



5/94

GDL

AMIGA
JOKER

AMIGA

JOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

AKTUELLE TESTS!

**DEATH OR GLORY
JAMES BOND III
APOCALYPSE
ARMOUR GEDDON 2
IMPOSSIBLE MISSION 2025**

KOMPETENTE INFOS!

**MORPHING AM AMIGA
TURBOKARTEN FÜR DEN A1200
MESSEBERICHT: ECTS '94**

**FUSSBALL VON MORGEN
BUNDESLIGA
MANAGER
HATTRICK**

B 30352 E

DM 7,- / sfr 7,-
 öS 56,- / Lit 8100,-
 hfl 9,50 / DR 1200,-
 skr 55,-

Nr. 5 MAI '94

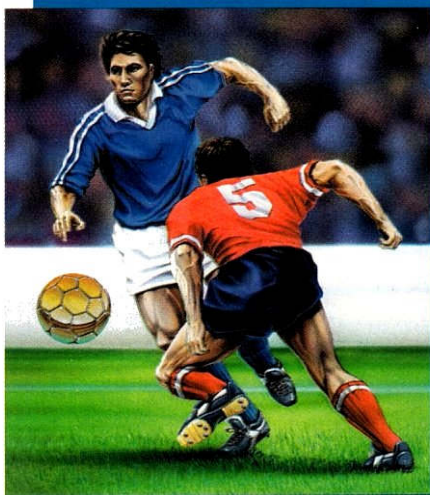
4 399114 907005

GROSSER SONDERTEIL



**DAS CD 1200 AM PRÜFSTAND
VIELE MULTIMEDIA-NEWS & TESTS
ALLE CD-GAMES AUF EINEN BLICK**

KNOW HOW
 TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
 INNOCENT UNTIL CAUGHT
 CHRISTOPH KOLUMBUS
 BENEATH A STEEL SKY
 PIZZA CONNECTION
 BRIAN THE LION
 u.v.a.



SIERRA SOCCER World Challenge Edition

VOLLE FUßBALLSPANNUNG MIT AMIGA

Amiga und Sierra haben alles getan, um Ihnen gemeinsam Spannung und Unterhaltung in der Sierra Soccer World Challenge Edition zu bieten.

Nationalmannschaften, deren Spieler je sechs unterschiedliche Fähigkeiten haben, tragen auf Ihrem Bildschirm unglaublich realistische Fußballspiele aus. Dribbeln, Kopfbälle, Angriffe und erstaunliche Torschüsse erwarten Sie, falls Sie es wagen, Ihr Können in dieser Weltmeisterschaft unter Beweis zu stellen.

Können Sie Ihre Mannschaft zum Sieg führen? Spielen Sie einfach. Sie werden beeindruckt sein und es immer wieder neu spielen...

Vorzüge:

- 1 bis 8 Spieler
- Einstellbare Spielzeit von 2 bis 20 Minuten
- Über 500 Fußballspieler, jeder mit individuellen Eigenschaften
- 26 der besten Mannschaften der Welt und die Möglichkeit, über 40 neue Mannschaften zu erstellen
- Auswechslungen und Positionswechsel während des Spiels

- VCR Wiedergabe mit Zeitlupe und Bildstop
- Digitale Soundeffekte und Sprache
- Über 4000 animierte Spielergrafiken
- Training Elfmeterschießen
- Schieds- und Linienrichter, Physiotherapeuten und Masseurs
- Und vieles, vieles mehr...

Eine **Dynamix** Produktion
PART OF THE SIERRA FAMILY



Das legendäre King's Quest VI

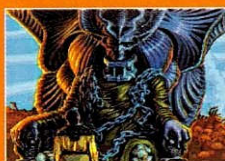
ENDLICH AUCH IN DER AMIGA-VERSION!

In dieser zeitlosen Geschichte sind Sie berufen, dem schiffbrüchigen Prinz Alexander zu helfen, eine Reihe geheimnisumwitterter Inseln auf der Suche nach einer in Not geratenen Prinzessin anzusteuern. Sie brauchen Ihre gesamte Vorstellungskraft und all Ihre Intelligenz, um zahlreiche Rätsel zu lösen und die fantastischen Kreaturen zu bezwingen, die Sie hindern wollen, Ihren Weg bis ans Ziel zu verfolgen. Jede getroffene Wahl kann Ihre zukünftige Situation und die Haltung vieler Figuren betreffen, denen Sie begegnen werden. Je nach Ihren Fähigkeiten und dem von Ihnen gewählten Weg, kann Ihr Abenteuer auf ganz verschiedene Weise enden...

Vorzüge:

- Das umfassendste Abenteuerspiel, das je für AMIGA geschaffen wurde. Zahllose Spielstunden garantiert!
- Komplette für AMIGA adaptiert. Mit außergewöhnlich flüssig ablaufenden Animationen.
- Mehr Rätsel und eine größere Vielfalt von Herausforderungen als in allen vorhergehenden Episoden von King's Quest.

- Mehrfache Ablaufwege: Ihre Wahl beeinflusst den Ausgang der Geschichte!
- 40% des Spiels steht als Option zur Verfügung: Das Abenteuer ist derart weitgespannt, daß Sie vielleicht nie alles erleben werden!
- Erhältlich in der vollständigen deutschen Version. 256-Farben-Version und 32-Farben-Version erhältlich.



Eine **SIERRA** Produktion



Sierra On-Line • 4 Brewery Court • Theale • Reading • Berks • RG7 5AJ - GB

® und/oder TM sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. All Rechte vorbehalten.

JETZT ABER MULTIMEDIA!

E
D
I
T



R
I
A
L

Wie schnell sich die Zeiten ändern: Vor wenigen Wochen mußte ich an dieser Stelle noch die Existenzberechtigung von CD-Tests im Joker verteidigen, und daß allein der PC mit seinem verbreiteten CD-ROM als gut gerüstet für die multimediale Zukunft galt, ist ebenfalls noch nicht lange her. Mittlerweile hat sich die Lage gründlich geändert, denn mondäne Amiga-Digitalien von der Silberscheibe sind nicht mehr allein den Besitzern eines CD³² vorbehalten – wer das neue Laufwerk namens CD 1200 an seinen 1200er stöpselt, darf mit weitgehender Kompatibilität zur Software für Commos Multimedia-Konsole rechnen!

Natürlich haben wir den schillernden Läufer in dieser Ausgabe für Euch auf Herz und Nieren getestet, doch das allein genügte uns noch nicht. Also findet Ihr in vorliegendem Heft einen großen und in sich abgeschlossenen Sonderteil, den „Amiga CD-Joker“. Darin wird es um Hard- und Softwarenews gehen sowie natürlich um Tests von Neuerscheinungen und Umsetzungen; aber auch an eine komplette Liste aller derzeit bzw. demnächst erhältlichen Amiga-Spiele auf CD haben wir gedacht. Daß dieses Medium in Kürze eine wichtige Stellung am Markt einnehmen wird, exzerziert der PC dem Amiga ja derzeit vor, dementsprechend soll auch der Sonderteil eine feste Einrichtung werden. Bei der Gestaltung wollen wir uns dabei wie immer an Euren Wünschen orientieren, erste Anläufe dazu finden sich diesmal im Betriebsgeheimnis. Haltet also mit Euren Vorschlägen nicht hinter dem Berg...

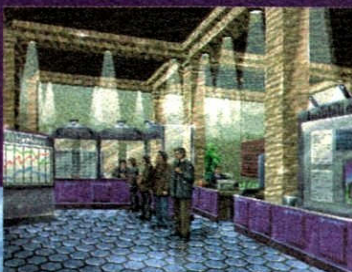
Weil's gerade so schön zum Thema paßt: Für DOSen sind im Moment CDs mit freien Schnupper- und verschlüsselten Vollversionen Dutzender Programme erhältlich, die sogenannten „Pay-CDs“. Wer Gefallen an einem Progi findet, überweist den Preis an den Hersteller und erhält ein Handbuch samt Code, um das Teil nutzen zu können – ob sich so was bald auch am Amiga wiederfindet?

Oder stehen hier mal wieder die Raubkopierer im Weg, die sich derzeit ebenfalls verstärkt der Schillerscheibe widmen? Mehr dazu von Dr. Freak, viel Spaß damit, mit dem neuen CD-Joker und dem Rest des aktuellen Hefts!

Euer Michael



BRANDHEISS: Wollt Ihr wissen, wie der **BUNDESLIGA MANAGER 3** aussehen wird? Wollt Ihr erfahren, was es auf der **ECTS LONDON '94** an Amiga-Neuheiten zu bestaunen gab? Klar wollt Ihr! Neuigkeiten ohne Ende auf den **Seiten 10 - 14**



MESSE: ECTS LONDON '94

APOKALYPTISCH: Die Heli-Action **APOCALYPSE** trägt ihren Namen nicht umsonst, und bei der Simulation **ARMOUR GEDDON II** geht's gar nach dem Dritten Weltkrieg zur Sache. Wo auch der Spielspaß stimmt, steht auf den **Seiten 16 und 20**



APOCALYPSE



ARMOUR GEDDON II

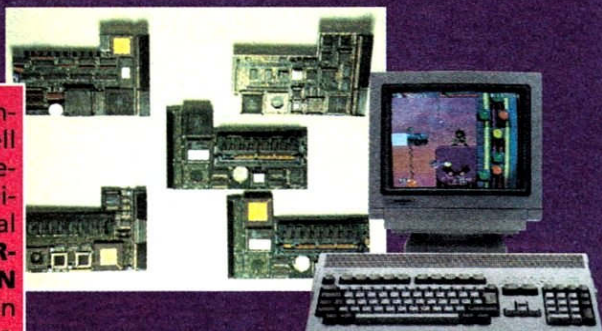
STRATEGISCH: Mit dem Stratego-Rollenspiel **DEATH OR GLORY** hat Software 2000 einen neuen Meilenstein auf das Amiga-Schlachtfeld gestellt, bei **EYE OF THE STORM** sind erstmals Umweltschützer im All gefragt. Mehr dazu auf den **Seiten 18/19 bzw. 30**



EYE OF THE STORM



DEATH OR GLORY



TURBOKARTEN FÜR DEN A1200

RASANT: Wem ein Standard-1200er nicht schnell genug ist, dem kann geholfen werden - in einem informativen Special berichten wir über **TURBOKARTEN FÜR DEN A1200**. Also Turbo rein und nichts wie ab auf die **Seiten 50/51**

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8

Preview:

Bundesliga Manager Hattrick	10
------------------------------------	----

Newsflash:

ECTS London '94	12
------------------------	----

Mailbox	22
---------	----

Krieger-Comic	28
---------------	----

Up & Down	40
-----------	----

Preis Ausschreiben:

Der Clou! - Die Competition!	42
-------------------------------------	----

Crack	44
-------	----

PD-Box	46
--------	----

Ruhmeshalle	48
-------------	----

Brork-Comic	48
-------------	----

Special:

Turbokarten für den A1200	50
----------------------------------	----

Joker-Comic	52
-------------	----

Know How	53
----------	----

Know How Index	68
----------------	----

Der große Sonderteil:

Amiga CD-Joker	69
-----------------------	----

Joker-Index	79
-------------	----

Aktion Lesertest:

Die Siedler	80
--------------------	----

Joker-Galerie	82
---------------	----

Impressum	84
-----------	----

Interview:

Was macht eigentlich

Reflections?	86
---------------------	----

Klassiker:

Shadow of the Beast	95
----------------------------	----

Budget-Bühne	96
--------------	----

Seitenhiebe	99
-------------	----

Kicker-Cup	100
------------	-----

User-Club:

Morphing am Amiga	102
--------------------------	-----

Der Morphing-Workshop	103
------------------------------	-----

Radio- und TV-Tips für Freaks	104
-------------------------------	-----

Kleinanzeigen	105
---------------	-----

Computer-ABC	110
--------------	-----

Stromausfall:

Abi 94	112
---------------	-----

Star Wars - Das Rollenspiel	112
------------------------------------	-----

Coin Op	114
---------	-----

Joker-Shop	116
------------	-----

Vorschau	118
----------	-----

Inserenten	118
------------	-----

Bezugsquellen	118
---------------	-----

Games im Test

Abenteuer

Death or Glory 18

Action

Alien Breed Special Ed. auf CD 77

Apocalypse 16

Chaos Engine auf CD 72

Dangerous Streets für A500 90

Disposable Hero auf CD 73

Project X auf CD 77

Total Carnage 38

Geschicklichkeit

Batman Returns 34

Bubba'n'Stix auf CD 74

Chuck Rock auf CD 77

Donk auf CD 76

Impossible Mission 2025 88

James Pond 3 32

Quak auf CD 77

Zool 2 für A1200 92

Simulation

Armour Geddon II 20

Elite II auf CD 75

Eye of the Storm 30

For President 34

Global Effect auf CD 76

Sport

Brutal Football auf CD 72

F17 Challenge auf CD 77

Lotus Trilogy auf CD 77

Manchester United

Premier League Champions 36

Strategie

Imagens (überarb. Version) 92

Real Genius 90

Verschiedenes

Arcade-Spiele 114

Brettspiele 112

Budget-Spiele 96

PD-Games 46

Titelstory



TOTAL CARNAGE

Titelstory



IMPOSSIBLE MISSION 2025

Titelstory

Titelstory

WANDLUNGSFÄHIG: Schon mal von **MORPHING** gehört, dieser Technik, um via Computer die tollsten Verwandlungen auf den Screen zu zaubern? Der aktuelle User-Club verrät Euch, wie und womit Ihr am Amiga dem Terminator und der Kaffeewerbung Konkurrenz machen könnt! **Seiten 102/103**

ACTIONREICH: Endlich ist er wieder da, der schuppigste Plattform-Agent aller Zeiten – in **JAMES POND 3**! Sollte Euch der Sinn eher nach Balleraction stehen, dann mag **TOTAL CARNAGE** Euer Ding sein, während **IMPOSSIBLE MISSION 2025** den C64-Klassiker am A1200 wieder aufstehen läßt. Unsere Tests stehen jedenfalls auf den **Seiten 32/33 bzw. 38 und 88**



JAMES POND 3

DER MORPHING-WORKSHOP



SCHILLERND: Das konsolenkompatible CD-ROM für den A1200 ist da, die Zeit ist reif für Multimedia – und einen großen Sonderteil voller News, Tests zu neuer Hard- und Software sowie einer kompletten Liste aller erhältlichen CD-Games! Der **AMIGA CD-JOKER** zieht sich über die **Seiten 69 – 78**



ELITE II AUF CD



BETRIEBSGEHEIMNIS

Ob im Editorial, den Londoner Messehallen der ECTS oder eben hier, derzeit gibt es nur ein großes Thema: die CD. Weiter hinten im Heft haben wir dem multimedialen Datenträger der Zukunft ja einen ganzen Sonderteil gewidmet – dessen Zukunft wollen wir jetzt mit Euch besprechen.



Daß Eure Vorschläge in den unerhörten Hallen des Joker Verlags nicht ungehört verhallen, sollte sich mittlerweile herumgesprochen haben; jüngste Beispiele unserer Verbesserungswut wären et-

wa das neu gestaltete Cover, die nunmehr regelmäßigen Bildunterschriften bei den Tests oder eben der besagte „Amiga CD-Joker“. Hier haben wir auch gleich die Checkboxes für CD-Games renoviert, und just darum dreht sich unser erstes konkretes Anliegen: Nach Durchsicht Eurer diesbezüglichen Zuschriften war klar, daß die Punkte „Speicherbar“ (wie, was und in welcher Form) und „Deutsch“ (wie gewohnt) auch unter der Bewertungsbox eines CD-Games ihre Berechtigung hätten, also wurden sie prompt untergebracht. Angaben zum Speicherbedarf (da nur vom A1200 bzw. CD³² die Rede sein kann, sind es stets 2 MB), der Anzahl der Scheiben (bisher immer nur eine), Unterstützung von Zweitfloppies (entfällt; logo) und HD-Installation (entfällt ebenfalls) schienen dagegen

überflüssig. Nun erreichte uns aber kurz vor Tor- bzw. Redaktionsschluß der Vorschlag, doch das unterstützte Eingabemedium (Joypad, Keyboard, Maus, Stick) zu notieren – sehr einleuchtend, warum sind wir da nicht selbst draufgekommen? Na, jedenfalls ist es uns nicht eingefallen, weshalb dieser Punkt erst ab dem nächsten Heft berücksichtigt werden kann. Aber vielleicht haben wir bis dahin ja noch mehr

so tolle Anregungen von Euch – wie Ihr seht, wäre durchaus noch ein wenig Platz vorhanden... Und während Ihr die aktuelle Teststatistik (in die natürlich auch die Ergebnisse der CD-Versionen eingeflossen sind) studiert, könntet Ihr doch gleich darüber nachdenken, was im CD-Joker zukünftig noch alles zu verbessern wäre, oder? Wir harren gespannt Eurer Ideen!

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	1
Katastrophe	(11%-20%)	2
Total zum Vergessen	(21%-30%)	1
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	3
In Ordnung	(61%-70%)	6
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	6
Erste Sahne	(81%-90%)	5
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		4
Megahits		0

HIRSCH&WOLF OHG
COMPUTER & CD
MITTELSTR. 33
56564 NEUWIED
TEL 02631-8399-0
FAX 02631-839931

A 1942 Monitor
• 15 + 31 kHz
• Stereo
nur 699,-

Computer
Fachhandel & Versand
... and
GAMES

OMEGA
Datentechnik GmbH
Junkerstraße 2
26123 Oldenburg
Tel : 0441 8 22 57
FAX : 0441 885408

Grafik

➔ Piccolo 2 MB (EGS, WB-Emu)	798,-
Video-Modul FBAS, Y/C f. Piccolo	198,-
DeeTail III 4 MB (EGS, WB-Emu)	1698,-
Picasso II RTG 2 MB	749,-
Scanner EPSON GT 6500 SCSI	1798,-
PicoScan (EGS) Treiber für GT	298,-

Video

VLab Y/C + FBAS	579,-
-----------------	-------

Festplatten 2.5 (A600, A1200)

120 MB AT	498,-
➔ 200 MB AT	698,-

Festplatten 3.5

210 MB AT	498,-
420 MB AT	698,-

SCSI Geräte & Controller

Fastlane Z3 SCSI Host	798,-
A 2091, P-DMA, 512 kB RAM	199,-
CD-ROM, doubleSpeed, intern	498,-
CD-ROM, doubleSpeed, extern	598,-
ASIM CD-Filesystem mit FishCD	149,-
Streamer 250 MB	798,-
Streamer 525 MB	1198,-
DAT-Streamer 2 GB	1798,-
Syquest SQ 3105	598,-
Medium 3105	149,-

Commodore

AMIGA 1200	579,-
➔ AMIGA 1200 + DesktopDynamite	649,-
AMIGA 4030, 2 MB RAM	1798,-
AMIGA 4040, 2 MB RAM	3298,-
AMIGA 4040 T, 2 MB RAM	3798,-
AMIGA CD32	598,-
MPEG-Module (CD32)	498,-
• CD32 Titel & VideoCD lieferbar	
• große Auswahl von CDROMs	
HD Floppy FZ-357A 1,76 MB	219,-
Workbench 2.1 (Disks + Bücher)	89,-

Speicher

➔ SIMM 32, 4 MB	349,-
SIMM 32, 4 MB StaticColumn	389,-
SIMM Leerplatine 30-Pin	5,-
ZIP 514400	49,-
ZIP 514402	49,-
➔ MC 68882 PLCC 25 MHz getestet	119,-
MC 68882 PLCC 50 MHz getestet	198,-

Monitore

Multiscan 14, 15 - 38 kHz,	749,-
Multiscan 15, 30 - 64 kHz, DigiCon.	879,-
Multiscan 17, 15 - 40 kHz	1979,-
Multiscan 17, 30 - 80 kHz, DigiCon.	1798,-
Multiscan 21, 30 - 84 kHz, DigiCon.	3998,-
A 10 Aktivlautsprecher Stereo	69,-
Monitor + A10 abzgl. 3% Rabatt	

Kickstart 3.0 !

MaxiKick 3.0 (A500/2000)	98,-
➔ MaxiKick 3000 (A3000 Desktop)	149,-
Workbench 3.0 5 Disketten+CD	69,-
Handbücher DOS & ARexx 3.0	49,-

Sonstiges Zubehör

MegaChip (2MB ChipRAM Adp.)	339,-
SCSI Chip WD 3393 A -08	69,-
➔ SCSI-2 Chip WD 3393 B -04	99,-
• für A2091 & A3000	
HR Denise 8373 / Agnus 8375	je 29,-
RAMSEY -07 / BUSTER -11	je 49,-
DMAC -04	59,-
THE AMIGA GURU BOOK	79,-

POWER für A1200

1/8 MB RAM-Karte FPU & Uhr	249,-
➔ TurboJet 68030, 28 MHz, RAM-Opt. ab	388,-
Elvira 1.3 • Kickumplatine 1.3 / 3.0	129,-

Restposten reduziert

AMIGA 2000 Bundle	998,-
• mit A2091-50 MB HD, A2620 2 MB	
A 2620 2 MB, FPU + MMU	298,-
A 2060 ArcNet-Karte (A2/3/4000)	119,-
A 560 ArcNet-Karte (A500) o.NT	59,-
A 2091 SCSI Controller	129,-
Netzteil 6.5 A (A500,600,1200)	59,-

FÜR FERNSENDER

Was haben Computer und Modems gemeinsam? Eigentlich fast alles: Beide jonglieren mit Daten, sehen zunächst eher unscheinbar aus, verlangen dann aber vom User viel Verständnis und Hingabe.

Diese Voraussetzungen erfüllen Christian Spanik und Hannes Rügheimer, die Autoren des neuen dtv-Taschenbuchs „Die Trickkiste zu DFÜ“ (230 Seiten, 19,90 DM). Ergo erfahren hier sowohl Neulinge als auch schon fortgeschrittene Daten-Transporteure in übersichtlicher Form, was sie mit ihrem Modem am Computer alles anstellen können – und woran es liegt, wenn es dann doch nicht funktioniert. Erhältlich ist der empfehlenswerte Band im Buchhandel.

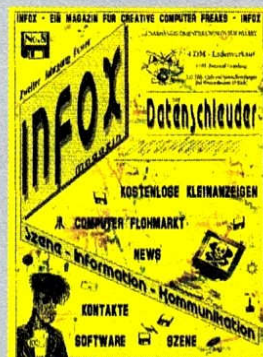


NICHT NUR FÜR GÜTERSLOHER

Am Samstag, dem 21. Mai, findet in der Alten Weberei von Gütersloh ein „Computer Meeting“ statt, das der A&M Club, Amicon und die Redaktion des Infox-Magazins gemeinsam veranstalten.

Die völlig unkommerzielle Veranstaltung beginnt um 10.00 Uhr, das Ende ist frühestens für 20.00 Uhr vorgesehen. Der Eintritt ist gratis, und man darf auch seinen eigenen Computer mitbringen – allerdings sollte man sich dann vorher zwecks Platzreservierung anmelden.

Nähere Infos dazu und überhaupt gibt's von Andreas Mauß unter der Nummer: 0542/49807



FÜR SCHATZSUCHER

Seit Mitte April ist eine Sonderausgabe des „Taschenwörterbuch Englisch“ aus dem Langenscheidt Verlag zum Preis von 32,80 DM im Handel. Das Besondere daran: Wer das darin versteckte Rätsel löst, kann das abgebildete Buch aus purem Gold im Wert von rund 50.000 DM gewinnen! Nähere Infos zur lehrreichen Schatzsuche unter

der Telefonnummer: 089/36096294



FÜR RATLOSE

Wollen Eure „Siedler“ immer auswandern? Besteht die Hälfte Eurer „Battle Isle“-Armeen anscheinend aus Pazifisten? Alles kein Problem mehr...

...denn eine frisch eingerichtete Hotline hilft bei diesen und anderen Sorgen weiter – vorausgesetzt, sie haben etwas mit Blue Byte-Produkten zu tun. Die einschlägige Nummer der Mülheimer ist werktags von 15.00 bis 17.00 Uhr erreichbar und lautet: 0208/4508888

FÜR LERNEIFRIGE

Im verspielten England wird man zukünftig auch das Fach „Game Design“ studieren können – ab September an der Universität von Middlesex, weitere Unis folgen dann im nächsten Jahr.

Legt man die übliche Dynamik des hiesigen akademischen Ausbildungsbetriebs zugrunde, dürften ähnliche

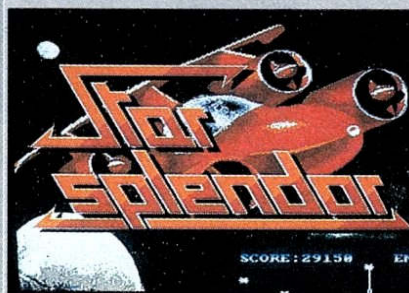
Angebote in Deutschland frühestens im kommenden Jahrtausend zu erwarten sein. Dabei wären die Kurse doch gerade für Firmen wie VR Software so wichtig! Aber vielleicht verfügen die Leute über ausreichende Sprachkenntnisse, um sich um einen Studienplatz in England zu bewerben?

FÜR BLINDE

Leider ist es für Aprilscherze schon ein bißchen spät, denn als solcher hätte sich „Star Splendor“, das erste und wohl auch einzige Game von VR Software aus Uettingen, wirklich prächtig gemacht!

Zwei Dinge fielen uns daran sofort auf: Es ist ein Baller-game, und zwar eines mit einem wunderschönen Titelscreen. Spielgrafik, Sound, Steuerung und Gameplay kann man zwar vergessen, aber was macht das schon?

Immerhin ist den deutschen Newcomern damit eine Premiere geglückt – nämlich der kürzeste Test in der Geschichte des Jokers...





DER INTERAKTIVE HUGO

Diesseits des Weißwurstaquators hat die multimediale Zukunft begonnen: Seit dem 18. April sendet der MÜNCHENER KABELKANAL täglich von montags bis freitags zwischen 17.00 und 17.30 Uhr das TV-Computerspiel „Hugo“!



Hugo, wohin?

Dabei können die Zuschauer anrufen und den comicartig gezeichneten Troll Hugo per Tastentelefon durch reißende Flüsse, Bergwerke oder Eishöhlen steuern – in Dänemark, Frankreich, Spanien und den USA lief die Sendung bereits mit großem Erfolg. Hierzulande wird die Show von SONJA ZIETLOW (25), die im Kabelkanal bereits „Bim Bam Bino“ präsentierte, und der 17-jährigen Schülerin JUDITH HILDEBRANDT, einer Neuentdeckung, moderiert.

DER JAGUAR TRÖDELT

Laut Pressesprecher PETER WALKER wird Ataris 64-Bit-Konsole vorläufig wohl nicht in größeren Stückzahlen nach Deutschland kommen – lediglich das Versandhaus Quelle habe schon „einige hundert Geräte“ erhalten.



Der Sprung nach Europa macht dem Jaguar Schwierigkeiten

Zur Begründung gab er die „riesige Nachfrage in den USA“ an, die es Atari einfach nicht erlaube, sich daneben noch um den europäischen Markt zu kümmern. Zudem habe man derzeit nicht genügend Mittel flüssig, um die Kosten einer höheren Produktion zu finanzieren. Wenn das mal kein Widerspruch in sich ist?!

DER WAHRE HATTRICK

Habt Ihr Euch auch schon gewundert: Einmal liest man von IKARIONS neuem Fußballmanager „Hattrick“, dann wieder soll der dritte Teil des „Bundesliga Managers“ von SOFTWARE 2000 anscheinend genauso heißen!?



Hattrick in der Ikarion-Version

Verständlicherweise ist auch NORBERT BECKERS von Ikarion nicht glücklich mit der verwirrenden Namensgleichheit und plant deshalb eine Anzeigenkampagne, in der er auf den „wahren Hattrick“ hinweisen will. Ob er damit auch von der Sache her recht hat, wird sich ja spätestens dann herausstellen.



Hattrick à la Software 2000

sobald wir beide Games der einzig wahren Joker-Testprozedur unterzogen haben.

TELEGENE ZOCKER GESUCHT

Könnt Ihr sowohl mit Joystick als auch Joypad wirklich gut umgehen und würdet dieses Talent auch gerne mal LIVE IM FERNSEHEN unter Beweis stellen? Dann kritzelt schleunigst eine kurze Bewerbung und schickt sie zusammen mit Eurem Paßfoto an folgende Adresse:

Editorial Services
„TV-Kandidat“
Lange Straße 112
27749 Delmenhorst

KEIN ANSCHLUSS UNTER DIESER NUMMER

Im letzten Mixer war über ein neues Telefongewinnspiel zu lesen, welches der Kaarster

Distributor RUSHWARE veranstalten wollte. Inzwischen ist leider der für die technische Abwicklung zuständige Partner LIFEWIRE pleite gegangen, was die ganze Aktion platzen ließ. Es liegt also nicht an Euch, wenn Ihr nie durchgekommen seid...

DER HI-FI-CLOU

Daß das kriminell gute Ganoven-Strategical „Der Clou!“ nun auch für das CD³² erscheint, ist an sich keine besondere Überraschung – die folgt erst jetzt:

Wie uns NIKI LABER von NEO stolz verkündete, ist es den Österreichern nämlich gelungen, die CD-Version zusätzlich mit einem 45minütigen Soundtrack samt Sprachausgabe in echter Hi-Fi-Qualität zu versehen. Nicht nur, weil man im Normalfall mit schlichten 8-Bit-Samples abgespeist wird, hört sich das gut an, findet Ihr nicht?

Super-Programme schon ab 4,90 DM Hit für ein Hit!

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach formlos per Brief oder Postkarte. (Absender nicht vergessen). Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme, ansonsten 14 Tage nach Auslieferung (Bar oder Scheck, ansonsten 14 Tage nach Auslieferung). Jeder Bestellung liegt unser Vorkasse (Bar oder Scheck, ansonsten 14 Tage nach Auslieferung) bei. Ist nur gegen Vorkasse. Katalog bei Preisänderung, Irrtümer und Lieferverzögerung vorbehalten. Mindestbestellwert 15 DM



Um 2760 v. Chr. konnte sich dieser Mann noch nicht vorstellen, was Software ist. Er hatte auch keine Erklärung dafür, wieso wir ihm kleine viereckige Plasticscheiben anzubieten versuchen...

War

Weltraum-Strategie- und Actionspiel der Spitzenklasse.
Best.-Nr. 3244 10,00 DM

Donkey Kong

Reiten Sie die Freundin, die von Donkey Kong entführt wurde.
Best.-Nr. 3172 4,90 DM

Spiel des Wissens

Denkspiel über verschiedene Wissensgebiete.
Best.-Nr. 3023 4,90 DM

Die HOTLINE für Ihre Bestellung:
0 22 02 / 930-480 oder 930-481

AltAce
Spitzenluftkampfspiel.

Best.-Nr. 3029 4,90 DM

Lemmings 2.0

Ein weiteres old-Games mit den pitziigen Lemmings. Ein unbedingtes Muß nicht nur für den Lemmingsfan.
Best.-Nr. 3212 4,90 DM

Ghost!

Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.
Best.-Nr. 3170 4,90 DM

Disc

Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amigo. Sonderpreise, Risikofaktoren, bis zum Weitkampf ist alles möglich.
Best.-Nr. 3031 4,90 DM

Evil-Tower

Ein wahnsinniges Abenteuerspiel.
Best.-Nr. 3040 4,90 DM



Text Plus V3.0
Komfortable, Textverarbeitung der EXTRA-Klasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serienbrieffunktion, AReXX-Port, Funktionslastenbelegung, etc.
Best.-Nr. 1024 4,90 DM

Haushaltsbuch
Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzverwaltung. Hilfreiche Funktionen.
Best.-Nr. 1025 4,90 DM

Giroman V4.1
Gute Kontoverwaltung für den Heimbedarf, kompletter und übersichtlicher.
Best.-Nr. 1026 4,90 DM

Wörterbuch
Elektronisches Wörterbuch (deutsch-deutsch). Gibt zu jedem überl. Wort auch Nebenbedeutungen, verwandte Begriffe aus.
Best.-Nr. 1110 4,90 DM

Animapaint
Tolles Malprogramm mit Animationsmöglichkeit. Zeichnen jeden einzelnen Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und spielt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit wenigen Beispielen.
Best.-Nr. 1209 4,90 DM

Überweisung
Komfortables Programm zur Banküberweisungen.
Best.-Nr. 1207 4,90 DM

Einkommenssteuer 93
Dieses Programm
Best.-Nr. 1221 10,00 DM

Lohnsteuer 94 (Neu)
Lohnsteuer 94 berechnet Ihnen die für Jahres-, Monats-, Wochen- oder Tagesarbeitslöhne anfallende Lohn- & Kirchensteuer.
Best.-Nr. 1227 7,00 DM

AdressMaster
Adressverwaltung mit Serienbrief-, Überweisungsfunktion, Umschlag- und Eikeilendruckfunktionen sowie eine Modemwählfunktion.
Best.-Nr. 1211 4,90 DM

AmigaRoute
Das Programm, welches
Best.-Nr. 1226 4,90 DM

StarTranslator V3.0
Komplexes Programm zum Übersetzen von englischen Texten. Natürlich mit integriertem Wörterbuch.
Best.-Nr. 1110 4,90 DM

Bildschirmrechner-Pack
Das ist das einzige, was ein super Screenlaster mit seinen vielen Effekten und eigener Programmierung (Macintosh, Best.-Nr. 1111) 8,00 DM

Retoveget
Das ist das einzige, was ein super Screenlaster mit seinen vielen Effekten und eigener Programmierung (Macintosh, Best.-Nr. 1111) 8,00 DM

MR-backup
Backup-Programm: Sichert Ihre Daten auf Diskette im MS-DOS-Format, auf Diskette in einem anderen Format. Schnell-Format oder Standard-Format.
Best.-Nr. 1225 4,90 DM

Astrologie
Sehr komplexes Astrologie- und Horoskop-Programm, komplett in deutsch. Mindestens 2MB RAM erforderlich. Turbokarte empfohlen.
Best.-Nr. 1226 4,90 DM

AmigaRoute
Das Programm, welches
Best.-Nr. 1226 4,90 DM

Formulare
Selbstverständlich mit deutscher Anleitung, Speicher- und Lade-funktionen und AREXX-Schnittstelle.
Best.-Nr. 1230 4,90 DM

VT-Schutz 2.60
Das bestgenutzte Virenschutzprogramm. Komplettes deutsches Programm mit umfangreicher Anleitung.
Best.-Nr. 1229 4,90 DM

AmigaRoute
Das Programm, welches
Best.-Nr. 1226 4,90 DM

AmigaRoute
Das Programm, welches
Best.-Nr. 1226 4,90 DM

AmigaRoute
Das Programm, welches
Best.-Nr. 1226 4,90 DM



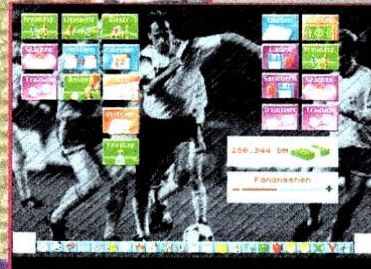
Inhaber: Gerd Klein
Postfach 200 531
51435 Bergisch Gladbach

Telefon 0 22 02 / 930-480
Telefax 0 22 02 / 930-487

Telefon 0 22 02 / 930-480
Telefax 0 22 02 / 930-487

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Die WM wirft ihre Schatten voraus: Neben allerlei actionorientierten Soccergames soll rechtzeitig zum Eröffnungsspiel auch der dritte Teil des legendären Fußballmanagers von Software 2000 erscheinen!

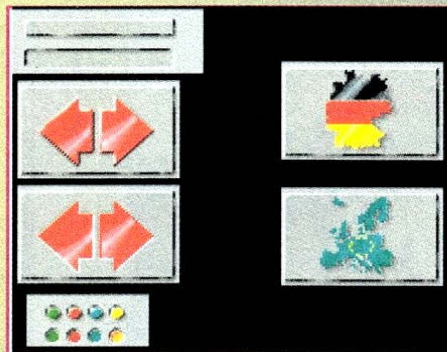


lichem mehr geben. Dabei wirken sich alle Entscheidungen, die man erst während der Begegnung auf dem grünen Rasen trifft, sofort aus, denn der Computer berechnet die Spielsituation unter Berücksichtigung der getroffenen bzw. geänderten Vorgaben ständig neu!

Was sich währenddessen auf dem Screen abspielt, hängt vornehmlich vom Manager vor dem Monitor ab, der dieses Game in erheblichem Umfang nach seinen eigenen Vorstellungen zurechtbiegen kann. Der Normalfall besteht jedoch aus einer taktisch angelegten Darstellung in der Art, wie sie z.B. bei (echten) Mannschaftsbesprechungen Verwendung finden. Die einzelnen Spielzüge werden mit Digi-Sounds unterlegt, animierte Sequenzen erscheinen allerdings nur bei den Schüssen aufs Tor. Die Handhabung baut

Bei einem Besuch unserer Redaktionskabine verriet uns die Bundi-Programmierer Jens Onnen und Werner Krahe, daß sie die dritte Auflage ihres ungemein erfolgreichen Evergreens nicht einfach überarbeitet, sondern komplett neu entwickelt haben:

An der Zahl von maximal vier Teilnehmern hat sich nichts geändert, sie werden diesmal allerdings zehn Schwierigkeits- und drei Komplexitätsstufen anwählen können. An Betätigungsfeldern stehen ihnen außer der ersten und zweiten Bundesliga sowie der Amateur-Oberliga jetzt auch die beiden vom DFB geplanten Regionalligen offen. Dazu gibt's vier europäische Ligen, die üblichen Pokalwettbewerbe, Europa- und Weltmeisterschaft inklusive Qualifikation – und in der Winterpause das Hallen-Masters. Deutlich an Komplexität gewonnen haben der Stadionausbau (u.a. jetzt mit Rasenheizung, VIP-Lounge, Kino, Bowlingbahn und Clubhaus) sowie das gezielt für einzelne Spieler oder Mannschaftsteile einsetzbare Training. Neben der frei edi-



tierbaren Teamaufstellung darf man nun zusätzlich jedem der neuerdings mit einem persönlichen Fähigkeitsprofil ausgestatteten Spieler spezielle Anweisungen in puncto Defensiv-, Offensiv- und Zweikampfverhalten, Laufarbeit und noch et-



auf einem Menü-/Iconsystem auf, das sich ebenfalls individuell konfigurieren läßt, und schließlich sei auch bereits verraten, daß Software 2000 ein Netzwerk einrichten will, damit bis zu 400 Manager gegeneinander antreten können. Darüber hinaus wird man sein ganz persönliches Exemplar des neuen Bundesliga Managers erhalten, wenn man den Eutinem ein Paßbild von sich zuschickt.

Last but not least kommt auch eine spezielle AGA-Version, von deren Farbenpracht Euch die hier abgedruckten (noch nicht endgültigen) Screenshots einen ersten Eindruck vermitteln. Alles andere erfahrt Ihr mit etwas Glück schon in der nächsten Ausgabe aus unserem ausführlichen Testbericht! (st)



FACTOR

WE WANT YOU!

FACTOR 5 SUCHT GRAFIKER!

Willst Du bei Deutschlands Programmier-Crew Nr.1 mitmachen? Wir haben Turrican 1-3, Probotector 2, R-Type, Katakis, B.C. Kid, Super- & Mega-Turrican entwickelt. Wir suchen nach begabten Grafikern mit DPaint-Erfahrung auf PC oder Amiga für die Konsolen- und Computer-Hits der Zukunft: CD-ROM, 64-Bit, Nintendo, Sega, CD32.

Meldet Euch !!!
(so schnell wie möglich)
unter Tel: 0221/ 958412-0
oder Fax: 0221/ 958412-1
Schickt Eure Demos und
Bewerbungen an: Factor 5,
Postfach 32 02 51, 50796 Köln

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW LONDON '94

Wie in jedem Frühjahr verwandelte auch diesmal die ECTS die neblige Inselmetropole in ein sonniges Zuckerparadies. Und die Sonne schien besonders für den Amiga: Für die kommende Spielesaison wurden Neuheiten über Neuheiten angekündigt!



Plüschmaskottchen sind derzeit groß in Mode!



ECTS mit Eingangstreß

Die „Freundin“ lebt nicht nur, sie lebt auch gut: Praktisch jedes europäische Softwarehaus hat Games für diesen Rechner in Planung, und selbst US-Deserteure wie Novalogic oder Sierra melden sich auf die Amiga-Bühne zurück – ein paar bedeutende Hersteller (u.a. Gremlin und Electronic Arts) fehlten allerdings auf der diesjährigen Show. Ganz allgemein war zu vermerken, daß der A1200 und das CD³² mittlerweile als Amiga-Standard gelten, viele Titel werden ausschließlich für die 32-Bitter produziert. Für Besitzer älterer Modelle mag das zwar keine gute Nachricht sein, doch sollte die gesichtete Qualität der kommenden Highlights den Um- bzw. Aufstieg erleichtern!

21ST CENTURY

Die Datadisk **Pinball Fantasies 2** mit vier neuen Flippern soll vorerst dem PC vorbehalten bleiben, dafür enthält das für Dezember in Amigavision angekündigte **Pinball Illusions** endlich die erhoffte Multiball-Option. Exklusiv am CD³² präsentierte man noch optisch hübsche Knobel-Plattformen namens **Marvin Minx**.

ANCO

Fußballfans, aufgehorcht: **Kick Off 3** kommt rechtzeitig zur WM und verspricht mit feinst animierten Kickern und verbesserter Spielbarkeit ein Tophit der Saison zu werden!

ASCON

Die **Anstoß World Cup Edition** wartet mit mehr Animationen sowie zwei Spielmodi für WM-Endrunde bzw. WM-Qualifikation auf; der Neuauflage der Handelssimulation **Hanse – Die Expedition** haben wir ja bereits im letzten Heft ein ausführliches Preview gewidmet.

CODEMASTERS

Die ehemaligen Budgetspezialisten konzentrieren sich auf den Vollpreis-Markt und kündigten für das CD³² **Psycho Pinball** sowie für Amiga und CD³² **Micro Machines 2** an.

CORE DESIGN

Die schon im Preview abgehandelten

A1200- bzw. CD-Knaller **Banshee** und **Skeleton Krew** sind nur noch Wochen entfernt, der Grafikrolli **Heimdall 2** ist im nächsten Heft testreif, und der „Enchantia“-Nachfolger **Universe** sollte auch demnächst fixfertig vorliegen. Daneben waren noch das Iso-Rollenspiel **Dragonstone** und eine CD-Umsetzung des Plattformhits **Chuck Rock 2** zu bewundern.

DIGITAL INTEGRATION

Eine spezielle A1200-Version des **Tornado** düste hier bereits über den Screen, die passende Datadisk **Desert Storm** folgt auf dem Fuße.

EMPIRE

In der nächsten Ausgabe wird das hübsche SF-Adventure **Dreamweb** Endzeitatmosphäre verbreiten, pünktlich zur Fußball-WM läuft auch **Empire Soccer** im Amiga-Stadion ein. Ab Juli reisen wir dann durch die 3D-Vektorwelten des **Cyberspace**, während die Doppeldecker des Flugis **The Dawn of Aerial Combat** noch bis September im Hangar stehen.

FLAIR

Flairs Beitrag zur Fußball-WM nennt sich **Soccer Superstars**; ebenfalls ab Juli darf man mit dem Adventure **Paradox** auf Zeitreise gehen. Die Iso-Plattformen von **Whizz** werden erst im Oktober eröffnet, wenn auch der **Shockwave Express** für geschickte Skateboarder anrollt – alles am A500, A1200 und auf CD!

GAMETEK

Die optisch aufgemotzten Menschlein aus **Humans 1 & 2** turnen bald auch auf CD, gegen Ende des Jahres werden Schiller-Freaks noch

mit den Titeln **Hell**, **Star Crusader** und **Bureau 13** bedacht – nähere Infos zum Gameplay oder gar Fotos wollte man allerdings noch nicht rausrücken.

GRANDSLAM

Außer dem einen Demo der witzigen Cartoon-Raserei **Bump'n'Burn** waren hier keine Neuheiten zu sehen.

GREMLIN

Die Sheffielder Company hat sich einen eigenen Stand gespart, ließ aber verlauten, daß sich die Arbeiten am Animationshammer **Lil' Devil**, der Duo-Raserei **Top Gear 2** und der Ball-Bolzerei **Striker** dem Ende nähern.

IMPRESSIONS

In wenigen Wochen darf man sich bei **Detroit** als Autofabrikant betätigen, in Deutschland soll das Game **Rüsselsheim** heißen. Außerdem stehen mit **Lords of the Realm**, **D-Day** und **Breach 3** bald Szenarien vom Mittelalter über unser Jahrhundert bis in die Zukunft für Strategen bereit.

INTERACTIVISON

Die Dänen führten Zusatzlevels der CD-Version von **Naughty Ones** vor und kündigten den Heli-Simulator **Search and Rescue** mit pfeilschneller 3D-Grafik an.

INTERPLAY

Die CD-Konvertierung von „Lost Vikings“ wird gerade fertiggestellt, es folgt eine Neuauflage des klassischen Kampfschachs: **Bat-**

ECTS LONDON '94

fle chess Enhanced soll mehr Animationen, CD-Musik und Sprachausgabe bieten.

KRISALIS

In den nächsten Tagen steht das optisch aufgemotzte Panzerspektakel **Sabre Team** für A1200 und CD³² bereit, daneben arbeitet man an CD-Konvertierungen von **Soccer Kid** (mehr Animationen, bessere Musik), der in diesem Heft getesteten Fußball-Fortsetzung **Manchester United Premier League Champions** sowie der Rennsimulation **Formula One Team Manager**. Gesichtet wurden hier außerdem einige Starbyte-Games wie etwa die A1200-Version von **Hannibal** und das für Juli geplante **Rings of Medusa Gold**.

MAXIS

Ein urbaner Traum wird wahr: Im September erscheint das geniale **Sim City 2000** für den A1200!

MICROPROSE

Neben dem gelungenen Genremix **UFO** gab's die exzellente CD-Version von „Gunship 2000“ als Vorabmuster zu bestaunen; von den angekündigten PC-Konvertierungen **The Legacy** (Adventure) und **Starlord** (Space-Händler) fehlte jedoch jede Spur.

MILLENNIUM

Während **James Pond 3** bereits durch diese Ausgabe turnt, wird seinem Plattform-Kollegen **Pinkie** gerade der letzte Schliff verpaßt, ab Juni hetzen dann bunte Comic-Monster in **Wild Cup Soccer** über den Rasen. Außerdem in der Mache: die Digital-Prügelei **MysterX** rund um Neil Axe, den britischen Experten für Martial Arts.

MINDSCAPE

Der Starttermin für die immer wieder hinausgeschobene Krötenkeilerei **Battletoads** lautet nunmehr Mai, zuvor werden mit **Out to Lunch** die A1200-Plattformen behüpft. Im Oktober durchfliegt man beim vielseitigen Duell-Flugi **Evasive Action** vier verschiedene Epochen, um schließlich etwa zur selben Zeit exklusiv auf CD in das Renncockpit von **Megarace** zu steigen.

MIRAGE

Die grafisch beeindruckende Materialschlacht **Rise of the Robots** läßt nach wie vor auf sich warten – vermutlich weil gleichzeitig eine Version für die Spielhalle erscheinen soll.

NOVALOGIC

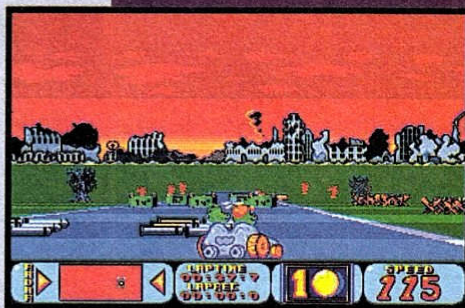
Demnächst taucht Nachschub für U-Boot-Kapitäne auf: Die **Wolfpack Datadisk** wird 58 neue Missionen enthalten.



Olé, olé – Kick Off 3 kommt!



Das virtuelle Abenteuer: Cyberspace



Der Comic-Raser: Bump'n'Burn



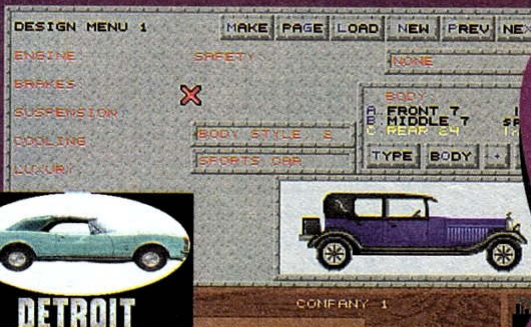
Actionschach auf CD: Battle-chess Enhanced



Vielversprechender Iso-Rolli: Heimdall II



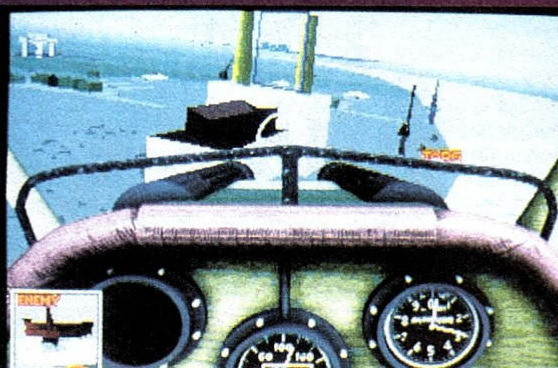
Gelungene Plattform-Puzzelei: Whizz



Autos Marke Eigenbau aus Detroit bzw. Rüsselsheim



Adelheid, bald ist's soweit: Sim City 2000



Duelle über den Wolken mit Evasive Action

ECTS LONDON '94

OCEAN

Den tristen Golfer **The Ryder Cup** gibt's bald auch auf CD, na und? Demgegenüber hinterließ die fast vollendete A1200-Version des Action-Flugis **T.F.X.** einen hervorragenden Eindruck, genau wie die ersten Demosequenzen des im November startenden Vektorspektakels **Inferno**. Gegen Weihnachten will Ocean auch mit dem Splitscreen-Plattform **Mighty Max** fertig sein, der dann gegen **Mr. Nutz 2** anzutreten hat. Natürlich fehlte zudem die obligate Movie-Action nicht, also steht demnächst **The Shadow** ins Haus.

PSYGNOSIS

Die Liverpools zeigen ihre Highlights außerhalb der Show, doch war das Gebotene den Ausflug wert: Die Action-Knaller **Scavenger 4** und **Megamorph** werden CD-Freaks ab September zu Begeisterungstürmen hinreißen! Digital Illusions Puzzle-Plattform aus **Benefactor** nähern sich der Vervollständigung, daneben gab es ein Amiga-Demo des Actionhammers **Hardcore** vom Mega Drive zu sehen. Dann warten noch die Comic-Plattformen von **G2** und ein launiges 3D-Rollenspiel namens **Magician's Castle**.

RENEGADE

Freut Euch in Kürze auf das enorm spielbare Plattform-Spektakel **Ruff'n'Tumble** sowie CD-Konvertierungen von **Fire & Ice**, **Uridium 2** und **Speedball**. Im September folgt **Sensible World of Soccer** mit Managerteil und verfeinerter Spielbarkeit, ehe dann vier Wochen später Renegades Adventure-Debut ansteht: **Flight of the Amazon Queen**.

SCI

Unter neuem Namen stricken die Mannen von Sales Curve am Nachfolger zum CD-Spektakel „Der Rasenmähermann“ – die ersten Animationen von **Cyberwar** ließen uns denn auch das Wasser im Munde zusammenlaufen!

SIERRA

Die hervorragende Amiga-Umsetzung von **King's Quest 6** ist fast fertig, außerdem hinterließ **Sierra Soccer** einen sehr guten Eindruck – welcome back, Sierra!

SILMARILS

Das Survival-Adventure **Robinson's Requiem** und der Rollenspiel-Nachfolger **Ishtar 3** sind so gut wie fertig; Versionen für A500, A1200 und CD³² stehen vor der Tür.

SYSTEM 3

Neben CD-Konvertierungen älterer Titel wie „Myth“ oder „Flimbo's Quest“ wurde eine vorläufig noch namenlose, aber vielversprechende Ballerei angekündigt. In den Genuß des quirligen Plattform-Kaugummis **Putty Squad** sollen dagegen alle Amiga-Modelle kommen.

THALION

Da die Programmierer aus Gütersloh zu Blue Byte abgewandert sind, werden die CD-Konvertierungen von **No Second Prize**, **Lionheart** und **Ambermoon** nun in England erstellt, weshalb noch mit Wartezeiten zu rechnen ist. Mit **Super Methane Brothers** führte man außerdem den Plattform-Debütanten des neuen Labels Apache vor.

TEAM 17

Ballerfreaks dürfen sich auf Zusatzmissionen in **Alien Breed 2 – Tower Assault** freuen, außerdem würzt man den zweiten Alienbraten für die CD gerade mit mehr Animationen und Musik nach. Auch **Ultimate Body Blows** wird auf Schillerscheibe schillern – dank superber neuer Grafiken und einer Tagteam-Option! In fernerer Zukunft warten dann noch das Action-Strategical **King of Thieves** und ein vorläufig titelloses Bowling-Game zum Budgetpreis.

U.S. GOLD

Am CD³² konnte man eine ordentliche Konvertierung der Arcade-Knallerei **Raiden** probieren, das offizielle Spiel zur Fußball-WM **World Cup USA '94** soll (wie könnte es anders sein?) bis Juni veröffentlicht sein.

VIRGIN

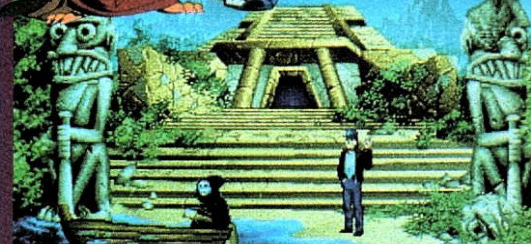
Die Jungfrauen aus London hatten den beeindruckendsten Gesamtkatalog vorzuweisen: Bereits in den nächsten Tagen stürmen die **Crash Dummies** auf die Plattform, im Mai geht der Flug **Overlord** an den Start, anschließend soll die CD-Version von **Cannonfodder** kommen, und an eine CD-Umsetzung von **Beneath a Steel Sky** ist ebenfalls gedacht. Ab September hüpf **Aladdin** auf den A1200, gefolgt vom **Dschungelbuch** und der Versöftung des neuen Disney-Streifens **Lion King**. Freuen darf man sich außerdem auf **Sensible Golf** und die grafisch faszinierende Prähistorik des CD-Adventures **Lost Eden**. (rl)



Edel-Adventure auf CD: Lost Eden



Launiges Plattform-Quartett: Mighty Max



Das Abenteuer ruft: Flight of the Amazon Queen



Die Plattform ruft aber zuerst: Ruff'n'Tumble



Reinrassiges CD-Spektakel: Cyberwar

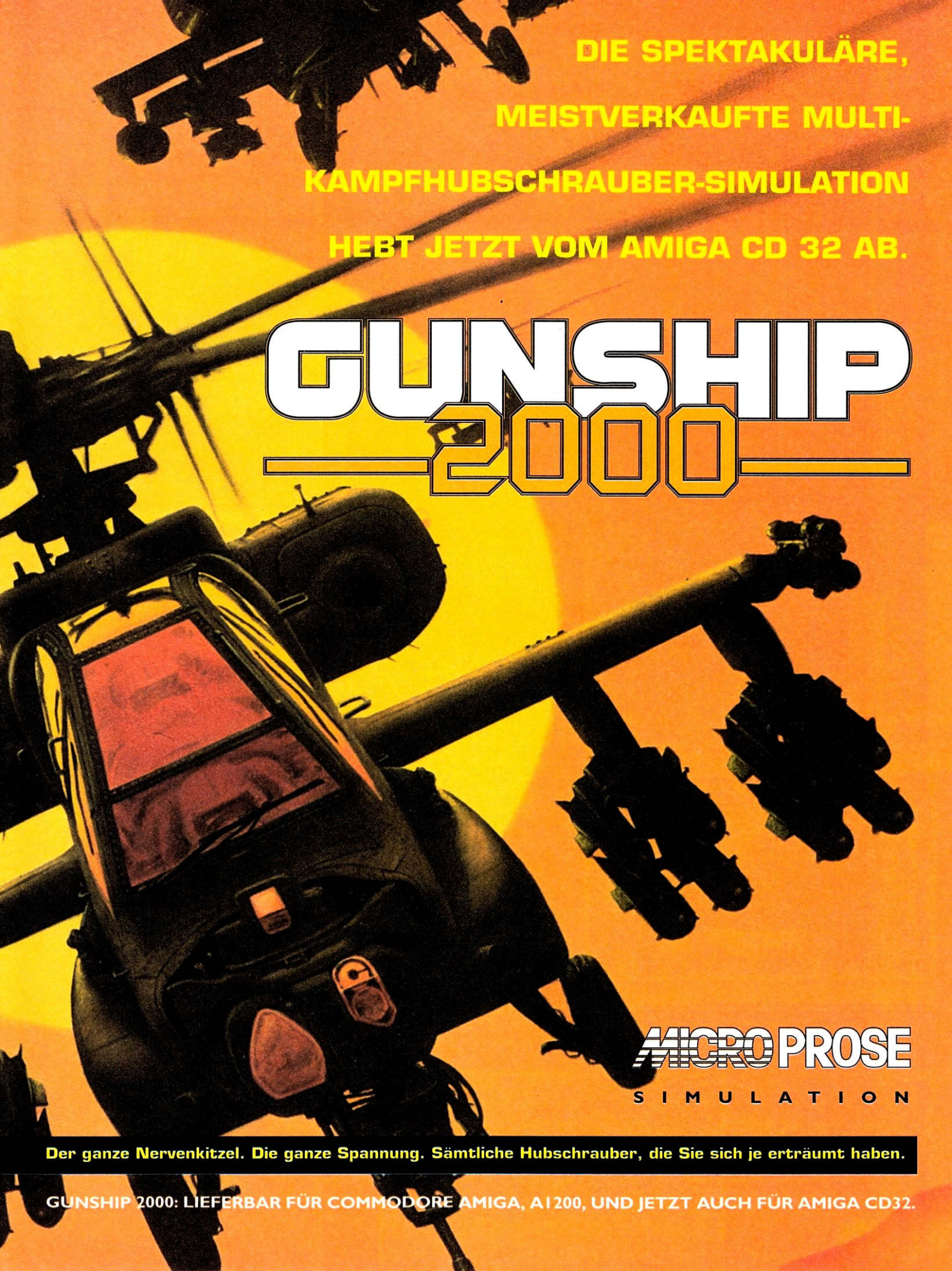


Für die CD aufgebohrt: Ultimate Body Blows

Abflug: Overlord



Das Orient-Hüpfical: Aladdin



**DIE SPEKTAKULÄRE,
MEISTVERKAUFTE MULTI-
KAMPFHUBSCHRAUBER-SIMULATION**

HEBT JETZT VOM AMIGA CD 32 AB.

GUNSHIP 2000

MICRO PROSE
SIMULATION

Der ganze Nervenkitzel. Die ganze Spannung. Sämtliche Hubschrauber, die Sie sich je erträumt haben.

GUNSHIP 2000: LIEFERBAR FÜR COMMODORE AMIGA, A1200, UND JETZT AUCH FÜR AMIGA CD32.

Apocalypse

Start frei für ein gelungenes Classic-Revival in doppeltem Sinne: Während der Titel dieser Heli-Hatz an den C64-Klassiker „Fort Apocalypse“ erinnert, gemahnt das Gameplay eher an Broderbunds ebenso klassischen „Choplifter“.

Der Spieler findet sich hinter dem Steuerknüppel eines bis an die Zähne bewaffneten Kampfhubschraubers wieder, um im fiktiven Inselstaat Majipoor amerikanische Geiseln aus der Hand böser Dschungelkrieger zu befreien. Dazu müssen massig Feindinstallationen zerbombt werden, womit die Auf-

feindliche Apache-Helikopter oder die Luftabwehr wird dem Reaktionsvermögen wirklich alles abverlangt. Doch auch strategisches Feingefühl sollte der Pilot mitbringen, denn wer zu viele Geiseln auf einmal befreit und so mangels Transportmöglichkeit einen Teil der Leute im Feindgebiet zurücklassen muß, kann bei seiner Rückkehr vielleicht nur noch Leichen aufsammeln. Schließlich darf man nicht erwarten, daß der Gegner Kaffeepause macht, nur weil man sich selbst gerade auf dem Heimflug zur Basis befindet...

Um hier mit all den Flaks, Radarstationen, Panzern, Hekenschützen und Infanteristen fertig zu werden, steht ein umfangreiches Waffendepot zur Verfügung. Das Bord-MG ist dabei unbegrenzt munitioniert, mit Brandbomben, Lenkflugkörpern, Raketen und Bo-

denminen muß man dagegen haushalten und den Vorrat immer wieder durch Einfangen von am Fallschirm baumelndem Nachschub aufstücken. Die hierfür nötigen Manöver gehen dank der genialen Steuerung locker von der Hand, sogar Rück- und Seitwärtsflug sind machbar. Schade bloß, daß selbst Besitzer von Zwei-Button-Sticks zwecks Extra-Waffen-Auswahl auf die Tastatur ausweichen müssen, wie der Komfort überhaupt etwas kurz kommt: Weder Titelbild noch Optionsscreen sind vorhanden, weder Zweitläufer noch Festplatten werden unterstützt, zudem war der Testlauf am mit Zusatz-RAM erweiterten A1200/A4000 nicht von Erfolg gekrönt. Schwerer noch wiegt der herbe Schwierigkeitsgrad: Ballernovizen werden nicht zuletzt wegen der fehlenden Continues ihre liebe Mühe haben, eines der drei Leben bis in höhere Levels zu retten.

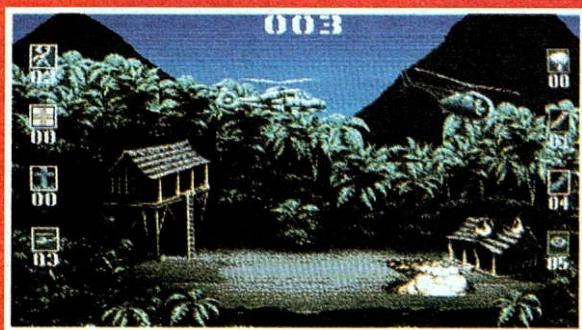
Profis hingegen dürfen sich auf überzeugendes Parallax-Scrolling, fabelhaft ausgearbeitete Schlachtschiff-, Dickicht- und Tempelszenarien sowie Animationen vom Allerfeinsten freuen. Wenn der Helikopter abhebt, Geiseln ihn herunterwinken oder ein Feindflugi brennend abstürzt, ist das wahrlich sehenswert; die erschreckend blutigen Todes-



Duell am Himmel



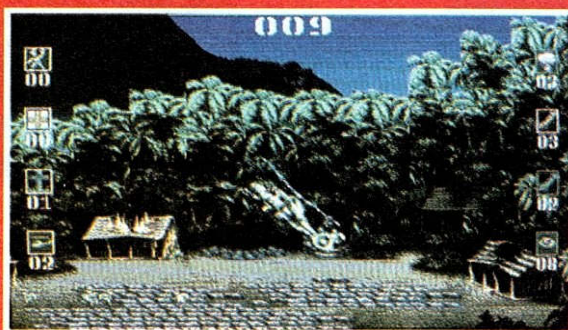
Die Idylle trägt!



Tod im Dschungel

gabenstellung der von „Desert Strike“ ähnelt. Doch nach Missionsbeginn zeigen sich dann die Unterschiede zu Electronic Arts' Actionheli: Hier wird die Landschaft aus der Seitenansicht gezeigt, und die Luft ist weitaus bleihaltiger – im Kampf gegen

niert, mit Brandbomben, Lenkflugkörpern, Raketen und Bo-



APOCALYPSE (VIRGIN)	
HELI - BALLEREI	
85%	
„FEURIG“	
GRAFIK	86%
ANIMATION	89%
MUSIK	-
SOUND-FX	87%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	83%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angeht, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

SOFTWARE 2000



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 800444 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47



Demo-Disk für AMIGA
oder PC gegen 6 DM in bar oder
Briefmarken ab sofort bei:
SOFTWARE 2000, Stichwort
"Demo Pizza Connection",
Postfach 110, 23691 Eutin.

Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikuntermalung

Death or Glory

Die Schlacht von Morgan

In der letzten Ausgabe haben wir Euch mit einem Preview zum neuen Taktik-Rollenspiel von Software 2000 den Mund wässrig gemacht – und auch die hochoffizielle Testversion ist ein strategischer Leckerbissen!

wollen insgesamt 16 Schlachten ausgefochten werden, die man in eine atmosphärische, zwischendurch ständig weitersponnene Hintergrundgeschichte eingebettet hat. Bei jeder dieser stark

den seiner Heerführer die gewünschten Einheiten von Fußläufern, Bogenschützen, Kampfmönchen oder Magiern ein. Anschließend werden die Truppen rundenweise und strategisch geschickt auf den bis zu 4.096 Quadrate umfassenden Schlachtfeldern verschoben. Die Kampfmoral der Soldaten wird dabei sehr stark durch die (fast komplett dem AD&D-Fundus entlehnten) Charakterwerte ihres Anführers und seiner aktuellen Entfernung von der Truppe beeinflusst. Aber auch das Gelände hat ein gewichtiges Wörtchen mitzureden, denn von hohen Mauerzinnen aus verteidigt sich's nun mal leichter als auf weiter und damit ungedeckter Flur. Und bei einem Konflikt zwischen zwei sonst praktisch gleichwertigen Einheiten mögen die Erfahrungspunkte der Vorgesetzten das Zünglein an der Waage sein, wobei jeder vernichtete Feindtrupp das Konto etwas aufstockt. Wer fleißig punktet, steht irgendwann auch zur Beförderung an und darf sich dann zwischen zwei alternativen Aufstiegsmöglichkeiten entscheiden. Die Wahl sollte mit Umsicht und Bedacht getroffen werden, denn manche Karriereleitern enden in einer Sackgasse – außerdem ist es sicher kein Fehler, auf eine ausgewogene Mischung der Befähigungen in seinem durch den Fortgang der Geschichte allmählich größer werdenden Kontingent an Feldherren zu achten.



21 Als Redakteur ist man ja so manches gewöhnt, doch den Auftrag, mal eben „zum Strategen der Kategorie 3 aufzusteigen“, erhält auch unsereins nicht jeden Tag. Genau das verlangt hier aber ein geheimnisvoller magischer Zirkel vom Spieler, der dazu in einem fernen Märchenland gar nicht so märchenhafte Schlachten ausfechten muß. Denn das Fantasyreich Morgan wird gerade von einem riesigen Heer belagert – wobei König Werthas schwer seinen unehelichen Sohn Xhor im Verdacht hat, als Drahtzieher hinter dieser Ungezogenheit zu stecken. Doch Prinz Raven mag nicht an die Schuld seines Halbbruders glauben und zieht deshalb los, das Geheimnis um Xhor und die feindliche Streitmacht zu lüften...

Wer jetzt an einen zünftigen Fantasyrolli denkt, liegt nur teilweise daneben, denn mit Death or Glory startet Software 2000 eine neue Strategie/Rollenspiel-Serie, deren Konzept eng an den Mega Drive-Klassiker „Warsong“ angelehnt ist. Bei vorliegender Premiere

taktisch geprägten Auseinandersetzungen muß ein bestimmtes Ziel erreicht werden; die weitgespannte Aufgabenpalette reicht vom schlichten Vernichten der feindlichen Feldherren über das Durchqueren und Erforschen von finsternen Dungeons bis zur Befreiung einer holden Maid.

In der Praxis kauft man zunächst für je-





Wüste Schlachten in der Wüste



Der Kampf tobt!



Licht und Schatten in Morgan



Übersicht muß sein



Die Klosterinsel wird belagert



Was macht der Skrull am Fantasy-Schlachtfeld?



Angeichts der Komplexität des Games ist man für das ausgefeilte Befehlsmenü dankbar, über das sich die eigenen Mannen komfortabel bewegen, in den Kampf oder zum Ausruhen schicken lassen. Aber auch die (dosierbaren) Zaubersprüche, allerlei Übersichtskarten und Infos zu Freund und Feind sind ruckzuck abrufbar. Nur bei den eigentlichen Kämpfen darf sich der Feldherr bequem zurücklehnen und in einer animierten Sequenz den Ausgang beobachten; selbst eingreifen kann er hier nicht mehr. Der Lohn der Schlachten besteht (neben den erwähnten Erfahrungspunkten) in Gold, mit dem man nicht nur frisches Personal einkauft, sondern ab und an auch mal ein magisches Artefakt wie etwa ein Zauberschwert. Da sich die einzelnen Feldzüge über mehrere Stunden hinziehen können, darf der Spielstand selbstverständlich gespeichert werden. Kennt man schließlich alle vorhandenen Schlachten in- und auswendig, kann man auch gegen einen menschlichen Freund antreten, wobei dann allerdings der Storyteil entfällt. Die meist aus der Vogelperspektive gezeigte Grafik beglückt zwar sämtliche Amigas (also auch den 500er) mit 128 Farben, sieht jedoch abgesehen von ein paar netten Zwischenbildern karg bis zweckmäßig aus – auch diesbezüglich hat man sich also am Vorbild „Warsong“ orientiert. Erwähnenswert wäre in diesem Zusammenhang noch, daß ein Großteil der hübschen Portraitgrafiken aus den Marvel-Comics „übernommen“ wurde, wenn das mal keine Probleme gibt? Der Sound klingt jedenfalls gut, nur wollen die Techno- und Heavy Metal-Klänge einfach nicht so recht zu dem Fantasyszenario passen. Ganze Arbeit geleistet hat man dafür bei der Steuerung: Obwohl bloß ein Feuerknopf ausgenutzt wird, sind selbst komplexere Aktionen ohne Reibungsverluste ausführbar; bei so viel Komfort kommt selbst das altherwürdige „Battle Isle“ nicht mehr mit.

Am überzeugendsten ist jedoch das durchdachte Spielkonzept, das jeden Strategen unweigerlich in den Bann zieht. Schon die Vorgeschichte sorgt prächtig für Stimmung, und die Bandbreite der Missionen ist enorm. Als Salz in der Suppe gibt's plötzlich ausbrechende Vulkane, langsam geflutete Wassergräben und finstere Höhlen, in denen gerade mal das jeweils nächste Feld zu erkennen ist. Auch die Karriereplanung seiner Kriegshelden und die eingestreuten Magie-Sprengsel halten den Amiga-General bei Laune, zumal sich die Angelegenheit recht flott von Disk spielen läßt – eine HD-installierbare Version kann per Update nachbestellt werden. Aber nicht zuletzt weil eine Umsetzung des originalen „Warsong“ nicht zu erwarten steht, führt an dieser Schlachtplatte trotz der kleinen Mankos kein Weg vorbei: Death or Glory vereint viel Atmosphäre mit Komplexität und einem zukunftsweisenden Konzept! (mic)

DEATH OR GLORY (SOFTWARE 2000)

STRATEGO-ROLLI

85%

„PACKEND“



GRAFIK	54%
ANIMATION	50%
MUSIK	68%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	88%

FÜR FORTGESCHRITTENE PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	7 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPIELSTANDE	KOMPLETT
DEUTSCH	

ARMOUR GEDDON II

Codename Hellfire

Vor zweieinhalb Jahren versuchte sich Psygnosis mit dem Vorgänger erstmals an einer SF-Simulation – und bei dem damals erzielten Achtungserfolg hätten es die Liverpooler auch besser belassen...



Jenseits von EDEN

Seinerzeit mußte ja die durch den atomaren Holocaust geteilte Menschheit wieder vereint werden, 70 Jahre später herrscht nun erneut dicke Luft: Anno 2083 haben Anarchisten den Vernichtungssatelliten Hellfire unter ihre Kontrolle gebracht und bedrohen damit den Rest der Bevölkerung. Aber zum Glück gibt's ja noch EDEN („Earth Defense Network“), eine Organisation, die über genügend Waffen, Panzer, Flieger etc. verfügt, um die Sache wieder ins Lot zu bringen.

Der Spieler soll alle Aktionen von EDEN koordinieren, wofür ihm anfangs nur eine sehr begrenzte Menge an militärischer Hardware zu Gebote steht. Um das Endziel, den Bau einer Rakete zur Zerstörung des Hellfire-Satelliten, zu erreichen, müssen deshalb zunächst allerlei Fabriken und Rohstoffminen erobert werden. Durch derlei Aktionen lassen sich so nebenbei auch gleich der Fuhrpark und das Waffenarsenal von EDEN ver-

größern bzw. wieder auffüllen. Konkret können all die Tanks, Lkws, Hubschrauber und Flieger nach und nach mit Lasern, Bomben, Granaten, Radarstrahlenablenkern oder Teleportern aufgerüstet werden, wobei manche der technischen Gimmicks allerdings erst von den Wissenschaftlern entwickelt werden wollen.

Die Hauptaufgabe besteht jedoch im Steuern der diversen Vehikel, und das meist im direkten Kampfeinsatz, während man simplere (Aufklärungs-) Aufgaben getrost dem Autopiloten überlassen kann. Dabei sind nicht nur die eigenen Aufträge zu erledigen, bei denen es überwiegend um das Erobern der feindlichen Fabriken geht, nein, auch die Kampfverbände des Gegners sind nicht faul. Daneben gibt's eine zoombare 3D-Karte, auf der bis zu sechs Einheiten gleichzeitig zu befehligen sind – sobald es hart auf hart kommt, legt man aber doch besser selbst Hand an.

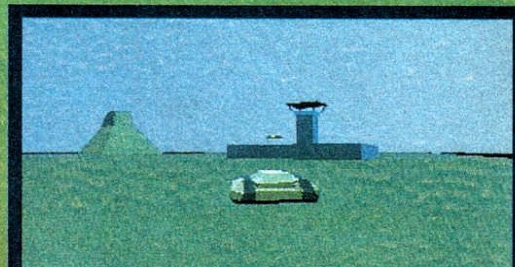
Die Schlachten präsentieren sich am Screen in genau der gleichen tristen Optik wie beim Vorgänger: hier mal ein Klötzchengebäude, dort ein Polygonflieger und dazwischen viel braune Wüste. Dazu ertönt alle Jubeljahre mal ein Soundeffekt, und das war's auch schon. Immerhin sind die 3D-Routinen selbst auf Standard-Amigas fast schon zu schnell, und die Tastatursteuerung (von Maus & Stick sei dringend abgeraten) ist logisch aufgebaut. Man hätte über die antiquierte Aufmachung also hinwegsehen können, bekäme man es hier im Grunde

nicht erneut nur mit sechs recht ähnlichen Schmalspur-Simulationen zu tun. Der Hubschrauber fliegt nämlich etwa so, wie der Panzer sich lenkt und der Bomber bombt; zudem „hängen“ die Fahrzeuge manchmal an den Gebäuden fest, und oft genug düst man stundenlang völlig unbehelligt durchs Gelände.

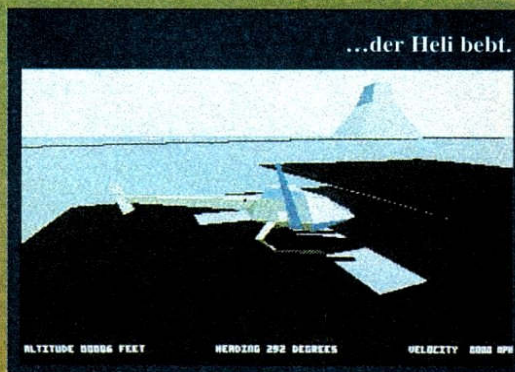
Fazit: Was man anno 1991 gerade noch so



Im Entwicklungslabor



Die Wüste lebt...



...der Heli bebt.

durchgehen lassen konnte, wirkt heute bloß noch museal; Armour Geddon II ist ein Spiel von vorgestern. (mic)



Die taktische 3D-Karte

ARMOUR GEDDON II

(PSYGNOSIS)

SF-SIMULATION

44%

„ÜBERHOLT“



GRAFIK 64%

ANIMATION 61%

MUSIK —

SOUND-FX 28%

HANDHABUNG 61%

DAUERSPASS 42%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG



Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99 und 5 32 36
E. M. P. Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

NEUHEITEN

Perihelion
Art. - Nr.: 650124
KD 69,99 DM

Genesisia
Art. - Nr.: 650125
KD 69,99 DM

Micro Machines
Art. - Nr.: 650122
KD 54,99 DM

S. U. B.
Art. - Nr.: 650123
KD 59,99 DM

Hattrick
Art. - Nr.: 650109
KD 79,99 DM

Der Clou
Art. - Nr.: 650114
KD 79,99 DM

Beneath A Steel Sky
Art. - Nr.: 650126
KD 59,99 DM

Detroit
Art. - Nr.: 650127
KD 79,99 DM

Apocalypse
Art. - Nr.: 650063
DA 49,99 DM

Kingmaker
Art. - Nr.: 650101
KD 79,99 DM

Winter Olympics
Art. - Nr.: 650108
ML 74,99 DM

Cannon Fodder
Art. - Nr.: 650096
KD 49,99 DM

Kolumbus
Art. - Nr.: 650097
KD 84,99 DM

Mortal Kombat
Art. - Nr.: 650045
DA 54,99 DM

Aufschwung Ost
Art. - Nr.: 650115
KD 74,99 DM

Die Siedler
Art. - Nr.: 650083
KD 89,99 DM

SOMMERPREISE

Turrican 3
Art. - Nr.: 650084
DA 59,99 DM

J. C. Great Courts 2
Art. - Nr.: 650076
KD 27,99 DM

Lords of Power
(Geniale Compilation mit Red Baron, Silent Service 2,
Perfect General und Railroad Tycoon)
650078 (KD/DA) 79,99 DM

Dune 2
Art. - Nr.: 650011
KD 54,99 DM

Gunship 2000
Art. - Nr.: 650024
DA 74,99 DM

Dogfight
Art. - Nr.: 650036
DA 79,99 DM

B 17 Flying Fortress
Art. - Nr.: 650016
DA 74,99 DM

Pirates
Art. - Nr.: 650017
KD 32,99 DM

Battle Isle + Data Disk
Art. - Nr.: 650006
KD 69,99 DM

Ambermoon
Art. - Nr.: 650099
KD 74,99 DM

Spiele für 29,99 DM

Assassin Special Edition (ML)	Art.-Nr.: 650071
Flight Of The Intruder (DA)	Art.-Nr.: 650028
Knights Of The Sky (DA)	Art.-Nr.: 650026
Sensible Soccer 92/93 (KD)	Art.-Nr.: 650009
Woody's World (E)	Art.-Nr.: 650052
Lotus III (DA)	Art.-Nr.: 650053
Pacific Island (E)	Art.-Nr.: 650054

Spiele - Schnäppchen für 39,99 DM

Alien Breed 2 (ML) A500	Art.-Nr.: 650050
Alien Breed 2 (ML) A1200	Art.-Nr.: 650051
Body Blows Galactic (ML) A500	Art.-Nr.: 650049
Body Blows Galactic (ML) A1200	Art.-Nr.: 650104
Terminator 2 - The arcade game (DA)	Art.-Nr.: 650106
X-Mas Lemmings Data Disk (KD)	Art.-Nr.: 650112
Alien 3 (DA)	Art.-Nr.: 650046
Indiana Jones 3 (KD)	Art.-Nr.: 650089
Zak McKracken (KD)	Art.-Nr.: 650090
Monkey Island 1 (KD)	Art.-Nr.: 650091
Death Knights of Krynyn (KD)	Art.-Nr.: 650092
Eye Of The Beholder 1 (KD)	Art.-Nr.: 650093
Legend Of Faerghail (KD)	Art.-Nr.: 650095

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorkasse zuzüglich 5,-- DM. Ab einem Lieferwert von 150,-- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,-- DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Games wird 1 MB benötigt!

