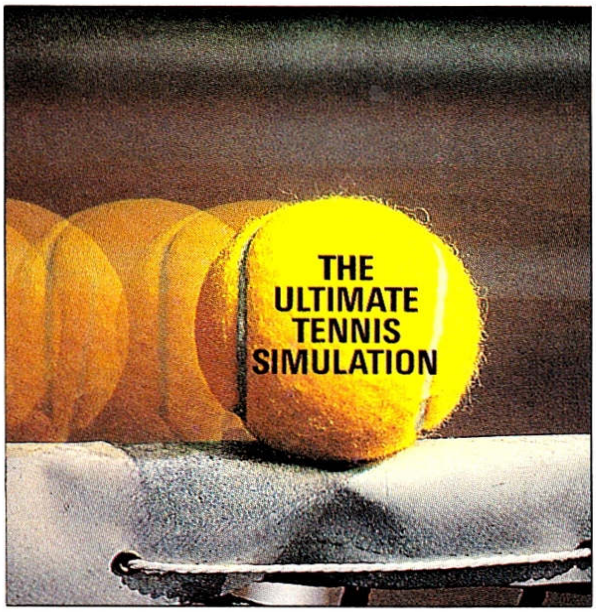
Indianapolis 500

Grafik:	88%
Sound:	79%
Handhabung:	91%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	82%

Variabel
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Gute deutsche Anleitung, Handbuchabfrage statt Kopierschutz. Die Kamerafunktion arbeitet erst ab 1MB Speicher.

GREAT COURTS 2



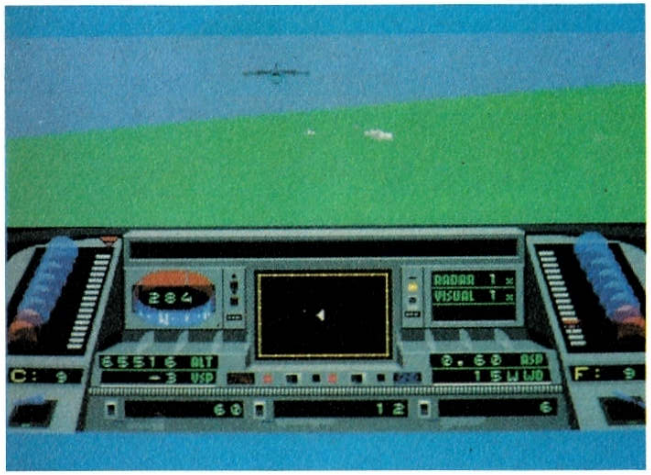
KOMMT BALD...

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2. Tel.: 02101/607-0

Blue Byte

UBI SOFT
Entertainment Software

Snowstrike



Aussehen tut's ja wie ein richtiger Flugsimulator ...

Lange, sehr lange hat man nichts mehr gehört vom krisengebeutelten Hersteller Epyx. Und nach dem Eindruck, den das neue Spiel so hinterläßt, hätte das auch ruhig noch ein Weilchen so bleiben können!

In der Hintergrundstory geht's um den Drogenschmuggel aus Kolumbien, ein in den Staaten zur Zeit hochbrisantes Thema. Viele Amerikaner würden wohl am liebsten selbst runterfahren, um dort mal gründlich aufzuräumen – und genau das kann man bei Snowstrike auch machen. Der Spieler bekommt eine aufgemotzte Version der F-14, genauer gesagt eine F14-LCB Cosmos. Damit bombardiert er Drogenlabore, Lagerhallen und Transporter, versenkt Schiffe oder sogar einen ausgewachsenen Flugzeugträger. Insgesamt sind es acht Missionen, dazu kommt ein Freeflight-Modus, bei dem man auch einfach so durch die Lüfte gondeln kann. Ansonsten gibt es verschiedene Witterungsbedingungen, mehrere Copiloten und vier einstellbare Schwierigkeitsgrade.

Im Prinzip ist Snowstrike ein als Flugsimulator getarntes Ballerspiel. Dementsprechend simpel ist die Steuerung, zudem hätte sie durchaus noch ein paar Verbesserungen vertragen können. Die Grafik ist schnell, bietet allerdings nur wenige Details und wird deshalb sehr bald langweilig. Soundmäßig stehen mickrige Effekte und eine durchschnittliche Musik am Programm. Alles in allem also eine Pseudo-Flugsimulation, die in keinem einzigen Punkt so richtig überzeugen kann. Dem Spiel liegt übrigens ein „Sag Nein zu Drogen"-Aufkleber bei – ich würde eher meinen: Sag Nein zu Snowstrike ... (mm)



Snowstrike

Grafik:	61%
Sound:	50%
Handhabung:	55%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	41%
Red. Urteil:	43%

Variabel
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Epyx/U.S. Gold
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Deutsche, aber dürftige Anleitung. Vorsicht: Der Kopierschutz ist ein echter Floppy-Killer!

Cricket Captain



Der Amiga Joker meint: Wer Cricket mag, darf hier blind zuschlagen!

Man sollte wirklich meinen, daß praktisch jede Sportart schon in digitaler Ausführung für den Amiga zu haben ist. Stimmt garnicht! Denn erst jetzt bekommen auch die 23 deutschen Cricket-Fans ihr eigenes Computergame ...

Daß Cricket hierzulande nicht unbedingt zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen zählt, merkt man schon an der Liste der vorhandenen (National-) Mannschaften – Deutschland glänzt durch Abwesenheit. Ansonsten braucht sich die Zahl der gebotenen Auswahlmöglichkeiten aber keineswegs zu verstecken: Cricket Captain erinnert von der Konzeption her stark an „Player Manager", bloß daß es hier viel, viel mehr Optionen gibt. Um nur ein paar Beispiele zu nennen: Man kann in verschiedenen Ligen rummanagen und sich einen Trainer, Talentsucher oder Medizinmann zulegen; die Mannschaften haben unzählige Werte (Fitness, Kraft ...), die verbessert werden müssen, es gibt Verletzungen, unterschiedliches Wetter, Training, eine Spieler-Börse und, und, und. Auch live auf dem Feld geht's zur Sache: In Draufsicht à la „Kick Off" kann man wahlweise nur zuschauen, selbst mitmischen oder sogar zu zweit spielen.

Die Grafik besteht fast ausschließlich aus (schlicht aber zweckmäßig präsentierten) Menüs; der Sound wartet mit einer guten Titelmusik und einigen hübschen Effekten auf. Die Joysticksteuerung funktioniert prächtig, eine Bedienung per Maus wäre aber vielleicht noch besser gewesen. Cricket Captain ist ohne Zweifel eine hervorragende Sportsimulation – aber ausgerechnet Cricket? (mm)



Cricket Captain

Grafik:	29%
Sound:	52%
Handhabung:	77%
Spielidee:	86%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	73%

Variabel
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: D & H
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Statt Kopierschutz gibt's ein Dongle für den Mausport. Die englische Anleitung enthält *keine* Cricket-Regeln.

Subbuteo



Joker vor, noch ein Tor!

Seinen etwas merkwürdigen Namen verdankt das Game einem der weltweit größten Hersteller von Tischfußball-Spielen. Hierzulande kennt man die Sache am Tisch unter „Tip-Kick" und am Computer noch gar nicht . . .

Vorbei die Zeiten, als man noch kleine Figürchen mit den Fingern über ein Filztuch geschnippt hat – wozu haben wir denn einen Amiga? Gespielt wird aber nach wie vor nach den altbewährten Kickerregeln, einschließlich Tischerweiterung, Einwurf, Ecken, Elfmetern und sogar Fouls. Die Steuerung erfolgt nunmehr nagelschonend per Maus, entweder direkt auf dem Spielfeld oder über eine Iconleiste. Zu sehen ist das Geschehen aus einer schrägen 3D-Perspektive, die auch in eine Draufsicht geschwenkt werden kann. Dazu läßt sich das Spielfeld um volle 360° drehen, und eine Zoomfunktion wurde auch noch eingebaut.
Man darf sich bei Subbuteo kein hektisches Actiongame im Stil von „Kick Off" erwarten, es handelt sich dabei viel eher um eine strategisch orientierte Sportsimulation, etwa vergleichbar mit „Leaderboard" (mit Kraft- und Richtungsanzeigen). Auch an Optionen herrscht kein Mangel: Die Spiellänge ist ebenso einstellbar wie der Schwierigkeitsgrad, man kann Einzelspiele oder Ligamodus wählen, gegen den Computer oder mit bis zu sieben Menschen spielen (dazu das übliche Save/Load, Figurenfarben ändern usw.). Die Grafik ist schlicht, aber schön gemacht, der Sound düdelt unaufdringlich vor sich hin (wenige FX), und die Handhabung geht im großen und ganzen ebenfalls in Ordnung. Subbuteo ist ein ungewöhnliches Sportspiel, das sicher nicht jeden begeistern kann – aber anschauen kostet ja nix! (mm)



Subbuteo

Grafik:	72%
Sound:	52%
Handhabung:	63%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	62%
Preis/Leistung:	61%
Red. Urteil:	63%

Variabel
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Goliath/ Electronic Zoo
Bezug: Rushware

Spezialität: Die Anleitung ist zwar englisch, aber sehr verständlich geschrieben.

The Immortal



Will Harvey scheint ein sehr vielseitiger Mensch zu sein: Nach dem „Music Construction Set" und „Zany Golf" beglückt er die Welt nun mit einem wunderbar schaurigen Action-Adventure.

Stell Dir vor, Dein alter Zauberlehrer (den Du schon längst tot wähntest) erscheint Dir eines Nachts hilfeflehend im Traum. Du sollst ihn aus dem labyrinthischen Höhlensystem befreien, das sich unter der längst verlassenen Stadt Erinoch befindet. Treu wie Du nunmal bist, machst Du Dich auf die Socken und suchst nach dem alten Rumtreiber. Der sitzt natürlich zwischen tausenderlei Rätseln, Wächtern, Monstern und sonstigen Unannehmlichkeiten fest . . .
Die Höhlen von Erinoch bestehen aus acht Ebenen mit über 50 Räumen voller Fallen und Gegner, sowie jeder Menge Zeugs zum Aufsammeln und Weiterverwenden. Zu sehen ist das Ganze leicht schräg von oben, gesteuert wird mit dem Joystick, über die Leertaste kann das Inventory aufgerufen werden. Die jeweils möglichen Handlungen werden über einen Requester eingeblendet, die Joysticksteuerung schaltet im Falle eines Falles automatisch von Bewegung auf Kampf um. Zwar bereitet der Umgang mit dem Schwert anfangs gewisse Mühen, aber das legt sich mit der Zeit. Die reich animierte Grafik und die Soundeffekte sind stimmungsvoll und gut, bloß das Scrolling ruckelt gar schauderhaft. Eine Save-Option gibt es nicht, dafür erhält man nach jedem erfolgreich absolvierten Level den Zugangscode für den nächsten. Die Atmosphäre und die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten von The Immortal sind schon faszinierend – warum programmiert nicht endlich mal jemand ein richtiges Rollenspiel in dieser Art? (wh)



The Immortal

Grafik:	71%
Sound:	73%
Handhabung:	63%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	62%
Preis/Leistung:	59%
Red. Urteil:	65%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Joysoft

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt, lange Ladezeit, ausführliche deutsche Anleitung.

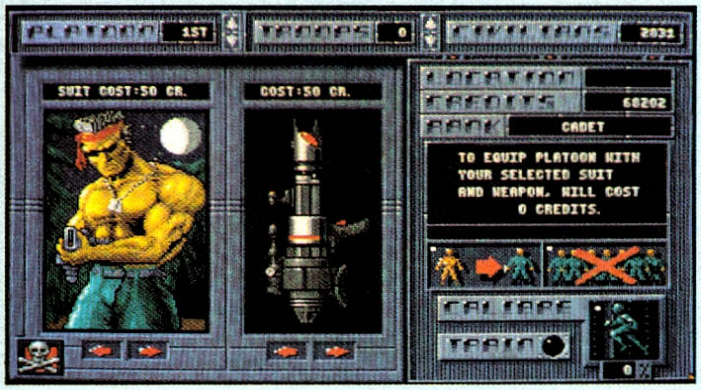
Was kann es Schöneres geben als die Vorherrschaft im Weltall – sowas simuliert man doch immer wieder gerne! Aber Virgins strategisches SF-Spektakel hat noch viel mehr zu bieten als eine höchst verlockende Aufgabenstellung . . .

Was kostet das Universum?

Der Amiga Joker meint: Supremacy ist einfach schön – und das in praktisch jeder Beziehung!

SUPREMACY









Bereits das Gewicht der Packung läßt erahnen, daß hier mal wieder reichlich Lesestoff durchgeackert werden will. Und so ist es auch: Immerhin 96 Seiten umfaßt das (englische) Handbuch, das den Spieler Schritt für Schritt in die komplexe Materie einführt. Natürlich findet man darin auch die Hintergrundgeschichte: Durch einen bedauerlichen aber folgenschweren Irrtum ist das Gefüge des Alls durcheinander geraten, und unser Sonnensystem hat plötzlich vier neue Nachbarn bekommen. Was tut man in so einem Fall? Na, was gestandene Sternenherrscher halt immer tun: Truppen aufstellen, Planeten kolonisieren und die bösen Gegner fertigmachen! Endziel ist jedenfalls die Eroberung der feindlichen Sternenbasis.

Als erstes darf man sich unter vier Rassen mit unterschiedlicher Stärke seinen Wunschgegner aussuchen. Gleichzeitig wird damit eine bestimmte Zahl von Planeten festgelegt, die es zunächst zu „formatieren", sprich bewohnbar zu machen gilt. Davon gibt es vier verschiedene Typen: Dschungelplaneten etwa eignen sich gut für Lebensmittelstationen, Vulkanplaneten kommen dagegen vor allem als Treibstoff- und Mineralienlieferanten in Betracht. Durch geschickte Plazierung von Planetenstationen vergrößert man sein Imperium und damit auch die Anzahl der Untergebenen, die (wie überall im Universum) durch Steuern geschröpft werden. Übertreiben sollte man es damit aber nicht, die guten Leute müssen ja auch als Soldaten herhalten! Um schließlich die produzierten Güter und seine wackeren Truppen durch's All kutschieren zu können, kommt man um die Anschaffung einiger Fracht- und Kampfschiffe nicht herum.

Der Hauptscreen des Spiels zeigt die animierte Planetenkarte und ein Nachrichtenfenster. Per Mausklick gelangt man zu den diversen Untermenüs, wo sich das eigentliche Geschehen abspielt – Einkauf, Training, Kampf, Planetensteuerung usw.. Alles und jedes ist grafisch hervorragend gestylt und mit realistischen Soundeffekten unterlegt. Auch die Handhabung ist einwandfrei: Jeder Screen ist übersichtlich gestaltet, und zumindest bei genügend Speicher (1 MB) entfällt auch das lästige Nachladen. Daß Supremacy knapp an einem Hit vorbeigeschrammt ist, liegt vorwiegend daran, daß keine Zwei-Spieler-Option eingebaut wurde – auch wenn die Spielstärken der vier Digi-Gegner sehr gut gestaffelt sind, bringt so ein „Human" halt einfach mehr Pep in eine Simulation dieser Art. Aber ansonsten wird auch der anspruchsvollste Großimperator zufriedengestellt: Von der realistischen Gestaltung (z.B. läuft das Game in Echtzeit ab) bis zur wunderschönen „Verpackung" stimmt hier eigentlich alles! (wh)



Supremacy

Grafik:	84%
Sound:	80%
Handhabung:	85%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	83%

Variabel

Preis: ca. 99,– DM

Hersteller: Virgin/Melbourne House

Bezug: AHS-Amegas

Spezialität: Handbuchabfrage, englische Anleitung mit deutscher Kurzfassung. Bis zu vier Speicherstände möglich. Poster mit in der Box.

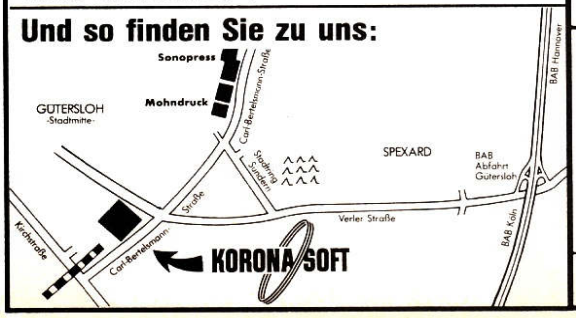


Das AMIGA-ABC im Dezember 1990 | Tel.: 05241/1828

A	DM
Animation Studio	299,–
Awesome	99,90
B	
Back-to-the-Future-II -T-Shirt	14,95
Battlemaster	89,90
Big Business	61,90
BSS Jane Seymour	79,90
C	
Cadaver	79,90
Champions of Krynn	79,90
D	
Damocles	79,90
Denkste! (im neutralen Umschlag)	3,33
Dick Tracy	79,90
Dinowars	61,90
Dragon Flight Ltd. Edition (mit T-Shirt)	79,90
E	
Elvira	89,–
Exolon	19,80
F	
F-16 Falcon	89,–
Falcon Mission Disk II	59,90
F-19 Stealth Fighter	89,90
G	
Grand Prix Circuit	39,90
Gunship	79,–
H	
Hero's Quest (heißt jetzt zwar "Quest for the Gold", macht aber nichts)	99,90
I	
Indianapolis 500	79,90
Invest	69,90
Irrtümer vorbehalten, auch in dieser Anzeige	
Ishido	79,90
J	
Jack Nicklaus Golf	45,90
Joystick, ein super	39,95
K	
Katalog, sollte man haben. Einfach anfordern!	
L	
Larry III	99,90
Legend of Fairghail	79,90
Lotus Esprit Turbo Challenge	79,90
M	
M1 Tank Platoon	89,90
Midwinter	79,90
Murder	79,90
N	
Nebulus	19,80
North and South	79,–
O	
Oops	kost nix
Operation Stealth	79,90
P	
Paradroid 90	79,90
Pirates!	79,–
Pool of Radiance	79,90
Ports of Call	79,90
Powermonger	89,90
Q	
Quark (soll gesund sein)	
R	
Reederei	61,90
Rick Dangerous II	69,90
S	
Shadow of the Beast II (mit T-Shirt)	99,90
Silent Service	79,–
Speichererweiterung (alles drum und dran)	111,11
Supremacy	89,90
Schildkröten (siehe unter T)	
T	
Team Yankee	89,90
Teenage Mutant Hero Turtles	89,90
Telefone, gibt's auch! Aber nur im Laden, ätsch...	
Their finest Hour	89,–
Tower FRA	79,90
T-Shirts (siehe unter B, D, S)	
U	
Ueberraschungspaket (Spiele, Spiele, Spiele, und, und, und....11 Teile pro Teil)	69,90
UMS II	89,90
V	
Vällt uns nix ein...Ihnen etwa!	
W	
Waterloo	59,–
Wings	89,90
Wolfpack	89,90
XYZ	
Zynaps	19,80

KORONA-SOFT
Carl-Bertelsmann-Str. 53
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Und so finden Sie zu uns:



Bestell-Coupon Amiga-ABC 12/90

Versandkosten: Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM, Ausland nur EC–Scheck/ Bar/Postanweisung + 8 ,– DM. Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Preis

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Alter: _____

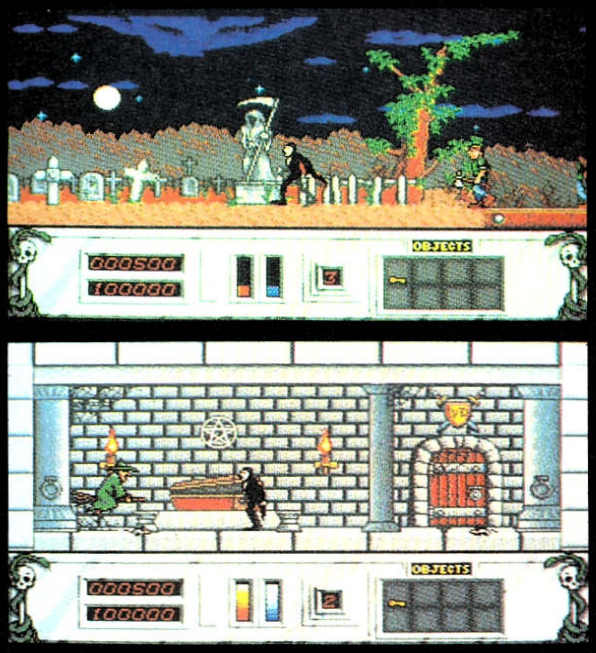
Sofort auf eine Postkarte und an KORONA–SOFT!

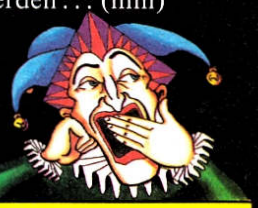
Nighthunter

Seit einer halben Ewigkeit gibt es diese Vampir-Oper für den ST, nach und nach wurden auch alle anderen Heimcomputer ins Laufwerk gebissen – außer dem Amiga. Jetzt erst hetzt UBI Soft den alten Blutsauger auch unserer „Freundin" auf den Hals.

Der Spieler übernimmt die Rolle von Graf Dracula höchstpersönlich, und Vampi hat gerade nichts besseres zu tun, als nach heiligen Medaillons zu suchen – bei Nacht und Nebel, versteht sich. Dabei wird unser blasser Aristokrat natürlich fortlaufend gestört, von Polizisten, Professor von Helsing, Hexen, Punkern, Priestern und etlichen anderen Anti-Vampir-Fanatikern. Die Gegner kämpfen mit Kruzifixen und Weihwasser, der Graf mit seinen Zähnen (wahlweise auch als Fledermaus oder Werwolf). Nachdem das Ganze ein Action-Adventure ist, gibt es neben der Blutsaugerei auch viel zu Sammeln und zu Knobeln. Man muß bestimmte Objekte finden, um in den nächsten Level zu kommen – und man muß regelmäßig abspeichern, um überhaupt am Leben (bzw. am Tod) zu bleiben, denn das Spiel ist ziemlich komplex und ordentlich schwer.

Die Grafik geht so, sie ist um keinen Deut besser als am ST, lediglich das Scrolling ist flüssiger (dafür ist der Screenausschnitt winzig). Der Sound paßt gut zur schaurigen Atmosphäre, ist aber nicht gerade reichlich vorhanden. Keine besonders glückliche Hand hatten die Programmierer bei der (Joystick-) Steuerung, dazu gibt es im Spiel auch noch ein paar unfaire Stellen. Bei Lichte betrachtet, eignet sich Nighthunter also wohl doch nur für Leute, die nach Mitternacht immer so unruhig werden . . . (mm)





Nighthunter

Grafik:	62%
Sound:	63%
Handhabung:	55%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	56%

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

Spezialität: Unser Testmuster hatte eine englische Anleitung, das soll sich aber noch ändern.

Yolanda

Ein Plattformspiel der plattesten Sorte, das aussieht wie ein C 64-Game von 1983 – wer will so etwas heute noch haben? Wahrscheinlich kein Mensch, bloß die Leutchen bei Millennium wissen das noch nicht . . .

Das Titelbild mit der gutgebauten Yolanda macht ja noch einen halbwegs überzeugenden Eindruck, von da an geht's allerdings steil bergab. Das fängt schon mit der einfallslosen Vorgeschichte an: Yolanda (bezaubernde Prinzessin) hat Ärger mit Hera (eifersüchtige Göttin) und muß jetzt die zwölf Aufgaben des Herkules nochmal lösen (= alles wird wieder gut). Wie hat man sich das nun in der Praxis vorzustellen? Der Spieler darf sich durch einen Haufen eintöniger Plattformscreens quälen, stirbt unfaire Tode am laufenden Band und kriegt fast ein Magengeschwür wegen der gräßlichen Steuerung. Genialerweise verschwinden dazu gelegentlich einige der Plattformen aus bisher ungeklärten Gründen – und damit man sich die entsprechenden Stellen auch ja nicht merken kann, kommen die Level in zufallsgesteuerter Reihenfolge daher. Grafisch befindet sich Yolanda auf dem Stand von anno dazumal – wenn ich nicht genau wüßte, daß ich vor einem Amiga sitze, würde ich's gar nicht glauben! Immerhin sind die Sprites ganz brauchbar animiert, aber wer keine Lupe zur Hand hat, wird das kaum erkennen können. So etwas wie Spielwitz sucht man hier vollends vergeblich, einzig der Sound erreicht mit Müh und Not das Klassenziel. Eine Traineroption und einen Zwei-Spieler-Modus (hintereinander) gibt es zwar auch noch, aber wer will so etwas schon üben oder gar zu zweit spielen? (mm)







Yolanda

Grafik:	29%
Sound:	62%
Handhabung:	17%
Spielidee:	5%
Dauerspaß:	9%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	10%

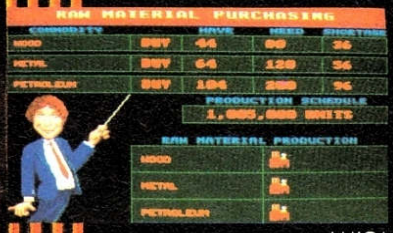
Variabel
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Millennium
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Mehrsprachige Kurzanleitung, Highscoreliste wird gespeichert.

BIG BUSINESS



AMIGA



AMIGA



AMIGA

Zitat Sandra Alter in ASM: "Das amerikanisch aufgemachte Spiel weiß bereits jetzt mit hervorragender VGA-Grafik und viel Witz zu begeistern. Big Business ist eine halb reale, halb verrückte Wirtschaftssimulation."

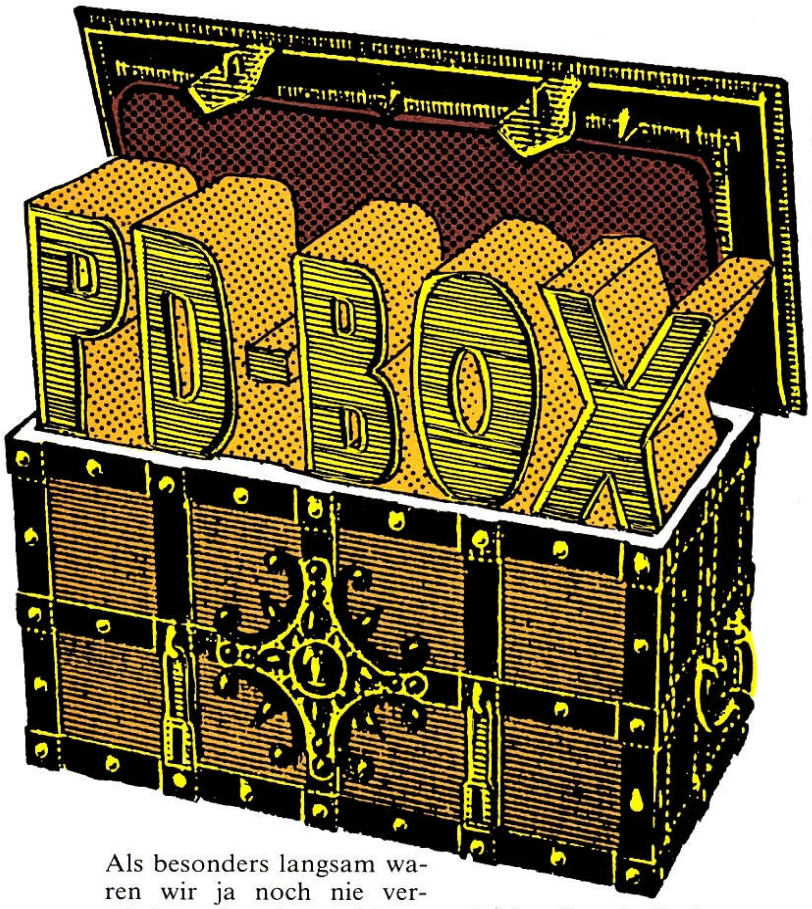
Ein Supergame zu Superpreisen! Neu: Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller.

AMIGA, Atari ST: 69,95 DM PC 3,5 + 5,25: 79,95 DM

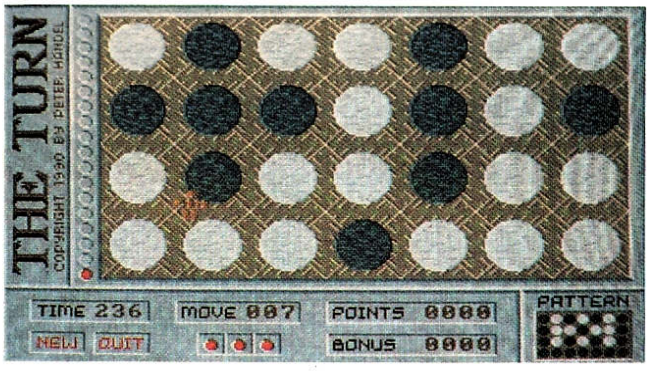
Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:
MAGIC BYTES, Verlag R. Kleinegräber, Postfach 2144 B,
4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefonline: 05241-1834

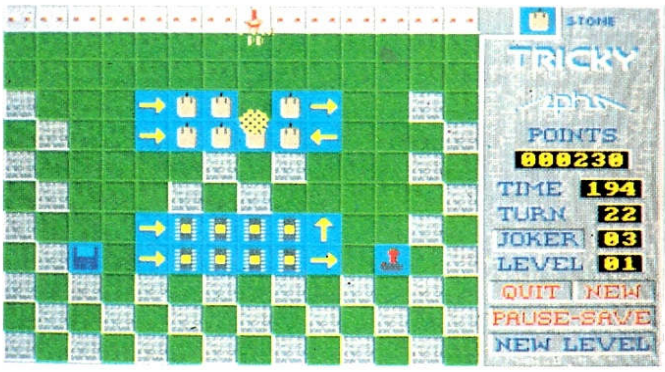
System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 5,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhaften Exemplaren (Innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden): Kostenfreie Ersatzlieferung.

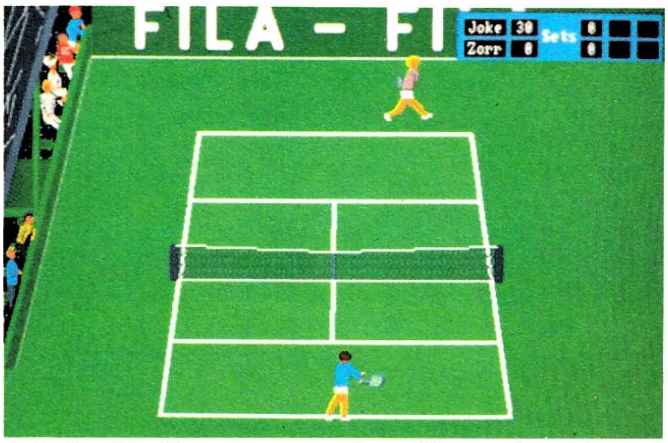
MAGIC BYTES



Ab sofort beschreitet die PD-Box neue Wege: Von jetzt an werden nicht mehr so viele Spiele vorgestellt – die dafür aber ausführlicher als bisher. Außerdem wollen wir in Zukunft auch ein paar nützliche Tools und Utilities besprechen, für diesmal ist aber noch Spielvergnügen pur angesagt . . .







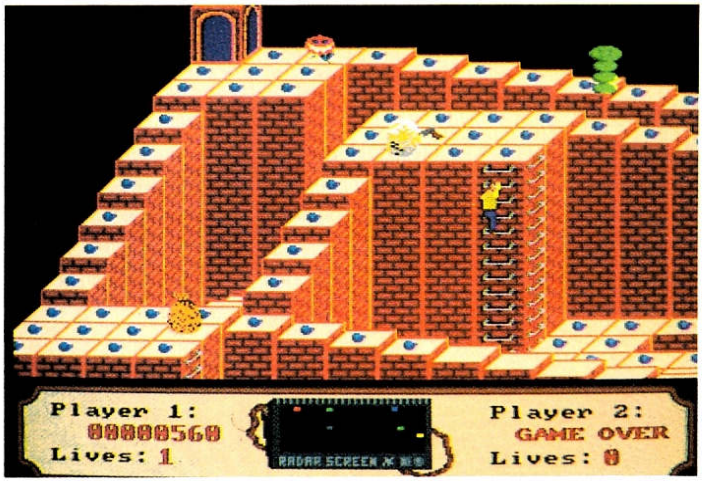
Als besonders langsam waren wir ja noch nie verschrien, aber heute hätten wir mal wieder einen richtigen Knaller anzubieten – eine echte Sensation – eine Welturaufführung! Ladies and Gentlemen, Amiga Joker proudly presents: HIRNRIS!!

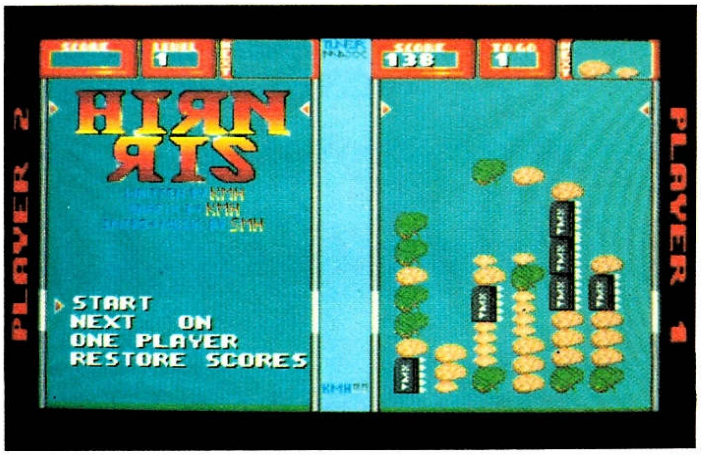
Toll, was? Warum? Nun, **Hirnris** ist dasselbe wie „Hatris", bloß mit Hirnen anstatt Hüten! Der Witz dabei: Den „Tetris"-Nachfolger „Hatris" gibt's bis dato noch gar nicht auf dem Computer, sondern nur als Arcade-Automat. Also der höchst seltene Fall, daß der PD-Clone schon vor seinem Vorbild die heimischen Screens erreicht. Aber jetzt mal zu den Spielregeln: Es gibt vier verschiedene Hirnsorten, genauer gesagt Tier-, Menschen-, Alien- und Elektronengehirne (Chips). Die kommen immer paarweise von oben herabgeschwebt und müssen vom Spieler so plaziert werden, daß jeweils gleiche Hirne aufeinander liegen. Nach rechts und links werden die Pärchen mit dem Joystick gesteuert, ein Druck auf den Feuerknopf bewirkt, daß die beiden Hirne ihre Plätze tauschen. Sobald sich auf einem Stapel fünf Stück der gleichen Sorte befinden, verschwinden diese vom Screen. Keine leichte Aufgabe, schon weil die verschiedenen Gehirntypen unterschiedlich viel Platz wegnehmen. Um die Sache noch spannender zu machen, gibt's diverse Extras, die das oberste Hirn oder gleich den ganzen Stapel wieder wegräumen, die obere Begrenzungslinie verschieben, usw..

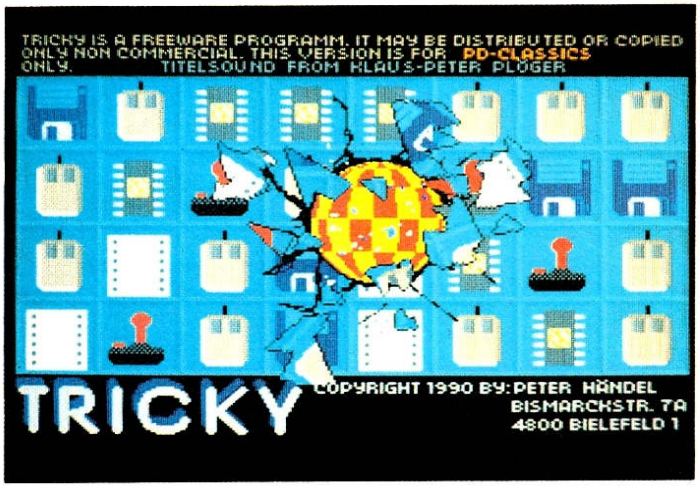
Hirnris braucht sich wirklich hinter keinem Vollpreis-Game zu verstecken: Die Präsentation ist absolut professionell, Grafik und Sound lassen keine Wünsche offen, bloß die Steuerung ist etwas hakelig. Das Spiel macht echt Laune, besonders wenn noch ein zweiter Mitspieler den Joystick schwingt. Erhältlich ist es unter der Bezeichnung „Juwel 90" bei:

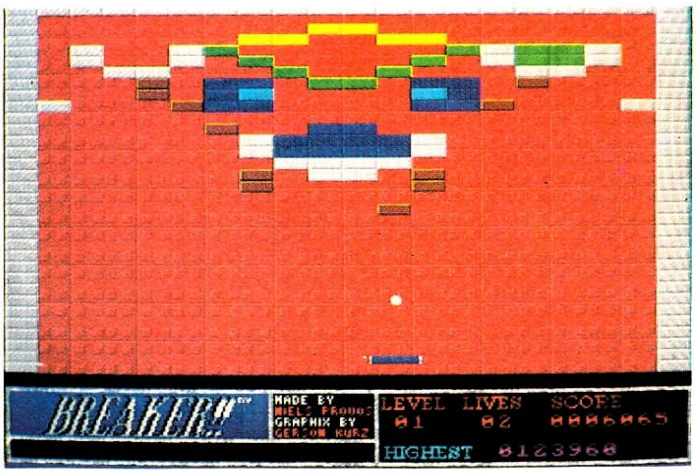
Wolfgang Bittner
Wilhelm von Kettelerstr. 5
6705 Schifferstadt
Tel.:06235/1070

Weiter geht's mit der „PD-Classics"-Serie von CPS. Dort finden wir auf der **Disk 9** das Shareware-Spiel **The Tennis Game**. Es benötigt zwar mindestens 1 MB Speicher, bietet dafür aber allerhand: Im Eröffnungsmenü kann zwischen Trainings-, Einzel- und Zwei-Spieler-Modus gewählt werden, außerdem läßt sich hier festlegen, ob der Schiedsrichter seinen (englischen) Senf dazugeben soll oder nicht. Auch beim anschließenden Match wurde an alles gedacht, was den Amiga-Boris glücklich macht – vom Grundlinienspiel bis zur Netzattacke, vom Slice bis zum Smash ist alles da und alles möglich. Abgerundet wird das Ganze durch eine Spielstandsanzeige und sehr realistische Soundeffekte, auch die Grafik ist nicht übel. Die Joysticksteuerung funktioniert etwas ungewohnt, aber sonst ist hier wenig auszusetzen. Außer









vielleicht, daß es trotz deutschem Autor nur eine kurze englische Anleitung gibt.

Jede Menge Treppen findet man bei **The J.A.R.** auf **Disk 14**. Auf den 3D-Stufen sind all die kleinen blauen Kugeln verstreut, die es bei diesem Jump & Run Game aufzusammeln gilt. Natürlich tummeln sich hier auch ein paar niedliche Monsterchen, denen man nicht zu nahe kommen sollte. Mit Hilfe der herumliegenden Felsbrocken und zweier Waffen (die man aber erst finden muß) kann man sich die Störenfriede vom Leib halten. Übermäßig flott geht die Sammelei zwar nicht vonstatten, dafür gibt's volle PAL-Auflösung, Zwei-Spieler-Modus, deutsche Anleitung und eine Highscoreliste. Gegen Einsendung der Sharewaregebühr bekommt man die neueste Version, den Source-Code und einen Szenario-Editor zugeschickt.

Auf **Disk 81** befindet sich **Tricky**, eines der zahlreichen Werke von Peter Händel. Dieses Freeware-Programm ist ein grafisch besonders hübsch geratenes Denkspiel, bei dem es darum geht, mit einer Kugel alle Symbol-Steine auf der labyrinthartigen Spielfläche abzuräumen. Hier ist die richtige Strategie gefragt: Die Symbole, welche als nächstes an der Reihe sind, werden angezeigt, Richtungspfeile weisen dem Kügelchen dann den rechten Weg. Während der ganzen Zeit läuft die Uhr mit, nach jedem Level werden die verbleibenden Sekunden als Bonus verrechnet. Eine ansprechende Musik sorgt für die passende Begleitung; Speicherstände sind möglich, und eine Highscoreliste ist ebenfalls vorhanden. Darüberhinaus bietet **Tricky** eine ausführliche deutsche Anleitung und einen Leveleditor.

Nochmal Denken mit Peter Händel heißt es bei **The Turn** auf **Disk 82**. Auch dies ist ein Freeware-Programm, eine kleine Geldspende wird vom Autor aber nicht abgelehnt. „Geturnt" werden hier runde Steine, die auf einer Seite weiß, auf der anderen schwarz sind. Dabei drehen sich immer alle jene Steine um, die direkt um den angeklickten herum liegen. Zweck der Übung ist es, durch geduldiges Drehen und Wenden auf dem Spielfeld ein vorgegebenes Muster zu erzeugen. Da die 18 Level jeweils innerhalb von fünf Minuten zu absolvieren sind (Restzeit wird als Bonus verrechnet), kann es hier gelegentlich schon mal zu Schweißausbrüchen kommen. Für den nötigen Komfort sorgen wieder eine speicherbare Highscoreliste, die deutsche Anleitung, ein Leveleditor und jede Menge Sound.

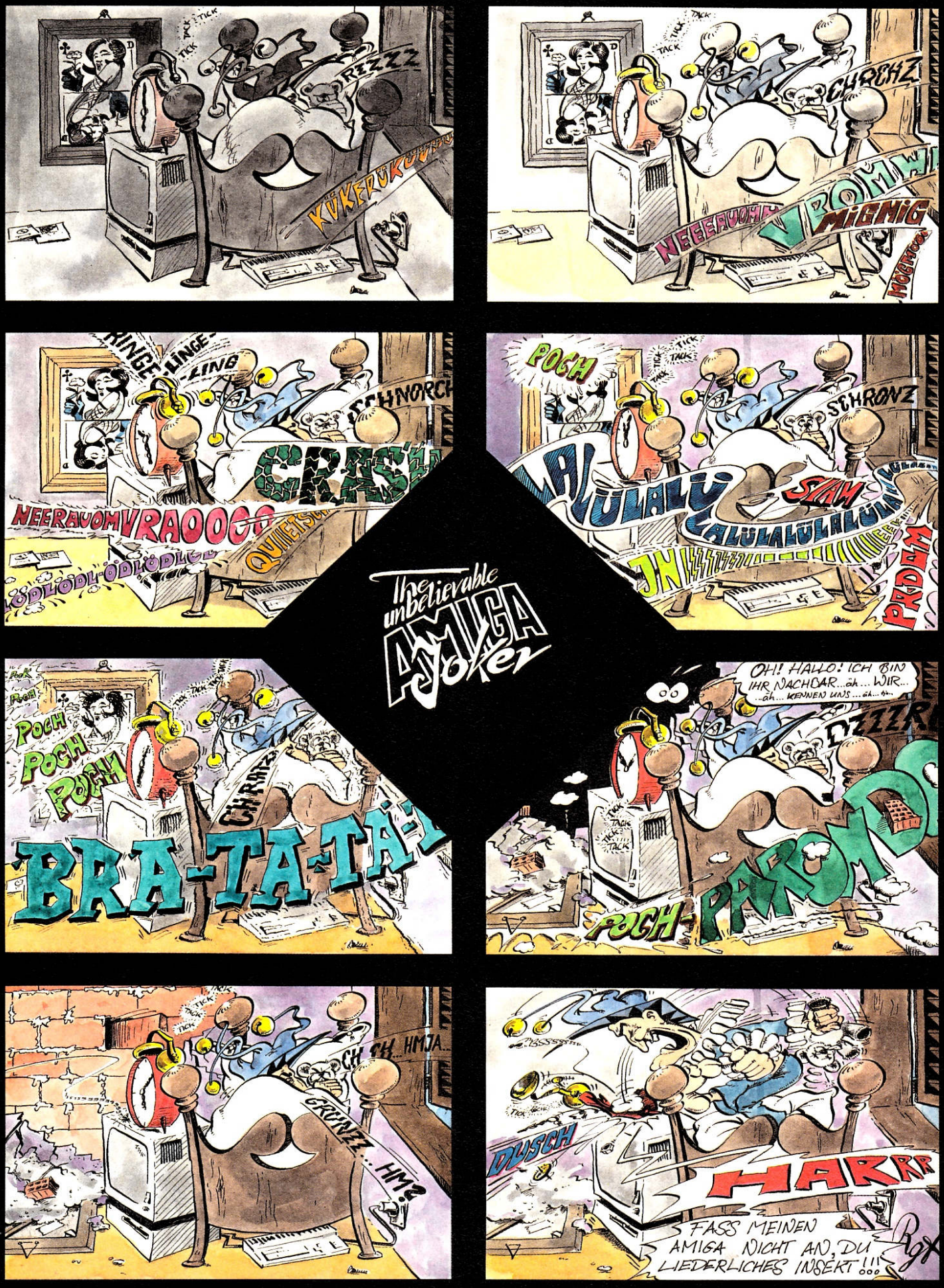
Das Schlußlicht für heute ist **Breaker!** auf **Disk 87**. Die deutlich an „Arkanoid" erinnernde Breakout-Variante ist zwar nur als spielbare Demoversion vertreten – satte 70 Level (!) und haufenweise Specials sollten aber genügen. Gesteuert wird das Paddle per Maus, zur Begleitung gibt es witzige Kommentare (mit Sprachausgabe) und ausgezeichnete Sound-FX. Wer sich durch alle (nicht gerade leichten) Spielstufen gekämpft hat, kann auch hier zu einem mitgelieferten Leveleditor greifen. Solltet Ihr also die letzten fünf Jahre am Nordpol verbracht haben, könnt Ihr jetzt das Breakout-Fieber preiswert nachholen . . .

Zu beziehen sind alle vorgestellten „PD-Classics" über:

CPS Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/40 74 47

Kosten tun sie immerhin 10,– DM pro Stück, wovon ein Teil an die Autoren der Shareware-Programme geht.

Im nächsten Jahr geht's dann wieder nach Bayern, um mal nachzusehen, was bei der weiß-blauen Lokalserie inzwischen an Neuigkeiten dazugekommen ist. Bis dahin verabschiede ich mich stilgerecht mit einem zünftigen „Pfüat Euch", wünsche frohe Weihnachten und einen guten Rutsch! (wh)


TICK TACK TICK
RZZZZ
KUKERUKUUU
TICK TACK TICK
CHRCHZ
NEEEAUOM
VBOMM
MiGMiG
MÖGMOCH
RINGE-LINGE-LING
SCHNORCH
GRRR
NEERAUOMVRAOOOO
QUIETSCH
ÖDLIÖDLI ÖDLIÖDLI
POCH
TICK TACK TICK
SCHRONZ
SIAH
JN
PRDM
The unbelievable AMIGA Joker
POCH
POCH
POCH
CHRRRZ
BRA-TA-TA-
OH! HALLO! ICH BIN IHR NACHBAR...äh... WIR... ...äh... KENNEN UNS... äh...
DZZZR
TICK TACK TICK TACK
POCH-PARONDO
TICK TICK TICK
CH CH... HMJA...
GRUNZZ... HM?
BSSSSS
TICK
DUSCH
HARRP
FASS MEINEN AMIGA NICHT AN, DU LIEDERLICHES INSEKT!!!
RgX

KNOW HOW

Alle Jahre wieder . . . ach was red ich überhaupt, jede Ausgabe versorgen wir Euch an dieser Stelle mit Tips, Cheats und Lösungen zu aktuellen Spielen. Und damit sich niemand mehr beschweren kann, daß wir niemals Hilfen zu älteren Games veröffentlichen (obwohl so viele davon auch heute noch interessant sind) gibt es ab sofort unsere „Klassiker-Tips". Gut, was?