In Ermangelung einer Einleitung möchte Euch Papa Joe heute eine alte Volkswaise aus seiner friesischen Heimat vortragen. Sie handelt von einem einsamen Gummistiefel, der sich in ein Dorschfilet verliebt und... wie bitte? Das ist Schwachsinn?! Okay, dann eben ohne Einleitung zu Euren Leserbriefen.

Leserbriefe

DER LÜGEN-DRACHE

Na, kommt Euch der schicke Drache auf meinem Briefkopf bekannt vor? Kein Wunder, denn mir ging's genauso, als ich in die neueste Joker-Galerie schaute – der Lindwurm stammt nämlich aus einer Bildersammlung namens „MT Bilder II“ von Markt & Technik. Die Galerie ist ja eine schöne Sache, aber neuerdings machen sich doch wieder verstärkt unfähige Abkupferer breit!

reklamiert Axel Gercke aus Höchststadt.

Schimpf & Schande über den Drachendieb Daniel Werfeli aus Oberentfelden in der Schweiz! Aber es ist schon merkwürdig: Wenn wir einem Plagiat nicht auf die Schliche kommen, dann eben die Leser – macht es manchen Leuten etwa Spaß, sich öffentlich zu blamieren? Oder ist das gar eine neue Form von Masochismus?!

DER BLOOD COMMANDER

1) Leute, laßt die Ketchupflaschen stecken – ich habe einen Rat für alle 600er-Besitzer, die wegen des fehlenden Ziffernblocks mit dem versteckten Blood Mode von „Mortal Kombat“ Probleme haben: Vergeßt den Ziffernblock und gebt den Bindestrich einfach übers normale

Keyboard ein (links von der rechten Shift-Taste).

2) Eure werthe Konkurrenz behauptet, Ihr hättet beim Test zum 1200er-„Gunship“ lediglich die Qualität von ein paar Dias bewertet. Nun wehrt Euch mal, oder wollt Ihr das so auf Euch sitzen lassen?

3) Wie kann es in derselben Ausgabe, in der „Der Clou!“ getestet wurde, schon so detaillierte Tips dazu im Know How geben?

4) Den „Streik Commander“ aus dem April-Joker haben ja auch die anderen Zeitschriften schon längst getestet. Aber die schrieben natürlich den Namen falsch und wollten uns außerdem weismachen, es sei ein Flug für den PC! Ts, ts...

wundert sich Igor Vucinic aus Rinteln.

1) Blutigen Dank im Namen aller ziffernlosen A600-Kämpfer!

2) Und wir dachten immer, der Joker wäre konkurrenzlos! Ist er wohl auch, wenn es die Kollegen versäumen, sich rechtzeitig ein Testmuster vom Hersteller zu besorgen, und ihre Unfähigkeit dann mit haltlosen Anschuldigungen zu kaschieren suchen.

3) Die Tips wurden offensichtlich mit der spielbaren Demoversion von „Der Clou!“ erarbeitet, die es ja schon frühzeitig gab – sind deswegen aber nicht minder wertvoll.

4) Nein, nein, da ist schon vom selben Spiel die Rede. Denn wie unser Boß Michael immer sagt: Wer streikt, fliegt!

KEIN AMIGA FÜR SEAQUEST?

Ich wollte Euch mal fragen, warum Commos Pressesprecherin in einem Interview sagte, daß der Amiga gar nichts mit „Seaquest“ zu tun hat? Weder die Animationen noch der Sound gingen demnach auf die „Freundin“ zurück, statt dessen sei alles in den Universal-Studios in Hollywood produziert worden. Also, ist die Dame falsch informiert, oder habt Ihr gepatzt? Nochwas: Warum heißt eigentlich alles „Multimedia“, was mit CD und Compis zu tun hat? Etwa damit Ihr neue Spitznamen à la Multi-Mick oder Media-Moni erfinden könnt? vermutet Marcel Doering aus Frankfurt.

Keine Ahnung, aus welchem dubiosen Interview Du Deine Weisheiten hast, die Genesis der Amiga-Effekte in der TV-Serie „SeaQuest“ ist jedenfalls dutzendfach belegt (und warum sollte es in Hollywood-Studios eigentlich keinen Amiga geben?). Multimedia hingegen ist sicher ein etwas überstrapaziertes Schlagwort, hat aber gerade in Verbindung mit CDs seine Berechti-

gung. Schließlich sind medienübergreifende Spektakel gemeint, also etwa Fernsehen am Computer oder interaktive Filme – und dazu wird nun mal meist die gewaltige Speicherkapazität einer Schillerscheibe benötigt.

KEIN JOKER FÜR JIRKA?

1) Ja, der Amiga-Markt boomt, festzustellen am stetig wachsenden Zeitschriftenangebot für unseren Lieblingscompi. Da hieß es neulich auch für mich: „Joker oder nicht Joker, das ist hier die Frage!“ So krallte ich also meine Finger in einen (neuen) Fetzen Papier und entschied mich (leider) gegen Euer Blatt (schnief). Aber was war das? Rechtschreibfehler, wohin man sah, Spieltests, die mindestens einen Monat zurückhingen, und keine Jokes vom Joker! Was soll ich sagen – gerade eben habe ich mir doch noch Eure neueste Ausgabe gegriffen. Ja, jubelt ruhig, ich juble auch!

2) Und nun was Ernsthaftes: Da regt Ihr Euch in jedem zweiten Artikel über das deutsche Fernsehen auf, weil es Computerspieler als rohe Brutalinskis diffamiert, und dann veröffentlicht Ihr in der Februar-Nummer den Cheat zu „Mortal Kombat“, mit dem man literweise Blut fließen lassen kann. Ein Eigentor, oder?

3) Copyrights sind ja schön und gut, aber wo und wie kann man sie denn registrieren lassen? Und was ist eigentlich der Unterschied zwischen Copyright (c) und Trademark (TM)?

grübelt Jirka Meyer aus Mil-
denau.

1) Nicht umsonst hat unsere Gabi ein besticktes Kissen mit folgendem Slogan im Auto: Wer den Joker nicht ehrt, liegt meistens verkehrt!

2) Nicht umsonst hat Michael ein besticktes Kissen mit folgendem Slogan im Geldspeicher: Gebt dem Kaiser, was des Kaisers ist! Will sagen, daß wir uns der Brutalinskis in unseren Reihen durchaus bewußt sind – trotzdem lassen sich nicht alle Computerzocker so einfach über einen Kamm scheren, wie das in den bemängelten Fernsehsendungen getan wurde.

3) „Trademark“ ist das englische Wort für ein Warenzeichen, das beim Patentamt einzutragen ist, während „Copyright“ für Urheberrecht steht – und das genießt jeder Schöpfer eines geistigen Werkes vollautomatisch.

KEIN TURBO FÜR DEN ZWÖLFER?

Jetzt habe ich schon seit über einem Jahr 'nen superben A1200. Als das CD³² rauskam, war ich natürlich im 7. Himmel und warte seither auf ein CD-ROM für mein Baby. Auf der CeBIT war es dann endlich soweit, die Schillerfloppy wurde der Öffentlichkeit vorgestellt. Ich also hin nach Hannover – und mußte feststellen, daß das Ding wohl ein schlechter Witz ist: Es belegt tatsächlich vollständig den internen Port! Wo soll ich denn jetzt mit Turbokarte oder Speichererweiterung hin? Na schön, die Extra-RAMse kann ich notfalls auf den Controller stöpseln, aber mit Turbo ist es nun vorbei. Und gerade ein

wenig zusätzliches Tempo kann doch auch CD-Games nicht schaden! meint Darius Felski aus Wilhelmshaven.

Prinzipiell hast Du leider recht, aber es gibt schon eine Möglichkeit. Ohne jetzt unsere Artikel über Turbokarten für den A1200 bzw. das neue CD 1200 wiederkäuen zu wollen, sehen wir folgenden Silberstreif am Horizont: Man besorge sich ein Standard-CD-ROM (wie am PC üblich) und eine Turbokarte; beides mit SCSI-Interface – schon sausen die Schillergames über einen beschleunigten 1200er! Erstens ist diese Methode aber weitaus teurer als ein simples CD 1200, und zweitens sind Probleme absehbar, sobald ein Spiel den Akiko-Chip (gibt's nur im CD³² und dem CD 1200) ausnutzt. Vielleicht ist es also doch besser, auf eine spezielle Amiga-Lösung zu warten, an der zur Zeit einige Fremdanbieter basteln?

PLOCHINGER DREIERLEI

1) Mich würde brennend interessieren, nach welchen Kriterien Ihr die Kandidaten für das Spiel des Jahres bzw. für die Special-Charts im Up & Down auswählt. In den März-Specials (aktuelle Action-Hämmer) war z.B. die „Body Blows“-Familie nicht vertreten, dafür aber „Street Fighter II“. Das gleiche Bild beim 93er Spiel des Jahres – wie kommt's?

2) Jetzt ein Lob: In puncto Rechtschreibung und Zeichensetzung haben sich die Comics deutlich verbessert, wenngleich die Krieger-Strips lachfaktormäßig nach wie vor nicht zur Weltelite gehören.

3) Obwohl ich zur Zeit tapfer mit meinem Informatik-Studium kämpfe, liebäugle ich doch immer noch mit der journalistischen Laufbahn. Wäre es eigentlich lohnend, sich bei Euch zu bewerben?

SOFTSALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG
TEL: 05021/910416 & -417 FAX: 05021/910403 & -404

AMIGA		AMIGA		AMIGA	
1869	DV 69,90 DM	Indy 4	DV 49,90 DM	Zool 2	49,90 DM
1990-93er Ed.	DV 39,90 DM	Innocent u. c.	DA 69,90 DM	AMIGA JOYSTICKS	
Addams Fam.	DA 49,90 DM	Ishar 2	DV 59,90 DM	SV 119 Junior	14,90 DM
Alfred Chicken	DA 49,90 DM	Jonathan	DV 79,90 DM	SV 120 Junior St.	14,90 DM
Alien 3	DA 49,90 DM	Jurassic Park	DV 64,90 DM	SV 121 Turbo	14,90 DM
Alienbr. Sp. E.	EA 29,90 DM	KGB	DV 59,90 DM	SV 122 II	14,90 DM
Alienbreed 2	DA 49,90 DM	Kings Qu. 6	DV 64,90 DM*	SV 123 III S.Ch.	19,90 DM
Ambermoon	DV 79,90 DM	Kingmaker	DV 69,90 DM	SV 124 II Turbo	19,90 DM
Ancient Art	DA 69,90 DM	Krusty's F.H.	DA 49,90 DM	SV 125 V S.B.	34,90 DM
Anstoss	DV 69,90 DM	Last Action H.	DA 39,90 DM*	SV 126 VI Jeff.	24,90 DM
Apocalypse	DA 34,90 DM	Lemmings DP	DA 59,90 DM	SV 127 VII Top.	34,90 DM
Assas. Sp. E.	DA 34,90 DM	Lemmings 2	DA 64,90 DM	SV 128 Megab.	34,90 DM
ATAC	DA 69,90 DM*	Libera. Capt.2	DA 54,90 DM	SV 129 IX Footp.	49,90 DM
A-Train	DV 79,90 DM	Lionheart	DA 59,90 DM	SV 131 Superst.	24,90 DM
-Constr. Kit	DV 49,90 DM	Lollipop	DA 64,90 DM*	SV 132 Hyperst.	29,90 DM
Aufschw. Ost	DV 64,90 DM	Lords of Pow.	DA 64,90 DM	SV 133 Megast.	39,90 DM
Award Winn.	DA 69,90 DM	Last Vikings	DV 64,90 DM	SV 134 Jun. M.St.	29,90 DM
B17 Flying F.	DA 69,90 DM	Lothar Matth.	DV 64,90 DM	GRAVIS AMIGA	
Ballistic Dipl.	DV 39,90 DM	Lotus 1 - 3	DA 59,90 DM	Switch	64,90 DM
Battle Isle 2	DV 79,90 DM*	M1 Tank Plat.	DA 39,90 DM	Gamepad	44,90 DM
Bat. I. Data 2	DA 49,90 DM	Mad News	DV 69,90 DM*	HARDWARE AMIGA	
Battle Team	DA 74,90 DM	Mad TV	DV 69,90 DM	SV 702 Laufwerk	149,90 DM
Bazooka Sue	DV 79,90 DM	Mc Donalds.	DA 49,90 DM	Speich. A500 512k	59,90 DM
BC Kid	DA 59,90 DM	Megamix	DA 64,90 DM	AMIGA 1200/4000	
Ben. Ste. Sky	DA 64,90 DM	Micro Machin.	DA 49,90 DM	1869	DV 69,90 DM
Big Sea	DA 64,90 DM	Missiles o. X.	DA 49,90 DM	Alienbreed 2	DA 59,90 DM
Bills Torn. G.	DA 59,90 DM	Monkey Isle	DV 49,90 DM	Anstoss	DV 69,90 DM
Black Sect	?? in Verb.	Monkey Isle2	DV 49,90 DM	Body Bl. Gal.	DA 59,90 DM
Blastar	DA 59,90 DM	Morph	DA 49,90 DM	Burning Rub.	DA 64,90 DM
Bob's bad Day	DA 59,90 DM	Mortal Kombat	DA 59,90 DM	Burntime	DV 79,90 DM
Body Blows	DA 59,90 DM	Mr. Nutz	DA 49,90 DM*	Chaos Eng.	DA 49,90 DM
- Galactic	DA 49,90 DM	Napoleonic	DA 69,90 DM	Civilization	DV 69,90 DM
Brian the Lion	DA 49,90 DM*	Naughty Ones	DA 49,90 DM	D/Generation	DA 39,90 DM
Bubba'n'Stix	DA 49,90 DM	Nick Fal. Golf	DA 79,90 DM	Der Clou	DV 69,90 DM
Bund. Man. Pr.	DV 64,90 DM	No 2 Collec.	DV 69,90 DM	D. Schatz i. Ss	DV 79,90 DM*
-GOLD	DV in Verb.	One Step bey.	DA 49,90 DM	Dynatech	DV 59,90 DM
Burntime	DV 69,90 DM	Oscar	DA 49,90 DM	Elymania	DA 49,90 DM*
Campaign	DV 69,90 DM	Overdrive	DA 39,90 DM	Elysium	DA 69,90 DM*
- Data	DV 49,90 DM	Penthou. H. N.	DA 39,90 DM	Falman	DA 49,90 DM*
Campaign 2	DA 74,90 DM	- Deluxe	DV 59,90 DM	Hanse-Exped	DV 44,90 DM*
Cannon Fodd.	DA 59,90 DM	Perihelion	DA 64,90 DM*	Hattrick	DV 69,90 DM
Cardiacc	DA 69,90 DM	Pinball Dream	DA 49,90 DM	Ishar	DA 64,90 DM
Car. Disaster	DV 34,90 DM	- Fantasies	DA 59,90 DM	Ishar 2	DV 59,90 DM
Charbreaker	DV in Verb.	- Edition	DA 64,90 DM	Jurassic Park	DA 64,90 DM*
Chaos Engine	DA 49,90 DM	Pirates	DA 39,90 DM	Kings Qu. 6	DV 64,90 DM*
Chris. Kolomb.	DV 74,90 DM	Pizza Connec.	DV 79,90 DM	Morph	DA 64,90 DM*
Civilization	DV 74,90 DM	Populous 2 P.	DA 69,90 DM	Naughty Ones	DA 49,90 DM
Combat Cl. 2	DA 64,90 DM	Premier Mana	EA 49,90 DM	Oscar	DA 49,90 DM
Cliffhanger	DA 39,90 DM*	Premier M. 2	EA 49,90 DM	Penhouse De	DV 59,90 DM
Cool Spot	DA 59,90 DM	Projekt X	DA 49,90 DM	Pinball Fanta.	DV 59,90 DM
Cosm. Spaceh.?	49,90 DM*	Puggsy	DA 64,90 DM	Robocod	DA 49,90 DM
Crash Dumm.	DV in Verb.	Reach for Sk.	DA 59,90 DM	Sabre Team	?? in Verb.
Das schwa. A.	DV 69,90 DM	Rel. o. Med.	DV 69,90 DM*	Sec. Samurai	DA 64,90 DM
Delivery Agent	DV 39,90 DM	Second Sam.	DA 49,90 DM	Sim Life	DV 79,90 DM
Der Clou	DV 69,90 DM*	Sensible Soc.	DA 49,90 DM	Simon I. Sorc.	DV 79,90 DM
Der Planer	DV 69,90 DM	Sierra Soccer	DV 49,90 DM*	Soccer Kid	DA 64,90 DM
Der Scha. I. Ss.	DV 79,90 DM*	Sim City Del.	DA 79,90 DM	Stardust	DA in Verb.
Desert Strike	DA 64,90 DM	Si. C./Popul.	DA 69,90 DM	Star Trek	EA 69,90 DM
Die Siedler	DV 79,90 DM	Sim Life	DV 79,90 DM	SUB	DV 59,90 DM*
Dispos. Hero	DA 49,90 DM	Simon I. Sorc.	DA 69,90 DM	T. Chaos Eng.	DA 49,90 DM
Dogfight	DA 69,90 DM	Soccer Kid	DA 64,90 DM	TFX	DA 69,90 DM*
Dream Team	DA 64,90 DM	Softw. Manag.	DV 69,90 DM	Transactica	DV 59,90 DM
Dreamlands	DV 59,90 DM	Space Legen.	EA 69,90 DM	Whales Voy.	DV 64,90 DM
Dune 2	DV 59,90 DM	Space Hulk	DA 64,90 DM	Zool	DA 49,90 DM
Dynablaster	DA 54,90 DM	Special Force.	DA 74,90 DM	Zool 2	DA 49,90 DM
Dynatech	DV 59,90 DM	Streelfighter 2	DA 34,90 DM	AMIGA CD 32	
Eisho. Manag.	DV 69,90 DM	SUB	DV 59,90 DM*	Alienbr./Qwak	DA 49,90 DM
Elfmunia	DA 49,90 DM*	Superfrag	DA 49,90 DM	Arab. Nights	DV 49,90 DM
Elisabeth I	DV in Verb.	Sup. Sp. Ch.	DA 69,90 DM	Bubba'n'Stix	DA 59,90 DM
Elite 2	DV 59,90 DM	Super Tetris	DA 74,90 DM	Chuck Rock	DA 34,90 DM
Elysium	DV 69,90 DM	Syndicate	DV 64,90 DM	Deep Core	DA 49,90 DM
Epic	DA 59,90 DM	Team 17 Col.	DA 59,90 DM	Der Clou	DV 69,90 DM*
Erben des Th.	DV 69,90 DM	Theatre o. D.	DA 64,90 DM	Dispos. Hero	DV 59,90 DM
Excell. Gam.	DA 64,90 DM	T. Chaos Eng.	DA 49,90 DM	Elite 2	DV 64,90 DM*
Eye of Behold.	DV 79,90 DM	The Greatest	DV 59,90 DM	FI-Grand Prix	DA in Verb.
Eye o. Beh. 2	DV 79,90 DM	T. Last Viking.	DV 64,90 DM	Gunship 2000A	DA in Verb.
F-117A Night.	DA 69,90 DM	The Manager	DV 49,90 DM	Jurassic Park	DV 64,90 DM*
Fantastic Diz.	DV 49,90 DM*	Tornado	DA 69,90 DM	Laby. o. Time	EA 59,90 DM
Fantastic Wo.	DA 74,90 DM	Transactica	DV 59,90 DM	Lemmings	DA 49,90 DM*
Fatman	DA 49,90 DM	Tracon 2	EA 79,90 DM	Liberation	EA 64,90 DM
Flashback	DV 64,90 DM	Traps'n'Treas.	DV 64,90 DM	Lotus 1-3	DA 59,90 DM
F-1 Grand Prix	DA 74,90 DM	Turrican 3	EA 49,90 DM	Mean Areas	DA 49,90 DM
Fury o. i. Furr.	DA 59,90 DM	Turrican 3	EA 49,90 DM	Morph	DA 49,90 DM
Genesis	EA 59,90 DM	Turrican 2	DA 64,90 DM	Naughty Ones	DA 49,90 DM*
Globdude	DA 59,90 DM	Uridium 2	DA 49,90 DM	Nick F. Golf	DA in Verb.
Goal	DV 59,90 DM	Walker	DA 64,90 DM	Nigell Mansell	DA in Verb.
Goblins 2	DV 74,90 DM	War in the Gu.	DV 69,90 DM	Pinball Fanta.	DA 64,90 DM
Goblins 3	DV 69,90 DM	Ween	DV 69,90 DM	Pirates Gold	DA 64,90 DM
Gunship 2000	DV 69,90 DM	Whales Voya.	DV 69,90 DM	Proj. X/F-17	DA 49,90 DM
Hannibal	DV 69,90 DM	Wing Com. 1	DV 79,90 DM	Sabre Team	?? in Verb.
Hanse-Exped.	DV 44,90 DM*	Winter Olymp.	DA 64,90 DM	Second Sam.	DA 59,90 DM*
Hattrick	DV 69,90 DM*	Wiz 'n' Lypz	DA 64,90 DM	Sensible Soc.	DA 49,90 DM
Hexuma	DV 79,90 DM	Wiz Kid	DA 49,90 DM	Sleepwalker	DA 59,90 DM
Hired Guns	DA 64,90 DM	Woody's World	DA 49,90 DM	Soccer Kid	DA 64,90 DM*
History Line	DV 74,90 DM	WWF Europ. R.	EA 64,90 DM	TFX	DA 69,90 DM*
Hot Numbers	DA 39,90 DM	Yo! Joe!	DA 59,90 DM		
- Deluxe	DA 59,90 DM	Zeppelin	DV 69,90 DM*		
Humans	DA 59,90 DM	Zero	DA 64,90 DM*		
Humans Race	DV 69,90 DM	Zool	DA 49,90 DM		

SOFTSALE-LADENGESCHÄFTE FINDEN SIE IN
30159 HANNOVER, MARKTSTR. 47 31134 HILDESHEIM,
OSTERSTR. 24 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEK.
TITEL MIT ** AM PREIS WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG DIESER ZEITSCHRIFT NOCH NICHT LIEFERBAR, VORBESTELLUNGEN
MÖGLICH. IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. VERSANDKOSTEN: VORKASSE 6,90 DM,
NACHNAHME 9,90 DM ZZGL. NN-GEBOHR (3.-DM), AB 250.-DM VERSANDKOSTENFREI. ES GELTEN UNSERE AGB.

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games		Preishits (solange Vorrat reicht!)	
Airbus A320	ab 79,95	1943	29,95
Ambermoon	79,95	5th Gear	9,95
Anstoss	69,95	Arcanoid 2	19,95
Apocalypse	49,95	Archipelagos	9,95
Aufschwung Ost	69,95	Battle Chess	29,95
Battle Isle 2 *	89,95	Battlehawks 1942	39,95
Beneath A Steel Sky *	79,95	Blob	29,95
Big Sea	69,95	Budokan	29,95
Bob's Bad Day *	69,95	California Games 2	29,95
Body Blows Galactic	59,95	Chuck Rock 2	29,95
Brian The Lion	59,95	Death Knights Of Kryn	39,95
Burning Rubber	59,95	Emlyn Hughes International Soccer	29,95
Burntime	79,95	F-15 Strike Eagle 2	49,95
Campaign 2	79,95	F-17 Challenge	29,95
Cannon Fodder	59,95	F-19 Stealth Fighter	39,95
Caribbean Desaster *	79,95	Falcon	29,95
Cliffhanger	39,95	Falcon Mission Disk 1	29,95
Dune 2	59,95	Falcon Mission Disk 2	29,95
Der Clou	79,95	Flames Of Freedom	49,95
Der Patrizier	69,95	Go For Gold	29,95
Der Schatz im Silbersee *	69,95	Great Courts 2	29,95
Die Höhlenwelt *	79,95	Hard Drivin' 2	29,95
Die Siedler	89,95	Hunt For Red October 1	19,95
Dogfight	69,95	Immortal	39,95
Dungeon Master 2 *	79,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Elfmánia *	59,95	Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	59,95
Elisabeth *	69,95	Indianapolis 500	39,95
Elite 2	59,95	Jack Nicklaus Golf	39,95
Fantasy Dizzy	59,95	KGB	39,95
Goblins 3	79,95	Kings Quest 4	49,95
Grand Prix	79,95	Legend Of Ferghail	39,95
Gunship 2000	69,95	Lionheart	49,95
Hanse Deluxe	49,95	Loom	39,95
Hattrick *	69,95	Lotus Trilogie	49,95
History Line	79,95	M1 Tank Platoon	39,95
Innocent Until Caught	79,95	Mad TV	39,95
Jurassic Park	59,95	Manchester United Europe	39,95
K 240 *	59,95	Mig 29	39,95
Kings Quest 6 *	69,95	Monkey Island 1	39,95
Kolumbus	79,95	Monkey Island 2 (dt.)	59,95
Last Action Hero	39,95	North & South	29,95
Legend Of Sorasil	59,95	Operation Harrier	29,95
Liberation (Captive 2)	69,95	Operation Stealth	39,95
Lollypop *	69,95	Pirates	29,95
Lothar Matthäus	69,95	Populous & Promised Lands	39,95
Lost Vikings	69,95	Prince Of Persia	39,95
Mad Burger *	79,95	Quest For Glory 1	49,95
Mad News *	79,95	Railroad Tycoon	39,95
Maelstrom *	89,95	Reach For The Skies	39,95
Missiles Over Xerion	49,95	Rick Dangerous 2	29,95
Mortal Kombat	59,95	Sensible Soccer 92 / 93	49,95
Mr. Nutz *	69,95	Silent Service 2	39,95
Perihelion	59,95	Sim Ant (dt.)	49,95
Pizza Connection	89,95	Sim Earth (dt.)	49,95
Quarter Pole *	69,95	Sim Life (dt.)	39,95
Return Of Medusa Gold *	79,95	Streetfighter 2	39,95
Robinsons Requiem *	69,95	Stunt Car Racer	29,95
Second Samurai	69,95	Super Space Invaders	29,95
Seek & Destroy	49,95	Team Yankee	29,95
Shadow Of The Comet *	85,95	Terminator 2	29,95
Simon The Sorcerer	79,95	Trivial Pursuit	39,95
Skidmarks	59,95	Turrican 1, 2	je 19,95
Software Manager	79,95	Ultima 5	19,95
Star Trek *	89,95	Wing Commander (dt.)	39,95
Starmenschwelt (DSA 2) *	79,95	WWF 2	29,95
S.U.B.	69,95	WWF Wrestlingmania	29,95
Syndicate	69,95	Zak Mac Kracken	39,95
Syndicate Data Disk *	39,95		
Tornado	69,95		
Turrican 3	69,95		
Winter Olympics	69,95		
Zappan *	79,95		
Zero *	69,95		

Games speziell für A1200

Anstoss	69,95
Burntime	79,95
Civilization	79,95
Der Clou *	79,95
Elfmánia *	59,95
Kings Quest 6 *	69,95
Sim Life	89,95
Simon The Sorcerer	79,95
T.F.X. *	89,95
Twilight 2000 *	89,95

Amiga CD 32

Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 699,-
große Auswahl an CD 32-Spielen lieferbar!

Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
Advanced Gravis Joystick	59,95
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
Competition Pro Mini Spezial	29,95
Competition Pro Mini Star	35,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21

Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansgedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Computer

Amiga 1200	699,-
Aufpreis für interne 130 MB Festplatte	699,-
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,-

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
ext. Festplatten für A500, z.B. 130 MB	ab 599,-
Kickstart-Umschaltplatte	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 1,8 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Staubschutzhülle für A500, A500+	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 7,50
-------------	---------

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für AMIGA an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,- versandkostenfrei!

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

Damit meine ich weniger Sachen wie Arbeitszeit und Anfangsgehalt (unwichtig ist das natürlich nicht gerade), sondern mehr die Frage, ob ich auch ohne einschlägige Erfahrungen die Chance hätte, in den Kreis meiner Lieblingsschreiberlinge aufgenommen zu werden. Zumindest an Kenntnissen in Bezug auf Amiga-Spiele würde es ja nicht scheitern. verspricht Markus Ziegler aus Plochingen.

1) Da der Wettbewerb zum Spiel des Jahres immer im Dezember stattfindet, reicht der Zeitraum für in Frage kommende Highlights stets von Dezember bis November – weshalb das 12/93 erschiene „Body Blows Galactic“ erst für die 94er-Auslosung zugelassen ist. Bei den Action-Charts hätte es allerdings in der Tat nicht fehlen dürfen, der verantwortliche Redakteur wird gerade ausgepeitscht.

2) Danke, seit einiger Zeit durchlaufen auch die Comics eine Korrekturphase. Der „Lachfaktor“ scheint uns allerdings individuell sehr unterschiedlich zu sein.

3) Theoretisch kann sich jedermann und jedefrau jederzeit bei uns mit den üblichen Unterlagen und einem Probeartikel bewerben. Was praktisch daraus wird, hängt dann eben von der Qualität der Bewerbung und unserer momentanen Versorgungslage mit „Frischfleisch“ ab.

DIE MASSENSCHLÄGEREI

Wäre es nicht mal möglich, daß sich die Softwarehersteller zusammenhocken und ein Mega-Prügelspiel mit den besten Elementen aus „Mortal Kombat“, „Street Fighter II“, „Body Blows Galactic“ und „Elfmánia“ programmieren? Egal, wie viele Disketten das dann haben wird... schwärmt Aslan Balci aus Hannover.

Da sehen wir wenig Chancen, denn der Konkurrenzkampf in diesem Business ist härter als jedes Prügelgame! Wahrscheinlicher ist schon, daß sich mal ein Hersteller die besten Spielelemente schlicht zusammenklaut.

TUN & LASSEN

Es scheint, daß Euer Seitenhiebe-Thema vom Januar („Machen Computerspiele brutal?“) zum Dauerbrenner wird, lief dazu doch neulich erst auf RTL eine Ilona-Christen-Sendung, die völlig den von Euch beklagten Strickmustern folgte: Der Pädagoge labert dummes Zeug (gesundheitsschädlich, aggressionsfördernd, süchtigmachend, Scheinwelten, Realitätsverlust...), während der Vater eines Elfjährigen ihn noch locker unterbot (dumm, langweilig, gefährlich, überflüssig, Zeter, Mordio, brüll, kreisch). Meine Güte, ich schreibe denen doch auch nicht vor, was sie zu tun oder zu lassen haben!

Was anderes: Wie ermittelt Ihr eigentlich Eure Charts, speziell die Top Seller? Die Listen von Media Control in anderen Magazinen sehen nämlich oft deutlich anders aus! Hauptsächlich wundert mich dabei die Rolle von „Wing Commander“, das bei Euch nach wie vor unter den Top-Spielen zu finden ist und sogar zu den meistverkauften Games des Jahres gehört. Bei Media Control ist es dagegen schon ewig nicht mehr aufgetaucht... staunt Helmut Sauter aus Langenargen.

Tja, vielleicht sollten wir den stets schlecht informierten Wichtigtuern im Fernsehen mal vorschreiben, was sie zu tun oder zu lassen haben? Egal, die Top Seller ermitteln wir jedenfalls selbst durch Recherchen direkt bei den einzelnen Händlern, während die Top Seller des Jahres vom

Irrtümer vorbehalten

PowerSoft Versand

dauerhafte Niedrigstpreise

Verpackungskosten: Bei Vorkasse 7 DM/ bei Nachnahme 9,50 DM (+Zahlkartengebühr 3 DM)
/ Ausland nur gegen Vorkasse 20 DM/ Ab 300 DM Versandkostenfrei. Druckfehler
und Irrtümer vorbehalten. Preisänderungen möglich. Auch SNES, GB, MD, Mega CD...

Programm	A500	A1200	Programm	A500	A1200
Ambermoon	76	-	DV	Lemmings 2	59 - DH
Anstoß	64	64	DV	Lords of Power	72 - DV
Aufschwung Ost	53	-	DV	Lothar Matthäus	58 - DV
Battle Isle 2	77	-	DV	Mad News	64 - DV
Bundesliga Man. 2.0	65	-	DV	Monkey Island 2	78 - DV
Burntime	64	-	DV	Mortal Kombat	53 - DH
Cannon Fodder	53	-	DA	Pinball Fantasies	53 53 DA
Christoph Kolumbus	70	-	DV	Pizza Connection	78 - DV
Civilization	78	-	DV	Sensible Soccer	48 - DH
Der Clou	64	65	DV	Simon the Sorcerer	- 78 DV
Der Schatz im Silbersee	78	78	DV	Soccer Kid	59 59 DH
Die Siedler	78	-	DV	Software Manager	64 - DV
Eishockey Manager	72	-	DV	Space Legends	66 - DH
Elite 2 - Frontier	54	-	DV	Star Trek - 25th Anniversary	- 66 EV
Flashback	59	-	DV	Street Fighter 2	49 - DH
Fury of the Furries	54	-	DA	Syndicate	58 - DV
Goal!	58	-	DH	The Lost Vikings	65 - DV
Hattrick!	64	64	DV	Tornado	65 DA
History Line 1914-18	65	-	DV	Turrican 3	56 - DA
Hattrick	64	65	DV	T.F.X.	- 65 DA
Innocent until caught	65	-	DA	Uridium 2	49 - DA
Jurassic Park	54	59	DV	War in the Gulf	68 - DH
King's Quest 6	59	-	DV	Zeppelin-Giant of the Sky	65 - DV

Tel. 02361-82781; Fax. 02361-891264

CD32

Arabian Nights	49	DA	Morph	49	DA
Der Clou	66	DV	Pinball Fantasies	59	DA
Elite 2	54	DV	Pirates Gold!	59	DA
Formula One Grand Prix	a. Anf.	DA	Sensible Soccer	49	DA
Gunship 2000	a. Anf.	DA	Soccer Kid	59	DA
Jurassic Park	59	DV	Trolls	54	DA
Labyrinth of Time	54	EV	T.F.X.	64	DA
Lotus Trilogy	54	DA	Ultimate Body Blows	54	DA

CD32

24 Stunden Bestellservice

PowerSoft Versand - Axmann und Möller OHG; Krumme Str.5; 45665 Recklinghausen;

MAILBOX

das Preisgefälle zwischen deutschen und ausländischen Herstellern eigentlich so groß? „Kolumbus“ und „Pizza Connection“ kosten z.B. über hundert Mark, während „Reunion“, „Beneath a Steel Sky“ oder „Perihelion“ deutlich darunterliegen. Das summiert sich auf Dauer doch beträchtlich... stöhnt Thomas Faber aus Jaenkendorf.

Nichts wäre uns lieber, als ein Heft, das selbstständig den Text ändern kann – zumal wir dann nicht mal alle Monate neu zu schreiben bräuchten, sondern eine Ausgabe genügen würde! Wir haben auch schon bei Daniel Düsentrieb nachgefragt, doch der hat so was bereits erfunden, ist jetzt Herausgeber und liegt nur noch in der Sonne, während der Rubel von alleine rollt. Daß bei den genannten Games so wenige Rubel zu berappen sind, liegt indessen daran, daß sie allesamt aus England stammen. Dort ist man ja letztes Jahr aus der EWS ausgeschieden, was de facto einer Abwertung des Pfunds gleichkam. Vorher gehörten Spiele von der Insel zu den teuersten überhaupt, dann sackten sie fast über Nacht ab und sind nun halt besonders preiswert. Aber vergleiche doch mal die Preise von US-Herstellern mit deutscher Ware...

PAY-TV FÜR SPIELE

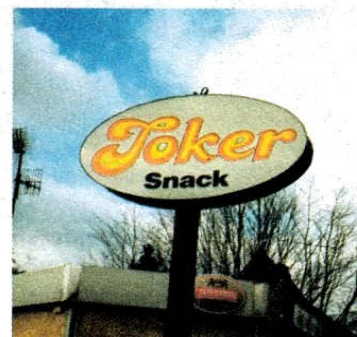
Neulich habe ich im Fernsehen eine Sendung über moderne Glasfasernetze und interaktives TV in den USA gesehen. Die Zuschauer aus Orlando konnten dort zu jeder Tageszeit die Sendungen abrufen, die sie sehen wollten, und nun habe ich gelesen, daß sogar Sega in dieses Geschäft einsteigen will. Es sollen bis zum Jahre 2000 mehrere hundert Kanäle mit riesigen Datenbanken entstehen, wo elektronische Zeitungen, Teleshops,

Filme und Videospiele angeboten werden. Heißt das, daß der User in Zukunft hardwareunabhängig wird? Da bräuchte man doch bloß noch Stick und Fernseher, während sich der Sender um die Hardware kümmert, oder wie? Was wird dann eigentlich aus den herkömmlichen Zeitungen, aus dem Kino oder dem Joker? Etwa ein interaktives Joker TV?! spekuliert Paul Manke aus Frankfurt.

Mag ja sein, daß man eines fernen Tages tatsächlich von der Hardware unabhängig sein wird, im konkreten Fall soll der Hase jedoch so laufen, daß man sich das Programm gegen Gebühr aus dem Netz in den (kompatiblen) Speicher lutschen kann. Und wenn Du uns fragst, so sind vorläufig weder die große Leinwand eines Kinos noch das herrliche Griffgefühl eines Jokers durch die Flimmerkiste zu ersetzen.

DER KRAMPF VOM MAMPF

Nach langen Recherchen ist es mir schließlich gelungen, herauszufinden, was Ihr tatsächlich mit den sieben Mäusen macht, die Ihr allmonatlich uns werten Lesern abknöpft. Vorbei ist die Zeit der Ausreden wie Produktionskosten, Gehalt für Daisy oder Hundefutter für die Redakteure – wie beiliegendes Foto eindeutig nachweist, habt Ihr statt dessen am Aufbau einer Junk Food-Kette gearbeitet! Tja, Freunde, dann rechne ich jetzt aber fest mit einer baldigen



Okay Soft

AM GRABEN 2 92557 WEIDING
Tel. 09674 -1279 FAX -1294
hotline news -8405

Alien Breed 2	DA	45,90
Ambermoon	DV	65,90
Anstoß	DV	65,90
Apocalypse	DA	45,90
Aufschwung Ost	DV	59,90
Battle Isle 2	DV	88,90
Beneath Steel Sky	DA	67,90
Burntime	DV	63,90
Campaign 2	DV	63,90
Cannon Fodder	DA	50,90
Cool Spot	DV	61,90
Der Clou	DV	63,90
Die Siedler	DV	81,90
Dogfight	DV	63,90
Elite II	DV	52,90
F117 A Nighthawk	DV	59,90
Flashback	DV	59,90
Goal (Kick off 3)	DV	52,90
Golfing 3	DV	52,90
Great Courts	DV	27,90
Indiana Jones IV	DV	77,90
Jurassic Park	DV	63,90
Kolumbus	DV	63,90
Lemmings II	DA	59,90
Lost Vikings	DA	59,90
Micro Machines	DA	44,90
Monkey Island 2	DV	77,90
Mr. Nutz	DA	50,90
Pizza Connection	DA	74,90
Simon the Sorcerer	DV	63,90
Software Manager	DV	76,90
Syndicate	DV	60,90
Tornado	DA	57,90
Total Carnage	DA	53,90
Turrican 3	DA	61,90
Winter Olympics	DA	59,90
Zool II	DA	53,90

Lösungshefte ab 9,90!!

für Amiga CD32:		
Alien Breed/Quak	DA	45,90
Arabian Nights	DA	39,90
Chambers of Shaolin	DV	52,90
Chaos Engine	DV	52,90
Disposable Hero	DA	55,90
Elite 2	DV	51,90
Flashback	DV	45,90
Labyrinth of Time	DV	56,90
Morph	DA	64,90
Pinball Fantasies	DA	45,90
Project X/F117	DA	45,90
Seven Gates of Jambala	DV	52,90
Town with no Name	DV	55,90
für Amiga 1200:		
Alfred Chicken	DA	47,90
Alien Breed 2	DA	52,90
Anstoß	DV	65,90
Burntime	DV	63,90
Dennis	DA	60,90
Der Clou	DV	63,90
Jurassic Park	DV	58,90
Pinball Fantasies	DV	59,90
Seek or Destroy	DV	59,90
Sim Life	DV	74,90
Simon the Sorcerer	DV	74,90
Star Trek	DV	77,90
Trolls	DA	28,90

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Stammkunden o. Vorkasse DM 4,90
Nachnahme DM 7,90
Ausland Vorkasse DM 12,50 VERSAND DM 6,50



City-Software-GmbH

Windeckstr. 62,
60314 Frankfurt/M.
Tel.: 069/4990653

Computerspiele-Verkauf für
Amiga + PC.

Im Laden auch zum Ausprobieren!

Der Clou	DM 89,-
Pizza Connection	DM 99,-
Chuck Rock II	DM 25,-
Desert Strike	DM 49,-
Kolumbus	DM 89,-
Lotus III	DM 49,-
Dennis	DM 59,-
Mortal Kombat	DM 65,-
Pinball Dreams + Pinball Fantasies (Paket)	DM 99,-
Zool II	DM 55,-
Sim Ant	DM 89,-
Silent Service II	DM 49,-
Red Baron	DM 45,-

CD32

Dennis	DM 45,-
Prey	DM 65,-
Microcosm	DM 89,-
Arabian Nights	DM 38,30
Fire Force	DM 59,-

Jetzt neu: Ab sofort reinigen wir Ihren Monitor, Drucker, Tastatur, Homecomputer, PC etc. von innen und außen und führen Reparaturen durch. Fordern Sie ein Angebot bei uns an.

Und weitere Angebote auf Anfrage.
Bei tel. Rückfragen 069/4990653

Preissenkung des AJ auf 3,50 DM, schließlich sind wir ja nunmehr alle Aktionäre. Gewissermaßen... will uns Oliver Huchhausen aus Uelzen einreden.

Schön wär's ja, nur leider hat sich ein Großteil der Gäste entweder am Brork-Burger überfressen, mit einem Mick-Mac vergiftet oder an einer Gitti-Gans verschluckt. Im Ergebnis wurde der Imbiß jedenfalls vom Gesundheitsamt geschlossen – vielleicht steckte aber auch die berühmte „Pizza Connection“ dahinter?

PECH GEHABT?

Ich habe mir unter den härtesten Umständen 450 Mark zusammengespart, um mir dafür den 1084S-Monitor von Commodore zu kaufen. Als ich dann im Laden stand, sagte der Verkäufer, daß dieses Gerät gar nicht mehr produziert wird, und ich Pech gehabt hätte. Ich dachte erst, er wolle mich veräppeln, aber dem war wohl nicht so. Da ich mir keinen gebrauchten Monitor kaufen will, hätte ich nun gern gewußt, welches Modell Ihr mir statt dessen empfehlen könnt? Es soll am 1200er laufen und möglichst günstig sein. Sobald ich das Teil habe, kann ich dann auch am Amiga mit „NBA Jam“ rechnen? Ich habe den Knaller nämlich letztes am SNES gespielt und war total begeistert! verrät Marco Kreutz aus Hamburg.

Also, in einer „Kleinstadt“ wie Hamburg sollte sich doch ein Compi-Shop auftreiben lassen, der noch ein Exemplar Deines Wunschmonitors auf Lager hat! Falls nicht, mußst Du entweder weiterspahren, um Dir die speziell für den A1200 konzipierte 1942-Mattscheibe für ca. 700 Mäuse leisten zu können, oder eben doch auf den Gebrauchtmärkte zurückgreifen. Mit „NBA

Jam“ brauchst Du aber vorläufig trotzdem nicht zu rechnen, sorry.

EIN UNMORALISCHES ANGEBOT

Nachdem ich eine winzige, völlig harmlose Anzeige im AJ aufgab, trudelten schon nach kurzer Zeit die ersten Briefe bei mir ein – welche jedoch leider nicht die erhofften Tauschangebote, sondern nur diverse Preislisten von kommerziellen Anbietern beinhalten. Und Software 2000 schickte mir sogar ein kostenloses Demo von „Christoph Kolumbus“. So weit, so gut, aber dann fiel mir eines Tages ein Schrieb ohne Absender in die Hände, in dem sich lediglich eine Diskette befand. Nach dem Booten stellte sich schnell heraus, daß auf dieser Katalog-Disk ungezählte Raubkopien von Games wie „Elite II“, „Micro Machines“, „Dune II“ usw. angeboten wurden, die man zum Preis von vier Mark pro Stück unter einer PLK-Nummer bestellen konnte!

Ich habe das Teil natürlich in den Müll geworfen, aber seltsamerweise wird meine Post seitdem offenbar regelmäßig geöffnet oder erreicht mich gar völlig zerrissen. Nun frage ich mich, ob da vielleicht der Freiherr oder jemand wie er dahintersteckt? Jedenfalls tun mir all diejenigen leid, die eigentlich mehrheitlich Originale besitzen und dann vielleicht auf diesen Schmu hereinfallen! bekundet Marcel Lembke aus Deibow.

Unser Mitleid hast Du, aber was können wir Dir sonst noch anbieten? Sicher ist ein derartiger Vorfall ebenso kurios wie ärgerlich, andererseits hören wir zum ersten Mal von dieser Art postalischer Überwachung. Und selbst wenn es sich nicht um einen Fall von akutem Verfolgungswahn handeln sollte, liegt es nun mal nicht in unse-

* MICRO MAGIC *

Heiße Spiele - Starke Preise

** TEL: 02371 - 36330 **

Mo. - Do.: 10-18.30 Uhr Fr.: 10-16.00 Uhr

1869	DV	66,00
1990-93 Edition	DV	36,00
3D Constr. Kit	DV	117,00
Alien Breed 2	DA	48,00
Alien Breed SE	EV	25,00
Ambermoon	DV	78,00
Anstoss	DV	66,00
Apocalypse	DA	49,00
Arabian Nights	DV	59,00
Assassin SE	EV	27,00
Aufschwung Ost	DV	60,00
Award Win. Gold	DA	68,00
Battle Team	DA	66,00
- Isle Data 2	DA	48,00
BC Kid	DA	59,00
Big Sea	DA	60,00
Blastar	DA	48,00
Body Blows Galact.	DA	48,00
Goal	DV	55,00
Goblin 3	DA	66,00
Gunship 2000	DA	66,00
Hannibal	DV	66,00
Hanse - Expedition	DV	44,00
Hattrick 1	DV	66,00
Hired Guns	DA	59,00
History Line	DV	66,00
Brian the Lion	DA	50,00
Bundesl. Man. Pro	DV	66,00
Burntime	DV	66,00
Campaign 2	DA	68,00
Cannon Fodder	DV	54,00
Caribbean Disaster	DV	67,00
Chaos Engine	DA	54,00
Chartbreaker	DV	69,00
Christoph Kolumbus	DA	72,00
Civilization	DV	75,00
Cliffhanger	DA	38,00
Cool Spot	DA	54,00
Das schw. Auge	DV	71,00
Delivery Agent	DV	37,00
Indiana Jones 3	DV	59,00
Indiana Jones 4	DV	79,00
Immortal	DV	66,00
Ishtar 2	DV	54,00
Jurassic Park	DV	54,00
Kingsmaker	DV	66,00
Kings Quest 6	DV	66,00
Last Action Hero	DA	38,00
Lemmings 2	DA	59,00
Links	EV	33,00
Lollypop	DA	62,00
Lords of Power	DA	72,00
Lost Viking	DV	66,00
Lothar Mathias	DV	59,00
Pinball Fantasies	DA	54,00
Pirates	EV	32,00
Pizza Connection	DV	79,00
Pools of Darkness	DV	39,00
Popu. & Prom. Lands	DA	39,00
Project X	EV	27,00
Puggsy	DA	63,00
Schatz im Silbersee	DV	78,00
Second Samurai	DA	60,00
Seek & Destroy	DA	38,00
Sensible Soccer	DA	48,00
Sierra Soccer	DV	50,00
Sim Ant	DV	39,00
Sim City Deluxe	DA	78,00
Sim Earth	DA	39,00
Sim Life	DV	78,00
Simon the Sorcerer	DV	68,00
Slidmarts	DA	50,00
Soccer Kid	DA	62,00
Software Manager	DV	59,00
Space Hulk	DA	66,00
Stardust	DV	54,00
Steigeb. Hotelm.	DV	48,00
Street Fighter 2	DA	32,00
S.U.B.	DV	57,00
Syndicate	DV	59,00
Team 17 Col.	DA	56,00
Terminator 2	DA	29,00
Terminator 2 Arcad.	DA	54,00
The Manager	DV	49,00
Tornado	DA	66,00
Transarctica	DV	54,00
Treasures	DA	61,00
Turrican 3	EV	48,00
Uridium 2	DA	48,00
Walker	DA	60,00
War in the Gulf	EV	27,00
Winter Sup. Sports	DA	29,00
Wiz n Litz	DA	60,00
Xmas Lemmings	DA	36,00
Zeppelin	DV	66,00
Zero	DA	59,00
Zool 2	DA	49,00

Lotus 1-3	DA	54,00
Mad News	DV	66,00
Mad TV	DV	39,00
Magic of Enduria	DV	66,00
McDonald Land	DA	35,00
Micro Machines	DA	36,00
Misiles over Xerion	DA	49,00
Monkey Island 2	DV	78,00
Morph	DA	49,00
Mortal Kombat	DA	54,00
Mr. Nutz	DA	49,00
Naughty Ones	DA	36,00
One Step Beyond	DA	48,00
Oscar	DA	50,00
Penthouse HN Del.	DV	54,00
Perilation	DA	50,00

HAMMERPREISE ???

Beneath a steel Sky *

62,00 DM

Die Siedler

78.-

HAMMERPREISE !!

Amiga 1200 / 4000

1869	DV	69,00
Alien Breed 2	DA	56,00
Anstoss	DV	69,00
Burntime	DV	69,00
Civilization	DV	69,00
Der Clou	DV	69,00
Schatz im Silbersee	DV	81,00
Elphmania	DA	51,00
Morph	DA	63,00
Hanse die Exped.	DV	44,00
Ishtar 2	DV	56,00
Pinball Fantasies	DA	56,00
Penthouse Hot Numb.	DV	63,00
T.F.X.	DA	69,00
Naught Ones	DA	51,00
Simon the Sorcerer	DV	81,00
Alien Breed Sp. Ed.	DA	51,00
Bubba 'n' Stix	DA	57,00
Captive II	EV	62,00
Chuck Rock 1	DA	32,00
Disposible Hero	DA	56,00
Elite II	DV	62,00
Whales Voyage	DV	57,00
Jurassic Park	DV	62,00
Microcosm	DA	98,00
Pinball Fantasies	DA	62,00
Pirates Gold	DA	62,00
Soccer Kid	DA	62,00
Sensible Soccer	DA	50,00
T.F.X.	DA	68,00
Trolls	DA	56,00
Zool	DA	56,00

Amiga 1200 / 4000

Star Trek - 25th cen	EV	68,00
Transarctica	DV	57,00
Whales Voyage	DV	63,00
Zool II	DA	51,00

Captive II

62,00 DM

MICROCOSM

Versandkosten: 8,00 DM. Ab 250,00 DM Bestellwert Versandkostenfrei. Lieferung gegen NN+4,00 DM Zahlkartengebühr oder Vorkasse; Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. MICRO MAGIC Starenweg 2-58638 Iserlohn Tel. 02371 / 36330 Fax 02371 / 34503

MAILBOX

rer Macht, wer oder was auf Kleinanzeigen reagiert.

TIEFENBACH FOREVER!

1) An alle Leser: Was sind das für Themen in der Mehlbox? Ich will nie wieder jemanden übers CD³² fachsimpeln hören, sonst wird mir schlecht! Und ob der Amiga stirbt, ist mir auch egal – wenn es soweit ist, werde ich's schon merken. Mein Gott, was waren das noch für Zeiten, als alle über den PC und Tiefenbach herzo-gen! Ich schlage also vor, daß wir ab dem nächsten Heft über die Muster von Michaels Pullover reden oder darüber, was AJ-Wauwau Daisy am liebsten mag – Schlappi, Pedigree Qual oder Katze am Spieß?

2) An die Redaktion: Was haltet Ihr von irgendwie objektiveren Geschwindigkeitsangaben in den Tests? Denn was der eine für „leichte Ruckelei“ hält, das scheint dem anderen mehr ein Weinbergschnecken-Bergaufkriechen in Zeitlupe zu sein. Siehe „Dune 2“ in der Endphase des letzten Levels: „Da hat sich was bewegt, glaub mir!“

3) An alle Zocker: Ehrlich gesagt würde ich mich ziemlich beschissen fühlen, wenn ich mehrere Tausis für einen Compi zum Fenster raus-schmeißen müßte, nur um damit spielen zu können!

Wär vielleicht ein Thema für die Blähbox?

4) An alle Atari-Jaguar-Besitzer: Miau!

grüßt ein kleiner, wilder Hase (wird doch wohl nicht Hape sein?) aus Hamburg.

1) In der Mailbox werden die Themen behandelt, wie sie kommen – wodurch gelegentlich sogar ein Schrieb wie *Deiner ans Licht der Öffentlichkeit gespült wird. Bei Michaels Klamotten würde es allerdings uns schlecht, und daß Daisy am liebsten „kleine, wilde Hasen“ frißt, dürfte auch nicht ganz in Deinem Sinne sein.*

2) Von Objektivität halten wir viel, doch halten wir gerade die Geschwindigkeit einzelner Games für eine ziemlich subjektive Angelegenheit. Wie an *Deiner Formulierung uns schwer zu erkennen...*

3) Das ist kein Thema, sondern Schwachsinn: *Erst Spielen macht den Compi schön!*

3) An alle Hamburger: Ist der Kerl repräsentativ für die Stadt an der Elbe? Weil wir dann nämlich genau wüßten, warum wir in München bleiben...

AMIGA VS. PC

Selten so gelacht wie bei der Lektüre Eures April-Jokers – Spitze! Weniger toll war der Leserbrief von Marcel Kuse-

vic, denn ich finde, wir sollten damit aufhören, PC und Amiga anhand von technischen Leistungsmerkmalen vergleichen zu wollen. Die DOSE bringt da einfach die besseren Werte, woran auch Turbokarten und ähnlicher Schnickschnack letztlich nichts ändern. Nein, der Vorteil (und die große Chance) der „Freundin“ liegt doch darin, daß es im Preissektor unter 1000 DM einfach nichts Vergleichbares gibt! Relativ viel Spaß für relativ wenig Geld, das ist die Amiganer-Devise. Leute, die in erster Linie Games zocken wollen, sollten die Tausender also getrost stecken lassen und sich einen Commo-Rechner zulegen.

argumentiert Lars Hillesheim aus Berlin.

Hört, hört. Ein Mann mit Vernunft UND Humor – ach, daß wir das noch erleben dürfen!

DIE NACHHILFESTUNDE

Die folgende Beurteilung des AJ 4/94 für CD³²-User ist kein Aprilscherz:

Aktualität:	55%
Umfang:	41%
Dauerspaß:	50%
Inserate:	89%
Seiten:	zu wenige
Preis:	zu hoch
Gesamteindruck:	verbesserungsfähig

soweit die Noten von Klaus

Krank aus Kaiserslautern.

O Gott, so schlechte Noten hatten wir zum letzten Mal in der Schule! Also haben wir sofort unsere Hausaufgaben gemacht und Deinem Fazit entsprochen. Na, Herr Lehrer, hat der neue Sonderteil „Amiga CD-Joker“ die Prüfung bestanden?

AMIGANER, CD-RÖMER, VOLKS-GENOSSEN!

Alle, die Ihr da draußen Eure Spielchen mit unserer „Freundin“ treibt, seid aufge-rufen, die kommenden Mailboxen zu füllen: Schickt uns einfach einen Brief mit Anregungen, Vorschlägen, Fragen, Lob und, wenn's sein muß, auch Kritik – wir lesen alles und drucken so manches! Selbst vor einer persönlichen Antwort schrecken wir nicht zurück, sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, wir Euren Absender entziffern können und auf dem Umschlag folgende Adresse prangt:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

krieger



Was ist der Clou, wenn man jetzt den Amiga Joker abonniert? Daß man seine Hefte fortan schneller und preisgünstiger bekommt? Oder daß man gratis ein voll spielbares Demo von NEOs witzigem Ganoven-Strategical „Der Clou!“ erhält?

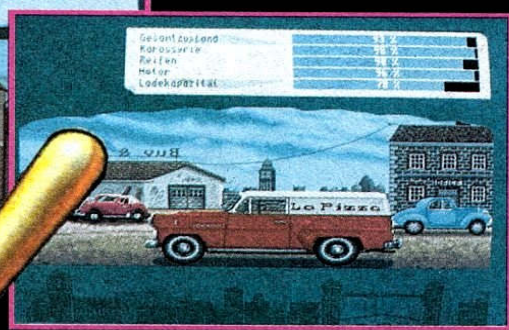
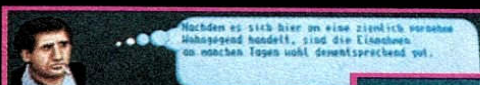
Sämtliche 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für schon fast gestohlene 63,- DM (Ausland: 75,- DM) zu bekommen, das ist ja nun wirklich kriminell günstig! Und dafür, daß wir Euch die Hefte im Abo wettersicher und umweltfreundlich verpackt vom Postboten zustellen lassen, würde uns der Kioskbesitzer am liebsten hinter Gittern sehen – weil Ihr den Joker schneller habt als er! Zudem bekommt Ihr noch etwas, was er nicht kriegt, nämlich folgende Gratisprämie:

Jeder Neuabonnent erhält eine voll spielbare Demoversion von DER CLOU! Damit könnt Ihr im kompletten London-Szenario minutiös Verbrechen planen; also eine Bande zusammenstellen, Gebäude erforschen, ein Fluchtauto besorgen und aufrüsten. Keine Frage, diese Scheibe von NEO ist ein Hit – und läuft auf jedem Amiga!

Die strategische Verbrecherkarriere steht allerdings nur schnellentschlossenen Gangstern offen, nächsten Monat ist alles vorbei. Schickt uns also noch heute den ausgefüllten, fotokopierten oder abgeschriebenen Coupon, als besonderen Clou gibt's dann bei jeder Aboverlängerung ein neues Spitzendemo!



DIESES ABO IST DER CLOU!



DAS IST DER CLOU: EIN VOLL SPIELBARES DEMO DES IRREN EINBRECHER-STRATEGICALS „DER CLOU!“ FÜR ALLE NEUABONNENTEN!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDISSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH



Wie „Elite“ – bloß nicht so elitär...

Das junge Label Rebellion sucht noch militante Space-Ökos, um die galaktische Flora und Fauna rund um den Jupiter zu schützen – in einem spielerischen Cocktail aus Strategie und Vektorballerei à la „Elite“.

Nachdem im roten Gasauge des Jupiters Leben entdeckt wurde, erklärte man diese Ecke der Galaxis kurzerhand zum rechtsfreien Raum, bis das komplette Gebiet samt seiner tierischen und pflanzlichen Bewohner kartographisch erfasst ist. Zu diesem Zweck hält die interstellare Umweltbehörde 64 Missionen für den Spieler bereit, doch stößt die Entwicklung auch andernorts auf Interesse – etwa bei skrupellosen Großwildjägern, die die exotischen Kreaturen im Stil der TV-Show „Running Man“ vor einem sensationsgierigen Fernsehpublikum abschlachten wollen...

Es gibt also viel zu schützen und noch mehr zu tun, wozu (wie man seit „Elite“ weiß) auch das gute Bare nicht fehlen darf; schließlich können nur wohlhabende Umweltfreunde ihr Raumschiff mit besseren

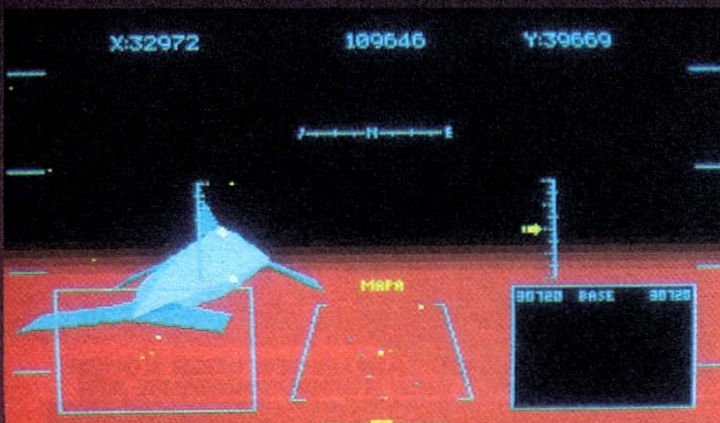
Triebwerken, einem widerstandsfähigeren Rumpf etc. ausstatten und so zuvor unerreichbare Regionen anfliegen. Daher sammelt man nebenbei noch Artefakte oder andere zum späteren Verkauf geeignete Gegenstände, streicht Tantiemen für hohe Einschaltquoten beim Abschluß von Wilderern ein und übernimmt den einen oder anderen lukrativen Auftrag, den die Besitzer herumfliegender Paläste zu vergeben haben – das könnte z.B. der Fang eines „Fuchshais“ oder das schlichte Herankarren von Brennstoff sein. Nach dem Start sieht man zunächst nur die pechschwarze Tiefe des Alls und den rötlichen Nebel der Jupiteratmosphäre. Darüber hinaus befindet sich am Screen ein Instrumentendisplay mit Karte, Kompaß und den Anzeigen für

Treibstoff, Geschwindigkeit, eventuelle Schäden, die momentanen Koordinaten und noch einiges mehr. Gesteuert wird mit einem Fadenkreuz, dessen verschiedene Funktionen vom Kartographieren über das Einsammeln der Pflanzen und Tiere bis hin zum Abschießen von Raketen reichen. Das Handling via Tastatur, Nager oder Stick funktioniert denn auch nach kurzer Eingewöhnung relativ problemlos, bloß schweigt sich die Anleitung z.B. beharrlich darüber aus, wie denn nun die Spielstände abzuspeichern sind. Was die Präsentation betrifft, so hat man nach dem hübschen und von fetziger Rockmusik begleiteten Intro das Beste bereits hinter sich: Im Spiel selbst wird der Betrachter mit unscheinbarer, aber immerhin flotter 3D-Vektorgrafik abgespeist, bei der lediglich die feinen Animationen der galaktischen Wale, Delphine, Haie etc. wirklich zu gefallen wissen. Auch die Geräuschkulisse erhebt sich nur mühsam über den Durchschnitt, zudem entlockt das oberflächliche Gameplay selbst dem Kenner des steinalten „Elite“ auf Dauer bloß ein müdes Gähnen –

mangelnde Komplexität kann eben auch eine ökologisch noch so wertvolle Hintergrundgeschichte nicht ersetzen. (st)



Bargeld lacht!



Guck mal, ein Space-Wal!

EYE OF THE STORM
(REBELLION)

WELTRAUM-ÖKOLOGIE

60%
 „OBERFLÄCHLICH“

GRAFIK	60%
ANIMATION	65%
MUSIK	68%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	58%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

Für AMIGA und PC

Volle Segel voraus in eine spannungreiche Strategie- und Handels-simulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Cristoph Kolumbus im Auftrag der spani-

schen Krone auf Entdeckungstour gehen oder als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich. Heuern Sie die

Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht's auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator versetzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt. Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung, Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.

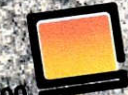


PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

CHRISTOPH KOLUMBUS



SOFTWARE 2000

Features

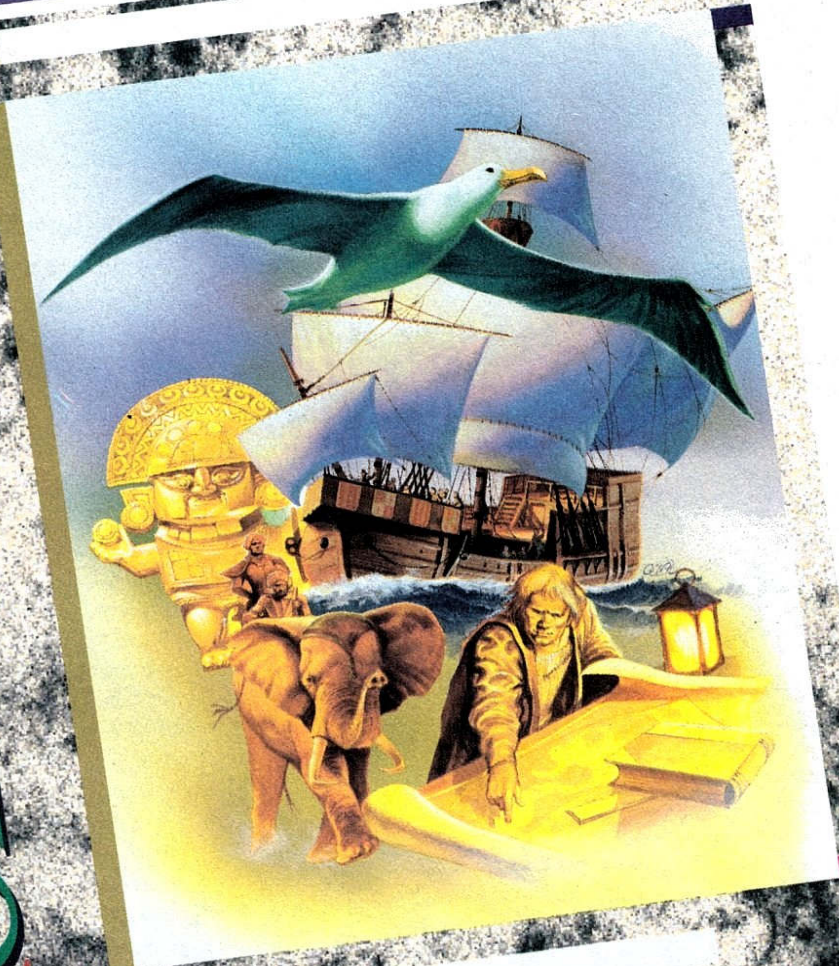
- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Maussteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47



Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Kolumbus", Postfach 110, 23691 Eutin.

JAMES POND 3

Operation Starfish



Frischer Fisch

Wir wissen nicht, was die merkwürdige Schreibweise des Untertitels bedeuten mag, aber wir wissen, daß die Coder von Vectordean auch mit Ponds drittem Geheimauftrag (sein Auftritt in den sportlichen „Aquatic Games“ war ja eher ein Gastspiel) wieder ein gut spielbares Jump & Run an Land gezogen haben. Die Feuerprobe hat das Game bereits vor ein paar Monaten am

James Pond ist für den amiganischen Plattformdienst das, was James Bond für den englischen Geheimdienst ist: Top-Agent in Sachen Unterhaltung. Und auch in seiner neuen Mission macht Millenniums schuppiger Qualitätsgarant wieder eine gute Figur!



Alles Böse kommt von oben?

und versteckte Bonushöhlen aufmerksam macht. Und sobald man außerdem noch den Geheimdienstkollegen Fridolin Frosch ausfindig gemacht hat, kann der Held jederzeit in dessen Haut schlüpfen und so auch enge Passagen meistern oder mit den sprungstarken Froschschenkeln extra weite Sprünge absolvieren. Doch so nett das alles auch ist, letztlich mangelt es den weit über 100 Levels dann doch ein wenig an Innovation und Abwechslung – von der frei begehbaren Weltkarte über die vielen Trampolin-Plattformen bis zu den unsichtbaren Bonusblöcken ist halt alles schon mal dagewesen. Dazu kommen kleine Schwächen im Gamedesign: Nach Verlust eines der zunächst drei Agen-

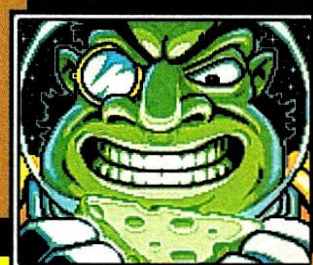


Selbst große Gegner sind für ihn nur kleine Fische...

Mega Drive absolviert, jetzt geht es dem Erzschorke Dr. Maybe per 1200er an den Kragen:

Wie jedes Kind weiß, besteht der Mond aus Käse und Eis – indem er den Erdtrabanten mit einer teuflischen Maschinerie dieser Rohstoffe beraubt, fährt der Bösewicht schweres Geschütz gegen den Ernährungsplan der Menschheit auf. Tragischerweise kann Pond zur Rettung der Kalorien nicht auf den praktischen Streck-

anzug aus dem Vorgänger zurückgreifen, ja, er muß auf technische Hilfen zunächst sogar völlig verzichten. Allein durch gekonnte Sprünge auf den Kopf der Gegner bzw. durch Fausthiebe kann sich der fischige Spion in den ersten Levels seiner Schuppen wehren. Doch später findet sich dann jede Menge Sammelgut, um den feindlichen Ratten, Schneemännern oder Mechano-Kühen etwa Zeitbomben und Felsblöcke entgegenzuschleudern; es gibt Fruchtpistolen mit passender Orangen- bzw. Erdbeer-Munition, Sprungfedern, ein Jetpack, eine Luftschaube sowie natürlich Punkte, Zusatzleben und frische Energie. Durch Druck auf die Space-Taste oder (sofern ein Joypad bzw. ein entsprechender Stick vorhanden ist) den zweiten Feuerknopf aktiviert man darüber hinaus spezielle Turboschuhe, mit denen es sich aber auch ganz gemütlich an der Decke entlang oder Wände hinauf spazieren läßt. Zusätzliche Hilfestellung bekommt James durch seinen Agenten-Spezi Admiral Nelson, der per Texteinblendung auf gefährliche oder interessante Stellen wie übergroße Monsterfrösche, Fliegenpilze



Und das ist nur einer kleiner Teil des Gesamtareals!

tenleben wird Pond rigoros zum Levelbeginn zurückversetzt; außerdem fehlen einige Spielelemente der Konsolen-Version; etwa die rotierenden Plattformen.

Ein langweiliges Spiel ist die Mond-Mission deshalb freilich noch lange nicht, denn es gibt witzige Gimmicks wie z.B. Staubwolken bei schnellen Richtungswechseln – so wie diese Version die Konsolenvariante grafisch überhaupt aussticht. Lediglich die erste Welt sieht etwas blaß aus, bei den folgenden (recht treffend als „Dessert Desert“ oder „Camembert Canyon“ betitelten) Kristall-, Eis- oder Käselandschaften tropfen die 256 Farben dann förmlich aus dem Monitor. Auf Parallax-Effekte wurde zwar verzichtet, dafür klappt das turboschnelle und nur in oberhektischen Momenten dezent ruckelnde Scrolling sehr ordentlich. Und die Gegner-Sprites möchte man am liebsten abknuddeln, so hübsch



Vitamine für den Helden

bunt und witzig sind sie gezeichnet bzw. animiert. Auch wenn man sich zwischen Sound-FX und Begleitmusik entscheiden muß, kann die Akustik hier ebenfalls voll überzeugen.

Was nun die Steuerung angeht, so ist man mit einem Pad besser beraten, weil per Stick pixelgenaue Diagonalsprünge etwas schwerer fallen. Direkt exotisch mutet im Plattform-Genre dann die Möglichkeit an, Spielstände abzuspeichern – bei der kommenden CD-Version wird man dieses Feature aber wohl zugunsten von Levelcodes

wieder abschaffen. Eine 500er-Umsetzung ist übrigens noch fraglich, obwohl dem technisch nicht viel im Wege stehen sollte. Zu gönnen wäre sie den Usern jedenfalls, denn auch wenn James Pond 3 nicht mehr ganz so frisch wie seine Vorgänger wirkt, hat das Programm doch viel Umfang und ein schweres, aber stets faires Gameplay zu bieten. Anders gesagt: Operation geglückt, der Patient lebt! (rl)



Steile Hänge? Kein Problem!



DIE JAMES POND-STORY

Mit seinen dreieinhalb Lenzen zählt Mr. Pond zu den Veteranen unter den Plattform-Helden; Nintendos „Mario“ turnt zwar schon länger über den Screen, doch Segas „Sonic“ bringt es nur auf drei Jahre. Bei seinem Einstand im Frühjahr 1991 tauchte der Fisch noch artgerecht ins Meer ab, um Umweltsündern die Flossen zu legen; ein Jahr später begab er sich zum Nordpol, um die Spielzeugfabrik des Weihnachtsmannes zu retten – der Streckanzug aus diesem Spiel, mit dem sich der Held schier endlos dehnen konnte, schrieb seinerzeit Genre-geschichte. „James Pond 2 – Codename



Das Debut: James Pond

Robocod“ wurde nicht nur für viele Konsolen umgesetzt, sondern zählt zudem zu den ersten Games, die speziell für A1200 und CD³² konvertiert wurden. Seinen letzten Auftritt hatte Pond dann als Gaststar in der witzigen Comic-Olympiade „Aquatic Games“, doch wird man auch in Zukunft sicher noch von ihm hören!



Der Gastauftritt: Aquatic Games

Die Fortsetzung: Codename Robocod



JAMES POND 3 OPERATION STARFISH (MILLENNIUM)

JUMP & FUN

75%

„GUTER FANG“



GRAFIK	77%
ANIMATION	78%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	76%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	20 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

BATMAN RETURNS

Der Film ist schon fast vergessen, und das gleichnamige Movie-Adventure vom PC hat auch bereits ein Jahr am Buckel – da präsentiert uns Konami nun ein preiswertes Jump & Run in exakt der gleichen Verpackung.

Daß auch die Hintergrundstory dieser „Mogelpackung“ wohl bekannt ist, kann indessen kaum verwundern: Immer noch will sich der böse Pinguin Gotham City unter die Flosse reißen, immer noch kann nur der maskierte Flattermann die Stadt retten...

Der Kampf zwischen Gut und Böse geht über fünf Levels, beginnt auf der Straße und endet in einem großen Showdown mit dem fiesen Wasservogel auf einem Hausdach. Dazwischen soll sich der Held zahl-

reicher Gegner (die oft genug von allen Seiten gleichzeitig über ihn herfallen) erwehren, wozu anfangs Hände und Füße genügen müssen. Erschwerend kommt hinzu, daß nur die selbst erzielten, aber nicht die kassierten Treffer eindeutig zu erkennen sind, so daß man immer auf den Energiebalken schielen muß. Im Lauf der Zeit stolpert man dann jedoch über diverse Bat-Gerätschaften wie Batarang, -seil oder -scheibe, die sich via Spacetaste auswählen lassen. Außerdem gibt's Zusatzenergie und Punkteboni zum Aufklauen, sobald wieder eine Angriffswelle der Motorradrocker, Stelzenläufer etc. niedergeschlagen wurde – und für akute Notfälle die Continues.



Mausi ist zurück!

Grafisch verspricht das Intro mehr, als das Game halten kann: Die Sprites sind klein und, mit Ausnahme des Helden, recht einfallslos animiert. Auch die Soundbegleitung und die träge Steuerung sorgen nicht gerade für Hochstimmung; das Beste an Batmans Rückkehr ist sicher der günstige Preis. Wer also ein durchschnittliches, aber relativ schweres Plattformgame sucht, soll tun, was ihn ja nicht allzuviel kostet. (ms)



BATMAN RETURNS (KONAMI/GAMETEK)

JUMP & FIGHT

55%

„ZÄH“



GRAFIK	63%
ANIMATION	55%
MUSIK	60%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	54%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 39,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Weder das Disk-Mag „Amiga Fun“ noch das Amiga-Mag „Amiga Games“ erzielen rekordverdächtige Verkäufe, also gibt es jetzt beide zusammen als „Kombi Plus“. Die Mehrkosten spart Computec am Inhalt wieder ein...

Über die inhaltlichen Qualitäten beider Produkte konnte man bisher schon geteilter Meinung sein, doch was der Verlag der aktuellen Kombi-ausgabe im digitalen Bereich beigegeben hat, ist wenig mehr als eine vorformatierte Leerdiskette:

„Sie wollten schon immer mal für die Regierungsgeschäfte ei-

nes Landes verantwortlich sein? Hier können Sie Ihr Verständnis für Wirtschafts-, Gesellschafts- und Außenpolitik unter Beweis stellen!“ prahlt die Spielbeschreibung am Cover und weckt damit Hoffnungen auf eine Polit- und Wirtschaftssimulation zum Spar-

tarif. Gespart hat hier aber wie gesagt nur der Hersteller, denn For President stellt bestenfalls unter Beweis, daß Investitionen in Immobilien oder Aktien Geld einbringen und daß man um so größere Chancen hat, vom amerikanischen Volk zum Senator, Gouverneur oder gar Präsident gewählt zu werden, je mehr man davon im Sack hat.

Mit Politik hat das nun wenig zu tun (na schön, vielleicht doch, aber bestimmt nicht mit guter Poli-

tik), dafür teilweise eine ganze Menge mit unfreiwilliger Komik – so muß man sich z.B. erst mal ein Auto kaufen, um seinen Heimatort überhaupt verlassen und auch anderswo Geschäfte machen zu können. Im übrigen ist das Gameplay so spannend wie eine Tabellenkalkulation, die Optik so schön wie Brork nach einer durch-



Politik auf Aldi-Niveau

zechten Nacht, und Sound fehlt bis auf zwei Piepser gleich ganz. Da helfen auch die zu-meist ganz ordentlichen Maus-menüs nichts mehr, wir ziehen unsere Kandidatur postwendend zurück! (jn)

FOR PRESIDENT (COMPUTEC)

DISKETTEN-MAGAZIN

19%

„DÜRFITIG“



GRAFIK	16%
ANIMATION	—
MUSIK	—
SOUND-FX	2%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	18%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 19,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

UND WENN SIE ETWAS KALTES WOLLEN...

Raum & Design

Eiskalt kalkuliert: Die perfekte Inneneinrichtungssoftware mit 2-D und 3-D Ansicht. Supergünstig! Ihre privaten Wohnräume lassen sich perfekt gestalten (Stühle, Tische, Dusche, Fenster, Steckdosen, etc.) inkl. 3-D Kamerafahrt!