Gelöst: Beast 2 Inspektor Griffu	**Jede Menge Tips und Cheats:** Apprentice Bar Games Battle Squadron Dragonflight Dungeon Master F/A-18 Interceptor	F-29 Retaliator Globulus Great Courts Great Giana Sisters Indiana Jones Adv. Interphase Invest	Iron Lord Legend of Faerghail Monty Python Night Hunter Ra Rainbow Islands Shadow Warrior	Spell Bound Supremacy Test Drive 2 Turrican Unreal Wings Wings of Fury
Karten zu: Legend of Faerghail				

Gibt's irgendwo noch irgendjemand, der noch nicht weiß, daß jeder veröffentlichte Tip honoriert wird? Nö? Na, dann brauchen wir ja eigentlich nicht mehr darauf hinzuweisen, daß abgedruckte Cheats und Lösungen je nach Umfang und Aktualität mit 20 bis 100 Märkern belohnt werden. Also Leute, haltet Euch ran und bleibt weiter so fleißig wie bisher. Schickt alles, was Ihr habt, an:

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

Und damit das klar ist: Antwort auf mit **Know How** gekennzeichnete Zuschriften bekommen nur diejenigen, die auch Kohle zu erwarten haben!!! Ansonsten müßt Ihr Euer Schreiben an die **Mailbox** richten – da haben aber wieder Tips & Tricks nichts verloren! Tja, das Leben ist hart, besonders für Eure gestreßte Brigitta. Also habt bitte ein bißchen Verständnis . . .

Hilfe! Fragen?!

Wie bekomme ich bei **Space Harrier 2** unendlich viele Leben?

Ich suche Cheats zu **Sir Fred, New York Warriors** und **Escape from the Planet of the Robot Monsters**. Und noch ein Frage: Kennt jemand das Paßwort bei **Beast 2**? (Ein Cheat zu N.Y. Warriors findet sich in AJ 7/90, und eine Lösung zu Beast 2 in diesem Heft – vielleicht hilft Dir das ja schon mal weiter . . .).

Wer weiß einen Supercheat zu dem Superspiel **The Killing Game Show**?

Und immer noch gesucht: Cheats zu **Last Ninja 2, Moonwalker** und **Die Hard**!

Wer kann mir bei **Bombuzal** helfen? Ich komme in Level 129 nicht weiter. Vielleicht weiß jemand, wie man die große Tretmine oben rechts, 2 Felder links neben dem Teleporter gefahrlos in die Luft jagen kann.

Wie komme ich bei **Zak Mac Kracken** in die Marspyramide? Und gibt es wirklich keinen Cheat zu **Rick Dangerous**?

Wie komme ich bei **Indy 3 Adv.** an der ersten Prüfung vorbei? Wie kann ich bei **Interceptor** in der vierten Mission die Rettungskapsel nahe genug am verunglückten Piloten abfeuern? Außerdem brauche ich einen Cheat zu **Borocop** (ind.)! (Wirf mal einen Blick in AJ 12/89 bzw. 1/90 – die beiden letzten Probleme sollten damit schon beseitigt sein!)

The third Courier: Wo ist das Ax Bax? Wer ist Jack (vom Anrufbeantworter)? Kann man Waffen nach Ost-Berlin schmuggeln, ohne daß sie von den Grenzsoldaten gefunden werden? Was sind „street vendors"? Und wo soll da ein Geheimübergang sein (Frage aus AJ 10/90)?

Suche Cheats, und zwar zu **Bubble Bobble, Alien Syndrom, Wandet, Fright Night** und **Superman**!

Hilfe, suche dringend Cheats zu **Turrican, IK +** und **Targhan**! (Turrican: AJ 9/90, IK +: AJ 11/90)

Wo ist bei **Dungeon Quest** der Eingang zum Dungeon, und wie kommt man rein? Wie muß man das Codewheel benutzen? (Bei der Sache mit dem Codewheel nutzt vielleicht ein Blick in das Handbuch . . .)

Wer kennt 'nen Cheat zu **Crystal Hammer 2**?

Wie lautet die Telefonnummer vom Hotel bei **Stadt der Löwen**? Wie kann ich bei **Their finest Hour** die Funkfrequenz herausfinden?

Wie schaffe ich den dritten Level bei **Ghostbusters 2**?

Wie bekommt man bei **Maniac Mansion** den Schlüssel am Kronleuchter? Wie kriegt man die Garagentür auf? Und wie öffnet man das Gitter hinter dem Gebüsch? (Noch mal in aller Deutlichkeit: Die Lösung zu Maniac Mansion steht in AJ 3/90!)

Wie komme ich bei **Treasure Island Dizzy** an dem Fisch mit der Laterne (im Tunnel, kurz nach dem Wrack) vorbei?

Suche dringend Cheats zu **Der Spion, der mich liebte, The real Ghostbusters, Batman – the Movie** und **Gremlins 2**! (Batman: AJ 2/90)

So, das wären mal wieder die Fragen für heute. Bitte antwortet weiter so eifrig wie bisher – vielleicht habt ja auch Ihr mal ein Problem, bei dem Euch dann die anderen Leser helfen können. Und weil's so schön ist, hier zum dritten Mal unsere Bitte: Wer ganze Lösungen, Karten oder ganz allgemeine Tips zu älteren Spielen sucht, der probiere es doch mit einer (kostenlosen) Kleinanzeige. Allzu ausführliche Hilfen zu betagten Games werden wir nämlich ziemlich sicher nicht veröffentlichen . . .

Für alle anderen gilt: Das Kennwort **Fragen** nicht vergessen, auch wenn es sich um eine Antwort handelt. Außerdem würdet Ihr uns einige Arbeit abnehmen, wenn Ihr gleich dazuschreibt, in welcher Ausgabe das betreffende Problem veröffentlicht war. Danke!!

Tips und Tricks

Wie immer zuerst unsere Cheats. Zu **Unreal** hatten wir in der letzten Ausgabe einen gesucht, und prompt trudelte er auch in 100facher Ausführung bei uns ein. Manche werden ihn ja vielleicht schon kennen: Im Auswahlmenü (mit dem Kugeldrachen) tippt man das Wort ORDILOGICUS ein. Sobald der Bildschirm aufblitzt, ist der Cheat aktiviert. Man verliert nun in den 3D-Sequenzen keine Energie mehr, und auch in den 2D-Sequenzen lebt man trotz Energieverlust ewig weiter. Außerdem kann man mit einem Druck auf Return einen Level überspringen. Die Sache hat nur einen Haken: Mit Punktesammeln ist's Essig.

Klaus Vill aus Biberbach läßt uns auch diesmal nicht im Stich. Diesmal weiß er einen Cheat zu **Monty Python's Flying Circus:** Wenn man in der Highscore-Liste SEMPRINI eingibt, so muß man nach dem Game Over nicht jedesmal von vorn beginnen, sondern kann in dem Level wieder starten, in dem man gescheitert ist. Außerdem werden dadurch die versteckten Bonusgegenstände sichtbar.

Auch zu **F-29 Retaliator** hat Klaus einen Tip: Gibt man als Pilotennamen CIARAN ein, so hat man während der Mission unendlich viele Raketen zur Verfügung. Denselben Effekt erreicht man auch, indem man als Namen THE DIDYMEN wählt, auf das Colonel-Icon klickt und dann Return drückt. So schreibt Gregor Mechtersheimer aus Niederpöcking. Aber Vorsicht: Beide Cheats funktionieren nur auf der alten Version. Wer den Update hat, guckt durch die Röhre. Macht Euch aber nix draus, dafür hat die Urversion einen schweren Bug: Sie stürzt nämlich nach etwa 80 bis 90 Missionen hoffnungslos ab. Wer die Möglichkeit hat, sollte sich beizeiten den Update besorgen, und das Game umtauschen ...

Gregor weiß auch zu **Interphase** einen Cheat. Man startet das Spiel und gibt dann FENNY ein. Dabei ist zu beachten, daß der erste Buchstabe mit Shift-Taste gedrückt werden muß, und außerdem die englische Tastaturbelegung gilt (Y = Z) – also eigentlich Fennz. Man kommt dadurch in einen versteckten Auswahlscreen, in dem man sich die einzelnen Objekte genauer ansehen kann. Weitere Effekte konnten wir aber leider nicht entdecken ...

Daß man bei **Battle Squadron** CASTOR eingeben muß, um unzerstörbar zu sein, weiß ja schon jedes Kind, Gregor hat aber noch etwas anderes herausgefunden: Tippt man nämlich im Titelbild ELECTRONIC, so erhält man eine Liste mit einigen Optionen. Auch ganz praktisch ...

Endlich erhielten wir einen funktionierenden Cheat zu **Shadow Warriors**, und zwar von Oliver Wernet aus Tübingen. Erstmal muß man alle Credits verbrauchen, bis auf einen. Nun wartet man, bis das Bild mit der Kreissäge und dem blauen Ninja erscheint, und drückt dann die Tasten 1 und 2 gleichzeitig. Sobald nun beide Ninjas kommen, erhält man unendlich Credits. Danke auch!

Spät, aber doch können wir Euch einen Cheat zu **Rainbow Islands** anbieten. Er stammt von Boris Gröninger und lautet wie folgt. Während des Farbscrollings im Titelbild des Spiels kann man diese Cheats eingeben (wenn man das Game besitzt):
LBSJRWL – Continues
BLRBJSBJ – schneller laufen
RJSBJSBR – zwei Regenbogen
SSSLLRRS – schneller Regenbogen
Aber am wichtigsten ist, daß das jeweilige Wort mit der Space-Taste beendet wird und daß man fertig getippt hat, wenn das Titelbild verschwindet (muß echt sehr schnell gehen), sonst läuft da nämlich gar nix. Und weil's an dieser Stelle grad gut paßt: Bitte beschreibt alles so genau wie möglich, jede noch so winzige Kleinigkeit. Wir hätten diesen Cheat schon lange veröffentlichen können, wenn da nicht die Sache mit der Space-Taste gewesen wäre ...

Zu unserem Cheat für **Wings of Fury** aus AJ 11/90 hat Tom Tenggara aus Esslingen noch eine Ergänzung parat: Man erhält nämlich bei aktiviertem Cheatmode (COLIN WAS HERE) mit einem Druck auf M noch unbegrenzte Munition, mit D lassen sich Schäden am Schiff entfernen, mit R kann man die Waffen nachstellen, und mit F bekommt man wieder einen vollen Tank.

Weiter geht's mit ein paar Codes zu **Spellbound**, die uns Stefan Reisch aus Troisdorf schickte. Sie lauten:
HEYY
OUDI
DYOU
CALL
MYPI
NTAW
OMAN
NUTS

Und gleich noch ein paar Paßwörter, diesmal zu **Apprentice**:
WIZARD
SPELLS
ARCANE
DRUID
FAERIE
Nach dem ersten Titelbild „Tab" zu drücken, wäre wohl nicht das Verkehrteste. Unser Dank geht an Kai Starke aus Marburg.

Der Anfang ist gemacht – hier kommt der erste Code zu **Globulus**, und zwar von Marco Wannenmacher aus Friedrichshafen:
Zv8mo!EG (Groß- und Kleinschreibung beachten!)

Den Code für den sechsten Level bei **Night Hunter** verriet uns Jan Lehmbeck aus Tangstedt; er lautet:
JPB

Schönen Dank auch an Markus Vonhoff aus Bergkamen, von dem wir die richtigen Antworten zur Anmacherei bei **Bar Games** erhielten:
Die rothaarige Schönheit:
1. Block: 1. Antwort – 3. Antwort – 1. Antwort
2.: 1 – 1 – 1
3.: 3 – 2 – 3
4.: 2 – 3 – 1
Die blonde Lady:
1.: 3 – 1 – 1
2.: 3 – 1 – 3
3.: 1 – 3 – 2
4.: 2 – 2 – 1
Die schwarze Mieze:
1.: 2 – 3 – 2
2.: 2 – 3 – 2
3.: 2 – 1 – 1
4.: 1 – 1 – 1
Und nicht verdrücken, gelle!

Weil **Legend of Faerghail** ein wirklich schönes Spiel ist, kommt hier noch ein kleiner Nachtrag und ein Tip. Ersteres haben wir in unserer Lösung (AJ 11/90) vergessen, aber Willi Bier aus Eschweiler hat uns darauf aufmerksam gemacht: In der Pyramide im 4. Stock wartet nämlich noch ein Elementar auf die richtige Antwort. Sie lautet: KREIS
„Joker of Giants" hat einen wahrhaft gigantischen Trick auf Lager. Den Erfahrungstrank im Keller des Schlosses kennt Ihr ja. Wie man ihn vermehrt, wißt Ihr auch, oder? (nehmen, vor die Stadt gehen, abspeichern, verkaufen, rausgehen, alten Spielstand laden, wieder rein, Trank vom Händler kaufen – der hat ja jetzt auch einen, rausgehen, speichern, reingehen, Tränke verkaufen, rausgehen, neu laden, reingehen, Tränke kaufen, etc.) Das wiederholt man so

lange, bis man kein Geld mehr hat. Nun läßt man den Schmied alle Tränke saufen, bis er auf Erfahrungslevel 16 steht. Dann kann er nämlich den Zauberspruch „Titanenfaust", für den man sonst schlappe 16 Mio. Erfahrungspunkte braucht. Steht einem nun ein Elementar im Weg, eine Wand oder eine magische Tür – null Problemo! Natürlich kann man das auch mit anderen Charakteren machen ...

So, weiter geht's mit ein paar Tips zu **Wings**, gesammelt von Michael Fedorczuk aus Salzburg.

1. Tiefflug mit Gebrauch von Bordwaffen:
Versucht nur auf Hauptziele zu schießen. Wenn AA-Flak vorhanden ist, diese auch vernichten! Es müssen min. 50% der Hauptziele zerstört werden, sonst kann man die Mission abschreiben. Keine roten Kreuze abschießen! Wenn ein Zug angegriffen werden soll, alle Waggons und vor allem die Lok abschießen. Die Soldaten können das Flugzeug nicht abschießen, das kann nur „Archie". Wenn Ihr später (ab Okt. 1916) Soldaten an den Schützengräben trefft, fliegt immer links von der Straße und merkt Euch die Positionen, sie sind immer gleich.

2. Luftkampf:
Immer lange anvisieren, bevor man schießt, und dann den Flug der Kugeln verfolgen (sehr nützlich in Kurven). Erst schießen, wenn der Feind ca. 1 cm groß im Fadenkreuz ist, und nie auf andere zielen, bevor der anvisierte Feind erledigt ist. Man muß die Flieger sechsmal treffen, beim 7. Mal trudeln sie ab. Das gilt auch für uns, wenn man abgeschossen wird, kann man aber oft noch eine Landung hinzaubern. Aber Achtung: waagrecht aufkommen! Wenn möglich, sollte man aber immer ausweichen, da das der Feind nie tut. Loopings nur in Notlagen machen, man verliert dadurch sehr viel Höhe. Lieber öfters die Immelmann-Wende machen (siehe Handbuch).

3. Bombardieren:
Die Bombe erst fallen lassen, wenn sich die Schnauze Eures Fliegers in der Mitte des Ziels befindet. Nie mehr als eine Bombe werfen. Auch bei Zügen genügt eine (auf die Lok). Soll man einen Flugplatz oder eine Brücke bombardieren, merkt Euch vom Aufklärungsfoto die genaue Position. Bei U-Boot-Bombardierungen nur auf auftauchende oder stehende U-Boote zielen. Wenn nur der Turm sichtbar ist, erst abwarten, ob es auf- oder abtaucht. Keine Bomben auf Zerstörer verschwenden, man braucht sie für die U-Boote.

Zu den einzelnen 3D-Sequenzen:

Patrolling:
Man muß nur den Feind abschießen. Punktesammeln ist somit leicht gemacht. Beim Formationsflug Joy nach links, schon rollen alle nach links ab. Immer vergewissern, daß der Feind wirklich tot ist. Wenn man Büsche erkennt, ist man schon sehr tief, wenn sie größer als der Kopf des Piloten sind, sofort hochziehen! Wenn es dunkel wird, Monitor etwas heller drehen – klappt prima!

Protecting:
Soll man Bomber oder Aufklärer beschützen, immer dranbleiben und sich nicht von den Jägern ablenken lassen! Will man den Ballon beschützen, erst schauen, ob er gefährdet ist (normalerweise nicht), dann sofort auf die Flugzeuge schießen. Ab 25. Dez. greifen die Feinde das eigene Lager mit 2 Gotha-Bomber und einem Albatros D.II an. Sofort die Bomber angreifen, wenn's was nützt. Ebenso schwer ist Richthofen, der auch im Winter auftaucht.

Busting:
Eine spezielle Taktik: Erst den Ballon anvisieren, dann steigen, bis er verschwunden ist, und zuletzt hinunter und von oben beschießen – meist genügt eine Salve.

Zum Abschluß noch ein allgemeiner Tip: Immer auf „Archie" achten, das Handbuch und das Tagebuch genau durchlesen und keine Munition verschwenden, aber das ist eh klar, oder?

Von Robert Oechsler und Frank Schumann kommen auch noch zwei kleine Tips, und zwar: In der „Bomb the ..." Sequenz immer über die Kanone fliegen, so kann man nicht getroffen werden. Außerdem könnt Ihr eine höhere Trefferquote erzielen, indem Ihr ordentlich Fersengeld gebt, wenn der Computer eine Maschine abgeschossen hat.

Kommen wir nun zu **Invest**, von Jörn Bahlmann aus Mettmann kommen schon mal die ersten Tips:

1. Um an mehr Aktien zu kommen, kauft man dem zweiten Mitspieler („Sklave") seine Aktien für null Dollar ab. So besitzt man 2 Firmen und läßt den anderen langsam pleite gehen.
2. Raumfahrt wirft am meisten Geld ab. Saver World bringt durch Aktienverkauf an der Börse (35%) ca. 270.000 $ (mehr Geld. Also öfters kaufen und verkaufen (6.1 bringt am meisten!).
3. Abwerben: ca. 15.000 $ bis 20.000 $. Man spart ca. 45.000 $.
4. Firmenkauf: Es ist meist günstiger, 35% Firmenaktien (Börse) zu kaufen, als die Firma direkt.
5. Will man Geld von der Versicherung kassieren und die Firma sanieren, setzt man einen Saboteur auf die eigene Firma an und geht dann auf das Reparatur-Icon.
6. „Spenden" an „Freunde" kann man sich meistens sparen.
7. Banken:
Parker Credits: 3.000.000 $/12 Mon. – 260.000 $ Zinsen – + 120.000 $.
Negli Bank: 4.500.000 $/15 Mon. – 315.000 $ Zinsen – + 225.000 $.
Sharkomat Bank: 8.000.000 $/18 Mon. – 480.000 $ Zinsen – + 640.000 $.
8. Versicherung:
Feuer & Unfall: 100.000 $ – Rate: 5.100 $
Unfall: 100.000 $ – Rate: 3.900 $
Feuer: 100.000 $ – Rate: 3.500 $.

Auch Mitja Wurst aus Bremen hat Erfahrungen gesammelt: z.B. kann man Gewinn machen, indem man die Elektronik-Firma Starline Corp für 4,75 Mio. Dollar kauft, dafür 35% der Aktien erhält und diese dann mit einem Gewinn von ca. 500.000 $ bis 600.000 $ verkauft (Kann man mehrmals machen).

Holger Raff aus Linkenheim hat einen kleinen Programmfehler entdeckt, den man sich prima zunutze machen kann: Das Programm legt nämlich einen bestimmten Betrag an „Negativ-Geld" fest – das bedeutet, man kann erstmal Geld verschleudern (kaufen, kaufen, kaufen) und z. B. ca. 30 Mio. Verlust machen. Im nächsten Monat beginnt man trotzdem wieder mit „nur" 12 Mio. Verlust. Anfänglich sollte man das aber nicht übertreiben, weil man da schon bei 8 Mio. Verlust aus dem Game aussteigt. Außerdem ist auch Holger der Meinung, daß man immer zwei Spieler wählen sollte, um den einen so richtig schön auszunutzen (oh, wie gemein!).

Erste Erfahrungen zu **Supremacy** schickte uns Horst Fischer aus Mörfelden. Werner (unser Tester) hat sie sich vorgenommen und noch selbst ein paar Kleinigkeiten hinzugesetzt.

Den Atmosphere Processor kann man in der einfachsten Stufe (die wir jedem Anfänger empfehlen) nicht gleich zu Beginn erwerben. Auch in der schwierigsten Stufe dauert das seine Zeit. Sobald man ihn kaufen kann, sollte man das auch sofort tun und sich gleich mal auf ein bis zwei Dschungelplaneten niederlassen. Dort gefällt's unseren Leuten nämlich am besten. Farming Stations braucht man, um Nahrung zu produzieren. Wenn die Bevölkerung wächst, genügt eine schon bald nicht mehr. Außerdem sollte man ab und zu nachschauen, ob sie noch laufen, denn durch galaktische Stürme werden sie manchmal zerstört. 30.000 Einwohner ist übrigens das Ma-

ximum, was so ein Planet verkraften kann, hat man diese Zahl (durch niedrige Steuern) erst mal erreicht, sollte man die Steuern ruhig auf über 40% erhöhen, da dann die Kohle fließt. Mining Stations sollte man auf Vulkanplaneten installieren, denn dort mag sonst eh niemand hin. Im übrigen kann man mit diesen ruhig sparsam umgehen, da man sie nur zu Beginn (da aber dringend) benötigt (Mineralien und Treibstoff). Später braucht man nur mehr weniger Treibstoff (zuletzt gar keinen mehr), da die Entwicklung unaufhaltsam voranschreitet (nuklearer Antrieb). Solar Stations hingegen darf man sich gerne mehrere zulegen, die Dinger sind sehr günstig und auch notwendig (Starbase etwa 3 bis 4). Die Starbase und natürlich die gut bevölkerten Dschungelplaneten (werden gerne angegriffen) sollte man möglichst bald durch Truppen schützen. Man rekrutiert also ganz am Anfang, sobald man genügend Leutchen hat, schon 8 Truppen und schickt sie sofort ins Training. Nur wenn sie auf 100% ausgerüstet sind, nützen sie auch etwas. Will man vermeiden, daß man angegriffen wird, selbst angreifen! Zu diesem Zweck schickt man drei Schiffe mit je vier Truppen zur gegnerischen Starbase und verheizt sie. Das wiederholt man immer wieder, dadurch ist der Feind beschäftigt, läßt uns in Ruhe und ist auch bald so geschwächt, daß man eine Eroberung ins Auge fassen kann...

So, nun noch schnell ein paar Antworten auf Fragen in der letzten Ausgabe. Unser Dank gebührt Stephan Rentschler aus Waging.

Turrican: Den gesuchten Ausgang gibt es bei der (illegalen) Kopie nicht – sollte das tatsächlich das Problem gewesen sein?

Indy 3: Die Totenköpfe von links nach rechts lauten: F,D,H,G,E,C

Great Giana Sisters: In Level 25 gibt es einen Warp über dem zweiten Paar „Doppelsteine" im Wasser.

Milan Straka aus Lalling weiß die Antwort zu **Dragonflight**: Die beiden Dungeons auf Dorithannon heißen Mastyk (N) und Mortyk (S). Das Einhorn befreit man so: Man fahre zum König auf Dorithannon und gebe ihm 4 Diamanten (aus den Dungeons dieser Insel). Man erhält dadurch einen besonderen Schutz.

Und noch zwei Antworten kommen von Andreas Reiners aus Mönchengladbach.

Great Courts: Um in der dritten Runde den Aufschlag ins Feld zu bringen, muß man erst Feuer drücken, dann lenkt man das Fadenkreuz dorthin, wo man den Ball haben will, und danach drückt man nochmals Feuer. Ist nicht ganz einfach – üben!

Iron Lord: Auch hier gilt: üben! Feste am Joystick rütteln, einen anderen Trick gibt es leider nicht.

Klassiker-Tips

Dungeon Master

Wenn Ihr am Dungeon-Eingang vor der Tür steht, probiert doch mal folgenden Spruch aus: OH EW RA !! Um den Level der Ninjas zu erhöhen, kann man einfach Waffen werfen und sie wieder aufsammeln. Dies solange wiederholen, bis man einen Level aufsteigt. Das geht auch bei Magiern oder Kämpfern – einfach in die Luft zaubern oder kämpfen.

F/A 18 Interceptor

Wählt im Menü die 2. Option (Free Flight...) und drückt anstatt 1 – 4 die 0 (Null). Der Bildschirm wandert nun nach Süden...

Test Drive 2

Gebt mal während der Fahrt einfach einen der folgenden Cheats ein:

AERF – schnelle Beschleunigung und schnelles Bremsen, ein Extraleben

GASS – Sprung zur Tankstelle mit überragender Zeit

GASST – Sprung zur Tankstelle mit realistischer Zeit

‚BRUCE – verändert das Schild in Level 2 (play Grand Prix...)

SEGA® MEGA DRIVE™

Megadrive RGB + PAL, Kabel Joypad, Netzteil	299,00	Fial Blow	119,90	Soko Ban	99,90
		Forgotten Worlds	99,90	Space Harrier	89,90
Extra Joypad	49,90	Ghost Busters	99,90	Space Invaders '90	119,90
		Ghouls'n Ghosts	109,90	Strider (8 MB)	139,90
		Golden Axe	99,90	Super Hang On	109,90
Afterburner	119,90	Herzog 2	99,90	Super Masters Golf	109,90
Air Diver	99,90	Hurrican	99,90	Super Monaco GP	109,90
Alex Kidd	69,90	Ken North	109,90	Super Shinobi	119,90
Altered Beast	79,90	Kujako Oh	89,90	Super Thunder Blade	109,90
Basketball	99,90	Moon Walker	109,90	Thunderforce 2	89,90
Batman	109,90	New Zealand Story	99,90	Thunderforce 3	119,90
Columne	109,90	Osomatsukun	69,90	Tatsujin	99,90
Curse	89,90	Phant. Star 2	139,90	Whip Rush	99,90
Cyber Ball	89,90	Phant. Star 2 (jap.)	129,90	Vermillion	99,90
Darwin	89,90	Phelios	109,90	World Cup Soccer	99,90
D J Boy	89,90	Rambo 3	89,90	X.D.R.	119,90
E Swat	99,90	Rastan Sage 2	119,90	Zoom	89,90

Nintendo® GAME BOY

Game Boy, Tetris, Ohrhörer, Dia-logkabel, Batt	158,00	Golf	49,90	Puzznic	59,90
		Helankyo Alien	59,90	Puzzle Boy	54,90
		Hyper Lode Runner	54,90	Puzzle Road	59,90
Gameboy Akkupack	79,90	Ishido	59,90	Q-Billio	59,90
		Ken North	54,90	Quarth	59,90
Alleyway	49,90	Lock'n Chase	54,90	Qix	49,90
Asmik World	59,90	Lunar Lander	69,90	Ranma 1/2	59,90
Baseball Kids	54,90	Lupin 3	54,90	Sage	59,90
Battle Ping Pong	59,90	Makaimura Galden	59,90	Shanghai	59,90
Batman	59,90	Master Karsteka	54,90	Shogi	59,90
Billard	69,90	Match Mania	59,90	Snoopy	59,90
Blodia	54,90	Mickey Mouse	54,90	Snake Pilot	54,90
Bomber Boy	59,90	Moto Cross	54,90	Soccer Boy	59,90
Boulder Dash	69,90	Navy Blue	54,90	Soko Ban 2	59,90
Boxing	59,90	Nemesis	59,90	Solar Striker	49,90
Burai Fighter	54,90	Ninja Adventure	69,90	Space Invaders '90	49,90
Card Games	49,90	Othello	49,90	Spider Man	59,90
Castlevania	59,90	Penguin Boy	59,90	Super Mario Land	49,90
Cosmo Tank	54,90	Penguin Land	59,90	Tasmania Story	59,90
Deadheat Scramble	54,90	Penguin Wars	54,90	T. Mutant N. Turtles	59,90
Double Dragon	59,90	Pinball 66	59,90	Tennis	49,90
Dragon Slayer	59,90	Pinball Party	54,90	Trump Boy	54,90
Flappy Special	54,90	Pipe Dream	59,90	Ultra Man	59,90
Flipull	54,90	Pitman	54,90	Volley Fire	59,90
Funny Fields	54,90	Popeye	49,90	Zoide	59,90

SIERRA® MEGAPACKS

Spiele mit 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

Public Domain Classics - Amiga

Spiele			
Ahoi!	10,00	Profi Utilities	10,00
Atlantis	10,00	R.O.M.	10,00
Breaker	10,00	Sequencer	10,00
Billard	10,00	Tipp-Kurs	10,00
Broker	10,00		
Chess 2.0/Move	10,00	Spiele - Demos alle zusammen 99,90	
Death The	10,00	Battle Chess	5,00
DGDB	10,00	Budokan	5,00
Firepower Editor	10,00	Castle Master	5,00
Flaschbier	10,00	Cloud Kingdoms	5,00
Goldhunter	10,00	Day of the Pharao	5,00
Jump and Run	10,00	Dyter 07	5,00
Mad Factory/Q-Ball	10,00	Elvira	5,00
Marble Slide	10,00	E-Motion	5,00
Moon Base	10,00	Eml. Hughes Int. Soccer	5,00
Pamehta (Adventure)	10,00	Escape ... Robot Monsters	5,00
Paranoids	10,00	F-29 Retaliator	5,00
Peters Quest	10,00	Fiendish Freddy	5,00
Populous Scenery	10,00	Golden Goblins	5,00
Quizmaster	10,00	Gold Of The Aztecs	5,00
Roll On	10,00	Hound of Shadow The	5,00
Senso Pro	10,00	Ivanhoe	5,00
Star Trek Quiz	10,00	Jeanne D'Arc / Bozuma	5,00
Steinschlag	10,00	Jet	5,00
Stoneage	10,00	Jumping Jackson	5,00
Super Pac	10,00	Klax	5,00
Tennis	10,00	Lancaster	5,00
Tiles	10,00	Legend of Faerghail	5,00
Towers/Concentrat.	10,00	Oil'Imperium	5,00
Tricky	10,00	Pipemania	5,00
Turn The	10,00	Populous	5,00
Zerg	10,00	Powerdrome	5,00
		Projectyle	5,00
		Rally Cross	5,00
		Space Ace	5,00
		Tie Break	5,00
Anwendersoftware		Venus Fly Trap	5,00
Analytic Calc.	10,00	Walker Demo (1 MB)	5,00
Antivirus Special	10,00		
Bundesliga	10,00	Pakete und PRB, über mehrere Disks	
Clickdos 2	10,00		
DisKey 2.0	10,00	Kaiser 2 und Risk zusammen	25,00
Festplatten Disk	10,00	Star Trek (1 MB)	20,00
File Master	10,00	Star Trek 2	15,00
Graphik Utilities	10,00	Star Trek 1 + 2 + Star Trek Quiz	40,00
Jazzbench (1 MB)	10,00	Wizard of Sound	15,00
Label 2.0	10,00		
M.S. Text	10,00		

Jetzt auch PD-Classics für MS-DOS (5,25 Zoll)
Fordern sie unsere kostenlose Übersicht an!

Zubehör

Verlängerungskabel 9-Pol Sub-D 9,90
f. Joystick, Maus u. Monitor - 2 m

Golem Sound Stereo Digitizer AM 189,00
hohe Samplingrate, Aussteuerungsanzeige

Memostar Speichererweiterung AM 229,00
Amiga 500, schaltb., Uhr, Megabit-Chips

YC-Farbsplitter Automatic AM 498,00
YC-Adapter, S-VHS-Schnittstelle

Ad Lib Karte Solo PC 299,00
11 Stimmen, mit Jukebox-Software

AD Lib Komplettpaket PC 379,00
wie Ad Lib Solo, mit Visual Composer

Ad Lib Visual Composer PC 179,00
PC-Musikprg., mit Sound Blaster nutzbar

Sound Blaster Karte PC 449,00
24 Stimmen, kompat. zu Ad Lib, dt. Anl.

Diskettenlaufwerke extern für Amiga

3,5 Zoll abschaltbar 269,00

5,25 Zoll abschaltbat, 40/80 Tr. 339,00

Disketten, doppelseitig, doppelte Dichte

3,5 Zoll mit Garantie 10 Stück 15,90

5,25 Zoll mit Garantie 10 Stück 5,90

ANWENDER und LERNSOFTWARE

IBM-PC		
Ability Plus	dt.	199,90
Formular Manager Plus	dt.	349,00
ConText Pro	dt.	199,00
De Luxe Paint 2 enh.	dt.	399,00
Menü Plus Festpl. Verw.	dt.	99,90
MS Word 5,0	dt.	1.269,00
MS Word für Windows	dt.	1.499,00
MS Windows 3,0	dt.	469,00
MS Quickbasic	dt.	299,00
Newsfakt Professional	e.	298,00
Timeworks Desktop Publ.	e.	498,00
Top-Tec Dia-Verwaltung	dt.	129,00
3 D-Draw	dt.	199,00
Amiga		
CLI-Mate	dt.	69,00
De Luxe Paint 1	e.	49,90
De Luxe Paint 3	dt.	249,00
De Luxe Print 2	dt.	199,00
De Luxe Video 3	dt.	299,00
Dev Pak Assembler 2.0	dt.	139,00
Digi View Gold 4.0	dt.	349,00
Digi Paint 3	dt.	179,00
Diskmon	dt.	69,90
DOS-Manager	dt.	69,90
Korrekt	dt.	99,90
Lotto	dt.	49,90
Oktalyzer	dt.	99,90
Pagesetter 2	dt.	199,90
PC-Handler	dt.	69,90
Professional Draw	dt.	247,90
Professional Page	dt.	497,90
Sidmon	dt.	84,90
TFMX Workstation	dt.	129,90
Turbo Print 2	dt.	87,90
Turbo Print Prof.	dt.	179,90
X-Copy 2 + Hardware	dt.	69,90
X-Copy Prof. + Hardware	dt.	99,90
Lernsoftware von M & T Deutsch / Englisch / Erdkunde 1, 2 / Mathematik 1, 2, 3 / Physik	dt.	je 49,90

Frank Heidak
Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

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

20000 Meilen unt. d. Meer	L	–	–	Dam Busters	–	–	A	Gato	–	–	A	Lucky Luke	(L	P)	–
688 Attack Submarine	–	–	A	Day of the Viper	L	P	–	Germany 1985	–	–	A	Manhunter New York	L	P	A
A 10 Tank Killer	–	–	A	Deathlord	–	P	A	Gettysburg	–	–	A	Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Ace 2	–	–	A	Defender of the Crown	–	–	A	Goldrush	L	P	A	Maniac Mansion	L	P	–
Ad Lib Soundkarte	–	–	A	Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–	Guild of Thieves	L	–	–	Mars Saga	L	P	A
Adventure of Link (Zelda 2)	–	P	–	Deja Vu 2	L	–	–	Gunship	–	–	A	Mewilo	L	–	–
Alternate Reality – City	–	P	A	Demon's Winter	–	–	A	Hellowoon	L	–	–	Might & Magic 1	–	–	A
Alternate Reality – Dungeon	L	–	–	Def Con 5	–	–	A	Hero's Quest	(L	P)	A	Might & Magic 2	–	–	A
Auto Duell	L	–	–	Demon's Winter	–	–	A	Hillsfar	–	–	A	Millenium 2.2	L	–	–
Bad Blood	–	–	A	Def Con 5	–	–	A	Holiday Maker	L	–	–	Miracle Warriors	–	–	A
Balance of Power 1990ed	–	–	A	Digi Paint 3	–	–	A	Imperium Galactum	–	–	A	Mortville Manor	L	–	–
Bard's Tale 1	L	P	A	Digi View Gold Version 4.0	–	–	A	Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	–	Navcom 6	–	–	A
Bard's Tale 2	L	P	–	Dos-2-Dos	–	–	A	It came from the Desert	(L	P)	–	Navy Seal	–	–	A
Bard's Tale 3	L	P	A	Dragons Breath	L	–	–	Jet	–	–	A	Neuromancer	L	P	–
Battle of Antietam	–	–	A	Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	–	A	Kampfgruppe	–	–	A	North American Civil War 2	–	–	A
Battlehawks 1942	–	–	A	Dragon Wars	–	P	A	Keef the Thief	–	–	A	Ooze	L	P	–
Battletech	(L	P)	A	Drakkhen	L	–	–	King Arthur	L	–	–	Operation Marketgarden	–	–	A
Battles of Napoleon	–	–	A	Dungeon Master	L	P	A	Kingdoms of England	–	–	A	Panzer Battles	–	–	A
Bismarck	–	–	A	Elite (Lösung für Am/ST)	L	–	A	King's Quest 1	L	P	A	Panzer Strike	–	–	A
Black Cauldron	L	–	–	Emperor of the Mines	L	–	–	King's Quest 2	L	P	A	Pawn	L	–	–
Bloodwych	L	P	–	Europe Ablaze	–	–	A	King's Quest 3	L	–	A	Personal Nightmare	L	P	–
Bubble Ghost	–	P	–	F-14 Tomcat	–	–	A	King's Quest 4	L	P	A	Phantasie 3	L	–	–
Carrier Command	L	–	–	F-15 Strike Eagle 2	–	–	A	Knights of Legend	L	–	A	Phantasy Star	L	–	A
Champions of Krynn	L	P	–	Faery Tale Adventure	(L	P)	–	Kult	(L	P)	–	Phantasy Star 2	–	–	A
Chaos Strikes Back	L	P	A	Fire Brigade	–	–	A	Last Ninja	–	–	A	PHM Pegasus	–	–	A
Chrono Quest	L	–	–	Fish	L	–	–	Last Ninja 2	L	–	–	Pirates !	L	–	A
Chrono Quest 2	L	–	–	Flugsimulator 3	–	–	A	Legacy of the Ancients	L	P	–	Platoon	–	P	–
Codename Iceman	(L	P)	A	Flugsimulator 4 (49,90 DM)	–	–	A	Legend of Faerghail	L	P	–	Police Quest 1	L	–	A
Colonel's Bequest	L	P	A	Fountain Of Dreams	–	–	A	Leisure Suit Larry 1	L	P	A	Police Quest 2	L	–	A
Conquest of Camelot	(L	P)	A	Future Wars	(L	P)	–	Leisure Suit Larry 2	L	P	A	Pool of Radiance	L	P	A
Curse of the Azure Bonds	L	P	–	Galdregon's Domain	(L	P)	A	Leisure Suit Larry 3	L	P	A	Pool of Rad. Adv. Journal	–	–	A

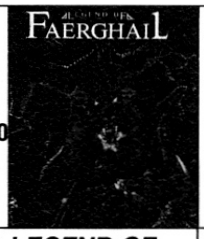
Populous	L	–	A	Star Command	L	–	A
Ports of Call	(L	P)	–	Starflight 1	L	–	A
President is Missing	–	–	A	Starflight 2	L	–	A
Project Firestart	L	–	A	Starglider 1	–	–	A
Project Stealth Fighter	–	–	A	Starglider 2	–	–	A
Questron 2	L	P	–	Star Trek 5	–	–	A
Railroad Tycoon	L	–	–	Steel Thunder	–	–	A
Reach for the Stars	–	–	A	Stellar Crusade	–	–	A
Red Lightning	L	–	A	Storm across Europe	–	–	A
Red Storm Rising	–	–	A	Sub Battle Simulator	–	–	A
Rings of Medusa	(L	P)	–	Sword of Aragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	–	–	A	Tangled Tales	–	–	A
Robox	L	P	–	Tetris	–	–	A
Rommel	–	–	A	Times of Lore	–	–	A
Russia	–	–	A	Ultima 1	–	–	A
Secrets of the Silver Blade	–	–	A	Ultima 2	–	–	A
Sentinel (Firebird)	–	–	A	Ultima 3	L	P	A
Sentinel Worlds 1	L	–	A	Ultima 4	L	P	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	–	–	A	Ultima 5	L	P	A
Sex Vixens from Space	L	–	–	Ultima 6	L	P	A
Shadow of the Beast	(L	P)	–	Uninvited	L	–	–
Shadowgate	L	–	–	Up Periscope	–	–	A
Shogun	L	P	–	War in the South Pacific	–	–	A
Sorcerian	–	–	A	War of the Lance	–	–	A
Soundblaster-Karte	–	–	A	Warship	–	–	A
Space Ace	L	–	–	Wasteland	L	P	A
Space Quest 1	L	P	A	Wasteland Paragraphs	–	–	A
Space Quest 2	L	P	A	Wizard's Crown	–	–	A
Space Quest 3	L	P	A	Zack Mc.Kracken	L	P	A
Space Roque	–	–	A	Zork 1	L	–	–
Stadt der Löwen	L	–	–				

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

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch oder mit deutscher Anleitung)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Leisure Suit Larry 3	119,90		134,90	119,90
5. Pirates!	74,90	69,90	89,90	89,90
6. Kick Off 2 World Cup 90	69,90	44,90		69,90
7. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90		67,90	67,90
8. LOOM	74,90		74,90	
9. Red Storm Rising	74,90	69,90	99,90	74,90
10. F 19 Stealth Fighter	84,90		119,90	99,90

AM PC 74,90



3 LEGEND OF FAERGHAIL

AM C64 PC 74,90



2 CHAMPIONS OF KRYNN

AM 69,90 C 64 PC 99,90



1 POOL OF RADIANCE

CPS Frank Heidak

AMERICAN EXPRESS Cards · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA · EUROCARD

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC
1943	D	ARC		19,43	
Archon Collection	E	STR	39,90	19,90	
Art of Chess The	E	STR	39,90		
Baal + Menace + Tetris	E	ARC	49,90		
Bard's Tale 1, The	D	ROL	39,90	24,90	
Blastaball	D	ARC	19,90		
Bloodwych mit Data Disk	E	ROL	74,90		
Cosmic Pirate	E	ARC	39,90		
Def Con 5	D	SIM		29,90	39,90
Deja Vu	E	ADV		29,90	
Dungeon Master Assist.	E	ROL		24,90	
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29,90	
Earth Orbit Stations	E	STR		19,90	
Eye	D	STR	19,90		
Eye of Horus	D	ARC		29,90	
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Football Manager	E	STR	19,90	14,90	19,90
Footballer Of The Year	E	SPO		19,90	
Garrison	D	ARC		9,90	
G. Linekers Superskills	D	ARC		19,90	
Gold, Silver, Bronze	E	SPO		29,90	
Ice Hockey	D	SPO	19,90		
In 80 Tagen um die Welt	D	ADV		9,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Katakis	D	ARC	39,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Legend Of Blacksilver	D	ROL		54,90	
Marble Madness	E	ARC			39,90
Mini Putt	D	SPO			39,90
Moon Patrol	E	ARC			24,90
Moonwalker	D	ARC		24,90	
Ms. Pacman	E	ARC			24,90
Myth	D	ARC		29,90	
Omega	E	STR	59,90		
Pacland	D	ARC	29,90	19,90	
Pacmania	E	ARC		19,90	
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	29,90
Roadwar 2000	D	ROL	39,90		
Roadwar Europa	E	ROL	39,90		
Seconds Out	E	SPO	19,90		
Seven Cities Of Gold	E	STR	39,90		
Shadowgate	E	ADV	39,90		39,90
Shadow Of The Beast	E	ARC	69,90		
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90		
Staygon	E	ROL	29,90		
Soko Ban	D	STR		24,90	
Street Sports Am. Football	D	SPO		19,90	
Street Sports Soccer	D	SPO		24,90	
To Be On Top	D	STR		9,90	
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90	
Ultima 3	D	ROL	59,90		
Uninvited	E	ADV		29,90	39,90
War in Middle Earth	E	STR	39,90		
Wasteland	D	ROL			39,90
Whirlygig	D	ARC	14,90		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		

MAN SPRICHT DEUTSH! *Spiele mit deutscher Anleitung*

Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
Ant Heads	44,90			
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
Back To The Future 2	74,90	44,90		
Bad Blood			99,90	
Bard's Tale 3 The		69,90		
Battlechess 2			84,90	
Battle Master	84,90			
Bloodwych		44,90		
Buck Rogers				89,90
Bundesliga Manager	54,90		69,90	69,90
Cadaver	74,90			74,90
Castle Master	74,90	44,90	84,90	74,90
Centurion Def. Of Rome			84,90	
Chaos Strikes Back				74,90
Chess Simulator	74,90		74,90	74,90
Corporation	74,90			
Deutsches Afrika Korps		69,90		
Dragon's Breath	84,90			84,90
Dragon Flight	84,90			84,90
Dragon Strike	84,90		84,90	
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
Dunkle Dimension Die		59,90		
E. Hughes Int. Soccer	49,90			74,90
F 16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon (1 MB)	79,90		119,90	79,90
Falcon Mission Disk 2	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter	84,90		119,90	99,90
F-29 Retaliator	74,90	74,90		74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Flight Of The Intruder			84,90	
Flood	74,90			74,90
Fountain Of Dreams			74,90	
Gold Of The Aztecs	69,90			69,90
Gremlins 2	59,90			
Gunship	84,90	79,90	99,90	84,90
Immortal The	74,90			74,90
Imperium	74,90			
Internat. 3D Tennis	74,90	39,90		
Invest	64,90			64,90
Ishido			84,90	
It Came From The Desert (1 MB)	84,90			
Kick Off Player Manager	54,90			54,90
Klax	49,90	44,90		49,90
Knights Of Legend		69,90	99,90	
Krieg um die Krone		59,90		
Logo	74,90	44,90	74,90	74,90
Loom	74,90		74,90	
Magic Fly	74,90			

Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
Manager		44,90		
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	64,90	64,90	64,90	64,90
Might & Magic 1		64,90	99,90	
Might & Magic 2	94,90	64,90	99,90	
Oil Imperium	49,90	49,90	49,90	49,90
Operation Spruance	84,90			
Operation Stealth	74,90			74,90
PGA Tour Gold			74,90	
Plotting	74,90			74,90
Pool Of Radiance		99,90	99,90	
Populous Prom. Lands	29,90		39,90	29,90
Portsd Of Call	89,90		89,90	
Prince Of Persia				84,90
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
Sarakon	74,90			74,90
Secr. Of Silv. Blades		79,90	89,90	
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 Terr. Editor	44,90		44,90	
Snowstrike	69,90	44,90		69,90
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
Starflight 2			89,90	
Sterne wie Staub		54,90		
Storm Across Europe	79,90		89,90	
Stormovik SU 25			84,90	
Subbuteo	59,90	44,90		59,90
Sword of Aragon	89,90		89,90	
Their Finest Hour	84,90		89,90	84,90
Tie Break	74,90	44,90	74,90	74,90
Time Machine	74,90	44,90		
Turn It	54,90		59,90	54,90
Ultima 4 oder 5	99,90	99,90	99,90	99,90
Ultima 6			99,90	
Ultima Trilogie 1–3		79,90	79,90	
Venus The Fly Trap	59,90			59,90
Viking Child	74,90			
War Lord		49,90		
Wings	84,90			
Wings Of Fury	69,90			74,90
Wo ... ist C. Sandiego?	84,90		84,90	
Xenomorph	74,90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

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.

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 ❑ Software-Test
❑ Plan/Pläne ❑ Programm/Modul
❑ deutsche Anleitung ❑ aktuelle Preisliste
❑ Zubehör (kostenlos)

Name: . . . . . .

Straße: . . . . . .

Wohnort: . . . . . .

Telefon: . . . . . .

Computer: . . . . . .