Streckenplaner

"Amiga Route" ist der ultimative Shareware Streckenplaner und zeigt jedem Autofahrer wo es lang geht. Sie geben Ihren Standort sowie das Fahrtziel an und bekommen nach kurzer Zeit eine Fahrtstrecke inkl. grafischer Darstellung mit Zoom! (ab Workbench 2.0)

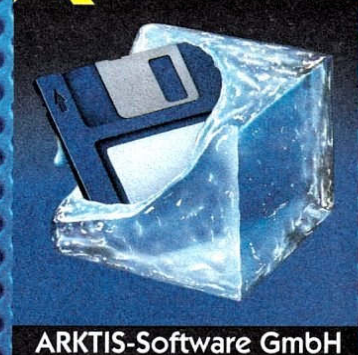


Amiga Bomber

2 Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht. Schußstärke und Winkel müssen exakt stimmen. Jeder Panzer hat ein breites Waffenarsenal, was nach jeder Schlacht neu aufgefüllt werden muß: Mörser, Fallbomben, 5-Megatonnen,...



ARKTIS



ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl
Telefon 02547/1303 - FAX 1353

(02547)1303

Disk Expander TurboCalc 2.0

Verdoppelt die Kapazität Ihrer Festplatte! Absolute Datensicherheit. Test AMIGA Special 11/93 "sehr gut".
Die beste Tabellenkalkulation auf dem AMIGA. Test AMIGA Magazin 12/93 "sehr gut". Amiga Plus Award 93!

**69,-
149,-**

Eishockey

"Karamalz Cup" ist das rasante Eishockeyspiel mit fantastischer 3-D Grafik, spannenden Torszenen, handfesten Schlägereien, Turniere, etc. Realistische Soundeffekte und viel Aktion machen dieses Spiel zum atemberaubenden Tophit!



Minigolf

16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Dabei wird jeden Bahn in der Auf- bzw. Seitenansicht dargestellt. Der fesselnde Spaß für die ganze Familie!



Textverarbeitung

Mit diesem tollen Programm können Sie problemlos Ihre privaten Briefe schreiben. Eine Vielzahl nützlicher Hilfen stehen Ihnen hierbei zur Verfügung. Textblöcke können beispielsweise kopiert und an beliebiger Stelle wieder eingesetzt werden. Ebenso lassen sich Seitenlänge bzw. Textbreite einstellen. Aus anderen Briefen können z.B. auch Zeilen nachgeladen werden. Fertige Briefe lassen sich auf jedem handelsüblichen Drucker perfekt ausdrucken. Der Tip für alle Heimanwender!



Eiskalte Low Cost Softwarehits

Exklusiv ausgewählte Softwareperlen mit überwiegend deutschen Anleitungen auf Diskette. Natürlich 100% auf Fehler und Viren getestet! Sämtliche Programme laufen auch auf AMIGA 600, 1200, 4000, etc. und lassen sich kinderleicht starten. Der Tip nicht nur für Einsteiger!

- | | |
|--|--|
| 1001 Telekommando - Telekomadventure | 1037 Backgammon - perfekte Umsetzung |
| 1002 SKAT - Spielstark mit guter Grafik | 1038 Doppeldecker Mission - Ballersgame |
| 1003 Vokabeltrainer - Der Englischmeister | 1039 Taxi - Streß im knallharten Taxi-Alltag |
| 1004 Joker Poker - Geldspielautomat | 1040 Future War - Weltraum-Handelsspiel |
| 1005 Think! - Labyrinthspiel mit der Murrel | 1041 Donkey Kong - Spielhallenklassiker |
| 1006 Power Packer - Spart bis 50% Platz | 1042 Fighting Warriors - Karate-Action |
| 1007 Etiketten Profi - für Etiketten aller Art | 1043 Euphorion - Aufräumen in der Galaxis |
| 1008 Dungeon Flipper - Flipperspaß total | 1044 Elefanten - Retten Sie die Elefanten |
| 1009 Eishockey - Torszenen, Schlägereien,... | 1045 FarWest - Top-Wirtschaftssimulation |
| 1010 Minigolf - Mit 16 raffinierten Bahnen | 1046 OXYD - Das knifflige Suchtspiel |
| 1011 Das Erbe - Das tolle Umweltspiel | 1047 Snack Zone - Bifi-Spiel mit Biß |
| 1012 TextPlus V3.0 - Gute Textverarbeitung | 1048 AMIGA ROUTE - Toller Streckenplaner |
| 1013 Schach - Spielstark mit guter Grafik | 1049 Amiga Bomber - Panzerschlacht total |
| 1014 Das Erbe II - Die Super-Fortsetzung III | 1050 Rechtschreibprüfer - Tippfehler ade! |
| 1015 Giroman - Girokontoverw. + Grafik | 1051 Rings of Zorn - Kniffliges Strategiespiel |
| 1016 Architekt - Richtet Ihre Wohnung ein | 1052 Kassabuch - Verwaltet Kontoauszüge |
| 1017 ProFAKT - Rechnungen, Kunden, Mah. | 1053 Orbit 3-D - Schlacht im 3-D Weltraum |
| 1018 Adressverwaltung - Mit Etikettendruck | 1054 CAR 2.0 - Brandheißes Autorennen |
| 1019 Terminkalender - Automat. Erinnerung | 1055 Light Cycle 3-D - Tron läßt grüßen |
| 1020 DiskDoktor - Rettet defekte Disketten | 1056 Astro Chase - Vector-Grafik Ballerei |
| 1021 Star Translator - Übersetzt eng. Texte | 1057 Air Ace - Spannendes Luftduell |
| 1022 Haushaltsbuch - Frei definierb. Konten | 1058 Ball of Pharaoh - Fesselndes Game |
| 1023 Fußballmanager V2.0 - Tolle Grafik | 1059 Lemmings 2 - Makabrer Ballerspaß |
| 1024 ABITUR - Tolle Simulation einer Schule | 1060 LP, CD, MC Datei - Musikverwaltung |
| 1025 LOTTO - Macht Sie vielleicht reicher... | 1061 Protracker 3.01 - Super Musiksoftware |
| 1026 Zombie Apocalypse - Ballerspaß pur! | 1062 ABackup - Sichert Ihre Festplatte! |
| 1027 CHOPPER II - Fesselnder Luftkampf | 1063 Arestaure - Rettet gelöschte Dateien |
| 1028 BattleShip - Schiffe versenken | 1064 Calippo Fresser - Lagnese Werbespiel |
| 1029 Wörterbuch - Englisch/Deutsch | 1065 Eagle Player - Guter Soundplayer |
| 1030 DA Vinci - Eines der besten Malprogr. | 1066 Castle of Doom - Grafikadventure |
| 1031 Berufswahl - Ernsthafter Berufstest | |
| 1032 TSMorph - Komplexes Morph Progr. | |
| 1033 SubAttack - U-Boot Ballersgame | |
| 1034 Glücksrad - Fast wie im Fernsehen | |
| 1035 Die Simpsons - Lisa und Bart in Action | |
| 1036 Seewolf - Auf der Suche nach Atlantis | |

Jedes Low-Cost Programm nur



Software

Der Streckenplaner	69,-
Diavolo Backup	98,-
Dir Opus 4 dt	119,-
Finalbase	79,-
Final Copy II	179,-
Final Writer	329,-
Haushaltsbuch del.	99,-
Siegfried Copy	69,-
Siegfried Antivirus	79,-
SteuerFuchs '93 Pro	89,-
Studio (für HP-Dru.)	99,-
Teach me AMIGA	ab 59,-
TechnoSoundTurb. II	149,-
Video Control	59,-

ARKTIS Hardware

Umschaltplatine deluxe **79,-**
von 1.3 auf 2.0 inkl. ROM 2.04. Kinderleichter Einbau OHNE LÖTEN! Schon können Sie die neue Software nutzen!

CD - ROMs

Fred Fish CD (Original)	59,-
Saar/Amok CD	49,-

Cool

Das erste Megapaket aus unserer neuen "Cool 7" Reihe zum eiskalten ARKTIS-Preis!

Sieben professionell programmierte Werbespiele bekannter Firmen inklusive einsteigergerechtem 50-seitigen deutschen Handbuch in einem Paket. Ob Sie nun bei "Energie Manager" eine Restaurantkette eröffnen müssen, das Geheimnis von "V.L." lösen, Ihr Haus umweltfreundlich renovieren, einen Nationalpark errichten oder aber den "Karamalz Cup" gewinnen.

Diese sieben Spiele bieten Unterhaltung pur für viele viele Stunden zum fairen Preis! Lauffähig auf allen AMIGA!

Nr. C-1



Versandkosten: 5,- Vorkasse oder 9,- Nachnahme. Versand erfolgt per Post. Nur Inlandsversand.

Das erste Soccergame zur WM ist da! Nur schade, daß Krisalis' drittes Manchester-Spiel trotz der Umstellung auf die vertikale Scrollrichtung à la „Sensible Soccer“ oder „Goal“ nicht der ganz große Reißer ist.

stimmter Spieler und Mannschaften, die Torschützen sowie Verletzungs- oder Sperrzeiten entnehmen lassen. Vor jeder Begegnung kann man nun zwischen drei Trikots wählen, anschließend sieht man die eigene Aufstellung und die des Gegners. Dieser Taktikscreen mit dem zehn Werte umfassenden Fähigkeitsprofil der Cracks (etwa zum Festlegen der Elfmeterschützen) ist allererste Sahne, doch auch während des Matches können Spieler und Taktiken noch gewechselt werden. Dazu gibt's eine Replayfunktion mit Zeitlupe, aber ohne Abspeichermöglichkeit, sowie haufenweise gelbe und rote Karten – typisch englisch halt. An der Steuerung der Feldspieler ist wenig auszusetzen, die vom Computer kontrollierten Torhüter sind schon fast zu gut. Für Abwechslung sorgen zu-

Wo viel Licht ist, da ist meist auch etwas Schatten: Wenn zu viele Kicker auf einmal über den Screen dribbeln, wird das Game sichtbar langsamer, im übrigen scrollt die spartanische Grafik aber tadellos. Die Musik klingt ziemlich lahm, während die Effekte in Ordnung gehen. Abspeichern läßt sich nur die Saison, was angesichts der maximal 64 Teams in den Pokalwettbewerben ein schlechter Witz ist. Zudem erweist sich die Matchdauer als unveränderlich, die

Namen der Spieler und Mannschaften können ebenfalls nicht editiert werden, und die deutsche Übersetzung enthält so manchen Lapsus. Das Gameplay erreicht somit nicht ganz die Klasse von „Sensible Soccer“, aber wer die in den nächsten Wochen und Monaten anstehenden

Soccergames nicht mehr abwarten mag, darf ruhig schon hier auf den Digi-Rasen stürmen. (mm)



Wimbledon

Lacti Grid

KADER

5	John Tashanu	«
15	John Seales	«
1975 League		
8	Robbie Jarie	«
10	Dean Holdsworth	«
20	Warren Barton	«
26	Gary Bissett	«
11	Paul Miller	«
3	Brian Hollister	«
4	Vinny Jones	«
12	Steve Anthrobus	«
16	Paul Nege	«

TEAM

1	Ben Seales
15	John Seales
2	Warren Barton
8	Robbie Jarie
3	Brian Hollister
6	Scott Fitzgerald
4	Vinny Jones
20	Laurence Sanchez
9	John Tashanu
19	Dean Holdsworth
22	Neil Ardley

AUFSTELLUNG

1				
15	3	6	2	
4	9	20		26
	10	9		

Spieler STAT

SCA	
MS	
MG	
PS	
ME	
LB	
FB	

AUSWECHSELSPiLER

7	Andy Clarke
26	Gary Bissett
29	Brian Sullivan

4-4-2

◀

▶

Vor dem Spiel



Carlshall Athletic	Shafield Wednesday
Plymouth Argyle	Stalybridge Celtic
Altrincham	Oldham Athletic
Wembley	Whitley Bay
Kettering Town	Burnley
Middlesbrough	Cardiff City
Winsford United	Chelsea
Huge United	Scunthorpe United
Barking	Gateshead
Bishops Cleeve	Hendon
Leeds United	Millwall Wanderers
Telford United	Bromsgrove Rovers
Dover Athletic	Sutton Coldfield Town
Bishop Auckland	Wrexham
St Albans City	Wokingham
Brighton	Town Lincoln City
Bristol Rovers	Rotherham United
Torquay United	Northwich Victoria
Fulham	Dulwich Hamlet
Birmingham City	Melling
Berkhamstead	Porthsmouth
Macclesfield Town	Charlton Athletic
Cambridge United	Leamington City
Gillingham	Preston North End
Tamworth	

Wer schnappt den Joker Pokal?

DIGI-FUSSBALL

70%
„ORDENTLICH“



GRAFIK	50%
ANIMATION	62%
MUSIK	44%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	74%

VARIABEL

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	KOMPLETT

Schon länger keine echte Arcade-Konvertierung mehr gesehen, was? Hier kommt eine von ICE – allerdings handelt es sich dabei um eine Ballerei für den 1200er, die man auch nicht unbedingt gesehen haben muß...



Action total?

TOTAL CARNAGE



A 1200
speziell



Dabei wären die Voraussetzungen für einen Action-Knaller schon da gewesen, denn das Automaten-Original stammt von Midway, also den Machern solcher Hämmer wie „Mortal Kombat“ und „NBA Jam“. Selbst beim in der Computerfassung mittlerweile indizierten Quasi-Vorgänger „Smosh TV“ aus gleichem Hause ging die Post noch recht gut ab, und auch hier ist das Gameplay für Pazifisten denkbar ungeeignet: Schwerebewaffnete Solo- oder Teamsöldner sollen vorwiegend menschliches Kanonenfutter niedermetzeln.

Die Unterschiede zwischen dem von der BPS geschafften Spiel und seinem Nachfolger sind dabei eher geringfügig; wo früher in einer stationären Futuro-Arena die Laser glühten, werden die Schergen des Diktators Akhboob jetzt halt auf scrollendem Terrain bekämpft. Vor dem Gemetzel gilt es, sich zwischen Stick-, Pad- und Keyboardsteuerung sowie zwei Schwierigkeitsgraden zu entscheiden, doch leicht ist das Spiel in keiner Variante – Continues werden schmerzlich vermißt, zumal die drei Bildschirmleben relativ schnell ausgehaucht sind. Schließlich stürmen die feindlichen Trupps von allen Seiten und oft gleich im Dutzend an, Pan-

zerbesetzungen ballern, bis die Rohre glühen, und riesige Cyborgs mit Kanonen statt Armen machen den Screen unsicher. Mit dieser Übermacht sollen nun Spielersprites fertig werden, die sich bewegen, als hätten sie zum Frühstück eine Packung Valium eingepfiffen...

Auch die Waffenauswahl läßt zu wünschen übrig, denn zwar kann man sich durch das Aufsammeln von Icons diverse Wummen, einen Laser, Flammenwerfer oder Dreifachschuß verschaffen, doch unterscheiden sich die Geräte praktisch oft nur durch die Farbe der Projektile. Selbst die limitierten Tretminen und die in besonders brisanten Momenten herbeizitierbare Luftunterstützung können nichts daran ändern, daß sogar bei Kollision mit bereits getroffenen und verblutenden Gegnern ein Leben verlorengeht – was im meist herrschenden Gedrängel keine Seltenheit ist. Ansonsten sind unfaire Momente zwar selten, doch ist das Spiel auf Dauer ein wenig eintönig; was auch für die Optik gilt: Trotz flüssigem Scrolling und leidlicher Animationen hat man am 1200er selten derart fade Landschaften gesehen. Die grafische Einöde aus Braun und Grün wird nur durch detailarme Berge und Häuser unterbrochen; Musik gibt's gleich überhaupt keine, und die Sound-FX sind unterdurchschnittlich.

Einen Totalausfall verhindert hier aber immerhin die insgesamt solide Spielbarkeit (auch versteckte Bonusabschnitte wurden nicht vergessen), weshalb wir für die angekündigten Versionen für A500 und CD² die Hoffnung noch nicht aufgeben – ein etwas hübscheres Äußeres könnte Total Carnage ja schon zu einem echt brauchbaren Game machen. (rl)

TOTAL CARNAGE (ICE)

SÖLDNER-ACTION

61%

„HEKTISCH“



GRAFIK	55%
ANIMATION	63%
MUSIK	–
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	62%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

DER JOKER

UNTER DEN KONSOLEN-MAGS!



DIE GANZ NEUE AUSGABE

JETZT AM KIOSK!

Kennt Ihr diesen Spruch: „Wo ein komplexes Gameplay wartet, da will ich siedeln!“ Den müßt Ihr kennen, falls Ihr ihn nicht sogar selbst erfunden habt – immerhin wart Ihr es, die Blue Bytes „Siedler“ auf dem ersten Platz der Lesercharts angesiedelt habt!

Und was treibt so ein Siedler in seiner Freizeit? Geht er etwa in die Holzfäller-Disco? Mit Tanten und mitnichten, er spielt Fußball, was sonst? Das erklärt sich nämlich unschwer aus der Beobachtung, daß Ascons „Anstoß“ und der professionelle Bundesliga-Manager von Software 2000 auf nahezu sämtlichen Medaillenträgern der sonstigen Hitlisten zu finden sind...

Anders gesagt: Es konnte sich wieder einmal das Bewährte behaupten, nur ganz wenige Neuzugänge waren diesen Monat zu verzeichnen – die vereinzelte Novität an der traditionell kurzlebigen Verkaufsfront dürfte sogar einen Rekord darstellen. Na ja, gegen Highlights wie „Cannonfodder“, „Christoph Kolumbus“ oder „Elite II“ (um nur ein paar zu nennen) ist halt

auch schwer anzustinken, stimmt's? Verblüfft hat uns demgegenüber der Durchmarsch der 1200er-Rennschnecke „Star Trek“ – sind da möglicherweise doch mehr Leute mit Turbokarten ausgerüstet, als wir glaubten? Oder schlägt der umwerfende Charme des spitzohrigen Vulkaniers jedes andere Argument aus dem Feld?

Wir wissen es nicht. Dafür wissen wir etwas anderes, nämlich, daß die letzten Monate recht ergiebig in Hinblick auf tolle Adventures und Rollenspiele waren. Wer daran immer noch zweifelt, möge halt einen Blick auf die Liste mit den Abenteuer-Hits werfen. Über alle Zweifel erhaben sind indessen auch diesmal wieder unsere drei feinen Preis-Games, die Leute mit Bleistift, Postkarte, Briefmar-

ke und ein wenig Glück abgreifen können:

**1 x Legend of Kyrandia
1 x Eishockey Manager
1 x Nigel Mansell für CD³²**

Alles, was Ihr tun müßt, um bei der Verlosung dabeizusein, ist, in Eurem Bio-RAM nach den derzeitigen Lieblings-Zockereien zu fahnden und sie auf dem Kärtchen zu notieren (1200er-Versionen bitte kennzeichnen). Dann nämlich, und nur dann, können wir wieder all die vielen Postsäcke voller Leser-Hits auszählen, ein neues Up & Down fürs nächste Heft erstellen und natürlich drei glückliche Gewinner ziehen. Und weil wir nicht so sind, wie Michael gern wäre, dürft Ihr sogar noch dazuschreiben, welches Teil Ihr im Fall der Fälle gerne hättet!

Freilich war alles vergebliche Liebesmüh, wenn der Absender fehlt oder wir ihn nicht entziffern können, das leuchtet doch ein. Wenn allerdings unsere Anschrift auf Eurem Schriftstück fehlt, dann hilft selbst ein Absender in Schönschrift wenig, das leuchtet sogar uns ein. Und weil jetzt alle so schön leuchten (mach mal einer das Licht aus – toooll!), hatten wir sogar noch eine Erleuchtung: Wir schreiben unsere Adresse einfach mal hier dazu, viel leicht kann ja der eine oder andere etwas damit anfangen...

**Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

UP & DOWN

DIE SPANNENDSTEN ABENTEUER



1. INDIANA JONES IV	91%
2. BENEATH A STEEL SKY	87%
3. MONKEY ISLAND II	87%
4. SIMON T. SORCERER (1200)	86%
5. AMBERMOON	85%
6. SIMON THE SORCERER	85%
7. KGB	81%
8. DARK SEED	79%
9. LEGEND OF KYRANDIA	77%
10. ISHAR 2 (1200)	75%

DIE GROSSEN 10



1. (1) BUNDESL. MAN. PROF.	37
2. (2) INDIANA JONES IV	31
3. (3) WING COMMANDER	20
4. (4) EISHOCKEY MAN.	20
5. (5) ANSTOSS	15
6. (7) DIE SIEDLER	9
7. (6) MONKEY ISLAND II	7
8. (8) GOAL!	3
9. (-) TURRICAN 3	3
10. (10) CHAOS ENGINE	2

TOP SELLER DES JAHRES

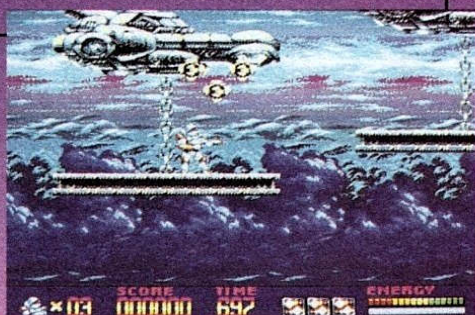


1. (1) DIE SIEDLER	
2. (2) WING COMMANDER	
3. (3) ANSTOSS	
4. (5) EISHOCKEY MAN.	
5. (7) ELITE II	
6. (4) LEMMINGS 2	
7. (6) SYNDICATE	
8. (10) MORTAL KOMBAT	
9. (9) GOAL!	
10. (-) DESERT STRIKE	

PERSONAL FAVORITES

Richy

1. TURRICAN 3
2. MR. NUTZ
3. DISPOSABLE HERO (CD³²)
4. LIONHEART
5. SKIDMARKS



TOP TWENTY



1. (2) DIE SIEDLER
2. (3) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
3. (13) TURRICAN 3
4. (1) ANSTOSS
5. (10) EISHOCKEY MANAGER
6. (-) CANNONFODDER
7. (16) ELITE II
8. (5) WING COMMANDER
9. (4) INDIANA JONES IV
10. (12) CIVILIZATION
11. (20) HISTORYLINE
12. (6) SYNDICATE
13. (18) DUNE 2
14. (11) BURNTIME
15. (14) MAD TV
16. (9) GOAL!
17. (15) MONKEY ISLAND II
18. (19) AMBERMOON
19. (8) PINBALL FANTASIES
20. (-) DESERT STRIKE

TOP TEN: A1200



1. (2) ANSTOSS
2. (-) STAR TREK
3. (7) BURNTIME
4. (9) PINBALL FANTASIES
5. (-) 1869
6. (1) BODY BLOWS GALACTIC
7. (4) SIMON THE SORCERER
8. (5) CHAOS ENGINE
9. (6) OSCAR
10. (10) JURASSIC PARK

TOP SELLER



1. (1) DIE SIEDLER
2. (3) CHRISTOPH KOLUMBUS
3. (4) CANNONFODDER
4. (10) SKIDMARKS
5. (5) ASSASSIN SPECIAL EDITION
6. (7) ELITE II
7. (6) ANSTOSS
8. (2) MORTAL KOMBAT
9. (-) SECOND SAMURAI
10. (9) AMBERMOON

DER CLOU! DIE COMPETITION!

Über NEOs Meilenstein der digitalen Verbrechensgeschichte muß man Euch ja wohl nichts mehr erzählen, das haben wir bereits im letzten Heft ausführlich getan – hier und heute könnt Ihr den Stratego-Hit ganz legal und trotzdem umsonst abgreifen!

Ja, das herrlich parodistische und auch spielerisch wunderbar innovative Ganovenepos dürfte das Renommee der österreichischen Software-Gang sicher noch mal kräftig steigern. Und weil Erfolg großzügig macht, haben die NEOlogen zusammen mit ihren alpenländischen Kollegen, der nicht minder erfolgreichen Bande von Max Design, ein Paket voller leckerer Gewinne geschnürt. Dazu gehört natürlich einmal das Game selbst, und zwar wahlweise in der speziellen AGA- oder der Normalversion – Ihr solltet also schon auf dem Antwortkärtchen Eure diesbezüglichen Wünsche notieren. Dann hätten wir für überlebenstüchtige Abenteurer noch die „Burntime – Limited Edition“ und die dazugehörige Audio-CD anzubieten; last but not least gibt's jeweils fünf Langarm-T-Shirts mit dem Namensaufdruck von NEO bzw. Max Design.

Und müßt Ihr etwa der Queen den güldenen Nachtopf mopsen, um Euch für einen der Gewinne zu qualifizieren? Oder genügt es, fünf Jahre Knast bei guter Führung nachzuweisen? Nichts dergleichen, ein richtiger Buchstabe und ein klein wenig Glück bei der Verlosung reichen vollauf! Denn hier kommt sie schon, unsere...

PREISFRAGE:

WELCHE SCHAUSPIELER MIMTEN DAS GANOVEN-DUO IM FILM „DER CLOU“?

- A) STAN LAUREL & OLIVER HARDY
- B) CHEECH & CHONG
- C) PAUL NEWMAN & ROBERT REDFORD

Mit der Antwort solltet Ihr Euch allerdings nicht Zeit lassen, bis der Streifen wieder mal im Fernsehen läuft, denn Einsendeschluß ist bereits am 13.5.1994. Aus purer Bosheit schließen wir außerdem den Rechtsweg, die Mitarbeiter von NEO, Max Design sowie die des Joker Verlags aus. Um so mehr Glück wünschen wir dafür allen Teilnahmeberechtigten!

JOKER VERLAG
„CLOU-COMPETITION“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

ALLES UMSONST, ALLES LEGAL: DIE GEWINNE!

- 10 x „Der Clou!“ (wahlweise Normal- oder AGA-Version)
- 10 x „Burntime – Limited Edition“
- 10 x „Burntime“ Audio-CD
- 5 x Langarm-T-Shirt mit NEO-Aufdruck
- 5 x Langarm-T-Shirt mit Max Design-Aufdruck

neo



Spiele der Superlative

Seeschlacht
Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gegnerische Flotte.
Best-Nr. 3017 4,90 DM

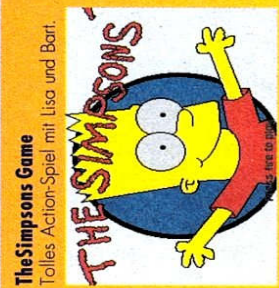
Ball of Pharaoh
Sie müssen durch Labyrinth zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.
Best-Nr. 3032 4,90 DM

Energie Manager
Best-Nr. 3032 4,90 DM



Energie Manager
Best-Nr. 3032 4,90 DM

Gewinnen Sie den hochdotierten Energiepreis. Dieser Preis winkt Ihnen, wenn Sie am umweltbewußtesten wirtschaften.
Best-Nr. 3247 4,90 DM



The Simpsons Game
Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart.
Best-Nr. 3045 4,90 DM

Seawolf
Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.
Best-Nr. 3051 4,90 DM

BattleShip
Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.
Best-Nr. 3084 4,90 DM

Galactoid
Die neueste Version des Klassikers Galaga. 1 oder 2 Spieler.
Best-Nr. 3250 4,90 DM

Substark
Gutes Arcade Spiel. Sie müssen zwei kleinen U-Booten das Torpedos auf vorbestimmte Schiffe abfeuern.
Best-Nr. 3024 4,90 DM

Control
Ein Spitzen-Adventure mit dem recht



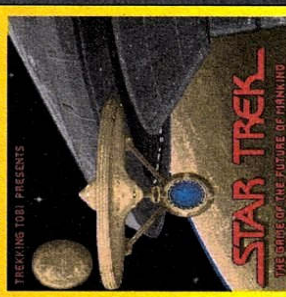
I WAS A CANNIBAL FOR THE LD
Best-Nr. 3024 4,90 DM

Die Kognaten Nennen Sie die Cannibal für the LD. Sie müssen Ihren Körper

Best-Nr. 3085 4,90 DM

Skat
Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielervollung.
Best-Nr. 3085 4,90 DM

Star Trek (Neue Version)
Ein Stück Film- und Software-



STAR TREK
Best-Nr. 308 15,00 DM

Geschichte: die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant dürfen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen. Komplet mit deutschem Handbuch
Best-Nr. 308 15,00 DM

Wonderland
Farbentworfene Jagdmission. Im Wunderland mit fliegenden Eseln, Engländern und Engländern. Einmalig / beindruckend und nicht zu übersehen. Kriegen, Träumen und Schwärmen. Scherben, neben auch noch. Best-Nr. 3203 4,90 DM

FortWest
Bei diesem Spiel müssen Sie

Best-Nr. 3203 4,90 DM



Wonderlab
Best-Nr. 3203 4,90 DM

Best-Nr. 3203 4,90 DM

Wibble Wobble Golly
Klassisches Spiel. Best-Nr. 3221 4,90 DM

Ball Fire
Best-Nr. 3221 4,90 DM

Parzerk
Best-Nr. 3221 4,90 DM

Star Guard
Best-Nr. 3221 4,90 DM

Zombie Apocalypse
Best-Nr. 3149 4,90 DM

Georg Glaxo
Best-Nr. 3149 4,90 DM

Bar Dog
Best-Nr. 3252 8,00 DM

Top Secret
Best-Nr. 3153 4,90 DM

Popoye
Best-Nr. 3249 8,00 DM



TOP SECRET
Best-Nr. 3153 4,90 DM

Saltaire
Best-Nr. 3230 4,90 DM

Telekommando II
Best-Nr. 3257 4,90 DM

Best-Nr. 3257 4,90 DM

Grand Prix-Simulator
Best-Nr. 3149 4,90 DM

Georg Glaxo
Best-Nr. 3149 4,90 DM

Bar Dog
Best-Nr. 3252 8,00 DM

Top Secret
Best-Nr. 3153 4,90 DM

Popoye
Best-Nr. 3249 8,00 DM



TOP SECRET
Best-Nr. 3153 4,90 DM

Saltaire
Best-Nr. 3230 4,90 DM

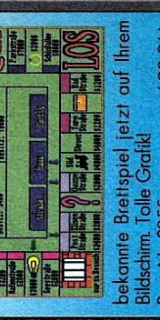
Telekommando II
Best-Nr. 3257 4,90 DM

Best-Nr. 3257 4,90 DM

Mine Trasher
Best-Nr. 3243 10,00 DM

Megaball V2.1
Best-Nr. 3253 8,00 DM

Monopoli
Best-Nr. 3253 8,00 DM



Monopoli
Best-Nr. 3253 8,00 DM

Telekommando II
Best-Nr. 3257 4,90 DM



Fighting Warriors
Best-Nr. 3175 4,90 DM

Telekommando II
Best-Nr. 3257 4,90 DM

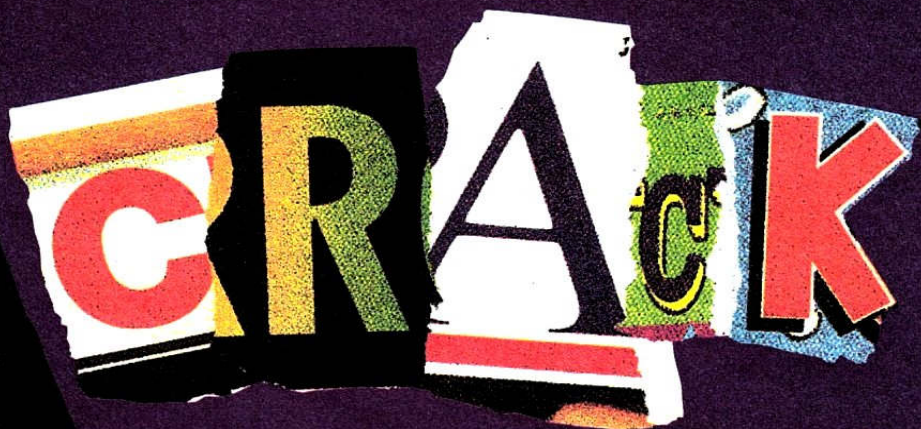
Telekommando II
Best-Nr. 3257 4,90 DM

Telekommando II
Best-Nr. 3257 4,90 DM

Bestellhotline 02202 / 930-480 oder 02202 / 930-481



SILVER
Datentechnik
Inhaber: Gerd Klein
Postfach 200 531
51435 Bergisch Gladbach
Telefon 0 22 02 / 930-480
Telefax 0 22 02 / 930-487



Aktualität hat immer Vorrang: Nicht weniger als 150 Beamte des Landeskriminalamtes waren nötig, um unseren Dr. Freak von seinem ursprünglich für diese Ausgabe geplanten Interview mit einem bekannten Szeneaussteiger abzuhalten!

Was war geschehen? Nun, die besagte Streitmacht von Ordnungshütern stürmte kürzlich im Rahmen einer großangelegten Polizeiaktion 60 Wohnungen im gesamten Bundesgebiet, weil darin böse Computerhacker vermutet wurden. So richtig zupacken konnte der Arm des Gesetzes dabei hier in München, wo zwei namhafte Szenegrößen verhaftet wurden, die praktischerweise sogar im selben Haus wohnten: einmal der unter dem Decknamen „Kimble“ auftretende Kim S. sowie der als „Magic Drummer“ firmierende Thomas S. Beide wurden (neben zwei anderen Szene-Promis) in Gewahrsam genommen, weil man ihnen den wohl gewinnbringenden, aber natürlich illegalen Handel mit Calling Cards vorwirft, mit denen sich gratis rund um die Welt telefonieren läßt. Das ist besonders für die kostenintensive DFÜ praktisch, funktioniert aber freilich nur so lange, bis der rechtmäßige Karteninhaber aufgrund der plötzlich astronomisch hohen Telefonrechnung den Braten riecht – zudem können derartige technische Experimente mit bis zu fünf Jahren Knast bestraft werden.

Laut dem berühmt-berüchtigten Großinquisitor der deutschen Softwarepiraterie, Rechtsanwalt Günter Freiherr von Gravenreuth, hatte sich diese Aktion „nach vier Stunden bereits in der Szene rumgesprochen“. Die totale Panik brach deswegen allerdings nicht gleich aus, denn schon Tage und Wochen vor der Großrazzia kursierten in einschlägigen Kreisen Gerüchte, daß „demnächst wohl etwas im Busch wäre“. Und so hatten zum fraglichen Zeitpunkt nur die Desperados unter den Hackern ihr riskantes Gewerbe in vollem Umfang weiterbetrieben. Entsprechend schnell erholte man sich denn auch von diesem Schlag:

Kaum zwei Wochen später dürften rund 90 Prozent der Phone-Freaks wieder „ihre“ ganz persönlichen Calling Cards besessen haben.

Ein netter Nebenaspekt der an sich ja nicht gerade lustigen Angelegenheit war die Art und Weise, wie zumindest ein Teil der allgemeinen Presse den Lesern das Vorgefallene klarzumachen versuchte. Besonders liebenswert, wenn auch nicht unbedingt von übermäßiger Sachkunde getrübt, fielen die teilweise geradezu ins Folkloristische abgleitenden Aufklärungsbemühungen des Münchner Merkur aus: „Die Computerfreaks speicherten die 15teiligen Buchstaben- und Ziffernfolgen auf Mikrochips in Plastikkasterln (sogenannten Blue Boxes) und hatten fortan freie Bahn“. Ja, das ist doch bestes Amigo-Deutsch, viel schöner hätte es der große bayerische Schutzpatron Franz-Josef persönlich wohl auch nicht formulieren können...

Nach dem geselligen Teil des Abends nun noch ein Blick hinüber ins Lager der Raubkopierer, wo man sich mittlerweile auch am Amiga in verstärktem Maß der CD-Ware widmet. Konsequenterweise veranlaßt dieses Phänomen immer mehr Hersteller, ihre vermeintlich crackersicheren Silberscheiben ebenfalls mit einem Kopierschutz zu versehen, so wie es etwa Blue Byte bei der PC-Version von „Battle Isle 2“ bereits vorexerziert hat. Von der Sache her wären derlei Maßnahmen jedoch gar nicht notwendig: Insider wissen zu berichten, daß die gecrackten Silberlinge, die sich wegen der puren Datenmasse bloß via Board oder Streamerband verbreiten lassen, den „Endverbraucher“ wegen des Transportproblems oftmals gar nicht mehr erreichen – oder allenfalls in einer Demoversion.

Die Szene scheint sich zur Zeit also in erster Linie mit sich selbst zu beschäftigen; für die plötzlich zum ehrlichen Kauf gezwungene Kundschaft ist das aber schon allein deswegen nicht unbedingt ein Nachteil, weil der allgemeine Sittenverfall inzwischen auch dazu geführt hat, daß reinrassige 500er-Spiele in gecrackter Form nur noch auf dem 1200er laufen, da der Herr Raubkopierer leider bloß dieses eine Amigamodell besitzt. Und sollten die Damen und Herren von der falschen Seite des Urheberrechts aufgrund der Lage der Dinge gar von Gewissensbissen geplagt sein, so kann ihnen jetzt ja geholfen werden – Microsoft hat nämlich gerade eine Hotline für anonyme Raubkopierer eingerichtet! Ich weiß, das klingt wie ein Witz, ist aber toderne Realität; wer's nicht glaubt, der wähle einfach mal die Telefonnummer 0130/4011 und überzeuge sich selbst.

Eine uneingeschränkt positive Nachricht zum Schluß: Die einzige Gruppierung innerhalb der Szene, die quantitativ und qualitativ ständig zulegt, sind die (völlig legal arbeitenden) Demomacher. Eine wahrhaft kreative Methode, um aus eigener Kraft die Niederungen des ungesetzlichen Untergrunds zu verlassen – und ein gesicherter Nachschub für unsere Demo-Galerie. Na, vielleicht ist die Welt ja gar nicht so schlecht? Das argwöhnt zumindest

Euer

DR. FREAK

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Versandzentrale
Hamminkeln kein
Verkauf!
Fax: 02852 / 1802

Bestellannahme: 02852 / 9140-10

Bestellannahme: 02852 / 9140-11

Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Autorisiertes
Commodore **AMIGA**
SERVICE-CENTER

AMIGA - Hardware

A 570 CD-ROM mit 4 CD's, f. A 500/A 500Pl. 139,-
AMIGA - 32-Console inkl. 2CD's/4 Spiele 599,-
CD32-MPEG-Modul (Video-CD's a.Anfr.) 449,-
A 1200-CD-ROM-Laufwerk 499,-
AMIGA 1200 mit Desktop Dynamite 666,-
AMIGA 1200 mit 1,76 MB- HD-Laufwerk 699,-
AMIGA 1200 130 MB Harddisk 999,-
AMIGA 1200 260 MB HD u. Desktop Dyn. 1199,-
AMIGA 1200 340 MB HD u. Desktop Dyn. 1399,-
AMIGA 4000 - 30 - 4 MB o. HD 1699,-
AMIGA 4000 - 30 - 4MB 260 MB HD 2199,-
AMIGA 4000 - 40 - 6MB 260 MB HD 3699,-
AMIGA 4000- 40-6 MB Tower 3999,-
Syquest SQ 3105 105 MB A 2/3/4000-int 529,-
Medium 44 MB, 88MB, 105 MB 129,-/189,-/129,-
Mitsumi CD-ROM inkl. Contr. A 2/3/4000 549,-
Double Speed-Laufwerk unterstützt auch Foto-CD's

Monitore

A 1942 Stereo (35cm=14") f. A 1200 / A 4000 749,-
AKF 50 (MPRII) A 1200/A 4000/ Archimedes 699,-
AKF 52 (35cm= 14") für A 1200 / A4000 569,-
A 1084 od. A 1085 Stereo-Monitor 399,-
MF 5017 (43cm=17") für A1200/A4000/Acorn 1939,-

ACORN- Archimedes-Hardware

alles deutsche Versionen

A 3010 (250 CPU) 2 MB RAM 999,-
A 4000 16 MHz 80 MB Harddisk 1999,-
A 5000 25 MHz 80 MB Harddisk 2999,-
AKF 52 Multiscan Monitor 569,-
AKF 50 Multiscan Hi-Res Monitor 699,-

AMIGA -Speichererweiterungen

512 KB RAM-Karte Uhr/ Akku A 500 49,-
512KB WINNER-RAM Uhr/Akku A 500,5J.G 59,-
1 MB WINNER-RAM A 500 Plus 79,-
1 MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 600 89,-
1,8MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 500, 2J.Gar 199,-
8/2 MB WINNER-RAM-Box A 500/Plus durchgef. Bus inkl. 3 Spiele: ZAP/Delta Run/Bad Vibes 299,-
8/2 MB RAM- Karte mit AT-Contr. A 2000 329,-

PCMCIA - HD A600 / A 1200 - extern

60 MB AT- HD für PCMCIA-Slot A600/A 1200 499,-
250MB AT-HD f. PCMCIA-Slot A600/A 1200 699,-
installiert mit WB 2.1 (A 600) oder WB 3.0 (A 1200)

32 Bit-Fast-RAM-Karten A 1200

0 MB 32 Bit-Fast-RAM,Uhr/Akku, Copro-Sockel 129,-
1 MB 32 Bit-Fast-RAM,Uhr/Akku, Copro-Sockel 249,-
4 MB 32 Bit-Fast-RAM,Uhr/Akku, Copro-Sockel 449,-
8 MB 32 Bit-Fast-RAM,Uhr/Akku, Copro-Sockel a.Anfr.
4 MB Turbo-RAM Blizzard (28MHz), Uhr/Akku 479,-
mit Uhr/Akku und Co - Pro -Sockel (bis 40 MHz)

AMIGA-Laufwerke

HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) f.a. Amigas ext. 259,-
HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) f.a. Amigas int. 219,-
Einsetzbar in alle AMIGA ab ROM 2.0 x
Promigos-Drive, f. alle Amiga's- extern 109,-
durchgeführter Bus, abschaltbar, 6 Mon. Garantie
WINNER-Drive, f. alle Amiga's -extern 139,-
durchgeführter Bus, abschaltbar, 2 J. Garantie
Color-Drive, f. alle Amiga's-extern 119,-
in rot, schwarz,blau, weiß, gelb, grün, 6 Mon. Garantie
Laufwerk A 500/ A500Plus-intern 99,-
kompl. mit Auswurfaste und Zubehör
Laufwerk A 600/ A1200-intern 99,-
Laufwerk A 2000 - intern 99,-

Genlock, Digitizer u.s.w.

Video Grabber und Splitter mit Software 179,-
Pal - Genlock 529,-
Y-C Genlock 719,-
Sirius - Genlock 1479,-
Frame Machine mit FM-Prism 24 1369,-
V-Lab - extern, par, A 500/ 600/ 1200 559,-
V-Lab - intern A2000/3000/4000 549,-
Retina 4 MB - Grafikkarte 798,-
Retina BLT Z3 4 MB 24 Bit Grafikkarte 949,-
AirLink Infrarot - Fernbedienungsemulator 149,-

CD -32 Software

Alfred Chicken	56,-	Arabian Nights	46,-
Bubba N Stix	69,-	Alien Breed/Quwak	55,-
Projekt X/F 17 Challenge	55,-	Chuck Rock	37,-
Deep Core	69,-	James Pond 2	69,-
John Barnes Football	39,-	Jurassic Park	89,-
Lord of the Rings	89,-	Lotus Trilogy	69,-
Morph	59,-	Nigel Mansell	64,-
Microcosm mit T-Shirt und Psygnotic Audio-CD (10Titel)	119,-		
Super Putty	39,-	Pinball Fantasies	73,-
Now that's what I call Games 1 und 2 (je 100 Spiele)	je 49,-		
Sensible Soccer	56,-	Sleepwalker	89,-
Whales Voyage	59,-	Zool	65,-
Trolls	69,-	Utopia	75,-
Prey	69,-	Pirates Gold	79,-
Dangerous Streets	69,-	Labyrinth of Time	69,-
Chambers of Shaolin	69,-	Liberation	74,-
Seven Gates of Jambala	69,-	Seek & Destroy	69,-
Games & Goodies	69,-	Summer Olympix	69,-
Overkill / Lunar C	59,-	Fly Harder	49,-
Disposable Hero	69,-	International Karate+	39,-
Nick Faldos Golf	85,-	D/Generation	49,-
Dangerous Streets und Wing Commander	39,-		
Global Effect	69,-	The Chaos Engine	59,-
Fast alle CD's für A 570 u. CDTV	ab Lager Lieferbar		
Zahlreiche Videotitel auf Lager	ab 49,-		

Controller u. Harddisk: A 500 - A 4000

SCSI-Contr. 8 MB-RAM Opt. für A 2/A3/A4000 269,-
Mit Treiber für Kodak-Foto-CD's CDTV/A570/CD32 Software
Fastlane Z3 SCSI-II-DMA-Controller f. A 4000 779,-
7 MB/s mit z.B. Seagate ST 11950N, inkl. Software f. CD-ROM

TIPS DES MONATS

AMIGA 1200 2 MB 569,-
Amiga 2000 2.0 deutsch 549,-
CD-32-Console mit 100 Spielen 649,-
AMIGA 4000-30 4 MBm.Desktop Dynamite 1749,-
AMIGA 4000 - 6MB o. Harddisk 3199,-
AKF 52 Monitor für A 1200/A 4000/Acorn 569,-

Nützliches Zubehör

Desktop Dynamite 99,-
Wordworth dt.sch., DPAINT IV, Print-Manager, Dennis, Oskar
Workbench 2.05: 4 Disk, 3 Handbücher, ROM 2.0 69,-
Workbench 2.1: 5 Disk, 2 dt.sch. Handb., ROM 2.0 99,-
AS 217: Zusätzl. Handbücher für A 1200 49,-
3.0 Install Disk, Harddisk-, ARexx- und Amiga DOS-Handbuch
A 600 Umschaltplatine mit 1.3 ROM 55,-
A 500 (+)/ A 2000 Umschaltplatine mit 1.3 ROM 55,-
Umschaltplatine mit 2.0, WB-HB u. WB-Disk 69,-
Umschaltplatine für 1.3 und 2.0 ROM's 29,-
WINNER-Stereo-Sound-Sampler 89,-
bis 50 KHz, Microphoneanschluß regelbar, inkl. Software
WINNER-Midi, durchgeführter Bus 69,-
WINNER - AMIGA Maus, 2 J. Gar. 39,-
in weiß, gelb, schwarz, rot-transparent
autom. Mouse-Joystick Switchbox 39,-
Alfa - Data od. Sunnyline -Trackball 79,-/69,-
AMIGA Handy-Scanner 249,-
durchgeführter Druckerport, 100 - 400 DPI einstellbar
AMIGA-Handy-Scanner inkl. OCR-Software 398,-
4,5 A Netzteil A 500/A 600/A 1200 79,-
Netzteil A 2000 189,-
Tastatur A 500 99,-
Tastatur A 2000 und A 4000 169,-/189,-
Fast alle AMIGA-Ersatzteile ab Lagerlieferbar

Harddisk A 500/A 500Plus A1000/A2000/A4000

SCSI-Contr.-RAM-Opt.	269,-	SCSI-Contr.-RAM-Opt.	249,-
A 570-CD-SCSI-Contr.	149,-	AT-Contr.Amiga 1000	159,-
AT-Contr.-RAM Opt.	159,-	AT-CD-ROM-Contr.	149,-
AT-Contr. RAM/ROM	199,-	AT-Contr.-RAM-Opt.	129,-

AT-Harddisk inkl. Controller und WB 21

A 500/A 500Plus-extern	Amiga 2000 - intern		
260 MB-HD mit Contr.	679,-	260 MB-HD mit Contr.	629,-
345 MB-HD mit Contr.	779,-	345 MB-HD mit Contr.	729,-
420 MB-HD mit Contr.	879,-	420 MB-HD mit Contr.	859,-
540 MB - HD mit Contr.	1099,-	540 MB-HD mit Contr.	1079,-

Harddisk A 600 - A 1200 -intern

40 MB Harddisk	279,-	64 MB Harddisk	389,-
84 MB Harddisk	479,-	130 MB Harddisk	549,-
250 MB Harddisk	749,-	340 MB Harddisk	999,-
2,5 Kabel, Installdisketten u. Anleitung	39,-		
2,5 - 3,5 Adapter- u. Stromkabel, Software	69,-		
2.05 ROM spez. für A 600 Aufrüstung in A 600-HD	29,-		

32 Bit-Turbo-Karten A 1200

0 MB 32 Bit 68030/28 Turbo - Board	399,-
1 MB Modul / 4 MHz Modul	99,- / 299,-
0 MB 32 Bit 40 MHz Blizzard 1230 Turbo Board	479,-
4 MB 32 Bit SIMM Modul	329,-
SCSI-Kit für Blizzard 1230 Turbo Board	249,-
Coprozessor 14/20/33/50 MHz	29,-/99,-/149,-/249,-

Irrtümer und Preisänderungen
vorbehalten!

Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str.386
Tel.: 0203 / 495797

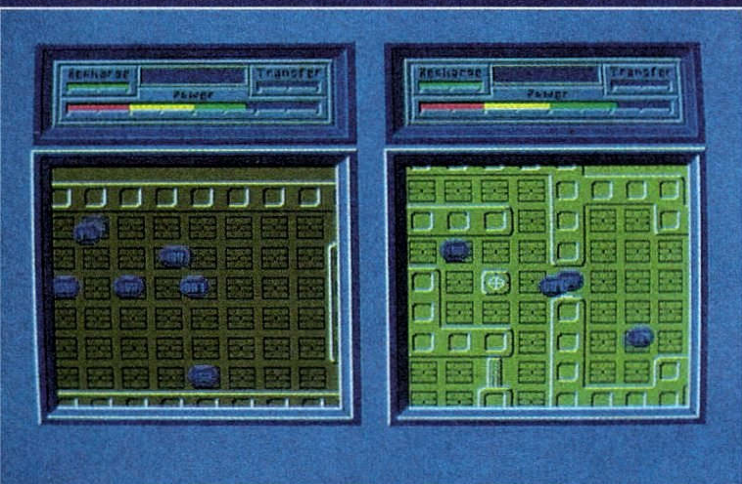
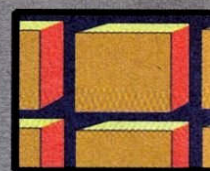
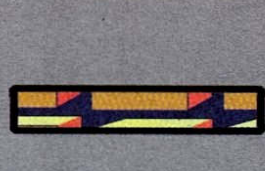
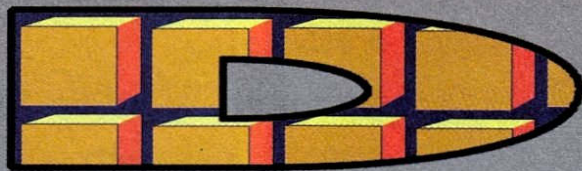
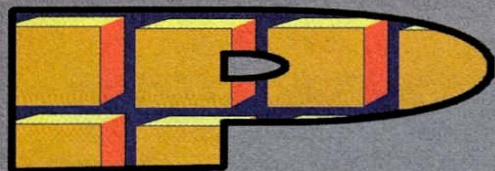
Nachnahme-Versand mit Post oder
UPS ab 10,-DM.
Großgeräte nach Gewicht.
Ausland: Vorkasse

Vesalia-Shop-Salzwedel

Tel.: 03901 / 24130
Kein Verkauf

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

7 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 7 Jahre WINNER



Die Action-Fortsetzung: Paradroid 2



Der Mehrspieler-Spaß: Dynamite Warriors



Der Leser-Ballerknaller: Earth Defence

Das Leben ist bunt, der Frühling bunter, aber am buntesten ist die aktuelle Ausgabe unserer PD-Schatulle: Neben interessanten Spielen aus etablierten Serien enthält sie diesmal auch von Lesern erstellte Beiträge!

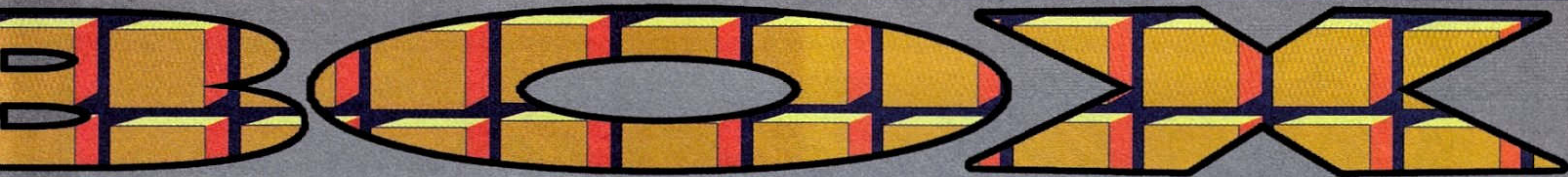
Eröffnet wird der bunte Reigen von der **FJK 23/3**, wo mit **Paradroid 2** ein alter C64-Klassiker seine Fortsetzung erfährt. Genau wie beim Original steuert man einen zunächst schwächlich ausgerüsteten Robbi durch multidirektional scrollende Raumbasen, um sich im Kampf mit streunenden Feind-Androiden zu messen. Die Stärke eines Gegners wird dabei aus der Nummer ersichtlich, die er trägt – je höher sie ist, desto schwieriger wird es, ihn abzuballern oder anhand eines Logik-Duells seiner Fähigkeiten (Speed, Schutzschild, Laserwaffen etc.) zu berauben. Netze Features wie Energie-Tankstellen, Levelkarten oder Turbolifts sorgen für Abwechslung, dazu kommen noch zahlreiche Sound-FX. Am schönsten aber ist, daß man die optisch etwas tristen Futuro-Labyrinth auf einem Splitscreen auch in Teamarbeit leerräumen darf.

Mit der PD-Inkarnation eines labyrinthischen Kommerzklassikers bekommt man es auch auf der **FJK 23/6** zu tun, denn bei **Dynamite Warriors** ist Multiplayer-Action à la „Dynablast“ angesagt! Bis zu fünf Zocker können sich hier gegenseitig mit Bomben beharken – gerät ein Mitspieler in den Explosionsradius eines solchen Knallers, ist es mit seiner weiteren Teilnahme am unterhaltsamen Gameplay vorerst vorbei. Die vom Original bekannten Extras wie Turbo-Schuhe, Mega-Bomben oder Schutzschilde fehlen ebenso wenig wie immer neue Irrgärten und Computergegner; Langeweile ist hier

also ein Fremdwort. Bedauerlich ist allein die fehlende Unterstützung eines Multi-Adapters; sollten mehr als zwei Leute am Bombenteppich Platz nehmen wollen, müssen sie sich mit der Tastatur als Steuergerät begnügen. Na, dafür ist dieses bombige Vergnügen ja auch sehr preiswert, zudem gehen Grafik und Sound durchaus in Ordnung.

Kommen wir der Abwechslung halber nun zum ersten der angekündigten Leser-Games: Zwar hat Jochen Kärcher bei seinem **Earth Defence** schlicht und ergreifend die Spielidee des Oldies „Space Invaders“ nochmals verbraten, doch wie er das gemacht hat, kann sich sehen lassen! Man steuert also wieder mal seinen Raumgleiter am unteren Bildrand entlang und ballert auf Aliens, die hier von allen Seiten in den Screen einfallen, wilde Kapriolen schlagen oder einen Kamikaze-Flug auf den Spieler starten. An Hektik herrscht somit kein Mangel, an Endgegnern und Extrawaffen auch nicht, lediglich die Formationen der Angreifer sind noch nicht ganz auf Profi-Niveau. Aber die Grafik ist schnell und bunt, der Sound laut und die Spielbarkeit prima!

Das zweite Spiel aus der Leserecke stammt von Detlev Schäfer, der mit **Amilunch** eine der originellsten Action-Knocheleien jenseits von „Tetris“ abgeliefert hat: Man stelle sich einen Becher vor, der in sich mehrfach verzweigte Bahnen enthält. Aufgabe des Spielers ist es, herabfallende Dreiecke bis zum Boden hinab zu dirigieren,



wozu Klöppel bzw. Weichen richtig gesetzt werden müssen, um ein oder mehrere Steinchen in die jeweils angesagten Bahnen zu lenken – was oft spektakuläre, aber mit etwas Überlegung stets vorhersehbare Kettenreaktionen beinhaltet. Seinen Reiz bezieht dieser digitale Rangierbahnhof aus diversen Spielmodi (mit/ohne Zeitlimit etc.) und der Tatsache, daß man entweder gegen einen Freund oder den Rechner am selben Screen antritt und die Schwächen des Gegners gekonnt ausnutzen muß, um zu gewinnen. Trotz zweckmäßiger Grafik also ein wirklich fesselndes Game – unbedingt mal reinspielen!

Jetzt aber zur **Demodisk 343**, die allerdings kein Demo, sondern mit **Logic** eine der besten Digitalvarianten von „Vier Gewinnt“ enthält. Anders als beim Original setzen hier die zwei Spieler (auf Wunsch springt der Rechner ein) ihre Steine jedoch nicht abwechselnd auf ein Spielfeld, sondern vielmehr auf deren vier, die übereinander angeordnet sind. Dementsprechend siegt nicht bloß ein gleichfarbiges Steinchenquartett auf einer Vertikalen oder Diagonalen, sondern eben auch über die Ebenen hinweg. Neben der optisch gelungenen Umsetzung des betagten Spielprinzips darf man sich auf zahlreiche Optionen wie Anzahl der Spielrunden oder den variablen Computergegner freuen, so daß zumindest für die kleine Tüftelei zwischendurch gut gesorgt ist.

Das Finale bestreitet die Nordlicht-Serie mit einer kleinen Sensation: Auf der **Spiele 18-8** findet man einen reinrassigen PD-Klon des Stratego-Meilensteins „Populous“! Zwar degradiert **The Shepherd** den Gott zum Schafhirten, doch das Gameplay erinnert dennoch deutlich an den Bullfrog-Klassiker. Es gilt, auf je einer der rund

1.000 (via Paßwort anwählbaren) Welten die Vormachtstellung gegen das Volk der blauen Schäfer zu erringen, wozu man ein Hauptquartier frei platzieren, Nebenstellen errichten, eigene Schafe aussetzen oder von Hunden leiten lassen kann – dazu kommen Erdbeben, Unwetter oder plötzlich versinkendes Land. Die Maus-/Iconsteuerung hat sämtliche Features bestens im Griff, und die bunte Iso-Grafik überzeugt durch flottes Tempo und hübsche Animationen wie z.B. Wellenbewegungen auf dem Meer. Na, ist das etwa nix?!

Bleibe schließlich die Beschaffungsfrage zu klären: **Pa-radroid 2** und **Dynamite Warriors** gibt's für je zwei Mark bei

Franz-Josef Kechler
Im Doppelbrett 41
67112 Mutterstadt
Tel.: 06234/1465

Fans von **Earth Defence** erhalten für fünf Mark ein spielbares PD-Demo, die Vollversion schlägt mit zehn Treffern zu Buche. All das bei

Jochen Kärcher
Langgasse 10
67227 Frankenthal

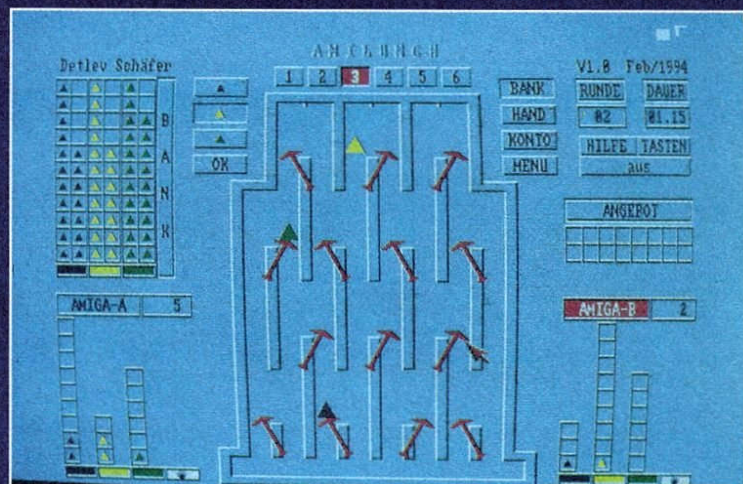
Wer Genaueres über die Zahlungskonditionen für **Amilunch** wissen will, der wende sich an

Detlev Schäfer
Hauptstr. 72
22869 Schenefeld

Und um sich schließlich über **Logic** oder **The Shepherd** den Kopf zu zerbrechen, möge man je drei Marker senden an

Gaby & Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden

Die zusätzliche Portopauschale variiert je nach Anbieter zwischen vier und sechs Mark. Have Fun! (rl)



Der Knobel-Becher: Amilunch



Die Tiefen-Tüftelei: Logic



Der Stratego-Schäfer: The Shepherd



uhmeshalle

Up & Down

Winterstürme wichen dem Wonnemond, und auch uns ist's ganz wonnig ums Herz, so daß wir anstandslos drei wonnige Spiele rausrücken. Mit Goal vergnügt sich auf dem Digi-Rasen

Christian Dasbach, Gelsenkirchen

Mit Dune 2 beweist auf dem Wüstenplaneten sein taktisches Geschick

Gunnar Breddin, Beelitz

Und mit Eishockey Manager verhilft seiner Mannschaft zum verdienten Sieg

Harald Kierer, Stein

Stromausfall

Mit Civilization samt Westeuropa-Erweiterung dirigiert die

Entwicklung seines Stamms
C. Seitz, Garching

Mit Die Hanse geht als Kapitän auf große Handelsfahrt
Tobias Tiemann, Sundern

Seitenhiebe

Jawoll, der alte Nietzsche war's, aus dessen Hirn die absonderliche Bedienungsanleitung gekrochen kam. Je ein gar nicht absonderliches, sondern ganz besonderes Game gehen an
Patrick Höfling, Lohr
Margarete Hagner, Nordheim
Peter Olbrich, Dorlar

Kicker Cup

So, da wären sie, die Gewinner der Schnäppchen: Mit Goal kickt die Pille ins Netz

Matthias Bareiß, Sugenheim
Je eine saftige Watsch'n kasieren... will sagen: Mit einer

zeitgemäßen Joker-Watch wissen immer, wann Halbzeit ist
Daniel Zerndl, Neufinsing
Jan Klaas, Syke
Markus Lunk, Berlin

Im sportlichen Joker-Jogger machen immer eine gute Figur
Andreas Doch, Hasbergen
Thomas Weber, Ettringen
Marc Egger, A-Lienz

Award Winners

Die fünf Exemplare der Award Winners Gold Edition wären auch schon weg, die Winners sind

Helge Fehs, Vechelde
Heiko v. Wittken, Wuppertal
Thomas Wojtysiak, Uelzen
Alexander Reuther, Hof
Mirko Müller, Lengenfeld

Sieger-Connection

Klar doch, ohne Käse und To-

maten ist 'ne Pizza sonstwas, nur eben keine Pizza. Mit dem mobilen Drucker HP Deskjet Portable druckt künftig seine Pizza-Rezepte

Karsten Heinze, Neustadt
Dank Italienisch-Kochbuch brauen sich die köstlichsten Spezialitäten zusammen
Wolfgang Schomers, Oberhausen

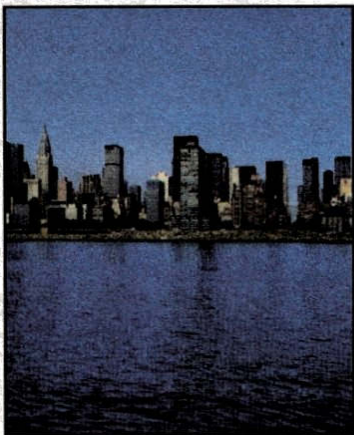
Jens Niederberger, Marbach
Je einmal Pizza Connection hätten wir dann noch, und zwar für

Jürgen Schmitz, Kerpen
Edgar Siewert, Bremen
Markus Fischer, Guntersblum
Hanno Bunjes, Detmold
Michael Waizenegger, Leutkirch
Sebastian Huber, Wuppertal
Kai Lang, Senden

So, dann laßt Euch die Preise mal kräftig munden – bis zum nächsten Mal!

Das Sexsymbol der 90er Jahre: Nackt!

(Hatten wir zuviel versprochen?)



Das ist die Stadt, in der sich das Sexsymbol der 90er Jahre nackt zeigen wird.

(Geh näher ran, du Idiot von einem Kameramann!)



Das ist das Haus, in dem sich das Sexsymbol der 90er Jahre nackt zeigen wird.

(Noch näher ran, du Trottel, sonst verpassen wir alles!)



Das ist die Bühne, auf der sich das Sexsymbol der 90er Jahre nackt zeigen wird.

(Noch näher ran, Mann, das ist die Sensation!!)



Das ist das Sexsymbol der 90er Jahre, nackt!

(Doch nicht so nah!!!)

Erotik Dreams



Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Bizarre Stellungen für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt diskret in **neutraler Verpackung!**

Super Hit

Erotik Dreams (10 Disketten) **Best.-Nr. P005 49,- DM**
 Erotik Dreams plus (15 Disketten) **Best.-Nr. P006 69,- DM**

Schmaus Paket



Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, freche Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied), Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Museum (Alcatraz bietet brillante Bilder wie "Astronauten" mit Musikuntermalung), Techno Track II (Technomusik mit musiksynchronem Grafikpower), Gravenreuth (Bilder von seinem Grab), Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit original Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), und mehr...

Best.-Nr. P017 39,- DM

Das bieten nur wir:

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virusschutz.
- Garantierter 24h-Liefertakt.
- Alle Disketten sind selbst-startend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Jeden Monat komplette Aktualisierung.
- Geprüfte Qualitätsdisketten.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.

Mallander Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

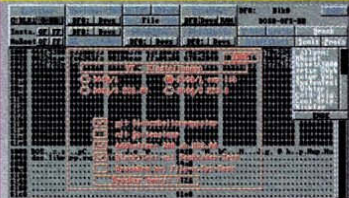
Sofortbestellung
02871 / 18 51 15
 24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen bis 15:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt

Versandkosten:
 Inland Vorkasse: 5,- DM
 Inland Nachnahme: 8,- DM
 Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

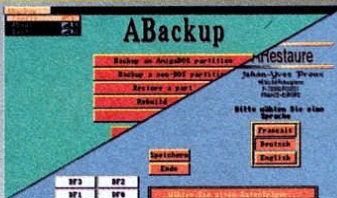
Viruskiller Pack perfect



Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopfkiller (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, VT-Schutz (Virus Tool - siehe Foto), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 350 Viren direkt aus der Hackerszene!) Dazu gibt's über **200 Seiten Informationen** über alle Viren: Erkennen von Viren; arbeitsweise der Viren und reparieren von Datenzerstörungen. Immer alles aktuell.

Best.-Nr. P018 29,- DM

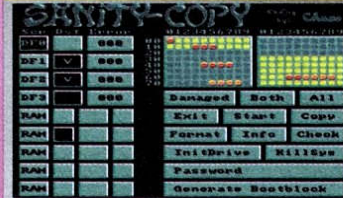
Repair Pack



Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar; ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört. Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salve II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 29,- DM

Disktool/Copy-Pack



Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: **Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga**. Verwalte bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten), Burstnibbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utility, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T.-, Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 39,- DM

Büro-Perfect-Pack



Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeits-hilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungskurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Adress (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitung, Foto), Business Paint (Erstellte Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw.), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 49,- DM

Demomaker-Pack professionell



Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie vom **Red Sector Letter Writer** direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 69,- DM

Demo/Szenen-Pack aktuell



Demo-Pack aktuell
 Erleben Sie auf 10 randvollen Disketten die besten Neuerscheinungen aller atemberaubender Grafik/Musik-Szenen-Demos. Jeden Monat erscheint ein neues Paket. Stundenlanger Musikgenuss, wahnsinnig Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, unvorstellbare Grafikspektakel erwarten Sie jeden Monat auf's Neue! Sie werden es nicht glauben können, was der Amiga wirklich an Grafik und Musik zu bieten hat.

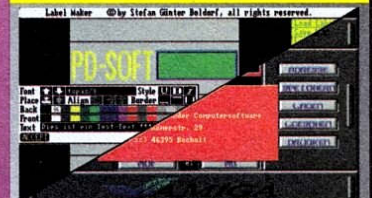
Best.-Nr. P001 39,- DM

Szenen-Pack aktuell
 Alle Angaben wie im Demo-Pack aktuell, nur tummelt sich hier auch noch andere Szenensoftware wie Diskmagazine, Musikdisks, Bildershow oder auch Szenen-Anwenderprogramme oder Spiele.

Best.-Nr. P002 39,- DM

Sie können auch unser monatliches Demo/Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abo-Reservierungsschein an!

Label Pack



Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeite nach dem WYSIWYG-Prinzip. Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel. Saubere Einteilung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Filme. Einfach SUPER!)

Best.-Nr. P032 19,- DM

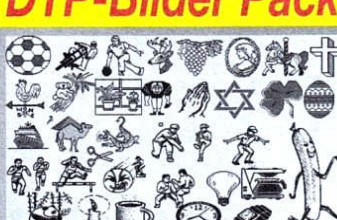
Musikpaket



Mit dem Pro Tracker 3.2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musik von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 39,- DM

DTP-Bilder Pack DPaint-Pic-Pack



DTP-Bilder-Pack 1
 Über 1200 s/w-Bilder in allen Größen für alle gängigen Mal-, Grafik- und DTP-Programme. Z.B. für DPaint, Becketttext oder Page Stream. Alle Bilder sind sauber nach Themen (Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer, Piktogramme...) sortiert.

Best.-Nr. P024 39,- DM

DTP-Bilder-Pack 2
 In diesem Paket erwarten Sie weitere 3000 ganz neue Bilder, die natürlich nicht im Paket 1 vorhanden sind. Greifen Sie am besten sofort zu.

Best.-Nr. P025 49,- DM

DPaint-Pic-Pack
 Auf 6 übertollen Disketten erhalten Sie unzählige Bilder mit 16-4096 Farben in den unterschiedlichsten Auflösungen. Alle Bilder stammen von Profi-Grafikern aus der Demo-Szene und sind mit jedem Mal-, Grafik-, oder DTP-Programm nutzbar. Nutzen Sie die Bilder als Elemente für Ihre Animationen oder Grafiken: Fantasy, Bäume, Menschen, Autos, Drachen, schöne Frauen oder Urlandschaften.

Best.-Nr. P054 39,- DM

Fontpakete



Riesen-Fontpaket
 Sie erhalten über 500 Zeichensätze im original Amiga-Format!!! Die Größe der Fonts liegt zwischen 5 und 150 Punkten. Brauchbar für alle gängigen Text/Mal/Grafik/DTP-Programme.

Best.-Nr. P013 39,- DM

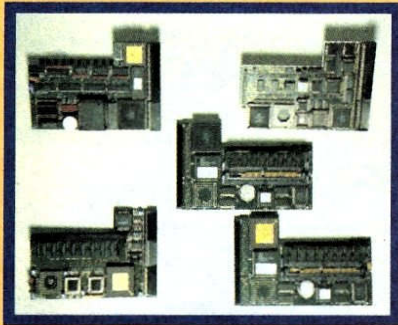
Color-Fontpaket
 Tolle farbige Fonts (Foto) ebenfalls im Standard-Amiga-Format. Bestens für DPaint geeignet.

Best.-Nr. P009 39,- DM

Pagestream-Fontpaket
 Hochwertige hochauflösende Fonts direkt für Pagestream.

Best.-Nr. P010 Top Preis 29,- DM

TURBOKARTEN



Commos kleiner AGA-Rechner hat eigentlich schon von Haus aus ganz tüchtig Power unter der Haube – doch wenn man ihm noch eine entsprechende Turbokarte spendiert, überholt er sogar noch so manche DOSe!

GRUNDSÄTZLICHES

Ehe sich unsere Test-Kärtchen in der harten Zockerpraxis bewähren müssen, erst mal ein kleiner Crashkurs in Sachen Technik: Die Turbo-boards sind mit unterschiedlich getakteten 68030- bzw. 68EC030-Prozessoren ausgerüstet, wobei letztere kein Memory Management Unit (MMU) enthalten. Mit MMU und dem Hilfsprogramm „GigaMem“ ist es z.B. möglich, freie Festplattenkapazität als virtuellen Speicher zu nutzen. Auch ein mathematischer Coprozessor (FPU = Floating Point Unit) ist ent-

weder bereits vorhanden oder kann nachgerüstet werden. Er dient der Entlastung des Hauptprozessors (CPU = Central Processing Unit) bei rechenintensiven Aufgaben, beschleunigt also etwa die Arbeit mit Tabellenkalkulationen oder Grafikprogrammen. Alle Testkandidaten waren zudem mit 4 MB 32-Bit-Fast-RAM und (bis auf das preiswerte M-Tec-Board) einer Echtzeituhr bestückt – welche Prozessoren jeweils ihre Dienste verrichten, könnt Ihr der Tabelle entnehmen. Den Faktor, um den der 1200er dadurch schneller wird, hat für uns das PD-Programm „SysInfo“ ermittelt; zuvor haben wir zur Leistungssteigerung via CPU-Befehl Daten- und Instruction-Cache (Burst) aktiviert

und das Kickstart-ROM in den schnellen Speicher der Karten kopiert.

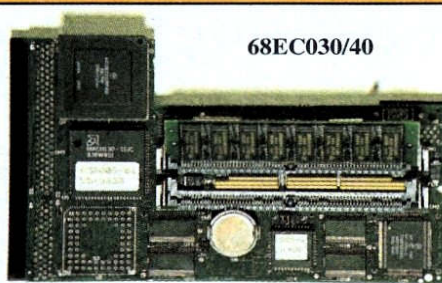
DIE KANDIDATEN

Von der **GVP A1230 Turbo+ Series II** standen uns zwei verschieden ausgestattete Exemplare zur Verfügung. In beiden Fällen kann ein SCSI-Adapter nachgerüstet werden, um zusätzliche Festplatten oder ein CD-ROM-Laufwerk anzuschließen. Die Installation mit Hilfe des bald auch deutsch erhältlichen Handbuchs gestaltete sich völlig problemlos und war in Sekunden erledigt. Zwar kann wegen der Lage des Slots für den SCSI-Adapter danach die Original-Abdeckung nicht mehr ange-

bracht werden, doch ein passender Ersatz gehört zum Lieferumfang. Der Arbeitsspeicher läßt sich hier bis auf 32 MB erweitern und wird (wie bei den anderen Karten) automatisch eingebunden. Allerdings akzeptiert die GVP-Karte bei diesen sogenannten SIMMs nur die hauseigenen, nicht ganz billigen Produkte, so daß man beim Speicherausbau etwas tiefer in die Tasche greifen muß.

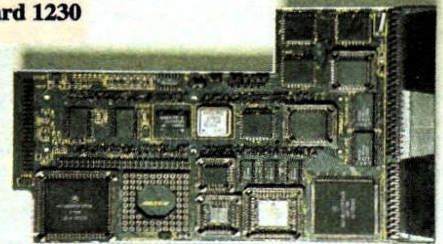
Bei der deutlich preiswerteren **Blizzard 1230** ist der Speicher sogar bis auf 64 MB erweiterbar. Der Einbau geht ebenfalls kinderleicht und wird im deutschen Anwenderhandbuch Schritt für Schritt beschrieben. Ein SCSI-Controller ist optional, und der angekündigte Nach-

Der Rolls-Royce unter den Turbo-karten: die GVP-Karten

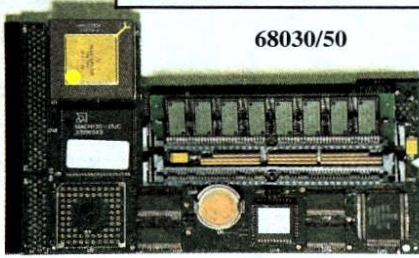


68EC030/40

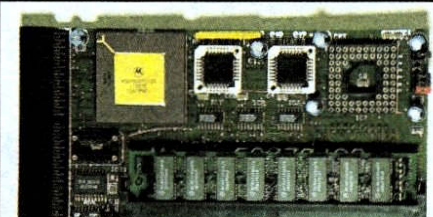
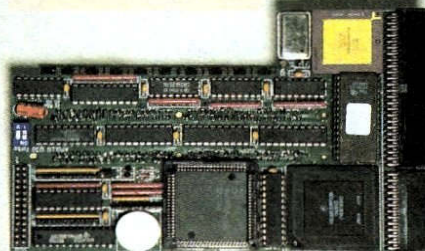
Der Name verspricht nicht zuviel: Blizzard 1230



68030/50



Da hebt der Compi ab: Apollo A1230 Turbo



Ordentliche Turbopower für den schmalen Geldbeutel: M-Tec

FÜR DEN A1200

folger „Blizzard 1230-II“ wird auch mit 68030-CPU und 68882-FPU lieferbar sein, die beide mit 50 MHz getaktet sind.

Noch günstiger ist das **M-Tec-Turboboard**. Die Karte ist zwar relativ schnell eingesteckt, paßt jedoch nicht exakt in den Erweiterungsschacht, wodurch er sich nach dem Einbau nicht mehr schließen läßt. Eine Rückfrage beim Hersteller ergab, daß dieses Manko bereits bekannt ist und demnächst beim überarbeiteten Nachfolgemodell behoben wird. Gegen Aufpreis kann auch diesem Board ein SCSI-Controller spendiert werden, das Fast-RAM läßt sich jedoch nur bis auf 8 MB erweitern.

Schließlich hätten wir noch die **Apollo A1230 Turbo** anzubieten – von der Leistung her sicher die beeindruckendste Karte: Ihr Speicher läßt sich bis auf 64 MB ausbauen, ein High-Speed SCSI2-Controller ist bereits im Preis enthalten (mit einem ange-

schlossenen Standard-CD-ROM konnten wir den CD³²-Titel „Pinball Fantasies“ problemlos am 1200er zocken). Der Einbau ist hier allerdings eine Sache für sich, denn dazu muß der Compi geöffnet und ein Teil des Abschirmblechs nach oben gebogen werden, um beim Einstecken eine Beschädigung der Platine zu vermeiden. Auch der Plastikdeckel läßt sich anschließend nicht mehr so ohne weiteres anbringen, doch die Performance entschädigt für alle Mühen! Nur kurz hingewiesen sei noch auf die von uns nicht extra getestete, abgespeckte Version „Apollo Light“, die von Preis und Leistung her etwa dem M-Tec-Board entspricht.

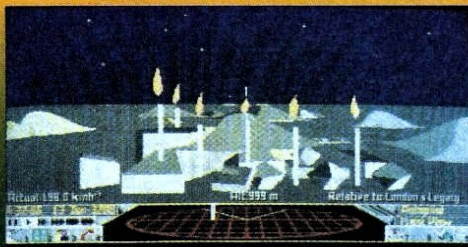
DIE PRAXIS

Genug der grauen Theorie, im gnadenlosen Dauerbetrieb mußten die Karten ihre Spieletauglichkeit unter Beweis

stellen. Ein erfreuliches Ergebnis vorweg: Im Gegensatz zu den Turboladern für Standardamigas, die wir schon vor längerer Zeit ausprobiert haben, tauchten bei keinem der Prüflinge Lauffähigkeitsprobleme auf, egal, auf welches Spiel wir ihn losließen! Die einzige von uns entdeckte Ausnahme war Gremlins „Zool 2“, das sich gleich als Totalverweigerer entpuppte. Um so beeindruckender war dafür der Geschwindigkeitszuwachs bei Games wie „Wing Commander“ oder „Elite 2“ – die Raumschiffe zischten plötzlich mit unglaublichem Speed durchs All, was den Spielspaß natürlich enorm steigert. Auch Oldies wie „Indianapolis 500“ lassen sich mit eingeschaltetem Turbo um Klassen besser zocken, sogar in der höchsten Detailstufe flitzen die Boliden dann äußerst rasant über die Piste. Vorbei auch die Zeiten, als sich „Indy“ im Zeitlupentempo auf die Suche nach Atlantis machte, und das

Erforschen der Dungeons in „Ambermoon“ umweht auf einmal ein Hauch von „Ultima Underworld“...

Andererseits muß man auch zugeben, daß bei manchen Spielen die Temposteigerung nur geringfügig oder gar nicht mehr feststellbar war. Auch die aus der Tabelle erkennbaren Beschleunigungsfaktoren der einzelnen Karten fallen nur beim direkten Vergleich deutlich ins Auge, sind jedoch längst nicht so dramatisch, wie sie auf dem Papier aussehen. Abschließend sei noch vermerkt, daß bereits eine reine Speichererweiterung am 1200er eine Geschwindigkeitssteigerung (etwa um den Faktor 2) bringt, finanziell fährt man damit jedoch kaum günstiger. Man muß daher nicht unbedingt ein Zusatzboard einbauen – aber wer seinen Rechner einmal mit Turbopower betrieben hat, wird dieses rasante Erlebnis in Zukunft kaum noch missen mögen! (st)



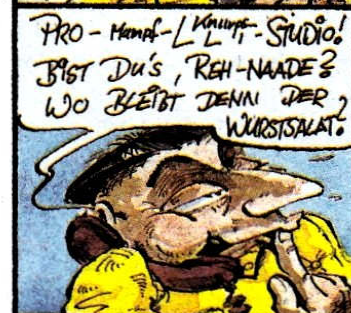
Mit Turbo-
kraft noch mal
so schnell
durchs All:
Elite 2

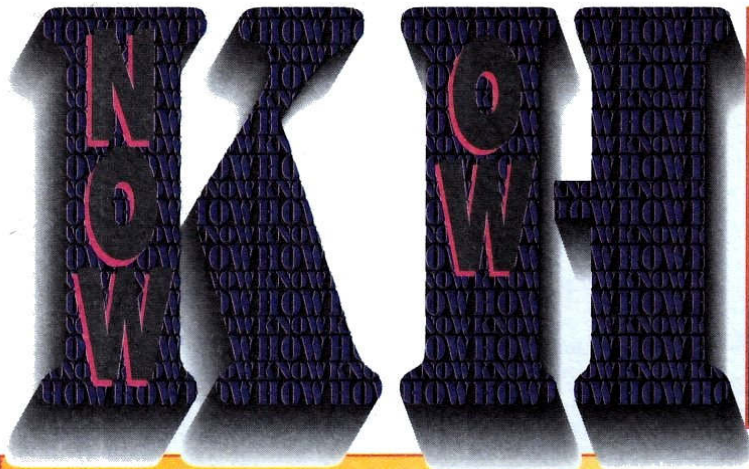
Läßt sich
nicht hetzen:
Zool 2



Name	CPU Taktfrequenz	FPU Taktfrequenz	Beschleuni- gungsfaktor	Preis DM	Bezug
GVP A1230 Turbo + Performance Series II	68030 50 MHz	—	6,16	ca. 1499,—	Arxon GmbH Tel. 069/7896891
GVP A1230 Turbo + Performance Series II	68EC030 40 MHz	—	4,90	ca. 1199,—	Arxon GmbH Tel. 069/7896891
Blizzard 1230	68EC030 40 MHz	68882 33 MHz	5,52	ca. 997,—	Arxon GmbH Tel. 069/7896891
M-TEC	68030 28 MHz	68882 28 MHz	4,44	ca. 797,—	Udo Neuroth, Hardware Design Tel. 02041/4656
Apollo A1230 Turbo	68030 50 MHz	68882 50 MHz	7,30	ca. 1398,—	ZET Elektronik Tel. 0231/486082

The unbelievable AMNAP





INHALT

Gelöst:

Beneath a Steel Sky
Innocent Until Caught

Karten zu:

Assassin Special Edition

Tips und Cheats zu:

Ambermoon
Cannonfodder
Christoph Kolumbus
Brian the Lion
Brutal Football
Globdule
Mr. Nutz
Pizza Connection
Puggsy
Simon the Sorcerer
Wiz 'n' Liz

Freezer-Adressen zu:

Burning Rubber
Cannonfodder
Christoph Kolumbus
Dune II
Wiz 'n' Liz

Man nehme zwei extrafrische, gut durchgezockte Adventures, gare sie in einer ausgewogenen Mischung aus feinsten Spieletips, gebe eine große Portion Cheats und Codes hinzu, verfeinere diese Köstlichkeit mit einem Schuß Fragen sowie einer Prise Antworten und garniere das Ganze mit sorgfältig ausgewählten Freezer-Adressen... Na, Leute, läuft Euch schon das Wasser im Mund zusammen? Dann haut rein, es ist genug für alle da!

HILFE!! FRAGEN?!

Alle Versuche Hans-Jürgen Sperlings, in **Bargon Attack** aus der Autowerkstatt zu entfliehen, endeten bislang entweder als Flunder an der Decke der Werkstatt oder als lebende Fackel in den Büros. Da beide Todesarten nicht gerade erfreulich sind und obendrein in keinsten Weise zur Lösung des Spiels beitragen, sehnt sich unser armer, gequälter Zocker nun doch sehr nach einem erfahrenen Abenteurer, der ihm einen Ausweg aus seiner mißlichen Lage beschreiben kann.

Als es Fabian Mast in **Whale's Voyage** endlich geschafft hatte, Mr. Wostoch und Sam zusammenzubringen, teilte man ihm telefonisch auch schon seinen nächsten Auftrag mit: In Sky Boulevard mußte der Hauptcomputer gelöscht werden. Dort angekommen, stellte er jedoch schnell fest, daß die Sache wohl nicht ganz so einfach werden würde, denn die Wache vor der Tür zur Computerezentrale schien sich durch nichts beeindrucken zu lassen. Also stellte er wenige Schritte ostwärts eine CP4-Falle auf und versuchte, den Stromgenerator zu erreichen. Doch auch dabei stieß er bald auf ein unüberwindbares Hindernis: Die Tür zum Generatorraum ließ sich weder durch den Werkzeugkasten noch durch Computermanipulation entriegeln! Wie um alles in der Galaxis ist dieser störrischen Tür beizukommen?

Markus Sesko hat sich, dank un-

serer Kurzlösung zu **Jonathan**, bereits bis in Szene 26 vorgearbeitet. Leider scheint hier für ihn und seinen AOK-Chopper-Fahrer Endstation zu sein, denn entgegen unserer weisen Worte faselt Ariane, nachdem er ihr die Silberkette sowie das Besteck überreicht hat, nur irgendwas von Silbergießen und Musik – die beschriebene Silberkugel tauchte jedoch nicht in seinem Inventory auf. Von blanker Panik gepackt, klimperte Markus daraufhin wie wild auf allen vier Musikinstrumenten herum – erfolglos, wie sich schnell herausstellte. Nun sitzt er schon seit Wochen völlig abwesend vor seinem Computer und starrt mit weit aufgerissenen Augen auf den Monitor. Wer faßt sich ein Herz und befreit diesen armen Kerl aus seiner scheinbar ausgeweglosen Situation?

Ein kleiner, verzweifelter Kapitän Flynn weiß sich in der Festung (Level 4) von **Traps 'n' Treasures** keinen Rat mehr. Zwar ist es ihm gelungen, sowohl die Tränen des Wächters der heiligen Stätte versiegeln zu lassen als auch den Kelch aus der Quelle des Lebens gegen den Pulversack auszutauschen, doch bei der Geheimtür im großen Saal (zumindest sieht es so aus, als wäre da eine) ist Ende der Bananenstaude. Sie will und will sich nicht öffnen lassen. Gleiches gilt für die Sperren auf den Stufen zur Schleusenstiege – es gibt einfach kein Vorbeikommen. Auch wenn man vom Schild

„Rechts zur Schleuse“ am Seil nach unten klettert, gibt's Probleme: Der Schalter am unteren Ende des Seils läßt sich nur über eine Holzstufe erreichen, die jedoch erst irgendwie ausgefahren werden muß...

Völker, hört die Signale – oder erhört zumindest mal die Hilferufe Eurer verzweifelten Zocker-Kumpane, die in den dunklen Verliesen der Ahnungslosigkeit vor sich hin grübeln und darauf hoffen, daß Ihr sie mit einer weisen und ausführlichen Antwort aus ihren naßkalten Gräbern befreien werdet. Stopft also schleunigst Eure rettenden Zeilen in einen Briefumschlag, pinselt unsere Adresse inklusive Kennwort **Fragen** darauf, und ab die Post!

Gehört Ihr jedoch eher selbst zu den armen Kreaturen, die, von verzwickten spieltechnischen Problemen gequält, seit Jahren kein Auge mehr zugetan haben, dann heißt es nicht verzagen, Joker fragen! Schreibt uns Euer Leid, und wir werden Eure Sorgen und Nöte auf dieser Seite breittreten. Besonders Eilige können auch einmal pro Woche persönlich bei uns vorsprechen, denn schließlich gibt es ja auch noch unsere

HOTLINE

JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN RUF-
NUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

Sei schlau, geh nicht zum Bau! Denn warum schwer arbeiten, wenn Geldverdienen so leicht sein kann: Legt einfach Eure neuesten Erkenntnisse in Sachen Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, Karten usw. schriftlich nieder, packt, wenn möglich, längere Texte im PC-ASCII-Format, computergezeichnete Karten im IFF- oder PCX-Format auf Diskette, und schickt den ganzen Stuff an untenstehende Adresse. Das gesamte Know How-Team wird sich dann mit gierigen Fingerchen Eurer Geistesblitze annehmen und sie auf Funktionstüchtigkeit, Originalität und Aktualität prüfen. So Eure Beiträge schließlich für würdig befunden wurden, diese Seiten zu schmücken, hagelt es Moneten: je nach Aktualität und Umfang Eurer Machwerke bis zu **300 harte Deutsche Mark!** Also nix wie ran an die Freundin (aber bitte an die kleine graue und nicht die große blonde!), und ab dafür an:

Joker Verlag
„Know How“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Fax-Nr.: 089/460 49 77

LÖSUNG

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Nach etlichen Tagen und Nächten nervenaufreibender Knobelarbeit hat es Christian Hofer schließlich geschafft, Langfinger Jack Ladd vor der drohenden Zwangsorgan-spende zu bewahren! Wie es ihm gelang, diesen folgen-schweren medizinischen Ein-griff zu verhindern, könnt Ihr nun in den folgenden „An-weisungen für hochverschul-dete Meisterdiebe“ nachle-sen. Um den Rahmen dieser Ausgabe nicht zu sprengen, beschränkt sich die tele-grammstilartige Lösung al-lerdings nur auf die wirklich notwendigen Aktionen – Ihr müßt also ab und zu auch noch Eure eigenen grauen Zellen in Betrieb nehmen... Doch keine Panik, wer eins und eins zusammenzählen kann, wird keine Probleme mit der Rettung seines Hel-den haben!

Spaceport: Spreche mit dem Wachmann. Erzähle ihm, daß Dich die IRDS vollkommen ausgenommen hat. Er wird Dir von einem Pfandleiher im Amüsierviertel berichten. Nimm den Reisepaß von der Bank. Verlasse den Space-port. Plaudere mit dem Taxi-fahrer. Er warnt dich vor dem Pfandleiher. Gehe zur U-Bahn. Untersuche die Durchgangsschranken. Verlasse die U-Bahn-Station durch den anderen Ausgang.

Das Amüsierviertel (The bad side): Gehe zur Bar. Nimm die Zei-tung (ganz links), das Glas und den Deckel vom Tisch. Spreche mit dem Wirt und den Gä-sten. Klau dem linken Gast am Tresen die Be-lege vom Pfandleiher aus der Tasche. Begib Dich zum Bordell.

Im Bordell: Gehe zum

Türsteher. Gib ihm den Rei-sepaß. Nimm den Stock. Stecke den gebrauchten Kau-gummi, der an der Rezeption klebt, ein. Nimm das Parfüm vom Tisch. Sprich mit einem von den „leichten Mädels“ – es fragt nach einer Vase aus der Pfandleihe. Begib Dich in die schmale Gasse.

Die Gasse: Schnapp Dir die Dose, das Rohr und die Ta-sche. Verlasse die Gasse nach links.

Der Bikertreff: Nimm die Öldose. Labere mit den Bi-kern. Frag nach der Jacke aus Geldstücken. Der Biker wür-de die Jacke seines Kumpels gegen ein Motorradorna-ment tauschen. Im Müll findest Du ein weißes Ei. Begib Dich zum Pfandleiher.

Das Pfandhaus: Sprich mit dem Pfandleiher. Gib ihm die gestohlenen Belege. Nimm die Kamera und die Vase (le-ge die Vase in die Tasche), fische jedoch vorher das Pa-pier aus der Vase. Begib Dich zum Bordell.

Im Bordell: Hole die Vase aus der Tasche und gib sie dem Mädchen. Frage es nach dem Ornament. Nimm das Ornament und eile damit zu den Bikern. Überreiche dem Biker das Ornament und

sprich mit ihm. Du be-kommst die „Münzenjacke“. Lade den Akku der Kamera am Stromkabel beim Im-bißwagen. Begib Dich zur Gasse.

Die Gasse: Benutze die Ka-mera am Bettler (Blitzlicht) und nimm den Hut. Untersu-che die schäbige Kopfbedeckung. Nimm die Münzen und laufe zur Bar.

In der Bar: Setze Dich auf den linken Barhocker. Knall dem Wirt die Münzen auf den Tresen und bestelle einen Drink. Schau Dir die folgende Animation gut an. Nimm das Wechselgeld und den Ring. Begib Dich zur U-Bahn.

Die U-Bahn-Station: Benutze das Wechselgeld mit dem Papier aus der Vase und schließlich mit der Durchgangsschranke. Nimm den nächsten Zug.

Im Zug: Nimm die Spraydo-se. Steig an jeder Station aus, denn das aktiviert die Karte neben der Zugtür.

Station Amüsierviertel: Schnapp Dir das Radio. Be-nutze die Ölkanne am Auto-maten, in dem sich der Schraubenzieher befindet. Zieh den Schraubenzieher raus und begib Dich zur Bar.

Die Bar: Sprich mit dem Ser-vierroboter. Benutze den Schraubenzieher mit dem Robbi. Nimm die Kontollkar-te. Bastle aus der Karte und dem Radio eine Robotfernbe-dienung. Begib Dich zum Ha-fen (Ausgang oben rechts beim Bikertreff).

Am Hafen: Schlendere zur Jacht. Sprich mit dem Wachroboter, der sich dort bald zeigt. Er erzählt Dir, daß das Schiff Futter für den Zoo geladen habe. Benutze die Fernbedienung mit dem Ro-boter. Krall Dir die Kapitäns-mütze. Begib Dich anschlie-ßend zum Pfandhaus.

Pfandhaus: Sprich mit dem Pfandleiher. Gestehe ihm, daß Du etwas gestohlen hast. Gib ihm die Mütze; Du be-kommst im Gegenzug einen Teppich. Fahre mit der U-Bahn nach East Eruk.

East Eruk: Rede mit dem Kind. Unterhalte Dich mit dem Mann über seinen Job und seine Frau. Benutze den Schraubenzieher mit dem Ballon. Nimm das Band. Be-nutze das Band mit dem Rohrstock – Du erhältst einen Bogen. Trabe ab zum Zoo und schau Dich um. Achte besonders auf das Alien-Ei. Begib Dich zur U-Bahn und fahre zur Station The Hill.

The Hill: Wandere nach ganz rechts. Benutze den Ring mit der Sicherheitska-mera. Erzähle der Kamera, daß Du den Ring zurückbrin-gen möchtest. Lege das gute Stück dann auf den Boden und benutze es nochmals mit der Kamera. Begib Dich zum Haus.

Das Haus: Eile nach rechts und übergib den Ring dem Mann, auf den Du triffst. Frage ihn nach einem Job. Plau-dere danach auch noch mit der Frau. Du müßt für den

Typen drei Dinge stehlen – dann wirst Du dafür reich ent-lohnt. Begib Dich also zur Galerie (neben der Station The Hill). Nimm den Pilz mit, bevor Du die Galerie be-trittst.

Die Galerie: Klau die kleine Kugel vom ersten Podest. Gehe dann nach rechts bis zur Statue in der Glaskanzenel. Lege dort den Tep-pich vor die Glas-kanzenel und benutze



jetzt das Rohr mit der Spraydose – Du kannst nun die Pile gegen das Glas schießen. Nach drei Schüssen zerbricht die Kanzel, und die Statue fällt auf den Teppich. Nimm die Statue; der Teppich bleibt liegen. Das ist das erste Beutestück. Fahre mit der U-Bahn nach Reguri.

Reguri: Genehmige Dir ein Hot Dog vom Stand. Benutze das Glas, um Mayonnaise zu bekommen. Schraube den Deckel aufs Glas. Benutze nun das Glas mit der Fliege, um sie zu fangen. Begib Dich zur Polizeistation.

Die Polizeistation: Sprich mit dem Polizisten am Tresen. Frage ihn nach Drogen. Du erhältst einen Sack Mehl. Begib Dich zur Bank.

Die Bank: Latsche zum Schalter und benutze das Sprech-Icon. Frage nach einer Kontoeröffnung. Die Angestellte wird Dich zur Tür rechts schicken, sobald Du versuchst, ihr den Beutel mit den Geldstücken zu geben. Drücke auf die Klingel neben der Tür. Der Geldbeutel wird Dir abgenommen. Klingele ein zweites Mal, und benutze dann den Kaugummi mit der Tür. Betrete den Raum und nimm den Beutel. Benutze den Schraubenzieher mit der Schublade oben links. Sacke die Akte ein. Die Aktion wiederholen – Du findest eine Karte. Fahre dann zum Hafen und schau Dir die Filmsequenz an. Danach geht's im Zoo weiter.

Im Zoogehege: Nimm das Heu und dann das Gitter. Schnapp Dir den Busch und werfe ihn in das Loch. Angle Dir den Stock und benutze ihn mit dem Rest vom Busch. Benutze nun den Stock mit der verknoteten Liane und dem Bogen. Schieße den Stock in die Decke über dem Tier. Benutze jetzt das Parfüm mit dem Tier. Schwinde Dich anschließend auf die andere Seite. Versuche, den Hasen zu fangen. Füttere die fleischfressende Pflanze mit dem Hot Dog. Tausche das weiße Ei gegen das Alien-Ei. Wandere den Weg zurück

und steige hinab in das Loch.

Das Gewölbe: Benutze zweimal die Karte aus der Bank. Lege nun den Pilz in die Nische. Benutze das Glas mit der Fliege, und schau Dir die daraufhin folgende Animationssequenz an. Begib Dich schließlich in den Tresorraum.

Im Tresorraum: Benutze das Mehl. Eigne Dir jetzt die Schuldscheine (?) an und suche Deinen Weg zurück ins Gewölbe. Von dort aus geht's dreimal nach rechts und dann ab in den Tunnel. Du bist jetzt wieder an der U-Bahn-Station East Eruk. Fahre zur Station The Hill.

The Hill: Bitte die Kamera, Dich passieren zu lassen. Mache Dich auf den Weg zum Haus. Gib die Statue, das Ei und die Handschellen dem „Big Boß“. Nach einer kleinen Filmsequenz findest Du Dich im Gefängnis wieder.

Im Gefängnis: Benutze das Bett und guck Dir die Animation an. Nimm das Device und untersuche es. Benutze es mit der Mauer – Du landest in der nächsten Zelle und triffst hier Narm. Sprich mit ihm. Verschiebe die Matte in der Mitte und öffne die Falltür. Steig hinab ins Labyrinth.

Das Labyrinth: Oben und unten bedeutet jeweils die erste Leiter hoch oder runter. Der Weg in die Freiheit lautet also: Rechts, oben (3. Leiter), rechts, unten, links, unten, links, unten, links, oben, links, unten, links, unten, rechts, unten, links, unten, rechts, oben, rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben, rechts, oben, links, oben, rechts, oben, rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben, rechts, unten (auf halben Weg), rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben.

Eile im letzten Bild nach rechts. Benutze hier das Device und entspann Dich bei einer Animationssequenz. Du findest Dich anschließend auf einem Schiff wieder.

Auf dem Schiff: Sprich mit

dem Mann. Er wird Dich eventuell bitten, ihn beim Diebstahl des Domsday Device zu unterstützen. Nimm die Mission an. Nach einer weiteren Animation geht's auf einem Reiseschiff weiter.

Auf dem Reiseschiff: Nimm das Buch und die Blumen. Besuche das Observationsdeck. Sprich mit der alten Dame. Überreiche die Blumen dem Paar. Ziehe sodann dem Mann das Portemonnaie aus der Tasche. Entnehme der Brieftasche den Paß sowie die Kreditkarte. Untersuche den Paß. Begib Dich zur Bordbar.

In der Bar: Unterhalte Dich mit Narm und dem Barkeeper. Gib dem Barmann die Kreditkarte, sollte er nach der ID fragen, zeig ihm „Deinen“ Paß. Endlich gibt's was zu trinken! Das Gebräu war anscheinend ziemlich stark, denn Du wachst völlig benommen auf dem Spaceport auf.

Im Spaceport: Sprich mit dem Wachmann. Untersuche das Gepäck der alten Dame und entwende den Pelz. Befehle Narm, die Frau abzulenken, während Du mit dem Pelz in die Stadt rennst. Begib dich dort zum Hardware Store (das Gebäude ganz rechts oben).

Im Store: Quatsche mit dem Besitzer. Frag ihn, ob er Dir hilft, den Herrscher zu stürzen. Schnapp Dir das Buch und untersuche es. Frag den Besitzer, ob es irgendwas umsonst gibt. Nimm die Schachtel mit den Teilen sowie das Werkzeug und begib Dich wieder zur Bar.

In der Bar: Unterhalte Dich mit dem Barkeeper und dem Labortechniker. Stelle dem Techniker so lange Fragen, bis er Dir einen Liebesbrief aushändigt. Begib Dich nun zum Palast (nach rechts).

Am Palasteingang: Sprich mit der Wache – sie läßt Dich durch, sobald Du das Buch vom Hardwarestore liest. Marschiere dann geradewegs in den Palast. Du triffst auf einen bissigen Hund. Benutze den Schraubenzieher mit der

Teilebox, und Du bekommst eine mechanische Maus. Benutze den Pelz mit der Maus – wie der Hund darauf reagiert, könnt Ihr Euch ja sicher schon denken.... Haste weiter durch den Bogengang und benutze das Rosenspalier, um in das Schlafzimmer der Prinzessin zu gelangen.

Das Schlafzimmer: Sobald Du ein paar Worte mit der Prinzessin gewechselt hast, bist Du bis über beide Ohren in sie verliebt. Gib ihr den Liebesbrief und verlasse den Raum, wie Du ihn betreten hast – über den Balkon. Begib Dich zur Bar zurück.

In der Bar: Sprich mit dem Techniker – lüge dabei das Blaue vom Himmel herab. Nimm den Schlüssel an Dich und begib Dich zum Spaceport.

Spaceport: Sprich mit Narm. Frag ihn, ob er eine Uniform für Dich stehlen könnte. Nach einer kleinen Filmsequenz geht es im Labor weiter.

Labor: Drücke den Statusknopf auf dem Boden in der Mitte des Screens. Ziehe die Uniform an und betätige erneut den Knopf. Gehe dann ins Labor – die daraufhin folgende automatisch ablaufende Szene endet im Gefängnis.

Das Gefängnis: Untersuche das Fenster. Narm wird erscheinen, um Dich zu retten – sprich mit ihm. Schmiede verschiedene Fluchtpläne (kann ganz lustig sein). Damit Du aus dem Gefängnis ausbrechen kannst, muß Narm Ruthie ein Liebesgedicht vortragen. Das Gedicht muß romantisch sein (immer die erste Zeile aus der Sprechblase anwählen). Warte die Animation ab.... Die Sache endet in einer Art Folterkammer. Ruthie wird Dich retten, wenn ihr das Gedicht zugesagt hat. Sprich mit dem Mann (Folterknecht?). Begib Dich dann zur Bar.

Die Bar: Unterhalte Dich mit Ruthie über das Domsday Device, den Kristall und Sky City. Bitte sie, Dir eine Reiseerlaubnis zu besorgen.

LÖSUNG

INNOCENT UNTIL CAUGHT



Nimm nach der folgenden Filmsequenz die Reiseerlaubnis und eile zum Labor. **Das Labor:** Sprich mit Narm. Frage ihn nach einer Transportkiste. Begib Dich zum Spaceport.

Im Spaceport: Gehe ganz nach rechts. Befestige die Reiseerlaubnis an der Kiste und steige selbst hinein. Nach einer Animationssequenz befindet Du Dich in einem Flugzeug. Haste zum Ausgang ganz rechts. Wieder eine Animation. Betrete die Basis von Sky City. Klettere nach der kurzen Sequenz die Treppen hoch. Es folgt eine weitere Animation. Du befindest Dich danach in einem Lagerraum.

Im Lagerraum: Nimm den rechten Ausgang – Du erreichst so eine Andockstation. Betrete von dort aus die untere Ebene über den rechten Ausgang. Schnapp Dir die Brechstange. Nimm nun den linken Ausgang. Er führt Dich in einen Kontrollraum, in dem Du Ruthie triffst. Frag sie nach dem Kristall und dem Gewölbe. Eile zurück zum Lagerraum. Schiebe die Transportkiste beiseite – Du entdeckst einen Geheimraum. Worauf wartest Du? Hinein!

Der Geheimraum: Schau Dich um und öffne die große Kiste mit der Brech-

stange. Du wirst einen Ballon finden. Beim zweiten Versuch entdeckst Du auch noch Helium. Fülle den Ballon mit Helium und haste zurück zum Kontrollraum. Frage Ruthie nach einer ID-Karte. Nimm die Karte und begeben Dich zurück zum Geheimraum. Schnapp Dir das Helium und halte nach dem zweiten Ballon in der Kiste Ausschau. Benutze die ID-Karte. Nimm den Kristall. Pumpe nun den Ballon mit dem Helium voll, und mach Dich auf den Weg zurück zum Kontrollraum.

Im Kontrollraum: Benutze den Kristall mit dem Kontrollboard. Benutze das Kontrollboard. Tja, Pech gehabt, das dumme Ding funktioniert nicht! Verlasse den Raum, um ihn anschließend gleich wieder zu betreten. Rede mit dem Mann (Tyrann). Wette mit ihm, daß das Device nicht funktioniert. Da Du jedoch leider keinen Einsatz bringen kannst, wird wohl nix aus der Wette, oder doch? Frage Ruthie, ob sie Dich heiraten will – sie sagt sicher ja. Traube jetzt noch einmal beim Tyrannen an und wette mit ihm um Ruthies Hand. Danach heißt es ZEN – Zuschauen, Entspannen, Nasebohren...

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des MEGA inside

AMIGA 1200

AMIGA CD-32

1869	DV	64,90	7 Gates of Jambala	EV	59,90
Airbucks	EV	64,90	Alfred Chicken	DA	59,90
Alien Breed II	DA	54,90	Alien Breed/Qwak	DA	59,90
Alfred Chicken	DA	49,90	Arabian Nights	DA	47,90
Anstoss	DV	67,90	Bubba'n Stix	DA	64,90
Body Blows Galactic	DA	54,90	Castles II	EV	64,90
Burning Rubber	DA	59,90	Chambers of Shaolin	EV	59,90
Burntime	DV	67,90	Chaos-Engine	DA	59,90
Chaos-Engine	DA	47,90	Chuck Rock	DA	39,90
Civilization	DV	69,90	D-Generation	DA	49,90
D-Generation	DA	35,90	Dangerous Streets	DA	59,90
Dennis	DA	49,90	Deep Core	DA	47,90
Der Clou	DV	69,90	Dennis	DA	54,90
Diggers	DA	69,90	Disposable Hero	DA	64,90
Donk	DA	49,90	Elite II-Frontier	DV	64,90
Dynatech	DV	54,90	Fireforce	EV	59,90
Global Domination	DA	59,90	Fly Harder	DA	49,90
Int. Golf Champ.	DA	54,90	Games & Goodies	EV	49,90
Ishar	DA	59,90	Global Effect	DA	69,90
Ishar II	DV	54,90	Int. Karate +	EV	49,90
Jurassic Park	DA	59,90	John Barnes Football	EV	49,90
Morph	DA	59,90	Labyrinth of Time	EV	54,90
Naughty Ones	DV	49,90	Lemmings + Mouse	DA	64,90
Nigel Mansell	DA	64,90	Liberation	EV	59,90
Oskar	DA	47,90	Lotus Trilogie	DA	64,90
Overkill	DA	49,90	Mean Arenas	DA	47,90
Penthouse Hot Num.	DV	59,90	Microcosm	DA	99,90
Pinball Fantasies	DA	54,90	Microcosm-Lim.Ed.	DA	109,9
Robocod	DA	29,90	Morph	DA	47,90
Ryder Cup	EV	64,90	Naughty Ones	DV	54,90
Seek & Destroy	DA	49,90	Nick Faldo Golf	DA	69,90
Second Samurai	DA	64,90	Nigel Mansell	DA	64,90
Sim Life	DV	79,90	Now what I call games	DA	59,90
Simon the Sorcerer	DV	79,90	Now what I call games II	DA	59,90
Skidmarks	DA	54,90	Overkill / Lunar C	DA	54,90
Sleepwalker	DA	59,90	Pinball Fantasies	DA	59,90
Soccer Kid	DA	59,90	Pirates Gold	DA	59,90
Star Trek	EV	67,90	Psycho Killer	EV	64,90
Strategem	EV	64,90	Prey	EV	64,90
Transarctica	DA	64,90	Project-X/F-17 Chal.	DA	59,90
Trolls	DA	29,90	Robocod	DA	59,90
Whales Voyage	DV	59,90	Second Samurai	DA	59,90
When two worlds war	DA	55,90	Seek & Destroy	DA	47,90
Zool	DA	47,90	Sensible Soccer	DA	47,90
Zool 2	DA	49,90	Sim City	EV	64,90
			Sleepwalker	DA	54,90
			Summer Olympics	DA	49,90
			Super Putty	EV	49,90
			Town with no name	EV	64,90
			Trivial Pursuit	EV	69,90
			Trolls	DA	54,90
			Whales' Voyage	DV	54,90
			Zool	DA	54,90

*folgende Hardware nur gegen Vorkasse zuzüg. 30,- Versandkosten

MPEG Filme und Musikvideos	
Black Rain EV (ab 18J.)	49,90
Star Trek EV	49,90
Andrew Lloyd Webber	49,90
Cortoon Carnival EV	59,90
Bon Jovi-Keep the Faith	49,90
Top Gun EV	49,90
Nackte Kanone 2 EV	49,90
Bryan Adams	49,90
Patriot Games EV	49,90

Alle Angaben ohne Gewähr

Amiga 1200 / CD-32 Hardware + MPEG

Amiga 1200*	649,90
AMIGA CD-32*	659,90
MPEG-Module*	459,90
Mouse f. CD-32	39,90
Tastatur " "	149,90



Terminator 2 auf L.d. 99.-

AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

Der Versand erfolgt per Nachnahme o. per Vorkasse ab 9,- +Nachnahme u. +Zahlkartengebühr

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

TEL.: 07731/12248
JUDGMENT DAY
Hauptstr. 2
78224 SINGEN
/69921

FAX.: 07731
/69755

AMIGA

Bestellannahme von

9⁰⁰ - 18⁰⁰

Inh. M. Böcker
PREISÄNDERUNG
VORBEHALTEN



Terminator 2 auf L.d. 99.-

Titel	AMIGA	Preis	Titel	AMIGA	Preis	Preishits Amiga	
1869	DV 65,90	Global Gladiators	DA 47,90	3D Pool	EV 29,90	Secret of Monkey Island	EV 29,90
Airbus A320 - American Edition	DV 83,90	Goal	DA 54,90	3D Back Sub	EV 29,90	Secret of Monkey Island	EV 29,90
Airbus A320 - Europe Edition	DV 65,90	Goblins	DV 59,90	Adams Family	DA 29,90	Tennis Cup	EV 29,90
Airforce Commander	DA 64,90	Goblins 2	DV 65,90	Air Support	DA 29,90	Terminator II	EV 29,90
Alfred Chicken	DA 49,90	GOBLINS 3	DA 65,90	Alien Breed - Special Edition	EV 27,90	Test Drive II	EV 29,90
Alien 3	DA 47,90	Gunship 2000	DA 65,90	Another World	DA 34,90	Thomas - The Tank Engine	EV 29,90
Alien Breed II	DA 47,90	Hannibal	DV 65,90	Aquatic Games	DA 29,90	Thunderhawk	EV 29,90
Ambermoon	DV 77,90	Hired Guns	DV 58,90	Assassin B - Mix	EV 27,90	Titus the Fox	EV 29,90
Anstoss	DV 65,90	History Line 1914-1918	DV 65,90	A-Train	DV 49,90	Treasure Island Dizzy	EV 29,90
APOCALYPSE	DA 47,90	Humans	DA 59,90	Bards Tale 3	DA 29,90	Triple Action Pack 4	EV 29,90
Aquaventura	DA 49,90	Humans Race - St. Alone	DA 59,90	Batman - The Movie	DA 29,90	Trivial Pursuit	EV 29,90
Arabian Nights	DV 56,90	Indiana Jones IV/Adv.	DV 78,90	Battlechess II	EV 29,90	Trolls	EV 29,90
Archer McLean Pool Billiard	DA 47,90	INNOCENT UNTIL CAUGHT	DV 65,90	Battlehawks 1942	EV 29,90	Turrican	EV 29,90
A - Train Cons.Set	DV 39,90	Ishar II	DV 53,90	Battle Squadron	EV 29,90	Turrican 2	EV 29,90
Aufschwung Ost	DV 54,90	Jonathan	DV 75,90	Big Nose the Caveman	EV 29,90	Videokid	EV 29,90
AWARD WINNERS 2	DA 64,90	Jurassic Park	EV 49,90	Birds of Prey	EV 29,90	Wing Commander	EV 29,90
B-17 Flying Fortress	DA 65,90	Jurassic Park	DA 53,90	Black Crypt	EV 29,90	Wing Commander	EV 29,90
Bart vs.the World	DA 49,90	Kingmaker	DA 65,90	Blues Brothers	EV 29,90	Wolfchild	EV 29,90
BAT 2	DA 71,90	LAST ACTION HERO	DA 44,90	Bubble Bobble	EV 29,90	WWF Wrestlemania	EV 29,90
Battle Isle Data Disk 2	DA 47,90	Legend of Kyrandia	DV 79,90	Budokan	EV 29,90	WWF Wrestling 2	EV 29,90
Battle Team	DA 65,90	LEGEND OF SORACIL	DA 47,90	California Games II	EV 29,90	Zac McKracken	EV 29,90
BENEATH A STEEL SKY	DV 69,90	Lemmings Doppelpack	DA 59,90	Celica GT4 Rally	EV 29,90	Zac McKracken	EV 29,90
BIG SEA	DV 59,90	Lemmings II	DA 58,90	Combat Air Patrol	DA 39,90		
Bill's Tomato Game	DA 54,90	Lords of Power	DV 71,90	Crazy Cars 3	DA 29,90		
Bitmap Brothers Collection 1	DA 53,90	Lord of the Rings	DV 59,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Blastar	DA 47,90	Lost Vikings	DV 65,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Body Blows Galactic	DA 47,90	Lothar Matthäus	DV 58,90	Crash Rock II	DA 29,90		
BRION THE LION	DA 49,90	Lotus Trilogie	DA 53,90	Crash Rock II	DA 29,90		
BUBBA TV STIX	DA 49,90	Micro Machines	DA 47,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Bundesliga Man.Prof.2.0	DV 65,90	Monkey Island II	DV 77,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Burntime	DV 65,90	Morph	DA 47,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Campaign II	DA 69,90	Mortal Combat	DA 53,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Cannon Fodder	DA 53,90	NAUGHTY ONES	DA 47,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Chaos - Engine	DA 47,90	Nick Faldo Golf	DA 74,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Civilization	DV 74,90	Oskar	DA 47,90	Crash Rock II	DA 29,90		
CLIFFHANGER	DA 44,90	PERIHELION	DA 54,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Cool Spot	DA 53,90	Penth.Hot Numbers Deluxe	DV 53,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Cosmic Spacehead	DA 47,90	Pinball Compilation	DA 59,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Crazy Sports Football	DA 53,90	PIZZA CONNECTION	DV 78,90	Crash Rock II	DA 29,90		
CHRISTIPH KOLUMBUS	DV 71,90	Prime Mover	DA 53,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Curse of Enchantia	DA 74,90	PUGSY	DA 54,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Cyberpunks	DA 54,90	Red Zone	DA 54,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Das Schwarze Auge	DV 74,90	Reach for the Skies	DA 49,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Dennis - The Menace	DA 49,90	Risky Woods	DA 48,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Der Patrizier	DV 65,90	Road Rash	DA 54,90	Crash Rock II	DA 29,90		
DER CLOU	DV 69,90	Sensible Soccer	DA 47,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Die Siedler	DV 77,90	SECOND SAMURAI	DA 59,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Disposable Hero	DA 47,90	Sim City Deluxe	DV 77,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Dogfight	DA 67,90	Sim Life	DV 77,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Donk	DA 47,90	SIMON THE SORCERER	DV 67,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Dreamlands	DV 53,90	SKIDMARKS	DA 47,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Dune II	DV 53,90	Soccer Kid	DA 58,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Dun.Master & Chaos str.back	DV 59,90	SOFTWARE MANAGER	DV 66,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Dynablastar	DA 59,90	Space Hulk	DA 65,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Dynatech	DV 53,90	Space Legends	DA 65,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Eishockey Manager	DV 71,90	Strategem	DV 69,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Elite II - Frontier	DV 53,90	Syndicate	DV 58,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Elysium	DV 65,90	TEAM - 17 COLLECTION	DA 59,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Epic	DA 59,90	TERMINATOR II/ARCADE	DA 53,90	Crash Rock II	DA 29,90		
F-117 A Nighthawk	DA 67,90	Tornado	DA 65,90	Crash Rock II	DA 29,90		
F1	DA 59,90	Traps'n Treasures	DV 59,90	Crash Rock II	DA 29,90		
FANTASTIC ADV. DIZZY	DA 49,90	Turrican 3	EV 47,90	Crash Rock II	DA 29,90		
FATMAN	DA 49,90	Turrican 3	DA 54,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Fantastic Worlds	DA 74,90	Uridium 2	DA 47,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Fire and Ice	DA 47,90	Walker	DA 59,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Flashback	DV 59,90	War in the Gulf	DV 67,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Formula One Grand Prix	DA 77,90	Winter Olympics	DA 59,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Fury of Furries	DA 53,90	Wiz'n Liz	DA 59,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Genesis	EV 53,90	Whales Voyage	DV 65,90	Crash Rock II	DA 29,90		
Global Dimination	DA 64,90	Wonderdog	DA 49,90	Crash Rock II	DA 29,90		
GLOBULE	DA 53,90	Zool II	DA 47,90	Crash Rock II	DA 29,90		

solange Vorrat reicht

Syndicate
Amiga
54,90

OSCAR

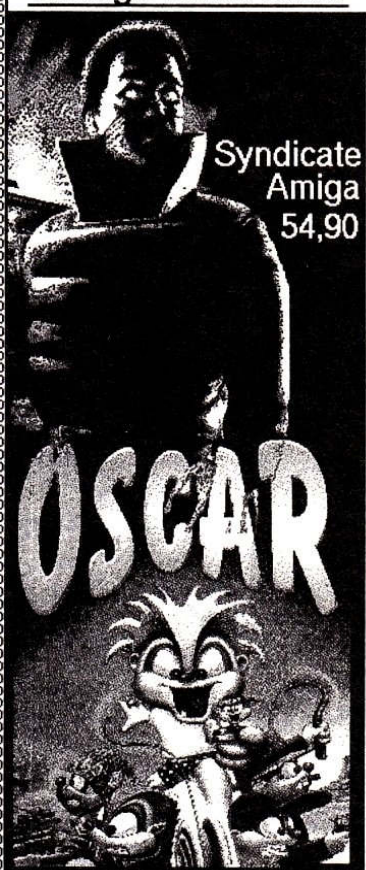
Oskar 500 / 1200/ CD-32
42,90 / 45,90 / 49,90

AMIGA CD

TROLLS

Trolls 500 / 1200 /CD-32
29,90 / 29,90 / 49,90

solange Vorrat reicht



Oscar 500 / 1200 / CD-32
42,90 / 45,90 / 49,90



Trolls 500 / 1200 / CD-32
29,90 / 29,90 / 49,90

Judgment Day - Der König unter den Amiga-Versandhändlern

LÖSUNG

BENEATH A STEEL SKY

Das Geheimnis um den „Overmann“ ist gelüftet! Die beiden overschlauen Knobelasse Benjamin und Christian Korth haben sich mit Robert Foster unter den stählernen Himmel der unbarmherzigen Großstadt gewagt und all die kniffligen Aufgaben und logischen Puzzles in nahezu Hyperlichtgeschwindigkeit enträtselt. Das Ergebnis liegt Euch nun in Form dieser Komplettlösung vor...

Grundsätzlich sollte man sich mit allen Personen ausgiebig unterhalten. Oft scheint es zwar unnötig, hilft aber meistens doch, wenn es mal nicht mehr weitergeht. Anfangs findet man sich in der obersten Etage des Stadtkomplexes wieder. Dort schnappt man sich zuerst mal die Eisenstange am linken Bildrand und bricht die Fire-Exit-Tür auf. Nachdem wir sie durchschritten haben, heißt es abwarten, was passiert. Nun zurück, runter und dann rechts. Hier das Circuit-Board mit dem mittleren Abfall benutzen, und schon findet sich unser alter Freund in einem tollen Staubsaugergehäuse wieder. Da der Versuch, den Transportroboter zu aktivieren, fehlschlägt, sprechen wir mit Hobbins, den wir im Raum rechts von uns finden. Danach ist es für Joey ein leichtes, die Reparatur zu übernehmen. Um Hobbins Privatschrank ausräumen zu können, lenken wir ihn ab, indem wir schnell den Lift betreten. Jetzt ab durch das Loch – unten öffnet Joey für uns die Tür. Wir durchsuchen den Toten, verlassen diesen Raum, traben in die Fabrik und quatschen die Frau an. Die Zahnräder rechts von uns müssen mit dem Schraubenschlüssel

blockiert werden, das wertvolle Werkzeug sollte jedoch nach vollendeter Tat nicht liegengelassen werden, denn wir brauchen es, um als nächstes den Industrieroboter auseinanderzunehmen.

Ist die Blechmühle in ihre Einzelteile zerlegt, plaudern wir ein Ründchen mit Joey. Mit unserem Selbstbau-Robbi eilen wir sodann nach rechts, wo der Versuch, in den Lagerraum einzudringen, leider scheitert. Tja, hier muß also Joey übernehmen, den wir nach seiner Besichtigung bitten, den Alarm abzustellen. Erst jetzt können wir das Lager betreten und dort den Plastiksprengstoff aufnehmen. Im Kraftwerk, das sich in westlicher Richtung befindet, die beiden Knöpfe mit dem Schraubenschlüssel lösen und Joey bitten, den rechten Knopf zu drücken, während wir dasselbe mit dem linken tun. Auf diese Weise können wir ungestört den Schalter oben rechts auf dem Kontrollpult betätigen und die Glühbirne mitgehen lassen. Nun im freien Sockel den Plastiksprengstoff anbringen und den Schalter erneut umlegen, was zur Folge hat, daß wir den Strom für den Fahrstuhl einschalten können (Hebel nach unten). Diesen auch sogleich benutzen, um in die nächste Etage zu gelangen. Mit unserer ID-Karte erlangen wir Zugang zu Sterns Wohnung und freuen uns über das Motorradmagazin, das er unter seinem Kissen versteckt hält. Im Reisebüro wird die Sparreise gebucht und schließlich der Verkäufer mittels Magazin überredet, uns das Reiseticket sofort zu überlassen. Dieses wiederum hilft uns dabei, Lamb, den wir vor der Wohnung treffen, für eine Fabrikbesichtigung zu gewinnen. Nachdem wir ihm gefolgt

sind und er uns alleingelassen hat, unterhalten wir uns mit Anita, der wir unsere ID-Karte vermachen. Nach einem erneuten Gespräch mit ihr wandern wir zum nächsten Link-Terminal und machen Gebrauch von unseren neuen Möglichkeiten. Bevor wir uns wieder nach unten begeben, lassen wir Joey das rote Kabel durchschweißen. Wir sacken das Teil ein und machen uns auf den Weg zu Lambs Wohnung.

Dort angekommen, sprechen wir erneut mit dem nun Machtlosen und folgen ihm, bis er verzweifelt feststellt, daß er nicht mehr dieselben Freiheiten wie früher genießt. So erlaubt er uns jetzt, seine Wohnung zu betreten, um seine Katze vor dem Hungertod zu bewahren. Das lassen wir uns nicht zweimal sagen und stürmen wieder zurück. Die Katze füttern wir durch Benutzen des Futterautomaten, das Videoband auf dem Bücherregal wandert flugs in unser Inventory. Nun auf zum Chirurgen – die widerwillige Empfangsdame wird von Joey überredet. Vorbei an der schlechtgelaunten Lady, lassen wir uns vom Doktor im Nebenzimmer operieren – nicht vergessen, hinterher erneut mit ihm zu sprechen. Bei der Versicherungsagentur geben wir Joey den Auftrag, den Anker loszuschweißen, sobald der Mann im Hinterzimmer verschwunden ist. Den Anker verbinden wir mit dem Seil und benutzen diese Konstruktion hinter der Fire-Exit-Tür, die wir ja schon vom Beginn unseres Abenteuers her kennen, mit dem Symbol an der Wand. Jetzt haben wir im nächsten Raum zum erstenmal die Möglichkeit, den Cyberspace zu betreten. Dies geschieht durch einfaches Benutzen der ID-Karte und anschließendes

Hinsetzen. Viel Spaß bei den nicht allzu schweren Rätseln! Die durch unseren Trip gewonnenen Fähigkeiten nutzen wir auch gleich am Link-Terminal – der Zugang zum Ground-Level ist nun endlich frei. Nachdem wir unten angekommen sind und unser Freund Joey uns verlassen hat, bitten wir den Türsteher der Bar, uns Zutritt zu gewähren. Wir erfahren, daß wir eine Empfehlung von Miss Piermont benötigen. Nachdem wir die Tante ordentlich vollgetextet haben, folgen wir ihr zum Appartement. Wir klingeln, palavern noch 'ne flotte Runde und

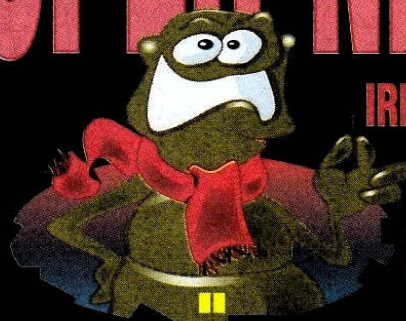


schieben, um den Hund abzulenken, anschließend das Videoband in den Recorder. Der völlig faszinierte Wauzi hat nun nichts mehr dagegen, daß wir uns seine Hundekuchen aneignen. Draußen gehen wir zu der kleinen Baustelle und plazieren das Futter auf der Planke. Während der Hund mit Essen beschäftigt ist, katapultieren wir ihn in den See: durch einfaches Loslassen des Seiles, an dem wir vorher gezogen haben. In einem Hinterzimmer der Kirche, deren Eingang nun unbewacht ist, finden wir in einem Schrank Anitas Leiche. Nachdem wir dies mit Grauen gesehen haben, geht's zurück in die Fabrik, wo wir, nachdem wir den Schutzanzug nicht angelegt haben, die Reaktorraumtür mittels Terminal öffnen. In der Brennkammer finden wir Anitas ID-Karte, mit der wir erneut den Cyberspace betreten. Die Knocheien seien mal wieder Euch überlassen. Nachdem wir dort von den

Plänen erfahren haben, geht's zurück zum Park, denn der Gärtner ist der Kontaktmann. Nach einem kleinen Gespräch gibt's Unterhaltung im Gericht links von der Bar. Sobald wir wieder an der frischen Luft stehen, öffnen wir den Schuppen durch Knacken des Schlosses mit einer ID-Karte. Die Gartenzange, die wir finden, wird uns sicher noch nützlich sein. Zurück in der Bar, lassen wir die Jukebox das erste Lied spielen, um das Glas des nun abgelenkten Colsten einsacken zu können. Dieses vermachen wir dem Chirurgen, dessen Maschine uns daraufhin Fingerabdrücke verpaßt, die uns das Betreten des Weinkellers ermöglichen. Mit der Brechstange wird dort der große Karton geöffnet – den Deckel benötigen wir, um den kleinen Karton zu verstärken. Nun trägt er unser Gewicht, und wir können mit der Brechstange ein Loch in das Gitter schlagen und die Zange ansetzen. Jetzt nix wie ab in den Tunnel! Es gibt kein Zurück mehr, achtet also darauf, daß Ihr nicht an einer der Fallen zugrunde geht. Unsere erste Aufgabe besteht darin, die Glühbirne in die Fassung an der Wand zu schrauben. Dann können wir gefahrlos am Loch vorbeigehen. Sobald wir im einstürzenden Gang stehen, heißt es, durch den unteren Ausgang zu entkommen, bevor wir von den herabfallenden Trümmern erschlagen werden (abspeichern!). Erneut brauchen wir die altbewährte Brechstange: Sie wird zweimal auf die dunkle Stelle in der Wand angesetzt – den herausfallenden Stein stecken wir in unsere Tasche. Jetzt die Eisenstange in die wunde Stelle stoßen und mit dem Stein kräftig draufschlagen. Dies scheint zu schmerzen, denn der daraufhin erscheinende Arztroboter öffnet uns die Tür. Im Inneren direkt rechts die Hitzeregulierung an der Konsole auf „kalt“ stellen. Die dadurch

geschlossenen Lamellen können nun ohne weiteres betreten werden, und wir erreichen somit den Griff an der Decke. Jetzt zurück und dem sich aufladenden Arztroboter Joeys Hauptplatine einsetzen. Unser damit zu neuem Leben erwachter Freund erhält den Auftrag, den Nebenraum zu erforschen und dann die Nahrungsflüssigkeit abzulassen. Im dadurch gefahrlos zu betretenden Raum wird der Android verheizt. Anschließend nach rechts eilen und dort am Terminal die große Tür öffnen. Joey rettet uns heldenhaft vor dem zweiten Androiden, dessen Leiche man sicherheitshalber genauer unter die Lupe nehmen sollte. Die dabei gefundene ID-Karte benutzen wir gleich, um in den Cyberspace zu gelangen. Den Oszillator erreichen wir durch Verschließen der Augen und schnelles Gehen. Hebt ihn vom Boden auf, denn Ihr benötigt ihn unbedingt, um an den Virus zu kommen. Wir verlassen den Cyberspace und benutzen die verseuchte Karte mit der Konsole hinter der großen Tür. Mit der Zange, die rechts an der Wand hängt, nehmen wir ein Teil aus dem Becken und frieren es am Kühlbecken ein. Weiter rechts aktivieren wir den mittleren Androiden mit Joeys Hauptplatine und lassen ihn noch ein paar Meter weiter rechts die Tür öffnen. Das Innere des „Lebewesens“ betreten wir nun ohne Joey, denn dieser hat leichte Probleme, uns zu folgen. Ganz rechts befestigen wir unser Kabel an der Rohrhalterung und klettern an den Haltegriffen hinab. Nachdem wir das virusinfizierte Teil dem Vieh in den Schlund geworfen haben, klettern wir zur Tür, wo wir einen nahen Verwandten wiedersehen. Sobald der Stuhl frei ist, bitten wir den einarmigen Joey alias Ken, auf diesem Platz zu nehmen, und die Sache ist ein für allemal erledigt!

SUPER-NIBBLY



IRRE SCHNELL !!!

IRRE SPANNEND !!!

IRRER SPASS !!!

DER GEFRÄSSIGSTE WURM DEN ES JE GAB !!!

**Jetzt in der neuen AMIGA No.1 GAMES
bei Eurem Zeitschriftenhändler !!!**

19,80 DM
Ausgabe 4
Das Game-Magazin für Amiga

Luxemburg Nr. 399 - Österreich 68 145 - Schweiz sFr. 19,80

AMIGA NO. 1

GAME

Games for fun

Neu!

INSIDE: SUPER-NIBBLY



GAMES FOR FUN !!! Jeden 2. Monat neu !!!

VERLAG FANTASY PRESS GUTENBERG 65926 BIELEFELD

FREEZER ECKE

Christoph Kolumbus: Im Zwei-Spieler-Modus (ein menschlicher Spieler mit Computergegner) läßt sich, je nach gewähltem Eroberer, die Hafenkasse des Heimathafens durch Manipulation der folgenden Adressen aufbessern:

Kolumbus:	C3AA32
Gama:	C3AA36
Maire:	C3AA3A
Cook:	C3AA3E
Bougainville:	C3AA42

Wer lieber im Fünf-Spieler-Modus zockt, findet die finanziellen Mittel seines Kolonialherren in diesen Adressen:

Kolumbus:	C3AA5A
Gama:	C3AA5E
Maire:	C3AA62
Cook:	C3AA65
Bougainville:	C3AA6A

Dune 2: Die Credits in den einzelnen Missionen lassen sich, je nach gewähltem Haus, über folgende Adressen ändern:

Haus Harkonnen:	C57406
Haus Atreides:	C57448
Haus Ordos:	C5748A

Die Adressen, um die Credits der einzelnen Spielstände zu verändern, lauten für:

Haus Harkonnen:	18C
Haus Atreides:	18A
Haus Ordos:	1C0

Wiz 'n' Liz: Wer Probleme mit der Zeit hat, sollte sich mal Adresse C76A7F vornehmen.

Burning Rubber: Um Reparaturkosten zu sparen oder vorzeitiges Ausscheiden zu verhindern, ist es ratsam, ab und zu über Adresse 07F0E2 die Damage-Anzeige wieder auf 0% zurückzudrehen.

Cannonfodder: Als Nachtrag für alle Besitzer eines „normalen“ A500 hier die Adressen für:

Anzahl der Rekruten:	C00639
Anzahl der Granaten:	C01F4D
Anzahl der Panzerfäuste:	C01F53

Eure Freudentränen und Lobeshymnen gelten diesmal Sascha Wiedemann, Uwe Kurmutz und Michael Lange.

ANTWORTEN

DIE HEISSEERSEHNTEN

Wie man in **Ambermoon** unter anderem Shandra zu einem Plauderstündchen überredet, beschreibt Euch Josef Wollersberger.

In der Gruft von Newlake gilt es, nicht irgendeinen Klunker auszuprobieren, sondern sich direkt vor Shandras Sarg (denjenigen im großen Raum am Ende des Gewölbes) zu stellen und dort „Shandras Bernstein“, den Euch Opi zuvor aus seinem Keller holen ließ, zu benutzen. Daraufhin sollte der gute Shandra persönlich angeschlichen kommen, über die gar schreckliche Gefahr, die von der Bruderschaft Tarbos ausgeht, jammern und schließlich den heißersehten Schlüssel zur Geheimtür in der Bibliothek rüberwachsen lassen. In diesem Raum findet Ihr übrigens ein prima Sortiment Zerstörungs-Schriftrollen! Sobald Ihr dann auch die im Dämonenschlaf-Rezept beschriebenen Zutaten (Blaupilze gibt's beim Warenhandel in Newlake, einen Rotpilz müßt Ihr noch in Opas Bude finden, Feuersteine verschuert der Händler in Gauners Weinkeller, leere Flaschen hat Alkem im Turm des Alchimisten im Sortiment, die Feurdistel blüht auf einer Hügelkuppe im Nordwesten von Meras Insel, die Sumpflilie wächst in einem Sumpfgebiet östlich des Alchimisten-Turms, Kalmiskraut wuchert in der Mitte eines Tümpels südlich von Lebabs Turm) beisammen habt, müßt Ihr zum Hexenhaus auf Meras Insel eilen (untersucht dort auf jeden Fall die Bücherregale und redet mit der Katze!!), im Keller den fiesen Nera aufmischen und zum Hexenkessel im selben Raum traben. Direkt davor bleibt Ihr stehen und be-

nutzt das Dämonenschlaf-Rezept. Der so hergestellte Dämonenschlaf wird nun nicht unmittelbar auf den Wachdämon angewendet! Lenkt Euer Augenmerk vielmehr auf die Nischen im Gang vor ihm. In einer davon steht ein Freßnapf, auf den Ihr Euren Dämonenschlummer anwendet. Wie erwartet, galoppiert der Wachdämon nach kurzer Zeit daher, um sich den Wanst vollzuschlagen, woraufhin er alsbald in süße Träume versinkt. Der Sansrie-Schlüssel öffnet im übrigen die Tür im Sansrie-Tunnel. Man muß somit nicht immer die Windtore benutzen...

Um in **Simon the Sorcerer** das nötige Kleingeld für die Zaubererlehre aufbringen zu können, sollte man sich laut Cengiz Koc zuerst mal den Rauschebart des Zwergen, der in der Dorfkneipe döst, besorgen. Schnippelt das Gesichtshaar einfach mit der Schere, die Ihr aus der Schublade in Calypsos Wohnung habt, ab. Begutachtet als nächstes den Stein, der vor der Zwergenmine liegt. Merkt Euch das darauf stehende Wort, setzt Euren Bart an und betretet die Mine. Die Frage nach dem Paßwort beantwortet Ihr schlichtweg mit dem Code, der auf dem Stein stand. Danach trabt Ihr nach links unten, quatscht ein wenig mit der Wache und erkundigt Euch nach ihrer Bestechlichkeit. Da der Knabe tatsächlich bestechlich ist, geht's schon bald weiter Richtung Osten, wo Ihr den Klöppel, den Ihr auf dem Tisch vor dem Haus des Schmieds ergattert habt, an der Glocke benutzt. Anschließend spielen wir noch ein bißchen

herum und klettern dann an der Perücke empor. Oben angekommen, knutscht Ihr die hübsch häßliche Rafunzel ab und eilt zurück ins Dorf. Dort könnt Ihr mal so richtig die Sau rauslassen, und zwar aus der Trüffeltür im Dorf. Drinnen sackt Ihr Hut sowie Pfeife ein, benutzt das Zeugs gleich am Bienenstock und sammelt das Wachs ein. Jetzt geht's ab in die Kneipe. Dort bestellt Ihr beim Barkeeper einen „Nassen Magier“, verstopft das Faß mit dem Bienenwachs und holt es an der Tür ab. Bringt das Faß in die Mine und bestecht damit den Wachposten. Sucht anschließend die „weiße Eule“ auf, plaudert ein paar Takte mit den Nachttieren und hebt schließlich die Feder vom Boden auf. Damit kitzelt Ihr den Zwerg in der Vorratskammer, schnappt Euch den Schlüssel und entfleucht nach links – die Rufe des Büro-Zwergs überhört Ihr einfach. Links an der Tür angekommen, öffnet Ihr diese mittels Schlüssel und gebt dem Zwerg den Biergutschein, den Ihr vom Barkeeper erhalten habt. Nehmt Euch einen der Edelsteine und eilt zum Bauchladenkrämer. Wer dort geschickt verhandelt, kann bis zu 20 muntere Goldstückchen abzocken!

Eine weitere Möglichkeit, an die erforderliche Penunze zu kommen, wäre, mit dem Haken aus der Zwergenmine auf das Dach der Drachenhöhle zu klettern. Dort den Magneten aus dem Kühlschrank mit dem Seil vom Schmied verbinden und die so gebastelte Angel durch das Loch in der Decke herablassen. Auf diese Weise lassen sich in mehreren Versuchen ebenfalls ein paar goldige Stücke einheimsen...

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Von einer gnadenlosen Welt-
raumhühnerbande all seiner
Kuscheltier-Kumpane beraubt,
zieht das gewissermaßen letzte
Eichhorn

Mr. Nutz

auf der Suche nach seinen gar
putzigen Spielkameraden nun
durch die von Nager-hassen-
den Gestalten bevölkerte
Welt. Sebastian Kieslich, sei-
nes Zeichens aktives Mit-
glied des Tierschutzverbandes,
konnte diesen Fall von sowohl
physischer als auch psychi-
scher Kleintiermißhandlung
nicht länger mit ansehen und
forschte aus diesem Grunde
nach einer Methode, um dem
tierfeindlichen Gesockse eins
auszuwischen. Hier also die
Veröffentlichung seiner For-
schungsergebnisse:

Betätigt das von fiesen Gegen-
spielern umzingelte Eichhörn-
chen die Taste P (für Pause)
und gibt, da die Tastaturabfra-
ge des Programms ein wenig
träge reagiert, schön langsam
COOL JUMP NUT ein, so
verfügt es fürderhin über un-
endlich viele Leben. Will das
in Bedrängnis geratene Nage-
tier hingegen unverwundbar
werden, so muß es im Pausen-
modus statt dessen SORCE-
RER einhacken (abermals
schön langsam). Um an Edel-
steine sowie Bomben zu ge-
langen, sollte es, wiederum im
Pausenmode, OCEANSOFT
eintippen – über die Tasten F9
und F10 lassen sich sodann
die Bestände an besagten Ma-
terialien kostengünstig auffül-
len. Zusätzlich ist es dem pos-
sierlichen Helden möglich,
durch einfache Betätigung der
SPACE-Taste in den nächsten
Level zu springen. Tja, wir
wußten es ja schon immer:
Nutz hat's!

Sehr geehrte Damen und Her-
ren, bitte bringen Sie Ihre Sitz-
lehnen in eine aufrechte Posi-
tion, legen Sie die Sicherheits-
gurte an und stellen Sie unver-
züglich das Rauchen ein. Wir

starten in wenigen Sekunden
zu unserem Flug in die Welt
der Codes und Paßwörter.

Sehr geehrte Damen und Her-
ren, wir überfliegen gerade
das steinerne Denkmal von
Frank Lamozi, dem kühnen
Amiganer. Ihm verdankt die
Welt die Levelcodes zur
Schleimerei

Globdule:

Vollendeter Level	Paßwort
01	GTCXASAEZDV
02	TLCTASAYEZRD
03	AJQGASPREZFI
04	EBPSASEPEZUV
05	FJPVASSIEZIL
06	EZQGASFXEZVP
07	FJCUNTFLFAVP
08	FJRAAXTRSEVP
09	ARTROFWIFMVP
10	OJGYOVJPTCVP
11	FTCXOXFOGEVP
12	UADROYBKGEDR

Bei diesen Witterungsverhält-
nissen ebenfalls sehr gut zu er-
kennen sind die mit Level-
codes zu

Puggsy

bedeckten Spitzen des Sebasti-
an Roos-Gebirges:

THE COVE	777 726 503
	137 125 743
	066 172 404

RED WOODS	377 726 743
	137 135 347
	066 172 404

REDWOOD KEEP	376 726 742
	135 135 347
	066 152 404

STAR FALL LAKE	376 326 746
	325 135 347
	026 172 004

SPLINTER TOWN	757 306 356
	224 125 747
	026 172 000

DARKBLADE FOREST	747 306 376
	220 125 747
	026 172 200

DIAMOND MINES	747 226 376
---------------	-------------

120 125 707
026 572 200
DARKSKULL CASTLE
347 266 776
121 035 707
326 552 200
DIAMOND MINES
247 246 576
031 225 707
326 552 302

Sehr geehrte Damen und Her-
ren, unser Bordkino zeigt Ih-
nen nun exklusiv alle Spiele
der neuen

Brutal Football

-saison. Um ein bestimmtes
Match anzuwählen, müssen
Sie nur den entsprechenden,
von Bastian Schmidt erspiel-
ten, Code eingeben. Wir wün-
schen Ihnen gute Unterhal-
tung...

4. LIGA:

2. Spiel:	D7BF8F!!
	!!BGDFBBF
3. Spiel:	WH335FKY
	RK7V58637
4. Spiel:	5B9WMTCDK
	WFXU9Z573
5. Spiel:	WYDDVHPV8
	P411GRBJC
6. Spiel:	2710Z13FN
	3N3C23XZ7

3. LIGA:

1. Spiel:	FQ8OQD9KN
	QS5WYWWWW
2. Spiel:	7BX3SHCCC
	CC95789!7
3. Spiel:	Z4KZGQVVV
	VVTKRNQRR
4. Spiel:	P8B2F4000
	00NJLDTML
5. Spiel:	RG!!VCO39
	3Q4FW311V
6. Spiel:	MFDNY8Y3O
	WWM5QBMPN

2. LIGA:

1. Spiel:	T1YB3G5V7
	53TKHKKKK
2. Spiel:	HTD860MCM
	MMOX012Z
3. Spiel:	HVF69QLLL
	LL1!OW2OY
4. Spiel:	C92SNX999
	99BRFMBHG
5. Spiel:	51HK5WRRR
	RRYDV4Y0Z
6. Spiel:	3HLGT7BBB
	BB9P8X823

1. LIGA:

1. Spiel:	3VVT8MK7W
	K77NLNNNN
2. Spiel:	PC2T1RSLO
	F39NQRSSR
3. Spiel:	F74PPDCK6
	7QWMFKBCG
4. Spiel:	CTNTMWXOW
	!G59V6WY2
5. Spiel:	Y0XL5M5RL
	2MD5LJMPD
6. Spiel:	8PXL5MK7X
	DNC9LHMPC

Sehr geehrte Damen und Her-
ren, wir setzen in Kürze zur
Landung auf dem Rüdiger
Becker-Flughafen an. Als
kleine Aufmerksamkeit erhal-
ten sie dort alle Paßwörter zu

Brian the Lion:

Welt 1:	FLLj/MZXYz
Welt 2:	d*gJQvaqVx
Welt 3:	gVdfKqqaGd
Welt 4:	gVdfKqqaGI
Welt 5:	QNI8KWiSXp
Welt 6:	U5vG57pSX/
Welt 7:	1*ANKgqaGI
Welt 8:	xOtFwheXYE

3x
Vollpreis-Spaß
für nur 19,90
DM pro Spiel

Hunter

19,90 DM

Chambers of Shaolin

19,90 DM

Mercenary

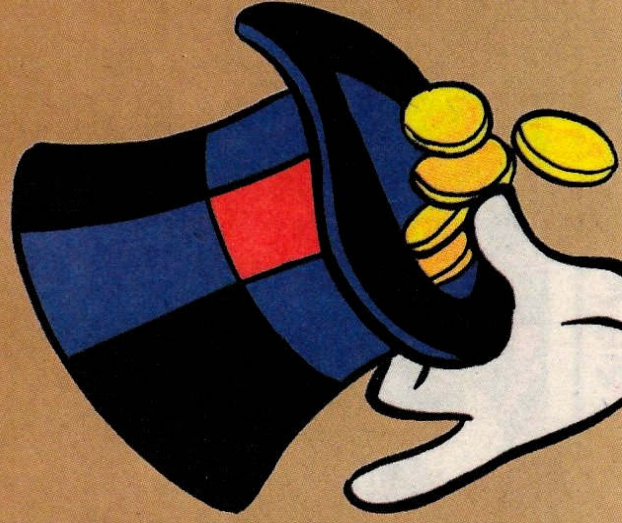
19,90 DM

Bestellungen nur gegen Nach-
nahme oder Vorkasse (+ 5,- DM
Porto bzw. 10,- DM vom
Ausland) bei:

MANFRED BERGLER
HARDWARE-SOFTWARE
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

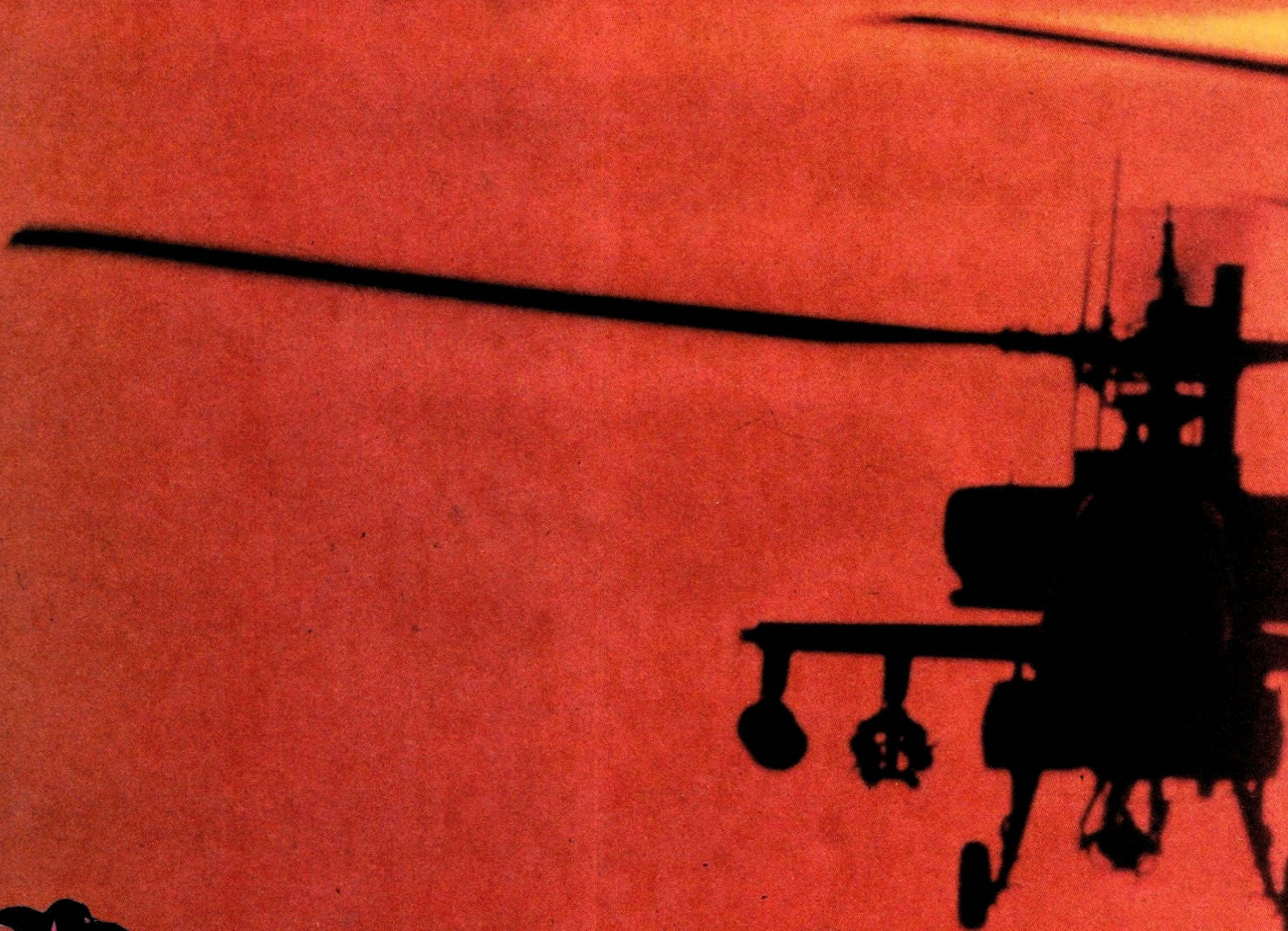
MICHAEL DUCK

Jeder Taler zählt!





APOCALYPSE





TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Die Schlachtpläne für die letzten großen

Cannonfodder

-Kämpfe um Ruhm, Ehre und Schokopudding verdankt Ihr General Bernd Steinbruch. Na, denn mal stillgestanden, Augen geradeaus, und ab dafür!

Mission 13 1/1: Sofort nach Beginn in das Geschütz laufen – dabei auch gleich die beiden feindlichen Soldaten umnieten. Gegnerisches Geschütz sowie den Bazookamann zerstören. Weiter nach Norden marschieren, bis Ihr über einen dunkelgrünen Fleck lauft. Dort stehenbleiben und mit der Bazooka einen Schuß nach Nord-Nordost abgeben – der Jeep sollte damit erledigt sein. Anschließend das Haus zerstören und nach Nordosten weiterziehen. Hier in das Geschütz klettern und Gegner samt Bunker vom Schlachtfeld fegen. Dann nach Süden eilen und Überlebende zum „Abtreten“ zwingen.

Mission 14 1/3: Am Rand entlang nach Osten vordringen. Bazookamann entfernen und schnell über die Brücke hasten. Weiter nach Südwesten, Hubschrauber entern (Vorsicht, Minen!) und alles umholzen.

Mission 14 2/3: Ab ins Auto und los! Schnelle Kreise um die Geschütze ziehen – die Jungs erledigen sich dadurch gegenseitig! Dann den Hubschrauber anlocken und mit dem Auto um die beiden Männer fahren – der Hubschrauber erledigt in einem Anfall von Schießwutigkeit die beiden Söldner. Sobald der Heli gelandet ist, müßt Ihr ihn nur noch wegpusten.

Mission 14 3/3: Im Westen mittels Bazooka das Geschütz ausschalten. Daraufhin in den Helikopter klettern und zum Haus im Westen düsen. Oberhalb der Hütte lan-

den und diese auch gleich zerstören. Dann ein kleines Stück nach Norden, um das Geschütz wegzublasen, und schnell wieder zurück zum Heli. Mit diesem zum Haus im Norden fliegen, aussteigen, Gebäude sprengen und mit Bazooka Geschütz entfernen. Danach mittels Hubschrauber nach Süden flattern, Haus wegutputzen und sofort wieder starten. Die einzelnen herumlaufenden Soldaten können mit dem Heli regelrecht zerquetscht werden – die somit unbewachten Zivilisten folgen Euch. Begebt Euch nun außer Schußweite der feindlichen Waffen, ladet die Zivis ein und liefert sie im Süden ab.

Mission 15 1/3: Sofort nach Norden und weiter nach Westen eilen. Durch den Spalt erreicht Ihr den Heli. Fliegt mit ihm nach Nordosten und steigt dort auf den Panzer um. Jetzt gilt es, drei feindliche Geschütze aufzureiben und einen Bunker zu plätten. Nach getaner Arbeit die restlichen Feinde mit dem Panzer überrollen oder mit dem Heli erdrücken.

Mission 15 2/3: Mit einem Mann nach Osten schwimmen. Bazookamann bei den Bäumen abräumen, weiter über die Brücke vordringen, im Norden das Haus wegblasen und den Bazookaschützen killen. In den Heli steigen, nach Westen düsen, die Bazookamänner plätten und über dem südlichen Bunker in der Schwebe bleiben. Mit einem zweiten Mann nach Norden auf das Festland schwimmen – versichert Euch jedoch, daß das Geschütz auf den Heli gerichtet ist! Wenn ja, könnt Ihr mit dem zweiten Mann ins Geschütz klettern und die feindliche Kanone sowie den Bunker liquidieren.

Mission 15 3/3: Zuerst zum

Jeep (oberhalb des Bunkers). Diesen mit dem Heli in ein unwegsames Gebiet locken und, sobald die Mistkarre steckengeblieben ist, aussteigen und sie eliminieren. Dann auf die nördlichste Halbinsel fliegen und den dort stationierten Panzer nach Westen und weiter nach Süden locken. Dort den Heli so plazieren, daß der Panzer auf das Geschütz schießt. Anschließend den Panzer auf eine Brücke lotsen und warten, bis er sich durch einen unüberlegten Schuß selbst ins Aus befördert. Jetzt zum Bunker eilen und diesen mittels Geschütz erledigen. Weiter im Süden gilt es, noch ein Haus zu sprengen und die restlichen Soldaten zu vernichten.

Mission 16 1/2: Die beiden Bazookamänner erschießen und eine Granate nach Norden über die Mauer zwischen die Tür und den Bazookaschützen werfen – somit schlagt Ihr zwei Fliegen mit einer Klappe (oder Granate...). Manövriert danach Eure Mannen so, daß sich der untere Bazookamann selbst erledigt. Sprengt dann die untere Tür, und arbeitet Euch weiter nach Osten vor. Hier die Durchgangstür sowie die rechte und linke Tür wegblasen, die Granaten einsacken und auch diese Tür sprengen. Den störenden Bazookamann von Westen her durch die Mauer hindurch erschießen. Anschließend weiter durch die Tür (Vorsicht, Minen!), zweite Tür „öffnen“, nach Südwesten eilen und die restlichen Bazookaschützen auslöschen.

Mission 16 2/2: Bis zur Leiter vordringen. Dort den Bazookamann mit Granate töten und links die Tür aufsprengen. Jetzt die Treppe hoch, weiter im Osten in das Geschütz steigen und alle Türen entfernen.

Mission 17 1/1: Tür sprengen, Granate über die Bäume auf das Haus werfen. Nach Westen laufen, durch den Spalt nach Süden vorstoßen und dort den Bazookamann killen. In den Panzer einstei-

gen, das Haus einäschern, zurück zur Straße tuckern, über die Brücke fahren und das Geschütz abräumen. Dann nach Norden aufbrechen, die Sperre sprengen, durch den Spalt die Tür zerbröseln, die Soldaten zerkleinern, die Zivilisten aufnehmen und den Bazookaschützen im Nordosten überfahren. Zum Schluß die Zivis am Zelt im Süden abliefern.

Mission 18 1/5: Granate über die Mauer auf den Bazookamann werfen und abwarten, bis sich das Geschütz selbst zerstört. Mit dem eigenen Geschütz die Tür entfernen, die Blockade sprengen (viermal draufballern), Bazookas und Zivis mitnehmen, wieder nach Osten wandern und untere Doppelblockade durchbrechen. Danach den Durchgang freischießen, den Bazookamann killen, Geschütz benutzen, Tür und Barriere wegpusten, weiteren Bazookamann umnieten, Tür sprengen und schließlich die Zivis heimbringen.

Mission 18 2/5: Truppe teilen und eine Abteilung in den Jeep stecken. Dann nach Norden marschieren und das Geschütz entern. Der Rest beschränkt sich auf Türsprengaktionen.

Mission 18 3/5: Hintere Tür sprengen, nach Norden eilen, die hintere Tür öffnen und warten, bis sich das Geschütz selbst erledigt. Danach wieder nach Süden und den Jeep mit einem gezielten Granatenwurf über die Mauer zerstören. Jetzt im Norden den Heli besteigen, das Schlachtfeld „aufräumen“, die Zivis einladen und abliefern.