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

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel.02 21/40 74 47, 40 68 88, 40 17 80
Telefax 02 21/40 19 89

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

WOBBLER	PINHEAD	HEISSENBERG
YIG	DEVPAC	LAPLACE
CTHULHU	EINSTEINIUM	SONA NYL
LOVECRAFT	PROTACTINIUM	DIFFERENTIAL
TOMMYKNOCKERS	PROMETHIUM	INTEGRAL
WATCHERS	J S BACH	HYPERZYKLUS
MIDGARD	TOCCATA ET FUGA	APFELMANN
UNICORN	BRANDENBURG	CHAOS
ISIS	COLONIA CLAUDIA	DYAKHEE
MIDNIGHT	VOLKSGARTEN	DENDRIT
KAZGAROTH	TERRA	NEURON
MISCATONIC	64738	PANKREAS
THORBADIN	64802	PANAKREA
MISHAKAL	NIBELUNGEN	UNORDNUNG
ABANASINIA	HAGEN VON TRONJE	DEUTSCHLAND
EARTHMOTHER	DONAR	GERMANY
AZATHOTH	SKIDBLADNIR	MUSIC TELEVISON
AKALLABETH	DAGON	JOHN BELUSHI
SILMARILLION	SLOWOTSKI	RHYTHM N BLUES
DRAUG	CULLINANE	GLEICHRICHTER
SINDARIN	ARTA MYRDHYN	TRANSLATION
OSSIRIAND	ANNA MAGDALENA	CTHUGA
MITHRIL	PHILLIP EMANUEL	
GLAURUNG	GRACELAND	
ELBERETH	JOLLY ROGER	
THORON	GET FUNKY	
AMARTH	TWILIGHT	
THARGELION	DRAGONLANCE	
NAUGRIM	HATHEG KLA	
MEREMONT	INQUANOK	
CAERWEDDIN	KIRAN	
STAHLRATTE	OUKRANOS	
MANDELBROT	THRAN	
VON KOCH	ULTHAR	
CHRISTUS	THALARION	
JEHOVA	NGRANEK	
92E2 JMP 92E2	CATHURIA	
RAWHEADREX	ENTROPIE	
HELLRAISER		

Die Codewörter zu **Ra** stammen von Walter Allion aus Herten. Die Level hätten etwas schwieriger sein können, meint er...

Beast 2

Spielen wir mal schnell Beast 2 durch, okay? Also, Tasten F1 – F4: Items, „A“: ask, „O“: offer, „S“: score. Und bevor wir's vergessen, diese schöne Lösung stammt von Danijel Medic aus Egelsbach.

Zuerst gleich nach rechts, bis man dem ersten Speerwerfer begegnet, dann „A“ drücken und „TEN PINTS“ eingeben. Nun ist der Cheat-Mode aktiviert, und wir können weiter nach links, über die Brücke und den Mann befreien. Nachdem er seine Rede gehalten hat, fragt man ihn nach „TRAPS“, worauf er entweder „upper“ oder „lower switch“ antwortet (merken!). Dann runter und gleich in den Gang links gehen. Hier fliegt eine Art Teufel nach rechts, dem man sofort folgt. Der Lauser will doch tatsächlich das Seil kappen. Töten! Nun warten wir, bis der Kerl, der den Steinblock schiebt, von links kommt. Töten und nach links weitergehen. Den fliegenden Teufel killen und den Schlüssel rechts holen. Weiter nach links bis zum Seil, hoch und nach rechts in den Gang springen! Den Schlüssel benutzen und zu den zwei Schaltern. Den richtigen Schalter (siehe oben) betätigen, bei der ersten Kette hinunterklettern, aber nur so weit, daß der Teufel nicht aufwacht. Dazu muß man leicht nach links springen. Nun versucht man, den unteren Schalter zu betätigen, bevor er den oberen umlegt. Hat man das gemeistert, klettert man die Kette wieder hoch und geht nach rechts. Man erblickt zwei Kettenkronleuchter. Am rechten (etwas längeren) klettert man hoch und springt nach rechts, wo man eine Schatztruhe findet (ganz wichtig: Es müssen alle Truhen gefunden und alle Geldstücke eingesammelt werden!).

Jetzt wieder ganz raus, am Seil runter und links zu der Wand mit den drei Schaltern (Schalter oben: Haken auf/zu; Schalter Mitte: links/rechts, Schalter unten: hoch/runter). Den großen Stein mit dem Haken nach rechts bringen und dort ganz hoch ziehen, dann fallen lassen. Es bleibt ein Stein übrig, den man über die Brücke auf die Wippe schiebt. Man klettert an dem Seil fast ganz hoch und springt dann nach rechts, so daß man auf der rechten Seite der Wippe landet. Der Stein fliegt hoch, und man rennt schnell nach links in den Käfig, der dann hoch geht. Links trifft man Ishran, der den Freund von dem einen Kerl gefangen hält. Ishran töten und so lange auf das Bündel schlagen, bis es runterfällt. Der Mann verrät uns das **PASSWORT** (aufschreiben!). Jetzt ganz zurück bis zu dem großen Seil, runter und wieder nach rechts. An der Steinsäule wird man nach dem Paßwort gefragt. Hinein mit uns, aber ehe wir das Seil hochklettern, gehen wir nach rechts, wo eine Schatztruhe steht. Oben bei Barloom erhält man ein Pergament. Wieder ganz raus und zum großen Seil. Gleich weiter nach links und die zwei Nervensägen töten (Schatztruhe!).

Im Haus angelangt, sofort nach links, die Flasche nehmen und gleich wieder raus. So, jetzt geht man wieder ganz zurück zum Startpunkt des Spiels und dort weiter nach rechts. Vor dem Seil ist ein Steinblock. Draufspringen und weiter nach links oben. Dort fristet ein grünes Vieh sein Dasein, das wir eiskalt ums Eck bringen, und dafür noch eine Axt kassieren (noch nicht verwenden)! Rechts ist noch ein Schatz versteckt. Am kurzen Seil weiter nach oben, denn dort ist noch eine Truhe. Nun links entlang runter – unter dem ersten Steinblock von links ist eine dünne Grasschicht. Wenn man draufspringt, gelangt man in die Höhle der Goblins. Hier befindet sich links wieder eine Schatztruhe. Jetzt wählt man mit einer der F-Tasten die Axt an, benutzt sie aber noch nicht!!

Ohne stehenzubleiben laufen wir erstmal ganz nach links bis zur Mauer. Ist man dort angelangt, sieht man links über dem einen Goblin hinter der Mauer einen zweiten von der Sorte, der die Zugbrücke einzieht. Den muß man jetzt schnell mit der Axt töten. Danach reißt man mit dem Morgenstern die Wand ein, geht dann zuerst obenlang nach links, benutzt den Schalter rechts oben in der Wand und rennt schnell nach links, bis man an der Tür nicht mehr weiterkommt. Dort niederknien und nach links den Morgenstern benutzen. Die Kette links bewegt sich! Jetzt schnell wieder nach rechts und hinunter. Bevor man sich aber unter den Käfig stellt und gefangen nehmen läßt, guckt man erst nochmal nach rechts, denn da findet sich ein Schlüssel. In der Zelle bietet man dem Wächter die Flasche an („O“). Jetzt schlagen wir die Tür ein und töten den Wächter. Er hinterläßt noch einen Schlüssel.

Nun klettert man die Kette hoch und geht nach links, wo man mit einem der Schlüssel den Gefangenen befreien kann (die beiden Gefangenen sind nur wichtig, wenn man den Cheat-Mode nicht aktiviert hat). Weiter hoch und wieder nach links, wo der Ring versteckt ist. Danach gleich weiter nach rechts zur Tür. Den anderen Schlüssel benutzen und ganz nach rechts durch laufen, bis man wieder nach oben kommt. Dort heil angelangt, steigt man rechts auf das Seil und klettert hinunter. Immer weiter nach rechts, bis zu dem riesigen Vogelmenschen, der gleich hinter einer Brücke wartet. Man schlägt einmal auf ihn ein und geht dann wieder nach links über die Brücke. Der Kerl verfolgt uns nämlich und bricht auf der Brücke ein. Nun weiter nach rechts, aber noch nicht

ins Loch springen, sondern zuerst nach rechts zum alten Mann. Ihm gibt man zuerst den Ring, dann das Pergament. Er zaubert uns eine Waffe, die wir gerne annehmen. Jetzt zurück zu dem Loch in der Brücke und reinfallen lassen.
In der anderen Welt angekommen, gehen wir zuerst ganz nach rechts, wo wir ein Horn finden. Nun das Seil runter und zu dem „Snail". Dort fragen wir nach „Karamoon" und antworten dann mit „yes". Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, habt Ihr jetzt sämtliche Geldstücke eingesammelt, und es reicht gerade für den Teleporter. Wieder oben angekommen, geht man nach rechts in den Sumpf bis zum See. Dort benutzt man das Horn. Auf der anderen Seite geht man ins Schloß und erledigt Zelek mit der Waffe des alten Mannes. Und das war's dann auch schon!

Inspektor Griffu

Die Komplettlösung zur munteren Vampirjagd bescherte uns Joachim Nettelbeck aus Marburg. Heißen Dank an den Schrecken aller Untoten, und schon geht's los:
In der Dorfkneipe begeben wir uns nach oben in Griffus Zimmer und nehmen das Schießeisen aus dem Koffer. Danach raus aus der Kneipe, Richtung Norden zum Dorfplatz und von dort aus zum verlassenen Bauernhof im Westen. Aus dem Heuwagen lassen wir den Hammer mitgehen, aus der angrenzenden Scheune den Beutel. Zurück zum Dorfplatz und weiter nach Norden. Am Friedhof nehmen wir die Abzweigung nach NO in den Wald. Von hieraus in die Hütte der Hexe, der wir den Besenstiel mobsen. Dann zurück in den „Elch", wo wir bis zehn Uhr warten.
Den Schlüssel, den der Wirt verliert, sacken wir ein. Im Schlafzimmer untersuchen wir die Leiche der Tochter inklusive der dabei zu Tage tretenden Bißwunden. Wieder draußen öffnen wir den Schuppen im SW mit dem Schlüssel; den darin befindlichen Schrank mit dem Besenstiel. Wir greifen uns das Brecheisen und begeben uns zurück in den „Elch". Die Nachricht des Boten lesen, wegschmeißen und ab zur Kapelle. Auf dem vorgelagerten Friedhof das offene Grab begutachten, den Knoblauch einstecken und in der Kapelle mit dem Priester reden. Als nächstes untersuchen wir die Krypta, in deren Wand ein roter Schlüssel versteckt ist. Den Sarg öffnen wir mit dem Brecheisen, nehmen den Pflock aus dem Skelett, das Kreuz und die Bibel. Das Untersuchen der Bibel bringt Papiere zum Vorschein, die wir gründlich studieren. Nun verlassen wir die heiligen Hallen, um der Hexe einen zweiten Besuch abzustatten. Ihr geben wir den Ring des Priesters und zeigen ihr den Knoblauch. Bis 18 Uhr spielt sich jetzt nichts mehr ab.
Um Punkt 18 Uhr sollte man jedoch vor dem Schloß stehen (Im Wald nach Osten), um den heraussegelnden Vampir mit Hilfe des Kreuzes zu zerbröseln. Die herabfallenden Klamotten untersuchen wir, nehmen das Einladungsschreiben zur Hand und streifen uns die Sachen über. Revolver, Hammer, Pflock, Ring, Kreuz und Schlüssel stecken wir jetzt in den Beutel, das Schreiben bleibt im Händchen. Nun noch schnell die Phiole der Hexe austrinken und am Tor mit dem Befehl „schlage Tor mit Tor" anpochen. Im Salon verstecken wir uns unter dem Servierwagen, wodurch wir in die Küche gelangen. Dort bemächtigen wir uns des Schürhakens und gelangen durch die Tür im Norden in die Eingangshalle. Von hieraus gelangen wir südöstlich über einen Flur in den Keller. Dort holen wir die Schaufel aus der Kohlenbox und den Sack, der hinter dem Weinregal versteckt ist. Weiter geht's über die Eingangshalle nordöstlich in den ersten Stock. Auf der Galerie finden wir südlich eine Truhe mit einer Teufel-Statue. Teufelchen runterstellen, Truhe öffnen, Knopf drücken, Schlüssel nehmen, Truhe schließen. Das Bild über der Truhe untersuchen wir, die gefundene Telefonnummer nehmen wir mit. Weiter südlich gelangen wir dann ins Gästezimmer. Wir rücken den Schrank weg, um das Seil zu finden, und klappen das Bild auf. Den Tresor öffnet man mit der Telefonnummer, um an den darin befindlichen Schraubenring heranzukommen. Nun gehen wir nach Norden in die Bibliothek. Mit dem kleinen goldenen Ring läßt sich das Regal verschieben. Dahinter kommt eine Geheimtüre zum Vorschein, die mit dem roten Schlüssel geöffnet werden kann.
Im Geheimraum untersuchen wir das Podest und öffnen die Kiste mit dem goldenen Schlüssel. Das Seil, an dem wir uns durch die Kiste nach unten gleiten lassen, wird am Podest befestigt. In das Gewinde der Steinplatte am Boden schrauben wir den Ring aus dem Tresor. Wir entfernen die Steinplatte und erschießen durch das Loch den Diener. Den Schlüsselbund können wir uns mit dem Schürhaken angeln. Dann wieder rauf, Kiste abschließen, Seil losbinden und zurück in die Bibliothek. Weiter durch die Eingangshalle zu den Grüften. Dort die Türe mit dem Schlüsselbund öffnen, Richtung Norden zum toten Diener. Diesen schleppen wir in sein Zimmer und verstecken ihn in der dortigen Kiste (öffnen mit Schlüsselbund, Kiste wieder schließen). Nun die Heimaterde der Vampire mit Schaufel und Sack aus den Särgen klauen (Grüfte Richtung Süden). Zurück in die Bibliothek, wo wir auf den kleinen Vampir warten. Mit dem Kreuz den Burschen erschrecken, hinter ihm die Geheimtür schließen, das Regal wieder an seinen Platz rücken, und hin isser!
Nun wieder ab in die Grüfte, alles Zeug außer Hammer, Pflock und Schlüsselbund in der Kiste des Dieners ablegen, diese gut verschließen! Jetzt im schäbigen Sarg verstecken, den Deckel schließen! Hat sich dann Dracula auf Ohr gehauen, klettern wir wieder heraus und pfählen den Vampir in klassischer Weise. Im übriggebliebenen Staub finden wir einen rostigen Schlüssel. Nun flüchten wir nach draußen. Die Gittertür öffnen wir mit dem rostigen Schlüssel, in die Eingangshalle, auf das westliche Tor paßt der Schlüsselbund, hinaus, und das war's!

Amegasline Abdeckhauben
Exclusiv bei AHS, Amiga Magazin: paßgenau & formschön, Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, schützen vor Schmutz, Staub, Sonne ... einzelne Anfertigung für jedes Gerät

Amiga 500	22,-	Eizo 9060SZ	
Amiga 500 + A 590 (links)	33,-	(Aufpr. 9070SZ, MS 3D + 4,-)	43,-
A 2000 Tastatur	22,-	Fujitsu DL 1100	39,-
A 2000 Solo ohne Monitor	39,-	NEC P 2 + , P 2200	35,-
A 2000 + Monitor (obendr.)	69,-	NEC P60 / P20	
A 3000 Solo	49,-	(Aufpr. P70, P30: 5,-)	38,-
A 3000 + Monitor (obendr.)	79,-	Star LC 20, LC 200, LC 10/C,	
A 3000 Tastatur	22,-	+ bgl.	29,-
A 1084/S/CM 8333, + bgl. 14"	43,-	Commo. MPS 1500/C, DM 105	29,-

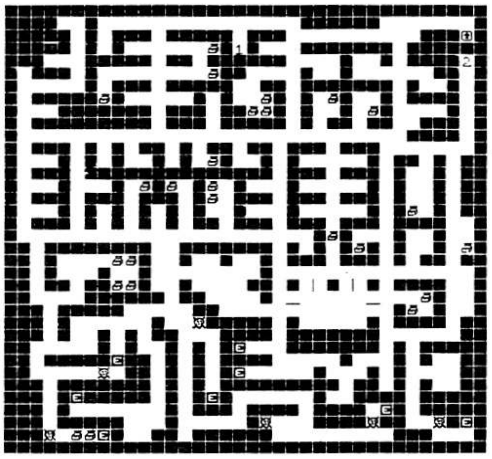
500 versch. Modelle lieferbar, Sonderanfertigungen nach Maßangabe ohne Aufpreis, HxBxT angeben

Amegas Stereo Speaker System 95,-
2 schwarze Lautsprecherboxen mit eingeb. Verstärker, Lautstärke regelbar, abschaltbar, ext. Stromversorgung, 4 eingeb. Lautsprecher ermöglichen vollen Stereosound, speziell für alle Multisyncs, nur Mono Monitore ...
für alle Amigas – Anschluß über Chinchausgänge – exclusiv bei AHS, – das ideale Weihnachtsgeschenk

Versand UPS oder Postnachnahme, + Vk-anteil, Scheck + 7,-
AHS-Amegas
Hard- & Software Vertr. GmbH
Laden + Versand: Schirngasse 3-5
6360 Friedberg, Tel: 0 60 31/6 19 50

Original NEC 1037A 3,5" Laufwerk ext. abschaltbar, eig. Herst., Bus + 15,- 209,-
Speichererweiterung 512 KB f. A 500, Uhr, eig. Herst., abschaltb., 1 Jahr Garantie 159,-
A 2000 Erw. bis 8 MB autoconfig. mit 0 KB best., 2/4/8 MB Tagespreis
Amigamonitorkabel an 9 pol. SUB-D 49,- wie vor jed. 15 pol. 59,-
NEC 1036A A 2000 Intern, limitierte Auflage 199,-
Gameplayadapter erzeugt hardwaremäßig 2 zusätzl. Joystickports, spezielle Games fragen zusätzlich über Parallelschnittst. Port 3 + 4 ab, ohne Software 49,-

AHS

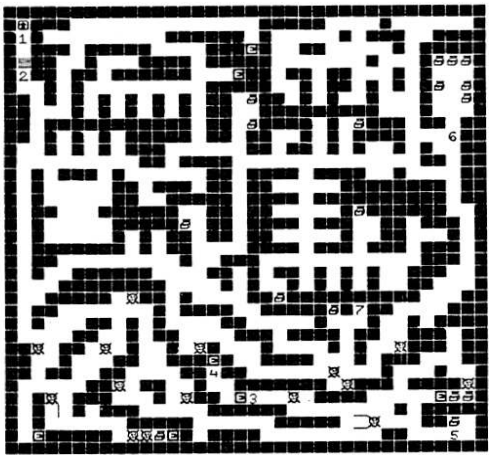


Dwarvenminen Level 0

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen kaputt

1=Kristallkugel (Auto-Mapping)

2=Zwergenkönig



Dwarvenminen Level 1 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen kaputt

1=Exit zu neuer Wildnis

2=mit Stahl-S.

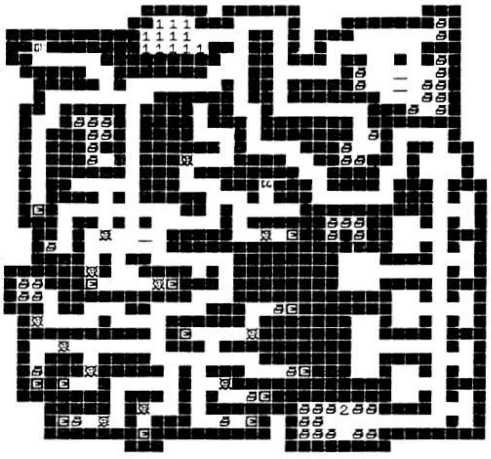
3=mit Spaten

4=Shoolinstab

5=Spatenverleih

6="Khazad Moran"

7=Stahlschlüssel

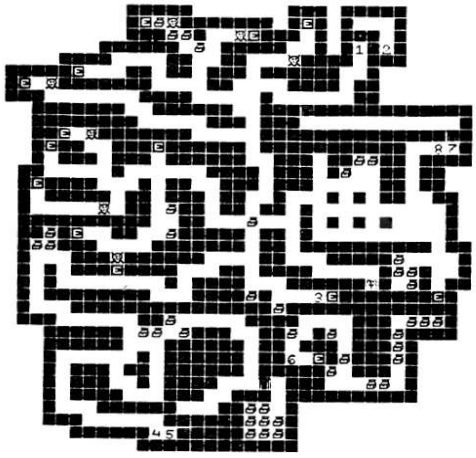


Dwarvenminen Level 2 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen kaputt

1=Erze

2=Schießpulver ! Zum Sprengen von Wänden, ganz egal wo !



Dwarvenminen Level 3 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen kaputt

1=use "Breitschwert"

2=Inquisitor

3=Kupfer-S.

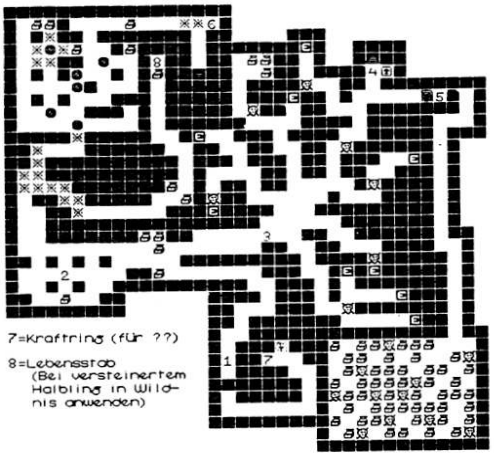
4="PFLUG"

5=use "Amulett"

6=Skelett

7=Gefangener, nach Befreiung

8=ist hier zu !



7=Kraftring (für ??)

8=Lebensstab (Bei versteinertem Halbling in Wildnis anwenden)

Dwarvenminen Level 4 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen kaputt

1=ALLES ablegen oder woanders durchsprengen

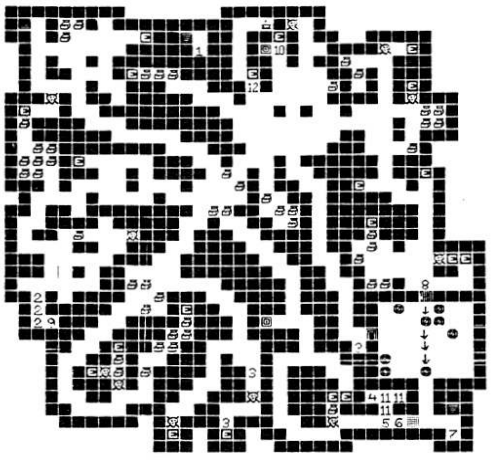
2=Hier zwar GIFT aber evtl. Wertsteigerung !

3=Tote Zwerge

4=Ausgang zur Wildnis Ost

5=Hier sprengen für große Schatzkammer

6=Tierfreundring



Dwarvenminen Level 5 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen kaputt

1=Exit zu neuer Wildnis II

2=use "Spiegelschild"

3=Adamitklumpen

4=use Adamitkl.

5="SPRINGO"

6=mit Stein-S.

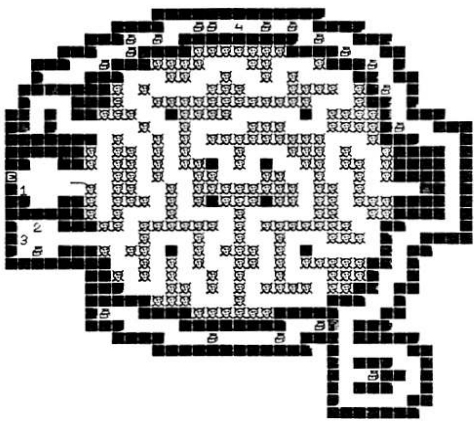
7=Steinschlüssel

8=Tür schließt sich zu Wand

9=Krone

10=Knopf öffnet Stollen bei 12

11=DPlattenpanzer



Dwarvenminen Level 6 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Figur
- Springbrunnen
- Licht aus
- Schatztruhe
- Falle
- Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen kaputt

1=Kristallschwert

2=Sonnenstab

3=DLederpanzer

4=Stab des Todes

Kein Speichern ! Kein Laufen ! Fallen absolut tödlich!

10 NEUE COMPILATIONS

Mit Geduld fängt man nicht nur Fliegen, sondern oft auch Games zum Dumpingpreis: Viele Hersteller verschleudern sie in Sammlungen, sobald sich die erste Begeisterung gelegt hat. Also jede Menge Soft in einer Box? Schon, aber wer keinen Schrott einkaufen möchte, sollte zuerst mal dieses Special lesen . . .

Stammleser mit ausgeprägtem Langzeitgedächtnis erinnern sich vielleicht noch an unser großes Compilation-Special in der April-Ausgabe. Seit damals sind immerhin acht Monate ins Land gezogen, die Hersteller hatten also ausreichend Zeit, um ein paar neue Sammlungen auf die Beine zu stellen. Das haben sie auch gemacht, schließlich gehen diese Compilations weg wie warme Semmeln – besonders vor Weihnachten! Also haben wir uns wieder auf die Pirsch begeben und uns zehn brandaktuelle Spielesammlungen von mehr oder weniger namhaften Herstellern vorgeknöpft. Soviel vorweg: Günstig sind sie alle, manche sind aber auch einfach nur billig! Welche nun tatsächlich den großen Spaß für's kleine Geld bieten, und um welche Ihr lieber einen großen Bogen macht, erzählen wir Euch jetzt in ordentlicher (weil alphabetischer) Reihenfolge.



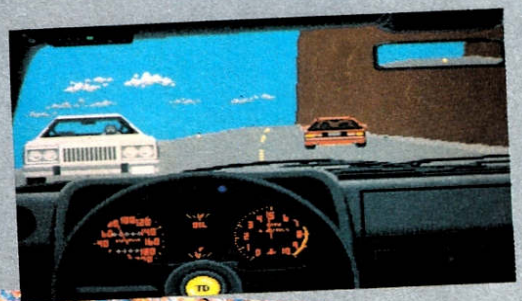


All time favourites

Ein Sonderangebot, das sich vor allem Fans von Sport-Simulationen nicht entgehen lassen sollten: Als erstes ist darauf **Test Drive** zu finden, der großartige Vorgänger des noch großartigeren „Test Drive 2 – The Duel". Mit wunderschönen Sportwägen hetzt man in 3D-Grafik über kurvenreiche Paßstrecken und bemüht sich, nicht in die Radarfallen der Polizei zu tappen. Die beiden nächsten Disketten sind für Golfer reserviert: **Mean 18** ist als Hauptprogramm plus Extra-Disk mit Zusatzkursen vertreten. Vielleicht nicht das beste Golfspiel aller Zeiten, aber bestimmt auch nicht das schlechteste. Abgerundet wird die Compilation aus dem Hause Accolade von **Hardball**, einem vor allem grafisch überzeugenden Baseball-Game. Der Spaß kostet komplett ca. 99,– DM, alle Spiele haben eine deutsche Anleitung. Empfehlenswert!



Heldentaten für Barbaren und Geheimagenten





Grafik-Genuß für Sportler: Test Drive und Hardball

Heroes

Auch Domarks „heldenhafte" Sammlung kostet um die 99,– DM und kann mit einer deutschen Anleitung aufwarten. Hier wird der Action-Freak (gut) bedient: **Licence To Kill** ist eine gelungene Umsetzung des Bond-Films „Lizenz zum Töten", die aus ganz unterschiedlichen Einzelspielchen besteht. Dann folgt **Barbarian II**, ein Hack & Slay Spektakel der absoluten Spitzenklasse – wer es noch nicht hat, sollte sich Heroes schon alleine wegen dieses Titels zulegen! Weniger begeisternd ist die Filmumsetzung **Running Man**, trotz ordentlicher Grafik ist hier Muskelprotz Arnold auf Dauer etwa so aufregend wie eine Schlaftablette. Letzter im Bunde ist **Star Wars**, der erste Teil der Vektorgrafik-Trilogie. Bei der Erstveröffentlichung schnitt die Automatenumsetzung ja noch ganz prima ab, heute wirkt sie schon ziemlich überholt. Heroes ist vielleicht nicht allererste Wahl, aber doch ein interessantes Angebot (ein hübscher Poster liegt auch noch bei).

International Arcade Action

Wer sich mal so richtig gruseln möchte, sollte einen Blick auf diese Sammlung von Wicked Software werfen: Die riesige Box enthält nichts weiter als Luft und zwei Disketten mit insgesamt 10 Spielen. Na, hört Ihr die Nachtigall schon trappsen? Richtig: Die Games sind ausnahmslos so mies, daß wir uns und Euch eine namentliche Aufzählung ersparen möchten. Es handelt sich um die allerälltesten Hüte, wie „Space Invaders“-, „Pacman“-, „Othello“- und „Break Out“-Varianten, samt und sonders gerade eben auf PD-Niveau. Der einzige Lichtblick ist **Diablo**, ein halbwegs erträgliches Tüftelspiel (sozusagen der Vorläufer von „Pipe Mania“). Das Fazit kann also nur lauten: Finger weg! Und das, obwohl alles zusammen schon für 19,– Mark zu haben ist . . .

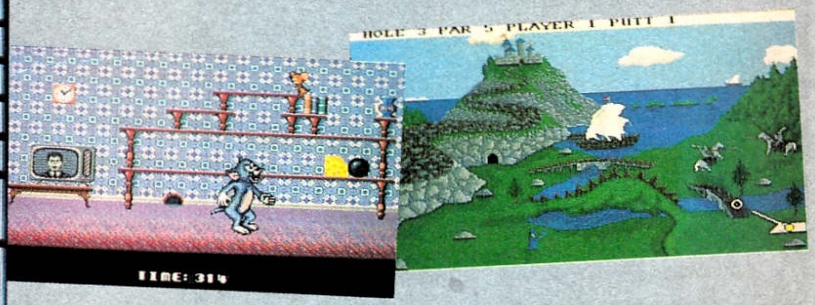


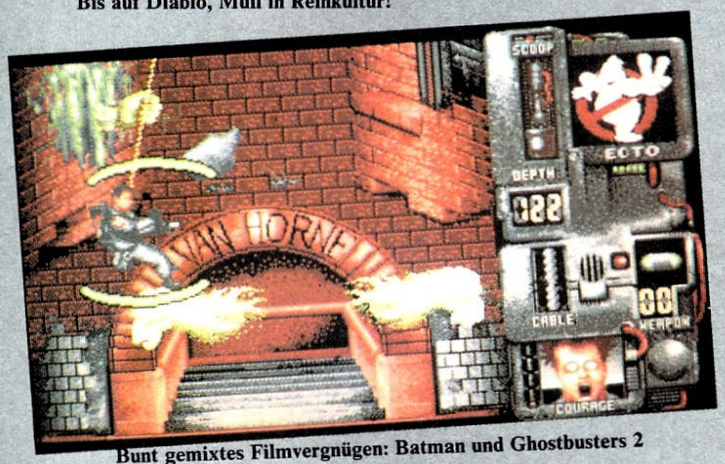
Bis auf Diablo, Müll in Reinkultur!

Kind of Magic 2

Auch mit ihrer zweiten Sammlung hat die Gütersloher Softwareschmiede eine recht durchwachsene Mischung aus dem Hut gezaubert. In der Packung findet sich zum Bleistift **Tom & Jerry**, ein zwar relativ anspruchsloses, aber grafisch doch ganz nettes Comic-Spielchen. Das Highlight in der Box ist aber **Mini Golf**, denn die Versoftung des Familiensports glänzt mit einfallsreichen Bahnen und hervorragender Spielbarkeit. Dann wird's allerdings zappenduster: Mit **Beam** und **Nightdawn** wurden noch zwei Geschicklichkeitsspielchen dazu gepackt, die heutzutage kein Mensch mehr kennt – völlig zu Recht! Da man sich bei Magic Bytes aber mit dem Preis etwas zurückhält und lediglich 79,– DM für die vier Spiele haben will, kann man zumindest mal einen Blick riskieren. Deutsche Anleitungen sind hier sowieso selbstverständlich.

Tom & Jerry sind lustig, aber Mini Golf ist Klasse!





Bunt gemixtes Filmvergnügen: Batman und Ghostbusters 2



Ringside und S.T.A.G. – naja . . .

Hollywood Collection

Wie der Name schon andeutet, ist Oceans brandneue Compilation ein gefundenes Fressen für Freunde von Movie-Versoftungen. Auch hier ist Action Trumpf, und auch hier werden zwei gute und zwei mittelprächtige Programme geboten. Für die Ausgabe der geforderten 99,– Märker sprechen auf jeden Fall **Batman – The Movie** (wurde im Joker vor genau einem Jahr mit einem Hit gekürt) und das leider indizierte Spiel um einen bekannten Blechpolizisten. Wer sich die Compilation allerdings nur wegen **Indiana Jones III** kauft, wird weniger glücklich werden. Es handelt sich dabei nämlich um ein eher bescheidenes Arcade-Adventure – gar kein Vergleich mit dem tollen Abenteuerspiel von Lucasfilm Games. Und auch **Ghostbusters 2** kommt über solides Mittelmaß nicht hinaus. Dennoch: Wenn man bedenkt, daß **Batman** alleine immer noch für ca. 90 Mäuse über den Ladentisch geht . . .!

Magic 4

„Vier Super Games“ verspricht Procovision dem gutgläubigen Käufer. Die bittere Wahrheit aber lautet, daß von „Super“ keine Rede sein kann, bestenfalls das (schon sehr betagte) **Zero Gravity** erreicht mit knapper Not das Klassenziel. Es handelt sich dabei um eine Art 3D-Pong, das wenigstens zu zweit für ein bißchen Spielspaß sorgt. **Ringside** hingegen kann man nur ganz hartnäckigen Fans von Box-Spielen empfehlen, denn die sind ohnehin nicht verwöhnt. Oder kennt Ihr ein einziges wirklich gutes Box-Spiel am Amiga? **Roll-Out** ist eine ziemlich überflüssige Mixtur aus Action und Strategie, und mit **S.T.A.G.** erreicht die Sammlung dann ihren absoluten Tiefpunkt. Wer mal einen Blick auf dieses erbärmliche Weltraum-Handelsspiel werfen durfte (bzw. mußte), weiß, daß es allemal spannender ist, „Elite“ zum zwölften Mal durchzuspielen, als sich auch nur zehn Minuten mit diesem nahezu unspielbaren Pseudo-Game zu beschäftigen. Trotz deutscher Anleitung und zivilen 79,– DM Anschaffungspreis gehört Magic 4 sicher nicht zu den Dingen, die ich gerne am weihnachtlichen Gabentisch finden würde!

Magnum 4

Die Ähnlichkeiten dieser Ocean-Compilation mit Procovisions ödem Viererpack beschränken sich gottlob auf den Namen! Sicher, auch die hier vertretenen Action-Games sind nicht unbedingt die Aushängeschilder ihrer Zunft, sorgen aber immerhin für Kurzweil. Besonders der berühmte (aber indizierte) erste Teil der „Operation"-Serie ist empfehlenswert – allzu sensibel gegenüber Bildschirmleichen sollte man halt nicht sein. Aber auch das erste Spielchen um die menschliche Fledermaus, **Batman –The caped Crusader**, kann sich immer noch sehen lassen. Weniger toll ist **Double Dragon**, die Umsetzung des bekannten Prügel-Automaten, und die Amigaversion von **Afterburner** war ja überhaupt ein Schuß in den Ofen. Wenn also Magnum 4 auch nicht gerade der Schlager unter den Ocean-Samplern ist, der Action-Fan wird doch ganz ordentlich bedient. Schade nur, daß für die geforderten 99,– DM keine deutsche Anleitung mitgeliefert wird – zumindest bei unserem Testexemplar war nur englisch und französisch angesagt.



Ob Batman oder Double Dragon – man schlägt sich durch . . .

TNT

Der Titel verspricht hochexplosive Soft, und tatsächlich hat Domark hier fünf Umsetzungen von Tengen-Automaten zusammengetragen, die den Preis von 99 Märkern durchaus rechtfertigen. Das Autorennen **Hard Drivin'** ist trotz seiner phänomenalen Vektorgrafik das schlechteste Game im Angebot, da es durch die total verhunzte Steuerung so gut wie unspielbar ist. Dann kommt der gelungene Arcade-Spaß **Toobin'**, wo bis zu zwei Spieler in einem Autoreifen wilde Flüsse hinabdüsen. Bei **APB** steigt man wieder ins Auto, um in Vogelperspektive Gangster zu jagen – neben Toobin' das beste Game. Weiter geht's mit **Dragon Spirit**, einem durchschnittlichen Ballerspiel, in dem man einen Drachen steuert. Das Schlußlicht macht **Xybots**, wo zwei Spieler gleichzeitig auf einem Split-Screen bösen Killerrobotern das digitale Lebenslicht ausblasen. Alles in allem ist TNT eine sehr ordentliche Compilation mit einem vernünftigen Preis/Leistungsverhältnis und einer hübsch gemachten Anleitung in deutscher Sprache.





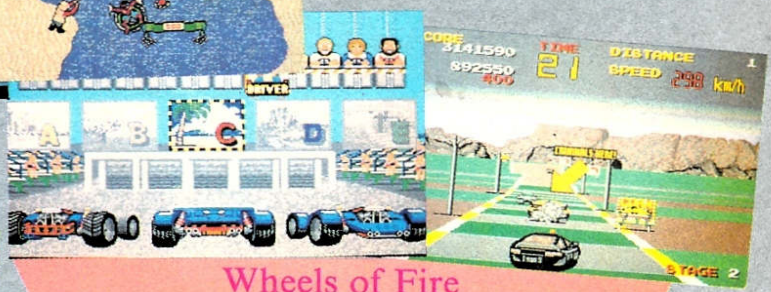
Ein bißchen Klassik mit Cosmic Pirate, ein bißchen Langeweile mit Kenny Dalglish Soccer Manager





Power Up

Für die aktuelle Compilation von Impressions sind nur ca. 64,– DM zu berappen, dafür findet man auch bloß drei Games in der Box. Als erstes wäre da **Chariots of Wrath**, eine vertikal scrollende Weltraumballerei mit etwas klein geratenen Sprites. Auch das zweite Spiel, **Cosmic Pirate**, handelt im All und setzt auf eine Mischung aus Action und Geschicklichkeit. Der dritte Kandidat fällt dann aber gänzlich aus der Rolle: **Kenny Dalglish Soccer Manager** ist natürlich ein Fußball-Spielchen, in dem man sein Team managermäßig zu Ruhm und Ehre führen soll. Alle drei Programme der Sammlung sind aus heutiger Sicht bestenfalls unterer Durchschnitt, einzig **Cosmic Pirate** zaubert ein wenig Klassiker-Flair auf den Monitor. Eine deutsche Anleitung ist zwar vorhanden, trotzdem muß man Power Up nun wirklich nicht unbedingt haben.



Wheels of Fire

Noch eine Sammlung von Domark und gleichzeitig der Höhepunkt unseres Streifzugs! Für die üblichen 99,– DM werden drei großartige und ein mieses Autorennen geboten, nämlich wieder mal **Hard Drivin'**. Aber dann kommt's dicke: Einmal die rasante Gangsterjagd **Chase H.Q.**, dann das (nicht nur grafisch) beeindruckende **Turbo Out Run** und schließlich der ausgeflippte Buggy-Hindernislauf **Power Drift**. In unserem großen Rennspiel-Special in der Januar-Ausgabe waren die drei Spiele denn auch ganz vorne mit dabei (Platz zwei bis vier). Keine Frage, wer auch nur ein bißchen für Hetzjagden auf vier Rädern übrig hat, sollte hier unbedingt zugreifen – selbst wenn man ein Game der Sammlung schon besitzt, sind die übrigen das Geld immer noch locker wert! Eine deutsche Anleitung liegt natürlich auch wieder bei, obwohl das bei solchen Spielen ja eigentlich gar nicht nötig wäre. Klares Urteil: Unbedingt zugreifen!

So, damit wäre der Gabentisch gedeckt – bei unserem Marktüberblick sollte eigentlich für jeden Geschmack das Richtige dabei gewesen sein. Falls nicht, müßt Ihr halt etwas tiefer in die Tasche greifen und doch wieder bei den Vollpreis-Spielen zuschlagen . . . (ml)

TITEL	ALL TIME FAVOURITES	HEROES	HOLLYWOOD COLLECTION	INTERNATIONAL ARCADE ACTION	KIND OF MAGIC 2	MAGIC 4	MAGNUM 4	POWER UP	TNT	WHEELS OF FIRE
Bewertung	Super	Gut	Gut	Miserabel	Mittel	Schlecht	Gut	Schlecht	Gut	Super
Anzahl d. Spiele	4	4	4	10	4	4	4	3	5	4
Preis	99,– DM	99,– DM	99,– DM	19,– DM	79,– DM	79,– DM	99,– DM	64,– DM	99,– DM	99,– DM
Hersteller	Accolade	Domark	Ocean	Wicked Soft	Magic Bytes	Procovision	Ocean	Impressions	Domark	Domark
Bezug	Leisuresoft	Bomico	Bomico	Rushware	Magic Bytes	Leisuresoft	Bomico	Koronasoft	Bomico	Bomico

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA

Apprentice dt.	49,90
A 10 Tank Killer	75,90
Back to the Future dt.	57,90
Battle Master dt.	67,90
Chess Simulator dt.	57,90
Cadaver dt.	64,90
Curse of RA dt.	52,90
Colonels Bequest	75,90
Cosmo Ranger dt.	48,90
Chuck Jaegers 2.0 dt.	67,90
Debut dt.	65,90
Drakken dt. Version	65,90
Deent dt.	54,90
Der Spion der mich liebte	49,90
Fatal Heritage dt.	67,90
F-16 Combat Pilot dt.	69,90
F-16 Falcon Miss. 2 dt.	52,90
F-16 Falcon dt.	75,90
F-29 Retaliator dt.	62,90
F-19 Stealth Fighter dt.	68,90
Flimbos Quest dt.	59,90
Finale Battle dt.	62,90
Fire & Forget dt.	59,90
Gold of the Aztecs dt.	57,90
Gremlins 2 dt.	47,90
Int. Soccer Chal. dt.	62,90
Invest dt.	62,90
It came from the desert	72,90
Kaiser dt.	95,90
Kick Off 2 dt.	57,90
Kreuz As Poker dt.	29,90
Khaalan dt.	62,90
Leisure Suit Larry III	85,90
Legend of Fairghail dt.	62,90
Legend of the Lost dt.	59,90
My Funny Maze dt.	39,90
Magic Fly dt.	62,90
Midwinter dt.	62,90
Minos dt.	48,90
Murder dt.	57,90
Night Breed dt.	57,90
Operation Stealth dt.	57,90
Orientel Games dt.	54,90
Paradroid 90 dt.	57,90
Plotting dt.	59,90
Pirates dt.	63,90
Powermonger dt.*	62,90
Pool of Radiance dt.	57,90
Red Storm Rising dt.	62,90
Rick Dangerous 2 dt.	57,90
Shadow of the Beast 2	72,90
Sidmon dt. (Musikprogr.)	69,90
Sim City 512 KB dt.	69,90
Sim City Editor dt.	39,90
Starflight dt.	57,90
Snowstrike dt.	54,90
Their Finest Hour dt.	67,90
Timemachine dt.	49,90
Trans Dat.	49,90
Turn it dt.	49,90
Turrican dt.	49,90
Ultima V*	65,90
Wings dt.	69,90
Wheels of Fire dt.	65,90
Welltris dt.	64,90
Zak McKracken dt.	65,90

UNSERE SOFT- UND HARDWARE-PREISE SIND HART KALKULIERT

Weitere Neuerscheinungen täglich! Bitte nachfragen! Bei Nachlieferung übernehmen wir die Portokosten der zweiten Sendung

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 1549,90

Speichererweiterungen, Harddrives & Controller Interfaces

Supra A1000 30 MB Hard Drive	1374,90
Supra A1000 40 MB Hard Disk	1449,90
Supra A1000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	2299,90
Supra A2000 40 MB Hard Drive SCSI Quantum	1148,90
Supra A2000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	1748,90
Supra A2000 105 MB Hard Drive SCSI Quantum	1948,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 0 MB	339,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 2 MB	489,90
Supra SCSI Wordsync Controller	285,90
Supra 44 MB Syquest extern ohne Contr. mit Catdr.	1948,90
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	1989,90
A500 105 MB Quantum 11 ms SCSI	2148,90
A500 Supra Syquest mit Controller und Cart. extern	2449,90
A500 Supra Syquest mit Cart. und Wordsync Contr. int.	1948,90
A500 Syquest 44 MB intern mit Cart., kein Contr. int.	1899,90
A500 SCSI Controller	379,90
A500 XP SCSI Kit (ohne Hard Drive)	548,90
A500 Speichererweiterung auf 1 MB inkl. Spiel	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**

NEUHEIT - NEUHEIT - NEUHEIT
KINDSWORD 2 KPL. DEUTSCH
Unser Verkaufspreis: 125,-

Versand per NN UPS 10,- DM, Post 9,- DM
Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen einen 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

Fundur

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.

HALLO MÄDELS!



Gerade in der Vorweihnachtszeit bekommen wir hier in der Redaktion viel Besuch von Vertretern namhafter Softwarehäuser, die uns ihre neuen Games vorstellen. Auffällig dabei ist, daß die Damen darunter eindeutig in der Mehrzahl sind . . .

Geballter weiblicher Charme von links nach rechts: Georgia, Cathy, Christiane und Carole









Da heißt es immer, Frauen haben mit Computern nichts am Hut. Ha, kann ich da nur sagen, HA! Wie kann es dann sein, daß überall – sei es nun bei den großen Vertrieben, oder auch bei praktisch allen Herstellern im In- und Ausland – das weibliche Geschlecht ein nicht unwesentliches Wörtchen mitzureden hat?

Vor ungefähr drei Wochen besuchte uns U.S. Gold, und damit nicht nur der Top-Manager Roger Swindells, sondern auch Danielle, die für die Pressearbeit zuständig ist. Nach einem beschaulichen Dinner war mir klar: Ohne Danielle würde die Koordination zwischen Company und Verbraucher nicht halb so gut funktionieren!

Zwei Tage später kam dann Georgia Chimonas, ihres Zeichens Repräsentantin von Bomico. Ebenfalls als Pressesprecherin tätig, ist sie nicht nur (persönlich gesehen) wirklich nett, sondern versteht auch eine Menge von ihrem Job. Ihre Aufgabe ist es, zu entscheiden, welche Anzeige wo geschaltet wird, dafür zu sorgen, daß die diversen Zeitschriften auch immer schön mit Bomico-Games zum Testen versorgt werden, und noch vieles mehr.

Die Woche darauf beehrte uns Wolfram von Eichborn (Marketing-Chef bei United Software), und auch er hatte eine Dame dabei: Cathy Campos von Mirrorsoft. Cathy ist für die gesamte Pressearbeit des Softwaregiganten samt seiner zahlreichen „Unterlabel" (Cinemaware, Image Works, etc.) verantwortlich. Unter anderem entscheidet sie mit, wann ein Game für den Verkauf freigegeben wird, und stellt es dann den einzelnen Redaktionen vor.

Auch Christiane Dupuis, die Pressesprecherin von Rushware stattete uns vor kurzem einen Besuch ab. Auch sie koordiniert und betreut eine ganze Menge ausländischer Softwarefirmen, und auch sie hatte weibliche Verstärkung dabei: Carole Degoulet von UBI Soft. Und die hübsche Carole repräsentiert ihre Firma wirklich mit ganz besonderem Charme . . .

Das waren nur ein paar Beispiele, die Reihe weiblicher Repräsentantinnen ließe sich schier endlos fortsetzen. Wo man auch hinblickt, in der ganzen Branche wimmelt es von Frauen, die sozusagen ihren Mann stehen. Nicht nur, daß Frauen und Computer also durchaus kein Gegensatz sind, nein, ich würde sogar soweit gehen, zu behaupten, daß in der Softwarebranche ohne uns gar nichts mehr liefe! Klar, all diese Damen wirken nicht direkt an der Programmierung eines Games mit – das scheint dann doch eher eine männliche Domäne zu sein. Aber so ein Game will ja bekanntlich nicht nur programmiert, sondern auch verkauft und vermarktet werden – und da kommt das weibliche Organisationstalent ins Spiel. Denn schließlich sind wir Frauen bekannt dafür, das bessere Gedächtnis, einen guten Spürsinn, und nicht zuletzt auch so etwas wie eine „natürliche Ausstrahlung" zu haben, die oftmals sehr viel dazu beiträgt, daß die Geschäfte laufen, wie sie sollen. Dazu kommt, daß sich Frauen (zumindest nicht weniger als Männer) für ihren Job engagieren, die Sache ernst nehmen und immer bemüht sind, den Überblick zu bewahren – was gerade im Umgang mit den oft ziemlich chaotischen Computerfreaks und Programmierern gar nicht so einfach ist. Kurz und gut: Ohne uns Frauen würden zwar (möglicherweise) immer noch haufenweise Spiele programmiert, aber die meisten davon kämen erst gar nicht in die Geschäfte!