Mission 18 4/5: Nach Westen laufen, dort die Truppe teilen. Mit dem Jeep über den Graben springen, im Slalom nach Osten über weitere Gräben vorarbeiten. Dort die Zivis einladen und zurück nach Westen bis zum Zelt tuckern. Die Zivis abgeben, und das war's.

Mission 18 5/5: Alle in den Jeep klettern. Die beiden Panzer nach Süden locken, dann schnell nach Norden

flitzen und die vierte Tür von links sprengen. Anschließend die Barriere wegräumen, den Heli besteigen und alles flachmachen!

Mission 19 1/1: Im Südwesten zwei Männer auf dem Kreis abstellen, den Rest im Norden auf dem zweiten Kreis postieren. Mit einigen Männern weiter nach Nordosten, dort den Jeep in die Luft jagen und sich im Süden auf den dritten Kreis stellen. Dann in den Heli klettern und alles übrige zerstören.

Mission 20 1/4: Haus sprengen, nach Nordwesten und weiter nach Süden vordringen. Dort die Häuser einebnen, die Truppe teilen und Richtung Fluß marschieren. Um die Bäume herumlaufen, dann nach Westen, Norden und schließlich nach Osten. Hier warten megamäßige Bazookas auf Euch! Da Ihr von jetzt ab durch einen Schild geschützt seid, könnt Ihr ohne Schwierigkeiten die beiden Bunker in Schutt und Asche legen.

Mission 20 2/4: Panzer nehmen und nach Osten aufbrechen. Unterwegs den Panzer im Norden zerstören. Weiter im Norden den zweiten Panzer eliminieren. Anschließend jede Tür entfernen, den Panzer auf der oberen Straße im Osten plätten, zum Geschütz fahren und auch dieses vernichten. Im Südosten den Fluß überqueren, das Haus sprengen und schließlich weiter im Westen auch noch das letzte Gebäude schrotten.

Mission 20 3/4: In den Heli steigen und damit das Haus im Westen vernichten. Danach den feindlichen Helikopter anlocken und mit seiner Hilfe den Panzer, die Geschütze und die Bunker zerstören. Folgt sodann dem Heli nach Nordosten, und reißt ihn in Stücke, sobald er gelandet ist. Jetzt in aller Ruhe im Nordwesten den Bazookamann abknallen, den Panzer übernehmen und sämtliche Sperren und Soldaten entfernen. Zu guter Letzt die Zivis nach Hause begleiten.

Mission 20 4/4: Mit dem Jeep nach Süden fahren und den Bazookamann plätten. Feindliches Geschütz mit eigener Kanone in den Boden stampfen, dann über den Fluß nach Osten weiter vorarbeiten. Schließlich im Süden den Heli schnappen und alles andere aus der Luft erledigen.

Mission 21 1/1: Vorsichtig an den Mienen vorbeischießen. Anschließend schnell laufen und dabei schießen. Ziel ist es, so schnell wie möglich das Geschütz zu erreichen und damit dann alles abzuräumen.

Mission 22 1/4: Gleich in den Heli klettern und alles abräumen. Feindliche Helis am Boden zerstören, Zivis ein-

1-III-94

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Amiga	
A-Train /dt	85,95
Alien Breed 2 /dt	46,95
Ambermoon /dt	72,95
Anstoss /dt	67,95
Apocalypse /dt	45,95
Autschung Ost /dt	59,95
B17 Flying Fortress /dt	67,95
Battle Isle & Data Disk /dt	66,95
Battle Isle Data Disk, 2 /dt	47,95
Beneath a Steel Sky /dt	59,95
Benefactor /dt	V,mö
Big Sea /dt	51,95
Blues Brothers Jukebox Adventure /dt	59,95
Body Blows /dt	47,95
Body Blows Galactic /dt	48,95
Brian the Lion /dt	47,95
Bubba 'n' Stix /dt	47,95
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	66,95
Burntime /dt	68,95
Campaign 2 /dt	71,95
Cannon Fodder /dt	51,95
Chaos Engine /dt	47,95
Chartbreaker /dt	V,mö
Christoph Kolumbus /dt	73,95
Civilization /dt	78,95
Cool Spot /dt	53,95
Darkmere /dt	71,95
Das Schwarze Auge /dt	73,95
Dennis /dt	46,95
Der Clou /dt	66,95
Der Patrizier /dt	68,95
Der Schatz im Silbersee /dt	V,mö
Desert Strike /dt	57,95
Die Siedler /dt	79,95
Disposable Hero /dt	46,95
Dogfight /dt	67,95
Dune /dt	52,95
Dune 2 /dt	52,95
Eishockey Manager /dt	73,95
Elfmánia /dt	49,95
Elite 2 - Frontier /dt	53,95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95
Flashback /dt	62,95
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95
Globdule /dt	58,95
Goal! /dt	52,95
Goblins 3 /dt	71,95
Gunship 2000 /dt	67,95
Hanse Deluxe /dt	42,95
Historyline 1914-1918 /dt	69,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95
Jurassic Park /dt	57,95
King's Quest 6 /dt	64,95
King's Table /dt	57,95
Liberation /dt	53,95
Lords of Power /dt	74,95
Lothar Matthäus /dt	64,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
Micro Machines /dt	46,95
Mortal Kombat /dt	51,95
Mr. Nutz /dt	47,95
Naughty Ones /dt	47,95
Perihelion /dt	53,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95
Pizza Connection /dt	76,95
Puggsy /dt	58,95
Reunion /dt	V,mö
S.U.B. /dt	52,95
Second Samurai /dt	58,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	87,95
Sensible Soccer '93 /dt	47,95
Siegfried Copy /dt	58,95
Sim City De Luxe /dt	85,95
Sim Life /dt	85,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
Skidmarks /dt	47,95
Soccer Kid /dt	54,95
Software Manager /dt	67,95
Stardust /dt	29,95
Syndicate /dt	61,95
Team 17 Collection /dt	53,95
Theatre of Death /dt	58,95
Tornado /dt	59,95
Traps 'n' Treasures /dt	59,95
Turrican 3 /dt	46,95
UFO /dt	67,95
Uridium 2 /dt	47,95
Winter Olympics '94 /dt	63,95
Wiz 'n' Liz /dt	58,95
Wonderdog /dt	46,95
X-Copy & Tools /dt	76,95
Zeppelin /dt	67,95
Zool 2 /dt	46,95

Amiga
1200

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Alien Breed 2 /dt	53,95
Anstoss /dt	67,95
Body Blows Galactic /dt	52,95
Burntime /dt	68,95
Chaos Engine /dt	46,95
Dennis /dt	53,95
Der Clou /dt	66,95
Hanse Deluxe /dt	42,95
Jurassic Park /dt	64,95
Naughty Ones /dt	47,95
Pinball Fantasies /dt	53,95
Second Samurai /dt	58,95
Seek & Destroy /dt	38,95
Simon the Sorcerer /dt	85,95
Star Trek	53,95
Zool /dt	46,95

CD 32

Alien Breed & Qwak /dt	45,95
Bubba 'n' Stix /dt	53,95
Castles 2	53,95
Chambers of Shaolin /dt	54,95
Chaos Engine /dt	57,95
Chuck Rock /dt	45,95
Dangerous Streets /dt	58,95
Der Clou /dt	66,95
Disposable Hero /dt	53,95
Elite 2 /dt	52,95
International Karate + /dt	37,95
James Pond 2 - RoboCod /dt	53,95
Labyrinth of Time	46,95
Liberation /dt	63,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
Microcosm /dt	94,95
Morph /dt	53,95
Nick Faldo Golf	72,95
Overkill & Lunar C /dt	53,95
Pinball Fantasies /dt	53,95
Pirates! Gold /dt	58,95
Prey	V,mö
Project X & F17 Challenge /dt	45,95
Seek & Destroy /dt	47,95
Sensible Soccer '93 /dt	46,95
Super Putty	37,95
Trolls /dt	53,95
Whale's Voyage	53,95
Zool /dt	53,95

**Sonder-
ANGEBOTE**

Alien Breed Special Edition	21,95
Another World /dt	29,95
Assassin Special Edition /dt	20,95
Eye of the Beholder 1 /dt	36,95
Great Courts 2 /dt	21,95
Gunship /dt	23,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Indianapolis 500 /dt	28,95
King's Quest 1 /dt	27,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	27,95
Links /dt	31,95
Loom /dt	36,95
MI Tank Platoon /dt	29,95
North & South	21,95
Pinball Magic /dt	21,95
Pirates! /dt	24,95
Project-X	23,95
Railroad Tycoon /dt	29,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95
Silent Service 2 /dt	29,95
Sim Ant oder Sim Earth /dt	je 35,95
Street Fighter 2 /dt	26,95
Turrican 1 oder 2 /dt	je 14,95
WWF European Rampage Tour	21,95
Wing Commander /dt	39,95
Zool /dt	23,95

ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,00
Gravis Joystick	54,95
Gravis Game Pad	33,95

So

können Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

MEGA-HITS

Beneath a Steel Sky /dt	59,00
Christoph Kolumbus /dt	74,00
Darkmere /dt	72,00
Der Clou /dt	68,00
Die Siedler /dt	79,00
Hanse Deluxe /dt	43,00
Mr. Nutz /dt	48,00
Pizza Connection /dt	77,00

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

sammeln und abliefern.

Mission 22 2/4: Postiert Euch an der Ecke des Gebäudes, und zerstört durch gezielte Granatenwürfe den Heli sowie das untere Haus. Mit etwas Glück sprengt der Bazookamann dann die Tür und somit auch sich selbst. Im Nordwesten warten einige Granaten auf Euch, die Ihr Euch schnappen solltet, bevor Ihr nach Süden aufbrecht. Der südliche Weg ist etwas gefährlich, also Obacht! Arbeitet Euch bis zum Geschütz vor, schaltet es aus, genießt Eure Beförderung, krallt Euch die Bazooka und den Schild. Der Rest ist ein Spaziergang.

Mission 22 3/4: Ab in den Jeep und mit diesem bis kurz vor den Zaun düsen. Hier schnell aussteigen, den Zaun sprengen, einsteigen und bis zum nächsten Zaun fahren. Die gleiche Prozedur noch zweimal durchlaufen, schließlich ins Geschütz einsteigen und den Jeep aufhalten.

Mission 22 4/4: In den Heli einsteigen und alles wegputzen – der Heli kann übrigens mit Lenkraketen erledigt werden.

Mission 23 1/5: Im Südosten in das Geschütz klettern und den Bunker sowie die Barrie-

ren wegräumen. Dann im Süden in den Heli einsteigen, die beiden Panzer anlocken und abwarten, bis sich diese gegenseitig vernichtet haben. Sollte ein Panzer übrigbleiben, so kann dieser mit dem Panzer, der im Norden bereitsteht, eliminiert werden.

Mission 23 2/5: Im Westen den Bazookamann killen, weiter nach Westen marschieren und schließlich am Rand entlang nach Süden vorstoßen. Hier in den Heli springen und das Territorium säubern.

Mission 23 3/5: Den Heli chartern, nach Westen fliegen, dort den feindlichen Hubschrauber zerbröseln, bevor im Nordosten auch der zweite Feindheli dran glauben muß.

Mission 23 4/5: Nach Süden eilen, den Bazookaschützen umnieten und mittels Heli ein Stück nach Westen zum zweiten Heli tuckern. Hier noch schnell den Bazookamann am Baum zerdrücken, den Heli wechseln und den Rest erledigen.

Mission 23 5/5: Vorsichtig (Minen und Sperren) nach Norden vordringen, den Heli nehmen und damit die feindlichen Einheiten im Südwesten und im Nordwesten liquidieren.

Mission 24 1/5: Den Panzer im Südosten schnappen und so schnell wie möglich alle Geschütze aus dem Weg räumen.

Mission 24 2/5: Nach Osten marschieren, weiter nach Süden ziehen und schließlich wieder Richtung Norden gehen. Jetzt den Bazookamann umnieten und nach Süden zum Heli flüchten. Mit diesem nach Norden fliegen, dort in den zweiten Heli einsteigen und alles nieder-mähen.

Mission 24 3/5: Mit dem Heli nach Norden düsen. Da sich die Wassermine auch durch den Helikopter auslösen lassen, erwischt Ihr auf diese Weise auch gleich den Bazookaschützen. Im Norden ab und zu vor den Türen landen und warten, bis die feindlichen Soldaten mit Handgranaten nach Euch werfen. Dann schnell wieder aufsteigen und abwarten, bis die dummen Kerls ihre eigenen Türen gesprengt haben. Die Überlebenden lassen sich anschließend leicht mittels Heli erdrücken.

Mission 24 4/5: Im Norden den Helikopter chartern und munter drauflos holzen – Vorsicht: Manche Geschütze sind mit Lenkraketen ausgestattet!

Mission 24 5/5: Gruppe teilen und nach Süden aufbrechen. Dort in den Jeep steigen und so lange um das Geschütz fahren, bis dieses vom zweiten Geschütz erledigt

wurde. Das zweite Geschütz erreicht man am sichersten zu Fuß, denn dann feuert es nicht. Klettert nun schnell in den Heli und säubert das Umfeld. Vorsicht: Erneut ist mit Einsatz von Lenkraketen zu rechnen! Zum Schluß müßt Ihr nur noch den Anführer aufnehmen und ihn im Norden abliefern.

Letzte Phase: Nach Norden, die Treppe hoch, dann weiter nach Osten und die beiden Barrieren abgeräumt. Anschließend nach Süden wenden, durchs Wasser waten, an der zweiten Treppe nach oben steigen und abermals eine Barriere entfernen. Nun einen Mann auf dem Kreis postieren (das Geschütz auf der linken Seite sollte sich bereits selbst vernichtet haben), mit dem Rest der Truppe wieder ins Wasser und ab nach Westen. Hier die Gruppe trennen: Einen Soldaten weiter nach Westen schicken, die restlichen nach Süden beordern. Stürmt im Süden die Treppe hoch und stellt Euch auf den Kreis. Mit dem letzten Mann im Nordwesten müßt Ihr in das Geschütz klettern und die feindliche Kanone und die Tür wegputzen. Schließlich auch mit diesem Mann auf den Kreis stehen und auf den Heli warten. Mittels Helikopter gilt es, letztendlich alle Türen im Norden und Südwesten „auszubauen“, und die Sache wäre gegessen!

SPARSCHWEIN



Tel. 0391/5419000 Fax. 0391/5419004

AMIGA 1200
AMIGA 1200 HDD 120
 Mit 120 Mbyte 2.5 Zoll Festplatte intern.
Memory Master A1200 1MB/Uhr
Blizzard 1220/4 MB Turbo Memory Board
Blizzard 1230 40 Mhz Turbo Board
FDD 3.5" Amiga extern
HDD 2.5" 120MB Amiga 600/1200 intern

AMIGA CD³² - DIE POWERCONSOLE
AMIGA CD³² MPEG Board
AMIGA CD³² Erweiterungsbox
AMIGA CD³² Tastatur
AMIGA CD³² Control-Pad
CD Games - laufend Neuheiten - Tel. erfragen!
AMIGA Workbench 2.1
 Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04/2.05
Activity Pak
 Dpaint 4 AGA, Amiwrite 1.0 AGA, Nigel Mansell AGA.
Desktop Dynamite
 Dpaint 4 AGA, Digita Wordworth + Printmanager, Dennis, Oskar.

585,-
 1085,-
 255,-
 475,-
 475,-
 115,-
 515,-
 595,-
 475,-
 a.A.
 145,-
 45,-
 ab 45,-
 85,-
 110,-
 130,-

Monitor AKF 50 MPRII 745,-
 14" Color, 0.28 Dotpitch, strahlungsarmer Multiscan Monitor nach MPRII.
Monitor AKF 52 MPRII 545,-
 14" Color, 0.42 Dotpitch, strahlungsarmer Multiscan Monitor nach MPRII.
Monitor Commodore 1084 S 385,-
Monitor Commodore 1942 695,-
AMIGA 4000/30/250 MB HDD/4 MB RAM 2395,-
AMIGA 4000/40/250 MB HDD/6 MB RAM 3745,-
Oktagon 2008 SCSI Controller 255,-
 SCSI Controller BOARD AMIGA 2000/3000/4000
ALFA Power AT-Bus Controller A500 165,-
Modem TKR Speedstar 375,-
 Hayes kompatibel, externes Faxmodem 300-14400 Baud, MNP2-5
3.5" Festplattenadapter für A 600/1200 28,-
Kickstart-Umschaltplatine 28,-
 2-fach, elektron. für A 500/500+800/2000 Kick 2.x/1.3 ohne ROMS.

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg

Alle Preisang. in DM, zzgl. Fracht-u. Verpackungspausch. - Lieferung per NN - Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA, Commodore, Electronic Design, HP, Hewlett Packard, Blizzard und TKR sind eingetragene Warenzeichen.

Wer wissen will, welches aufregende kleine Spielchen sich hinter „Splat those Dudes“ versteckt oder wie man sechs fiesen Level-Wächtern ans Leder geht, sollte jetzt schnell alles stehen und liegen lassen, seine „Freundin“ mit

Wiz 'n' Liz

füttern und aufmerksam Martin Vetterlings Ausführungen lauschen:

Die Wächter:

The Savage Pumpkin: Wartet, bevor Ihr Euren energiegeladenen Blitz abfeuert, bis der Kürbis Richtung Boden saust. Versucht anschließend, seinen „Landeplatz“ zu erraten, und weicht schnell auf die andere Seite aus.

The Evil Oak: Fast wie der Savage Pumpkin springt die teuflische Eiche immer munter hoch und runter. Wendet dasselbe Prinzip wie oben an, achtet jedoch auf die Eicheln, die vom Baum fallen – jeder Kontakt kostet viel Energie.

The Gate Keeper: Dieser Gartentürwächter will Euch mit zwei von seinen Zähnen, die er auf Euch wirft, das Lebenslicht ausblasen. Vermeidet, während Ihr zurückfeuert, jeglichen Kontakt mit diesen Beißerchen. Kleiner Tip: Die Zähne, die gerade fallen, sind um einiges niedriger als die restlichen fünf Kauwerkzeuge.

Creepy Clock: Während das Pendel die ganze Zeit schwingt, bewegt sich die Creepy Clock von links nach rechts. Überlegt Euch also jeden Sprung ganz genau, bevor Ihr ihn ausführt. Berührt die Zahnräder möglichst nicht, und bleibt unter der Uhr, während Ihr schießt.

Freaky Flower: Auch die ausgeflippte Blume bewegt sich ständig von links nach rechts. Wer sie besiegen will, muß sich zwischen die beiden Blätter am Stiel wagen und kräftig drauflosballern.

Deadly Dragon: Wohl der gefährlichste Wächter, da er auf alles schießt, was sich bewegt. Trotzdem ein kleiner Tip: Wenn Ihr, sobald der Knabe seine Spikes in den Boden rammt, aus allen Rohren feuert, besteht ein Fünkchen Hoffnung...

Die Unterspiele:

Guesser: Fast wie das Spiel des Wissens. Alle Fragen müssen richtig beantwortet werden – der Hauptgewinn: ein paar Sternchen.

Goldtausch: Um hier einen fetten Bonus davonzutragen, muß man mit gutem Reaktionsvermögen gesegnet sein: In Windeseile müssen die Kolonnen am Aufsteigen gehindert werden.

Bounce...: Wenn Ihr es schafft, zehn Hasen möglichst lange zu jonglieren, dürft Ihr einige Bonuspunkte aus der Luft aufsammeln.

Splat those Dudes: Hier gilt es, mit 20 Tomaten die Fratzen der beiden Figuren so oft wie möglich zu treffen!

Tube Skiing: Die Boni, die sich auf einem Rohr befinden, müssen aufgesammelt werden – jedoch ohne dabei die Hindernisse zu berühren!

Catch...: Versucht alles, was vom Himmel fällt, zu fangen. Sobald Ihr zehn Häschen verpaßt habt, ist dieses Bonusspielchen vorbei.

Chance: Ihr seht drei 10t-Gewichte vor Euch. Eines davon fällt, sobald Ihr ein Icon aufgesammelt habt – good luck!

Finders: Erinnert ein wenig an das gute alte „Memory“: Eine Anzahl von Boni und Fruchtpaaren sind versteckt, wer zwei gleiche aufdeckt, hat gewonnen.

Lebende Schlangen: In diesem Spiel müßt Ihr Eure Schlange den Zahlen entgegenlenken, damit Ihr Euren Bonus erhaltet. Berührt Ihr dabei jedoch Euer eigenes Ende oder die Seitenwände, ist's vorbei!

Letter Basher: Hier geht es genauso wie bei „Break out“ oder „Arkanoid“ zu – Eure Plattform wird dabei zur Aufprallplatte für den kleinen Ball.

What's that Pong?: Um in diesem Game noch mehr Punkte einzuheimsen, müßt Ihr den Ball immer brav gegen die Wände feuern.

Wabbit Invaders: Der Name verkündet es bereits: eine leicht abgewandelte Variante des legendären „Space Inva-

ders“. Einfach losballern und Spaß haben!

Wheelspin: Wie Ihr vielleicht bereits vermutet habt: ein Glücksrad.

Wabbitoids: Haltet Euch immer in der Mitte des Bildschirms auf und sammelt die vorbeifliegenden Icons ein. Wenn Euch Euer Leben lieb ist, achtet besonders auf die Zahnräder!

Ob

Christoph Kolumbus

oder einer der anderen großen Kolonialisten dieser Zeit – alle schipperten sie wie wild auf den sieben Weltmeeren umher, nur um neue Länder zu entdecken, deren Einwohner dann, zum Wohle ihrer großartigen Eroberer, für noch weniger Lohn noch mehr Frondienste leisten durften. Wer dieses geschichtlich verbürgte Schicksal auch seiner eigenen Digi-Welt angedeihen lassen will, sollte sich unbedingt Andreas Hiebschs Tips zu Gemüte führen.

Der ordentliche Kolonialherr sollte sich mit zwei Gold- bzw. Silberminen vorerst zufrieden geben, denn sonst übersteigt das Angebot an Edelmetallen bald die Nachfrage, und es sind keine akzeptablen Preise mehr zu erzielen. Zu Beginn des ruhmreichen Abenteuers heißt es erst mal fleißig ein paar Karavellen basteln, da diese kostengünstig, leicht zu unterhalten und gut zur Erforschung unbekannter Gebiete geeignet sind. Leider kann man sie nach einiger Zeit nicht mehr bauen, also ranhalten! Bei der ersten Erkundung ist es ratsam, auf Kanonen zu verzichten (wir wollen doch die armen Eingeborenen nicht gleich erschrecken...) und dafür lieber 15.000 Dublonen (so Ihr schon soviel habt) in den Seesack zu packen. Legt man nämlich im ersten eroberten Dorf eine Erzmine an, so bringt diese in kürzester Zeit mehr Reichtum, als eine Plantage es jemals könnte.

Um hohe Fördererträge zu garantieren, sollten Erzminen übrigens im Gebirge, Gold- und Silberminen hingegen an Bergen angelegt werden. Auf einigen Inseln werden Eure Erkundungstrupps sehr rasch von den Eingeborenen angegriffen – dort ist meistens eine Inkastadt zu finden, die Ihr Euch schon wegen der herrlichen Juwelen unter den Nagel reißen solltet. Um möglichst bald auch den Segen der Kirche für Eure Unternehmungen zu erhalten, hat es sich bewährt, in den ersten zwei bis drei Kolonialstädten eine schöne Kirche zu errichten. Ansonsten gutes Erobern!

Tja, ohne den schnöden Mammon geht auch bei

Pizza Connection

keine Pizza vom Blech! Wie gut, daß Benjamin Kastning einen kleinen Trick entwickelt hat, mit dem sich lästige finanzielle Probleme im Nu aus der Welt schaffen lassen.

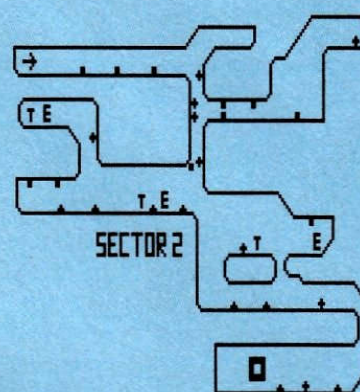
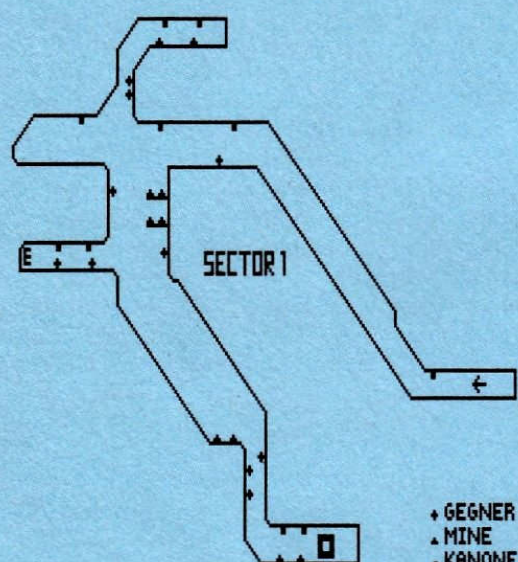
Wählt zu allererst den Freimodus an, und sucht Euch einen Charakter mit genügend Mut aus – alle anderen Eigenschaften sind völlig schnurz. Düst nun in eine beliebige Stadt, und leiht Euch von den dort zu findenden Unterweltlern und Banken so viel Zaster wie nur irgend möglich. Speichert anschließend Euren schuldenreichen Pizzabäcker als Charakter ab und startet das Spiel neu (wichtig: „Neues Spiel“ auswählen). Wie Ihr mit Erstaunen feststellen werdet, besitzt Euer Knabe noch sein gesamtes geborgtes Vermögen – nur ist dieses jetzt nicht mehr als „Schulden“ vermerkt und muß somit auch nicht mehr zurückgezahlt werden! Durch wiederholtes „Borgen“, Charakterabspeichern und neu starten läßt sich somit ein gigantisches Sümmchen ergaunern, mit dem Ihr ohne Schwierigkeiten zum absoluten Pizza-Paten aufsteigen werdet.

Thomas Post hat sich an die Maus geschwungen und für Euch auf seinem Computer die wunderschönen Karten zur Construction Zone von

ASSASSIN SPECIAL EDITION

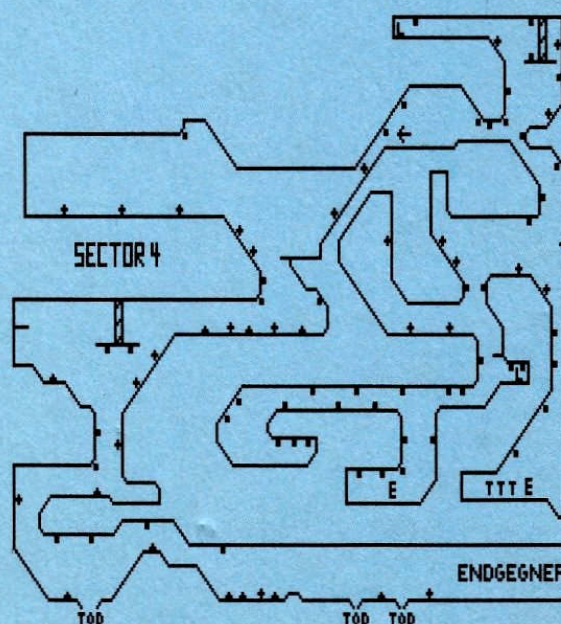
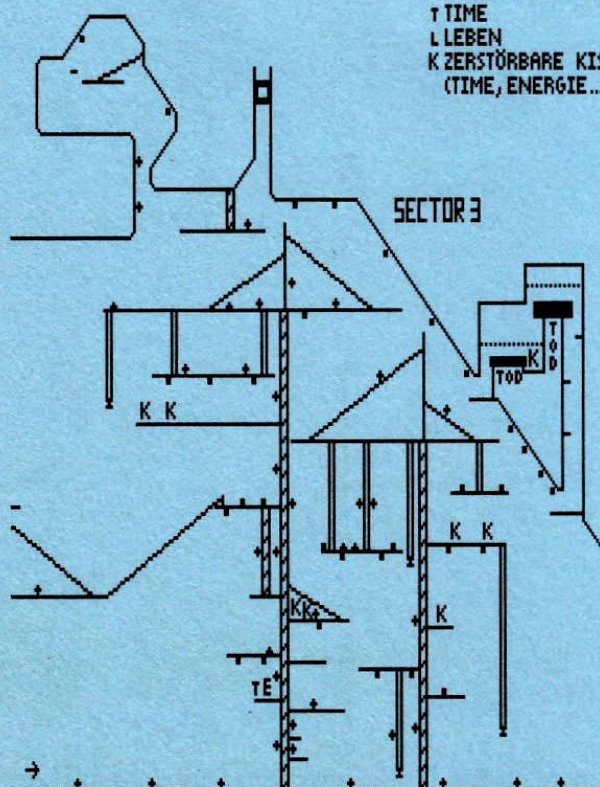
gepinselt. Der Dank einer ganzen Nation sei ihm dafür gewiß...

ASSASSIN-SPECIAL EDITION



CONSTRUCTION ZONE

- + GEGNER
- ▲ MINE
- KANONE
- E ENERGIE
- ◻ AUSGANG
- ← ANFANG
- T TIME
- L LEBEN
- K ZERSTÖRBARE KISTE
(TIME, ENERGIE...)



Ein paar hätten wir noch...



Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht—alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!!
Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse

**Joker Verlag
„Joker Shop“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM.
Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/93	Tip	Conquests of Camelot	11/91	Tip	Great Giana Sisters	12/90	Tip	Monty Python	12/90	Cheat	Space Ace 2	4/92	Freezer
Abandoned Places	12/92	Tip	Cool Croc Twins	10/92	Tip	Gremlins	5/92	Cheat	Mouse	12/90	Cheat	Space Assault	1/93	Freezer
Abandoned Places 2	9/93	Freezer	Cool Spot	3/94	Freezer	Gremlins 2	4/91	Tip	Morph	10/93	Tip/Freezer	Space Gun	7/92	Tip
Abandoned Places 2	11/93	Tip	Compulsion	3/92	Tip	Gunsbot	10/91	Tip	Mortal Kombat	4/94	Cheat	Space Hulk	4/94	Tip
Afterburner	9/92	Tip	Crazy Cars	7/92	Tip	Guy Spy	10/91	Codes	Mortal Kombat 2	9/91	Cheat	Space Quest 3	12/91	Tip
Afterburner	1/91	Cheat	Crazy Cars II	11/92	Freezer	Hall of Mirrors	10/91	Codes	Mortal Kombat 3	10/91	Codes	Space Quest 4	7/92	Tip
After the War	7/90	Cheat	Crazy Sue 2	11/92	Freezer	Hammurabi	9/93	Tip	Myth	10/92	Cheat	Space Quest 5	4/92	Long./Kart.
Agony	5/92	Cheat	Crazy Sue 2	11/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	Special Forces	7/92	Cheat
Agony	5/92	Freezer	Crazy Sue 2	11/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed	2/92	Cheat	Cruise for a Corpse	12/91	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed	2/92	Freezer	Cruise for a Corpse	12/91	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed	2/92	Cheat	Crystals of Arborea	7/92	Tip	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Cheat	Crystals of Arborea	7/92	Tip	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Cheat	Crystals of Arborea	7/92	Tip	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer	Cyberpunk	4/94	Codes/Cheat	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Codes	Cyberpunk	4/94	Codes/Cheat	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tip	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tip	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco	2/91	Cheat	SpeedBall 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hard Drivin' 2	7/91	Cheat	Narciso Polanco</					



AMIGA

CD-*JOKER*

**MULTIMEDIA
AUF AMIGA**

CD 1200

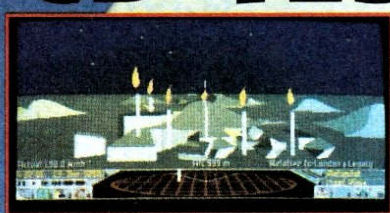
**DAS NEUE CD-ROM FÜR DEN A1200
IM TEST!**



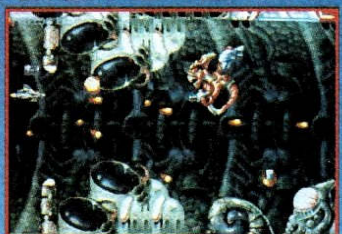
CD-NEWS



CD-TESTS



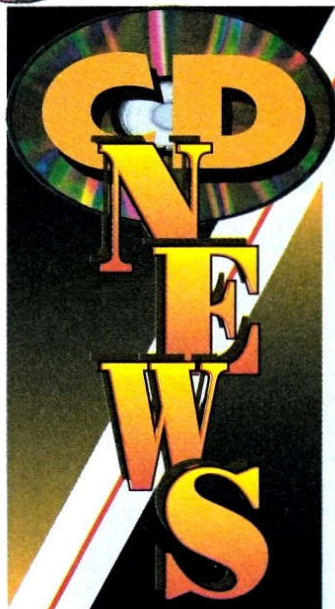
KONVERTIERUNGEN



**KOMPLETTÜBERSICHT:
ALLE SPIELE AUF AMIGA-CD**

IM TEST
CHAOS ENGINE • BUBBA 'N' STIX
DISPOSABLE HERO • ELITE II
GLOBAL EFFECT
DONK
u.v.a.

AMIGA
CD
JOKER



DAS CD³² ALS COMPUTER

Seit gut einem halben Jahr schon ist von Commodore eine Aufrüstbox angekündigt, die das CD³² zum vollwertigen Computer machen soll – die Firma P & K Computer ist Commo nun mit so einem Gerät zuvorgekommen: Die **Rap Box 32** ist in Dunkelgrau gehalten und wird unter der Konsole platziert; die Kommunikation erfolgt über den Expansionport des CD³². In der Box enthalten sind ein Disket-

tenlaufwerk und ein Steckplatz für ein Uhrenmodul, daneben wurden eine Druckerschnittstelle, ein Port für weitere Laufwerke sowie ein Anschlußstecker für RGB-Videomonitor (wie z.B. den 1084) integriert, welcher bei der Basisversion des CD³² ja fehlt. Intern finden eine AT-Bus-Festplatte der Größe 2,5" oder 3,5" sowie ein MPEG-Modul Platz, womit das Kompletgerät dann alles in allem etwa einem A1200 mit

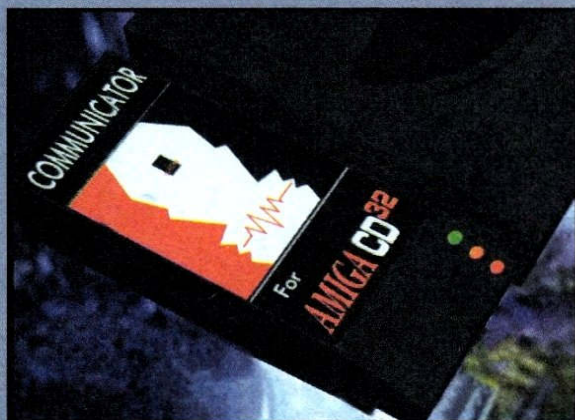
CD-ROM-Laufwerk entspricht. Tastatur und Maus sind im Preis von rund 600 Märkern allerdings nicht enthalten. Info & Bezug: **P & K Computer**, Tel. 05331/69066.



BRÜDERLICH VEREINT

Es soll ja Leute geben, die einen A1200 und ein CD³² besitzen – damit diese Glücklichen sich jetzt nicht auch noch ein CD 1200 zulegen müssen, um (auch) auf ihrem Compi CDs abspulen zu können, gibt's den **Communicator**. Mit diesem Gerät lassen sich Amiga-Konsole und -Computer verbinden, wodurch etwaige Kompatibilitätsprobleme der Software garantiert kein Thema mehr sind. Das Teil wird konsolenseitig rechts am Tastaturport angestöpselt, beim 1200er

belegt es den seriellen Port; und schon läßt sich das CD³² fortan als CD-ROM-Laufwerk benutzen, was einen Vorteil gegenüber einem A1200 mit CD 1200 hat: Wer ein MPEG-Modul besitzt, kommt so auch in den Genuß von Full Motion Video. Leider konnten wir bis zum Redaktionsschluß kein Testgerät ergattern, weshalb wir uns auch über die Kompatibilität der Geschichte nicht aussprechen können – am besten, Ihr informiert Euch direkt bei: **Eureka, Tel. 0031/46370800 (Niederlande)**



ENDLICH WINKT DER COMMANDER

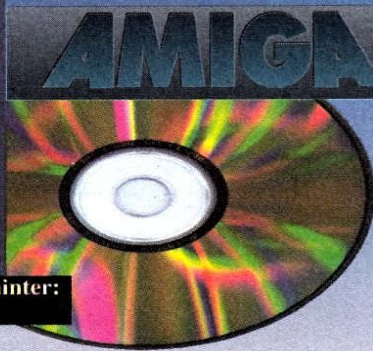
Immer noch trudeln täglich Dutzende von Briefen mit der Frage nach einer aufgebohrten CD-Version von **Wing Commander** bei uns ein, dabei ist die schillernde Jagdsaison auf Kilhartis bereits seit Januar eröffnet: Sämtlichen CD³²-Geräten, die in diesem Jahr ausgeliefert wurden, liegt eine umfangreiche Demo-CD bei, auf der neben allerlei Animationen eben auch eine recht flotte AGA-Version der futuristischen Weltraum-Action enthalten ist – mit 256 Farben,

mehr Sound, einer ordentlichen Steuerung und verbessertem Gameplay. Doch obwohl diese Version technisch offensichtlich problemlos auch am A1200 zu realisieren wäre (genaugenommen müßten lediglich die Files von CD auf Disk oder Festplatte kopiert werden), gibt es derzeit keine Pläne für eine Diskettenfassung. Wer den extrabunten Commander auf seinem 1200er erleben will, kann es somit höchstens einmal mit dem CD 1200 versuchen...





Große Klappe, viel dahinter:
das CD 1200



AMIGA CD-*ZOKER*



Das CD1200

Bisher waren CD-Games in 32-Bit-Qualität ja Amiganern mit einem CD³² vorbehalten, jetzt ist es endlich soweit – wir konnten das brandneue CD-ROM-Laufwerk für den A1200 eingehend unter die Test-Lupe nehmen!

INSTALLATION

Das CD 1200 gibt sich bereits auf den ersten Blick als echter Halbbruder des CD³² zu erkennen – die in Amiga-Beige gehaltene Scheibenschleuder gleicht einer halbierten Ausgabe von Commodore Multimedia-Konsole. Ein Caddy, wie einst beim CDTV, ist überflüssig, man klappt einfach den Deckel auf und packt die CD ins Laufwerk. Um die Installation kommt man freilich nicht herum, sie stellt aber kein Problem dar: Der Anschluß der zum Betrieb erforderlichen CD-Kontrollplatine (die übrigens weder AT- noch SCSI-Spezifikationen entspricht) erfolgt am internen Erweiterungsport des A1200. Somit müssen Turbokarten oder sonstige interne Anbauten zwar leider außen vor bleiben, doch sind auf dem Controller SIMM-Sockel für mehr Speicher integriert, so daß sich bis zu 4 MB an 32-Bit-RAM relativ preisgünstig (ca. 90

DM pro MB) nachrüsten lassen. Ein Kabel wird hinten rechts ausgeführt und stellt so die Verbindung zum eigentlichen Laufwerk her, wodurch es gottlob viel flexibler platziert werden kann als einst der CD-Läufer für den A500.

BETRIEB

Nun aber endlich zur Beantwortung der Frage, die Euch vermutlich am brennendsten interessieren dürfte: Wie kompatibel ist das CD 1200 zum CD³²? Nun, wir haben den Praxistest mit „Microcosm“, „Pirates Gold“ und „Disposable Hero“ unternommen und konnten tatsächlich keinerlei Probleme feststellen. Jedes Game ließ sich anstandslos booten und spielen, allerdings ist aufgrund der oftmals dafür zugeschnittenen Steuerung der Nachkauf eines CD³²-Joypads anzuraten. Schwierigkeiten bei speziell auf

den Grafikbeschleuniger des CD³² zugeschnittener Software sind jedoch nicht zu erwarten, da kommende Hämmer wie etwa „Alien Breed 3D“ das Akiko genannte Hardwareteil auch im CD 1200 wiederfinden. Überhaupt sollte mangelndes Tempo hier kein Thema sein, denn die Datenübertragungsrate von 300 KB pro Sekunde entspricht dem momentanen Standard der Doublespeed CD-RÖMer am PC.

Dank der enormen Speicherkapazität einer CD (rund 650 MB) sind Wechselorgien mit dem CD 1200 also Schnee von gestern und zusätzliche Grafik sowie Musik direkt von der CD Schnee von heute, eine MPEG-

Option fehlt allerdings. Die neuen Movie-CDs bleiben deshalb vorläufig dem CD³² bzw. dem bevorstehenden CD-ROM für den A4000 vorbehalten, aber vielleicht springt hier ja bald ein Fremdhersteller in die Bresche? Davon abgesehen werden alle der ISO-Norm 9660 folgenden Schillerscheiben verarbeitet; Musik- oder Photo-CDs ebenso wie Datensammlungen mit Grafiken und Schrift-Fonts, wie sie am PC bereits weit verbreitet sind.

FAZIT

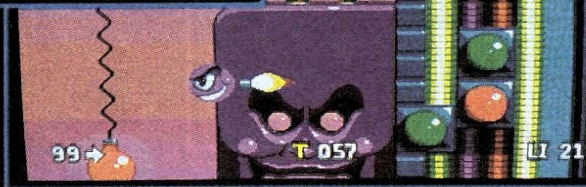
Alles in allem legt Commodore mit dem CD 1200 ein rundum gelungenes Stück Hardware vor, das den 1200er in den Genuß der Vorzüge eines CD³² bringt. Die fehlende MPEG-Option ist wegen der vorläufig ohnehin noch mangelnden Software verschmerzbar und der Preis mit 499 Mark durchaus angemessen. Zumal man dem Gerät noch allerlei Software beipacken will: Neben der Textverarbeitung „Wordworth AGA“, einem passenden Printmanager und dem Malprogramm „Personal Paint“ sollen spezielle CD-Versionen von „Brian the Lion“, „Zool 2“ und „Total Carnage“ mitgeliefert werden! (rl)



Die neue Scheibenschleuder ist flexibel platzierbar



Sollen u.a. im Lieferumfang enthalten sein:
Brian the Lion und Zool 2





AMIGA CD-ZOKER

THE CHAOS ENGINE



Nachdem der Amiga bereits in sämtlichen Disk-Varianten bedient wurde, gibt es die Chaosmaschine nun auch auf CD – und damit die mit Abstand chaotischste von allen!

Als Grundlage für diese Version diente die nochmals verfeinerte A1200-Fassung mit ihren 256 Farben. Zusätzlich enthalten ist z.B. ein schickes, handgemaltes Intro samt Sprachausgabe, das die Geschichte der Amok laufenden Erfindung des Barons Fortesque erzählt. Zur Bekämpfung der so entstandenen Monster wird ein mensch-

liches oder (mit einem Digi-Söldner) gemischtes Helden-Doppel durch 16 in vier Grafikwelten eingeteilte Draufsicht-Labyrinth gejagt. Die Anleitung ist nun teilweise auch ins Spiel eingebaut, und das sogar in Deutsch – im Gegensatz zum Rest des Games und dem Papiermanual. Aber durch die Gegend rennen, Ballern, kleine Rätselchen knacken, Geheimgänge erkunden, in den Shops einkaufen oder Schlüssel und Extrawaffen auf sammeln kann ohnehin jeder. Zumal man die Steuerung noch etwas verbessert hat und die Paßwörter der „alten“ Versionen nach wie vor gültig sind, wodurch

sich die Charakterwerte der einst liebevoll aufgepeppten Helden mühelos in die Gegenwart herüberretten lassen. Erfolgreich Hand angelegt wurde auch an die Begleitmusik und -effekte: Teilweise handelt es sich um einen Remix, teilweise auch um komplett neue Tracks, die sich ungefähr so anhören, als wären Pink Floyd auf den Dancetrip gegangen. Für Freunde der amiganisierten Schillerscheibe ist The Chaos Engine jedenfalls ganz klar ein Pflichtkauf. Ja, selbst wer die Diskfassung schon hat, sollte sich überlegen, ob er sie nicht



verscherbelt und sich das feine Spiel nochmals in der verbesserten, silbernen Ausführung zulegt! (mm)

THE CHAOS ENGINE (BITMAP BROS./RENEGADE)

TEAM-ACTION

83%
„STARK“



GRAFIK	74%
ANIMATION	80%
MUSIK	91%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	85%

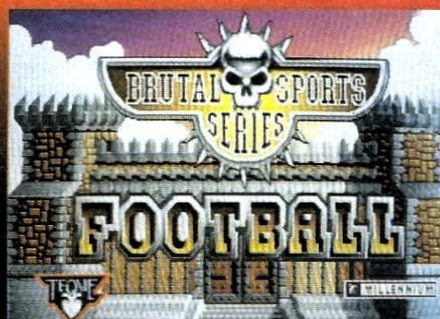
FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-



SPEICHERBAR
DEUTSCH

PASSWÖRTER
SCREENTEXT TEILW.



Die Diskversion dieser Mischung aus herkömmlicher Lederei-Action und nackter Gewalt haben wir unter dem Titel „Crazy Sports Football“ getestet – so wird auch hier wieder die offizielle deutsche Ausführung heißen.

Aber damit genug der Förmlichkeiten, das Schlachtfeld ruft: Bis zu acht Spieler übernehmen jeweils ein siebenköpfiges Barbarenteam, um sich im Einzelmatch, während einer Ligarunde oder im Rahmen eines

Pokalwettbewerbes zu duellieren; fehlende Mitstreiter ersetzt der Rechner. Spielregeln im üblichen Sinn existieren dabei praktisch nicht: Um zu gewinnen, muß man entweder mehr Tore erzielen als der Gegner oder dessen Team durch diverse Brutalitäten auf einen Spieler dezimieren. Sollte ein Unentschieden drohen, folgt eine Verlängerung ohne Ball, bei der die Barbaren so lange aufeinander eindreschen, bis die siegreiche (= überlebende) Mannschaft feststeht. Auf dem horizontal

scrollenden, aus der schrägen Draufsicht präsentierten Spielfeld tummeln sich neben den Schlagetots noch ein Dutzend Bonusgegenstände für erhöhte Schnelligkeit oder Kampfkraft – als dreizehntes „Extra“ rollt dort gelegentlich auch mal ein abgetrennter Kopf herum, den ein Spieler im Kampfgetümmel verloren hat... Wer immer sein „Fair geht vor“-Shirt auf den Bolzplatz mitnimmt, hat wohl gar nicht mehr bis hierher gelesen, den verbliebenen Brutalos sei versichert, daß der Mix aus viel Action und ein bißchen Football gerade auf CD recht lecker mundet. Denn im Vergleich zur Diskversion sind die gut animierten Grafiken vielleicht noch um eine Nuance farbenprächtiger, die Padsteuerung funktioniert genauso problemlos, und die

Musikbegleitung besteht neuerdings aus einem furiosen Heavy Metal-Soundtrack. (md)

Das Recht des Stärkeren

BRUTAL FOOTBALL (MILLENNIUM)

SPORT-ACTION

72%
„DERB“



GRAFIK	68%
ANIMATION	68%
MUSIK	75%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	74%

VARIABLE: 5 STUFEN

PREIS DM 79,-



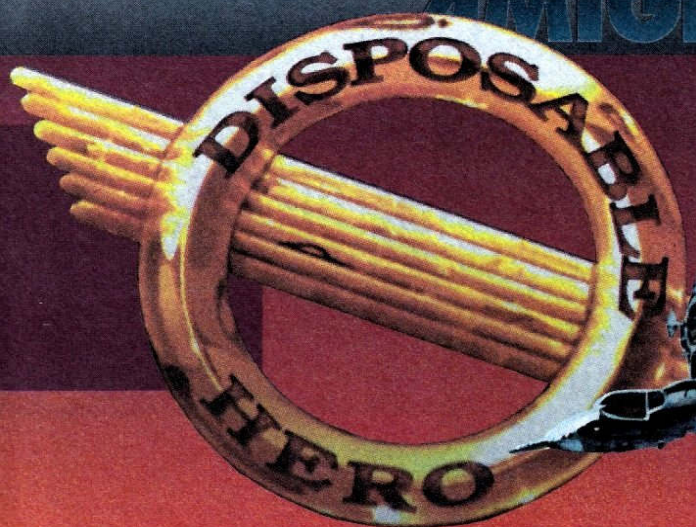
SPEICHERBAR
DEUTSCH

PASSWÖRTER
NEIN





Langsam schießen sich die Hersteller wortwörtlich auch auf CD ein: „Overkill“ war schon nicht schlecht, „Seek & Destroy“ noch besser – jetzt läßt Gremlin den Laser-Leser so richtig heißlaufen!



Der Horizontalscroller um den „Wegwerfhelden“ ist mit einer derart schauerlich übersetzten Anleitung geplagt, daß man dieses Faltblatt am liebsten tatsächlich wegwerfen würde. Andererseits haben Stilblüten wie „Du mußt zur nächsten Werkstatt Bewgw Deinem Pfeil und schau auf“ schon einen gewissen Unterhaltungswert – was man vom im Ver-

be Schwierigkeitsgrad insgesamt auf ein erträgliches Niveau gesenkt – zusammen mit dem gewohnten Erhalt der mühsam erhaltenen Waffen nach einem Exitus ergibt sich in der Summe jetzt eine Action-Arie der Sonderklasse!

Das zu durchfliegende Feindgebiet erstreckt sich über rund ein halbes Dutzend Welten, die den Spieler je nach Schwierigkeitsgrad mit unterschiedlichen Herausforderungen konfrontieren. Beim Flug durch die Techno-Landschaft sind das etwa kleinere Raumer, riesige Walker oder mit Tentakeln bewehrte Flugroboter, spätere Organo-Abschnitte bieten Ekelbiester aller Klassen, und das Unterwasser-Szenario beinhaltet z.B. auch gefährliche Seebeben. Nirgends wurde an extradicken Mittel- und Endgegnern gespart, passend dazu gibt es eine vielfältige Ausstattung. Während ein Energieschirm mehrere Treffer wegsteckt, kann der Gleiter nämlich mit Sammel-Icons mit Dreiwege-Schuß, Luft-Boden-Geschossen oder Zielsuchraketen bestückt werden, die bei einem kleinen Zwischenstop an einer Station anzuflanschen sind. Dabei hängt die maximal mögliche

ben, und beim Uzi-Endgegner sieht man die leeren MG-Hülsen in alle Richtungen davonjagen. Demgegenüber wirken manche der Angriffsformationen leider etwas altbacken, und ein umfangreiches Intro fehlt ebenso wie spektakuläre 3D-Effekte, animierte Zwischensequenzen oder ein Team-Modus. Doch selbst wenn bei der Konvertierung somit sicher noch etwas mehr möglich gewesen wäre – mehr Spielspaß bietet bislang kein Ballerknaller auf Amiga-CD! (rl)



gleich zur ursprünglichen Version deutlich aufgepeppten Spiel selbst erst recht behaupten kann...

Okay, die bereits im Original famose Optik wartet nur ab und an mit ein paar neuen Details auf, und daß die Musik nun standesgemäß von der CD kommt und eine Handvoll zusätzlicher Sound-FX ertönt, ist schon fast eine Selbstverständlichkeit. Auch daß die Steuerung via Joypad und Stick gleichermaßen gut von der Hand geht, konnte man erwarten; die Verbesserungen im Gameplay hingegen nicht: Nahezu alle unfairen Stellen wurden entschärft und der vormals recht her-

Ausrüstung nicht zuletzt von der Motorisierung ab, man sollte das Standardtriebwerk mit der geringen Nutzlast also beizeiten auswechseln.

So ungewöhnlich dieses Waffensystem ist, so hübsch ist hier die Optik: Da spiegelt sich die Grafik auf einer animierten Wasseroberfläche wider, Glasplatten zerbersten nach Beschuß in Tausende Scher-



DISPOSABLE HERO (GREMLIN)

BALLERKNALLER

85%

„AUFGEMOTZT“



GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	82%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%

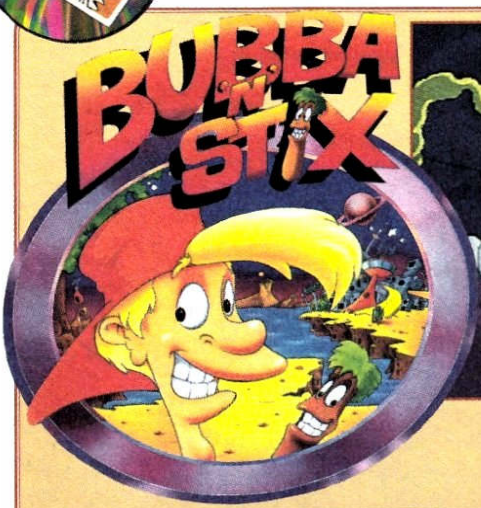
VARIABLE: 4STUFEN

PREIS DM 79,-



SPICHERBAR DEUTSCH

NEIN ANLEITUNG



Der Plattform-Knabe und sein stocksteifer Alien-Freund, das war bereits auf Diskette ein sehr originelles Team – jetzt hat Core Design das Duo auf CD verfrachtet, ohne sich dabei mit Neuerungen zu verausgaben.

Wer einen A1200 mit CD-ROM oder ein CD³² besitzt, wird gegenüber seinen Kollegen mit Standard-Amigas nun zwar mit einem dicken Comic-Intro und CD-Musik verwöhnt, ansonsten unterscheiden sich die Versionen aber nicht. Das hat freilich auch seine Vorteile: Das launige Gameplay wird hier von einer sehr gut an Joypad bzw. Zwei-Button-Sticks angepaßten Steuerung unterstützt, dank eines zweiten Modus kommen A1200-User aber auch mit ihrem gewohnten Stick bestens klar. Ein Stick der eher ungewohnten Art ist hingegen Stix, das praktische Alien im Marschgepäck von Held Bubba. Es sieht aus wie ein ganz gewöhnlicher Stock und dient zum Vertrimmen der Gegner ebenso wie zum Aushebeln von Felsblöcken, man kann damit ansonsten unerreichbare Schalter betätigen und noch so einiges mehr. All diese Einsatzmöglichkeiten lernt man zu schätzen, wenn es durch finstere Wälder, futuristische Raumschiffe oder antike Tempelstädte geht, dazwischen sind auch ein paar Schwimmübungen zu absolvieren. Allerorten begegnet man dabei witzigen Widersachern wie Vögeln oder Robotern, muß sein Geschick beim Durchqueren gefährlicher Höhlenlabyrinth beweisen und auch mal das eine oder andere kleine Rätselknäuel entwirren. Obwohl das Spieltempo insgesamt eher

gemächlich ist, herrscht an Abwechslung somit kein Mangel. Dazu kommen immer wieder tolle Grafik-Gags und ein wohl-dosierter Schwierigkeitsgrad, der dank unendlich vieler Continues und sechs erlaubter Feindberührungen auch Action-Novizen den Besuch höherer Abschnitte ermöglicht. Veteranen mögen sich hingegen ein wenig daran stören, daß dieses Jump & Run keine richtigen Endgegner aufbietet und die Extras sich auf ein paar fade Sammelboni beschränken. Die Optik mit dem blitzsauberen Parallax-Scrolling und den teilweise sogar animierten Hintergründen hat sich gegenüber der Disk-Version ebenso wenig geändert wie die lauen Sound-FX; die Musikbegleitung hat wie gesagt deutlich zugelegt. Und auch über eine deutsche Anleitung und Codes für die fünf umfangreichen Levels dürfen sich die Besitzer der Schillerscheibe freuen.

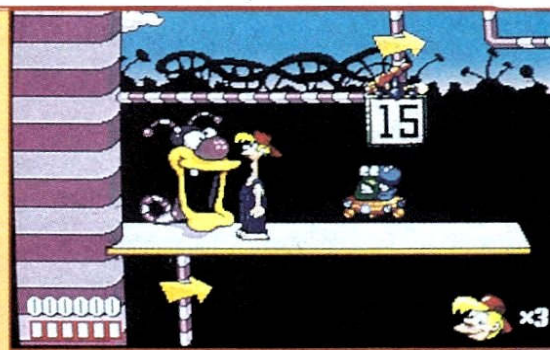
Fazit: Eines der spielbarsten und unterhaltsamsten Hüpficals, die derzeit auf den Rillen einer Amiga-CD ihre Runden drehen! (rl)

CORE DESIGNS SCHILLERNDE ZUKUNFT

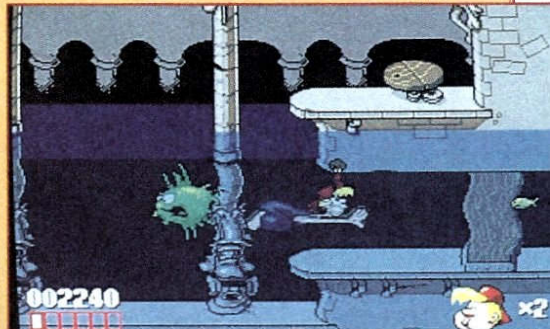
Bubba'n'Stix soll keine Ausnahme bleiben, bei Core hat man auf CD noch viel vor. So lauert mit „Skeleton Krew“ bereits höchst vielversprechende Action in den Startlöchern, außerdem darf man auf Konvertierungen der spektakulären Mega-CD-Knallereien „Thunderhawk“ und „Soulstar“ hoffen – beide Games setzten auf der technisch schwächeren Sega-Konsole Maßstäbe, wenn es um rasantes Gameplay mit schneller 3D-Grafik geht!



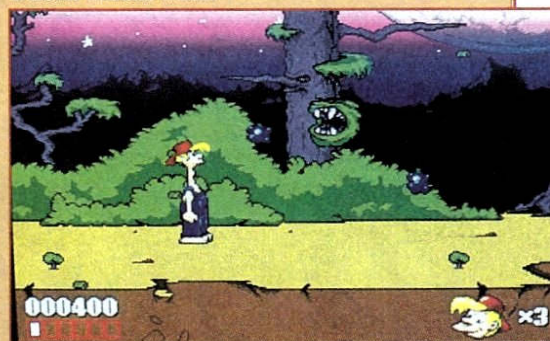
Hoffentlich bald auf Amiga-CD: Thunderhawk und Soulstar



Michi, bist du's ?



Bubba taucht was...



Stockschwerenot!

BUBBA'N' STIX (CORE DESIGN) JUMP & RUN

78%
„ORIGINELL“



GRAFIK	72%
ANIMATION	88%
MUSIK	79%
SOUND-FX	57%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%

**FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 79,-**



SPEICHERBAR DEUTSCH	LEVELCODES ANLEITUNG
------------------------	-------------------------



FRONTIER ELITE II

Seit einem halben Jahr erforscht David Brabens neuer Sternenhändler nun schon die Grenzen des bewohnten und unbewohnten Disk-Universums – jetzt hat Gametek den Hyperraumsprung in die CD-Galaxis gewagt!

Großartige Neuerungen hat man dieser Version zwar nicht spendiert, doch werden gerade die Jünger des CD¹² glücklich sein, mal etwas Komplexeres als die üblichen Plattformen am Monitor zu sehen: Wie gehabt startet man mit 100 Credits in der Tasche und einem mager ausgerüsteten Raumschiff unter dem Hintern von einem hinterwäldlerischen Planeten, kauft Waren billig ein und verschuert sie möglichst teuer, um sich irgendwann bessere Waffen, mehr Equipment oder gar einen größeren Frachter leisten zu können.

Ein Autopilot, der insbesondere beim schwierigen Landen bzw. Andocken gute Dienste leistet, gehört stets zum Lieferumfang; in den furiosen Kampfsequenzen (gegen Piraten oder Kopfgeldjäger) muß man seinen Polygon-Kahn jedoch meist eigenhändig durch das 3D-All steuern. Dabei wäre zu beachten, daß teure Superraumer zwar Unmengen Platz für Schutzschirme, Megawummen und Laderäume bieten, jedoch etwa so agil wie Perry Rhodan mit Rheuma sind. Wer hier also sein Leben nicht als Pfennigfuchser fristen will, sondern lieber selbst die Totenkopf-Flaggeißt, nach Bodenschätzen fahndet, interstellare Taxidienste übernimmt oder (so weit genügend Abschüsse und damit ein hoher Pilotenrang vorliegen) heikle Aufträge für Mafia und Militär erledigt, sollte sich das jeweils passende Schiff besorgen. Das Betätigungsfeld ist jedenfalls groß, denn abgesehen vom irdischen Sonnensystem sind nicht nur die Sterne unserer näheren Umgebung (beinahe) maßstabsgerecht ins Elite-Universum eingebaut, sondern noch Tausende weiterer Welten, Monde und Orbitalstationen. Deren Grafik unterscheidet sich kaum von der Diskettenversion, doch darf man sich nun über flotte Gegner selbst auf höchster Detailstufe freuen. Auch die lästige Codeabfrage ist passé, dafür gibt's vorerst ausschließlich englische Screen-

texte. Die Sternkarte läßt sich leider nur noch über eine Tastatur scrollen, aber man kann sich damit behelfen, randwärts gelegene Sonnen anzuklicken, welche der Screen dann automatisch zentriert. Den meisten Verdruß verursachen jedoch die Savestände, denn mit einem einzigen ist der Batteriepuffer des CD¹² bereits gefüllt – wer also mal etwas anderes zockt, darf nicht abspeichern, wenn er Wert auf seine Elite-Karriere legt!

Na ja, immerhin ist bereits eine Disk-Option für künftige externe Laufwerke eingebaut, und wer mit dem Pad nicht klar kommt, darf es mit der handlicheren Maus versuchen. Darüber hinaus ist der originale Frontier-Soundtrack (diverse klassische Musikstücke einschließlich des berühmten Strauß-Waltzers) mitsamt den netten FX vorhanden, was Elite II auch auf CD zu dem macht, was es auf Diskette schon war: ein waschechter Joker-Hit. (jn)

ELITE II - FRONTIER (GAMETEK/KONAMI) SPACE-SIMULATION

86%
„ELITÄR“



GRAFIK	80%
ANIMATION	79%
MUSIK	89%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	89%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 89,-



SPEICHERBAR
DEUTSCH

SPIELSTÄNDE
ANLEITUNG



Simple Docks dank Autopilot

Nach dem Hyperraumsprung

Bilder einer neuen Welt

Ein schnittiger Flitzer, was?

Laßt uns raten – das sind Daten!



Klar sollen die Hersteller ihre neuen Versilberungen älterer Games optisch und akustisch aufbohren – bloß so wie Supervision mit diesem Jump & Run sollen sie es halt gerade nicht machen!



Platte Plattform-Kost

Anno Disk war das Plattform-Geflügel hübsch anzusehen und ordentlich spielbar, wenn auch trotz des optionalen Split-screens für zwei Ninja-Enten nicht gerade eine Offenbarung in Sachen Gameplay. Bei dieser Schillerscheibe ärgert man sich hingegen über diverse Zwischen-, Vor- und Abspanne, die nicht nur häßlich sind, sondern mangels Abbruchmöglichkeit auch für schier endlose Wartezeiten sorgen.

Die anschließende Freude über eine variable Steuerung, die mit Stick und Pad gut klarkommt, währt ebenfalls nicht lange, denn wo einst ein simpler erster Level den lockeren Einstieg gewährleistete, ist neuerdings eine frustrierend schwere Speedsequenz zu meistern. Danach

pendelt sich der Schwierigkeitsgrad zwar auf mittlerem Niveau ein, unfaire Attacken der knuddeligen Schnecken oder Stachelfische sind dennoch nicht selten. Niedermähen läßt sich das Gesocks per Langschwert und teils auch mittels Kopfsprung, weitere Erleichterung verschaffen Sammelboni wie Schutzschilde oder Extraleben. Ansonsten sind im überwiegend einfalllosen Spielablauf (Diamanten sammeln...) bloß noch das Zeitlimit und die versteckten Bonusräume erwähnenswert.

Immerhin klappt das Parallax-Scrolling soft und sauber, im Vergleich zur ursprünglichen A1200-Version kann die CD mit mehr Animationen aufwarten, und recht bunt ging's in den Techno-, Höhlen- und Unterwasser-Szenarien ja schon immer zu. Dafür paßt die neue Musikbegleitung meist nicht zum Geschehen, was zusammen

mit den erwähnten Mängeln im Gamedesign zwangsläufig zur Abwertung führen mußte. (rl)

DONK
(SUPERVISION)
JUMP & RUN

60%
„NAJA“

GRAFIK	76%
ANIMATION	73%
MUSIK	65%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	58%

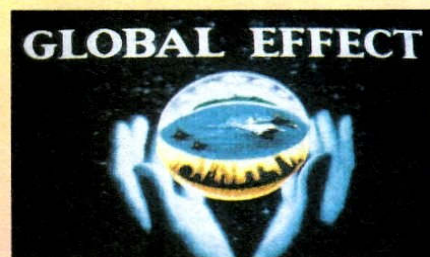
FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 69,-**

CD

SPEICHERBAR
DEUTSCH

SPIELSTÄNDE
IM BACKUP-RAM
ANLEITUNG



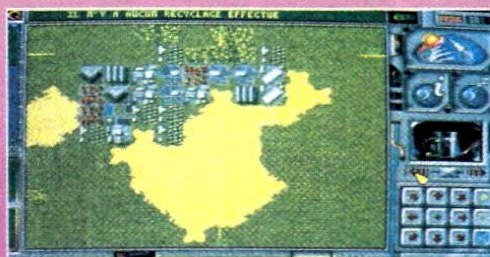
Vor zwei Jahren veröffentlichte Millennium eine Öko-Simulation, die dank ihres komplexen Gameplays und vielfältiger Szenarien einen Achtungserfolg verbuchen konnte – die neue CD-Version ist dagegen eher Sondermüll! Durch einen vermeintlich kleinen Schnitzer wurde nämlich der gesamte Sinn und Witz zunichte gemacht: Es lassen sich keine Spielstände abspeichern! Das entsprechende Icon der Diskversionen fehlt, wer also mal ein Püschchen einlegen will, darf anschließend wieder von vorne anfangen, und nur in

einigen Szenarien werden zumindest die Highscores gerettet. Damit nicht genug, denn während die Menüs in vertretbarem Englisch beschriftet sind, kommt die wichtige Nachrichtenzeile in reinstem Französisch daher. Und selbst wer diese Einschränkungen in Kauf nimmt, wird bestraft, quitierten unsere beiden Testexemplare den Klick auf das Info-Icon doch verlässlich mit einem Systemabsturz.

Interessiert es unter diesen Umständen überhaupt noch jemanden, worum es hier geht? Okay, der Vollständigkeit halber: Stampfe à la „Sim City“ Häuser aus dem Boden, versorge sie mit Strom, Wasser, Kanalisation etc., und achte vor allem darauf, daß

mit fortschreitender Zivilisation die Ökologie Deiner Welt nicht aus dem Ruder läuft. Das Ganze ist wie gesagt in allerlei Szenarien mit diversen Problemschwerpunkten (Eiszeit, Umweltverpestung usw.) allein oder gegen einen Digi-Gegner spielbar. Maus funktioniert prima, das Pad ist etwas gewöhnungsbedürftig, und der Sound wäre mit einer erträglichen Titel- und Begleitmelodie samt drei oder vier FX-Piepsen unter ferner liefen einzuordnen.

Fazit: Es ist schon erstaunlich,



Hier lohnt das Bausparen nicht!

wie sich mit wenigen Kniffen ein ordentliches Spiel völlig ruinieren läßt... (jn)

GLOBAL EFFECT
(MILLENNIUM)
ÖKO-SIMULATION

9%
„LAUSIG“

GRAFIK	41%
ANIMATION	32%
MUSIK	41%
SOUND-FX	8%
HANDHABUNG	4%
DAUERSPASS	6%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 89,-**

CD

SPEICHERBAR
DEUTSCH

HIGHSCORE TEILW.
ANLEITUNG

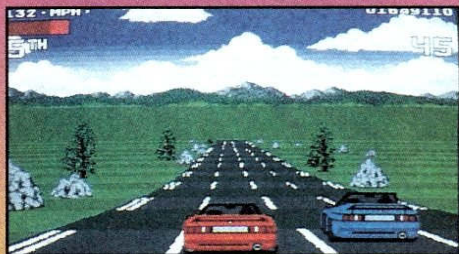


101 SKINS

Hier noch einige Kurzttests von aktuellen CD-Konvertierungen, denen man bei der Versilberung keine Neuheiten spendiert hat – und solchen, denen der Umstieg auf das neue Medium schlecht bekommen ist...

LOTUS TRILOGY

Dieser Silberling wäre eigentlich ein Fall für das nächste Compi-



lation-Special, denn im Grunde hat Gremlin nichts weiter getan, als die drei klassischen Lotus-Rasereien gemeinsam auf eine CD zu packen. Mehr Grafik gibt's nicht und CD-Musik nur sporadisch, wobei man dann während des Rennens auf Sound-FX verzichten muß und so weder Startsignale noch Sprachausgabe hört. Schlimmer noch,

die Steuerung wurde an den sechs Buttons des CD³²-Joypads vorbeiprogrammiert, und statt eines Auswahlenüs erblickt man nach Einlegen der Scheibe oft nur einen schwarzen Screen. Alles in allem eine schludrige Umsetzung, die lediglich durch die alten Tugenden der Spiele (schnelle 3D-Grafik, Splitscreen-Modi, Streckenbaukasten, flottes Gameplay) überzeugt, womit

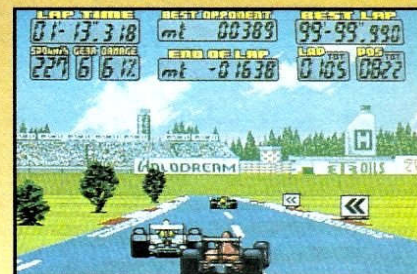
sich die ehemaligen Hits nun mit **70 Prozent** begnügen müssen.

PROJECT X & F17 CHALLENGE

Dieser Doppelpack aus dem Hause der renommierten Actionspezialisten von Team 17 wurde ebenfalls nicht mit verbesserter Präsentation oder sonstigen Extrafeatures geadelt, doch immerhin hat man

die einst nervigen Ladepausen auf ein Minimum reduziert und die Steuerung an das Joypad angepasst. Im Ergebnis spielt sich die nicht sonderlich abwechslungsreiche, aber ganz nette und mit zahlreichen Extrawaffen ausgestattete Horizontal-Knallerei „Project X“ nun ei-

nen Tick besser als die Diskversion, während die langweilige Formel-1-Raserei „F 17 Challenge“ trotz flotter 3D-Optik noch immer nicht überzeugt. Zumindest für Balzerfreaks ist die Scheibe somit eine Überlegung wert, trotz der mageren **69 Prozent**.



ALIENBREED SPECIAL EDITION & QUAK

Der zweite CD-Sampler von Team 17 weiß da schon besser zu gefallen, zumal die betagte Labyrinth-Action der „Special Edition“ nach wie vor spannendes Gameplay für bis zu zwei Alien-Jäger ga-

rantiert – wenn in den Extrahaltigen Futuro-Irrgärten die Laser sprechen, stimmt der Spielspaß auch ohne neue Gimmicks. Und beim ehemaligen Budgetprodukt „Quak“ handelt es sich um ein unauffälliges, aber enorm spielbares Jump & Run mit bunter Knuddelgrafik, das

gleichfalls für Laune sorgt. Bei beiden Spielen wurden die Ladepausen verkürzt und die Steuerung optimiert, die Optik wirkt hingegen mittlerweile schon etwas angestaubt. Es wäre also mehr drin gewesen, doch für **73 Prozent** reicht's auch so noch.



CHUCK ROCK



Core Designs hüpfender Neandertaler hat gleichfalls schon einige Jährchen am feisten Wanst, dennoch hat man auch ihm kosmetische Retuschen für den Ausflug in die CD-Steinzeit verwehrt – lediglich die

Handhabung wurde auf zwei Buttons umgestellt. Trotzdem macht die Wanderschaft durch parallax scrollende Dschungel, Höhlen und Gewässer nach wie vor Laune: Es gilt, putzige Flugsaurier, Urzeit-Enten und allerlei große wie kleine Dinos per Bauchschwung zur Seite zu rammen, diverse Extras für frische Energie oder Zusatzle-

ben aufzusammeln und sich an zahllosen Gags zu erfreuen. Das alte, aber immer noch überzeugende Gameplay ist uns **77 Prozent** wert. (rl)



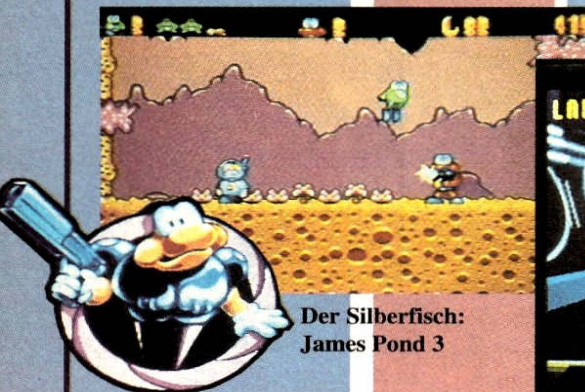
KOMPLETTÜBERSICHT: SPIELE AUF AMIGA-CD

BEREITS ERHÄLTLICH

Titel	Hersteller	Titel	Hersteller	Titel	Hersteller
Alfred Chicken	Mindscape	Games-1	Multimedia Machine	Nigel Mansell	Gremlin
Amiga American Football	Plattsoft/CBM	Games-2	Multimedia Machine	Oscar	Flair
Arabian Nights	Krisalis	Games & Goodies	Multimedia Machine	Overkill	Mindscape
Brutal Football	Millennium	Global Effect	Millennium	Pinball Fantasies	21st Century
Bubba'n'Stix	Core Design	Groliers Encyclopaedia	Xiyhias/CBM	Pirates Gold	MicroProse
Castles II	Interplay	Guinness II	New Media/CBM	Prey	Almathera
Chambers of Shaolin	Grandslam	Gunship 2000	Microprose	Seek & Destroy	Mindscape
Chaos Engine	Renegade	Insight Technologies	Optonica/CBM	Sensible Soccer	Renegade
Chuck Rock	Core Design	International Karate Plus	System 3	Seven Gates of Jambala	Grandslam
D/Generation	Mindscape	James Pond 2	Millennium	Sleepwalker	Ocean
Dangerous Streets	Microvalue Flair	John Barnes European Football	Krisalis	Summer Olympix	Flair
Deep Core	I.C.E.	Labyrinth	Electronic Arts	Super Putty	System 3
Defender of the Crown II	Sachs/CBM	Liberation - Captive 2	Mindscape	Total Carnage	I.C.E.
Dennis	Ocean	Liverpool Football	Grandslam	Trivial Pursuit	Domark
Diggers	Millennium	Lotus Turbo Trilogy	Gremlin	Trolls	Flair
Disposable Hero	Gremlin	Mean Arenas	I.C.E.	Video Creator	Almathera
Donk	Supervision	Microcosm	Psygnosis	Wing Commander	Origin
Elite 2	Gametek	Morph	Millennium	Whale's Voyage	Neo
Fire Force	I.C.E.	Nick Faldo's Golf	Grandslam	Zool	Gremlin

DEMNÄCHST ERHÄLTLICH

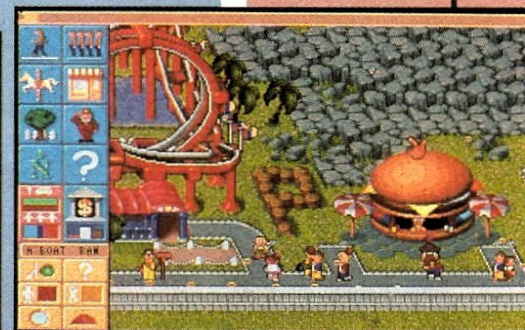
Titel	Hersteller	Titel	Hersteller	Titel	Hersteller
Banshee	Core Design	James Pond 3	Millennium	Second Samurai	Psygnosis
Battlechess	Interplay	Legacy of Sorasil	Gremlin	Sierra Soccer	Dynamix
Beavers	Grandslam	Lemmings CD ³²	Psygnosis	Skeleton Krew	Core Design
Beneath a Steel Sky	Virgin	Lost Vikings	Interplay	Skidmarks	Acid Software
Brian the Lion	Psygnosis	MagiCland Dizzy	Codemasters	Soccer Kid	Krisalis
Bubble & Squeek	Audiogenic	Manchester United	Krisalis	Soccer Superstars	Flair
Cannonfodder	Virgin	Megarace	Mindscape	Speedball 2	Renegade
Captain Dynamo	Codemasters	Myth	System 3	Super Methane Brothers	Apache
C.J. Elephant Antics	Codemasters	Naughty Ones	Interactivision	Super Stardust	Bloodhouse
Dark Seed	Cyberdreams	Ninja III	System 3	Surf Ninjas	Flair
Der Clou	Neo	No Second Prize	Thalion	T.F.X.	Ocean
Dizzy Prince of Yolkfolk	Codemasters	Out to Lunch	Mindscape	The Lost Vikings	Interplay
Elfmania	Renegade	Paradox	Flair	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts
Exile	Audiogenic	Pinkie	Millennium	Top Gear 2	Gremlin
Fire & Ice	Renegade	Premiere	Core Design	Tracksuit Manager '94	Alternative Software
Flimbo's Quest	System 3	Putty Squad	System 3	Ultimate Body Blows	Team 17
Fury of the Furries	Mindscape	Raiden	U.S. Gold	Universe	Core Design
Fuzzball	System 3	Rise of the Robots	Mirage	Uridium II	Renegade
Herewith the Clues	Domark	Ruff 'n' Tumble	Renegade	Wild Cup Soccer	Millennium
Humans	Gametek	Ryder Cup	Ocean	World Cup U.S.A. '94	U.S. Gold
Impossible Mission 2025	MicroProse	Sabre Team	Krisalis	Zool 2	Gremlin



Der Silberfisch:
James Pond 3



Rast grundsätzlich nur auf
Schillerscheibe: Megarace



Disney Land auf CD: Theme Park

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

1869 für A1200	3/93	Simulation	86%	Der Fun-Koffer	9/93	Mixtur	gut	Legends of Valour	1/93	Abenteuer	80%	Sim Life für A1200	10/93	Simulation	74%	
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65%	Der Hit-Koffer	9/93	Mixtur	super	Lemmings 2	3/93	Strategie	91%	Simon the Sorcerer	1/94	Abenteuer	85%	
1990 - Die 93er Edition	5/93	Simulation	69%	Der Schatz im Silbersee	3/94	Abenteuer	74%	Lemmings für CD32	2/94	Strategie	88%	Simon the Sorcerer für A1200	2/94	Abenteuer	86%	
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	66%	Desert Strike	5/93	Action	77%	Lemmings X-Mas Pack	2/93	Compilations	super	Sink or Swim	5/93	Action	74%	
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	66%	DiGeneration für CD32	12/93	Geschicklichkeit	85%	Leihal Weapon	1/93	Action	74%	Sink or Swim	2/94	Sport	80%	
Action 5	12/92	Compilations	schwach	Die Träumer der Gine-Saving Adventure	10/92	Abenteuer	39%	Liberation	4/94	Abenteuer	65%	Slackskin & Flint	11/92	Geschicklichkeit	39%	
Air Force Commander	11/92	Strategie	37%	Die Karawane der 7. Dynastie	10/94	Abenteuer	51%	Liberation für CD32	1/94	Abenteuer	64%	Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74%	
Air Support	11/92	Action	68%	Die Siedler	12/93	Simulation	91%	Lineer Collection	10/92	Compilations	mittel	Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%	
Air Warrior	10/92	Simulation	13%	Digital Dungeon	3/93	Abenteuer	1,5%	Lionheart	10/92	Sport	50%	Soccer Pinball	10/92	Simulation	51%	
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72%	Diggers für CD32	12/93	Verschiedenes	70%	Lofthor Mathäus	9/93	Sport	87%	Software Manager	2/94	Simulation	86%	
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%	Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54%	Lords of Time	10/92	Sport	85%	Soccer Kid für A1200	1/94	Geschicklichkeit	85%	
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	75%	Disappearing Hero	1/94	Action	81%	Mad TV	7/93	Simulation	85%	Solus	11/93	Geschicklichkeit	58%	
Alien 3	3/93	Action	80%	Diffhell in Space	3/94	Action	34%	Maelstrom	11/92	Simulation	37%	Space Hulk	11/93	Brettspielumsetzung	44%	
Alien Breed	1/93	Action	80%	Disco - Prince of the Yolkfolk	11/92	Geschicklichkeit	59%	Magical Ball	11/92	Simulation	37%	Space Legends	2/94	Compilations	super	
Alien Breed II	12/93	Action	72%	Dizzy's Excellent Adv.	10/92	Compilations	mittel	Magical Boy	12/93	Geschicklichkeit	65%	Speed Pack	12/92	Compilations	mittel	
Ambermoon	11/93	Abenteuer	85%	Dogfight	11/93	Simulation	79%	Marbleous	5/93	Geschicklichkeit	66%	Spelling Fair	1/93	Verschiedenes	18%	
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68%	Dojo Dan	10/92	Action	53%	Mario is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%	Spielhalle Pro	7/93	Simulation	9%	
Animation Classics Pack	9/93	Compilations	mittel	Dominiun	12/92	Strategie	52%	Match of the Day	10/92	Sport	66%	Sports Collection	12/92	Compilations	gut	
Antos for A 1200	12/93	Sport	91%	Doodlegoo	12/92	Geschicklichkeit	65%	McDonald Land	12/92	Geschicklichkeit	68%	Sports Master	2/93	Compilations	gut	
Aquatic Games	11/92	Sport	81%	Doofus	1/94	Geschicklichkeit	69%	Mean Arenas für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%	Sports Pack	12/92	Compilations	mittel	
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	83%	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42%	Mega Collection	9/93	Mixtur	schwach	Sports Ten	9/93	Compilations	gut	
Arcade Pool für A500	3/94	Simulation	60%	Dreadnoughts	2/94	Compilations	gut	Mega Motion	2/94	Strategie	62%	Stardust	1/94	Action	80%	
Arcade Pool für A1200	3/94	Simulation	62%	Dreamsland	2/94	Compilations	mittel	Mixed Collection	9/93	Mixtur	mittel	Star Wars	5/93	Action	52%	
Archer Maclean's Pool	11/92	Simulation	83%	Dream Team	2/93	Compilations	mittel	Mega Mix	2/93	Compilations	mittel	Star Trek 25th Anniversary	12/92	Compilations	gut	
Arena 2000	10/92	Strategie	62%	Dune II	5/93	Strategie	80%	Mega Sports	10/92	Compilations	super	Strategem	2/94	Abenteuer	60%	
Armie 2	11/93	Action	38%	Dungeon Master & Chaos Strikes Back	2/93	Compilations	gut	Megatraveller 2	12/92	Abenteuer	58%	Strategem für A1200	1/94	Strategie	55%	
Assassin	12/92	Action	80%	Dungeons of Avalon II	11/92	Simulation	70%	Metal Law	12/93	Compilations	mittel	Strategem Masters	12/92	Compilations	gut	
Assassin Special Edition	2/94	Action	85%	Dynatech	10/92	Simulation	64%	Metalic Power	2/93	Compilations	mittel	Streetfighter II	2/93	Action	80%	
A-Train	2/93	Simulation	77%	Dynatech für A 1200	12/93	Simulation	64%	Wickley's Jigsaw Puzzle	5/93	Strategie	37%	Summrappen	11/92	Action	44%	
Aufschwung Ost	1/94	Strategie	79%	Edd the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	10%	Wickley's Memory Challenge	5/93	Strategie	37%	S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%	
AV-88 Harrier Assault	2/93	Simulation	79%	Eggman	3/94	Action	10%	Microfun für CD32	3/94	Action	61%	S.U.B. für A1200	3/94	Simulation	79%	
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70%	Eishockey Manager	5/93	Sport	91%	Micro Machines	10/93	Sport	81%	Suburban Commando	1/94	Action	21%	
Ballistic Diplomacy	9/93	Strategie	61%	Elfmann	4/94	Action	85%	Monopoly	3/94	Action	62%	Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%	
Bar's Tale Construction Set	2/93	Abenteuer	78%	Elite 2 - Frontier	12/93	Simulation	91%	Moon City	4/94	Strategie	45%	Summer Olympix für CD32	4/94	Sport	69%	
Bargain Action	11/92	Abenteuer	78%	Elysium	10/93	Strategie	69%	Morph	9/93	Geschicklichkeit	74%	Super AllStars	2/93	Compilations	schwach	
Battle Chess/CDTV	10/92	Verschiedenes	nix Besondere	Erben des Throns	1/93	Strategie	61%	Morph für A 1200	12/93	Geschicklichkeit	76%	Super Coudron	1/93	Action	78%	
BattleShip CD-I	3/93	Strategie	85%	Ernte der Sonne CD-I	2/93	Sport	52%	Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	68%	Superfrog	5/93	Geschicklichkeit	75%	
B.C. Kid	10/92	Geschicklichkeit	85%	Euro-Soccer	3/93	Sport	52%	Mortal Kombat	1/94	Action	79%	Super Putty für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%	
Beast III	10/92	Action	86%	Escape from Cybercity CD-I	10/92	Sport	41%	Mortadhead	12/92	Action	65%	Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%	
Beastlord	12/93	Abenteuer	56%	E.S.S. Mega/CDTV	10/92	Verschiedenes	55%	Mr. Nutz	1/94	Geschicklichkeit	85%	SwishDiddle	3/93	Geschicklichkeit	52%	
Beavers	5/93	Geschicklichkeit	62%	European ChampShip 92	10/92	Sport	55%	Music Maker/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig	Syndicate	9/93	Strategie	79%	
Beneath a Steel Sky	5/94	Abenteuer	87%	Excellent Games	2/94	Compilations	super	Musicalor CDTV	3/93	Verschiedenes	brauchbar	T-2 - The Arcade Game	1/94	Action	65%	
Benny Beefe	11/92	Geschicklichkeit	45%	F-117 A Stealth Fighter 2.0	1/94	Sport	68%	Napoleons	9/93	Compilations	schwach	Tanx	9/93	Strategie	39%	
Best of the Best	2/93	Sport	72%	F17 Challenge	10/93	Sport	57%	Naughty Ones	3/94	Action	70%	Team Yankee/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung	
Big 100	2/93	Compilations	mittel	Falcon Collection	2/93	Compilations	super	Nick Faldo's Champ. f. CD32	4/94	Sport	80%	Tearaway Thomas	12/92	Geschicklichkeit	74%	
Big Box 2	12/92	Compilations	gut	Falson Collection	2/93	Geschicklichkeit	62%	Nick Faldo's Golf	2/93	Sport	77%	Theatre of Death	11/93	Strategie	19%	
Big Game	4/94	Simulation	64%	Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%	Nicky 2	9/93	Action	68%	The Blue and the Gray	3/94	Strategie	19%	
Bill's Tomato Game	12/92	Geschicklichkeit	82%	Fantastic Voyage/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig	Nicky Boom	11/92	Action	64%	The Blues Brothers Jukebox Adv.	4/94	Geschicklichkeit	71%	
Blip Brothers Camp Vol. 2	10/93	Action	57%	Fantastic World	12/92	Compilations	super	Nigel Mansell	1/93	Sport	70%	The Cartoons	11/92	Geschicklichkeit	71%	
Blip	10/93	Geschicklichkeit	57%	Fantasy Hit Collection	2/93	Compilations	gut	Nigel Mansell's W.C. f. A 1200	5/93	Sport	70%	The Chaos Engine	2/93	Action	85%	
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fatman	2/94	Geschicklichkeit	63%	Nigel Mansell's W.C. für CD32	1/94	Sport	70%	The Chaos Engine für A1200	1/94	Action	85%	
Body Blows Update	7/93	Sport	84%	Fatman für A1200	3/94	Action	60%	Nippon Stars Inc.	10/93	Abenteuer	55%	The Complete U.M.S.	3/94	Strategie	70%	
Body Blows Galactic	12/93	Sport	83%	Fighter Duel	1/93	Simulation	39%	No Greater Glory	12/92	Strategie	62%	The Hutchingsons/CDTV	10/92	Verschiedenes	überflüssig	
Body Blows Galactic für A 1200	12/93	Sport	84%	Fireball	9/93	Strategie	66%	No Second Prize	11/92	Sport	81%	The Illustrated Wizard Shakespeare/CDTV	10/92	Verschiedenes	simult.	
Brain Challenge	9/93	Brettspielumsetzung	60%	Firehawk	7/94	Action	36%	Now that's what I call Games 1	2/94	Compilations	mittel	The Legend of Ragnarok	4/94	Abenteuer	72%	
Brian The Lion	4/94	Strategie	76%	Firehawk für CD32	3/94	Action	27%	Now that's what I call Games 2	2/94	Compilations	mittel	The Legend of Robin Hood	2/93	Strategie	70%	
Breitbart and the Wonderful Toy Baby CD	3/93	Verschiedenes	für Kleinkinder	Firestorm Country Club	10/92	Verschiedenes	86%	Nov 9	10/92	Action	68%	The Lords of Power	10/92	Abenteuer	62%	
Bouncing Bill	2/93	Geschicklichkeit	17%	Flashback	1/93	Abenteuer	86%	Odyssey	9/93	Abenteuer	46%	The Lords of Power	2/94	Compilations	super	
Bubba'n'Stix	2/94	Geschicklichkeit	78%	Flies - Attack on Earth	2/93	Abenteuer	68%	Omar Sharif's Bridge	10/92	Strategie	39%	The Last Vikings	7/93	Action	85%	
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Geschicklichkeit	41%	Fly Harder	3/93	Abenteuer	34%	One Step Beyond	10/93	Strategie	69%	The Manager	2/94	Compilations	gut	
Bundesl. Man. Prof. Update	1/93	Strategie	89%	Formule 1 Grand Prix	1/92	Simulation	85%	Oscar	10/93	Geschicklichkeit	78%	The Ryder Cup	3/94	Sport	57%	
Bundesliga Man. Prof. Tonszenzistik	12/92	Data-Disk	12%	Frankenstein	2/93	Geschicklichkeit	45%	Oscar für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%	The Seven Gates of Jambala	3/94	Action	42%	
Burnin' Rubber	1/93	Sport	73%	Fury of the Furnies	2/94	Strategie	71%	Overdrive	11/93	Sport	73%	für CD32	2/94	Action	11%	
Burntime für A1200	10/93	Abenteuer	86%	Game Machine	9/93	Compilations	70%	Overkill für CD32	11/93	Action	66%	The Ultimate Software Manager	2/94	Sport	36%	
Bushbuck	10/92	Verschiedenes	46%	Gainforce	3/93	Strategie	52%	Oxyd	12/92	Verschiedenes	70%	Thomas's Big Race	2/93	Geschicklichkeit	49%	
Caesar	12/92	Strategie	65%	Gear Works	10/93	Strategie	52%	Paladin	11/92	Abenteuer	46%	The Break/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung	
California Games II	10/92	Sport	68%	Gem Z	11/92	Action	76%	Palm Springs Open CD-I	3/93	Sport	78%	Tiny Skewers	10/92	Strategie	64%	
Campaign	12/92	Simulation	67%	Genesis	1/94	Simulation	76%	Paranox	10/92	Geschicklichkeit	61%	Toom Landry Strategy Football	7/93	Sport	62%	
Campaign II	1/94	Simulation	67%	Global Chaos	11/92	Verschiedenes	15%	Penthouse Hot Numbers Deluxe f. A500	2/94	Strategie	21%	Tornado	2/94	Simulation	76%	
Cannofodder	12/93	Strategie	85%	Global Gladiators	9/93	Action	63%	Penthouse Hot Numbers Deluxe f. A1200	2/94	Strategie	30%	Town Down	10/92	Sport	28%	
Carnage	3/93	Sport	29%	Globule	1/94	Geschicklichkeit	72%	Perihelion	3/94	Abenteuer	72%	Train It	2/93	Simulation	75%	
Castles II für CD32	2/94	Strategie	62%	Goal	7/93	Sport	87%	Pinball Fantasies	11/92	Simulation	83%	Transarcia	3/93	Abenteuer	77%	
Captain Dynamo	11/92	Geschicklichkeit	57%	Goblins 2	1/93	Strategie	72%	Pinball Fantasies für CD32	12/93	Simulation	83%	Transarcia für A1200	7/93	Abenteuer	77%	
Cartoon Collection	10/92	Compilations	schwach	Goblins 3	1/94	Abenteuer	74%	Pinball Fantasies für A1200	1/94	Simulation	84%	Traps'n'Treasures	7/93	Geschicklichkeit	80%	
Chambers of Shaolin für CD32	3/94	Sport	42%	Golden Oldies Jukebox CD-I	3/93	Verschiedenes	39%	Piracy on the High Seas	2/93	Abenteuer	53%	Treasures of the Savage Frontier	10/92	Abenteuer	53%	
Championship Manager '93	9/93	Sport	28%	Goliath	11/92	Strategie	39%	Pirates Gold für CD32	2/94	Abenteuer	85%	Treble Champions	11/92	Sport	7%	
Championship Manager Italia	2/94	Sport	28%	Grandslam Classics	2/94	Compilations	mittel	Pizza Connection	2/94	Simulation	88%	Treble Champions 2	9/93	Sport	7%	
Christoph Columbus	2/94	Simulation	80%	Grandslam Collection	12/92	Compilations	schwach	Populous II Data Disk	10/92	Verschiedenes	Data Disk	gut	Triple Action I	9/93	Compilations	gut
Cystron	10/93	Action	19%	Gunsling 2000	1/93	Simulation	85%	Populous II Plus	2/93	Compilations	gut	Triple Action II	9/93	Compilations	mittel	
Cohort I	3/93	Strategie	28%	Gunsling 2000 für A1200	4/94	Simulation	85%	Prehistorik/CDTV	10/92	Verschiedenes	in Ordnung	Triple Action III	9/93	Compilations	mittel	
Combat Air Patrol	1/93	Simulation	69%	Hammerhead	10/92	Strategie	78%	Premier Division	10/92	Action	71%	Triple Action VI	9/93	Compilations	mittel	
Combat Classics	12/92	Compilations	gut	Head to Head	10/92	Geschicklichkeit	29%	Premier Manager	3/93	Sport	72%	Trivial Pursuit für CD32	4/94	Verschiedenes	68%	
Combat Classics 2	2/94	Compilations	super	Hexuma	10/92	Abenteuer	82%	Premier Manager 2	11/93	Sport	65%	Troddlers	12/92	Strategie	70%	
Conflict: Korea	10/92	Strategie	17%	Hired Guns	11/93	Abenteuer	72%	Prey - An Alien Encounter f. CD32	3/94	Verschiedenes	37%	Trolls	1/93	Geschicklichkeit	68%	
Conquestador Szenario Generator	11/92	Strategie	zuwachs	Histroyline	11/92	Strategie	86%	Prime Master	11/93	Sport	41%	Trolls für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%	
Cool Spot	2/94	Geschicklichkeit	81%	Huckleberry Hound	12/93	Geschicklichkeit	22%	Puggy	3/94	Action	82%	Turrican III	10/93	Action	88%	
Cool World	1/93	Action	31%	Hypertion	2/94	Action	52%	Puffy	11/92	Geschick						



AKTION LESERTEST

DIE SIEDLER

Die Blaubeißer aus Mülheim kommen kaum mit der Produktion nach, so gut verkauft sich ihr strategisches Meisterwerk – der 14jährige **Karsten Hainmüller** aus Leinfelden-Echterdingen kennt die Gründe dafür!

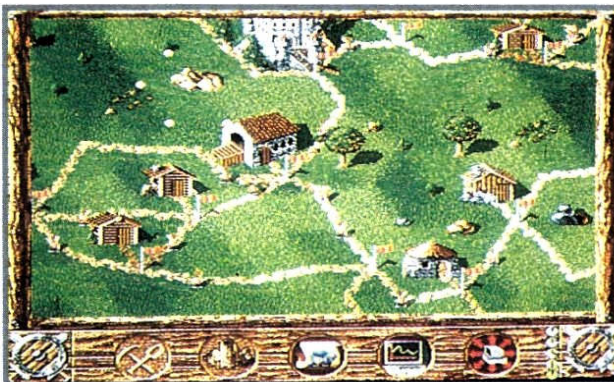
Der jüngste Streich der „Battle Isle“-Macher von Blue Byte wartet endlich mal wieder mit einer neuen Spielidee auf: In einer Iso-3D-Ansicht baut man mittels Maus ein Dorf auf, in dem „Populous“-artige Männchen ihre Arbeit verrichten.

Nach einem tollen Intro kommt man in ein Auswahlménú, wo man wählen kann, ob man allein oder in Teamwork mit einem Kumpel (dann sind zwei Mäuse erforderlich, und der Bildschirm wird halbiert) gegen den Computer spielt, den Freund bekämpft, ein Trainingsspiel macht oder sich einfach nur ein Demo (Computer gegen Computer) anschaut. Ziel des Spiels ist natürlich immer, den Gegner mit Hilfe der eigenen Ritter fertigzumachen. Nun wird noch durch einen raffinierten Zahlencode schnell eine gute Karte erstellt, und schon geht's los...

Man setzt zuallererst sein Schloß zusammen – mit einigen Waren und Rohstoffen an einem günstigen Platz, von dem aus die Siedlung errichtet wird. Dann legt man z.B. den Grundstein zu einer Holzfäller-



hütte, baut einen möglichst flachen Weg zum Schloß, und schon kommt ein Bauarbeiter samt Hammer zur Baustelle. Ihm folgt Holz, das Träger zu seinem Bestimmungsort bringen. Hat der Bauarbeiter dann die zum Aufbau des Gebäudes nötigen Rohstoffe zur Hand, fängt er an, die Hütte zu bauen. Als nächstes könnten dann eine Mühle, ein Sägewerk, eine Fischerhütte, ein Wachturm oder ein Bauernhof folgen, bis eine gute Siedlung steht. In einer solchen Siedlung ist jeder auf jeden angewiesen: Der Schmied etwa



kann ohne das Eisen aus der Eisenschmelze keine Schwerter schmieden, ohne das Futter aus dem Bauernhof werden die Schweine im Schweinehof nie fett und können nicht zum Schlachthaus gebracht werden, ohne Fleisch oder Fisch streiken auch die Minenarbeiter, und ohne Gold werden die eigenen Ritter nicht motiviert.

Zur Bewertung: Die gute Grafik mit den niedlichen Animationen verleitet einen immer wieder zum Schmunzeln, genauso wie die Musik und die Sound-FX keinen Grund zur Klage bieten. Das

DIE AKTION GEHT WEITER!

Wer sich beteiligen möchte, schickt uns einfach einen Testbericht (Länge etwa eine Schreibmaschinenseite) über ein maximal ein Jahr altes Amigaspiel. Und wer dabei auch seine Bewertung, sein (Paß-) Foto und die Altersangabe nicht vergißt, hat durchaus Chancen, daß er seine Fleißarbeit hier abgedruckt wiederfindet – keine Chance hat dagegen der Rechtsweg.

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Game ist auf einem 1200er nicht schneller als auf einem 500er oder 2000er (trotz der irren Menge Sprites, die manchmal auf dem Bildschirm herumwuselt), was auf die tadellose Programmierleistung hinweist. Kurz und gut,

die Siedler sind der Knaller des Jahres 93!

(Karsten Hainmüller)

DIE SIEDLER (BLUE BYTE)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
94%	91%
83%	79%
76%	70%
79%	78%
80%	74%
84%	82%
96%	94%



TOP-SOFTWARE

ANWENDER-PROGRAMME

0003 D-SORT III Diskettenverwaltung	0001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK
0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG	0007 AKTIEN eine Aktienverwaltung
0011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer	0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG
0031 DISKEY Diskettenmonitor	0128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne
0040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken	0129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw.
0044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME	1127 LIGAVERWALTUNG - neue Version
0047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung	1233 PLATINUM-LAYOUT-PROGRAMM
0060 DATAMADE eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art	1138 CROSS - erstellt Kreuzworträtsel
0068 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Datenkruncher!	1158 DART-PUNKTE-VERWALTUNG
0069 DFÜ-PROGRAMME 8 Amiga-DFÜ-Prgr.	1170 STARLIGHT - Astronomieprogramm
0070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons	1178 AK LOTTO-VERWALTUNG, SPACE-ARCHIV verwalten von Himmelskörpern
0071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien durch Paßwort	
0072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte	
0075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung	
0077 INTRONAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung	
0131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank	
1101 TOOLS zum Betriebssystem 2.0	
1108 POLYDAT, BBASE II - Datei- und Adressverwaltung	
1109 12 kleine Hilfsprgr. zB. PD-MENU, BOOTTOOL	
1113 VIDEO-LABEL-MASTER	
1115 2 VIRUSKILLER sowie 2 GRAFIKDEMOS	
1117 GRAFIKAMACHINE, IMPLODER-Datenkomprimierer, ALBERT- Erstellen von eigenen Guru-Meldungen	
1129 AQUARIUM-Datenverwaltg. der Fish-Ser.	
1137 TEXT PLUS - Textverarbeitung	
1150 SUPERPLAY - Soundplayer, ZERO-VIRUS Anti-Virus-Programm, Tic Tac Toe -Spiel	
1168 STAR AM PLAN - elektronische Tabellenkalkulation	
1192 TOOLS 2.0 - hilfreiche 2.0-Utilities	
1200 AMIGA-BÜCHER- und Filmverwaltungsprogramm	
1202 ARGUS COPY - Kopierprogramm	
1203 VORTEX - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible	
1231 MENÜMAKER- u. Festplatten-Programm	
1232 SYSTEM MONITOR, deutsch	
1234 SID - gutes Directory-Utility	
1236 ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG	
1238 HELMUT KOHL DEMO	
1247 MULTIFUNKTIONS-UTILITY für die Arbeit mit dem Amiga	
1248 OS 2.0 TOOLS zB. ALock Boot Pic, LHA	
1249 ANUBIS- ein komplettes Mailbox-System	
1250 V2.0-TOOLS- UND ANWENDER-PAKET	

jede Disk nur DM 5,-

Bitte fordern Sie unser kostenloses

AMIGA-GESAMT-INFO an!

1268 SCHALTKEIS-SIMULATOR
1269 TRICKDISK Tips & Tricks zu mehreren Hundert kommerziellen Spielen
0058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG
0136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME
1194 DOLMETSCHER- Übersetzungsprogramm
1218 MATHEMATIK für die 10. Klasse
1219 ERKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM
1221 VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE
0118 PRINTER DISK enthält 9 Druck-Prgr.
0120 LABELPAINT Etikettendruck
1113 VIDEO-LABEL-MASTER
1228 DRUCKERTREIBER-DISK für ca. 100 Druckertypen
1251 AMIGA FOX- ein sehr gutes AMIGA-DTP-PROGRAMM komplett in deutsch

ANTI-VIRUS

0004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
0111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
0112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenkillers
1156 6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME
1177 VIRUS CHECKER V2.2, VECTOR DETECTOR, CLIKK
1270 VIRUS.Z erkennt über 300 versch. Viren

STEUER 1993 jetzt als Shareware bei uns nur	10,- DM
FONTS-PAKET randvoll mit vielen Schriftarten 10 Disk	39,- DM
DTP-BILDER-PAKET randvoll mit Grafiken 10 Disk	39,- DM
ÜBERSETZE übersetzt englische Texte ins Deutsche	27,- DM
AMIGA - DER EINSTIEG das unentbehrliche Nachschlagewerk!	
Geballte Informationen, Tips & Tricks + 2 Disk	49,- DM
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS neueste Version mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software	75,- DM
DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listen	19,- DM
BRIEFKOPF zum Erstellen von Briefköpfen mit Serienbrieffunktion	19,- DM
VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoptionen	29,- DM
ADVICE der komplette Geldanlageberater	15,- DM
MATHE-ASS Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene	19,- DM
RÖNTGEN das atomare Denkspiel	15,- DM
KALAH das Spiel des schwarzen Kontinents	29,- DM
BABYLON umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm, 1MB-Sp.	29,- DM
THERAPEUT eine tolle Psychotherapeuten-Simulation	19,- DM
UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen	19,- DM
IFF-MUSIK-PAKET mit über 800 Instrumenten + Musikprogramm	69,- DM
UTILITY-PAKET viele nützliche Programme für den Amiga	29,- DM
EINSTEIGER-PAKET das Startpaket für Amiga-Einsteiger	39,- DM
ANWENDER-PAKET I Schreibmaschinen-Kurs, Terminplaner	19,- DM
ANWENDER-PAKET II noch einmal viele tolle Anwender-Prgr.	25,- DM
SUPERGAMES I voll mit tollen Amiga-Spielen, insgesamt 7 Disk.	35,- DM

SPIEL- SPANNUNG- UNTERHALTUNG

Bestell-Nr.	1125 TREASURE SEARCH, Missile-C 2 Action-Games
0002 RETURN TO EARTH Weltraumsimulation	1126 METRO und ZON - 2 super Action-Games
0005 TETRIS Achtung, macht süchtig!	1128 ARCHIV - ein tolles Weltraum-Abenteuer
0013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5	1131 IMPERIUM - Strategiespiel
0019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel	1141 SBALL u. TRON
0022 BILLARD Billardsimulation, benötigt 1 MB	1142 CONQUEST-Kriegsstrategiespiel
0027 STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-	1154 verschiedene PUZZLE-SPIELE
0029 PACMAN- ähnliche Amiga-Umsetzung	1159 TISCHTENNIS u. Geschicklichkeitsspiele
0032 SKAT sehr gute Skat-Spielsimulation	1160 DOMINO sowie 2 weitere Strategiespiele
0038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnlt. Spiel	1161 POKERAUTOMAT, KNIFFEL
0039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Ketchupflasche	1162 SNAKES & LADDERS sowie DICK DYNAMITE
0043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele	1163 2 Spiele ähnlich Memory
0046 LUCKY LOSER Geldspielautomat	1164 STU - gutes Schießspiel und CRUNCHMAN
0051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler	1183 ALIEN FORCE
0052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher	1188 MASTERMIND, DOMINOS, IT's LOGIC
0053 SLOT CARS diesmal mit Feuerkraft	1189 CONQUEST, AMI OMEGA, ROME 3 Strategiespiele
0054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitssp.	1191 SHUGGLE BALL mit Zweispieler-Modus
0056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele	1197 EVIL-TOWER - ein tolles Abenteuer-Spiel
0057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante	1198 CHESS - sehr gutes Schachprogramm
0063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels	1204 CHEAT SHEET - Spielertips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen u. C-Manual
0064 DRIP-GAME lustiges Geschicklichkeitsspiel	1205 DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel!
0080 MOONBASE ein Weltraumspiel	1206 SHOOTING MACHINE - tolles Schießspiel
0081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons! I Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! I Mit Spiele-Editor, 1MB	1207 SUB ATTACK - U-Boot-Simulation
0082 MARIKO interessantes Denkspiel	1208 SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR
0085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! I Superschnell!	1209 DISC - Geldspielautomat
0086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel	1210 PENTE - gutes Brett-Strategiespiel
0087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games	1213 SOLITAIRE POKER - Street-Poker
0089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game	1214 BILLARD - SIMULATION
0090 SPACE BATTLE Weltraum-Schießspiel	1215 AMOEBA - Invaders abwehren
0091 FRED DIAMOND Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor	1216 RUBICS CUBE - löst den Würfel
0092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an der Börse wieder!	1217 LAMATRON - tolles Schießspiel
0094 SKRABEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1MB-Speicher erforderlich, sehr spielstark!	1241 BACKGAMMON tolle Amiga-Umsetzung
0095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung	1242 EMPOROS u. GROSSKAPITALIST 2 Handelssimulationen
0098 DISC Geldspiel-Automat	1243 MAD-FACTORY und Q-BALL 2 Geschicklichkeitsspiele
0101 ZAUBERWURFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation	
0102 DOWN HILL Skirennen-Simulation	
0103 12 KLEINE DENKSPIELE	
0106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...	
0107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!	
1104 SBALL, MEGABALL, MOSAIC, FAMILY-SOL und AMIGA-TRATION 5 tolle Spiele	
1105 TRON und PHARAO 2 Strategiespiele	
1111 SPACE-POKER, MANTA-WITZE, CassCalc	
1123 6 QUIZ- und DENKSPIELE	
1124 SPACEWAR, RUNNING, HEADGAME, DOWNHILL-4 tolle Spiele	
1244 QUIZMASTER tolles Spiel mit 300 Fragen	
1245 YAHZEE, BRAINCRACKER	
1252 PETERS QUEST sehr gutes Hüpf- und Sammelspiel	
1254 ROLLER sammeln Sie Energiekugel-Knubbel	
1255 BATTLE EGGS gutes Weltraum-Shootem-up-Game	
1257 THE PHONE COMPANY und SPACE RESCUE	
1259 CRYPTO-KING, AMINES, ANISO, DELUXE	
1260 WATER ATTACK Geschicklichkeits-Spiel	
1261 MEGEVERSI Reversi-Variante mit Zweispieler-Modus und ein Denkspiel	
1262 BLUE ein tolles Geschicklichkeits-Spiel	

Ihr Vorteil:

- meist deutsche Programme oder Programme mit deutschen Bedienungs-Anleitungen
- alle Programme auch unter Kickstart V2.0 / 3.0 lauffähig
- laufende Qualitätskontrolle
- schnellste Lieferung direkt ab Lager

TOP-HARDWARE

3.5" LAUFWERK A500 intern	99,- DM
3.5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	119,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr	55,- DM
32 BIT-TURBOKARTE 68020 für A500/2000 bis 4 MB aufrüstb.	249,- DM
60 MB-FESTPLATTE für A600/A1200 intern, komplett einbauf.	379,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach inklusive ROM V1.3	79,- DM
NEU! A1200 UMSCHALT-PL. auf Kickstart V1.3 kompl. mit ROM's 139,- DM	
KICKSTART-ROM V1.3.....49,- DM	KICKSTART-ROM V2.0x ... 59,- DM

LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD für Amiga

10 Stück DM	7,70	50 Stück DM	38,00
100 Stück DM	75,00	400 Stück DM	296,00

NEU! JETZT AUCH PC-PD-SHAREWARE LIEFERBAR!

TEL. 0 52 31 / 97 03 0

FAX 0 52 31 / 97 03 33

NEU! AUDIO-SYSTEM 0 52 31 / 970 311

rund um
die Uhr

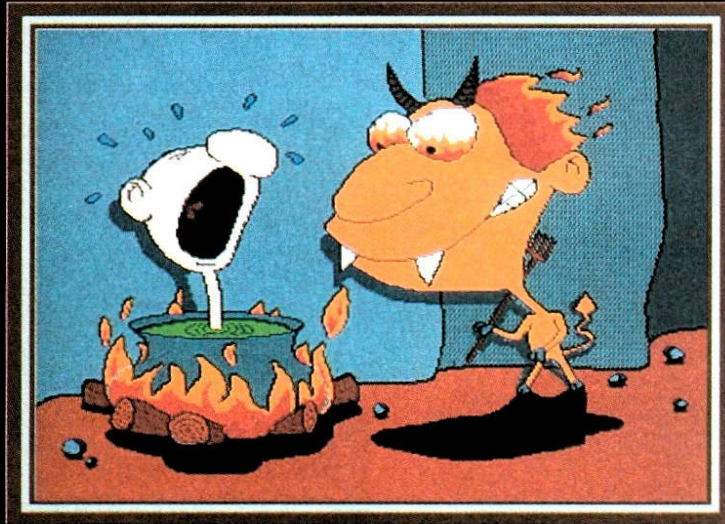
ABC-SOFT

Lange Str.84

D- 32756 Detmold

Unsere Versandkosten: NN 9,50 DM - Vorkasse (bar, Scheck) 6,- DM - Ausland nur Vorkasse 15,- DM

Joker Galerie



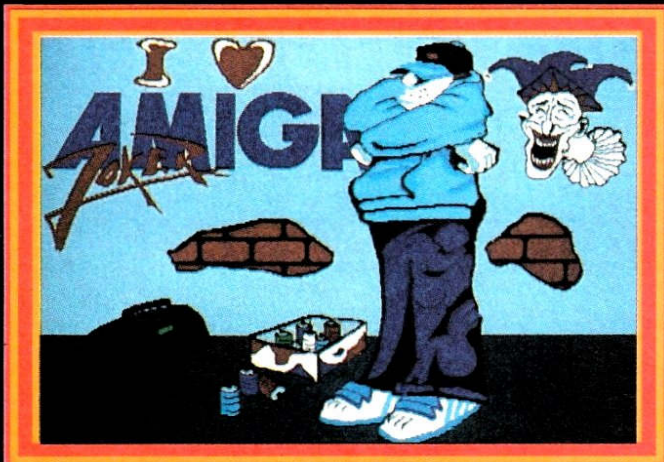
Den reizenden „Evil Devil“ hat Marcus Kreisel aus Weiden an den Kochtopf gestellt. Nur der Kleine in der Suppe scheint nicht so begeistert zu sein...



Daß man auch mit dem Ur-DPaint berückend schöne Grafiken zaubern kann, beweist dieses schnöderweise einfach nur „Body 1“ betitelte Portrait von Michael Dunkel aus Wiehl. Ja, auch ein voller, äh, schöner BH kann entzücken...

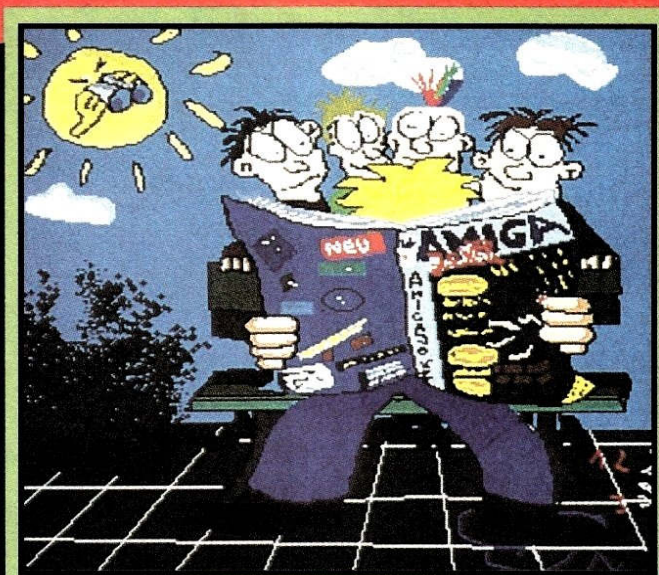


Markus Nimtze aus Bispingen hat uns nicht nur diese stimmungsvolle „Skyline“ zukommen lassen, sondern dazu auch gleich verraten, daß die SF-Landschaft mit DPaint IV AGA erstellt wurde.



Tolles Motiv – aber wir hoffen doch sehr, daß der Sprayer „Rusty“ von Christian Bahr aus Würzburg hier nur seine eigene Wand verziert und dabei ökologisch unbedenkliches Treibgas verwendet hat!?

Das Bild von Uwe Schiller aus Greifswald zeigt Michaels Alptraum: inklusive der Sonne sechs begeisterte Joker-Leser – aber nur ein (gekauft-)es Heft! Die Freiheit der Kunst in allen Ehren, nur in natura wäre ihm ein umgekehrtes Verhältnis lieber...



An allen Ecken und Enden fliegen einem die Frühlingsgefühle um die Ohren, selbst unsere Galeriekünstler haben ihren Pinsel noch etwas schwungvoller geführt als sonst – jaja, der Mai haut schon rein!

AUF EIN NEUES!



Die ultracoole „Vanessa“ verdankt ihr blendendes Aussehen einem A1200 – und natürlich dessen stolzem Besitzer „Dany“ aus Barsinghausen. Mann, hat die Braut tolle... Haare.

Stell Dir vor, es ist Juni, und kein Mensch hat was für die Galerie eingeschickt – wäre das nicht ganz schrecklich? Wer also verhindern will, daß demnächst die Schmiere-reien unseres Redaktionsboten Brork die Aussicht verhandeln, sollte uns schleunigst mit seinen gezeichneten, gepinselten oder (auf Disk) gepixelten Bildern versorgen. Nur **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** müssen Eure Kunstwerke unbedingt sein, um Euch hier vielleicht bald berühmt zu machen – über die Nennung des Werkzeugs würden wir uns freuen, und falls Ihr uns mit genügend Rückporto bestecht, schicken wir die Teile sogar eines Tages zurück. Wer es versuchen will, sollte es mit folgender Adresse versuchen:

**Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

Markus Ziegler aus Plochingen schickte uns eine Zeichnung aus der Serie „Die dämlichsten Game Over aller Zeiten“ mit dem Titel „Die übereifrige Prinzessin oder Der Schlag danach“. Wahrscheinlich hat das eitle Stück bloß die Brille nicht aufgesetzt...





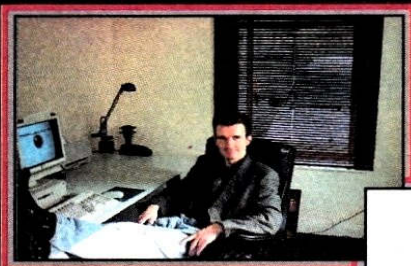
4 599115 107008

INFOTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

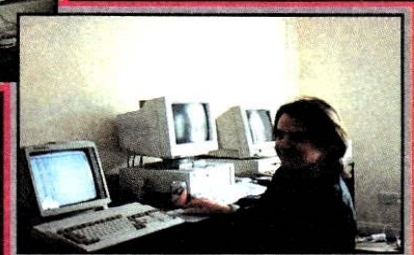
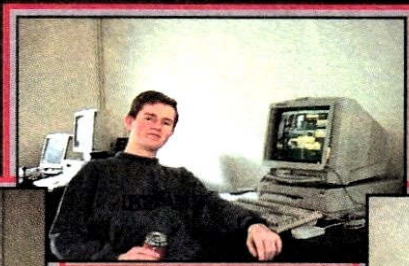
2 HEISSE TRENNUNGSSCHREIBEN

BARBARA

JETZT NEU AM KIOSK

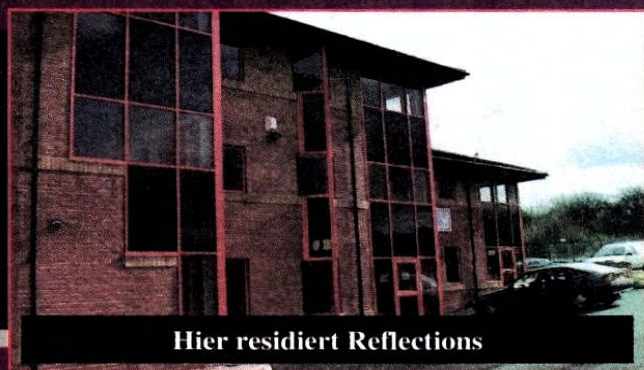


Die Reflektionisten in Reih und Glied:
Martin Edmondson,
Mike Troughton,
Phil Baxter und
Russel Lazari



Viele Spiele haben die englischen Action-Spezialisten noch nicht auf dem Kerbholz, trotzdem sind sie Amiganer der ersten Stunde und können auf einige Technik-Meilensteine, Klassiker und Bestseller zurückblicken!

WAS MACHT EIGENTLICH



Hier residiert Reflections

Als Paul Howarth und Martin Edmondson anno 1988 Reflections gründeten, machte der mittlerweile nahezu völlig vom Markt verschwundene Atari ST unserer „Freundin“ noch schwer zu schaffen – daher lieferte man das Debutwerk beim damals noch recht jungen Softwarehaus Psygnosis in Versionen für beide 16-Bit-Rechner ab: „Ballistix“, Futuro-Sport im Stil von „Speedball“. Kurz darauf sattelte das Team komplett auf den technisch überlegenen Commo-Compi um, was dem Amiga Klassiker wie die

„Shadow of the Beast“-Trilogie oder das leicht strategische Ballerspektakel „Awesome“ bescherte. Zuletzt erschienen (wie immer unter den Fittichen von Psygnosis) die Plattformen von „Brian the Lion“; Gründe genug also, um Firmeninhaber und -mitbegründer Martin Edmondson im heimischen Gatesthead zu besuchen...

?: Martin, mittlerweile dürften die beschaulichen Zeiten, als ihr noch ein Duo wart, wohl vorbei sein?

ME: Ja, Paul Howarth hat uns inzwischen zwar verlassen und

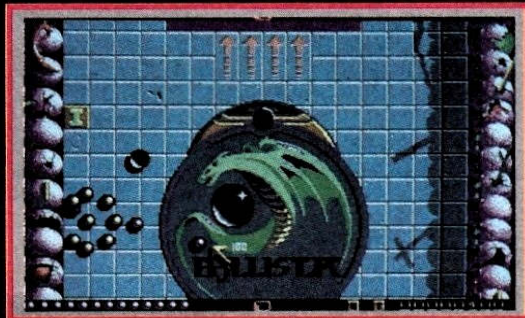
arbeitet jetzt freiberuflich für Psygnosis, trotzdem sind wir zu viert. Während Mike Troughton und Russel Lazari echte Programmierfreaks sind und Phil Baxter den Pinsel schwingt, bin ich für Gamedesign und organisatorische Aufgaben zuständig; ab und an setze ich mich aber auch noch selbst an den Assembler. Weniger zeitraubende Arbeiten wie etwa die Begleitmusik für unsere Spiele lassen wir meist außer Haus erledigen.

?: Nochmals zurück zu den Anfängen, wie lief das seinerzeit bei dir?

ME: Nun, bereits zu meiner Schulzeit habe ich zusammen mit meinem Kumpel Nicholas Chamberlain die Spiele „Ravenskull“ und „Codename: DROID“ für den BBC-Computer geschrieben. Das Gerät wird bei Euch in Deutschland wahrscheinlich kaum jemand kennen, aber bei uns war es Mitte der 80er Jahre vor allem als Schulrechner ziemlich populär. Na ja, jedenfalls haben sich die Games erstaunlich gut verkauft und mir etwas Geld eingebracht, weshalb ich mich dann mit Paul zusammengerauft und Reflections gegründet habe.

?: War es nicht ein enormes Wagnis, sich so früh auf den Amiga zu konzentrieren?

ME: Allerdings, denn ST-Games verkauften sich gerade in England bedeutend besser! Doch die Entwicklung war abzusehen, zumal alle Amiga-User die schlampigen und lustlos herunterprogrammierten ST-Umsetzungen herzlich satt



Das Debut: Ballistix



Die Stratego-Ballerei: Awesome

hatten. Und „Shadow of the Beast“ zeigte dann ja auch erstmals, was auf Commos 16-Bitter wirklich machbar war – die Leute honorierten das.

?: Und ist es nicht inzwischen wieder ein enormes Wagnis, sich immer noch auf den Amiga zu konzentrieren?

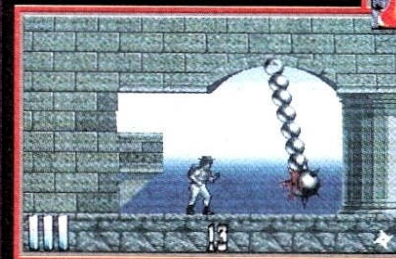
ME: Ja, leider. Vor ein, zwei Jahren hätte man das noch als Unsinn abtun können, mittlerweile sieht's anders aus. Die Verluste durch Raubkopien werden nicht mehr durch die große Verbreitung des Amigas aufgefangen, weil sich die Masse der Zocker inzwischen auf gut ein halbes Dutzend verschiedener Systeme verteilt. Dazu kommt, daß der

fach noch nichts ausplaudern. Weniger geheimnisvoll sind die Umsetzungen von „Brian the Lion“ für A1200 und CD³², da darf man sich schon bald auf satte Parallax-Effekte und zusätzliche Special-FX wie Blitz und Donner oder Schneestürme freuen. Auf CD gibt's darüber hinaus wirklich hübsche Transparenz-Effekte sowie neue und größere Levels, außerdem entfaltet sich hier im Spielverlauf eine richtige Story mit Missionen etc. Gerade für das CD³² wollen wir uns nämlich besondere Mühe geben, weil diese ewigen 1:1-Konvertierungen alter Amigagames nun wirklich niemand mehr sehen kann.



Der Meilenstein:
Shadow of the Beast

Etwas zu biestig:
Beast II



Nicht mehr so schön,
aber schön spielbar:
Beast III

REFLECTIONS?

Amiga in Amerika in den letzten Jahren völlig an Bedeutung verloren hat. Ausschließlich für diesen Rechner zu entwickeln, ist somit tatsächlich zu einem nahezu unkalkulierbaren Risiko geworden, denn ein Game wie „Brian the Lion“ verschlingt rund 300.000 Mark – und da sind die Kosten für Verpackung, Duplikation und Organisation noch gar nicht mitgerechnet! Wenn sich da jetzt gerade mal 5.000 bis 10.000 Stück verkaufen, machen wir herbe Verluste, daher werden die kommenden Produkte auch für verschiedene Hardware-Plattformen konzipiert. Unsere nächsten Titel werden also etwa auch für den PC erscheinen, während wir frühere Konvertierungen (z. B. „Shadow of the Beast“ für den 64er) immer an andere Teams abgetreten hatten.

?: Du hast das Thema gerade angeschnitten – was steht denn als nächstes von Reflections zu erwarten?

ME: Sorry, aber über das, was wir derzeit konkret in der Mache haben, können wir ein-

?: Die CD, das Medium der Zukunft?

ME: Keine Frage! Wogegen wir hoffentlich niemals ein Game auf Modul entwickeln müssen, denn der knappe Speicherplatz killt hier die Umsetzung der meisten neuen Ideen.

?: Wer bestimmt denn eigentlich, was, wofür und wie entwickelt wird – ihr oder Psychognosis?

ME: Also, wir entwickeln unsere Spiele wirklich von Anfang bis Ende selbst, Psychognosis redet uns überhaupt

nicht drein. Das macht die Arbeit sehr angenehm, denn wir behalten unsere kreative Freiheit, und das ist der einzige Weg, herausragende Games zu entwickeln. Inspiration hole ich mir oft aus der Spielhalle; die Idee zur 3D-Sequenz aus „Awesome“ kam mir z. B. am Sega-Automaten „Space Harrier“, während wir bei „Brian the Lion“ versucht haben, die Special-FX des 3D-Chips aus dem Super Nintendo nachzuahmen.

?: Was ja hervorragend gelungen ist...

ME: Ja, das ist auch der Grund, warum wir alle hier den Amiga so lieben – diese Kiste läßt sich wirklich kreativ programmieren, und wenn man sich Mühe gibt, kann

man die erstaunlichsten Effekte aus der ja bald zehn Jahre alten Hardware herauskitzeln. Dabei besteht natürlich die Gefahr, daß man sich zu sehr in die Technik verliebt und die Spielbarkeit darüber vergißt. Was uns zugegebenermaßen früher auch schon passiert ist.

?: Wie einsichtig! Welche persönlichen Vorlieben hast du außer dem Hang zur Selbstkritik noch zu bieten?

ME: Nachdem ich weder verheiratet noch sonstwie fest verbandelt bin, gehört meine Liebe den Autos. An den hierzulande leider eher raren Sonnentagen führe ich also meinen Lotus Esprit aus, dazwischen kurve ich in einem Ur-Quattro herum. Dann fahre ich noch Ski und Go-Kart; eigentlich mag ich alles, was mit Tempo verbunden ist. Natürlich gönne ich mir von Zeit zu Zeit auch mal ein Computerspielchen, obgleich gerade Plattformgames nicht so mein Ding sind. Aber sag' das bloß nicht Brian oder dem Beast!

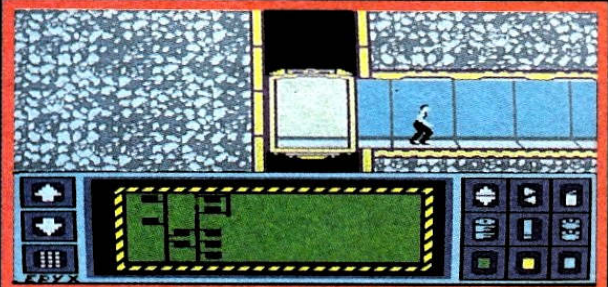
?: Keine Sorge, wir schweigen wie ein Grab. Nur ein artiger Dank für deine Gastfreundschaft und unsere besten Wünsche für die Zukunft kommen uns noch über die Lippen. (rl)



Demnächst auf CD: Brian the Lion

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION



Der Brotkasten läßt grüßen: Die klassische Version

Anno 1984 veröffentlichte Epyx am C64 die Urversion dieses legendären Geschicklichkeitsspiels, dem MicroProse nun eine aufgepeppte 1200er-Fassung spendiert hat. Schon damals war der Schwierigkeitsgrad relativ hoch...



Endlich wieder ein Compi!

Nach Wahl der Sprache schlüpft man in die Rolle eines von neuerdings drei Helden und fährt mit Fahrstühlen, aber auch anderen Transportmitteln von Plattform zu Plattform. Hier durchsucht man wieder alle herumstehenden Gegenstände nach den neun Teilen einer Platine, die dann in einer Art Schiebepuzzle zusammengesetzt werden. Ist das innerhalb des Zeitlimits geglückt, wird der Ausgangslift aktiviert und die nächste Ebene in Angriff genommen. Zu Beginn jedes Levels erhält man ein Paßwort, welches den späteren Wiedereinstieg an dieser Stelle ermöglicht.

Eine wichtige Rolle spielen immer noch die in den nunmehr verzweigten Levels (anno 64er waren es ja einzelne Räume) herumstehenden Computerterminals: An manchen wird z.B. eine Senso-Variante gespielt oder im Stile von „Space Invaders“ kräftig geballert – im Erfolgsfall darf man sich eins von zehn verschiedenen Extras aussuchen. Dann wird man vielleicht vorübergehend unverwundbar, erhält Waffen, um den zahllosen Wachrobotern gehörig einzuheizen, kann die Gegenstände schneller untersuchen oder erreicht mit einem Jetpack sonst unzugängliche Stellen. Feindberührungen und Stürze in die Tiefe werden wie gewohnt nicht mit Lebensverlust, sondern mit Zeitabzug bestraft.

Als Dreingabe hat man zusätzlich das alte Original auf die beiden Disks gepackt. Im

direkten Vergleich wirkt die neue Optik natürlich wesentlich besser, aber trotzdem kaum zeitgemäß: Die ohnehin langweilige Grafik ist relativ farbarm, und das multidirektionale Parallax-Scrolling ruckelt unübersehbar. Den berühmten Salto beherrschen die Helden allerdings nach wie vor bravourös, so wie die flüssigen Animationen der

Sprites überhaupt nett anzusehen sind – nur daß sie in Zeitlupe abzulaufen scheinen. Die Sound-FX und die fetzige Musik passen hervorragend zu der ebenso düsteren wie hektischen Atmosphäre, lediglich der markerschütternde Schrei beim Sturz in die Tiefe besitzt nicht mehr den Charme des Originals. Die aus Stick- und Tastaturkommandos zusammengesetzte Steuerung zerrt dagegen kräftig am Nervenkostüm: Wer einmal versucht hat, per Knüppel und Feuerknopf über einen der Wachroboter zu springen und dabei gleichzeitig mit der Help- oder Del-Taste im Inventory auf die Needle-Gun umzuschalten, um gleich nach der Landung dem nächsten Droiden via Leertaste eins in die Schaltkreise zu geben, weiß, was gemeint ist...

Eine Empfehlung fällt hier somit schwer wie selten, denn Nostalgiker werden wohl immer noch das Original bevorzugen, während der Nachwuchs das Game insgesamt etwas altbacken finden dürfte. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad dieser

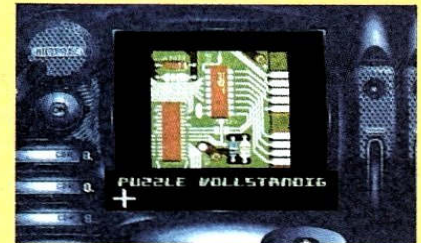


Nichts ist unmöglich!!



Mehr Helden, mehr Spaß!

Version so hoch angesiedelt, daß sie ihren Titel zumindest für Gelegenheitshüpfer voll zu Recht trägt. Na ja, ein Fall für Fans. (st)



Und wieder eine fertige Platine

IMPOSSIBLE MISSION 2025

(MICROPROSE)

JUMP & RUN

62%

„GRUFTIG“



GRAFIK	61%
ANIMATION	63%
MUSIK	71%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	59%
DAUERSPASS	61%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

Wen findet Otto wirklich gut?

Schreiben Sie uns und gewinnen Sie!
(Nur eine Antwort ankreuzen)

- ☐ Elefanten namens Ottili
- ☐ Kinder der Bundesliga
- ☐ übereinandergestapelte Stadtmusikanten
- ☐ Kiwis aus Neuseeland
- ☐ pannenlose Torwarte
- ☐ ... oder den Bundesliga Manager Hattrick

Unter den Einsendern
verlosen wir insgesamt
111 „richtige Antworten“:
Den Bundesliga Manager Hattrick

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 30. Juli 1994

Coupon an:
Software 2000
Stichwort „Hattrick“
Postfach 110
23691 Eutin



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10

REAL GENIUS

Rubiks Zauberwürfel hat schon so manchen Tüftel-freak an den Rand des Wahnsinns gebracht – mit dem Knobelspielchen der aktuellen Ausgabe des „Amigo!“-Diskmags ergeht es einem kaum besser.

Eine der zahllosen (nichtdigitalen) Varianten, die der Erfolg des Würfels seinerzeit mit sich brachte, war die Knobel-Uhr „Rubik's Clock“; sie diente

auch als Vorbild für diesen Hirnzermarterer: Auf Vorder- und Rückseite einer großen Uhr befinden sich jeweils neun kleine Zifferblätter; die dazugehörigen Zeiger sollen nun unter Zeitdruck allesamt auf die Position 12 Uhr mittags gedreht werden. Auf dem Screen sind die beiden Uhrenseiten natürlich nebeneinander plazierte, zum Verstellen der Zeitmesser dienen vier kleine Knöpfe.

Was die Sache so ungemein schwierig macht, ist die interne Verbindung der Wecker – jede Drehung an einem Zeiger ver- stellt auto-

matisch auch etliche der anderen. Um das zu verhindern, können mit Hilfe von vier Sperrstiften einige der Zifferblätter zeitweilig gesperrt werden, was ähnlich wie beim originalen Zauberwürfel letztlich zu einer astronomischen Anzahl möglicher Dreh- und Sperrkombinationen führt. Wer es trotzdem innerhalb des (viel zu knappen) Zeitlimits schafft, alle Uhren auf 12 Uhr zu stellen, darf sich in einer Highscoreliste verewigen.

Optisch wird erschütternd wenig und akustisch nur ein mäßiger Technosong geboten; auch die Maussteuerung ist aufgrund der arg winzigen Drehregler eine Wissenschaft für sich. Aber vor allem machen Spiele dieser Art als stromlose Hardware halt viel mehr Spaß als in der Versoffung. Und da auch die beiden zusätzlichen Utility-Programme auf den Disks nur PD-Niveau bieten, ist auch diese

Ausgabe von „Amigo!“ ihr Geld nicht wert. (md)



Was sagt die Uhr?

DANGEROUS STREETS

Zuerst auf dem CD³² und erst kürzlich dann am A1200 hat sich diese schwachbrüstige Klopperei schon gründlich blamiert, doch die Jungs von Flair lassen nicht locker – am 500er war ja noch ein Fett-näpfchen frei...

...in das man kopfüber springen konnte: Wo ehemals wenigstens noch die Präsentation zu gefallen wußte, ist

jetzt sozusagen das pure Grauen angesagt. Das Titelbild geht gerade noch so in Ordnung, aber was einen dann auf den Kampfscreens (Dschungel, Stadt etc.) erwartet, kommt derart abgespeckt daher, daß man sich fragt, wofür hier eigentlich ein ganzes Megabyte Speicher benötigt wird?!

Die Steuerung ist jedenfalls garantiert unschuldig, denn am gründlich verkorksten Handling der acht anwählbaren Prügelknaben hat sich kein Jota verbessert. Zwar gibt es immer noch einen Zweispielermodus, das Training und den Turnierkampf, doch genügen all diese Selbstverständlichkeiten ja bisher schon nicht, um das Spiel

auch nur halbwegs akzeptabel zu machen. Denn die Kampftechniken waren und sind erbärmlich ärmlich, ganz abgesehen davon, daß hier ebenso hemmungs- wie erfolglos bei „Body Blows Galactic“ geklaut wurde. Einzig der Fight mit einem menschlichen Partner mag für kurze Zeit gefallen, dabei gewinnt dann allerdings regelmäßig derjenige, der besser am Stick zu rütteln vermag. Von gezielter Steuerung kann nach wie vor kaum die Rede sein, und nachdem Freund und Feind ihre Minimalanimationen dermaßen unberechenbar vorturnen, ist besonders im Mirror-Match mit zwei identischen Sprites oftmals sehr schwer auszumachen, wer nun wer ist.

Kurz und miserabel: Im dritten Anlauf ist es den Programmierern endgültig gelungen, aus einem schlechten Game ein Fiasko zu machen – wir gratulieren! (ms)



DANGEROUS STREETS (FLAIR)

PRÜGEL-ACTION

20%

„NIEDERSCHMETTERND“



GRAFIK	66%
ANIMATION	54%
MUSIK	46%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	16%
DAUERSPASS	18%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Hau wech...

LUKAS IS BACK !!!

BI-FI DIE ZWEITE

ACTION
IN
HOLLYWOOD

ANRUFEN UND GEWINNEN -
0 30 / 1 98 18 !!!

BI-FI ROLL VERLOST TÄGLICH DAS ADVENTURE
"ACTION IN HOLLYWOOD" FÜR PC UND AMIGA !!!

BEGLEITET LUKAS AUCH
DIESMAL BEI EINEM
HEISSEN ACTION-
ADVENTURE, QUER
DURCH DIE FILMKULISSEN
DER TRAUMFABRIK.

Bi-Fi
Roll

HIER NOCH EIN TIP:
IN JEDER BI-FI
MEHRSTÜCKPACKUNG
GIBT'S JETZT TOLLE
TATTOOS MIT
HINWEISEN ZUM SPIEL.

THE DEPARTMENT



Das Dimensionsloch

Anfang des Jahres stellte uns Gremlins Dimensions-Ninja erstmals seine Partnerin Zooz vor, jetzt hüpfert er mit ihr durch eine spezielle A1200-Version – über die es leider wenig Spezielles zu berichten gibt...

die Hintergrundanimationen nicht vermehrt hat – und daß es bei hohem Spriteaufkommen immer noch ruckelt, ist ebenfalls kein Ruhmesblatt für die Programmierer. Auch beim Zweispielermodus (nur

nacheinander) und der Musik/FX-Begleitung (entweder/oder) ließ man alles beim alten, obwohl gerade hier spezielle Veränderungen angebracht gewesen wären. Trotz Aufkleber und Poster in der Packung bleibt also ein etwas



Keine neuen Dimensionen am 1200er

Story und Gameplay sind natürlich wie gehabt: Zool und/oder Zooz müssen dem Treiben des bösen Krool Einhalt gebieten, indem sie durch sechs bonbonbunte Plattformlevels voller drolliger Gegner, nützlicher Extras und origineller Überraschungen sprinten bzw. hüpfen. Vom Spielerischen her gibt's auch nach wie vor nix zu mäkeln, allerdings war der Sprung aus der „n-ten“ Dimension auf den 1200er mit allerlei technischen Schludereien verknüpft.

So wird dem Spieler hier zwar standesgemäß eine HD-Installation offeriert, doch macht bereits die umständliche Bootprozedur die Freude darüber wieder zunichte. Abhilfe schafft nur zusätzlicher Arbeitsspeicher, der jedoch nicht auf einer Turbokarte sitzen darf, denn mit derartiger Exotik verweigert das eigensinnige Ameisen-Duo jede Zusammenarbeit. Grafisch hat sich ebenfalls kaum etwas getan: Eine einzige schlappe Parallaxebene ist dazugekommen, während man

schaler Eindruck zurück, denn sowohl dieses grundsätzlich immer noch tolle Jump & Run als auch der tolle 1200er hätten eine etwas liebevollere Umsetzung verdient. (ms)



ZOOL 2

(GREMLIN)

JUMP & RUN

77%

„UNBEFRIEDIGEND“



GRAFIK	83%
ANIMATION	83%
MUSIK	82%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	75%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Wahr ist, daß wir diese Steinchenknochelei bereits im Februar getestet haben. Wahr ist aber auch, daß sie nur wegen erheblicher Schwächen im Handling eine triste 40er-Note hinnehmen mußte – was sich nun geändert hat!

Wenn ein Hersteller bereit ist, Fehler einzusehen und sein Programm nochmals gründlich zu überarbeiten, dann sollte auch der Kritiker zu einem nochmaligen Test bereit sein, stimmt's? Und weil man bei Brainwave Entertainment zwar Grafik, Sound und Gameplay unangetastet ließ, ansonsten jedoch wirklich jede rohe Kante glattraspelte, erzählen wir

Doch während der Spaß einst durch die äußerst eigenwillige Steuerung buchstäblich im Keim erstickt wurde, funktioniert die Handhabung nunmehr ohne Fehl und Tadel. Auch das Gamedesign hat sich durch die 20 zusätzlichen Einführungslevels grundlegend verbessert, doch sollte sich niemand einlullen lassen: Über kurz oder lang wird's ausgesprochen knackig!

Dank der lobenswerten Detailarbeit avanciert Imagems also zu einer nicht gerade einfachen, aber gut spielbaren Knochelei für Leute ohne größere grafische Ansprüche – andere Hersteller mögen sich ein Beispiel nehmen. (jn)



Der magische Verschiebe-Bahnhof

Euch heute eben erneut die Geschichte vom Magier und dem verschwundenen Zauberstab:

Um sein Handwerkszeug wiederzufinden, muß sich der kleine Kerl durch neuerdings gleich 100 optisch eher unspektakuläre Labyrinthlevels im Mauerdesign schieben und ziehen. Schieben und ziehen? Jau, denn hier läßt „Sokoban“ grüßen – bunte Steinchen, Kugeln und manchmal auch unbewegliche Gemmen sind unter Zeitdruck zu einem bzw. mehreren vorgegebenen Mustern zusammenzubasteln, wobei Sonderfeatures wie Farbwechsel-Generatoren oder begrenzt bewegliche Helfersteine die Denkarbeit auflockern.

IMAGEMS

(BRAINWAVE ENTERTAINMENT)

STEINEREI

62%

„BESSER“



GRAFIK	19%
ANIMATION	60%
MUSIK	64%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	66%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 45,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSC./PASSW.
DEUTSCH	KOMPLETT

I WANT YOU

Jetzt anrufen und bestellen: MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

(0 24 03) 2 11 88

Jülicher Straße 53-55 · 52249 Eschweiler



Stardust	A	35,99
Street Fighter 2	A	28,99
S. U. B.	V	54,99
Super Sport Challenge	A	67,99
Syndicate	V	59,99
Team 17 Collection Vol. 1	A	54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)		
Terminator 2 - Arcade Game	A	54,99
The Greatest	A	54,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)		
The Lost Vikings	V	67,99
Theatre of Death	A	59,99
Tornado	A	67,99
Transarctica	V	54,99
Traps'n Treasures	A	59,99
Turrican 3	A	59,99
Uridium 2	A	47,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)	V	39,99
Winter Olympics	A	59,99
Winter Super Sports	A	24,99
YoJo!	A	54,99
Zool 2	A	47,99

AMIGA 1200 / 4000		
Alien Breed 2	A	54,99
Anstoss	V	67,99
Body Blows Galactic	A	54,99
Burning Rubber	A	59,99
Burntime	V	67,99
Chaos Engine	A	47,99
Civilization	V	67,99
D-Generation	A	35,99
Der Clou	V	67,99
Dynatech	V	54,99
Ishar 2	V	54,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	59,99
Naughty Ones	A	47,99
Oscar	A	47,99
Penthouse Hot Num. DeLux	V	59,99
Pinball Fantasies	A	54,99
Second Samurai	A	59,99
Sim Life	V	79,99
Simon the Sorcerer	V	79,99
Soccer Kid	A	59,99
Star Trek - 25th Anniversary	E	67,99
Zool 2	A	47,99

AMIGA CD 32		
Alien Breed Sp. Ed. + Qwak	A	47,99
Arabian Nights	A	47,99
Bubba 'n' Stix	A	54,99
Chuck Rock 1	A	28,99
Deep Core	A	47,99
Disposable Hero	A	54,99
Elite 2 - Frontier	V	54,99
Labyrinth of Time	E	54,99
Lemmings 1	A	47,99
Liberation - Captive 2	E	59,99
Lotus Trilogy (1, 2 und 3)	A	54,99
Mean Arenas	A	47,99
Microcosm	A	99,99
Morph	A	47,99
Naughty Ones	V	47,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Project X + F17 Challenge	A	47,99
Second Samurai	A	54,99
Seek & Destroy	A	47,99
Sensible Soccer	A	47,99
Sleepwalker	A	54,99
Trolls	A	54,99
Whales Voyage	V	54,99
Zool	A	54,99

Joysticks Competition Pro		
Mini, schwarz, inkl. 3,5" Disk Box		24,99
Mini, transparent, inkl. 3,5" Box		29,99
Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Box		29,99
Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B.		34,99
Standard, schwarz		23,99
Standard, transparent		24,99
Standard, Special Edition		24,99
Star, transparent-blau		34,99

HARDWARE		
Diskettenlaufwerke		
A - 500 intern		139,99
A - 2000 intern		139,99
Teac oder Sony extern		139,99
Speichererweiterungen		
512 KB mit Uhr, abschaltbar		62,99
A 600 auf 2 MB		159,99
Fastplatten Alpha Power		
170 MB, extern + Controller		699,99
210 MB, extern + Controller		729,99
Zubehör		
Kickstart Umschaltpl. mech.		39,99
Kickstart Umschaltpl. plus		49,99
2.00 Rom		44,99
Sieffried Copy		79,99
Sieffried Antivirus Tools		59,99

VERSAND 99 Montag-Freitag: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

HAPPY SOFT

Bestellannahme:
34246 Vellmar • Postfach
Telefon: 0561/576318

Geschäftszeiten:
Mo-Fr 10.00-18.30 Uhr
Sa 10.00-16.00 Uhr

Ladenlokal:
34246 Vellmar • Spohrstr. 9
Tel.: 0561-824014
Ladenpreise weichen von den Versandkosten ab!

AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869	66-DV	Epic
1990 93er Edition	36-DV	Eye of Beholder 1
3D Construct. 2.0	117-DV	Eye of Beholder 2
A-Train	72-DV	F 117A Nighthawk
-Construction Set	42-DV	F 17 Challenge
AA - War Liskies	60-DH	F-19 Stealth Fight
Air Warrior	75-DH	Fallen Empire
Airbus A 320	64-DV	Fire And Ice
Airbus A 320 Amer.	84-DH	First Samurai
Alien 3	48-DH	Flashback
Alien Breed 2	48-DH	Fury o.the Furries
Alien Breed SE 92	25-EV	Global Gladiators
Ambermoon	78-DH	Glodoule
Anstoss	66-DV	Goal !
Apocalypse	49-DH	Goblins
Arabian Nights	59-DV	Goblins 2
ARMLeans Pool Bi	48-DH	Goblins 3
Assassin	48-DH	Gravity Force
Assassin Sp. Edit.	27-DH	Gunsip 2000
Aufschung Ost	60-DV	Hannibal
Austerlitz	19-EV	Hattrick!
B 17 Flying Fortr.	66-DH	Hired Guns
Battle Isle 2	78-DV	History Line 14-18
Battle Team	66-DH	HOI
BattleSide Data 2	48-DH	Human Race Standal
Beneath a Steelky	69-DV	Humans
Big Sea	60-DH	Indiana Jones 3
Blastar	48-DH	Indiana Jones 4
Body Blows	48-DH	Intern.Open Golf
Body Blows Galact.	48-DH	Ishtar
Budokan	32-DH	Ishar 2
Bund.Man.Prof 2.0	66-DV	Jack Nicklaus Golf
Burntime	64-DV	Jonathan
Campaign	72-DV	Jurassic Park
Pinball Wizard	21-DH	
Pirates!	32-DH	
Pizza Connection	79-DV	
Pools of Darkness.DV	39-DV	
Popul.+Promis.Land	39-DH	
Populous 2	60-DH	
Premier Manager 2	48-EV	
Prime Tower	54-DH	
Prince of Persia 1	32-DH	
Project X	27-DH	
Puggy	63-DH	
Quarterpole	61-DV	
Quiver	18-DV	
Qwak	27-DH	
Reach Liskies	35-DH	
Return Medusa Gold	67-DV	
Schatz Liskies	78-DV	
Secret Samurai	60-DH	
Sens.Soccer 92/93	48-DH	
Sim Ant	39-DV	
Sim City Deluxe	78-DH	
Sim Earth	39-DH	
Sim Life	78-DV	
Simon the Sorcerer	68-DV	
Sleepwalker	60-DH	
Soccer Kid	59-DH	
Software Manager	67-DV	
Space Hulk	66-DH	
Space Legends	66-DH	
Space Quest 4 DH	39-DH	
Special Forces	39-EV	
Star Trek	75-DV	
Starbyte N.2 Coll.	66-DH	

Body Blows Galact.	48-DH	Amiga CD 32	Microcosm	99-DH
Common Fodder	54-DH	TFX		69-DH
Chortbreaker	69-DV	Amiga 1200+4000		
Mr. Nutz	49-DH	Body Blows Galact.	57-DH	
Pizza Connection	79-DV	TFX	69-DH	

-Mission Disk 1	42-DH	Kingmaker	66-DV	Stardust	36-DH
Cannon Fodder	54-DH	Kings Quest 6	60-DV	Steel Empire	59-DH
Caribbean Disaster	67-DV	Krustys Fun House	49-DH	Steigenberg, Hotelm.	48-DV
Castles o.Br.Brain	39-DV	Legend of Valour	79-DV	Street Fighter 2	32-DH
Championshh.Man.93	60-DH	Legends o.Kyranidies	66-DV	SUB	57-DV
Chaos Engine	54-DH	Lemmings 2	59-DH	Superfrog	48-DH
Chortbreaker	69-DV	Links	32-DH	Syndicate	59-DV
Christopher Columbus	72-DV	Lion Heart	54-DH	Tearaway Thomas	39-DH
Chuck Rock	39-DH	Lords of Power	72-DV	Terminator 2	29-DH
Chuck Rock 2	48-DH	Lords of Time	39-DH	Terminat.2(Virgin)	54-DH
Civilization	75-DV	The Lost Viking	66-DV	The Kristal	29-DH
Combat Air Patrol	59-DH	Lothar Matthäus	59-DV	The Manager	49-DV
Conquestador	66-DV	Lotus Compil.(1-3)	54-DH	Theatre of Death	60-DH
-Data	36-DV	Lure of Tempress	39-DV	Tornado	66-DH
Cool Spot	54-DH	M 1 Tank Platoon	32-DH	Transarctica	54-DV
Crazy Cars 3	39-DH	Mad News	66-DV	Traps'n Treasures	60-DH
Cruise La.Corse	59-DV	Mad TV	39-DV	Triple Action 5	35-DH
Curse of Enchantia	60-DH	Magic of Endoria	66-DV	Trivial Pursuit	32-DH
DSA	72-DV	Manchester United	27-DH	Turrican 3	48-DH
Death Knig.o.Krynn	39-DV	McDonald Land	35-DH	UGH !	29-DH
Delivery Agent	37-DV	Night and Magic 3	66-DV	Ultima 5	39-EV
Del.Music Cons.2.0	149-EV	Missiles o.Xeron	49-DH	Uridium 2	48-DH
Deluxe P.4.5 AGA	186-DV	Monkey Island 2	78-DV	Viking Fields	60-DH
Der Clou	67-DV	Monopoly	69-DV	Vroom + Data	39-DH
Der Patrizier	66-DV	Morph	49-DH	Walker	60-DH
Desert Strike	60-DH	Mortal Combat	54-DH	War in the Wuz	69-DH
Die Siedler	78-DV	Mr. Nutz	49-DH	Waterloo	19-DH
Dogfight	69-DH	Napoleonic	66-DH	Whales	66-DV
Dookus	49-DH	Nick Faldo Golf	78-DV	Whales Voyage	66-DV
Dream Team Com.	60-DH	No Second Price	57-DH	Wing Commander	27-EV
Dune 2	54-DV	On The Road	60-DV	Winter Olympics	61-DH
Dyna Blaster	60-DH	One step beyond	48-DH	Winter Super Sport	29-DH
Dynatech	54-DV	Onslaught	19-DH	Wiz n Liz	60-DH
Eishockey Manager	72-DV	Overdrive	49-DH	WWF Wrestling	39-DH
Elec.Pool Billard	12-DH	Parasol Stars	29-DH	WWF Wrestling 2	36-DH
Elite 2	54-DH	Penthouse Hot Numb	36-DV	Xmas Lemmings	39-DH
Elvira Arcade Game	36-DH	Penthouse Deluxe	54-DV	Yo Jo!	54-DH
Elysium	66-DV	Perfect General	72-DV	Zeppelin	66-DV
Emerald Mine 2	25-DH	-Data Disk	42-DH	Zool	42-DH
Emerald Mine 3	30-DH	Pinball Dreams	48-DH	Zool 2	42-DH
Emerald Mine 3 Pro	25-DH	Pinball Fantasies	54-DH		

Amiga CD 32		Amiga CD 32		Amiga CD 32	
Alien Br.SE + Qwak	55- DH	Lotus Trilogy	54- DH	TFX	* 69- DH
Deep Core	51- DH	Microcosm	99- DH	Trolls	57- DH
Elite 2 Frontier	* 63- DV	Project X + F 17	55- DH	Ultimate Body Blow	* 57- DH
Jurassic Park	* 63- DH	Sensible Soccer	* 51- DH	Whales Voyage	57- DH
Labyrinth of Time	* 57- EV	Soccer Kid	* 63- DH		
Amiga 1200+4000		Amiga 1200+4000		Amiga 1200+4000	
Alien Breed 2	57- DH	Elysium	* 69- DV	Second Samurai	63- DH
Anstoss	69- DV	Garrick	* 69- DV	Simon the Sorcerer	82- DV
Body Blows Galac.	57- DH	Ishar	63- DV	Soccer Kid	63- DH
Burntime	69- DV	Jurassic Park	63- DH	Star Trek	75- DH
Civilization	* 69- DV	Kings Quest 6	* 63- DV	SUB	* 59- DV
Der Clou	* 69- DV	Morph	* 63- DH	TFX	* 69- DH
Dynatech	57- DV	Penthouse Deluxe	63- DH	Zool 2	* 51- DH
Elfmnia	* 51- DH	Pinball Fantasies	57- DH		

Superpreise Händleranfragen erwünscht **Superpreise**

Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM

Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse

Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB

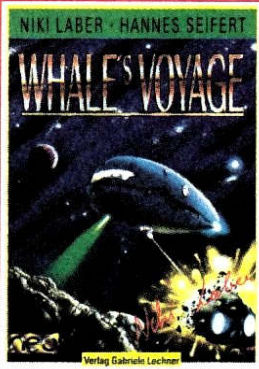
* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten

EXKLUSIV

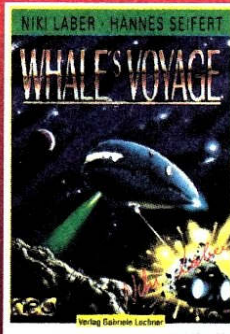
**HABEN, WAS KEIN
ANDERER HAT!**

3 WAHNSINNS-NEUHEITEN IM JOKER-SHOP

NEU



Das vom Autor handsignierte
WHALE'S VOYAGE-BUCH
ist nicht nur eine Komplettlösung
zum Spiel, sondern vor allem ein
echtes Rollenspiel zum Mitmachen!
Komplett: nur abenteuerliche 39,- DM



Exklusivität im **DOPPELPAK!**
WHALE'S VOYAGE-BUCH & CD
kommen vom Autor bzw. Komponisten
handsigniert zu Euch, um Augen und Ohren
gleichzeitig zu verwöhnen!
Der Komplettpreis: verbilligte 50,- DM

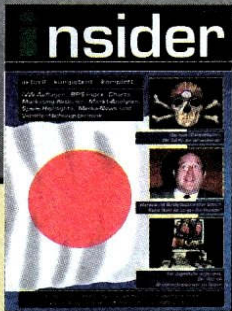


Das haut den stärksten Robot um:
TURRICAN-CD
16 Mega-Tracks von Chris Hülsbeck
in einer vom Meister persönlich
handsignierten Sonderauflage!
Kostenpunkt: nur musikalische 31,- DM

BESTELLADRESSE: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für
Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !



insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

Nur im
ABO erhältlich!

Endlich auch in Deutsch-
land, aus Deutschland
und für Deutschland: Je-
den Monat die wichtig-
sten News und Infos von Insidern für Insider!
Im Heft finden Sie internationale Charts, die
aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste
aus den Fachverlagen und Softwarekonzern-
en, Ankündigungen, Vorstellungen, Inter-
views, Features, Hintergrundberichte und
natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.
Damit ist **insider** das optimale Medium, um
sich über Branchen-Interna zu informieren und
sich selbst zu präsentieren, um Partner oder
Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen
(Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder for-
dern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewer-
benachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündi-
gung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland:
140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und
bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorkasse: ☐

Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch: ☐
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht
Tagen bei Insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung
des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des
Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

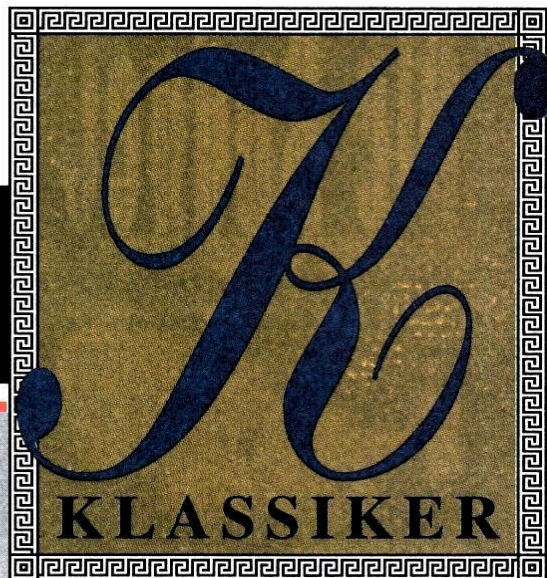
In unserer Erstausgabe vom November 1989 behauptete ein gewisser Michael Labiner, daß sich die Programmierer „Martin Edmondson und Paul Howarth mit Beast selbst ein Denkmal gesetzt haben“ – wie wahr!

SHADOW of the Beast

Das damals noch kaum bekannte Reflections-Team hatte zuvor schon das „Speedball“-ähnliche „Ballistix“ für Psygnosis geschrieben; durch den biestigen Erfolg unseres heutigen Klassikers schnellten sogar hier die Verkäufe nochmals in die Höhe. Dabei bot das Spielprinzip doch wenig mehr als die auch seinerzeit schon übliche Plattform-Kost: Üble Priester haben den Helden ent-

(End-) Gegnern sind dabei erlaubt – danach ist alles verloren, denn es wurden weder Highscoreliste noch Continuefunktion eingebaut.

Wie, zum Henker, konnte es ein derart hausbackenes Game nur zum gefeierten Kultobjekt bringen? Nun, es war die phänomenale Grafik, die hier das Staunen der Massen hervorrief: Wildnis, Schlösser, Baumhöhlen, Labyrinth – all das sah nicht nur verblüffend gut



lange beibehaltenen Tradition textiler Zugaben ja leider wieder gebrochen. Die Chronistenpflicht gebietet es aber auch, die kleinen Fehler im Gamedesign (u.a. eine nicht abbrechbare Endsequenz und lange Zwischenladezeiten) nicht ganz zu verschweigen. Sie wurden erst bei den zahlreichen Umsetzungen ausgemerzt, so daß z.B. die Versionen für den C64 und Ataris Lynx noch ein Quentchen spielbarer ausfielen als das Amiga-Original. Der Nachfolger war dann sogar ein Reinfall, da viel zu schwer und streckenweise auch unfair; beim dritten Beast ging das Gameplay wieder in Ordnung, während die Grafik nicht mehr zur alten Größe

zurückfand. Anschließend unternahm Reflections mit „Awesome“ einen recht durchwachsenen Ballerausflug in den Weltraum, und den letzten Streich der Engländer, „Brian the Lion“, haben wir ja erst kürzlich getestet. (mm)



Applaus für das originale Biest!

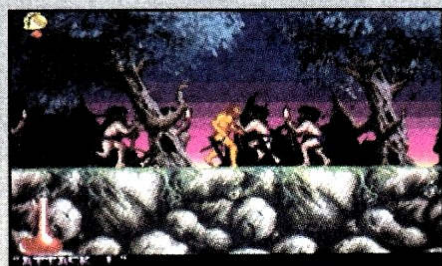


führt und so lange mit Kräutertinkturen und Hypnose behandelt, bis er einem überdimensionalen Ziegenbock glich. Als er das endlich auch selber schnallt, schwört er natürlich bittere Rache, selbst wenn er dafür durch 13 Levels mit 132 verschiedenen Monstern latschen muß. Anfangs kann er dort nur hüpfen und relativ simple Schläge (links/rechts bzw. oben/unten) austei- len, aber im Lauf der Zeit entdeckt man dann auch einige Extrawaffen wie z.B. Feuerbälle, gute und böse Zaubertränke sowie Schlüssel für die versteckten Geheimräume. Zwölf Feindberührungen mit den massenweise auftretenden

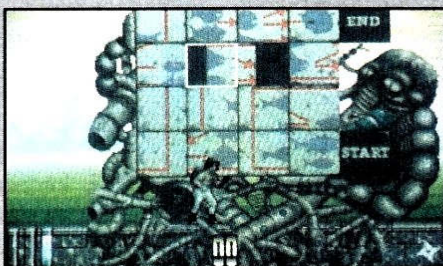
aus, es scrollte auch mit 50 Bildern pro Sekunde parallax und dennoch völlig ruckfrei am Spieler vorbei. Das war praktisch Coin Op-Qualität und ließ den verzückten Betrachter gerne über die eckige Animation des Hauptdarstellers hinwegsehen. Den Begleitsound von Altmeister David Whittaker charakterisierte Michael in seinem Test als „ziemlich ausgeflippt, irgendwie psychedelisch“ und hatte damit ebenso recht wie mit dem Lobgesang auf die Joysticksteuerung. Erwähnenswert ist auch das T-Shirt, welches Psygnosis der Box beilegte – inzwischen haben die Liverpooler mit der damals neu eingeführten und



Das legendäre T-Shirt



Biest Nummer zwei



Das dritte und bisher letzte Biest

ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
90%		72%
92%	GRAFIK	80%
91%	ANIMATION	79%
93%	MUSIK	85%
63%	SOUND-FX	54%
89%	HANDHABUNG	69%
86%	DAUERSPASS	70%
FÜR FORTGESCHRITTENE		

Die Budget-Bühne

Seid mir begrüßt, Ihr Sparefrohs und Billigheimer – willkommen beim billigen Jakob! Wie gewohnt findet Ihr hier nur digitale Sonderangebote, also große Spiele, die aufgrund ihres Alters nunmehr zum kleinen Preis über die Ladentheke wandern.

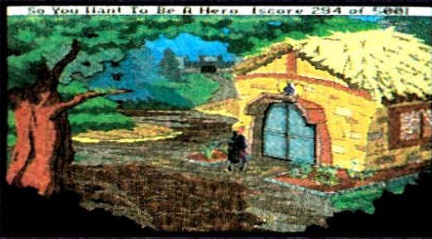
Für kluge Köpfe

Sind Games etwa leichtverderbliche Ware? Wird ein Spiel schlechter, nur weil es bereits vorgestern und nicht erst gestern programmiert wurde? Nein, nein und nochmals nein! In diesem Sinne haben sowohl Kixx XL wie auch das deutsche Label Soft Price je zwei ganz besondere Leckerbissen im Angebot. Fangen wir mit den Kixxern an, die sich offenbar die Rechte an den älteren Sierra-Abenteuern sichern konnten, um quasi eine „Taschenbuch-Ausgabe“ daraus zu machen. Die aktuellen Novitäten heißen hier **Quest for Glory** und **King's Quest II** – wer also deutsch angeleitet die Hexe Baba Yaga jagen oder mit King Graham auf Brautschau gehen will, der sollte als Besitzer eines „großen“ Amigas (A2000, A3000, A4000) zwar lieber erst mal ein Testspielchen wagen, braucht aber ansonsten bloß 39 Steine für den König bzw. deren 49 für die Ehre auf den Tisch zu legen. Doch auch andere Firmen haben ihre Klassiker, zum Beispiel Maxis: Nur jeweils 49,- DM verlangt das neue Bomico-Label Soft Price für die namhaften Götterspeisen **Sim Earth** und **Sim Ant**. Sowohl der geologische Weltenschöpfer als auch die biologisch-dynamischen Krabbeltiere sprechen komplett deutsch, treten dafür aber beide auf Zwo- und Dreitausendern möglicherweise in den SIMulantenstreik.

Für flinke Finger

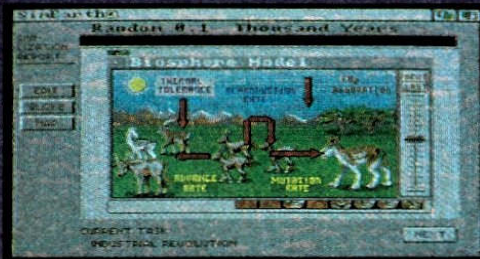
Ein kleiner Streifzug quer durch den Aktionisten-Garten steht heute allen Joystickquälern bevor, wobei mit **Birds of Prey** zunächst die Piloten zu ihrem Sonderangebot kommen: Wer Electronic Arts' berühmten Action-Flugi fliegen will, sollte möglichst keinen 600er, 2000er oder 3000er als Startbahn verwenden, Englisch können und dem Hause Hit Squad 39 Silberlinge vermachen. Nicht ganz so berühmt, aber doch recht nett war seinerzeit Loricels **Tennis Cup 2**, deshalb gibt's das gute Stück jetzt auch bei Top Shots komplett in Deutsch für ganz besonders nette 19 Märker. Ähnliches (nicht berühmt, aber doch nett) gilt für Electronic Arts' Jump & Run **Risky Woods**, wo man nunmehr für 39,- DM englischsprachige Mönche befreien darf. An Zwei- und Dreitausendern raten wir zur Vorsicht, und das gilt einschließlich des Viertausenders auch für unseren abschließenden Kracher **Speedball 2**. Einstmals war dieser brutale SF-Sportpionier der Bitmap Brothers ja einer der Superhits schlechthin, und auch heute macht die deutsch angeleitete Roboter-Kugelei noch Laune, weshalb ein Transfer über 29 Mark aufs Konto von Kixx sicher keine Fehlinvestition darstellt.

Damit können wir das Thema Budget-Soft für diesen Monat ad acta legen, allerdings nur, um uns in vier Wochen wieder hier zu treffen, wenn das Motto erneut lautet: Das Spiel ist heiß, der Preis ein Sch... Hammer! (jn)



Ruhm & Ehre:
Quest for Glory

Mach Dir die
Erde
untertan:
Sim Earth



Raubzug der
Preisjäger:
Birds of Prey



Have a break –
have a
Tennis Cup 2



Riskante
Plattform-
Wälder:
Risky Woods



Zum Kugeln:
Speedball 2



Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO
VORRAT
LANGE
REICHT!

CHUCK ROCK 2

KGB

THE HUMAN RACE

JACK NICKLAUS' GOLF

KICK OFF & EXTRA TIME

DELUXE STRIP POKER

COLOSSUS CHESS

BLOODWYCH

T.V. SPORTS FOOTBALL

VIRTUAL WORLDS

**DER NACKTE
WAHNSINN!**

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ CHUCK ROCK 2
- ☐ KGB
- ☐ THE HUMAN RACE
- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ DELUXE STRIP POKER
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ VIRTUAL WORLDS

Meine Adresse

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Datum/

Unterschrift:

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr

**MANFRED
BERGLER**

Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.
ACHTUNG : Bitte mögl. zusätzlich die neue (5-stellige) Postleitzahl angeben!

Joysoft



APO CALYPSE

54.90

DEATH OF GLORY

89.90

CHAOS ENGINE

69.90

ELITE 2

69.90

DU KANNST NICHT MAL KAUFEN ÜBER 1000 VERSCHIEDENE ARTIKEL. FORDERT JETZT DEN NEUEN SUPER KATALOG AN!

KUCK MAL IN JEDEN LADEN STEHEN COMPUTER, DIE DIR SICHER SCHNELL DIE AUSWAHL ERLEICHTERN

ICH BIN DER 1. IM VERSAND KANNST DU DEIN PROGRAMM VORBESTELLEN. DAMIT HAST DU'S SCHNELLER ALS DIE MEISTEN.

HILFE! HAST DU PROBLEME? RUF SOFORT UNSERE HOTLINE AN 0221 446981

GROSS HANDEL AB SOFORT JEDE MENGE IMPORTE AUS USA+ENGLAND

NACHNAHME: 9 DM RECHNUNGSWERT AB 200 DM. VERSANDKOSTENFREI! ELPÖST: 8+9 DM UPE: 6+9 DM AUSLAND (postfrei): 15 DM VORKASSE INLAND: 6 DM

AMIGA 500	
Action Replay	199.00
Armour Geddon 2	64.90
Battle Isle 2 dt (Sept)	89.90
Beneath a Steel Sky dt	69.90
Big Sea dt	69.90
Brian the Lion	59.90
Brutal Sport Football	79.90
Captive 2 / Liberation	69.90
Cherubimaker dt	69.90
Cyberspace dt	84.90
Dangerous Streets	69.90
Darkest dt	74.90
Der Clou dt	79.90
Die Siedler dt	89.90
Eye of the Storm	84.90
Heresie Deluxe dt	49.90
Hetrick dt	79.90
Innocent Until Caught dt	79.90
K 240	59.90
King's Quest 6 dt	79.90
Legacy of Sorcery	59.90
Legend o.Kyrandia 2 dt	79.90
Med Burger	79.90
Med News dt	79.90
Mag.o.Endoria dt (4000)	84.90
Mench.U.Prem.League	74.90
Metalic Power	99.90
Monopoly dt	59.90
Mr. Nutz	59.90
Naughty Ones	54.90
Outlander	79.90
Perfection	59.90
Pizza Connection dt	89.90
Pugger	69.90
Quarterpole	69.90
Ring o.Medusa Gold dt	79.90
Rise of the Robots	79.90
Robinson's Requiem	79.90
Rüschelheim dt	79.90
S.U.B. dt	64.90
Schwarze Auge 2 dt	89.90
Software Manager dt	79.90
Space Crusade 2	69.90
St. Thomas	79.90
Summer Olympics	69.90
Team 17 Compilation	69.90
Total Carnage	64.90
U.F.O. (Microprose)	79.90
Zeppelin dt	79.90
1200er	
Civilisation dt	89.90
Der Clou dt	79.90
Hetrick dt	79.90
Impossible Mission	79.90
King's Quest 6 dt	79.90
Second Samurai	69.90
Star Trek	79.90
Syndicate dt	79.90
T.F.X.	89.90
Wing Commander	89.90
Wizardry 7	89.90
Zool 2	54.90

as 1.6. NEUE ADRESSE
VIELANDHANSCHWITZ
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/9486100

VIELANDHANSCHWITZ
DÜRENER STR. 395
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566

MATTHIASSTR. 24
50676 KÖLN
0221 239526

MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726

WEHRHAHN 24
52111 D'DORF
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 FFURT
069 280779

BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406912

KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634

HÄNDLERANFAGEN WUNSCHT

JETZT NEU: CLUEBOOKS
USA IMPORT
SOFORT-NACHFRAGEN

JETZT NEU: CD 32 SPIELE
SOFORT-NACHFRAGEN

Super Preis

4D Sport Boxing	19.90
Amnesia (Paynois)	14.90
Aquatic Games	39.90
Arnie 2	24.90
B.A.T. 2 dt	39.90
Blue Max	29.90
Blitmap Bros. 1	39.90
(Xenon, Cadaver, Speedball 2)	39.90
Bubba'n Stix	39.90
Chaos Engine	39.90
Chuck Rock 2	34.90
Crazy Sports Football	39.90
Curse of Enticement	39.90
D'Day	49.90
Demoniak	14.90
Diggers	39.90
Fantastic Worlds	49.90
(Megalomania, Populous, Pirates, Realms, Wonderland)	49.90
Flight Simulator 2	29.90
Fly Harder	19.90
Gateway U.S. Frontier dt	39.90
Goblins 1	39.90
Great Courts 2	29.90
Humane Stand Alone	34.90
Isler 2 dt 1200	39.90
Jonathan dt	39.90
Joysoft Special 1	19.90
Joysoft Special 2	19.90
Joysoft Special 3 dt	29.90
King's Quest 1	34.90
Larry 2	39.90
Legend of Fairhail dt	39.90
Lemmings Xmas	44.90
Lionheart	39.90
Lords of Doom	19.90

Super Preis

Lotus 1-3	39.90
Lure of T. Tempress dt	29.90
Lotus 3	29.90
Mercenary 3	39.90
Overdrive	39.90
Parasol Stars	24.90
Police Quest 2	39.90
Populous 2 & Data	29.90
Premiere Manager 2	39.90
Push Over	29.90
R-Type 1	19.90
R-Type 2	19.90
Railroad Tycoon	49.90
Reach for the Skies	29.90
Robin Hood dt	29.90
Robosport	19.90
Rules of Engagement	19.90
Shadowworlds	29.90
Sim Ant dt	49.90
Sim Life dt	49.90
Sink or Swim	29.90
Soccer Stars	39.90
Space 1889	19.90
Space Hulk	49.90
Space Max dt	29.90
Spirit of Adventure	19.90
Strategic Master	39.90
(Hunter, Spirit o.Excalibur, Chessplayer 2150, Populous)	39.90
Streetsighter 2	29.90
Their Finest Hour	49.90
Traps'n Treasures	29.90
Trivial Pursuit dt	34.90
Ultima 5	29.90
Vision dt	29.90
Vroom & Data	29.90

Ween-the Prophecy dt	29.90
Whales Voyage dt	39.90
Whales Voyage dt 1200	39.90
When Two Worlds War	39.90
Wing Commander dt	39.90
Wonderdog	39.90
WWF Wrestling 2	29.90
Zool 1	39.90

CD 32

Alien Br.Sp.Ed./Qwak	54.90
Bubba'n Stix	64.90
Chambers of Shaolin	69.90
Deep Core	59.90
Der Clou dt	79.90
Disposable Heroes	69.90
Donk	59.90
F 1 Grand Prix	79.90
Global Effect	69.90
Gunship 2000	79.90
Here with the Cluse	69.90
Jurassic Park	69.90
Legacy of Sorcery	64.90
Liberation-Captive 2	69.90
Mean Arenas	59.90
Microcosm	99.90
Pinkball Fantasies	69.90
Pirates Gold	79.90
Rydars Cup	69.90
Sensible Soccer	59.90
Seven Gates o.Jambels	69.90
T.F.X.	84.90
Trolls	64.90
Uridium 2	69.90
Winter Super Sport	69.90

* dt. Anleitung, dt. komplett Dt. alle Angaben ohne Gewähr Abgabe solange Vorrat reicht

ELITE 2

49.90

INDIANA JONES 4

59.90

BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab.....

☐ 100 Seiten Software Katalog Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto	
1.	☐ Teillieferung ☐ Elpost, in 24 Std. haben und genießen Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM Rechtlich noch Program 1 Dann reist unter der Nummer 0221/4301047-49 an
2.	
3.	
4.	
5. ERSATZWUNSCH	
6.	
7.	
NAME	
STRASSE	
PLZ, ORT	
TELEFON	

Nachdem im letzten Heft unsere Redaktions-Domina Walli die Peitsche schwang, ist es für einen dressierten Bürohengst wie mich mal wieder an der Zeit, den Forscher rauszukehren: Software made in Germany – Zahlen, Fakten, Perspektiven.

Daß Games aus heimischem Anbau immer beliebter werden, ist längst ein offenes Geheimnis – als Fachmann für offene Geheimnisse habe ich deshalb mal ein wenig recherchiert, um die tiefsten Tiefen der tieferen Hintergründe dieser Entwicklung auszuleuchten. Als erstes habe ich mir dazu die Leser-Charts der letzten Jahre vorgeknöpft, da dieses Material aufgrund der stets unveränderten Erstellungsgrundlage (und simplen Verfügbarkeit) besonders gut geeignet schien. Und siehe da, diese Grabung förderte allerlei Erstaunliches zutage:

Während des gesamten Jahres 1990 gelang es nämlich nur ganzen vier Titeln deutscher Herkunft, sich insgesamt sechsmal unter die ersten zehn zu schmuggeln – mit allein drei Einträgen war Relines „Oil Imperium“ seinerzeit das teutonische Referenzprogramm. Zwei Jahre später hatte sich die Lage

fen, daß es eigentlich doch egal sein kann, woher ein Spiel stammt, wenn es nur etwas taugt. Und damit hätte der Einwerfer an sich auch recht, schließlich kann es hier nicht um dummationale Tümelei gehen. Andererseits werden gerade Abenteuer und Rollenspieler aus leidvoller Erfahrung wissen, daß selbst leidliche Anglisten oftmals vor Spezial- oder Slangausdrücken kapitulieren müssen, zu denen auch die ehrwürdigen Lexika sich ausschweigen. Anders gesagt: Die volle Atmosphäre eines Adventures oder Rollis kann nur dann auf den Spieler überspringen, wenn er die Teile auch wirklich voll kapiert. Da man hierzulande aber ganz überwiegend mit deutscher Zunge parliert (schön gesagt, was?), bringt uns das geradewegs zu den Übersetzungen. Oder glaubt irgend jemand, daß etwa die Spiele von Lucas Arts allein wegen ihrer unbestrittenen inhaltlichen Klasse hierzulande sooo erfolgreich sind?

Ich glaub's jedenfalls nicht, vielmehr bin ich überzeugt, daß auch und gerade die feinfühligsten Übersetzungen seitens Softgold ihr Scherflein zu diesem Erfolg beitragen. Bestärkt werde ich in meiner Ansicht durch die große und täglich wachsende Zahl von Leserbriefen, in denen mit Nachdruck deutsche Versionen dieses oder jenes Games gefordert werden – ja, so mancher will seine Brieftasche künftig

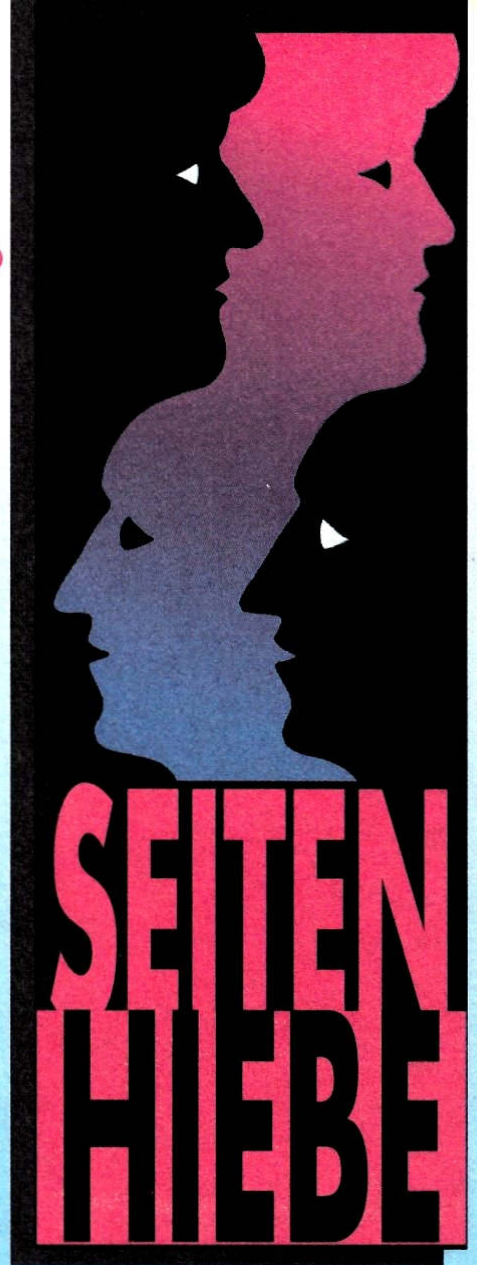
sogar nur noch für übersetzte Fassungen zücken! Aus besagten Gründen ist diese Einstellung auch durchaus verständlich, zudem sind die „Freak-Jahre“ wohl endgültig vorbei; das Zockerpublikum scheint breiter geworden zu sein. Und in den USA oder England wird man von einem Programm mit deutschen Screentexten schließlich auch nicht überragend große Stückzahlen unter die Leute bringen können...

Kein Wunder also, wenn der Erfolg deutscher Spieleschmieden es mit sich bringt, daß auch Import-Software zunehmend in übersetzten Versionen (von zumeist doch recht ordentlicher Qualität) vorliegt. Bleibt zu hoffen, daß sich diese erfreuliche Entwicklung auch auf das besonders heikle Gebiet der (CD-) Sprachausgabe erstrecken wird, denn gerade hier tut sich der deutsche



schon eklatant gewandelt, denn sechs deutsche Games belegten mit 25 Nennungen genau ein Viertel der zur Verfügung stehenden Plätze. Was schließen wir daraus? Richtig, nicht nur die Quantität einheimischer Produktion, sondern vor allem die Qualität war gestiegen, zumal sich die besagten Titel auch wesentlich länger in den Charts halten konnten. Und während der ersten fünf Monate des aktuellen Jahrgangs haben allein schon sechs Programme den Sprung unter die ersten zehn Plätze geschafft, womit sich stolze 36 Prozent des Elite-Pools in deutscher Hand befinden. Nun ist damit zwar noch keine direkte Aussage zu den Verkäufen gemacht, doch wird sicher niemand bestreiten wollen, daß bei beliebten Programmen auch die Kassen zu klingeln belieben...

An dieser Stelle mag man nun einwer-



Michel mit dem Kاپieren ja oft besonders schwer. Leichter tut er sich schon mit dem Gewinnen, denn **auch heute werden wieder drei international verständliche Spiele verlost!** Um dabeizusein, genügt eine Postkarte mit lesbarem Absender, auf der der Titel eines der ersten erfolgreichen deutschen Adventures vermerkt ist. Kleiner Tip: Das Teil erschien bei Software 2000, hatte jedoch einen englischen Namen, der das magische Wort „Urlaub“ beinhaltet.

Ich erwarte also sehnsüchtig Eure Karten aus aller Herren Länder und überlege mir bis dahin schon mal, für welches internationale Urlaubsparadies mein karges Gehalt wohl ausreichen könnte: Freibadia oder Balkonien? Euer Papa Joe

**Joker Verlag
„Seitenhiebe“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

Ergebnisse: 31. Spieltag

Indianerbones	- FC JOKER	2:4
AMS	- Dragonfight	3:1
Bodo Tiltner	- Battle Kumpans	0:1
Wurm. Wolfschreck	- Raschmehr	1:1
Maniac Menschen	- Berlin East/West	1:1
Opafun	- Hammerfoot	6:0
Might & Matschig	- Bummico	2:1
Hardball Killers	- Playpower	0:2
Langohrer SK	- Austerwitz	2:1
Un. Hofftschwer	- Blue Beiß	3:1

Bauchtrainer Borgmeier pflegt des öfteren zu sagen: „Man soll den Ball nicht vor dem Abpfiff schlagen!“ Wie wahr, brachte uns die Beherzigung dieser Weisheit doch in der zweiten Halbzeit den Sieg im letzten Auswärtsspiel!

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	46:16	81:44
2) Maniac Menschen	44:18	73:38
3) Hammerfoot	42:20	72:46
4) Opafun	41:21	76:39
5) Might & Matschig	40:22	67:43
6) Blue Beiß	39:23	61:40
7) Berlin East/West	38:24	67:44
8) FC JOKER	37:25	67:53
9) Bummico	35:27	62:43
10) Battle Kumpans	34:28	59:43
11) Raschmehr	32:30	61:52
12) Langohrer SK	31:31	46:55
13) Bodo Tiltner	28:34	54:52
14) Playpower	22:40	42:62
15) Wurm. Wolfschreck	22:40	45:66
16) Austerwitz	22:40	46:71
17) Indianerbones	20:42	37:92
18) AMS	18:44	33:69
19) Hardball Killers	15:47	30:81
20) Dragonfight	14:48	31:76

Denn nachdem wir erst kurz vor der Pause den 2:2-Ausgleich gegen die Indianerbones schafften, gingen wir in den nächsten 45 Minuten dazu über, den Ball zu treten, statt ihn zu schlagen – was postwendend zum verdienten 2:4-Endstand führte! Insgesamt langte Oskar zweimal zu, während je ein Versenker auf das Konto von Stein und Stockbisler ging – weniger rühmlich waren da schon die mit einer Sperre verbundenen gelben Karten für Brork und Gitti wegen unerlaubten Mitbringens von gelben Katern. Dabei hatten die Viecher doch nur die stacheligen Unterschenkel (sprich: Indianerknochen) der gegnerischen Kicker mit einem Kratzbaum verwechselt...

Den Einsatz schraubtet Ihr diesmal auf 75 Prozent zurück, und der bei 47.000 DM dümpelnde Kontostand wäre ums Haar noch von einer Schuldenrückzahlung gekürzt worden. So aber war die knappe Mehrheit doch dagegen, und Ihr dürft Euch weiterhin mit 250.000 Miesen herumärgern. Daran wird sich wohl auch vor dem nächsten Heimspiel gegen Bodo Tiltner's Truppe nichts mehr

ändern – prima Gelegenheit übrigens, uns für die 5:0-Packung der Hinrunde zu revanchieren! Und natürlich wieder 'ne prima Gelegenheit für Euch, in allen Einzelheiten die Strategie des kommenden Matches auszuarbeiten.

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Vergeßt den Transfermarkt, er ist leer.
- 4) Möchtest Du einen Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Wie hoch soll der Eintritt sein? Derzeit liegt er bei respektablen 14 Märkern.
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 250.000 Teutsche Mark) oder abbezahlen?

Paarungen: 32. Spieltag

FC JOKER	-	Bodo Tiltner
Battle Kumpans	-	Might & Matschig
Opafun	-	Maniac Menschen
Austerwitz	-	Hardball Killers
Blue Beiß	-	Indianerbones
Hammerfoot	-	Un. Hofftschwer
Playpower	-	AMS
Raschmehr	-	Langohrer SK
Dragonfight	-	Berlin East/West
Bummico	-	Wurm. Wolfschreck

Wie's weitergeht, ahnt man sicher schon: Ihr schickt uns ein Postkärtchen mit allen Antworten auf alle Fragen, wir zählen alle Zuschriften aus, tippen alle Ergebnisse in unseren Fußball-Manager, und schon wis-

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

FC Joker

sen wir alle, wie hoch der Sieg über alle Bodos ausfiel. Nächsten Monat erfahrt Ihr es dann alle; fehlt eigentlich nur noch der obligate Hinweis, daß erneut alle Einsender alle Chancen haben, eines der folgenden Souvenirs zu ergattern:

1 x KGB
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Shirt (S)

War das jetzt alles? Nö, wichtig wäre nämlich noch, daß die Karte mit Briefmarke, leserlichem Absender und leserlicher Anschrift verziert sein sollte. So, und jetzt holt Euch bei der Siegesfeier keinen (gelben) Kater, und schickt das leserliche Gesamtkunstwerk an:

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1)	Brork	Tor	28	g.	180.000
2)	Wunderlich	Tor	-	22	150.000
3)	Schlimmel	Abw	19	50	470.000
4)	Joker	Abw	22	15	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	23	31	220.000
6)	Freckmann	Abw	-	11	60.000
7)	Stockbisler	Mit	16	34	250.000
8)	Ponikwar	Mit	-	11	260.000
9)	Regnet	Mit	12	35	220.000
10)	Celal	Mit	18	18	190.000
11)	Magenauer	Mit	20	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	-	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	21	140.000
14)	Stein	Ang	9	27	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	g.	230.000

MORPHING am Amiga

Mensch, wie haste dir verändert!

Der Begriff Morphing leitet sich von dem griechischen Wort Metamorphose ab, und das steht nicht umsonst für Verwandlung: Wenn vor unseren Augen ein Streifenpolizist zum Metall-Monster wird oder ein Schlipsträger zum Schwein mutiert, weil er den Kaffee „saugt“ findet, dann entstand die optische Täuschung auf einem Grafikcomputer. Was da so täglich über die Mattscheibe flimmert, wurde natürlich nicht auf einem Rechner-Leichtgewicht wie dem A500 erstellt, trotzdem kann man bereits am kleinsten Amiga tolle Morphing-Effekte erzielen. Hier verraten wir Euch alles, was man dazu wissen muß...

DIE METHODEN

Der simpelste Weg zum mutierten Bild ist der **Transparency-Morph**, wie ihn bereits „DPaint IV“ beherrscht: Ausgehend von einem Anfangs- und einem Zielmotiv, reduziert das Programm beim Startbild die Helligkeit, während das Endbild immer stärker in Erscheinung tritt. Das Ergebnis ist meist wenig überzeugend und wird daher nur gelegentlich in Spielen verwendet, z.B. bei „Donk“. Aufwendiger, aber auch deutlich beeindruckender ist der **Warp-Morph**. Wieder wird mit einem Bildpaar gearbeitet, doch sind die Motive mit einem Gitter belegt. Der Benutzer verschiebt per Maus die Kreuzpunkte, um Merkmale wie Augen, Ohren oder Mund zu markieren. Das Programm bewegt dann die gekennzeichneten Objektteile Bild für Bild und Stück für Stück an den vorgesehenen Platz, fertig ist die Animation. Auf diese Weise kann man z.B. seinem Chef die Ohren langziehen...

Der „Terminator II“ tut es, der Herr aus der Kaffeewerbung tut es, und die Dame aus der Seifenreklame tut es auch – digitale Verwandlungen sind aus Film und Fernsehen nicht mehr wegzudenken. Mit dem richtigen Programm morpht der Amiga mit!

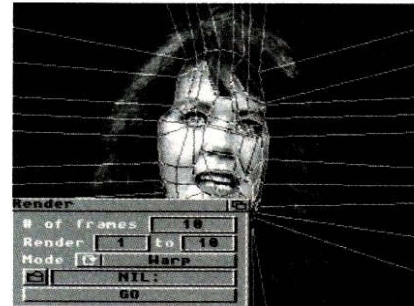
In der Praxis findet meist eine Kombination beider Verfahren Anwendung, der sogenannte **Transition-Morph**. Diese Methode beherrscht sowohl das Überblenden wie das Verschieben von Bildteilen; durch Einsatz verschiedener Rechenfilter sind sogar zusätzliche Gimmicks wie das Verquirlen eines Bildes oder das Unterlegen mit Wellenmustern möglich.

AMIGA MORPHING

Wer es für die ersten Geh- bzw. Morphingversuche nicht ganz so aufwendig braucht, der greift zum PD-Programm „MiniMorph“ und einem simplen A500. Binnen Minuten sind

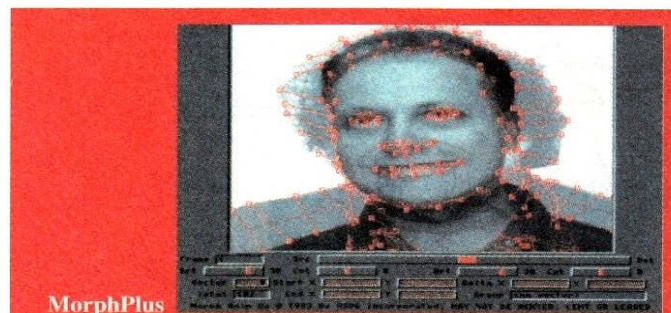
hier komplette Animationen berechnet, doch verarbeitet die Schnupperversion bloß 16farbige Bilder im Format 320 x 200 Pixel. Für eine geringe Shareware-Gebühr verspricht der Autor jedoch eine besser ausgestattete Version.

Wer zumindest 2 MB Fast-RAM sowie 512 KB Chip-RAM (wir empfehlen einen A1200 mit 32-Bit-RAM) unter der Haube und 120 Märker in der Tasche hat, kann bei dem kommerziellen Programm „CineMorph“ zuschlagen. Hier erhält man eine einleuchtende Benutzeroberfläche und viele Optionen; es werden Bilder in vielfältiger Grafik-Auflösung und nahezu beliebig vielen Farben verarbeitet. Festplatte und

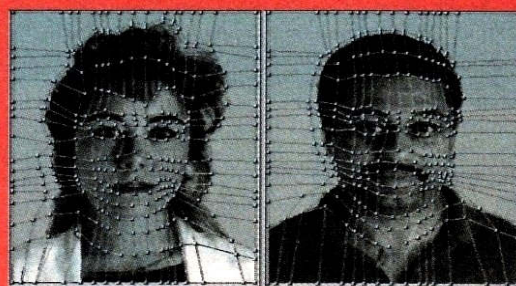


MiniMorph

Turbokarte können allerdings nicht schaden. Semiprofessionellen Ansprüchen genügt das rund 400 Mark teure „Morph Plus“, welches zwar theoretisch am A500 läuft, in der Praxis jedoch eine ähnliche Ausstattung wie „CineMorph“ voraussetzt. Dafür können hier einzelnen Bildpartien gezielt verschiedene Transparenz- oder Bewegungswerte zugewiesen und so z.B. Gesichtspartien sehr variabel gemorphet werden – wie das Programm überhaupt durch seine Flexibilität besticht. (r1)



MorphPlus



CineMorph

MiniMorph

Schlichtes PD-Programm zum Reinschnuppern.
Preis: ca. 3,- DM
Bezug: Gabi von Thienen, Tel. 030/3226368

CineMorph

Gehobenes Morphing mit guten Ergebnissen.
Preis: ca. 120,- DM
Bezug: Fa. DTM, Tel. 06127/4064

Morph Plus

Morphing-Programm für den Heim-Profi.
Preis: ca. 400,- DM
Bezug: Fa. MacroSystem, Tel. 02302/80391

DER MORPHING Workshop

USER CLUB

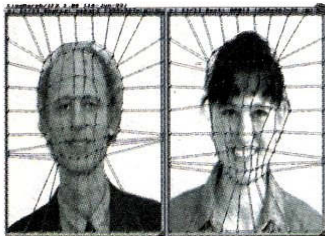
Die Mutation zum Mitmachen

START



Unser kleiner Leitfaden setzt Grundkenntnisse der Workbench voraus, aber das ist doch kein Problem, oder? Ein Problem könnte nur sein, daß die Vorlage ein IFF-File sein muß, Fotos und ähnliches Papiermaterial sind also zunächst zu digitalisieren. Das erledigt ein (Hand-) Scanner, Druckvorlagenhersteller oder Scannerstudio, zum Üben tun's aber auch fixfertige Clip Arts auf Disk. Um nun bei Personenportraits optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten die Opfer eine ähnliche Augen- bzw. Mundposition aufweisen – notfalls kann man mit einem Malprogramm ein wenig nachhelfen. Mittels des Pulldown-Menüs *Cell/Load Picture* werden jetzt das Start- und das Endbild eingelesen und in je einem Window zwecks besserer Übersicht in SW dargestellt.

ERSTE KONTUREN



Durch Verschieben von Knotenpunkten am Gitter teilt man dem Programm nun Form und markante Stellen der Objekte

Nach der Theorie zur Praxis: Mit Hilfe eines A1200 mit 1 MB Fast-RAM und „CineMorph“ erklären wir Euch hier Schritt für Schritt, wie man aus dem herben Chefredakteur Oskar die liebliche Redaktionsfee Gabi macht!

mit. Es empfiehlt sich, mit der äußeren Kopfform zu beginnen und anschließend Details herauszuarbeiten, wobei den Augen und dem Mund besondere Bedeutung zukommt – Fehler an diesen Stellen lassen die spätere Animation unwirklich aussehen!

DETAILARBEIT



Mit der Lupenfunktion (im Menü *Windows/Zoom in*) bzw. durch manuelles Vergrößern/Verkleinern der Windows am Größengadget erzielt man eine gezoomte Objektdarstellung zur Feinarbeit. Hier wird das Gitter exakt ausgerichtet, man setzt mit den Optionen *Point/Add Row* bzw. *Add Column* neue Punkte und erhält so eine genauere Animation. Wichtig ist, daß die Markierungen bei beiden Objekten an derselben Stelle sitzen, denn was bei Oskar die Pupille markiert, darf Gabi nicht am Mundwinkel haften.

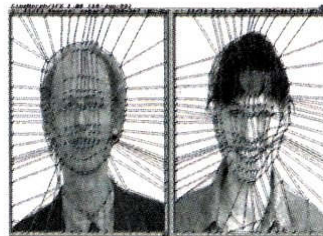
PROBELAUF

Für den ersten Testmorph legt man im Menü *Cell/Set Frames* die Anzahl der Bilder für die



Animation fest. Je mehr es sind, desto länger dauert der Film – 25 Bilder sind für etwa eine Sekunde gut. Wählt man anschließend *Morph/Preview Single* an, kann man sich anhand eines kleinen, fix berechneten Bildchens einen Eindruck davon verschaffen, wie gut der Morph klappt, um Fehler so noch frühzeitig ausmerzen.

FAST FERTIG



Sind schließlich alle Gitterpunkte gesetzt, geht's ans Berechnen der finalen Animation: Im *Render*-Menü wird die Grafikauflösung fixiert (z.B. Lores oder HAM), dann legt man unter *Morph/Render Animation* fest, ob die Animation auf Disk, RAM-Disk oder Festplatte abgelegt werden soll, und startet die Berechnung. Sie dauert je nach Anzahl, Größe und Farb-

tiefe der Bilder von einigen Minuten bis zu mehreren Stunden.

DAS ERGEBNIS

...kann mit „DPaint III“ bzw. „IV“ oder einem einfachen PD-Animationsprogramm wie Viewtek betrachtet und z.B. auf Videokassette überspielt werden – siehe Bilder unten. Viel Spaß beim Morphen! (rl)



Mai



FERNSEHEN

Am Mittwoch, dem **4. Mai**, zeigt die **ARD** um 21.45 Uhr den SF-Film „Crash 2030“, der aus der Zukunft in eine Vergangenheit (unsere Gegenwart) zurückblickt, in der noch die Chance bestand, das Steuer herumzureißen. Hierzu wurden Originalaufnahmen am Computer bearbeitet und zu fotorealistischen Zukunftslandschaften und Stadtszenarien montiert.

„France 2000 – High-Tech und Lumière du Monde“ beleuchtet den Umgang der Franzosen mit Spitzentechnologie aus dem Blickwinkel eines Deutschen. Zu sehen am Freitag, dem **13. Mai**, um 17.30 Uhr auf **N3**.

Der „WISO“-Tip zum Thema Computer im **ZDF** kommt diesmal am Donnerstag, dem **26. Mai**, zwischen 21.15 und 21.45 Uhr.



STÄNDIGE FERNSEHSERIEN

Die Telekollegreihe „Technologie“ auf **Bayern 3** beschäftigt sich mit den Themen „Energie im Verkehr“ (**4. Mai**), „Elektrische Kommunikationstechnik“ (**11. Mai**) und „Mikrocomputer-technik“ (**25. Mai**). Sendetermin ist immer **Mittwoch** von 9.00 bis 9.30 Uhr, wiederholt wird nachmittags von 16.30 Uhr bis 17.00 Uhr

und am darauffolgenden Sonntag von 8.15 bis 8.45 Uhr.

Am Montag, dem **9. Mai**, gibt's auf **3 Sat** von 19.30 bis 20.00 Uhr „Neues... Die ComputerShow“. Dieses Mal müßte es eigentlich heißen: „Was gab es Neues?“ – nämlich auf der CeBIT.

Auf **West 3** trifft man sich am Sonntag, dem **15. Mai**, von 12.00 bis 12.45 Uhr wieder im „Computerclub“, der diesmal einen Pilotversuch zum „Road Prising“ (Straßenbenutzungsgebühren) behandelt. Auf den zehn Brücken der B 555 wurden zehn verschiedene Systeme installiert, welche die Aufenthaltsdauer jedes Fahrzeugs erfassen sollen, um ab 1998 die Mautgebühren automatisch über Karte abbuchen zu können. Derselbe Beitrag wird am Donnerstag, dem **19. Mai**, um 23.35 Uhr auch in der „Freak-Time“ des **ORB** gezeigt.

Nichts für Morgenmuffel ist „Comix“, das Magazin, das **RTL Plus** jeden **Samstag** von 7.55 bis 8.20 Uhr zeigt. Wie immer geht's um Neues über Computerspiele, Comics und Kino.

Sonntags ist es um 10.00 Uhr an der Zeit, den Fernseher zur „Games World“ auf **Sat 1** anzuwerfen. In der 30minütigen Spielshow werden in vier Runden die neuesten Videogames vorgestellt.

Ebenfalls **sonntags** läuft bei **RTL 2** zwischen 12.45 und 13.15 Uhr die Computerspiel- und Videoshow „Playtime-TV“,

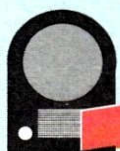
in der es neben zwei Spielrunden auch vom Sponsor gestiftete (Trost-) Preise wie Abos oder Spiele zu gewinnen gibt.



RUNDFUNK

„Informieren wir uns zu Tode?“ fragt **HR 2** und widmet sich in drei Beiträgen der täglichen Informationschwemme: „Über die Informationsflut“ (**2. Mai**), „Ist die Welt wirklich so? Wie Infos gefiltert werden“ (**3. Mai**) und „Noch'n Halben? Alltagskommunikation“ (**4. Mai**). Sendetermin ist jeweils 17.15 Uhr.

In der **WRD 5**-Reihe „Wirtschaft aktuell“ geht es am **18. Mai** von 13.05 bis 13.30 Uhr den (nicht ganz so) „weißen Westen“ in der Computerbranche an den Kragen. Es dreht sich dabei weniger um kleine Hacker oder Raubkopierer, sondern um die „großen Fische“ in Nadelstreifenanzug.



STÄNDIGE RUNDFUNKSERIEN

Montags ab 14.40 Uhr gibt „Der kleine Computer“ auf **Radio ffn** hilfreiche Tips für Computerbesitzer.

Um das Thema Computer geht es am selben Tag um 17.00 Uhr auch in „Chipsfrisch“ von **Radio Hamburg**.

Beim Jugendprogramm „Zündfunk“ auf **Bayern 2** ist zweimal monatlich **montags** zwischen 16.30 und 17.00 Uhr das Computermagazin „Fatal Digital“ zu hören.

Ebenfalls immer **montags** richtet **Radio Mainwelle** ab 17.40 Uhr seine „Computer-Ecke“ ein.

Donnerstags zwischen 18.00 und 20.00 Uhr kommt von **SDR 3** der „Point“-Computerspieltip.

Jeden **Samstag** um 16.30 Uhr sendet der **Deutschlandfunk** in der Reihe „Forschung aktuell“ Beiträge zu Computer und Kommunikation: Da geht es um Ergebnisse von Kongressen, Veröffentlichungen und Pressemitteilungen der vergangenen Woche, wobei die entsprechenden Fachleute selbst zu Wort kommen.

Jeden zweiten **Montag** im Monat (**9. Mai**) gibt es auf **NDR 4** von 15.05 bis 15.35 Uhr in „Computer Online“ Neues und Wissenswertes aus der Computerwelt. Einzelne Beiträge dieser Sendung wiederholt **NDR 2** jeweils mittwochs ab 19 Uhr unter dem Titel „Club Online“.

An jedem vierten **Mittwoch** im Monat meldet sich Andreas Vohwinkel von 15.30 bis 16.00 Uhr auf **Ruhrwelle Saar** aus seiner „Computer Corner“. Am **25. Mai** stellt er „Energy-save-VGA“ und Computer-Alarmanlagen vor, die es auch zu gewinnen gibt.

(Barbara Grohmann)

KLEIN AN ZEIGEN



Biete Hardware

Verk. Leerdisketten, ca. 350 Stück + 3 Diskboxen. Tel.: 0341/2330396 (ab 16 Uhr)

A600-HD, ext. Laufwerk, 60 Original-Spiele, NP ca. 2500 DM (Lotus III, Dennis, Elf, Leander, Zool, Arabian Nights, Lionheart, Premiere). Preis VS. Tel.: 040/3480345

Verkaufe A500 1 MB + Farbmonitor 1084 + Maus + Epic + Flight of the Intruder und einen Haufen alter AJ-Hefte für 650 DM Abholpreis. Tel.: 06721/12645 ab 16 Uhr

Verkaufe A2000, 3 MB, mit 2 3,5-Floppys, 1084-Monitor, Amiga Action Replay 2, orig. Spiele + Anwendersoftware, 250 Leerdisketten, VB 1000 DM. Tel.: 06269/319

Verkaufe A1200, 6 MB RAM, 120 MB Festplatte, Maus, WB 3.0 div Soft + Bücher für 1200 DM (auch einzeln), 1 Disklaufwerk 50 DM, Trackball 50 DM. Wetermann Wilfried, Neue Str.Nr.12, 99996 Urbach, Tel.: 036029/428

Verk. Festplatte A590 mit 2 MB RAM für 70 DM, da Controller def.: J. Syckor, Fritz-Reuter-Str.59, 01097 Dresden.

Verkaufe Gen-Lock-Karte für A2000 80 DM. Tel.: 06371/71273

Verk A500 + 85 MB Festplatte + 2. LW + TV-Mod. + Spiele (10 Orig.) + Zubehör für 700 DM. Telefon: 02761/64320 Michael

Verk. A500, 1 MB, Monitor, 2 Mäuse, 2 Joy., 280 Disketten, 4 Originale, Drucker Star LC20, AJ-Hefte VB 1499 DM, auch einzeln. Telefon: 05043/1305

Biete A500 + 1 MB + 2. u. 3. LW + Farbmonitor m. Filter + Epson-Drucker + 500 Disks + Literatur + Maus + Joysticks, NP 2500 DM, VB 1300 DM. Tel.: 05171/51788 ab 18 Uhr

Verk. A500 + Turbok. (3 MB) + 2. Drive + SCSI-HD (42 MB) + ext. Speichererw. (2 MB) + Software + Monitor 1084S +... für 1500 DM VB alles 100% O.K. Tel.: 04531/3316 (auch einzeln)

Verk. A1200 + ext. Drive + 65 MB HD + Monitor 1084S + Games + ... für 1100 DM VB (auch einzeln). Alles 100 % O.K.; Tel.: 04531/3316

Amiga 1200, 6 MB, 85 MB Festplatte, 1084S-Mon., 2 ext. L., Star LC 10 Farbdr., Maus, 5 Joyst., 50 Leerd., 20 orig. Joker u. ASM Samml., alles nur kompl. zu verkaufen, VB 1999 DM. Tel.: 030/3313484 ab 19 Uhr

Verk. A600 + Maus + 2. Diskettenlaufwerk + Joystick + Workbench 2.0 + Extras 2.0 + Fonds 2.0 + 3 Leerdisketten für 500 DM! Tel.: 02132/76259, bitte ab 19 Uhr anrufen!

Verk. A500 + 1 MB + 2 Programm-disks 1 Spiel + 52 MB Festplatte + 2 Orig.-Spiele. Dietrich Kai, Str.d. Jugend 19, 34537 Bad Wildungen

Verk. A500, 1 MB, Monitor 1084S, 2 Joysticks, 15 Originalspiele, Diskettenbox für 1000 DM. (Nur für Selbstabhöler!). Portisch Tina, Königstr.86, 53115 Bonn

Verk. A500 + Monitor + 2 MB Speichererw. + Armk 3 + 4 Playadap. + 19 Orig. Turri 2+3, HL 14-18, Pin. Fant., Chaos Eng. + 4 Sticks, 2 Mäuse, Diskbox. Preis VB. Tel.: 072371229 ab 17 Uhr Mirko

Verk. Amiga 2000 + PC-Karte + 2 Laufwerke + 5,25"-Laufwerk + Festplatte + 1.2-2.0-DOS-Umschaltplatine + Monitor + 265 Graustufen-Scanner + 1 MB Speicher. Philipp Vogel-sang, Beethovenstr.12, 49124 Georgsmarienhütte

A500, 1 MB, + 2 Joysticks + HF-Modulator + Netzteil + Blizzard-Turbo-karte für 300 DM! Alles neuw.; Tel.: 03563/93017

Verkaufe Amiga CD32 mit Spielen (Seek and Destroy, Dangerous Streets, Wing Commander, Oskar, Diggers und Demo Disk) für 500 DM. Eifinger Thomas, Am Gänsborn 33/2, 65239 Hochheim am Main

Verkaufe: A500 (2,5 MB), 2. LW, Philips 8833-Monitor + 200 Disks für 800 DM. Tel.: 08149/23430 Di-Fr 15-19 Uhr

A500 mit 1 MB, Zweitlaufwerk, 1084er Monitor und 23 Spielen billig abzugeben. Telefonisch erreichbar ab 18 Uhr unter folgender Nummer: 0621/7200668

Verkaufe Amiga 500 mit Farbmonitor und 2. Laufwerk! Sowie Original-spiele und Leerdisketten! VB Preis 700 DM! Tel.: 07158/63977

A600 2 MB RAM, Kick-Umsch.+ Space Harr. 2 für 350 DM, Orig.-Spiele: Monkey 1 25 DM, Monkey 2 50 DM; für A1200 Ishar 2 45 DM, Burntime 50 DM. Tel.: 07252/42202

A1200, 4 Mon. alt, mit Garantie, ext. Laufwerk, 2 Joys, or. Spielen, 2 Diskboxen, neuw. orig. Spielen, VB. Tel.: 07153/71853

Verkaufe A1200 (120 MB) mit Uhr, Zweitlaufwerk, Abdeckhaube, Work-

bench 3.0, AmigaDOS- und ARexx-Handbuch, Install 3.0. Preis nach Vereinbarung. Schreibt oder ruft an: Thomas Roigk, Döllingerstr.16, 04934 Hohenleipisch, Tel.: 03533/7532

A500 + 1 MB + Turbok. 68030 + Lauf + Drucker Epson LX800 + Philips-Farbmonitor + Orig.-Spiele: Battle Isle + Civilization + Patrizier + Historyline + u.a.; Tel.: 0711/3704322 VB 1100

Verk. A500 mit 1 MB RAM, 2. Laufwerk, Farbmonitor 1084S, 2 Joysticks, Mouse und 50 Topprogramme wie F1 GP, Sensible Soccer, F15 II für 800 DM. Tel.: 07553/7885

Biete SCSI/ST-506-Controller (A2000) + 20 MB HD, VB 100 DM & 020/882-Turbokarte (A500/A2000), VB 150 DM. Tel.: 07151/81263 (Falko)

A500, 1 MB, mit Blizzard-Turbo Board (14 MHz + 4 MB RAM), 40 MB Festplatte ext., Monitor 1084S, alles 100% o.k. u. originalverpackt, kmpl. 700 DM, nur schriftlich: Kirchdorfer Markus, Zugspitzstr.71, 82491 Grainau

1200er Amiga, 2 MB, 85 HD Festpl., ext. Laufwerk, Philips Stereo Mon. + Zubehör und orig. Spiele, nur 950 DM (neu). Tel.: 0521412700

Stop! Verkäufe: Amiga 500 1 MB, TV-Modulator, Maus, Joysticks, Disketten, Diskbox, Originale (6 Top-Games), zusammen 600 DM. Tel.: 02641/24189 Stephan

Verkaufe A2000, 1 MB, 2 x 3,5"-und 1 x 5,25"-LW, PC-Karte, Festplatte, VB 650 DM. Tel.: 089/6805163 o. 08304/5495 an Wochenenden, Christian Schmid

Zu verk. A2000 inkl. Color-Monitor, 105 MB HD, 1 MB RAM, 2 Laufwerke, 24-Nadel-Drucker und viel Zubehör!!! VB 2000 DM, Tel.: 09561/32461 Björn Wittmann

Verkaufe Amiga 2000 HD, 3 MB RAM, 68030 Prozessor, 2. Laufwerk, Farbmonitor, Handy-Scanner, Sound-Digitizer, Golden-Image-Light-Mouse + Pad, Digi-View, 2 Joysticks + div. Original-Software (allein über 2000 DM wert) für 1.999 DM. Tel.: 06039/7207 Patrick Barowski

Verkaufe Amiga 500 mit Speichererweiterung, 2. Laufwerk, TV Modulator, neuer Maus, Joystick, 150 Leerdisketten und diversen Originalen wie Mad TV, Sim City Deluxe, Prime Mover, Body Blows sowie eine Menge Amigamagazine. Alles 100% o.k. VB 700 DM. Tel.: 030/9212767 ab 15 Uhr, fragt nach Sven.

Billigst 68030 Turbok. mit 1 MB, Coproz. um 2000 8S, Act. Rep. 200 8S, Abdeckh. 20 8S (für A500). Michael Drlo, Rainlehenstr.6, A-5451 Tenn-eck

Verkaufe komplettes CDTV!! Mit Keyboard, 2. LW, Philips-Monitor und CD-Game Indy 3!! Alles zusammen für nur 1000 DM! Ruft bei Robert H. an unter 06162/84259

Biete Software

Verk. Ums II, NP 99 DM, VB 35 DM; für A2000 Time Machine VP20 DM, Search for the King, NP 109 DM, VP 50 DM, Reinigungsdisk, NP 19 DM, VP 12 DM; alles 100% neu. Tel.: 035842/6600 10-13 Uhr Samstag, Holger

Biete aktuellste Software! Tel.: 05731/96596 Michael

Bat 2, F15 II, Centurion, Special Forces, Waxworks, Monkey Island 2, Spirit of Adventure. Preise zwischen 20 und 40 DM, 100% o.k. Tel.: 06636/413

Neueste Amiga- und PC-Soft! Liste anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

Verkaufe: Goblins 2 (40) und Simon the Sorc. (60). Tausche auch: Goblins 2 gegen DSA, Elvira 2, Lemmings 2 oder andere gute Games. Simon geg. Jokerhit. Tel.: 06145/2392

Biete Interceptor (10 DM), Magnetic Scroll Comp. (20), L. Matthäus (50), Eish. Man. (60), Prince (15) und Sens. Soccer 92/93 (25). Alles zusammen nur 160 DM. Tel.: 037322/2104

Austria: Verkaufe neue und alte Games für Amiga 500. Liste unter M.H.V.D., Postfach 24, A-4552 Wartberg, 7 DM Porto beilegen.

Verk. Amiga-Originale: Turrigan 3 45 DM, Uridium 2 45 DM; Disposable Hero 45 DM, Stardust 20 DM. Preise inklusive NN-Gebühr. G. Domanitzki, Nr.1, 02633 Kleinförstchen.

Biete Software für A500. Liste gegen 1,70 DM Porto. Ute Freger, Postfach 160309, 44333 Dortmund

Conquest of Camelot, Space Quest 1-4, Larry 2+3, 1869, Silent Service 2, Indy 4, PGA Golf, Powermonger, Man Hunter 2, Codename Iceman, Operation Stealth. Tel.: 072224/7338

Kaufe & verkaufe günstigste neueste Amiga-Soft, auch A1200. Liste bei A. Aydin, Nehringstr.19, 14059 Berlin

Verkaufe: Indy 4, Lemmings 2 je 40 DM, Graham Taylor, Qwak, WWF 2, Dream Team je 20 DM, Trolls, Assassin, Carl Lewis, Woody's World je 15 DM (Originale). Tel.: 09281/94905

Verk. Amiga-Software (1a): A-Train 50 DM, 1869 45 DM, Goal, Lothar Matthäus 40 DM, Alien Breed II 35 DM, Sensible Soccer 92/93 30 DM. Tel.: 03491/613158 (ab 17 Uhr)

Verkaufe: Monkey 2 (40), Indy 4 (40), DSA (40), Dune (30), Elite (30), A-Train (40), Winzer, Rise of the Dragon (30), Imperium (20). Tel.: 08141/23430 Di.-Fr. 15-19 Uhr

Verkaufe Originale 30 - 40 DM: Elite 2, Overdrive, Stardust, Die Siedler, Alien Breed 2, Gunship 2000, Anstoß, Ambermoon, Lothar Matthäus, Seek & Destroy und mehr. Tel.: 05261/14502

Verkaufe: Die Kathedrale, B.A.T. 1+2, Monkey Island 2, Perfect General, Maupiti Island. Tel.: 07053/8582 (Lars)

Dune 2, Christmas Lemmings, Overkill (A1200), Skidmarks je 40 DM, Wing Commander 25 DM, Utopia und Super Tetris je 20 DM. Tel.: 05734/4725 ab 18.30 Uhr

Verkaufe: Burntime, Centerbase, F/A 18 Interceptor, Soul Crystal, Kick Off 2, Rampart, T2 Arcade Game, Micro Machines, Barbarian I (alles Originale, 100% o.k.). Ostertag Sven, Louis-Schlutter-Str.10, 07545 Gera

Verk. Orig.: Gunship 2000, Amberstar, Pinball Dreams, Stk. 25 DM, oder tausche gegen Magic Pockets, Dilverance, Eye of Beholder, usw.; Tel.: 02586/1673

Verk.: Loth. Matthäus, Monkey 2, Disp. Hero, Lost Vik., Turr. 1, Steigenb. Hotel, Mad TV, 5 ältere Spiele, 11 Demos (15-50 DM) oder Tausch gegen 3,5"-Festplatte. Telefon: 07946/6453

Biete Originale: Lothar Matthäus, T2 Arcade Game je 30 DM, Zool, Lotus 3, Pinball Fantasies, Penthouse Hot Numbers je 20 DM, u.a.; Telefon: 07552/7534

Wollt Ihr das Besondere? Die gesamten Serien PD-Soft: Nordlicht & Berliner Spieleliste! Tel.: 04931/168478

Verkaufe Originale: Fighter Bomber 30 DM, Spindizzy Worlds, Shanghai, Ports of Call je 25 DM, Golf, Wicked, Gee Bee Air Rally je 20 DM, Hacker 1 10 DM. Tel.: 09171/7608 (Patrick)

Die Siedler 50 DM, Anstoß AGA 45 DM, Steigenberger Hotelmanager 20 DM, Indy Heat 10 DM, Techno Sound Turbo 60 DM + 5 DM Versandkosten. Tel.: 05439/3519

Verkaufe Originale: MM3 30 DM, Cannonfodder 35 DM, Ultima 6 30 DM, Datadisk Populous 2 25 DM. Suche Perfect General u. Whale's Voyage f. A1200. Tel.: 09461/1293

Verkaufe/kaufe/tausche alte und neue Amiga-Spiele. Habe um die 200 Spiele, schon ab 5 DM. Tel.: 06062/62446 zwischen 18 und 20 Uhr, nach Nuno fragen.

Ich verkaufe Originale für 20 DM: Kid Glovers, Zone Warrior, Hudson Hawk, B. to the Future 2, Bomber

Bob, Menace. Ruft mich an: 07505/764 (Markus)

Verkaufe G. Taylor Soccer, Glücksrade je 20 DM, Sleepwalker, Entity, Bill's Tomato Game, Espana '92, Shadowlands je 30 DM; für Sega M.D. James Pond 40 DM. Tel.: 04361/1238

Curse of Enchantia 40 DM, Waxworks 35 DM, Wolfchild 25 DM, Gunship 2000 45 DM, Soccer Kid 50 DM alles + Porto. Tel.: 037468/4070 ab 18 Uhr

Verk. Orig., 100% o.k., in gutem Zustand zu günstigen Preisen, z.B.: Another World, Indy 3... Verk. auch AJ u. Sonderh. Simulation. Für Preise und Angaben meine Liste anfordern: Kahle Manuel, Villenstr.12, 67657 Kaiserslautern

Originale: M. Island 2, K. Quest 5, Goal, Lemmings 2, Der Patrizier, Lotus 3, Pinball Fantasies, Lionheart je 40 DM, Die Siedler 50 DM. Tel.: 02233/70120 (Thomas)

Verkaufe Originale: A320, The Simpsons je 20 DM, 1000 CC Turbo, Window Wizard (A500) je 10 DM. Anrufen unter: 04537/7282 (Matthias)

Neuw. Orig.: Amosbasic 1.3 kompl. i. Dt., Centurion, Def. of Rome, Powerm. + Zusatzb., Populous 2, Red Baron, Mega lo Mania, Goblins (alles in dt.). Tel.: 06386/7078 ab 17 Uhr

Verk. für CD32: Overkill, Whale's Voyage, Liberation je 20 DM; für A500: Indy 4, Monkey 2, Historyl., F117 je 20 DM. J. Syckor, Fritz-Reuter-Str.59, 01097 Dresden

Biete neueste Software für Amiga und PC. Kostenlose Liste bei Alexander Fischer, Crawinkler Str.1d, 99885 Ohrdruf

Alle News der PD-Serien: Nordlicht PD und Berliner Spieleliste! Burmeister Sven, Kühnestr.6, 04924 Knissen

Anstoß, Eishockey Manager, 1990 (93 Edition), Vikings Fields of Conquest u. 20 weitere Amiga-Programme zu verkaufen. Tel.: 02256/3143

Verkaufe Simon the Sorcerer f. Amiga 1200/4000 für 50 DM (Original NP 80 DM). Olaf Gröner, Aachweg 7, 88281 Schlier

Hi Leute! Verkaufe 5 Supergames zu je 35 DM oder im Ganzen zu 135 DM. (Humans, D-Generation, Silent Service II, Crystals of Arborea und Die Kathedrale). Porto schon im Preis inbegriffen. Ruft mich an: Tobias Hilt 09628/735

Verk.: Larry 2+3 je 30 DM, Del. Strip Poker 20 DM, Data B. Virus-P. 50 DM, Words of Art 3.0 10 DM, Down at the Trolls 10 DM. Nur Originale! Tel.: 06104/66233

Spiele, Werbespiele, Previews, Anwender-Programme, Demos, Sound,

Grafik, DTP, usw. über 2500 Disks aus dem PD- und Shareware-Bereich. Komplette Info-Disk anfordern bei: HEP, Postfach 3152, 58820 Plettenberg, Tel.: 02391/12487

Sie wollen sich ein neues Spiel kaufen und wissen aber nicht, welches! Bestellen Sie Demos bei uns! Liste bei Markus Mackowiak 05341/12564

Verk.: Hannibal, Pinb. Fantasies je 40 DM, Lionheart 25 DM, Mad TV 20 DM, M. Mansion 15 DM, Drucker MPS 1230 200 DM, C64 + Software für 150 DM. Kaufe CD32! Zahle bis 450 DM! Köhler Christian, Karl-Marx-Str. 40, 19322 Wittenberge

Verkaufe Blastar 30 DM, Mad TV 15 DM, Syndicate 40 DM und Dune II 40 DM. Tausche auch!! Schnell durchklingeln bei: 05365/8373 ab 18 Uhr (Jens)

Gunship, DSA, Burntime, Syndicate, Waxworks, Desert Strike, Goblins, 100 Games CD32 je 50 DM, Red Baron, Legend of Kyrandia je 55 DM, Wing Com., Jonathan je 60 DM. Homeier Andreas, Hinter den Holzstrecken 9, 39114 Magdeburg

Verk. Orig.: Monkey Island 2 50 DM, Walker 40 DM, Legend of Kyrandia 40 DM, Dogfight 40 DM, AJ-Hefte 1/93 bis 2/94 je 3 DM alles 100% o.k. Tel.: 030/3915235 ab 16 Uhr

Amiga: Verkaufe Ambermoon für 50 DM. Tel.: 05403/5152 Christian

Originale: Die Siedler 50 DM, Wing Commander 35 DM, Eye of the Beholder 2 35 DM, Apidya 30 DM. Alles zusammen 130 DM. Tel.: 0821/701774

Tausche oder verk.: King's Quest 5, Crystals o. A., Syndicate u.a. zu fairen Preisen! Meldet Euch bei mir! Tel.: 09142/4432 (Roland verlangen)

Originale!!! Beast 3, Superfrog, Walker, Ambermoon, Uridium 2, Elite 2!!! Preise: 20 - 30 DM!! Call Stefan: 08869/795

Verkaufe Goal! WWF - European Rampage und Turrigan 3. Alles Originale und 100% o.k.!!! Preise nach Vereinbarung. Tel.: 07345/6290

Verkaufe: Wing Commander, X-Mas Lemmings, Railroad Tycoon, Civilization, The Carl Lewis Challenge, Loopz, Bundesliga Manager Pro (V2.0), Klax, Power Monger + World War I Edition, Atomino, Populous + Sim City, Tornado, Yo! Joe!, Steuer-Profi 93, Beckertext 1.2 + Rechtsschreibprofi, Programmpaket School, Backgammon, EuroÜbersetzer. Preise nach Vereinbarung. Ruft an oder schreibt: Thomas Roigk, Döllinger Str.16, 04934 Hohenleipisch, Tel.: 03533/7532

Die beste Amiga-Software aus dem PD- und Shareware-Bereich auf über 2500 Disks (Spiele, Anwender, Mu-

sik, Demos, usw.). Fordere noch heute meine komplette Infodisk an: HEP, Postfach 3152, 58820 Plettenberg, Tel.: 02391/12487

Verkaufe Amiga-Originale: Perfect General 40 DM, Rampart 35 DM, Hannibal 45 DM, Whale's Voyage 55 DM, Starglider II 8 DM, Killing Machine 15 DM, Transarctica 50 DM, 11 ABC + Public Domain-Disks je 3 DM, AJ Nr. 10/92, 3/93, 5/93, 7/93, 11/93, HC Nr. 9/88, 12/88 je 4 DM. Tel.: 09661/7707 ab 17 Uhr (Stefan). Suche: Rampage, Phönix usw.

Verkaufe Snackzone-Bifi, Knax, Backsrage, Karamalz-Cup, Das Erbe II, Dr. Mario, Schach, Telekommando II, Europa u.v.a. Spielbare Demos von Anstoß, L. Matthäus, Second Samurai, Pizza Connection, Der Clou, Poolbillard, Kolumbus usw. je 2 DM. Tel.: 0231/457959

Verkaufe Originale: Muds 15 DM, Legend of Faerghail 25 DM, Shadowlands 25 DM, Wing Commander 25 DM, Humans 25 DM, Elvira 2 25 DM, Heart of China 30 DM oder alle zusammen für 150 DM. Peter Geisenhof, Oberdorfstr. 5, 55262 Heidesheim

****Verschenke Software**** Info gegen 2 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/02, 93156 Teublitz (C64/Amiga/PC)

Biete neueste Demos zum Selbstkostenpreis! Laßt Euch diese Chance nicht entgehen und schreibt an: Klaus Horstman, Ringstr.31, 48432 Rheine. Legal only!!

Biete für Amiga 20 Originalspiele (Baller, Strategie, Adventure und Jump & Run). Preise von 20 - 40 DM! Trinks Holger, Gyoerer-Str. 1/51, 99089 Erfurt

Sim City Deluxe für 40 DM oder auch Tausch; suche von Indy 4 die Disk 3 (Sicherheitskopie), da eigene defekt. Tel.: 0214/46504

Die Siedler! Verkaufe für Amiga Die Siedler 50 DM, Silent Service 2 25 DM, alles Originale! Tel.: 0231/141796 Oliver

Verkaufe Simon the Sorcerer (A1200) 45 DM, Indy 4 40 DM, Turrican 3 30 DM, Battle Isle Data Disk 2 30 DM, Bard's Tale 3 15 DM. Tel.: 05357/1369 ab 15 Uhr

Verkaufe Softly: Buck Rogers 30 DM, Death Knights o. Kr. 30 DM, Ultima 6 30 DM, Fate Gates o. D. 30 DM, Black Crypt 25 DM, Deuteros 10 DM, Eye o.t. Beholder 25 DM!! Ruft an bei Robert H. 06162/84259!

Tausche/verkaufe: Dennis AGA, Turrican 2, Powermonger, Robocop 3, M.U.D.S., Kick Off 2 + Pl. Man. + alle Zusatzdisks, D-Paint IV AGA (noch verschweißt) u.v.a., alles in Topzustand. Außerdem jede Menge Zeitschriften, Bücher und sonstiges

Zubehör. Angebote/Listen/Fragen an: Markus Lunk, Luckeweg 33, 12279 Berlin, Tel.: 030/7214840

Suche Hardware

Suche günstige Festplatte (ca. 20 MB) für Amiga 500. Suche außerdem Monkey Island 2. Noske Matthias, Bischof-Ketteler-Str. 28, 87616 Marktoberdorf, Tel.: 08342/7362

Suche Festplatte für Amiga 1200 und Elvira 2 Kickumsch. für A1200/A500. Stiller Simone, Ernst-Haeckel-Weg 11, 06122 Halle

Suche CDTV! Rudolf Kuba, Karl-August-Str. 1, 99510 Apolda

Suche TV-Tuner für 1084S, möglichst mit Umschalter. Tel.: 05721/77521

Suche günstig Speichererweiterung 2 MB f. A500 und folgende Spiele: Return of Medusa, Dune 2, Pizza Connection. Tel.: 03991/2047, Dirk Bauer, Fontanestr.49, 17192 Waren

Suche HF-Modulator (damit mein TV als Bildschirm dient). Tel.: 07454/1336, fragt nach Kai, (Preis nach Vereinbarung)

Suche Software

Suche dringend!!! Vereinsverwaltung für A2000 oder PC, Festplatteninstallation erwünscht. Angebote an: Schormann Oliver, Königstr. 6, 32694 Dörentrup

Suche Deliverance (Original)! Zahle gut oder tausche auch gegen Gunship 2000 oder Amberstar (Orig.). Tel.: 02586/1673. Suche auch noch Workshop für OcTaMEDV 1.00b

Kaufe/tausche/verkaufe Spiele für Amiga CD32. Helmut Wechselberger, Aussergasse 11, A-6474 Jerzens, Tel.: 0043/5414/660

Suche: Übersetzungsprogramm für Amiga 500 von Französisch in Deutsch und Deutsch in Französisch ganz dringend!!! Tel.: 03471/314904 ab 19 Uhr erreichbar.

Suche Textverarbeitungsprog., u.a. Data Becker Text 2, ebenfalls freue ich mich über gute Install-Pro. für die Festplatte. Wer schreibt mir oder sendet Preisliste zu? Möller Siegfried, Humboldtstr.127, 48429 Rheine

Suche Sim City Deluxe DV., Kopie von der Codeabfrage Bundesliga Manager Prof., Bitte nur Originale, alles für Amiga 500. Tel.: 02237/53190 Suche Original: Dir Opus 4.11, Power Packer 4.1, D-Paint AGA. Biete Am-

bermoon 50 DM (o. Tausch), PD-Spiele, Demos. Bültent Ünlen, Richardplatz 21, 12055 Berlin

Suche für A500 das Spiel Wings, zahle gut! Tel.: 06109/62221

!!!Hilfe!!! Wer hilft, sechste Disk von Monkey Island 2 defekt. Wer kann bitte Sicherheitskopie schicken? Tel.: 09664/651 ab 19 Uhr (nach Klaus fragen)

Suche Kindwords 3, Mensch Amiga, A-Train (nur Originale). Herbert Strünker, Am Remberg 65, 44263 Dortmund 30, Tel.: 0231/414776

Suche verzweifelt das Spiel Superstar Icehockey. Zahle bis 100 DM. Schreibe an Thomas Huber, Ahornstr.7B, 86154 Augsburg

Suche die Spiele: Impossible Mission

+ Blue War. Zahle Höchstpreise! Rudolf Kuba, Karl-August-Str.1, 99510 Apolda

Suche Schreibprogramm für A1200. Tel.: 030/2131622 Erdmann verlangen

Suche Millenium 2.2, 100% o.k., nur Original mit dt. Anleitung für A2000, dringend!!! Jan Dux, Soltaustr.3c, 21244 Buchholz

Suche für A1200 Elfmania, Mr. Nutz, Yo! Joe!, Globdole, Puggsy, Wonderdog, Zool 2, Body Blows, Brian the Lion, Pizza Connection! Alle nur in Dt., Tel.: 09281/94905

Suche Amigaspiele für A500: Loom, Hook oder Sam und Max. Außerdem Lösung für Indy 4 gesucht. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 0208/460961

GAMES '4' FUN

Wahlenstr. 6 · 50823 Köln
Tel. 02 21/52 75 44 · Fax 02 21/52 75 24

Amiga		CD ³²	
Der Clou	75,-	Microcosm	89,-
Beneath a Steel Sky	75,-	Pirates Gold	75,-
Brian the Lion	55,-	Nigel Mansell	65,-
Pizza Connection	85,-	Nick Faldos	75,-
Software Manager	75,-	Castles II	65,-
Apocalypse	55,-	Seek + Destroy	55,-
Big Sea	59,-	Overkill + Lunarc	65,-
Fantastic Dizzy	55,-	Lotus Trilogy	59,-
Innocent	75,-	Elite 2	59,-

Ladenlokal + Versand
Software · Hardware und Service
Aktuelle Neuheiten sowie gebr. Spiele
Jetzt neu: Alpener Str. 11 · 50825 Köln
Tel. 02 21/50 53 03

Offizier im Heer

ein Beruf mit Zukunft für Abiturienten

Eine anspruchsvolle, vielseitige Führungsaufgabe erwartet Sie. Innerhalb von 3 Jahren werden Sie zum Offizier im Heer ausgebildet und zum Leutnant befördert. Ihre Tätigkeit in

Führungspositionen

umfaßt die Ausbildung, Führung und Erziehung von jungen Soldaten. Der Umgang mit moderner Technik erfordert Ihr Fachwissen.

Erweiterte Aufgabenbereiche der Bundeswehr – auch in multinationalen Einsätzen im Ausland – stellen außergewöhnlich hohe Anforderungen an den militärischen Vorgesetzten.

Ausdauer, Leistungswille und Einsatzbereitschaft kennzeichnen den Offizier.

Teil der Offizierausbildung ist ein **akademischer Studiengang**. Sie studieren an einer Hochschule der Bundeswehr in Hamburg oder München und können unter 15 verschiedenen Studienfächern und 3 Fachhochschulstudiengängen wählen.

Ihr Diplom ist zivil anerkannt. Auch für Frauen

besteht die Möglichkeit, als Sanitätsoffizieranwärter an einer öffentlichen Hochschule zu studieren. Ihr

Studium

erfolgt finanziell unabhängig, denn Ihr Gehalt wird weitergezahlt. Nach Ihrer Dienstzeit haben Sie mit Ihrem Diplom und Ihrer Berufserfahrung gute Chancen in der Wirtschaft oder im öffentlichen Dienst. Für den Übergang erhalten Sie eine zusätzliche Berufsförderung, großzügige finanzielle Abfindungen und werden in der Rentenversicherung nachversichert.

Die Verpflichtungszeit beträgt 12 Jahre, als Sanitätsoffizier 16 Jahre. Sie können sich auch als **Berufsoffizieranwärter** bewerben.

Wenn Sie die Hochschul- oder Fachhochschulreife anstreben/besitzen und zwischen 18 und 24 Jahre alt sind, fordern Sie unser ausführliches Informationsmaterial an.

Ihre Bewerbungsunterlagen für den Einstellungstermin 1. Juli müssen **spätestens bis zum 1. März des Einstellungsjahres** beim PSABw, Mäzr-Kaserne in 51149 Köln vorliegen.

Darüber hinaus vermitteln wir Ihnen gern einen für Sie kostenlosen **Truppenbesuch**. Senden Sie den Coupon an:

Heeresamt - Abt I 4 (2)
Brühler Straße 300
50968 Köln

Ich bitte um ausführliche Informationen zur Laufbahn des Offiziers im Heer ☐

Ich bitte um einen kostenlosen Truppenbesuch ☐

Name, Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Straße: _____

(PLZ) Wohnort: _____

Jahr des Schulabschlusses: _____

Tausche

Tausche Dune I, Lure of the Temp-ress, Jimmy White's Whirlwind Snooker gegen James Pond II, Goblins II o. III, Jump u. Run-Spiele oder Oscar. Bolleier Andrea, Karl-August-Str. 1, 99510 Apolda

Tausche Das schwarze Auge, Die Schicksalsklänge und Indiana Jones 4 gegen Anstoß oder Bundesliga Manager Prof. II. Andrea Bolleier, Karl-August-Str. 1, 99510 Apolda

Tausche Falcon the Clas. Col., MiG-29, F19 Stealth Fighter u. F15 Strike Eagle gegen A-Train oder Civilization oder andere Angebote. Kuba Rudolf, Karl-August-Str. 1, 99510 Apolda

Tausche Sim City, Sim Earth, Personal Nightmare, Railroad Tycoon, Silent Service I+II, Campaign, P47 Special Forces, Wing Commander, Harpoon, NAM 1965-1975, Lost Patrol, Carrier Command, Dune I, Birds of Prey, USS John Young, F15 Strike Eagle, Populous I, Eishockey Manager. Kuba Rudolf, Karl-August-Str. 1, 99510 Apolda

Verkaufe Software für A500-A1200 und suche für Amiga 1200 Software und tausche auch Software. Tel.: 02365/67946

Tausche Orig. Elvira, Cruise for a Corpse, Fort Apache gegen Pizza Connection und Transworld, Football Manager-WCE, Special Forces gegen Die Siedler. Gau Wolfgang, Tulpenhof 2, 59192 Bergkamen

Tausche Originalsoftware: Jonathan, Goblins II, Bundesliga Man. Prof., Pirates, PGA Tour Golf. Ich suche: Ambergmoon, Body Blows, Dune II, Goal, Anstoß. Tel.: 0043/0222/4057937 verlangt Uli (Austria)

Tausche Orig. Jurassic P. geg. Orig. D. Schatz im Silbersee u. Orig. Internation. Soccer geg. Orig. Prince of Persia. Alles auf A600. Tel.: 0561/494227

Biete Lost Vikings, Indy 4, Das Schwarze Auge, suche Action-Plattform-Sp., nur Originale! Holger Venske, Watenstedter Str. 8, 38239 Salzgitter

Biete 3D-Construction Kit gegen Mortal Kombat sowie Legend of Kyrandia gegen Turrican 3 oder Cannonfodder. Tel.: 06221/393314 nur 100%ige Originale!

Suche (Orig.): Die Siedler, Pizza Connection, Mad News, Software Manager. Tausche gegen: Lionheart, Ambergmoon, Body Blows, Patrizier, Lothar Mat. Tel.: 07195/62906

Tausche Orig. Human Race gegen Battle Isle oder The Chaos Engine. Andreas Fraessle, Gottlieb Daimler 64, 55131 Mainz

Tausche u. verk. Orig.-Games: Ambergmoon u. -star, Elite II, Hired Guns, Desert Strike, Lemmings 2, F1 GP, Chaos Engine, suche: Pizza Con., Cannonfodder u. andere. Liste: 05653/1373

Tausche Tornado oder Hired Guns gegen Ambergmoon oder Anstoß für Amiga 1200! Meldet Euch: Tel.: 04651/43006 oder schreibt an Nils Enkelmann, Trep Wai 1, 25996 Wenningstedt

Suche dringend: Die Siedler und Der Planer, habe Anstoß (45), Bill's Tomato Game (35), Vikings (35), Mega lo Mania u. First Samurai (50), nur zusammen. Klein Daniel, Ahornstr. 7, 35708 Haiger

Tausche Minigolf, Feldherr, Emporos, Hanse II und Kaiser II gegen Der Schatz im Silbersee oder Imperium und Badlands gegen Simon the Sorcerer. Alles nur deutsch und 100%ig o.k. Finger Günther, Bunzlauer Weg 1, 31157 Sarstedt

Tausche o. verkaufe Syndicate, Burntime u. Body Blows Galactic. Suche Dune I+II u. Kolumbus. Wagner Robert, Nieheimer Weg 6, 34466 Isthia

Tausche Amiga-Originale: 1869 für

Die Siedler, Elvira, Waterloo für Hannibal, War in the Gulf für Sim Line, Historyline für Castle 2. Busch, Siemensweg 5, 38228 Salzgitter

Tausche The Humans oder Legend of Kyrandia gegen Der Clou, Wing Commander (1200), Elite II oder Arabian Nights. Tel.: 0711/7543933

Kontakte

Amigaclub sucht Mitglieder, 48 DM jährlich, Clubzeitschrift + Disk 3x im Jahr. Info 2 DM in Briefmarken an Amigaclub, Seestr. 80, 23879 Mölln.

Zur Verstärkung unseres Teams suchen wir noch erfahrene Amiga-Coder, Grafiker und Musiker! Tel.: 030/4564683, gesucht: Spielkonzepte!

Seven Eleven the Legend goes on! We are searching for members to rebuild a cool Ami-Section. Send examples to: T. Schwöppe, Blumenhaller Weg 65, 49080 Osnabrück

70 DM bezahlen und ein ganzes Jahr lang die neuesten Spiele kostenlos und bis zu 2 Monaten ausleihen bei Software Time - der Spielfreakclub. Platzt Tino, Dorfstr. 61, 04626 Vollmershain

Zur Verstärkung unseres Teams suchen wir noch erfahrene Amiga-Coder, Grafiker und Musiker! Tel.: 030/4564683, gesucht: Spielkonzepte!

Ein superguter Club sucht noch Mitglieder. Für 70 DM ein Jahr neuste Games ausleihen. Info gegen 1 DM RP bei: Soti, Dorfstr. 61, 04626 Vollmershain

Sommerzeit - Spielzeit! Neuste Games ausleihen bei Software Time, Dorfstr. 61, 04626 Vollmershain. Info gegen 1 DM RP. SOTI - der Powerclub

Neoplasia is looking 4 some good Coders. If you think you are good enough then write 2 H. Ruland, Krae-

henhardt 14, 51674 Wiehl or just call me: 02262/97209

Verschiedenes

Achtung Joker-Fans! Verkäufe komplette Amiga Joker-Sammlung: Ab 2/91 bis 4/94. Gut erhalten! Mit Poster! Preis: VB, ruft an: 02872/4295

Verkaufe Komplettlösungen, Cheats und Tips für 5 DM. Schreibt an: Kosta Tzallidis, Tilsiter 5, 49610 Quakenbrück

Verkaufe: Cheats, Codes, Freezer und Komplettlösungen. Fordert gegen 1 DM Liste an: Rehmann Oliver, Hopfauer 58, 70563 Stuttgart

Highlights! Für PD-Freunde: Nordlicht und Berliner Spielerei! Tel.: 04931/168478

Suche Transworld für Amiga u. Kontakte zw. Programmaustausch. K. Braditz, c/o Grundmann, Am Breiten Luch 52, 13051 Berlin

Suche AJ 1-10/90, 2,3/91, 5-10/91, 1,2,6,8/92. Zahle bis zu 5,50 DM pro Heft. Hillebrand Kay, Plzener Str. 14, 07546 Gera

Wer kann mir Noise Tracker-Abspielroutine schreiben, die ich im Demomaker benutzen kann, da die im Demomaker nicht alle Details abspielt. Gegen Bezahlung! Tel.: 06872/4497

Biete AJ-Komplettssammlung 11/89-3/94! 50 sfr pro Jahrgang oder 180 sfr für alle Ausgaben. Topzustand! Porto übernehme ich. Call: (CH) 041/532673 (Andi)

Habe Tips und Tricks, Freezer-Adressen und Lösungen zu sehr vielen Spielen. Ruft an und fragt nach! Tel.: 02304/43415

Löse Amiga Joker-Sammlung auf. Hefte 2/90, 4/90, 5/90, 7/90, 10/90-12/92 komplett oder gegebenenfalls auch einzeln abzugeben. Hefte 2/90-

ESSER'SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Ulrike Strehel

Ambergmoon	DV	69.00	Innocent Until Caught	DA	65.90
Apocalypse	DA	49.00	Kingmaker	DV	67.00
Award Winners 2	DA	65.90	Kolumbus	DV	72.00
Beneath a Steel Sky	DA	59.00	Lamborghini	DA	46.00
Big Sea	DV	61.00	Last Action Hero	DA	38.90
Brian the Lion	DA	49.90	Liberation - Captive 2	DA	55.90
Cliffhanger	DA	38.90	Lionheart	DA	38.90
Der Clou	DV	65.90	Missiles over Xerion	DA	49.90
Der Clou A1200	DV	65.90	Monopoly	DV	49.90
Der Schatz im Silbersee	DV	79.90*	Mortal Kombat	DA	53.00
Die Siedler	DV	79.90	Naughty Ones	DA	49.90
Dune 2	DV	55.00	Perihelion	DA	49.90
Elite 2	DA	53.00	Pinball Dreams & Fantasies	DA	59.00
Fantastic Dizzy	DV	49.90	Pinball Fantasies A 1200	DA	57.90
Fury of the Furries	DA	55.90	Pizza Connection	DV	76.00
Globdule	DA	54.00	Puggsy	DA	59.90
Goal (Kick Off 3)	DV	54.00	Second Samurai	DA	61.90
Hanse Deluxe	DV	42.00	Software Manager	DV	65.90
Hanse Deluxe A1200	DV	42.00	SUB	DV	54.90
Hattrick	DV	67.90*	Team 17 Collection	DA	52.00



+ CD32 + CD32 + CD32 +

Alien Breed / Quak	DA	49.00
Arabian Nights	DV	49.90
Bubba N Stix	DA	54.90
Chaos Engine	DA	57.00
Chuck Rock 1	DA	34.90
Elite 2	DV	54.90
Lemmings 1	DA	49.90
Lotus Trilogy (1-3)	DA	55.90
MicroCosm	DA	96.90
Naughty Ones	DA	49.90
Nick Faldo Golf	DA	69.00
Nigel Mansell	DA	56.00
Pinball Fantasies	DA	66.00
Pirates Gold	DV	61.90
Project X / F 17 Challenge	DA	49.00
Second Samurai	DA	54.90
Seek & Destroy	DA	49.90
Sensible Soccer	DA	48.00

ESSER-SOFT KÖLN

Adrian-Meller-Str. 10

50859 Köln

Verandkosten. Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 10.00. UPS DM 15.00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00. Bei Software ab DM 35.00 - Bestellwert liefern wir versandkostenfrei (nur im Inland). *bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar. Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 50 50 68

Telefax : 0221 / 50 83 10

BTX : ESSER#SOFT

COMPUTER-



Plattenspiegelung: erstens ein beeindruckender physikalischer Effekt, bei dem sich Sonnenschein auf einem enthaarten Schädel spiegelt – unser Oskar macht da eine geradezu blendende Figur! Gebräuchlicher ist der Ausdruck jedoch für eine Methode zur Sicherung von besonders heiklen Daten. Dabei stattet man einen Rechner mit zwei identischen Festplatten aus, so daß alle originalen Schreibvorgänge auf das Platten-Duplikat übertragen werden können.

Platzhalter: sind Zeichen, die anstelle anderer Zeichen(folgen) gesetzt werden können, um etwa längere Dateinamen abzukürzen oder mehrere Dateien gleichzeitig einem bestimmten Befehl zuzuordnen. Der MS-DOS-Befehl „del *.txt“ löscht z.B. sämtliche im aktuellen Verzeichnis vorhandenen Dateien mit der Endung „txt“. Auch „?“ und „#“ bei der Amiga-Shell gehören in die Platzhalter-Schublade.

Plausibilitätsprüfung: Wenn etwas einleuchtend ist, dann sagt der Lateiner „plausibel“ dazu. In gewissem Umfang können auch Rechner überprüfen, ob eine bestimmte User-Eingabe (wenigstens formal) plausibel ist – werden etwa ausschließlich Zahlen erwartet, dann muß alles, was Buchstaben enthält, schon mal von vorn herein falsch sein.

PL/M: Kürzel für „Programming Language for Microcomputers“. Wer mehr darüber wissen will, schlägt unter „PL/1“ im letzten Heft nach; wir wollen uns schließlich nicht andauernd wiederholen.

Plotter: sind Ausgabegeräte zum Drucken von Grafik. Gut, das können Laserdrucker auch, aber eben nicht

so exakt, weshalb der Plotter hauptsächlich für technische Zeichnungen verwendet wird. Die Tisch- oder Flachbettplotter muß man sich dabei im Prinzip als eine Art Reißbrett vorstellen, auf dem ein Zeichen-Arm frei hin- und herfährt. Trommelplotter hingegen bewegen das auf Walzen gewickelte Papier von links nach rechts (oder umgekehrt), damit der auf einer Laufschiene angebrachte Stift seine Kreise und Striche ziehen kann.

Plug: sagt der Engländer, wenn er „Stecker“ meint.

PLZ: sind natürlich die guten alten (bzw. schlechten neuen) Postleitzahlen. Was das mit Compis zu tun hat? Viel, denn ohne die entsprechende Konvertierungs-Software saßen wir heute noch an der Umstellung auf fünf Ziffern...

PM: Der Presentation Manager war die grafische Benutzeroberfläche früherer Versionen des PC-Betriebssystems OS/2. Mittlerweile durch „Workplace Shell“ abgelöst, fristet der Manager nunmehr sein Nicht-Dasein im elektronischen Nirwana; wenn also heute von PM die Rede ist, dann meint man meist „Peter Moosleitners interessantes Magazin“.

PN: heißt „Polnische Notation“ und meint eine besondere Schreibweise von Rechenoperationen, mit der überwiegend unschuldige und harmlose Mathematiker gequält werden. Dabei schreibt man statt „ $(3-1) \times (8+7)$ “ diese Zeichenfolge: „ $x - 3 \ 1 + 8 \ 7$ “. Erfunden hat den Quark ein gewisser Jan Lukasiewicz, und angeblich soll er dazu dienen, die Klammern einzusparen – warum auch immer. In Wirklichkeit steckte vermutlich

pure Bosheit dahinter, weshalb der 1878 geborene Übeltäter anno 56 zur Hölle fuhr. Um das Maß vollzumachen, gibt es übrigens auch die „Umgekehrte Polnische Notation“, bei der die Rechenzeichen nicht vor, sondern hinter die Ziffern geschrieben werden; zudem arbeitet die Programmiersprache LISP mit der PN.

Point: Daß die Angelsachsen so merkwürdig krumme Maßeinheiten wie Inch oder Gallon haben, ist ja landläufig bekannt, warum also nicht auch diese, mit der die Buchstabenhöhe im Druckgewerbe gemessen wird? Ein Point (pt) entspricht dabei etwa 0,35 Millimeter. Übrigens arbeiten auch wir Germanen mit dem Punkt, doch mißt er bei uns 0,375 mm. Es lebe der kleine Unterschied...

POKE: Flapsig formuliert ein etwas altertümliches Wort für 'ne Freezer-Adresse – weil nämlich der gleichnamige BASIC-Befehl dazu dient, Speicherinhalte gezielt zu verändern.

Polenius, Johannes: Hanni war mal ein berühmter Professor für Astronomie und Mathe an der Uni Padua. Angesichts der Nähe seines Wohnortes zu Rom behauptete er zwar vorsichtshalber nicht, daß die Erde eine Kugel sei, erfand jedoch statt dessen anno 1709 eine Rechenmaschine, was ja irgendwie auch nicht übel ist. Gebaut wurde das Teil zu seinen Lebzeiten zwar nie, aber freundlicher Nachruhm ist schließlich allemal besser als'n unfreundlicher Scheiterhaufen!

Polling: leitet sich vom englischen „Poll“ (= Umfrage) ab. Dabei werden alle an einen Rechner angeschlosse-

nen Peripheriegeräte reihum abgefragt, ob sie gerade Daten senden wollen oder im Gegenteil welche haben möchten. Wenn ja, stoppt der Prozessor seine eigentliche Tätigkeit und leitet stattdessen den geforderten Transfer ein.

Polymorpher Virus: Viren als solche sind ja schon übel, aber dieses Exemplar hier ist ein ganz besonderer Wüstling! Normalerweise lassen sich die Viecher ja an bestimmten, immer wieder gleichen Bytefolgen erkennen, was von Virenkillern weidlich zum Virenkillen ausgenutzt wird. Der Poly-Virus hingegen ist in der Lage, seinen eigenen Code quasi ständig zu mutieren, um der Entdeckung zu entgehen. Allerdings funktioniert die Rüstungsspirale auch in diesem Bereich, und so sind Anti-Virenprogramme heute durchaus in der Lage, selbst solche Meister der Tarnung zu erwischen. Warum? Na, weil (Mutation hin oder her) ein funktionierender Programmcode trotz allem gewissen Gesetzmäßigkeiten folgen muß, und auf die achtet halt ein moderner Scanner.

Pop-Up-Menü: „Pop Up“ ist ein englischer Begriff, der sinngemäß mit „aufspringen“ bzw. „plötzlich auftauchen“ zu übersetzen ist. Wenn man bei einem Rollenspiel z.B. zaubern möchte, und es erscheint eine Auswahl auf dem Screen, bei der man anklicken kann, welcher der Charaktere denn nun genau den Stab schwingen soll, dann hat man es mit einem Pop-Up-Menü zu tun. Klappt man die Spells dagegen mit einem Druck auf die rechte Maustaste vom oberen Screenrand herunter, so handelt es sich um ein „Pull-Down-Menü“.

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (08142) 90 11/80 79/82 73
Telefax: (08142) 546 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰
 „LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo. – Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

AMIGA

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 – DIE 93ER EDITION – POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
ALIEN 3 DT. ANL.	59,90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54,90
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS600/2000	69,90
APOCALYPSE DT. ANL. 1 MB	49,90
AUFSCWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65,90
AWARD WINNERS 2 COMPL. INCL. ELITE / JIMMY WH. SNOOKER / ZOOL / SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	69,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BEAVERS DT. ANL.	65,90
BIG SEA KOMPL. DT. 1 MB	65,90
BLOB DT. ANL.	59,90
BLUE & THE GRAY DT. ANL. 1 MB	65,90
BOBS BAD BAY DT. ANL.	59,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1 MB	55,90

BRIAN THE LION

DT. ANLEITUNG

54,90

BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
BURNING RUBBER	54,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69,90
CAMPAIGN II 1 MB	69,90

BENEATH STEEL SKY

KOMPL. DEUTSCH 1 MB

65,90

CANNONFOODER DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
CLIFFHANGER DT. ANL. *	39,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB	65,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69,90
COOL SPOT DT. ANL.	54,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB	54,90

DARKMERE

KOMPL. DT. 1 MB

65,90

DAS SCHWARZE AUGE: DISK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DEEP CORE DT. ANL. 1 MB	49,90
DELUXE PAINT 5 AGA KOMPL. DT. 1 MB	49,90
DENNIS DT. ANL.	49,90

DER CLOU

KOMPL. DEUTSCH 1 MB

75,90

DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1 MB *	89,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49,90
DOOFUS DT. ANL.	54,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
ELFMANIA DT. ANL. *	54,90

ELITE 2 – FRONTIER

KOMPL. DT. 1 MB

59,90

EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KPL. DT.	59,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JAMES POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SHUTTLE	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
EYE OF THE STORM KOMPL. DT. 1 MB	65,90
F-17A NIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	69,90
FANTASTIC DIZZY	49,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	65,90
FURY OF THE FURRIES DT. ANL.	59,90
GENESIA DT. ANL. 1 MB	59,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49,90
GLOBOLE DT. ANLEITUNG 1 MB	54,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLINS 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HIRED GUNS DT. ANL.	65,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 DT. 1 MB	79,90
INNOCENT UNTIL CAUGHT DT. ANL. 1 MB	75,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54,90
JONATHAN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	69,90

KOLUMBUS CHRISTOPH

KOMPL. DT. 1 MB

79,90

LAMBORGHINI DT. ANL.	49,90
LIBERATION DT. ANL.	59,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTHEUS DT. ANL. 1 MB	65,90
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG	59,90

MANCHESTER UNITED

PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.

59,90

MEAN ARENAS	49,90
MICRO MACHINES DT. ANL.	49,90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55,90
MONOPOLY KOMPL. DT.	49,90
MORPH DT. ANL.	49,90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB	59,90

AMIGA

MR. NUTZ

DT. ANL.

59,90

NAUGHTY ONES DT. ANL.	49,90
NIPPOON SAFES DT. ANL.	54,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
PENTHOUSE HOT NUMB DELUXE DT. ANL. 1 MB	59,90
PERIHELION DT. ANL. 1 MB	65,90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69,90

PIZZA CONNECTION

KOMPL. DEUTSCH 1 MB

85,90

PUGGSY DT. ANL. 1 MB	59,90
S.U.B. KOMPL. DT. 1 MB *	59,90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB *	65,90
SIM CITY / LEMMINGS COMPL.	65,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75,90

SKIDMARKS

DT. ANLEITUNG 1 MB

54,90

SLEEP WALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL.	65,90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	79,90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39,90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG	49,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
TERMINATOR 2 – JUDGEMENT DAY – DT. ANL. 1 MB	54,90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
TORNADO DT. HANDE 1 MB	59,90
TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.	54,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59,90
TURNING POINTS *	65,90
TURRICAN 3 1 MB	39,90

U.F.O. – ENEMY UNKNOWN –

KOMPL. DT. 1 MB *

69,90

U.M.S. COMPILATION INCL. UMS / UMS 2 / SCENARIOS	89,90
DT. ANL.	89,90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49,90
X-MAS LEMMINGS DT. ANL. 1 MB	39,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1 MB	59,90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG DT. ANL. 1 MB	59,90
WONDERDOG DT. ANL. 1 MB	49,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39,90
YOI JOE! DT. ANL.	59,90
ZEPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT. 1 MB *	79,90

AMIGA Sonderposten

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB	39,90
A-TRAIN 1 MB	39,90
ALPHALYN 1 MB	19,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	34,90
AMNIONS	15,90
ARMOUR GEDDON – PSYGNOSIS – ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
S.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 1 MB	19,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19,90

B 17 FLYING FORTRESS

– MICROPROSE – 1 MB

39,90

BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON	19,90
BATTLETECH 1	24,90
BIG NOSE THE CAVEMAN	29,90
BILL TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BIRDS OF PREY	34,90
BLACK CRYPT 1 MB	29,90
BLUES BROTHERS	24,90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL DT. ANL.	29,90

BUBBA N STIX

DT. ANLEITUNG 1 MB

34,90

BUDOKHAN	29,90
----------	-------

CYBERPUNK

DT. ANLEITUNG

24,90

CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CHART ATTACK COMP. INCL. LOTUS 1 / VENUS / JAMES POND / GHOLDS N GOST	34,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHUCK ROCK 2 – SON OF CHUCK ROCK –	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	19,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34,90
COVERT ACTION – MICROPROSE – 1 MB	29,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	24,90

AMIGA Sonderposten

CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29,90
CYCLES – MOTORRADRENNEN –	29,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT.	19,90
DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANL.	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F17 CHALLENGER DT. ANL.	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1 MB	34,90
F29 RETALIATOR	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY	24,90
GEM X*	29,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	29,90

GOBLINS I

KOMPL. DEUTSCH 1 MB

29,90

GRAHAM TAYLOR SOCCER	29,90
GRAND PRIX CIRCUIT – ACCOLADE –	24,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
GUNBOAT – ACCOLADE – 1 MB	29,90
HAGAR – THE HORRIBLE –	24,90
HARD NOVA	29,90
HARPOON VERS. 1.21 DT. ANL. 1 MB	29,90
HERO QUEST	19,90
HUMAX KOMPL. DT. 1 MB	29,90
HILL STREET BLUES	29,90
HOOK	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	35,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	54,90
INDIANA JONES 4 – LAST CRUSADE – KPL. DT. 1 MB	29,90
INDIANAPOLIS 500	19,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
JAGUAR XU 220	29,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29,90
KINGS QUEST 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LEGEND OF FAERGHAN KOMPL. DT. 1 MB	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	39,90

LEMMINGS 2

– THE TRIBES – DT. ANLEITUNG 1 MB

39,90

LETHAL WEAPON 1 MB	29,90
LOON – LUCASIN 1 MB	29,90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DT. 1 MB	29,90

LOTUS TRILOGY 1–3

DT. ANLEITUNG

34,90

LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29,90
M1 TANK CHALLENGER DT. ANL. 1 MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MANIC MANSION	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
MONSTERBUSINESS	19,90
OPERATION STEALTH	34,90
PACIFIC ISLANDS – TEAM YANKEE 2 – 1 MB	29,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY II DT. ANL.	19,90
PARASOL STARS DT. ANL. 1 MB	24,90
PICTIONARY	29,90
PIRATES DT. ANL.	29,90
POLICE QUEST 1 1 MB	34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34,90
POPULOUS INCL. P. UNDEISED LANDS	29,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	19,90
P.P. HAMMER	29,90
PREMIER MANAGER 1 MB	29,90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	34,90

PRIME MOVER

DT. ANLEITUNG

34,90

PRINCE OF PERSIA	29,90
PUSH OVER	29,90
QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1 MB	35,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL.	39,90
QWAK DT. ANL.	34,90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB	34,90

SPACE M.A.X.

KOMPL. DT. 1 MB

24,90

RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	15,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB	19,90
ROBOCOP 3 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MB	29,90
R-TYPE 2	19,90
RVF HONDA DT. ANL.	29,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	34,90
SILENT SERVICE 2 – MICROPROSE – 1 MB	34,90
SIM ANT	34,90
SIM EARTH 1 MB	34,90
SPACE CRUSADE 1 MB	19,90
SPACE QUEST – SIERRA –	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	29,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRIKE FLEET	29,90
CRUISE FOR A CORPS DT. ANL. 1 MB	29,90

AMIGA Sonderposten

SIM LIFE

A500/A600/A2000 KOMPL. DEUTSCH 1 MB

29,90

SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION –	29,90
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CUP 2	24,90
THE PLAGUE	15,90

SPACE HULK

DT. ANLEITUNG 1 MB

39,90

THUNDERHAWK AH 73 M 1 MB	29,90
TITUS THE FOX	24,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	19,90
TROLLS	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASEBALL 1 MB	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UTOPIA 1 MB	19,90
WATERLOO DT. ANL.	24,90
WING COMMANDER 1 MB	29,90
WIZ KID DT. ANL.	29,90
WOLFGHILD	29,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	29,90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24,90
ZAK MCCracken KOMPL. DT.	39,90
ZOOL DT. ANL. 1 MB	29,90

ZOOL 2

DT. ANLEITUNG

34,90

ZYCONIX	19,90
---------	-------

Abgabe nur so lange der Vorrat reicht!

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
ALIEN BREED / QWAK DT. ANL.	49,90
CASTLES II DT. ANL.	79,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	59,90
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
DER CLOU KOMPL. DT. *	69,90
DISPOSABLE HERO DT. ANL.	59,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. *	54,90
JAMES POND 2	59,90
LIBERATION	65,90
LOTUS TRILOGY (LOTUS 1–3) DT. ANL.	99,90
MICROCOSM DT. ANL.	99,90
MORPH	59,90
NICK FALDO GOLF	69,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL.	29,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	69,90
PIRATES GOLD DT. ANL.	59,90
PROJECT XY / F117 OPERATION DT. ANL.	49,90
SENSIBLE SOCCER *	49,90
TROLLS DT. ANL.	29,90
WHALES VOYAGE	29,90
ZOOL DT. ANL.	29,90

AMIGA 1200

ALIEN BREED 2 DT. ANL.	59,90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59,90
BURNING RUBBER DT. ANLEITUNG	59,90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49,90
DER CLOU KOMPL. DT. *	75,90
FATMAN – CAPED CUSTOMER – DT. ANL.	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
JURASSIC PARK	54,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. *	79,90
SECOND SAMURAI DT. ANL.	44,90
SEEK & DESTROY DT. ANL.	79,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	69,90
SOCCER KID DT. ANL.	69,90
T.F.X. TACTICAL FIGHTER EXP. DT. HANDBUCH *	65,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	54,90

Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3, A500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3, A2000	219,00
BOX 80 STÜCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STÜCK 5,25" DISKETTEN	19,90

STROMAUSFALL

Benötigt man für den Beruf eines Jedi-Ritters eigentlich Abitur? Wir wissen es nicht, aber eines wissen wir ganz genau: Unsere aktuellen Seiten über stromlose Games versprechen Entspannung für Leute mit Schulstreß und gestreßte Sternenkrieger gleichermaßen!

ABI 94

Der erste Streßausfall bei Stromausfall wäre mit diesem witzig-gemeinen Kartenspiel zu bewerkstelligen, bei dem drei Klausuren sowie natürlich die eigentliche Reifeprüfung zu bestehen sind. Abhängig von der Delinquenzzahl (das Reglement erlaubt vier bis acht) bekommt man eine bestimmte Menge Karten zugeteilt, auf denen je ein Zeitvertreib samt seinen Folgen dargestellt ist. Nachhilfestunden werden beispielsweise mit zwei Pluspunkten belohnt, ein mit Kartenspielen angeblich unnütz verschwendeter Tag mit fünf Minuspunkten bestraft, ein mit Karten seiner Freundin flüchtet, hat zwar immer noch vier Minuspunkte im Beutel, darf dafür aber einmal Streß abbauen – womit bewiesen wäre, daß unsere Einleitung diesmal



dem Spiel in den Fächern Material und Regelwerk nicht ganz für den Numerus clausus reichen dürfte.

STAR WARS DAS ROLLEN-SPIEL

Jetzt aber zum unumstrittenen Höhepunkt der heutigen Veranstaltung: Mag der Krieg der Sterne dem Amiga-Rollenspieler in digitaler Form auch vorläufig noch vorenthalten bleiben (soviel zum Thema Streß), dank Welt der Spiele kann die Macht ab sofort mit Euch sein. Mit dem Frankfurter Verlag war sie auf jeden Fall, denn obwohl dieses Produkt praktisch noch offenfrisch ist, muß es bereits nachgedruckt werden – Glück für Euch und uns, daß wir überhaupt noch ein Testexemplar des neuen Verkaufssrenners ergattern konnten!

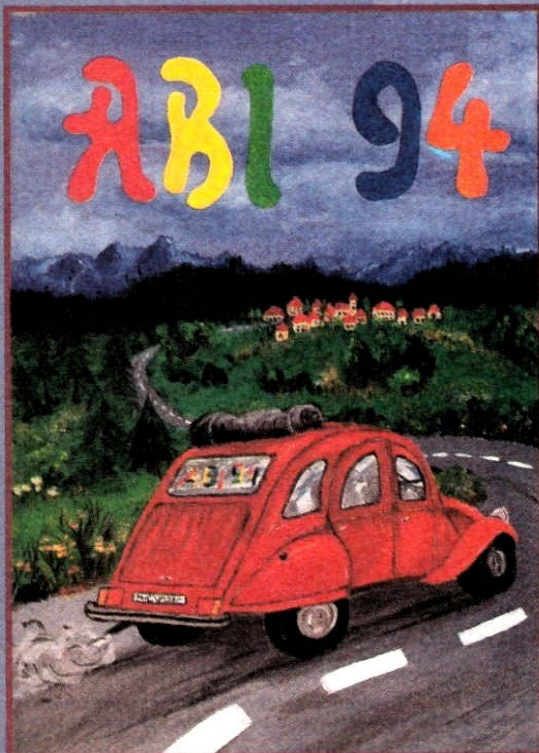
Was bei dem hübsch gebundenen und edel ausgestatteten Regelwerk gleich auf den ersten Blick ins Auge fällt, ist das unverkennbare Bemühen, ein bei aller Komplexität auch für Einsteiger brauchbares Game zu schreiben. Allein das umfangreiche Kapitel über die Aufgaben, Sorgen und Nöte des Spielleiters (in dem selbst mit ganz konkreten Tips nicht gegeizt wird) ist uns in dieser detaillierten Form ein dickes Sonderlob wert. Löblich auch das recht handliche und konsequente System von branchenüblichen Eigenschaften, Fähigkeiten und Fertigkeiten, welches zur Auswürfelung von Spezialaktionen, Kampfsequen-

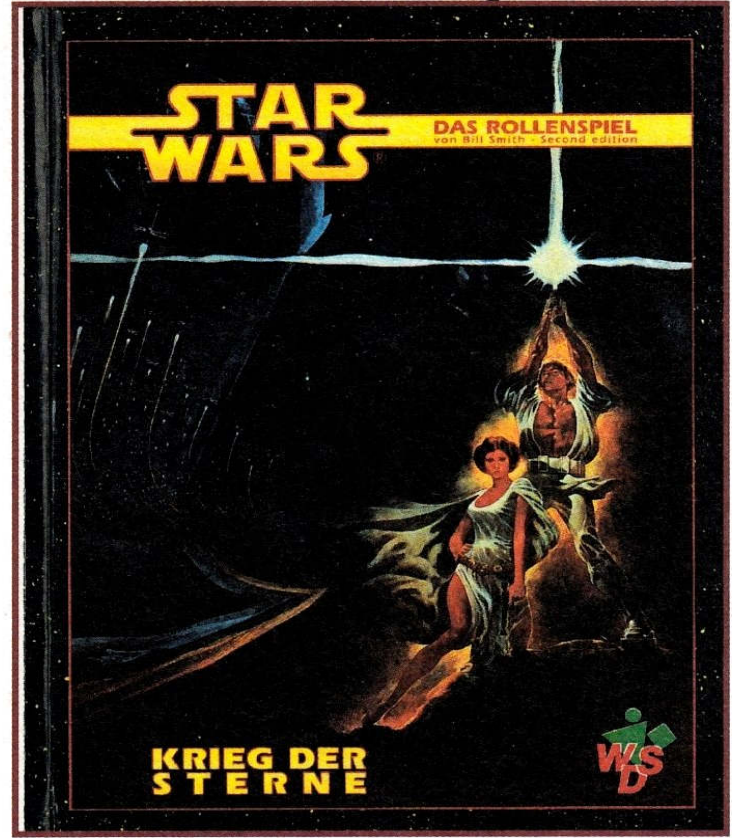
nicht gänzlich an den Haaren herbeigezogen ist. Wer hier nämlich wegen allzu intensiver Lernanstrengungen zuviel Streß abbekommt, braucht (fast wie im richtigen Leben) eine Beruhigungsspielle, die ebenfalls mit Punkteabzug zu erkaufen ist.

Pro Runde muß nun jeder Abiturient in spe eine Karte ablegen, und zwar entweder bei sich oder einem beliebigen Mitspieler. Logisch, daß man dabei versucht, die Luschen seinen Kumpels anzudrehen, während die begehrten posi-

tiven Zähler auf dem eigenen Haufen landen. Dann gibt es noch allerlei Sonderkärtchen, mit denen etwa die eine oder andere Sünde annulliert bzw. von Pluspunkten der Kollegen „abgespickt“ werden darf – und wer nach Verrechnung aller Boni und Mali mindestens fünf Zähler auf seinem Stapel hat, kann abgeben und hat die erste Klausur bestanden, während die anderen noch weiterschwitzen. Freilich sollte man dabei nicht zu voreilig sein, denn zum endgültigen Sieger wird gekrönt, wer das höchste Gesamtergebnis aller Prüfungen vorweisen kann!

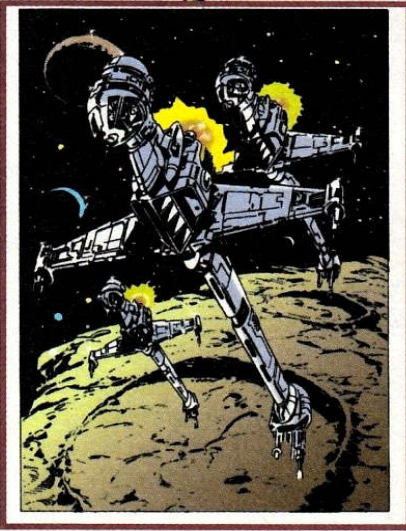
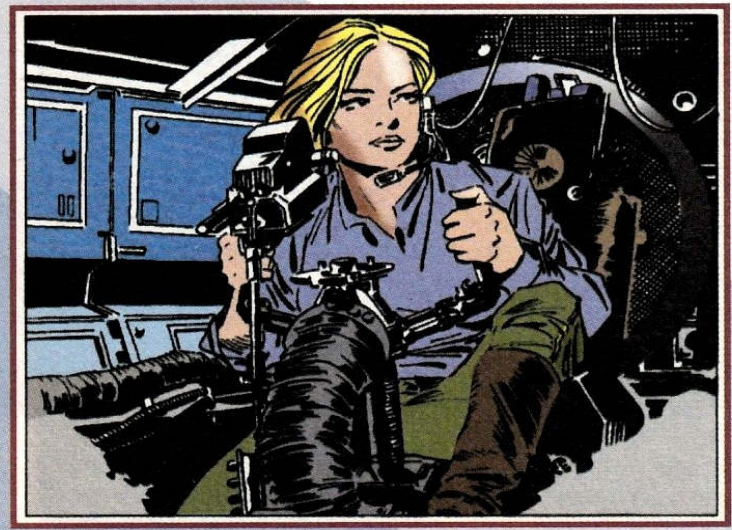
Die ganze Chose spielt sich ausgesprochen kurzweilig, da in der Gruppe launige Interaktion, bissige Kommentare und unterhaltsame Unterhaltungen praktisch unausbleiblich sind. Es ist also durchaus verschmerzbar, daß es bei





zen oder Anrufungen der Macht gleichermaßen herangezogen wird. Was die Helden betrifft, ist vom Droïden über den Ewok-Krieger bis hin zum Wookiee-Maat eine ganze Reihe von vorgefertigten Charakter-Schablonen im Angebot, aber natürlich spricht auch nichts dagegen, als Han Solo oder Luke Skywalker Prinzessinnen zu

retten bzw. gänzlich eigene Abenteurer zu entwerfen. Dem Erfindungsgeist sind hier wahrlich keinerlei Grenzen gesetzt, wenngleich es der Atmosphäre sicher nicht schaden kann, wenigstens ein oder zwei aus den Filmen bekannte Rassen in die Party aufzunehmen. Einer der originellsten Aspekte des Spiels ist zweifellos



der Umgang mit der Macht (weiß tatsächlich irgend jemand nicht, was gemeint ist? Schämt Euch, und nehmt ein, zwei Nachhilfestunden in der Videothek!), wobei gleich anfangs zu entscheiden ist, wie Euer Charakter zu dieser Space-Religion steht. Soll die Macht mit ihm bzw. ihr sein, ist fortan ein moralisch einwandfreier Lebenswandel gefragt, andernfalls tritt die berüchtigte „Dunkle Seite der Macht“ auf den Plan und kann den Helden sogar verschlingen – was wohl das Ende dieser Spielfigur bedeuten dürfte. Andererseits bietet die Macht aber auch besondere Möglichkeiten wie etwa Beeinflussung des Würfelglücks, beschleunigte Heilung oder gar Telepathie. Zum guten Schluß wird hier noch jede Menge an geschichtlichen, politischen und sonstigen Hintergrundinfos zum Star Wars-Universum geboten, und so gibt es für Fans nur eine vernünftige Entscheidung: Dieses Rollenspiel muß her!

DAS GAME SEI MIT EUCH!

Aufgrund der momentan etwas prekären Versorgungslage bei dem tollen Sternenkrieg ist es da natürlich besonders erfreulich, daß wir

auch diesmal wieder unsere Rezensionsexemplare verlosen: Schickt uns einfach ein Kärtchen, auf dem entweder steht, wie man in Österreich zum Abitur sagt, oder wie die Prinzessin aus Star Wars heißt. Im April interessierten wir uns übrigens für die Ägypter sowie den C64, und im Mai fehlt neben einer Briefmarke und einem leserlichen Absender bloß noch unsere Anschrift, um eine Gewinnchance zu haben. Hier kommt sie schon... (jn)

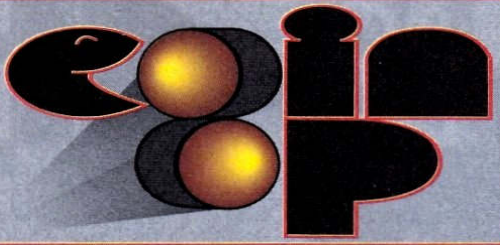
Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Abi 94

Spielmaterial: 69%
Spielregeln: 68%
Spielreiz: 82%
Besonderes: Vermutlich das erste Abitur, das Laune macht!
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 29,- DM
Bezug: Fantasy Forest
 Lange Rötterstr. 74
 68167 Mannheim

Star Wars

Spielmaterial: 83%
Spielregeln: 83%
Spielreiz: 83%
Besonderes: Allerlei Originalfotos aus den Filmen lockern das Buch auf.
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 59,- DM
Bezug: Welt der Spiele
 Am Martinszehnten 5
 60437 Frankfurt



Der aktuelle Ausflug in die Spielhalle soll Euch einen Überblick über alle neuen Digi-Rasereien verschaffen – doch ehe wir den Bleifuß senken, wollen wir noch kurz die Fäuste schwenken...

DUNGEONS & DRAGONS – THE TOWER OF DOOM



Bei Capcom wird ja traditionell gern und ausgiebig gefightet, hier aber ausnahmsweise mal nicht auf der Straße, sondern quasi in der Arcadeversion eines D&D-Rollis. Da man an einem Münzschluckers schon aus finanziellen Gründen nicht stundenlang herumrätselfeln kann, wurde das Szenario recht schlicht gehalten: Die maximal vier Helden haben

nichts weiter zu tun, als per pedes das mystische Reich Darokin zu erreichen – und die damit verbundenen Begegnungen mit Kobolden, Drachen, Sphingen und Berserkern zu überleben.

Zur Auswahl stehen Kämpfer, Elf, Zwerg

und Priester, von denen jeder mit seinen rollenspieltypischen Stärken und Schwächen ausgestattet ist. Am besten kommt das zur Geltung, wenn man sich gemeinsam mit Freunden auf den Weg macht, weil sich dann etwa die Muskelkraft und Robustheit des Zwergs wunderbar

mit den magischen Fähigkeiten des Priesters ergänzen. Im Unterschied zu herkömmlichen Klopereien können hier auch versteckte Räume erkundet und nützliche Items aufgesammelt werden, welche die Helden z. B. feuerfest machen oder



ihre Marschgeschwindigkeit verdoppeln. Freilich liegt der Schwerpunkt trotzdem auf

handfester Action, wobei der Spieler auf eine sehr durchdachte Steuerung zurückgreifen kann. Auch mit prachtvoll gezeichneten Sprites und Hintergründen haben die Programmierer nicht geizigt, aber am großzügigsten waren sie bei der Akustik: Dank

Capcoms neuem QSound-System klingt die Orchesterbegleitung unglaublich bombastisch! Dazu gibt's komplett deutsche Screenshotexte und einen genialen Vier-Spieler-Modus; der Marsch zum Turm des Unheils stellt also tatsächlich ei-

ne erfrischende Alternative zum üblichen Karate-Einerlei dar.

NEUE DIGI-RASEREIEN



OUT RUNNERS

Alle Welt steht im Stau und stänkert aus dem Auspuff bzw. über zu hohe Spritkosten oder umweltbelastende Bezinkutschen – je nach Sichtweise. Dabei

braucht es doch nur eine Tankfüllung voller Münzen, um in der Spielhalle ohne Reue die Straßen unsicher machen zu können...

Die urig-ursprüngliche Freude am Fahren verkörpert dabei vor allem Segas **Out Runners**, wo man mit acht Boliden vom auffrisierten Mini bis zum Porsche auf Weltreise gehen darf. Die Unterschiede sind keineswegs bloß optischer Natur, denn auch hinsichtlich Motorpower, Manövrierfähig-

keit etc. hat jeder Wagen seinen eigenen, unverwechselbaren Charakter. Dasselbe abwechslungsreiche Konzept beherrschte man bei der knallbunten Grafik und der konkreten Ausgestaltung des rasanten Geschehens selbst. So wird das Vehikel in China schon mal von stürmischen Fahrradfahrern gerammt, während sich die holprigen Trampelpfade im Dschungel als wahrer Härte-Test für die Federung erweisen. Und damit sich unter-



RIDGE RACER

wegs niemand einsam fühlt, ist das imposante Standgerät mit zwei kompletten Fahrereinheiten samt Lenkrad und Fußpedalen ausgerüstet. Also ein echter Spaßmacher, selbst wenn man auf wirklich innovative Features verzichten muß.

Die Ausstattungsliste von Namcos **Ridge Racer** liest sich da schon ein bißchen beeindruckender: Servolenkung, realistisch gestyltes Cockpit, verstellbarer Schallsitz, wahlweise manuelle

Sechsgangschaltung oder Automatik sowie vier Schwierigkeitsgrade. Menschliche

Beifahrer sind leider nicht zugelassen, aber dafür entschädigt die geradezu fotorealistische Mischung aus 3D-Polygonen und Texture Mapping, mit der die Küstenstraßen, Tunnel usw. am Piloten vorbeizischen. Kurz und gut, auch hier wird einem der Bleifuß kaum jemals einschlafen.

Bei **Racin' Force** könnte das schon eher passieren, hat Konami damit doch bloß biedere Hausmannskost abgeliefert. Nicht, daß sich die Designer keine Mühe gegeben hätten, nur will der Funke einfach nicht so recht zünden. Dabei wurden beispielsweise die einzelnen Rennkurse sehr unterschiedlich ausgelegt, was ihre Anforderungen an Mensch und Material angeht – einmal ist kompromißloses Vollgas angesagt, dann wieder muß man sein Feingefühl aufquerfeldein-Strecken unter Beweis stellen. Dennoch, und trotz der Möglichkeit, bis zu vier der zweiseitigen Geräte miteinander zu koppeln, um insgesamt acht Kilometerfresser auf die Piste zu schicken, markiert dieses Spiel das Schlußlicht der heutigen Auswahl.

Die Polposition hält dagegen Segas zweites PS-Spektakel im Rennen um die Gunst der Coin Op-Piloten: **F1 Super Lap** bietet zwar nur einen einzigen Kurs, ansonsten aber Features im Überfluß. Sowohl die Flitzer als auch die Teams wurden originalgetreu aus dem Formel-1-Zirkus übernommen, und die Doppelkabinen (mit Lenkrädern und Pedalen) können wie bei **Racin' Force** zu Vierergruppen zusammengestöpselt werden. Die Grafik glänzt mit alternativer Cockpit- und Verfolgerperspektive, dazu dient das obere Bildschirmviertel als Beobachtungsmonitor für die Aktivitäten der Konkurrenz. Außerdem findet sich am Armaturenbrett ein sogenannter Overtake-Knopf, der Überholvorgänge zum reinsten Vergnügen macht – sowie überhaupt das ganze Spiel ausgemacht knackig rüberkommt!

Last but not least hat Sega den polygonen Vorjahresknüller mit Doppelsitzbank und Zwei-Spieler-Modus aufgebohrt, ansonsten blieb **Virtua Racing Twin** bis auf das Anhängsel im Namen weitgehend unverändert. Kein Beinbruch, denn besonders die blitzschnelle Grafik hängt auch anno 94 noch die meisten



F1 SUPER LAP

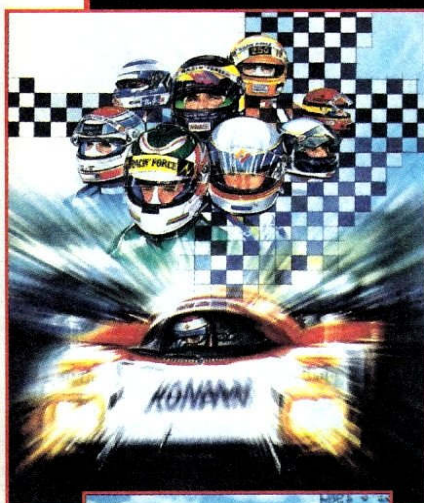


Konkurrenten locker ab. Und damit kommen wir zum Fazit unseres kleinen Rennausflugs: Automobile Revolutionen haben in der Spielhalle nicht stattgefunden, aber wer mal wieder ein paar völlig umweltschädliche Runden mit Tempo 250 drehen will, findet hier derzeit Gelegenheiten in reicher Auswahl. Mal sehen, wieviel sich davon wie und wann am Amiga wiederfindet... (Manuel Semino)

den polygonen Vorjahresknüller mit Doppelsitzbank und Zwei-Spieler-Modus aufgebohrt, ansonsten blieb **Virtua Racing Twin** bis auf das Anhängsel im Namen weitgehend unverändert. Kein Beinbruch, denn besonders die blitzschnelle Grafik hängt auch anno 94 noch die meisten



VIRTUA RACING TWIN



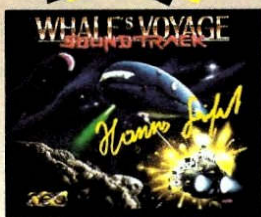
RACIN' FORCE



JOKER SHOP

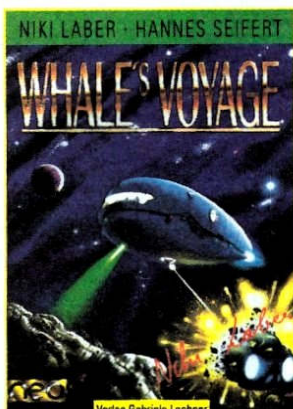
NEU!

NEU!



Nr. 50003

Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's den heißen Sound von „Whale's Voyage“ auf CD und ein passendes Rollenspiel-Buch samt Komplettlösung; beides vom Komponisten bzw. Autor handsigniert!
CD: DM 15,- Buch: DM 39,-
CD & Buch: DM 50,-



Nr. 700001

Exklusiv-CD – die Sensation ist perfekt: Ab sofort ist „Turrican“, die neue Mega-CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck, für Joker-Leser als handsignierte Sonderauflage erhältlich. Holt Euch die exklusive Sammler-Scheibe mit den 16 Spizentracks! Für klangvolle DM 31,-

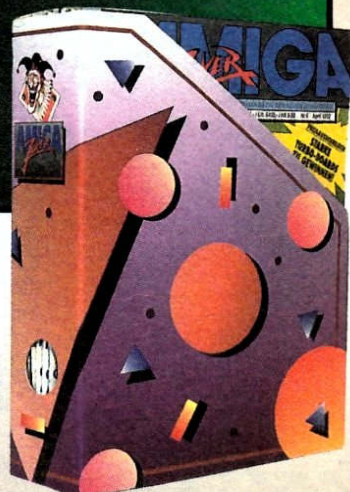


Nr. 900005

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)

Nr. 900004

Sammelordner – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht einfach klasse aus! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



Nr. 500001

Cheat-Disks – Endlich sind sie da, die 3,5"-Scheiben mit Hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu Hunderten von Games! Die besten Kniffe aus vier Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimativen Lösungshilfen, jeweils für trickreiche DM 15,- pro Disk



Nr. 90002

Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für zu Hause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in der Einheitsgröße L. Schon für modische DM 49,-



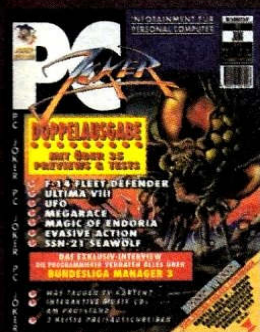
NEU:
JETZT NUR NOCH
39,- DM



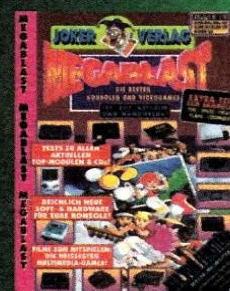
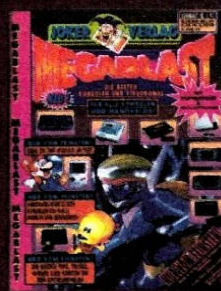
Nr. 90003

Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß für zeitlos günstige DM 39,- pro Uhr

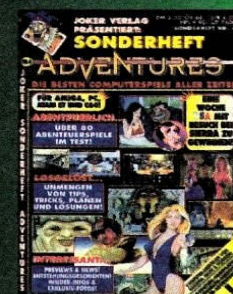
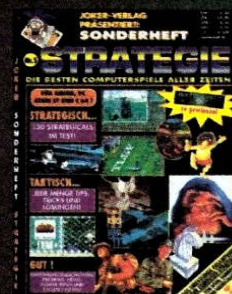
Nr. 100000
Joker-Sammlung – Jetzt aber
flott die fehlenden Hefte nach-
bestellen, denn viele Ausgaben
sind bereits vergriffen! Einzig
und allein von den im Coupon
aufgeführten Nummern gibt's
noch ein paar Exemplare, aber
wer weiß, wie lange noch?
Fürs Übliche:
DM 7,- pro Heft



Nr. 300000
Horizontenerweiterung – Mit
dem „PC Joker“ wißt Ihr heu-
te schon, welche Games Euch
morgen am Amiga erwarten,
lernt Soft- und Hardware für
den PC kennen und bekommt
überhaupt jede Menge bestes
Computer-Entertainment im
gewohnten Joker-Stil. Muß
man haben!
Für die gewohnten DM 7,-
pro Heft



Nr. 200000/400000
Spezialitäten – Unsere Son-
derhefte sind wirklich etwas
ganz Spezielles! „Strategie“
und „Adventures“ bieten je-
weils über 80 Tests der be-
sten Spiele samt Previews,
News, Infos und Lösungshil-
fen. Dasselbe in Konsole gilt
für „Megablast“, wo zudem
alle drei Monate die neueste
Hardware ausführlich vor-
gestellt wird!
Speziell günstig für DM 8,50
pro Heft



Nr. 500002
Mousepad – Wer dem Joker
schon immer mal übers Maul
fahren wollte, wird mit unserer
exklusiven Mausmatte glücklich:
Eine vierfarbig bedruckte Zier-
de für jeden Computertisch, ein
Vergnügen für jeden Digi-Na-
ger!
Für gut abgerollte DM 15,-



Nr. 500004
Stick-Tuner – Mit diesem innova-
tiven Gerät und seiner Schußan-
zeige verfügt Euer Knüppel plötz-
lich über variables Dauerfeuer in
diversen Modi, eine Zeitlupen-
Funktion sowie einen Freund fürs
Leben!
Für actionreiche DM 59,-

Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5,- (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikelnr. Artikelbezeichnung Ausgabe, Größe, Farbe

100000	Amiga Joker	☐ 11/91 ☐ 12/91 ☐ 5/92 ☐ 7/92 ☐ 9/92 ☐ 10/92
		☐ 11/92 ☐ 12/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93
		☐ 5/93 ☐ 7/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93
		☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94
200000	Sonderheft	☐ Adventures ☐ Strategie
300000	PC Joker	☐ 6/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93
		☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94
		☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94
400000	Megablast	☐ 1/92 ☐ 4/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94
500001	Cheat Disk	☐ Nummer 1 ☐ Nummer 2
500002	Mousepads	☐ Stück
50003	Whale's Voyage Exklusiv	☐ CD ☐ Buch ☐ CD & Buch
500004	Stick Tuner	☐ Stück
700001	Turrican Exklusiv-CD	☐ Stück
90002	Joker Jogger	☐ Stück
90003	Joker Watch	☐ weiß ☐ schwarz
900004	Joker Sammelordner	☐ Stück
900005	Disksticker	☐ Bögen à 8 Stück

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT — KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH

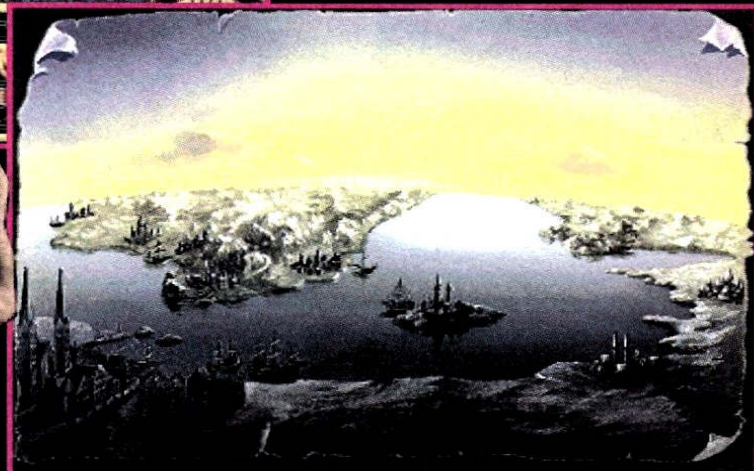
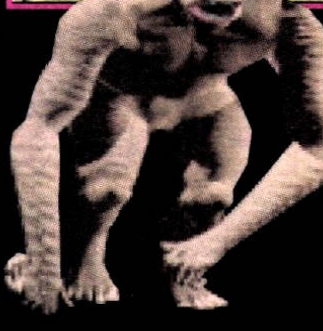
DOPPELT GUT

Ab 27. Mai gibt's die
DOPPELAUSGABE
für Juni/Juli!

Ehrensache, daß wir uns für diese spezielle Ausgabe auch doppelt ins Zeug legen werden. So warten wieder brandaktuelle Previews, sommerliche Preisausschreiben, ein ganzer Sack voll durchgeprüfter Tips, Tricks, Cheats und Lösungen sowie natürlich Tests, Tests und noch mehr Tests!

Garantieren können wir Euch bereits Prüfberichte zum grafisch opulenten Abenteuer **HEIMDALL II**, der knallharten Ballerorgie **BANSHEE**, dem Alien-Strategical **UFO** und dem lustigen Jump & Run **PINKIE**. Wir hoffen allerdings schwer, daß auch das Klassiker-Remake **HANSE - DIE EXPEDITION**, das Survival-Adventure **ROBINSON'S REQUIEM** und der heiße Blechsalat **RISE OF THE ROBOTS** termingerech angereicht sind!

Als Trost für alle in dieser Ausgabe zu kurz gekommenen Demologen gibt's im nächsten Heft eine seitenlange **DEMO GALERIE SPEZIAL** (u.a. mit den prämierten Werken der jüngsten Demo-Parties!), außerdem natürlich eine neue Ausgabe von **AMIGA CD-JOKER**! Legt Euch also flugs ein Abo samt Preis- und Zeitvorteil sowie dem Gratisdemo zu, oder seid zumindest ab 27. Mai am Kiosk - es lohnt sich!



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

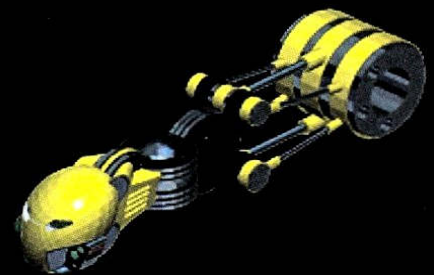
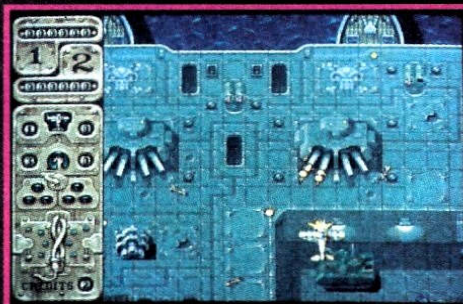
Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273



INSERENTENVERZEICHNIS

A3 Computer	37	Micro Magic	27
ABC Soft	81	MicroProse	15
Arktis	35	MultiMedia	107
Art Department	91	Okay Soft	26
Bachler	63	Omega	6
Bergler	61,97	Pawlowski	119
Call & Play	25	Pfister	84
City Software	26	Powersoft	26
EMP	21	Sierra	2
Esser	108	Silver Datentechnik	9,43,101
Factor 5	11	Softsale	23
Fun & Action	120	Software 2000	17,31,89
Greenwood Entertainment	59	Sparschwein	64
Happy Soft	93	Versand 99	93
Heeresamt	107	Vesalia	45
Joker Verlag	29,39,67,85,94	Wial Versand	111
Joysoft	98	Wimmer	109
Judgment Day	56,57	Poster:	Virgin
Mallander	49	Poster:	Joker Verlag
Media Points	24		

Amiga-Software-Pakete ab 19,- Bewährtes - Neuheiten - Preissenkungen!

Kinderspiele

Diese Spiele sind besonders für Kinder geeignet, sind jedoch für alle Altersgruppen interessant! Supersenso, MambaMove, Puzzle, Zauberflächen, GalacticWorm, Schiebung, Memory, DBurger (Ketchupballerei), Peter's Quest (lustiges Kletter-Spiel).

Komplett nur DM 29,00

Lernspiele

Mit diesen Programmen wird Lernen zum Vergnügen! Rechentrainer (Wettrechnen), Länderraten, Quiz-Programm, Stadt-Land-Fluß.

Komplett nur 19,00 DM

Weltraumabenteuer

Aufregende Abenteuer im Weltraum heißt es mit dieser Sammlung zu bestehen! Return to Earth, StarTrek (Enterprise), Xytronic (Weltraumhandels-Spiel), Celest, AstroChase.

6 Programme nur 29,00 DM

Brettspiele

Beliebte klassische Brettspiele für Ihren Amiga: Reversi, Backgammon, Dame, Mühle, Hürzel, Schach, Schachdatenbank, Brettspiel-Generator.

6 Programme komplett nur 29,00 DM

Luftabenteuer

Spiele rund ums Fliegen: AirAce (Luftschlacht), Fluglotse, Luftkampf, Glider (Fallschirmspringen), Defense, Blitz (Flugzeugbomber), LunaLander (Mondlandung).

7 Programme nur 29,- DM

Managerspiele



Fußballmanager, Eishockeymanager, Broker (Börsenspiel), Elefanten (Versuchen Sie sich als Manager eines Nationalparks, s. Abb.).

4 Programme nur 25,00 DM

Gesellschaftsspiele

Bekannte Spielideen als Computerspiel: Risk (spielen Sie auf Risiko), Monopol, Halma, Mensch ärgere ..., Skräbel, Glücksrad.

6 Programme nur 39,- DM

Handelsspiele

Sinnvolle Wirtschaftssimulationen: Spekulant, Pythagoras, World Trade, Handel, Imbiß-Manager, Trader.

6 Programme nur 19,00 DM

Sportspiele



Autorennen, Downhill (Skilaufen), Billard (Pool, Karambolage, Dreiband), Derby-Pferderennen, Tischtennis, Eishockey (s. Abb.).

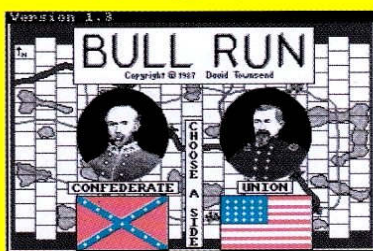
6 Programme nur 39,00 DM

Seebenteuer

Sealance (U-Boot-Simulation), SeaWolf (1 MB), BattleShip, SubAttack, Seeschlacht.

5 Programme nur 29,00 DM

Strategiespiele



Feldherr, Emporos, Kaiser II, Imperium, Hanse II, BullRun (US-Bürgerkrieg).

6 Programme nur 29,- DM

Kartenspiele

Ein Muß für Kartenspielfans: Blackjack, 17 + 4, Klondike, King's Korner, Videopoker, Skat, Cards.

8 Programme zum Superpreis von 19,00 DM

Klassik-Computerspiele

Echte Spiele-Pioniere in Neuauflage: MissileCommand, Megaball (Breakout-Variante), Pacer (Pac-Man-Variante), Boulder, Hubert (Q-Bert-Variante), Tron, Croak (Frogger-Spiel), DKong (Donkey-Kong-Variante).

8 Programme nur 29,00 DM

Astropack

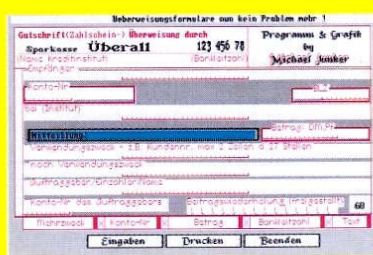
Alles für den Hobby-Astronom: Startlight-Astronomie, Planetarium, Sternbilder, Planeten-Datenbank (über 10.000 Objekte), Space-Archiv, Himmelskörper-Verwaltung.

5 Programme nur 29,- DM!

DTP-Bilder-Sammlung

Über 1000 Kleingrafiken für Ihre Briefköpfe, Vereinszeitungen, Einladungen, Visitenkarten, Speisekarten, usw. nur 29,- DM

Heimbüro



Haushaltsbuch, Girokontoverwaltung, Textverarbeitung, Textverarbeitung mit Adressverwaltung, Briefkopf, Überweisungsdruck (s. Abb.), verschiedene Dateiverwaltungen!

Über 10 Programme nur 39,- DM

Heimdruckerei

Das ideale Paket zum Erstellen von Drucksachen aller Art: Amiga-Fox-PD-DTP-Programm, Printstudio (Universaldruckprog. mit Hardcopy-Funktion), Typographer (Fonteditor der Spitzenklasse), Superprint und Banner (zwei tolle Schriftband-Druckprogramme), Druckertreiber-Maker sowie weitere Tools, Zeichensätze, Kleingrafiken, Druckertreiber etc.

Komplett nur 39,- DM

Heimfinanzen

Programme rund um das private Finanzwesen: Haushaltsgeld-Verwaltung, Fahrzeugkosten, Kreditabrechnung, Finanzverwaltung, Advice-Anlageberater. Jetzt mit Super-Programmhit Steuer 1993 zum Erstellen Ihrer Steuererklärung!

6 Programme 25,00 DM

Hobby Pack

Dieses Paket enthält Verwaltungsprogramme für Hobbyzwecke: Musikdatei für MC's, CD's, LP's, Videoverwaltung, Adressverwaltung, Ligaverwaltung für Ligen aller Art.

4 Programme komplett nur 19,00 DM

Englischpaket

Vokabellernprogramm, Wörterbuch, und Übersetzungsprogramm.

3 Programme nur 19,00 DM

Geopack

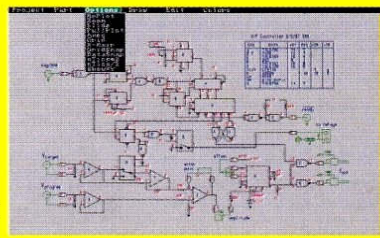
Wordmap, Geo-Quiz und Klima sowie Road-Route (Streckenplaner).

4 Erdkundeprogramme nur 19,00 DM

Labelpack

Druckprogramme für Etiketten aller Art mit Text und Grafik für Disketten, Dias, Adressen, Kassetten usw. nur 19,00 DM

Malen und Gestalten



DaVinci Malprogramm, Freepaint (Malprogramm), mCAD (Mini-CAD-Programm; s. Abb.), Architekt und Raumgestaltung.

5 Programme nur 25,00 DM

Mathepaket

Ein Mathelernpaket mit Programmen für alle Altersklassen: MatheASS, Dreisatz, Matrix, Calc, Funktionen, Kurvendiskussion, Gauss, 3-D-Fraktale, Statistik, MatheMAX, ROM, Pro-Calc...

über 12 Programme zusammen nur 29,00 DM

Minibüro

Das kaufmännische Komplettpaket: Tabellenkalkulation, Auftragsverwaltung (Rechnungen, Lager usw.), Finanzbuchhaltung, Businessgrafiken, Jahresbilanz.

Komplett nur 29,00 DM!

Sprachenpaket

Übersetzer, Wörterbuch, Vokabeltrainer und Vokabeldaten in Englisch, Französisch, Italienisch!

Komplett nur 25,00 DM!

Bestellinfo

Bei uns erhalten Sie exklusiv für uns zusammengestellte Programmsammlungen bestehend aus ausgewählten Free-Distributable- und Low-Cost-Programmen. Es handelt sich dabei um Original-Software. Wir liefern alle Programme auf geprüften Qualitätsdisketten. Nach dem Kauf stehen wir Ihnen mit unserem Hotline-Service zur Seite. Jeder Bestellung liegt unsere Einsteigerdiskette mit Anti-Virus-Programm bei!

... und so bestellen Sie
Richten Sie Ihre Bestellung formlos per Brief oder Postkarte an die untenstehende Adresse. Sie können selbstverständlich auch bequem und einfach per Telefon oder Telefax bestellen. Sie erreichen unsere Bestellannahme montags bis donnerstags von 9.00 bis 18.00 Uhr und freitags bis 15.00 Uhr. Versandkosten bei Vorauszahlung (bar oder Scheck) 6,- DM, Nachnahme 10,- DM. Die Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorauszahlung zzgl. 15,- DM Versandkosten möglich. Irrtum und Fehler vorbehalten. Alle Preisangaben sind unverbindliche Preisempfehlungen.

Patrick Pawlowski

Software-Service

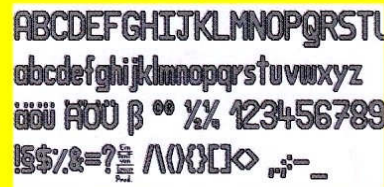
Kiefernweg 7

21789 Wingst

Tel. 04777/8356

Fax 04777/435

Fontpack



Über 150 ausgewählte Zeichensätze für verschiedene Gestaltungszwecke.

Komplett nur 29,00 DM!

Super-Anti-Virus-Kit



Das aktuelle Virenschutzpaket! Virenschutz - ein immer aktuelles Thema. Dieses Paket hilft Ihnen im Kampf gegen "Virenbefall" und bietet entsprechende Vorsorgemaßnahmen. Das Handbuch mit 416 Seiten im stabilem Ringordner bietet Ihnen alles Wissenswerte zum Thema Viren (u. a. Informationen zu ca. 100 wichtigen Viren) sowie Anleitungen zu den zwei randvollen Disketten mit aktuellen Schutzprogrammen und - Utilities. Dieses Paket stellt eine sichere Investition für jeden Amiga-Besitzer dar und kostet nur 79,00 DM!

Ausgewählte Programme mit ausführlichen, gedruckten deutschen Anleitungen:

LHA Archivier- und Komprimierprogramm	19,90
SID 2.0 sensationelles Directory-Utility	24,90
Mach III/IV das bekannte Multiunktionstool	19,90
BattleForce Roboter-Simulation (124 Seiten)	24,90
Spread einfache Tabellenkalkulation	14,90
Moria 3.0 anspruchsvolles Abenteuerspiel	19,90
Imploder Super-Komprimierer	14,90
LHArc/LHA-Panel komfortable Oberfläche	24,90
Liner Notizen übersichtlich verwalten	14,90
DKBTrace Spitzen-Ray-Tracing-Programm	24,90
Copy-Set 3 tolle Kopierprogramme	19,90
MegaD Directory-Utility der neuen Art	19,90
Startrekker Sound-Editor m.Midi-Unterstütz.	14,90
Fish-Katalog I 179-330 - gedruckt	14,90
Fish-Katalog II 331-500 - gedruckt	19,90
Fish-Katalog III 501-780 - gedruckt	19,90
SmartDisk Super-Diskettenmonitor	19,90
DataEasy umfangreiche Dateiverwaltung	14,90
Fenster Intuition-Benutzeroberfläche	14,90
Display-Set 3 Grafikanzeiger, alle Formate	19,90
Fraktale-Set drei 2D-/3D-Mandelbrotprogr.	19,90
Hobby-Set Sterne zeigen/Cass.beschriften	14,90
Text-Set Editor/Anzeiger/Tabellensatz etc.	19,90
Scenery faszinierende fraktale Landschaften	14,90
Access! Spitzen-DFU-Programm	19,90
ORT Ray-Tracing leicht gemacht	19,90
DME Editor für Programmierer	14,90
Browser Workbench für Programmierer	14,90
Utilities I ca. 40 Utilities aus allen Bereichen	14,90
Utilities II 40 CLI-Utilities	19,90
Utilities III ConMan / DMouse / RunBack	19,90
Utilities IV vier mächtige Utilities	14,90
Zoom/Formatter komf.Disks archiv./format.	14,90
Menü-Utilities Alles rund um Menüs	14,90
PowerPacker und 5 weitere PP-Utilities	19,90
MRBackup DAS Backup-Programm	19,90
DirMaster schnellste Disketten-Katalogisier.	14,90
Icon-Utilities Editor und Bearbeitungsprogr.	19,90
Spiele-Set 1 Tetrax/Klond./Tiles/Sorry/Canf.	19,90
Spiele-Set 2 WellTrix/Wanderer/SolitaireX	19,90
Spiele-Set 3 2 Disketten - 21 Spiele	19,90
Spiele-Set 4 BullRun/Paran./Lam/IFF2PCS	19,90
Spiele-Set 5 Running + 4 weitere Spiele	19,90
Spiele-Set 6 Mines/Attacks/Paragon/Metro	19,90
DOS-Utilities Einblick in die Amiga-Internas	19,90
Grafik-Pack PictSaver, Marquee, ...	19,90

FUN & ACTION SOFTWARE

Amiga Software-Angebote

NEU

F/A-PAKETE

DISK TOOLS

Dieses Paket braucht wirklich jeder. Enthalten ist ein komfortables Kopierprogramm, mit dem auch Sicherheitskopien kopiergeschützter Programme möglich sind. Mit der Diskettenverwaltung bringen Sie Ordnung in Ihre Diskettensammlung. Als Besonderheit enthält das Paket einen Diskdoktor zum Retten defekter Disketten!

6 Super-Paketpreis nur 20,- DM

C=64-Pack

A64-Package - ein C64-Emulator der Spitzenklasse für alle Amigas sowie 60(!) lauffähige C-64-Programme auf einer 3.5"-Amiga-Diskette!

Komplett nur DM 20,-

16

SUPER-BÜROPACK

Die klassischen und immer noch beliebten Computeranwendungen werden durch diese Sammlung abgedeckt. Enthalten ist ein auch für Anfänger einfach zu bedienendes Textverarbeitungsprogramm sowie eine Universaldatenverwaltung, mit der Sie z.B. Adressen, Videos, CDs etc. verwalten können. Für spezielle Rechenaufgaben steht eine Tabellenkalkulation zur Verfügung.

10 Paketpreis nur 20,- DM

DRUCKEN

Verschiedene Druckprogramme

2 20,- DM

SCHRIFTEN

Verschiedene Zeichensätze

4 20,- DM

MUSIK

Verschiedene Musikprogramme Editoren, Player, Sounds etc. **20,- DM**

F/A-SUPER-PD

JE 2 PROGRAMME

- | | |
|---|---------|
| 21 Mühle und Dame | 10,- DM |
| 22 Skat und Poker | 10,- DM |
| 23 Glücksrad & Lucky Loser | 10,- DM |
| 24 Das Erbe & Das Erbe 2 | 10,- DM |
| 25 Deluxe Pacman & Donkey K. | 10,- DM |
| 26 The Real Right Way I + II | 10,- DM |
| Lemmings-Clones | |
| 27 Lemmings-Olympiade | 10,- DM |
| Lustige Wettkämpfe | |
| 28 TetrisPro & AmigaMario | 10,- DM |
| 29 Fußballmanager & Eishockey | 10,- DM |
| 30 Fighting Warrior & Master of the Town | 10,- DM |
| 31 MegaBall & Missile Command | 10,- DM |
| 32 Pork A Pork & Wonderland Plattformspiele | 10,- DM |
| 33 Mensch ärgere... & Mpoly | 10,- DM |
| 34 Schach und Backgammon | 10,- DM |
| 35 Steuer 1993 u. Kontomanager | 10,- DM |
| 36 Musik- und Videodatei | 10,- DM |
| 37 Kfz-Verwaltung & Haushaltsb. | 10,- DM |
| 38 Kurvendisk. n. & Rechentrainer | 10,- DM |
| 39 Verkehrstest & Maschinenschre. | 10,- DM |
| 40 Energie-Manager & Telekommando | 10,- DM |

SUPER: Jeder Bestellung liegt ein Exemplar des Super-spiels BACKSTAGE bei!

ANTI-VIRUSSET

3

Gegen Amiga-Viren **20,- DM**

BASIC-PACK

15

Alles für Basic-Fans: Compiler, Linker, Beispielprogr. etc. **20,- DM**

zu unglaublichen Preisen! Originalware originalverpackt und mit Handbuch

Internationale Spielehits!

- | | |
|----------------------------|---------|
| Knightforce (dt.) | 20,- DM |
| Passing Shot (dt.) | 20,- DM |
| Hunt for Red October 1 | 20,- DM |
| Hunt for Red October 2 | 20,- DM |
| Hydra (dt.) | 20,- DM |
| Robozone (dt.) | 20,- DM |
| Virtual Worlds (dt.) | 20,- DM |
| Flip It (dt.) | 20,- DM |
| Waterloo (dt.) | 20,- DM |
| Hunter (dt.) | 20,- DM |
| Deuteros (dt.) | 20,- DM |
| International 3D Tennis | 20,- DM |
| Rugby Coach | 35,- DM |
| Cybercon (dt.) | 20,- DM |
| Advanced Tennis | 30,- DM |
| European Camp. Soccer | 30,- DM |
| Running Man | 20,- DM |
| Football Manager World Cup | 20,- DM |
| WWF European Rampage | 30,- DM |
| Sensible Soccer | 50,- DM |
| Jaguar XJ 220 | 35,- DM |
| Zool | 40,- DM |
| Lords of Time (dt.) | 50,- DM |
| Conflict in Middle East | 35,- DM |
| Turtles Arcade Game | 30,- DM |
| Thal Boxing | 10,- DM |
| Ice Hockey | 10,- DM |
| Highway Patrol 2 | 10,- DM |
| Shaolin Warriors | 10,- DM |

Nutzprogramme

- | | |
|------------------------|---------------|
| Oase-Überweisung | 19,- (49,-)* |
| Oase-Daum-Perfect | 25,- (59,-)* |
| Oase-Data & Design | 29,- (79,-)* |
| Oase-MultiVoc | 29,- (69,-)* |
| Oase-Steuer 1992 | 15,- (59,-)* |
| Personal Paint (AGA) | 69,- (99,-)* |
| Amiga-Profi-Tools | 29,- (79,-)* |
| Mathador (Mathe) | 29,- (69,-)* |
| Videostar | 19,- (49,-)* |
| Lha mit Handbuch | 15,- (19,90)* |
| TMA-Englisch 1 plus | 49,- (59,-)* |
| TMA-Englisch 2 plus | 49,- (59,-)* |
| TMA-Französisch 1 plus | 49,- (59,-)* |
| TMA-Europa plus | 49,- (59,-)* |

* Preis in () = ehem. unverbindliche Preisempfehlung

**Telefon-Bestellung
04777/8859**

... und so bestellen Sie:

Tragen Sie Ihre Wünsche in den nebenstehenden Coupon ein (auch als Postkarte verwendbar) und senden Sie ihn an die nebenstehende Adresse. Sie können selbstverständlich auch formlos per Brief oder Telefon bestellen. Versandkosten bei Nachnahme-Versand DM 8,-, bei Vorauskasse DM 5,-. Versand ins Ausland nur per Vorauskasse zzgl. DM 15,- Versandkosten.

Mindestbestellwert DM 20,-

Absender:

(falls angegeben, nur Bestell-Nr. eintragen!)

Bestellung:

Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

☐ per Vorauskasse ☐ per Nachnahme

Bitte freimachen

Bei Postkartenversand 80 Pf. im Brief 1,- DM

Antwortkarte

FUN & ACTION SOFTWARE

**Postfach 105
21778 Cadenberge**