So, das mußte einfach mal gesagt werden, oder? Jetzt können wir beruhigt zur üblichen Verlosung von drei bunten Sammelordnern und ebensovielen Amiga-Games schreiten: Wer mir drei Spielehersteller aus aller Herren Länder (also England, Frankreich und Deutschland – das reicht schon mal) nennen kann, ist live dabei. Postkarte mit der richtigen Antwort genügt, die Adresse lautet:

Joker Verlag
Girl-Seite
Untere Parkstr. 67
D – 8013 Haar

Ich wünsche Euch viel Glück bei der Verlosung und freue mich jetzt schon auf das Wutgeheul der Macho-Zocker . . . Bis bald,
Eure *Brigitta*



JOKER Galerie

Merkt Ihr was? In der Kunstszene hat anscheinend gerade die „Blaue Periode" begonnen – zumindest was Eure Einsendungen angeht, beherrscht diese schöne Farbe in allen Schattierungen das Bild, bzw. die Bilder. Ansonsten gilt wie immer: zuschauen, entspannen, nachmachen . . .



Kaum zu übersehen, daß Udo Drüke aus (dem hohen) Norden stammt!



Turr . . . nein, „Zurrican" von Sascha Jungnickel aus Freiburg



Hübsche Frauen haben in der Joker Galerie stets freien Eintritt – Hasan Yüksel aus Offingen ist für die Dame im Art Deco-Look verantwortlich.



Ein echter Turtles-Fan ist heute auch dabei: Zoli Gerendas aus Overath hat die kämpferischen Kröten gezeichnet



Der grimmige „Panther" stammt von Axel Keßler aus St. Wendel

Das Ende . . .

. . .ist noch lange nicht in Sicht. Soll heißen, wenn Euch die Bilder zwar gefallen haben, Ihr aber der Meinung seid, zuhause hättet Ihr noch was viel Aufregenderes rumliegen – her damit! Wer also seine Bilder, Zeichnungen, Gedichte etc. gerne an dieser Stelle veröffentlicht sehen würde, sollte nicht zögern, sie uns postwendend zu schicken. Einzige Bedingung: Selbstgestrickt müssen sie sein! Unsere Adresse lautet immer noch:

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

Activisions Computerversion des 3000 Jahre alten Tüftelspiels Mah Jongg ist immer noch zeitgemäß: Gerade heute liegen solche Steinchen-Klickereien ja wieder voll im Trend. Und alle, alle basieren sie auf diesem Game von anno 1986 . . .

Wie gesagt: Schlappe 3000 Jährchen ist es her, da vertrieben sich die alten Chinesen ihre freie Zeit bevorzugt mit Mah Jongg. Es handelt sich dabei ursprünglich um eine Art von Rommé, nur, daß anstatt der hierzulande üblichen Karten hübsche Steinchen mit allerlei Symbolen verwendet werden. In den 20er Jahren entdeckten die Amerikaner das Spiel sozusagen neu, gut 60 Jahre später hielten die asiatischen Spielsteine dann am Amiga Einzug. Von den originalen Spielregeln ist auf der „Freundin" allerdings nicht viel übriggeblieben, Shanghai ist eher eine Solitair-Variante des eigentlichen Mah Jongg.

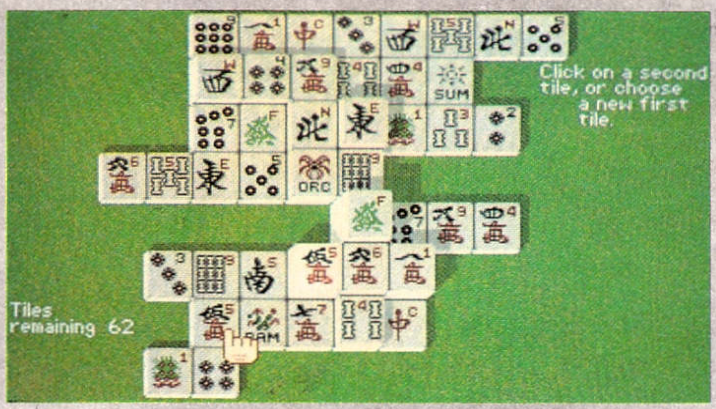
Seinen Reiz bezieht Shanghai in erster Linie aus einem Spielprinzip, das einerseits ungeheuer fesselnd ist, andererseits auch vom letzten Hinterwäldler auf Anhieb verstanden wird: Aus den 144 Spielsteinen errichtet der Computer eine Pyramide, die der Spieler wieder abtragen soll. Zu diesem Zweck werden mit der Maus immer zwei gleiche Steine angeklickt, sofern sie links und rechts frei liegen, verschwinden sie vom Screen. Dadurch werden die darunter liegenden Steine sichtbar und so weiter und so fort. Man braucht das Grundprinzip eigentlich wirklich nicht mehr groß zu erläutern, auch der „Suchtfaktor" solcher Spiele ist heute schon fast sprichwörtlich.

Interessant ist aber, daß bereits dieser Urahn aller Steinchen-Knobeleien mit einer Fülle von Optionen aufwarten konnte, die viele seiner späteren Nachfahren blaß aussehen läßt! Grundsätzlich stehen nicht weniger als vier Spielvarianten zur Verfügung, die (wie alle anderen Features auch) über ein Pulldown-Menü aufgerufen werden: So gibt es neben dem Einzelspiel noch einen Turniermodus, bei dem mehrere Spieler (wahlweise auch unter Zeitdruck) die gleiche Pyramide knacken müssen. Oder zwei Spieler zocken abwechselnd miteinander, bzw. gegeneinander, wobei zuvor festgelegt werden kann, wieviel Bedenkzeit den Kontrahenten pro Zug zur Verfügung steht.

Damit nicht genug: Eine Help-Funktion zeigt dem Verzweifelten alle Zugmöglichkeiten auf, man darf unter verdeckte Steine gucken oder einen Zug zurücknehmen, das Spiel kann abgespeichert werden, und wer eine Aufstellung gelöst hat, bekommt in einer kleinen aber originellen Animation das „Auge des Drachen" zu sehen. Auch grafisch war das Spiel gelungen, die Steine wirken sehr plastisch, was für damalige Verhältnisse (auch am Amiga) keine Selbstverständlichkeit war. Abgesehen von ein paar erbärmlichen Piepsern und einem befremdlichen Kratzen bei der Drachen-Animation kommt Shanghai zwar komplett ohne Sound aus, das tut aber dem Spielspaß keinerlei Abbruch – wahrscheinlich ist sogar eher das Gegenteil der Fall.







Als Fazit kann man frohen Herzens behaupten, daß Shanghai seit seiner Erstveröffentlichung kaum gealtert ist. Wir kramen die Disk auch heute noch gerne für ein kleines Redaktions-Turnier hervor – und das ist eine Auszeichnung, die sich nur sehr wenige der Nachahmer verdienen werden. Denn, so schön „Lin Wu's Challenge", „Ra", „Turn It" oder „Sarakon" auch sein mögen – in fünf Jahren werden sich wohl selbst die Programmierer nicht mehr damit beschäftigen . . . (ur/ml)

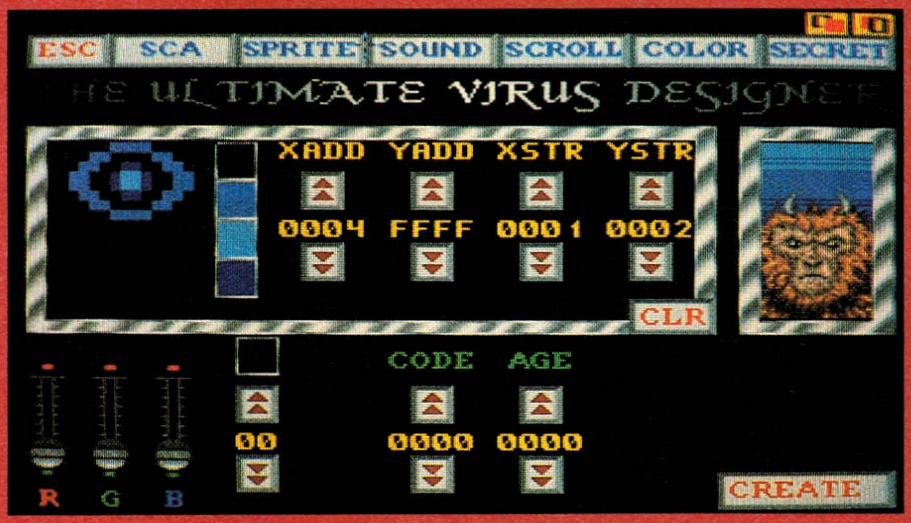
Zeitspiegel: Gestern – Heute

Grafik:	86% – 67%
Sound:	26% – 8%
Handhabung:	94% – 94%
Spielidee:	97% – 35%
Dauerspaß:	92% – 92%
Gesamteindruck	94% – 86%
Für Anfänger	

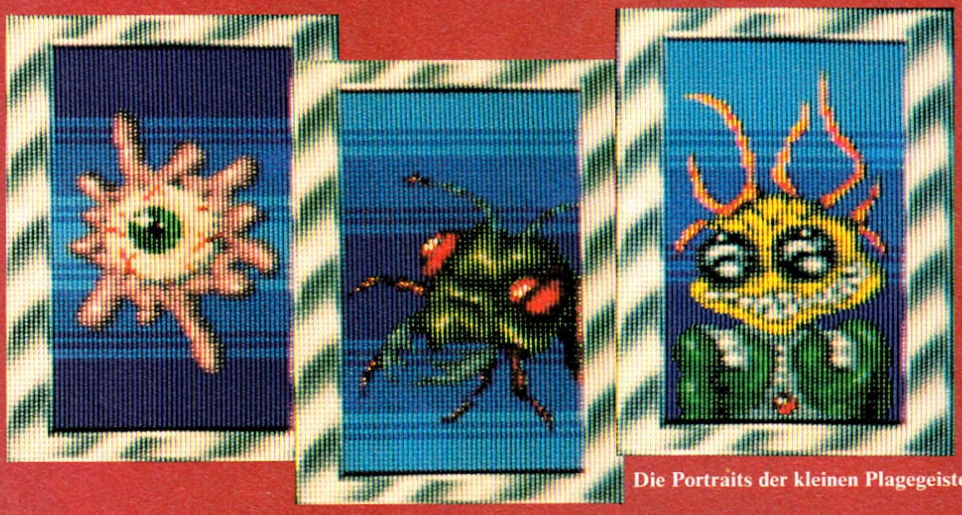
Wie bitte, Virus Designer?! Rechtschaffene Amigianer verbreiten keine Viren, sie fangen sich höchstens (unfreiwillig) welche ein – richtig? Im Prinzip ja, aber man muß schließlich nicht immer alles so eng sehen . . .



Ein Hauch des Besonderen umweht die Verpackung . . .



Die Benutzeroberfläche



Die Portraits der kleinen Plagegeister

Der Amiga Joker meint:
Mal was Neues: Viren-Spaß ohne böses Erwachen!

„Öffnen auf eigene Gefahr!" steht sinnigerweise auf der ungewöhnlich gestalteten Verpackung. Wer sich davon nicht abschrecken läßt und die merkwürdige Plastikbox trotzdem aufmacht, erlebt schon die nächste Überraschung: Neben der neckisch geschriebenen (deutschen) Anleitung und der Programmdisk findet man darin einen Plastikhandschuh! Der ist laut Meinung der Autoren auch bitter nötig, denn schließlich kann mit dem Ultimate Virus Designer jedermann (auch ohne tiefergehende Computerkenntnisse) seine eigenen Viren erzeugen – und die Dinger sind nun mal höchst „ansteckend"! Aber keine Angst: So ansteckend die selbstgestrickten Quälgeister auch sein mögen, so ungefährlich sind sie. Die Anleitung wird nicht müde, immer wieder herauszustellen, daß alle U.V.D.-Viren jede Diskette erst auf bereits vorhandene Inhalte hin überprüfen, bevor sie sich selbst installieren. Oder habt Ihr im Ernst gedacht, wir würden ein Tool vorstellen, mit dem Ihr möglicherweise Eure halbe Softwaresammlung schrottet?

Der U.V.D. hat insgesamt sechs verschiedene Arten von Viren anzubieten, die allesamt mit einem schaurigschönen Mini-Portrait vorgestellt werden. Da gibt es z.B. den Sprite-Virus, der ein vom Benutzer editiertes Objekt auf den Bildschirm zaubert; oder den Sound-Virus, der eine (vierstimmige) kleine Melodie erklingen läßt. Desweiteren kann man (Scroll-) Texte oder Farbstreifen einblenden. Am interessantesten ist vielleicht der Secret-Virus – der ist allerdings gleich so geheim, daß wir Euch darüber nichts verraten wollen! Und weil es auf dieser Welt ja leider noch ein paar sehr viel grimmigere Viren gibt als die hier enthaltenen, hat man dem Ganzen zusätzlich noch einen sehr leistungsfähigen Virenkiller beigepackt.

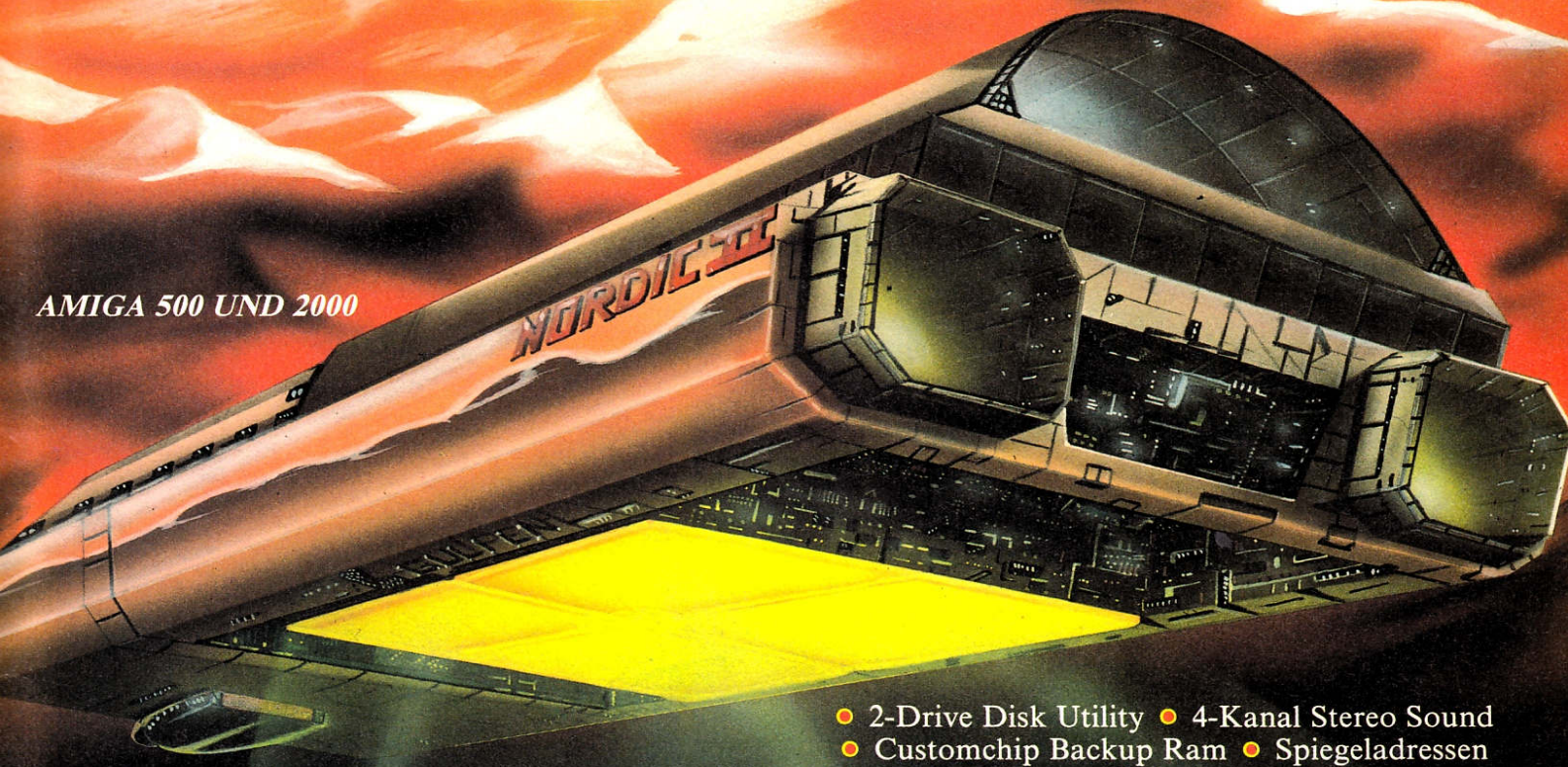
Das Programm verfügt über eine grafisch nett gemachte und sehr übersichtliche Benutzeroberfläche. Bedient werden die einzelnen Gadgets wie üblich mit der Maus; alles geht kinderleicht vonstatten, und das Endergebnis sieht denn auch in der Regel recht putzig aus. Mit Sicherheit handelt es sich hier um ein Stück Software, wie man es nicht alle Tage findet – genau richtig, um guten Freunden das anstehende Weihnachtsfest mit einem besonders individuellen Präsent zu versüßen! Denn: Wer freut sich nicht über einen brandneuen Virus? Und wie werden sich die lieben Freunde erst freuen, wenn sie hören, daß das Ding ausnahmsweise mal völlig ungefährlich ist! Wie lange allerdings die eigene Freude an der Gaudi-Software vorhält, steht auf einem anderen Blatt, denn schließlich hat es sich im Bekanntenkreis irgendwann mal rumgesprochen, welch schönes neues Hobby man jetzt hat. Wem der Spaß aber die geforderten 79 Märker wert ist (einschließlich Bootblockviren-Killer, PD-Linkviren-Killer und Update-Service), der wende sich vertrauensvoll an:

Computer Ecke
Stresemannring 7
6070 Langen
Tel.: 06103/24 24 5

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



STROMAUSFALL

Auf vielfachen Wunsch von zweieinhalb Lesern werden wir heute und in den kommenden Ausgaben auch etwas näher auf die klassischen Rollenspielsysteme eingehen. Den Anfang macht D & D – der Pionier des ganzen Genres.

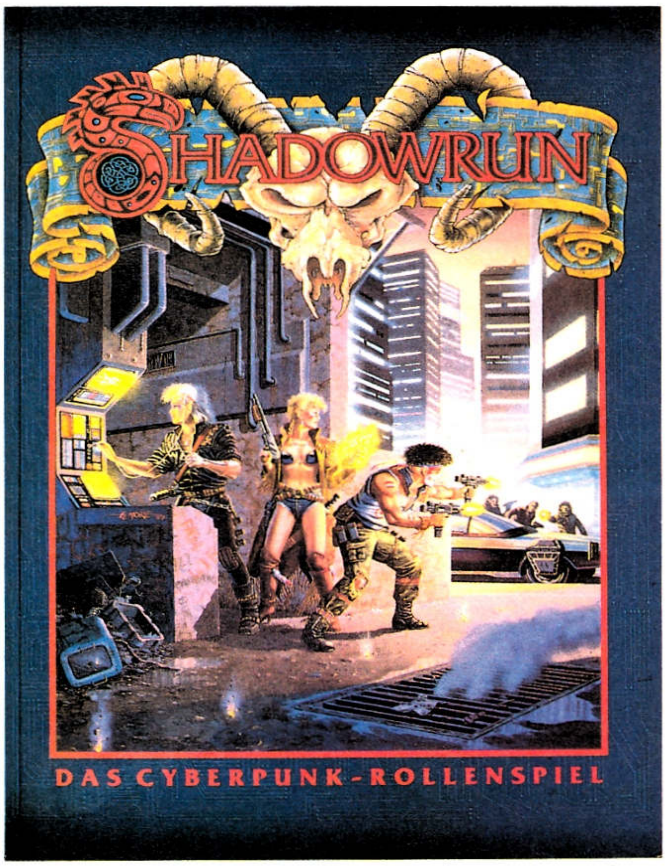


Dungeons & Dragons

Im Jahre 1974 stellte der Amerikaner Gary Gygax der staunenden Öffentlichkeit ein völlig neues Spielprinzip vor, nämlich das allererste Rollenspiel überhaupt – „Dungeons & Dragons". Obwohl die ganze Angelegenheit damals nur aus drei kleinen Heftchen bestand, enthielt D & D doch bereits alle wesentlichen Elemente, die auch heute noch ein (gutes) Fantasy-Rollenspiel ausmachen: Eine eigene Spielwelt (die sehr stark an J.R.R. Tolkiens „Herr der Ringe" angelehnt ist), ein ausgefeiltes Regelsystem für Charaktererschaffung, Kämpfe und Zaubersprüche; die Einteilung der Spielercharaktere in verschiedene Rassen und Klassen (Elf, Zwerg, Kämpfer, Dieb usw.) und natürlich die Abenteuer („Module") selbst. Wie es sich für einen richtigen Pionier geziemt, hat Mr. Gygax gleich noch ein paar Dinge nebenbei erfunden, z.B. das Solo-Abenteuer und den 20seitigen Würfel.

Typisch für D & D war und ist der strenge Aufbau nach Erfahrungsstufen. Jeder Charakter beginnt auf der niedrigsten Stufe, die nächsthöhere erreicht er durch das Sammeln von Erfahrungspunkten. Diese Einteilung bildet das Gerüst für das ganze D & D-System: Für die Erfahrungsstufen eins bis drei gibt es die Basis-Regeln und -Abenteuer; die Erfahrungsstufen vier bis vierzehn benötigen die erweiterten Experten-Regeln samt der entsprechenden Module, usw.. Hat man endlich die höchstmögliche Erfahrungsstufe erreicht, so ist das noch längst kein Grund, in Rente zu gehen: Der mühsam hochgepäppelte Vorzeige-Charakter kann ohne große Umstände in das AD & D-System übernommen werden – es heißt ja schließlich nicht umsonst *Advanced* Dungeons & Dragons.

Was sind nun die Vor- und Nachteile von D & D, für wen eignet es sich am besten? Der hauptsächliche Kritikpunkt betrifft die übermäßige Exaktheit der Regeln. Angefangen von der Beschaffenheit des Geländes über den momentanen Gesundheitszustand der Helden und der Menge an mitgeschleiftem Gepäck bis hin zu den speziellen Eigenschaften dieses Monsters und jener Giftplanze ist alles, aber auch wirklich alles in seinen Auswirkungen genau festgelegt! Das führt zum einen dazu, daß der arme Spielleiter sehr häufig in den Regeln nachschlagen darf, zum anderen wird bei D & D ausgesprochen oft und viel gewürfelt – nicht gerade das Beste für eine stimmungsvolle Spielatmosphäre. Zudem wäre zu bemängeln, daß man sich Erfahrungspunkte überwiegend durch das Sammeln von Goldmünzen verdient, anstatt durch heldenhafte Taten. Dafür hat die Komplexität der Regeln auch eine angenehme Seite: Der Spielleiter muß nur selten improvisieren, sondern findet zu (fast) jeder Problemstellung eine annehmbare Lösung im Handbuch. Außerdem gibt es gerade für D & D eine große Zahl von guten Solo-Abenteuern und spielfertigen (Gruppen-) Modulen. Insgesamt also ein durchdachtes Rollenspiel-System, an dem besonders Realismus-Fanatiker („Simulationisten") ihre Freude haben.



finden sich direkt am Kopf des Users, lästige Peripheriegeräte sind Schnee von gestern, die Daten fließen nun unmittelbar ins Gehirn! All das kennt man schon, jetzt aber zum revolutionär Neuen an Shadowrun: In der High Tech-Wüste laufen auch jede Menge Schamanen, Magier, Orks, Zwerge, Trolle und der ganze Rest des klassischen Fantasy-Personals herum! So unverträglich diese Mischung auf den ersten Blick auch wirken mag, so harmonisch fügt sich das Ganze in der Spielpraxis zu einer wundervollen Ghetto-Idylle zusammen. Stimmig ist nicht nur die (ausführlich beschriebene) Hintergrundstory, sondern die Autoren haben es auch verstanden, ihr Regelwerk so zu gestalten, daß Magie und Maschinengewehre einander erstaunlich gut ergänzen. Die Regeln ermöglichen besonders differenzierte Handlungsmöglichkeiten für fortgeschrittene Spielercharaktere – eine sehr vernünftige Sache! Weniger vernünftig ist leider deren Gliederung und Formulierung, weshalb Anfänger kaum viel Freude damit haben werden. Dafür kann Shadowrun bei der Ausstattung wieder voll überzeugen: Viele Illustrationen, mehrere Farbtafeln auf Hochglanzpapier und sogar ein brauchbares Inhaltsverzeichnis setzen hier neue Maßstäbe.

Das wär's schon fast wieder gewesen, fehlt eigentlich bloß noch unser Verlosungsspielchen. Wer eines der heute vorgestellten Spiele gewinnen möchte, der beantworte eine der folgenden Fragen: Der Spielleiter bei einem Rollenspiel wird bei D & D abgekürzt als „DM" bezeichnet – was bedeutet das ausgeschrieben? Die Cyberpunks treiben auch in einem Computergame ihr Unwesen, das ebenfalls auf W. Gibsons Roman beruht – wie heißt es? Die Antworten vom letzten Mal sind „James Bond" und „Brüssel". Viel Glück! (od)

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

Shadowrun

Nach dem Großvater nun der Enkel. Das seit kurzem auch in deutscher Sprache erhältliche „Cyberpunk-Rollenspiel" Shadowrun ist derzeit so ziemlich das modernste seiner Art. Das Szenario entstammt zu großen Teilen W. Gibsons Kultroman „Neuromancer", was in Stichworten bedeutet: Amerika im Jahre 2050, die politischen Staaten im heutigen Sinn haben sich weitgehend aufgelöst, die Städte sind zu monströsen Betongebilden geworden, in den verslumten Straßen regiert die nackte Gewalt, und die tatsächliche Macht liegt bei den privaten Konzernen, die sich eigene Armeen halten. Über dieser „realen" Schreckenslandschaft breitet sich wie ein gigantisches Gitternetz die kühle Analogwelt des Cyberspace aus – die „Matrix". Damit wird das weltumspannende Computernetz bezeichnet, zu dem man nur mit Hilfe eines sogenannten „Cyberdecks" Zutritt erlangt. Der Gag dabei: Die Anschlußbuchsen be-

D & D (Basis-Set)	Shadowrun
Spielmaterial: 61% **Spielregeln:** 74% **Spielreiz:** 80% **Besonderes:** Der angegebene Preis bezieht sich auf ein Komplettangebot von Games In, bei dem außer dem normalen Basis-Set zusätzliches Hexpapier, Charakterbögen und Höhlenpläne zum Selbermachen enthalten sind. **Schwierigkeit:** Für Anfänger **Preis:** ca. 30,– DM **Bezug:** Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: (0 89) 5 23 46 66	**Spielmaterial:** 90% **Spielregeln:** 81% **Spielreiz:** 82% **Besonderes:** Wer den Roman von W. Gibson kennt, hat bei weitem mehr vom Spiel. **Schwierigkeit:** Für Fortgeschrittene **Preis:** ca. 50,– DM **Bezug:** Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: (0 89) 5 23 46 66

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

JOYMO 49,–
Joystick/Maus Umschalter, Steuerleitungen werden voll electr. & kompatibel zu TTL-8520 umgeschaltet, bes. kleines Gehäuse, kpl. SMD Electr. im Steckergehäuse

A 2000 66 MB 999,–
NEC Autobootfilecard, Autopark, 18-20 ms, 440 KB/s, kompl. form., auch FFS, partion. MS-DOS, eig. Herst. Test: 2+

A 2000 Int. 3.5" 209,–
NEC 1036A, inkl. Einbaumat., dtsch. Anl., eig. Herst., 1 Jahr Gar., auch als Ersatz f. A 500, 1000 lieferbar

A S S S 95,–
Amegas Stereo Speaker System, 2 schw. Verstärkerboxen, Lautstärke regelbar, abschaltb., ext. Stromvers., z. B. für alle Multisync, Monomon

Ramerweiterung f. A 590 HDD lieferbar! Rams einzeln Tagespreis!
A 2000 8 MB Erweiterung, 0 KB bestückt, autoconfig. DM 398,–
NEU! Fujitsu DL 1100 Preissenkung Star LC 200-LC 24-200, NEC P 20/30 ...

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,– DM, Bar + 4,– DM

COIN OP



Super Pang: Bällchen wie gehabt.





G-LOC macht da weiter, wo Afterburner aufgehört hat . . .

Kein anderer Automatenproduzent kann auf so viele Spitzentitel und vor allem auf eine solche Menge von Homecomputerumsetzungen zurückblicken. Da trifft es sich doch prima, daß wir bei unserem Spielhallenbesuch gleich drei brandneue Sega-Maschinen vorgefunden haben . . .

Den Anfang macht **Super Pang**, der Nachfolger von „Pang!", das ja soeben von Ocean für den Amiga umgesetzt wird (Test im nächsten Heft). Nun, **Super Pang** ist lediglich ein zweiter Aufguß des mittelprächtigen Geschicklichkeitsspielchens; die Änderungen beschränken sich fast ausschließlich auf die Hintergrundgrafiken und Musikstücke. Immer noch versuchen ein bis zwei Spieler unter Zeitdruck mit einer Harpune Kügelchen zu zertrümmern und dabei hilfreiche Extras wie Dynamit, ein MG oder Extrazeit aufzugabeln. Die Kugeln teilen sich nach jedem Treffer in kleinere Bällchen, ehe sie gänzlich vom Screen verschwinden. Auch daß die Übung vor wechselnden Backgrounds mit Reise-Motiven stattfindet, kennt man schon. So richtig neu ist eigentlich nur, daß es jetzt zwei unterschiedlich schwere Spielmodi gibt.

Auch optisch hat sich wenig geändert, bloß daß die Reise nun nach Las Vegas, in den Grand Canyon, oder zur Chinesischen Mauer geht. Die Musikbegleitung ist zwar nicht unbedingt ein Ohrenschmaus, wartet aber in jedem Level mit einem neuen (passenden) Thema auf. Auch die Animationen der süßen Spielersprites gehen in Ordnung, die Steuerung ist sogar ganz ausgezeichnet. Da man das Leveldesign verbessert hat – mehr Leitern, Plattformen, Röhren, etc. – ist **Super Pang** zumindest für Fans des Vorgängers recht unterhaltsam. Ich meine allerdings, daß bei zwei Automaten zur selben (schlichten) Grundidee auf alle Fälle einer zu viel ist . . .

Auch **G-LOC** ist so eine Art Fortsetzung, nämlich eindeutig der Nachfolger von „Afterburner"! Der Jet-Pilot darf zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, ehe er mit seinem Vogel ins Feindgebiet aufbricht. Daß Grafik und Sound (mit Sprachausgabe) eine absolute Wucht sind, wird den Kenner nicht verwundern, wohl aber, daß man diesmal ein richtiges Cockpit mit Instrumenten vor sich hat; auch ein Head Up Display mit „Target-Lock" fehlt nicht. Und damit es noch realistischer wird, gibt es neben dem Steuerknüppel mit dem Feuerknopf noch zusätzlich einen Gashebel, mit dem auch der Afterburner zugeschaltet werden kann.

Zwölf Missionen sind zu absolvieren, man düst über das Meer oder Städte, durch Canyons und über die Wolken. Zusätzlich muß in Bonussequenzen eine bestimmte Abschußquote erbracht werden. Die Steuerung ist ausgezeichnet und die Grafik superschnell, dabei aber trotzdem sehr detailreich und bunt. Zu bemängeln wäre höchstens, daß Linkshänder wegen der Hebelaufteilung ihre liebe Not haben werden. Ansonsten ist **G-LOC** ein absolutes Muß für jeden Arcade-Piloten – wer erstmal ein paar Loopings hinter sich hat, weiß auch, warum **G-LOC** für „Loss of Consciousness by G Force" (Bewußtlosigkeit durch Fliehkraft) steht!

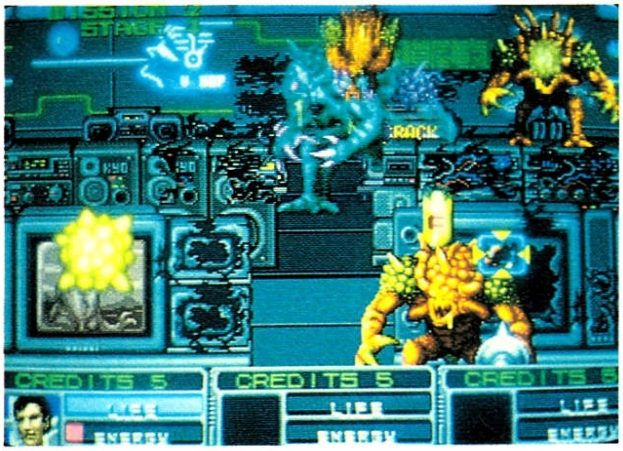
Fehlt noch **Alienstorm**, eines dieser überdimensionalen Standgeräte für bis zu drei Spieler. Es geht dabei um eine nicht ganz ernstgemeinte Alienjagd im allerfeinsten Comic-Look, in der man die Belegschaft des „Alienburger-Schnellimbisses" (Mann, Frau und Roboter) durch eine von Außerirdischen besetzte Stadt dirigiert. Die Level unterteilen sich in drei unterschiedliche Stages: Auf der Straße ballert man die Außerirdischen von rechts nach links (und in die Tiefe) über den Haufen, in Gebäuden wird den Viechern mittels Fadenkreuz (ganz im Stil der „Operation"-Serie) der Garaus gemacht. Klar, daß die Besatzer daraufhin die Flucht ergreifen – in einer Bonusstage hetzt man

Kennt Ihr das Zauberwort, bei dem jeder echte Arcade-Fan feuchte Augen, zittrige Hände und Schaum vor dem Mund bekommt? Nein? Bittesehr: SEGA. Heute steht unser Coin Op ganz im Zeichen des japanischen Erfolgsherstellers!

mit Wahnsinnsgeschwindigkeit hinter ihnen her und killt, was einem vor den Lauf kommt.

Alienstorm lebt in erster Linie von den unglaublich vielfältigen und phantasievollen Sprites, sowie einer Unmenge von Gags. So begegnet man z.B. bösartigen Killer-Hydranten, bissigen Telefonzellen und mörderischen Briefkästen, verliert (als Roboter) oft wortwörtlich seinen Kopf und legt in einem Autosalon so nebenbei alle Luxusschlitten in Schutt und Asche. Nach dem Game Over findet man sich dann vor einer Alien-Jury wieder, die nach Eiskunstlauf-Manier Wertungen vergibt! Das alles präsentiert sich in farbenfroher Grafik und mit gelungener Sounduntermalung, einzig die Steuerung hätte etwas exakter ausfallen dürfen. Macht nix, besonders leicht destruktiv veranlagte Spieler werden von der einfallsreichen Ballergaudi nur unter Androhung roher Gewalt loszueisen sein!

Mir hingegen kann das nicht passieren, ich höre jetzt von ganz alleine auf. Haltet die Ballerfinger schön warm, in vier Wochen hören wir dann wieder voneinander... (ml)





Alienstorm verdient den Sonderpreis für die verrücktesten Außerirdischen!

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).

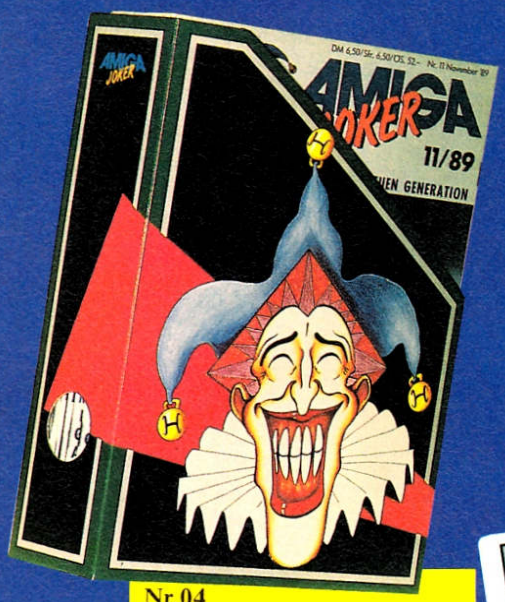
JOKER·SHOP



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





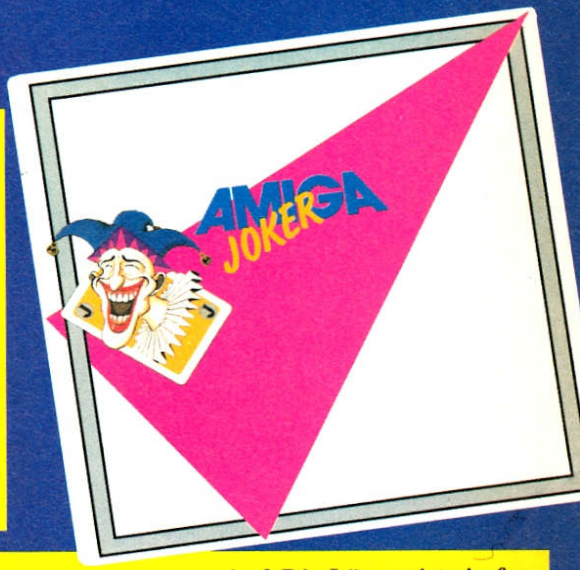


Nr.03
Joker-Sammlung – Höchste Schwebebahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst! Von der Erstausgabe 11/89 bis zur aktuellen Nummer haben wir für Notfälle ein paar Exemplare zurückgelegt.
Für die üblichen DM 6,50 (pro Heft)



Nr.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.04
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Grifffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren . . .
Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,–



Nr.05
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)

Mehr Ordnung braucht die Welt! Also haben wir unseren Shop mal gründlich aufgeräumt: Unsere einzigartigen, wundervollen und hypersupermegaexklusiven Joker-Artikel findet Ihr ab jetzt immer links, rechts ist für kleine Präsente und Sonderaktionen reserviert. Schaut Euch ruhig um, gerade jetzt zu Weihnachten könnt Ihr so manches Schnäppchen machen!



Nr.06
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.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.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.09
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

Weihnachts-Aktion!

Nicht nur den Shop haben wir aufgeräumt, auch die ganze Redaktion mußte dran glauben. Und was glaubt Ihr, haben wir dabei gefunden? Einen wahren Schatz an Postern, Badges, Stickern, Postkarten, etc. zu den verschiedensten Games! Und weil wir gerade so weihnachtlich gestimmt sind, wollen wir all die Herrlichkeiten ganz umsonst unter die Leute bringen!!!
Also: Alle, die bis Weihnachten (dieses Jahr am 24. Dezember!) etwas aus dem Shop bestellen, bekommen von uns eine kleine Extraüberraschung dazu, entweder einen Poster, eine Postkarte, oder sonstwas – so lange der Vorrat reicht. Frohes Fest!

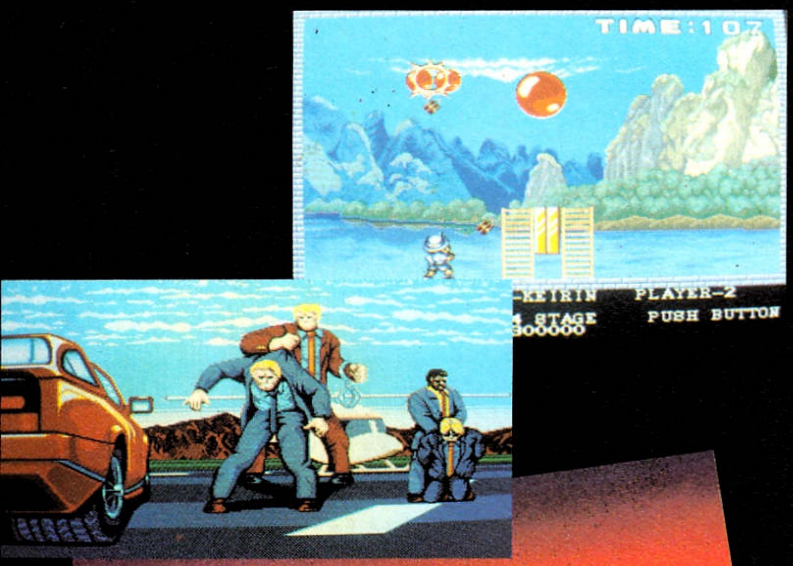
Ja, ja und nochmals ja! Mich hat der weihnachtliche Kaufrausch gepackt, ich will bestellen, ich will eine Überraschung dazu, ich will, ich will! Nur wie?
Nichts leichter als das: Einfach die Nummer *und* die Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben, die Zahlungsweise angeben (Nachnahme oder Vorauskasse) und ab damit an

Joker Verlag
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Nicht vergessen, bei Vorauskasse DM 3,– für's Porto dazuzurechnen, wer per Nachnahme bestellt, bezahlt alles beim Postboten (ist aber nur im Inland möglich). War noch was? Richtig: Bei allen Preisen ist die Mehrwertsteuer schon dabei – oh du wunderbare Weihnachtszeit!

SILVESTER AM 28. DEZEMBER? NA DENN, PROSIT!

Alle feiern Jahr für Jahr das neue Jahr – mein Gott, wie langweilig! Wir feiern den neuen AMIGA JOKER...





Also ehrlich: Was hat so ein neues Jahr groß mit Games zu tun? Null und nix. Eben. Außer man besorgt sich den neuen AMIGA JOKER! Dann erfährt man alles über den Rest der diesjährigen Weihnachtsrenner und über die Amiga 90. Völlig gratis gibt's dazu noch brandheiße Cheats und Lösungen, topexklusive Previews, starke Infos, gute Stories und, und, und. All das und noch mehr ist im neuen Heft. Und das gibt es eben schon am 28.12 an jedem Kiosk, oder ein paar Tage eher beim Postboten – aber nur, wenn Ihr ein Abo habt!

Bühne frei für's Feuerwerk:

Was gehört nun wirklich unbedingt zu einem Feuerwerk? Na, Raketen! Von den Dingern gibt es in einer **MiG 29** ja wahrlich genug. Und weil genug nie genügend ist, haben wir Euch gleich zwei Games zu dem russischen Supervogel anzubieten: Einmal die Billigversion von Codemasters und einmal **MiG 29 Fulcrum**, Domarks ersten Flugsimulator überhaupt!
Wer mehr auf Action steht, bittesehr: Wie wäre es mit den brandneuen Ocean-Games **Robocop 2** und **Chase H.Q. 2**? Oder lieber à la U.S. Gold mit **Strider II**?
Natürlich werden auch Joystickartisten, Abenteurer und Strategen bedient: Oceans Automatenumsetzung **Pang** und das Space-Adventure **Epic** sind mehr als nur einen kurzen Blick wert. Genauso wie **Damocles Mission Disk**, die tolle Erweiterung zu Novagens Vektorgrafik-Hammer!
Daß natürlich auch Dr. Freak, Coin Op, Girl-Seite, Know How, Klassiker, Stromausfall und überhaupt alles, was den Joker so zum Joker macht, wieder mit dabei sind, versteht sich von selbst. Und daß Ihr mit dabei seid, doch wohl hoffentlich auch, oder?

Inserentenverzeichnis

ABC Soft	26	Joysoft	65
AHS	24,93,105	Korona Soft	81
Audiogenic	112	Kranz	6
Bachler	23	Magic Bytes	11,59,83
Bits & Bytes	74	NEC	76
Bomico	2,15,17,29,31,49,112	News Software	24
CPS Heidak	90,91	Ocean	2
Crystal Soft	41	Peter Keim PD	19
Data & Electronics	8,103	Rainbow Arts	51,53,55
Delta Konzept	57	Rushware	32,33,43,51,53,55,71,77
Delta PD	74	Schneider	6
Domark	15,17	Softexpress	21
Fun Soft	25	Softpower	68
Fundur Versand	98	Software 2000	61
Funtastic	37	Stengel	74
Gremlin	35	Thalion	111
Groove Soft	19	UBI Soft	32,33,43,71,77
Hamo Versand	48	United Software	11,35,59,61,81,83,111
High-Speed Software	19	Wial Versand	39
Hyper Games	37	World of Wonders	73
Infogrames	29,31		
International Soft	98		
Joker Verlag	44,63,107		

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

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

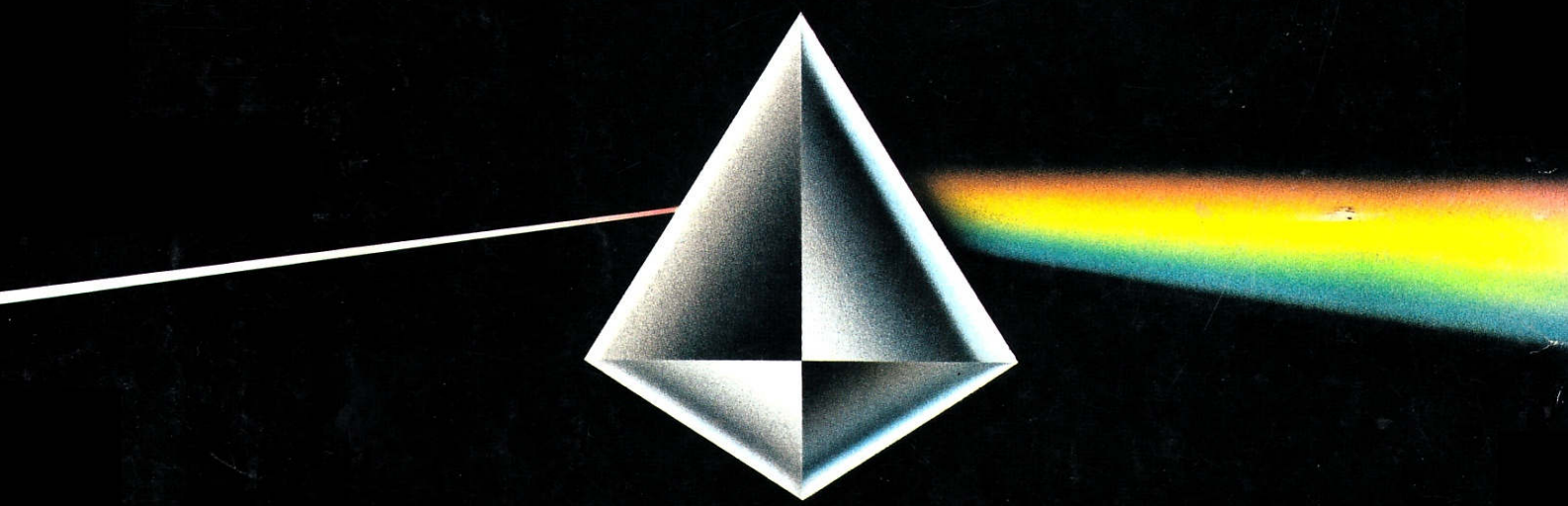
Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

Wial Versand
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel. 08142/8273

World of Wonders
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/82467


Mehr Frieden, mehr Freiheit, mehr Spiele!
THALION
Wings of Death
Dragonflight
A Prehistoric Tale
Enchanted Land
TOWER FRA
Dragonflight
Amiga
Disk A

LOOPZ



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu BOMICO — Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielabauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 0 61 07 / 6 20 67
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

LOOPZ — ein Knüller wird zur Sucht!
Stück für Stück kreieren Sie LOOPZ

Audiogenic

Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach