

AMIGA



ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

8/9'95

GDL

**GROSSE
SOMMER-DOPPELNUMMER**

*Heiße Spiele
cool getestet!*

B 30352 E

DM 7,- / sfr 7,-

öS 56,- / Lit 9600,-

hfl 9,50 / DR 1200,-

skr 55,-

Nr. 8/9 AUGUST/SEPTEMBER '95



**FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
FEARS
COLONIZATION
PAWS OF FURY
WHALE'S VOYAGE II
TURBO TRAX**

**DEUTSCHLANDS
MEISTGEKAUFTES
AMIGA-MAGAZIN**

ZAUBERHAFTES PREVIEW

*Simon
the Sorcerer II*



**MIT HEFT
IM HEFT!**

**ESCOM: DIE ZUKUNFT DES AMIGA
DEMO-SPECIAL
MARKTÜBERSICHT:
TUNING AM A1200**

**KNOW HOW
10 SEITEN
VOLLER TIPS, CHEATS,
PLÄNE, LÖSUNGEN**

A
M
I
G
A

J
O
K
E
R

Top 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Die besten Programme aus dem Low-Cost Bereich mit ausgesuchter Spitzenqualität
- Nur neueste Programme
- Alle Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer

Sparen Sie bares Geld!

Befristet bis 20.09.1995

Wenn Sie sich für 100,- DM Ware aussuchen, so brauchen Sie nur 90,- DM zu zahlen. Daß heißt, ab 100,- DM Bestellwert erhalten Sie 10,- DM Rabatt. Zusätzlich können Sie die 10,- DM Versandkosten sparen, wenn Sie nicht per Nachnahme, sondern Bargeld mit einer schriftlichen Bestellung schicken. Dadurch wird der Verwaltungsaufwand bei uns geringer und Ihre Bestellung wird noch schneller bearbeitet.

Anwenderprogramme
Szenen-Demos

Wir liefern die Software meist innerhalb von 24 Stunden auf farbigen Qualitätsdisketten aus. Alle Programme laufen auf allen Amigas! (A500, A600, A1200, A2000, A4000...) 1 MB Ram sollte jedoch vorhanden sein.

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausschauen Ihrer Traumsoftware!!

Jede Disk nur 5,50 DM

Spiele, Spaß
und Erlebnisse

Versandkosten:

Bar-Vorkasse: 0,- DM
Scheck-Vorkasse: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland Bar-Vorkasse: 0,- DM
Ausland Scheck-Vorkasse: 15,- DM
Ausland NUR Vorkasse möglich!!!

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
003 Malkurs Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft.
004 1000 starke Sprüche und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. **HIT 95!!!**
005 Deluxe Lotto Tips, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags/Mittwochs-Lotto... und...
210 Adress Master Mit Serienbrief-, Umschlag/Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
211 Amiga Base Verwalte Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM
006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
007 Astronomie Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
212 Computer Lexikon Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
008 Cross Errechnet **komplexe Kreuzwörter** mit eigenen Wörtern. **SUPER!!!**
009 Data Easy Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!
010 Deluxe Copy Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
004 Star Demomaker Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
213 Anfänger Kurs Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
011 Komfort Workbench Die besondere Workbench mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz WB.
214 Amiga Atlas Streckenplaner, zeigt Karte mit Orten, Flüssen, Straßen, Gewässern usw. an. 10,- DM
012 Diagramm Profi Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
013 Bilanz Erfaßt Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter!
014 Autokosten Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel...
015 Icon Disk Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
016 Juke Box Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
215 Game Maker Set Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Breakout) 10,- DM
216 Label Maker Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeitet nach WYSIWYG!** 10,- DM
017 Main Actor Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
018 Disk Track Editor Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
019 Video/Film Verwaltung Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spielfaure, Einfach Professionell.
020 Notizblock Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion!!!
021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
223 Kassabuch 3.0 Problemlose Ein/Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
217 Pro Tracker 4.50 **Der beste Musikeditor für alle Amigas jetzt mit neuen Funktionen!!!** 10,- DM
218 Das Telefonbuch Mit allen kostenlosen 0130-Nummern. Telefonsex, Erotikstunde, Abenteuernummer! 10,- DM
305 C64 Emulator-Pack 100% kompatibel, mit 60 C64-Programmen, Konverter, Anl., Hilfen. 15,- DM
306 Run It Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
219 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Paßwort. 10,- DM
309 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
024 Diskettenverwaltung Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und...
025 Top Timer Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.
026 Turbo Title Für Multimedia, zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
220 Data Master Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
221 3D Demo Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
308 Alpha & Omega Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträgern. 3 Disks 15,- DM
027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. **Plus 3 Gratisdemos!!!**
028 D.A.N.E. Komplexes Megademo von Keifrens mit Musik und Grafik zum Weinen.
222 9 Fingers Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM
223 End of Misery Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw.! 2 Disks 10,- DM
224 Demo-Collection Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
029 Exodus Riesen Vektor-Vögel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.
030 ARTE **Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 auf Platz 1!**
031 Let's Party Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen.
225 Freedom Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
032 Irak Demo **Saddam Hussein** und die **USA** begegnen sich im lustigen Panzertrickfilm.
226 Lemmings Horror **Lemmings** werden auf der Bühne **zensuriert**. Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
033 Multi Megamix III Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikfeuerwerk.
402 Odyssey Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
227 Peace of Mind Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
034 Protracker Musik 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
309 Skizzo Demo II Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
035 Song Book Brisanter Musik mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitze!
403 Speed High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks 20,- DM
036 Substance 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!
037 The End 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
038 Trickfilme 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.
039 Slide n Musik Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

- 050 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
051 Lemmingoids Vom Himmel fallende Lemmings werden gnadenlos abgeballert.
200 Lemm.Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
052 Operation Lemm. Brutales Ballerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene freigegeben!
053 Brettspiele I Mühle und Dame mit ansprechender und gemütlicher Grafik.
300 Brettspiele II Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM
054 Mensch ärgere... **...Dich nicht** ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
055 Scräbel Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.
056 5 mal 5 Originalspiel der **Sati-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik.
201 Power Pack Unglaublich: 5 starke Topspiele: Dilemma, Poker, Tetrisvarianten, für 10,- DM
057 Das PEPSI Game **Das neue Werbespiel: Känguruh-Rennen, Ölfieber, Fischfang, Nil-Überquerung.**
058 Ponica Dase Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinth und...
059 Snack Zone Riesen Abenteuerausflug auf der Suche nach der BI-FI-Produktion.
060 Karamalz Cup **Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.**
061 VL - Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.
062 Memory Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.
063 Aztec Challenge **Die Umsetzung vom C64:** 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.
064 Battle Cars II Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
065 Blocks Denkspiel: Ordnen und Schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
066 Bomb Pac Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.
067 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht, Krieg und totaler Eroberung.
202 System Defender Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltsame Wesen sind abzuballern. 10,- DM
068 Das Erbe II Nachfolger des tollen Umweltspiels **vom Bundesumweltministerium.**
203 Dr. Mario Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
069 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
070 Space Taxi Das Taxi im Weltraum. Geschickte Raumschiffsteuerung ist hier gefragt.
071 Quantum Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labyrinth.
072 Megaball II Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
073 Paradiroid II **Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.**
074 Popeye Tolle C64-Konvertierung. Brisanter Jump'n-Run-Game.
204 Riskant Original **RTL-Game**show mit über 3000 Antworten. 10,- DM
075 Sky Chase Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!
076 Slot Cars 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
077 Shanghai '93 Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
078 Super Pacman'92 Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
079 Super Puzzle Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
080 X-Atoms Kniffliges Denkspiel rund um Atome und Elektronen, die sie verbinden.
205 Power Tetris Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
081 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
082 Tonga Lustiges Jump'n-Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
083 Top Secret 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
084 Ultima Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
085 Will Wurm Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
086 Wonderland Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
301 Erotika Cards Neckische Kartenspiele mit erotischen Motiven. **Ab 18!** 3 Disks 15,- DM
302 Game-Pack 2 Extreme Viol. (Anti-Kriegsspiel), Universal Conquest (Strategie) 15,- DM
303 Game-Pack 3 Blaster (Action-Ballerspiel), Schlupfjagd (blutig und brutal) 15,- DM
400 Porno Poker Mit **Animationen** und echten **Stimmen**. Ab 18! 2 Disks 20,- DM
304 Sex Tetris Das bekannte Spiel mit neckischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
206 Total Fire Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM
087 Jurassic Parallax Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Untiere.
088 Alf Disk Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.
207 Cindy Perfekte, hochauflösende 100%-Erotikofotos von Cindy. 10,- DM
089 Erotik Stories Wahre Geschichten von ungläublichen Sex-Erlebnissen aller Art. **Ab 18!**
090 LEGO Show 24 Bilder der Superlative auf einer Diskette. Wunderbare Filmshow.
091 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
092 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
093 Op. Täuschungen Sie werden die Verdröhnheit der Bilder nicht verstehen können.
208 Porno Puzzle Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM
209 Reality Show Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Sonderangebote & Sommerneuheiten '95 je nur 5,50 DM

- 100 Kopf ab! Ninja-Kampf-Video-Clip mit 30 cm-Blut-Fontänen. Ab 24 Jahren freigegeben.
101 Roots von Sanity Das erstklassige Siegerdemo von dem Megameeting "The Party '94".
102 Amiga Doom Erstklassige labyrinth-Gratik mit Kampf gegen aufgelaasene Mutanten. Ab 12!
103 Kopfgejäger Gefährliche jagt in Häuserschluchten nach außerirdischen Monstern.
104 Familienabend Sammlung von 6 Karten-, Brett-, und Gesellschaftsspielen. Neuheit: Mancala!
105 Wilder Westen Wer zieht am schnellsten den Revolver. Blutige, neuartige Ray Tracing Grafik.
106 Heli-Simulator 3D-Echtzeit-Gratik, Feindangriffe, realistische Landschaften, Abstürze...HIT!
107 Hydro Zone Schnelle Ausweichmanöver im Zeitunnel. Mit Schwindelgarantie.
108 Der rasende Reporter Brandneues Werbespiel aus Bonn. Spannendes Grafik Aktiv-Adventure.
Erleben Sie eiskalte Geschichten im Stadion, Krankenhaus oder der Kaserne. Lieferbar ab 1.4.95!

Mallander Computersoftware

Die Nr. 1
in Deutschland

Bärendorfstr. 24
Tel. 02871 / 185115
Fax 02871 / 185150

46395 Bocholt
Händleranfragen willkommen
Mindestbestellwert: 10,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!

OFFENER BRIEF AN EINEN MÜNCHNER STAATSANWALT

**JOKER
VERLAG**



Sehr geehrter Herr Staatsanwalt,

ich hoffe, Sie nehmen mir diese Form der Korrespondenz nicht übel, doch habe ich eine Informationspflicht unseren Lesern gegenüber. Zudem möchte ich einige Punkte in aller Offenheit und Öffentlichkeit abklären.

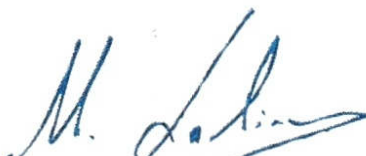
Sie sind also vor ein paar Wochen in unserer Redaktion aufgetaucht, begleitet von Polizeibeamten und einem Durchsuchungsbeschuß bezüglich eines Artikels zu einem lange nach Drucklegung beschlagnahmten Kampfsportspiel. Allerdings haben Sie nicht nur die fragliche Ausgabe mitgenommen, sondern gleich auch noch unseren gesamten Lagerbestand der damals aktuellen Heftfolge – mit der Begründung, es befinde sich „Gefahr im Verzug“. Wäre es nicht einfacher gewesen, ein Heft am Kiosk zu besorgen, um eventuelle „Gefahren“ festzustellen? Gilt der Grundsatz „im Zweifel für den Angeklagten“ etwa nicht mehr? Es scheint so, da, ohne uns vorher zu informieren, auch noch veranlaßt wurde, daß Polizeibeamte die Hefte vereinzelt an Kiosken beschlagnahmten, was natürlich zu einer großen Verunsicherung seitens des Handels führte. Dort wollte man sicherheitshalber unsere gesamte Auflage einziehen, obwohl sich Verlag und Redaktion nichts haben zuschulden kommen lassen!

Nachträglich wurde uns mitgeteilt, daß Sie nunmehr hinter einer Annonce für Erotik-Software ein pornographisches Programm vermuteten. Als auch dieser Verdacht durch Überprüfung zu unseren Gunsten ausgeräumt werden konnte, wurde die Bewerbung eines indizierten Spiels moniert – das im dafür relevanten Jugend Medien Schutz-Report der BPS unter anderem Namen und einem falschen Hersteller angeführt ist! Unsere Magazine wurden nur mit der Auflage wieder freigegeben, diese Stellen zu schwärzen, dazu noch indizierte Titel im Test-Index, obwohl die Rechtsauffassung, daß eine solche Erwähnung einer Werbung gleichkäme, doch gelinde gesagt umstritten ist. Die dadurch anfallenden Kosten sind erheblich, der von uns erlittene finanzielle Schaden beziffert sich auf einen fünfstelligen Betrag, auch wenn der wirtschaftliche Supergau gerade noch vermieden werden konnte. Vom damit verbundenen Rufmord gar nicht zu reden...

Gestatten Sie mir daher ein paar persönliche Anmerkungen: Wir produzieren keine Spiele, wir rezensieren sie nur – und wären froh, wenn es sich dabei stets um in jeder Beziehung unbedenkliche Produkte handeln würde. Denn auch und gerade uns liegt der Jugendschutz am Herzen, würde es es Magazine wie das unsere nicht geben, würde der Konsument gänzlich unvorbereitet mit Programmen jeder Art konfrontiert. Daß diese Produkte manchmal nicht den Anforderungen eines guten Geschmacks entsprechen, ist unbestritten; ob sie jedoch, wie im Falle des beschlagnahmten Kampfsportspiels, rechtlich mit Kinderpornographie oder NS-Propaganda auf eine Stufe zu stellen sind, darf doch zumindest als umstritten gelten. Wir haben uns jedenfalls in keinsten Weise schuldig gemacht. Schuldig macht sich in meinen Augen, wer sich auf Kosten der Steuerzahler maßlos in seinen Mitteln vergreift, Unschuldige ohne vorherige Prüfung in ein schräges Licht rückt und durch Heraufbeschwörung großer wirtschaftlicher Schäden bedenkenlos die Arbeitsplätze fleißiger Bürger gefährdet. All das mag Recht sein, mit Gerechtigkeit hat es nichts zu tun – und mit Jugendschutz eigentlich erst recht nicht.

Hochachtungsvoll,

Ihr


Michael Labiner

WAL-FAHRT: Der Space-Wal ist wieder unterwegs! Ob die Astronauten von NEO mit dem neuen Genremix **WHALE'S VOYAGE II** einen Meilenstein ins All geschossen haben, verrät der Exklusiv-Test auf den

Seiten 16/17



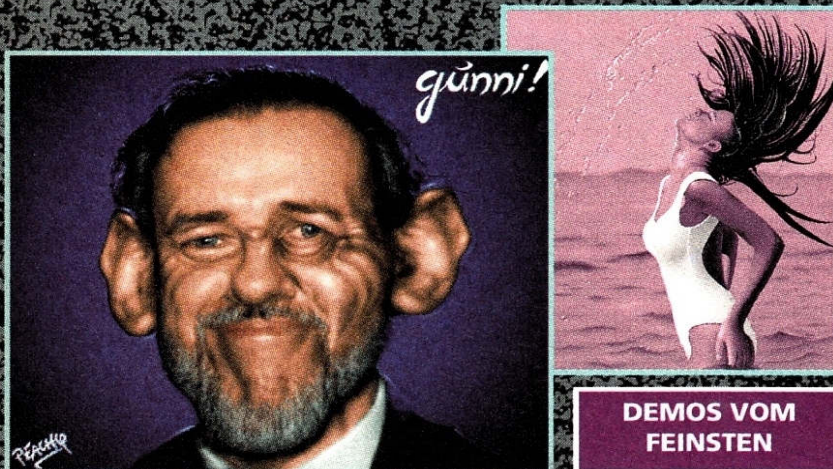
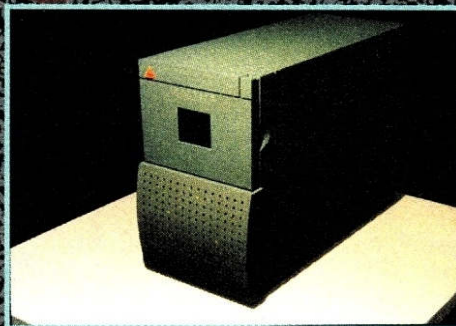
WHALE'S VOYAGE II

PERSPEKTIVEN: Im **INTERVIEW MIT ESCOM** haben wir die neuen Commo-Eigner nach der Zukunft des Amigas ausgefragt, und die **MARKTÜBERSICHT: TUNING AM A1200** darf ohnehin kein AGA-Amigo verpassen! Harte Worte und noch härtere Ware auf den **Seiten 74/75 und 92/93**

MARKTÜBERSICHT: ZUBEHÖR FÜR DEN A1200



A4000 IM NEUEN TOWER-GEHÄUSE



DEMOS VOM FEINSTEN

SHOW-TIME: Steht Ihr auf schicke Demos? Klar, wer nicht! Deshalb wartet in dieser Ausgabe neben den regulären Vorstellungen der neuesten Digi-Shows noch ein **DEMO GALERIE SPECIAL** zu einem ganz besonderen Szene-Event!

Seiten 46 bis 49

INTE

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Newsflash:	
Switchworld	12
Wheelspin	12
Preview:	
Speris Legacy	13
Simon the Sorcerer II	64
Mailbox	24
Krieger-Comic	30
Up & Down	40
Preis Ausschreiben:	
Action am Amazonas	42
PD-Box	44
Demo Galerie	46
Demo Galerie Special:	
Die Nexus-Party	48
Ruhmeshalle	50
Brork-Comic	50
Know How	51
Know How Index	60
Joker-Index	62
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	63
Interview:	
Was macht eigentlich... Escom mit dem Amiga?	74
Impressum	76
Joker Galerie	78
Aktion Lesertest:	
Rings of Medusa Gold	80
Klassiker:	
Wing Commander	87
Budget-Bühne	88
Joker-Comic	90
User Club:	
Marktübersicht: Tuning am A1200	92
Kicker-Cup	94
Radio- und TV-Tips für Freaks	96
Kleinanzeigen	97
Computer-ABC	102
Stromausfall:	
Aventurien	104
Das feuchtfröhliche Bierspiel	105
Coin Op	106
Joker-Shop	108
Vorschau	110
Inserenten	110
Bezugsquellen	110

Software im Test

Abenteuer

Dreamweb (ECS)	86
Der Seelenturm (CD)	66
Erben der Erde (CD)	68
Flight of the Amazon Queen (ECS)	82
Whale's Voyage II (ECS)	22

Action

Fears (AGA)	16
Paws of Fury (ECS)	18
Virocop (AGA/ECS)	38

Demos

Cubic Dream (AGA)	47
Drugstore (ECS)	46
Hydrocephalus II (AGA)	46
Impossible Possibility (AGA)	47
Response (AGA)	46

Geschicklichkeit

Base Jumpers (CD)	70
Whizz (ECS)	86

Simulation

Colonization (ECS)	32
Der Meister (AGA/ECS)	36
ranTrainer (ECS)	36

Sport

Sensible Golf (ECS)	84
Rally Championships (AGA/ECS)	20
Turbo Trax (ECS)	14

Verschiedenes

Arcade-Spiele	106
Brettspiele	104
Budget-Games	88
PD-Games	44

HIGHLIGHTS: Frisch aus dem Konverter servieren wir Tests zu den Amigaversionen der PC-Bestseller **COLONIZATION** und **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**! Neue Welten und witzige Abenteuer auf den **Seiten 32/33 und 82/83**

COLONIZATION



TITELSTORY

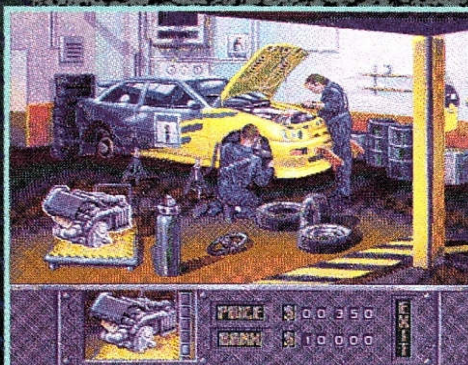
TITELSTORY

TITELSTORY

TITELSTORY



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN



TURBO TRAX

TITELSTORY

PAWS OF FURY



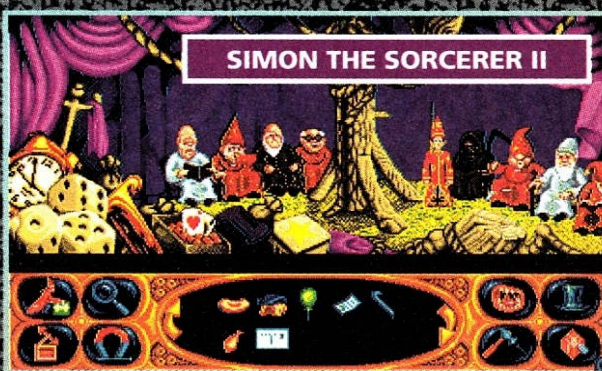
SCHWEISS & TRÄNNEN: Rast über die Pisten von **TURBO TRAX** oder haut putzigen Knuddeltierchen bei **PAWS OF FURY** auf die Plüschnasen – aber lest auf alle Fälle zuvor die Tests auf den **Seiten 14 bzw. 18**

MULTIMEDIA: In der neuesten Ausgabe unseres Hefts im Heft findet der Silber-Fan wieder alles, was sein Schiller-Herz begehrt, also etwa Tests zu aktuellen CD-Umsetzungen, News und natürlich das große Preview zum heiß ersehnten Gag-Adventure **SIMON THE SORCERER II**! Also, nichts wie ab zum **AMIGA CD-JOKER** auf den **Seiten 63 bis 72**

TITELSTORY



SIMON THE SORCERER II



In der Praxis haben die Folgen einer solchen „Hexenjagd“, wie sie von der Münchner Staatsanwaltschaft inszeniert wurde (wie Ihr auf dem Foto sehen könnt, waren ja nicht nur wir von den Vorgängen betroffen), nämlich die Verlage nahezu allein zu tragen – selbst wenn sie keinerlei Schuld trifft. Denn auch wenn

Doch es kann noch schlimmer kommen: Stellt Euch vor, ein Spiel wird im Test mit einem Hit bewertet und später z.B. wegen Gewaltverherrlichung verboten. Nun könnte ein übereifriger Gesetzeshüter (von denen scheinen wir ja genügend zu haben) auf die Idee kommen, daß rückwirkend betrachtet, auch der Test

den können; demnächst werden wohl auch (fragliche) moralische Aspekte in die Tests einfließen müssen, da die Redakteure andernfalls ihre Existenz riskieren. Wie nicht zuletzt die aktuelle Teststatistik zeigt, haben wir uns diesem Diktat noch nicht gebeugt, aber wer weiß, wie's weitergeht? Übrigens: Mit einem Abo unterstützt Ihr nicht nur uns, sondern stellt auch sicher, Euren stets unabhängigen und objektiven Joker in jedem Fall zu erhalten.

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

[illegible]

Bestelltelefon: 0771 64440

AM AGA CD³²

Alien Olympics	59,37	52,77
All Terrain Racing	46,17	46,17
Baldies		59,37 59,37
Banshee		43,17 52,77
Base Jumpers	39,57	39,57
Bazooka Sue	79,17	
Bling	79,17	85,77
Bloodnet	59,37	35,97
Bureau 13	65,97	65,97
Campaign 1 od. 2 (B)	32,97	
Classic Collection	46,17 (Flashback, Another World, Cru. for a Corpse, Future Wars, Operat.Stealth)	
Colonization	85,77	85,77
Cyberwar		65,97
Dawn Patrol	65,97	
Der Seelenurm	65,97	65,97
Die Nordlander	59,37	
Dragon Stone	59,37	59,37
Dream Web	65,97	65,97
Dungeon Master 2	65,97	35,97 65,97
Elite III		59,37 59,37
Erben der Erde	52,77	59,37 65,97
F.I.T. World Champ.chip	65,97	
Fears	65,97	35,97 65,97
Fifa Soccer	52,77	
Flashback (E)	26,37	
Flight o.t. Am. Queen	65,97	65,97
Grand Prix Editor	32,97	
High Seas Trader	65,97	35,97
Hollywood Pictures	65,97	
Lost Eden		79,17
Mad News	65,97	35,97
Martins M. Advent.		59,37 59,37
Mega Race		79,17
Oltidmer	65,97	35,97
Paws of Fury	52,77	52,77
PGA Tour Golf	52,77	59,37 59,37
Pinball Illusions		59,37 59,37
Rally Championship	46,17	46,17
Red Baron	26,37	
Reunion	59,37	59,37
Road Kill		59,37
Sensible Golf	65,97	65,97
Sensible W.o. Soccer	65,97	
Shadow Fighter	52,77	52,77
Sim City 2000		35,97
Simon T. Sorcerer 2	79,17	79,17
Skeleton Crew		52,77 65,97
Subwar 2050		35,97
Super Skidmarks	39,57	
Super Streetfight. 2	59,37	59,37

QUICKSOFT GMBH
Am Rappenschneiler 16
78183 Hüfingen
Fon: 0771/64440
Fax: 0771/64449

Syndicate			35,97
Theme Park	59,37	62,37	59,37
Top Gear II	43,17	46,17	52,77
Tower Assault	52,77	52,77	52,77
Turbo Trax	52,77		52,77
Ufo - Enemy Unknown	35,97	65,97	59,37
Virocop	52,77	52,77	
War in the Gulf	32,97		
Whales Voyage 2	79,17		79,17
Whizz	46,17	46,17	
Zeppelin	35,97		

Der Seelenurm
Jahrelang Spielspaß!
bei uns

65,97

Super Skidmarks
nur

39,57

Grand Prix
nur

32,97

Der Game-Editor nur bei uns für
zum Erfolgsspiel
Grand Prix
von Microprose:
F1GP-Editor

32,97

Lieferung per Fernnachnahme: zzgl. 12 DM Vorauskasse (Scheck) 9 DM Versandkostenfrei ab 250 DM, 5 DM Mindermengenzuschlag bei Bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.

MIXER



MESSEFIEBER

Stadt Köln – doch hat die bewährte Computer-Show rund um den Dom jetzt Konkurrenz aus Bavaria bekommen!

Veranstaltet von der Messe München GmbH, findet nämlich auf dem Ausstellungsgelände der bayerischen Landeshauptstadt vom 24. bis 26. November die **bits & fun '95** statt, ein brandneues Privatusers-Happening. Abgedeckt werden die

Nicht mehr lang, und Deutschlands Zocker rüsten wieder zum Aufbruch in die traditionelle Messe-

Themen Spiele, CD-ROM, Grafik-, Audio- und Multimedia-Anwendungen sowie alles, was damit zusammenhängt. Exakt dieselbe Zielgruppe trifft sich kurz zuvor auf der eingangs angesprochenen **Computer '95** auf dem Kölner Messegelände vom 10. bis 12. November. Hier wie dort wurden vorläufig noch keine exakten Daten bezüglich Eintrittspreis, Aussteller oder etwa der Anzahl der besetzten Hallen genannt, aber soviel steht fest: Wer nach Köln kommt, wird wieder einen Joker-Stand finden!



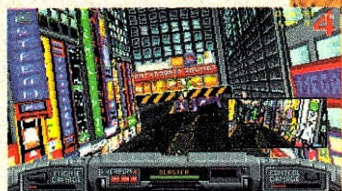
KEINE HEXEREI

Ein kleiner Lapsus schmälerte den Nutzwert des Artikels **Schummeln leichtgemacht:** Die im User Club der letzten Ausgabe abgedruckte Shell-Zeile zur Umrechnung von Dezimalzahlen ins Hexadezimal-Format gilt bloß für die aktuellen OS-Versionen, während User mit dem betagten Kick 1.3 unter der Haube ersatzweise folgendes Kommando benutzen: **eval [Dezimalzahl] lformat "%X8*n"**. So, jetzt kann sich die Welt wieder weiterdrehen...

PIXEL-BESCHLEUNIGER

So leistungsfähig die Amiga-Grafik auch ist, ein gewisses Defizit in Sachen 3D-Optik läßt sich nicht verleugnen. Doch damit könnte bald Schluß sein: Jens Schönfeld hat eine erstaunliche Mini-Grafikkarte entwickelt!

Das Teil wird zwischen den Monitorport und das Sichtgerät geschaltet und stellt dem Spiele-Programmierer dann auf jedem Amiga-Typ einen „Chunky Pixel“-Mode zur Verfügung – also just jenen Modus, der dem Grafik-Chipsatz bisher fehlt und der die Programmierung von bunter, texturierter 3D-Optik um vieles beschleunigt bzw. vereinfacht. Nun müßten sich bloß noch Spieleschmieden bereit erklären, entsprechende Powergames zu entwickeln. Oder besser noch, Escom legt die nur ca. 60,- DM teure Hardware einfach jedem künftigen Amiga-Rechner bei, und Spiele-Neuentwicklungen können vom Vorhandensein einfach ausgehen! Wie es auch kommen mag, ein ausführlicher Check dieser sinnigen (vorläufig noch namenlosen) Erweiterung folgt jedenfalls in der kommenden Ausgabe. Wer vorab schon Näheres wissen möchte, kann aber gerne in der Redaktion anfragen.

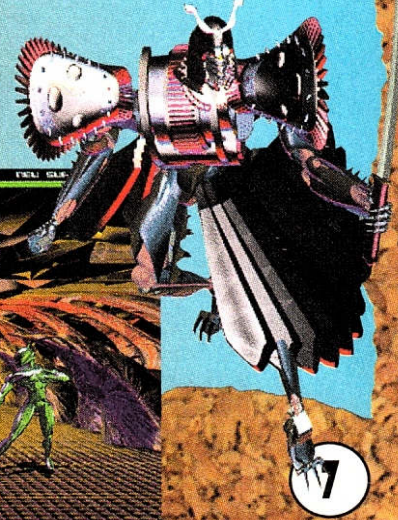


BLECH-PECH

Eigentlich sollte der Nachfolger zu Mirages erfolgreicher Robbi-Keilerei „Rise of the Robots“ ja bereits im Oktober die Händlerregale zieren, doch daraus wird vorerst nichts...

Anläßlich der Präsentation eines bereits sehr fortgeschrittenen **Rise 2 – Resurrection**-Vorabmoders in der Redaktion mußte der Hersteller nämlich eingestehen, daß sich Verbesserungen bzw. Unterschiede zum Original oder der Genre-Konkurrenz arg in Grenzen hielten – doch

der nun auf Februar 96 verschobene Starttermin läßt den Programmierern ja genug Zeit zum Überarbeiten des Gameplays. A500- bzw. A1200-Versionen sind übrigens (entgegen anderslautenden Meldungen) nicht geplant, vielmehr wollen sich die Blechköpfe nur noch auf Schilllerscheibe an die Dioden gehen.



SIERRA SCHLUCKT IMPRESSIONS

Große Fische fressen kleine Fische: Der amerikanische Spielerleser SIERRA ONLINE hat diesen Sommer die Stratego-Spezialisten von IMPRESSIONS gekauft!

Schon die nächsten IMPRESSIONS-Titel („Caesar II“ und „Space Bucks“) sollen nun unter dem SIERRA-Label vermarktet werden, was für unsereins den Vorteil hat, daß Strategen ab sofort auch in den Genuß der Servicedienste von SIERRA DEUTSCHLAND kommen – die Profi-Abenteurer unterhalten nämlich einige interessante Telefonnummern in Teutonia: Unter **06103/99 40 40** gibt es Spieletips am Telefon, **06103/99 40 41** klingelt die Mailbox aus dem Bett, und wer **0190/51 56 16** wählt, erhält Hinweise zu „Woodruff“, „King's Quest VII“ und „The Last Dynasty“. Bleibt nur zu hoffen, daß die Impressionisten jetzt nicht der Unsitte ihrer neuen Mutter folgen und auf Amiga-Titel verzichten...



Sierra-Mama Roberta Williams hat Nachwuchs bekommen...



ASCON ZIEHT UM

Die Spezialisten für optisch opulente Wirtschaftssimulationen bewohnen seit kurzem neue Räumlichkeiten – laut Geschäftsführer HOLGER FLÖTTMANN eine direkte Folge des ASCON-Wachstums im letzten Jahr.

Im Zuge des Umzugs sollen auch gleich ein Tonstudio sowie eine Blue Screen-Anlage angeschafft werden, und warum auch nicht? Immerhin gebietet ASCON nun über stolze 40 Mitarbeiter, welche derzeit an der lang erwarteten „Elizabeth I.“, dem Formel-1-Manager „Pole Position“ sowie einer bislang noch namenlosen Heli-Sim feilen. Die Ergebnisse sollen noch im Laufe des Jahres erscheinen.



Sissy im neuen Ascon-Büro?

BASLER STÜRMt FÜR CENTREGOLD

Der deutsche Ableger des in Birmingham ansässigen CENTREGOLD-Konzerns (zu dem u.a. U.S. GOLD und CORE DESIGN gehören) hat Bremens Torschützenkönig MARIO BASLER unter Vertrag genommen!

Die Zentralgöldner wollen ihren Mario als Zugpferd vor den Karren von „Fever Pitch Soccer“ spannen, indem der Starkicker einen prozentualen Anteil am Verkaufserfolg des Spiels erhält. Um diesen zu sichern, posiert der Werderaner in Anzeigen und auf der Verpackung, außerdem darf CENTREGOLD ein Preisausschreiben veranstalten, bei dem der Gewinner zusammen mit zehn Freunden eine private Trainingsstunde mit Super-Mario abzockt. Darüber hinaus sind auch noch Fernsehauftritte und Handelsaktionen mit dem Spitzenstürmer geplant.

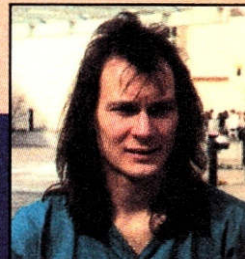


Mario hat gut lachen...

ATTIC KOOPERIERT MIT MANYK

Noch eine Ehe: Die Albetädter Rollenspiel-Schmiede ATTIC hat einen Vertriebsvertrag mit der in London ansässigen Firma MANYK LTD. von KEITH WADHANS geschlossen.

Der Deal mit dem ehemaligen Mitarbeiter der ADVENTURESOFTECH-Vorgängerin HORRORSOFT („Elvira“) bezieht sich zunächst nur auf den Amiga-Titel „Fears“, der auch für das CD³² erscheinen soll. Mehr zu diesem Spiel im Exklusiv-Test in dieser Ausgabe!



Attic-Chef Guido Henkel hat keine Angst vor „Fears“

MICHAELIS WANDERT AUS

FRANK MICHAELIS, vormalig Product Manager bei der MICROPROSE-Niederlassung in Gütersloh, wechselt nach Baltimore, um dort im Hauptquartier des Simulations-Giganten im selben Job weiterzumachen. Gute Reise, Frank!



TRAUM-HOCHZEIT

An diesem Branchengeflüster hätte Linda de Mol sicher ihre Freude, denn es ist auch noch ein wahrhaftiger Bund fürs Leben zu verkünden: MICHAEL NÜRNBERG, seines Zeichens Marketingleiter der deutschen INFOGRAMMES-Vertretung, und die ebenfalls im Werbefach tätige JUDITH HARTMANN, Tochter der JOY-SOFT-Inhaberin GABRIELE HARTMANN, haben sich das Jawort gegeben. Herzlichen Glückwunsch!



Hier kommt die Braut!

Bilder, Grafiken, Clip-Arts, Fotos, Fonts...

Die besten Amiga-Profi-Grafiken nur für Sie

Alle Bilder eignen sich für alle Amiga-Modelle und für alle Mal/Text/Druck/DTP-Programme.

Grafik-Elemente in Deluxe-Color^{TOP}

Sie erhalten über 500 Profi-Grafik-Elemente in frohen leuchtenden Farben im Standard Amiga-IFF-Format. Ganz egal, ob Sie die Grafiken farbig, in Graustufen oder in Schwarz/Weiß nutzen wollen, Sie können die Grafiken 1) Einfach als Dia-Show genießen, 2) In jedes Malprogramm (DPaint, Brilliance...) einladen, bearbeiten und für Ihre eigenen Zwecke in Bildern und Animationen einbauen, 3) Für Video und Multi Media, 4) Für farbige Werbung, Einladungen, Drucksachen, 5) Für Schwarz/Weiß DTP-Präsentationen erster Klasse nutzen. Alle denkbaren Themen stehen zur Auswahl. Frauen, Autos, Piktogramme, Oberflächen, Natur, Tiere, Phantasie, Rahmen, Buchstaben, wilde bunte Hintergründe, Schule, Beruf, Technik, Karikaturen... Alle Grafiken lassen sich einzeln verwenden oder in komplexen beliebigen Kombinationen zusammenfügen und in jedes Amiga-Mal/Grafik/DTP/Multi Media/Text-Programm einladen und benutzen. 42 weltweite Profigrafiker haben 2 Jahre Entwicklungszeit in diese einmalig pflügend durchdachte Grafik-Collection gesteckt. Alle Grafiken sind in hoher Auflösung und für alle Amiga-Modelle geeignet.

Best-Nr. P050

Nur 79,- DM

Hier wurden 2 Elemente in einen Goldrahmen eingebaut.

Alle Grafiken können natürlich stufenlos vergrößert oder gedreht werden.

Aluminium als Flächentextur

Sprechblasen aller Art...

Marmor aller Art.

Hier können Sie Ihren Text einsetzen!

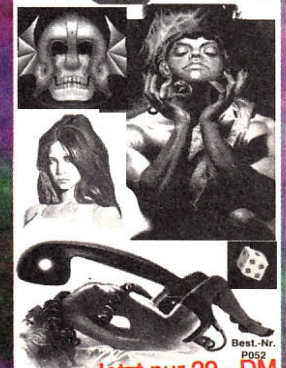
Alle Grafiken können problemlos auch in Grau- oder Schwarz/Weiß-Bilder umgewandelt werden.

Power DTP

Über 50 plastisch gefüllte DTP-Bilder in Graustufen lassen Ihre Drucksachen in einem neuen Licht erscheinen.



Alle 50 Bilder komplett nur 29,-



Jetzt nur 29,- DM

Hintergründe in Deluxe-Color

Alle Angaben wie oben, nur erhalten Sie hier über 150 komplette Landschaften bzw. Voll-Screen-Hintergründe, die für Video, Animationen und auch für farbige oder S/W-Drucksachen Verwendung finden. Sie können auch einzelne Elemente einfach aus den Bildern ausschneiden und separat nutzen.

Best-Nr. P051 Nur 79,- DM

P050 + P051 zusammen nur 139,- DM

Sie sparen 19,- DM



Riesen Font-Paket



Dieses, prall gefüllte Paket enthält sage- und schreibe über 500 Fonts für alle gängigen Mal/DTP/Text-Programme. Die Größe beträgt zwischen 3 und 150 Punkten. Enthalten sind sogar Fonts mit Mustern, Rahmen und Piktogrammen.

Best-Nr. P060 500 Fonts nur 39,- DM

Color Fonts



Bunte Fonts in allen Größen für alle Malprogramme machen Präsentationen, bunte Drucksachen oder Multi Media zum erfolgversprechenden Erlebnis. Die Farben der Fonts können sogar nach belieben geändert werden.

Best-Nr. P061 Nur 39,- DM

DPaint Pic Pack



Weit über 50 wunderbare Bilder für alle Malprogramme in bester Qualität.

Best-Nr. P054 Nur 39,- DM

AGA Bilder



Die unfaßbare Welt der AGA-Bilder nur für Amiga 1200/4000! Bilder mit bis zu 16,7 Mio. Farben und Motive der Profiklasse lassen alle Augen dahinschmelzen. Alles Exklusivmotive.

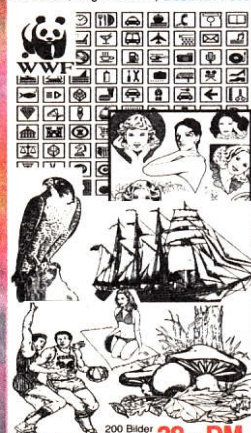
Best-Nr. P053 Komplette nur 49,- DM

Top Angebot: P055, P056 und P057 zusammen nur 99,- DM! Sie Sparen 18,- DM

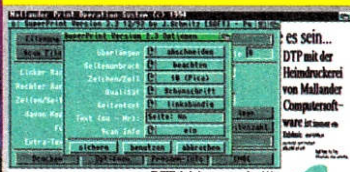
DTP-Bilder-Pack: Über 200 extragroße Motive und Piktogramme im IFF-Format für ALLE Programme nutzbar. (DPaint, Beckertext, Pagestream...) Best-Nr. P055

DTP-Bilder-Pack Pro: Ca. 1200 Bilder, die natürlich nicht in P055 enthalten sind. Themen: Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer... Best-Nr. P056

DTP-Bilder-Pack Gigant: Über 3000 ganz neue Bilder der Spitzenklasse in hoher Auflösung, die natürlich nicht in P055 oder P056 enthalten sind. Best-Nr. P057



Heimdruckerei



Das perfekte Komplettpaket, um schnell und sicher Drucksachen aller Art zu erstellen und um Grafiken und Texte sicher auf's Papier zu bringen: Amiga Fox (Das spitzen DTP-Programm mit Text- und Grafikeditor), Print Studio (Universaldruckprogramm für Bilder...), Grafik Maschine (Komplexe Grafikbearbeitung), Drucktreiber-Maker (Erstellt individuelle Treiber für alle Drucker), Printer Panel, Super Print und der Print Manager machen Ihren Computerarbeitsplatz zur perfekten Druckerei.

DER DAUERHIT Best-Nr. P012 Nur 39,- DM

Paint & Print Box

Mit diesem Paket sind Sie in der Lage, praktisch alle Bilder und Fonts dieser Seite professionell weiter zu verarbeiten oder auszudrucken. Ein Studiodruckprogramm sorgt für den richtigen Druck und das Malprogramm ermöglicht Laden, Bearbeiten und Drucken beliebiger Bilder. Neben einem Fontbearbeitungsprogramm erlaubt das Programm Digital Illusions mathematische Bildmanipulationen, wie sie es bisher nur bei Photoshop auf dem Macintosh möglich war. (Mosaik, Starburst, Motion Blur, Spiraleffekt, Metamorphose, Splatter, Wellen, Schatten...)

Best-Nr. P011 Komplette nur 39,- DM

Mallander Computersoftware
Barendorfstr. 24
46395 Bocholt
TEL: 02871 / 18 51 15 * FAX: 02871 / 18 61 50
Versandkosten: Vorkasse: 6,- DM und
Nachnahme: 10,- DM

Profi-Software ab 4,50 DM

Die gigantische Fundgrube für Anfänger und Profis

Computer Center

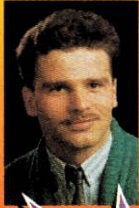
Bocholt

Mallander Computer GmbH

Am alten Wehr 2
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 13 66 25

Fax: 02871 / 136 626 186



Lieber Amiga-Freund,

herzlich willkommen zu einem weltweit einmaligen Softwareangebot, daß Sie jetzt zu einem noch nie dagewesenen günstigen Preis erwerben können. Wir bieten Ihnen die besten Spiele und die aktuellsten Anwenderprogramme. Sie erhalten also garantiert Qualität statt Massenware. Sämtliche Software ist auf Lager und wird meist innerhalb von nur einem Tag ausgeliefert.

Versandkosten:

Inland Bar: 2,- DM
Inland Scheck: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland Bar: 2,- DM
Ausland Scheck: 15,- DM
Ausland keine Nachname

Jedes Spiel nur
4,50 DM

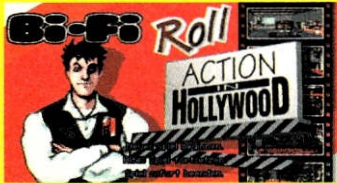
Jedes Programm nur
4,50 DM

Jedes Spiel nur
5,90 DM

Jedes Programm nur
5,90 DM

Top Spiele

- 400 Glücksrail II
- 401 Helicopter Mission
- 402 Frösche Über Straßen und Wasser.
- 403 Earth Invader Sie kamen von Oben.
- 404 Das Pepsi Game
- 405 Skat perfekt
- 406 Billard Perfekte Billardsimulation.
- 407 Telekommander II
- 408 Energie Manager
- 409 Karate Fighter In fremden Welten.
- 410 Looty Piraten & Kanonen im Mittelalter.
- 411 Diplomacy Strategischeschlacht
- 412 Evil Tower Top Abenteuerspiel.
- 413 Mirror Wars Laserfeuer im All.
- 414 Tricky Quicky Nesquik-Game
- 415 Telekommando
- 416 Bi-Fi II (Action in Hollywood)



Der Nachfolger ist da: Ein neues Grafik-Adventure!

417 Space Walker

Erkunden Sie mit einer Raumkapsel ein altes Raumschiff mit vielen Labyrinth und Abenteuern.

418 Mine Trasher

Geschicktes Steuern eines Raumschiffes in verzwickten Labyrinth. Spielt im Jahre 2008!

419 Boggle

Aus wildem Buchstabensalat sinnvolle Wörter zusammensetzen. 1-3 Spieler, 13 Musikstücke !!!

420 Insectoids 2

Gnadenloses Abballern aggressiver Insektenscharen.

421 Hot Blox

Neuartige Tetris-Variante.

422 Confusion

Verschiebe-Puzzle.

423 Arena 2

2 Roboter bekämpfen sich.

424 Silver Blade

Ihre Aufgabe ist es, im Jahre 2076 die eingedungenen außerirdischen Wesen z.B. mit dem Düsenjet zu erledigen! Top Abenteuergame.

425 Tony im Kellogg's Land

Hat eine super Wertung in Amiga Games 9/94 !!!

426 Offensive

High-Tech im Weltall.

427 Ghost Mines

Geisterhaftes Boulderdash.

428 Kinderflug

Geschick für Kinder.

429 Raumgleiter

Realistischer 3D-Flug mit Vektorgrafik. Ähnlich dem Klassiker Elite! Mit Radar und Direkt-Sichtkontrolle.

430 Task Force

Strategisches Spiel: Sie können Ihre Männer mit 10 Verteidigungsgegenständen, Minensucher usw. ausrüsten.

431 LCD Dreams

Videospielsimulation mit 4 tollen, lustigen Spielen: Octopus, Parachute, Fire Attack und Oil Panic!

432 Cookie

Lustiges Kinderspiel mit Figuren aus der Sesamstraße.

433 Jet Set Billy

Gemütliches Jump'n'Run-Game als Mischung zwischen Jumpman Junior und Jet Set Willi.

434 High Octane

Autorenrennen für 1-2 Spieler mit Wahnsinns-Grafik und echten Video-Animationen der Superlative.

435 Master Copy II

Kopiert sogar zwischen Disk und Festplatte. SUPER!

436 3D Icons

Über 50 Icons für die Workbench! Tolle 3D-Grafiken für alle Zwecke.

437 Disk Arzt & Crack

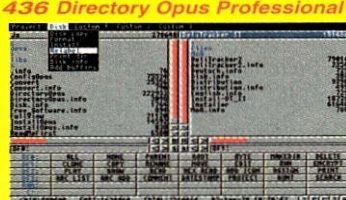
Vielseitiger Diskettenreparierer und Diskmonitor.

438 Hardwareschaltpläne

C64-Kabel, Stereo-Sound-Sampler, 4 Joys, Midi...!

Top Anwenderprogramme

- 435 Amiga World Shareware-Datenbank mit Informationen zu allen Ländern der Welt (Einwohner, Fläche, Lage, Kapital, Währung, Nummernschilder usw.)!
- 436 Directory Opus Professional



Das Profiprogramm zum Kopieren von Files, Anzeigen von Bildern, Fonts... Jedoch ohne Hochglanzverpackung, dafür aber nur 4,50 DM !!!

437 Astrologic

Horoskope, Analysen... Test Amiga-Magazin 3/94: gut

438 Bibel Quiz

439 Fahrschule

440 Überweisung

441 Textverarbeitung Neu!

442 Rechtschreibprüfer

443 Wörterbuch +

Top Shareware-Engl.-Deutsch-Engl.-Übersetzer !!!

444 ProFakt

445 ProFibu Finanzbuchhaltung

446 ProData

447 Streckenplaner (Ab OS 2.0)

"Amiga Route" ist der ultimative Shareware Streckenplaner, der so bekannt wie professionell ist. Gibt jede Strecke in Wort und Grafik aus. SuperZoom!

448 Geheimdisk

Alle deutsche Bankleitzahlen, KFZ-Kennzeichen und Radio-Frequenzen. Wußten Sie eigentlich schon, auf welcher Frequenz die Space-Shuttle den Funksprechverkehr abwickelt. Nein? Diese Disk hilft!

449 Frustkiller

(Ab Kick 2.0)

Auf Workbench zu installieren: Explosionsgeräusche oder Maschinengewehrsalben beim Anklicken usw...

450 Mini-Maxi-Video

Neuartige Shareware-Videoverwaltung.

451 Boot-Intro-Maker-Disk

Installiert div. Text / Grafik-Intros im Bootblock.

452 Cover Master

Mit toller Menüführung und sauberem Ausdruck.

453 Kalender

Druckt beliebige Jahre.

454 Master Copy II

Kopiert sogar zwischen Disk und Festplatte. SUPER!

455 3D Icons

Über 50 Icons für die Workbench! Tolle 3D-Grafiken für alle Zwecke.

456 Disk Arzt & Crack

Vielseitiger Diskettenreparierer und Diskmonitor.

457 Hardwareschaltpläne

C64-Kabel, Stereo-Sound-Sampler, 4 Joys, Midi...!

458 Fake Memory

Simuliert eine Speichererweiterung (Fast-MEM). Dadurch laufen wieder viele ältere Programme auf dem A500/A1200/A4000! Einfach genial.

459 Termite

Spitzen DFU-Programm mit allen Profi-Funktionen.

460 Quadra Composer

Neuartiger Spitzenmusikeditor: Noteneditor, Spectrometer, Scope, Sample, Mixer, CD-Bedienung!

461 Daten Converter Disk

Problemlöser Austausch von Texten, Daten und Programmen zwischen Amiga, PC, Atari, C64 usw...!

462 Datenbankverwaltung

Verwaltet alles wie Adressen, Videos, Briefmarken...!

Top Spiele

- 480 Superwort Tolles Wörterraten. Mit Anims und Sprachausgabe.
- 481 Manager Simulator Komplexe, realitätsnahe Shareware-Simulation für Junior-Manager. Finanzierung, Produktion, Vertrieb, Erlöse, Marktanteile... Top Grafik, saubere Menüs.
- 482 Galaga Deluxe Das bekannte Weltraumballerspiel mit neuer Grafik, tollen Explosionseffekten, Top 20-Highscoreliste, Warsprung usw... Einfach ein SUPERSPIEL!
- 483 Helix Ufos bedrohen die Erde. Setzen Sie Ihren Helicopter ein.
- 484 Pango II Als Pinguin durch Labyrinth. Ähnlich wie Pac Man.
- 485 Nummer 5 lebt Der Ausbruch der Roboter! Mit Tantanus-Abenteuer.
- 486 Desert Defender Flugzeugabwehr. Incl. 3 weitere Spiele auf der Disk.
- 487 China Challenge III Endlich ist die Version 3 da. Fernöstliches Brettspiel.
- 488 Universal Racer Autorennen aus der Vogelperspektive. Verschiedene Fahrzeuge und Course zur Auswahl.
- 489 England lebt Herrschaftsspiel.
- 490 Black Dawn Kampfsportspiel im 3D-Labyrinth. Super 3D-Grafik.
- 491 Assault & Crime Attack

2 Spiele: Bekämpfen Sie die Kriminalität.

492 Kreuzworträtsel

Fast 50 Rätsel mit je 54 deutschen Fragen !!

493 Turbo Hockey

Schnelles Eishockeyspiel für 1-2 Spieler.

494 Overlander

Mit einem Mondauto erkunden Sie einen fremden Planeten. Es lauern Ufos und seltsame Dinge auf.

495 Fatal Mission II

Hervorragendes Weltraumballerspiel mit sagenhafter Grafik von Planeten, Raumstationen oder Meteoriten.

496 Star Trek: The Next Generation

Mittelalterliches Kampfspiel für 2 Spieler.

497 Knights

1-5 Spieler. Labyrinth, Bombenlegen, Mauersperrung.

498 Dynamite Warriors

Geschickte Mondlandung. Mit original NASA-Sounds.

499 Moon Rocket

500 Ghost n' Goblins Ein völlig geisterhaftes Jump'n'Run-Spiel. Bekannt vom guten alten C64. Mit Gänsehaut-Garantie.

501 Crazy Cross Cars

1-3 Spieler, 10 Pisten, Achterbahnen, Autosprünge.

502 Die spektakuläre Flucht

Fliehen Sie aus einem tödlichen Gefängnis.

503 Psycho Santa

Ein Psycho-Weihnachtsmann fegt mit seinem Schlitten über die Welt. Action/Geschick.

504 Wipe Out!

Eines der ausgefallenen Ballerspiele mit Parallax-Scrolling, Rundumsteuerung, Radarschirm usw...!

505 Break Out '96

Perfekt-NEU

506 Mega Block II

Ein tetrisähnliches Spiel mit selten professioneller, fetziger Musik und freundlicher, heller Supergrafik.

507 Aliens

Der Angriff aus dem Weltall.

508 Galaxy Fighter

Ballern pur.

509 Karate Wurm II

Kampfspiel.

Top Szenen-Demos

- 511 Cappella (Ab Kick 2.0) Das Original "U got 2 let the Music". Einfach Top!
- 512 Lustikus-Trickfilm Lustiger, kleiner Trickfilm in der Badewanne.
- 513 Spheres Umwerfende Musik-Dia-Show mit traumhaften Ray-Tracing-Bildern.
- 514 Sequential Ein in der Amiga Joker 9/94 gekröntes Spitzendemo.
- 515 Rampage Megademo mit Echtzeitflügen über Berge, tollen Grafik-Feuerwerken, Wasserwürfel, Top Musik usw...!
- 516 Fatal Morgana Fetzender Musik-Clip mit Plasma, verschiedenen tanzenden Frauen, Uhren, Straußvogelanimation...!
- 517 Full Moon (Nur A1200/A4000) Wohl bestes AGA-Megademo der neuen Zeit: Sprachausgabe, voll realistische Gleitflüge über Berge, Labyrinthbegehung, Feuersimulator usw...!
- 518 Real (Nur A1200/A4000) Top AGA-Demo mit Würfelstapel, Vektorobjekte mit Holz als Textur, Enterprise-Kanal, Flug über Raumstation, Flug über Schlucht und Vieles mehr...!
- 519 Intel Outside (Nur A1200/A4000) Anti-PC-Demo mit Videoanimation eines Kindes, Frauengesicht-Zoomer, Comic-Bilder, Glasbruch...!
- 520 Das Intel WC Nach einer PC-DOS-Simulation wird der Intel-Chip einfach im WC heruntergespült. Zusätzlich befinden sich auf der Disk das Demo "Eyes of Death" und "We Shave Ass", welches tolle E-Gitarren-Musik, Erdkugelsimulation und viele Effekte bietet.
- 521 Freitag's um 8:00 Uhr AGA-Demo für A1200/A4000 mit superschnellen Tunnelfahrten und Grafikspielereien. Incl. 2 weiteren super Demos und 8 Liedern auf der Diskette.
- 522 Boggledop Demo mit Sprachausgabe, lustigen Comicfiguren, die auch sprechen. Von der besten Demogruppe - Sanity. Incl. 7 weiteren Demos auf der Diskette.
- 523 Mega Demos Ein riesen Paket mit tatsächlich über 20 starken Multi Media Demos aus der Insider-Szene. ZUSCHLAGEN.
- 524 Virtual Dreams II Videos von der Diskette: Sie sehen einen echten Videoclip mit Aufnahmen von Computeranlagen und die Verfolgung von weglauenden Personen.
- 525 In A Dream Demo mit Vector-Frauen-Szenen zweier Personen.
- 526 Twingo Home Erster Computer-Werbespot - Wie im Fernsehen -
- 527 Verantwortung Flugsimulation & das Eine & 34 weitere Effekte.
- 528 Neural Assault Trips, Kämpfe und Flüge in ferner Zukunft im Weltall. 10 Min. Show mit Anflug auf Raumbasis usw...!



Ray-Tracing-Bildern.

514 Sequential

Ein in der Amiga Joker 9/94 gekröntes Spitzendemo.

515 Rampage

Megademo mit Echtzeitflügen über Berge, tollen Grafik-Feuerwerken, Wasserwürfel, Top Musik usw...!

516 Fatal Morgana

Fetzender Musik-Clip mit Plasma, verschiedenen tanzenden Frauen, Uhren, Straußvogelanimation...!

517 Full Moon

(Nur A1200/A4000)

Wohl bestes AGA-Megademo der neuen Zeit: Sprachausgabe, voll realistische Gleitflüge über Berge, Labyrinthbegehung, Feuersimulator usw...!

518 Real

(Nur A1200/A4000)

Top AGA-Demo mit Würfelstapel, Vektorobjekte mit Holz als Textur, Enterprise-Kanal, Flug über Raumstation, Flug über Schlucht und Vieles mehr...!

519 Intel Outside

(Nur A1200/A4000)

Anti-PC-Demo mit Videoanimation eines Kindes, Frauengesicht-Zoomer, Comic-Bilder, Glasbruch...!

520 Das Intel WC

Nach einer PC-DOS-Simulation wird der Intel-Chip einfach im WC heruntergespült. Zusätzlich befinden sich auf der Disk das Demo "Eyes of Death" und "We Shave Ass", welches tolle E-Gitarren-Musik, Erdkugelsimulation und viele Effekte bietet.

521 Freitag's um 8:00 Uhr

AGA-Demo für A1200/A4000 mit superschnellen Tunnelfahrten und Grafikspielereien. Incl. 2 weiteren super Demos und 8 Liedern auf der Diskette.

522 Boggledop

Demo mit Sprachausgabe, lustigen Comicfiguren, die auch sprechen. Von der besten Demogruppe - Sanity. Incl. 7 weiteren Demos auf der Diskette.

523 Mega Demos

Ein riesen Paket mit tatsächlich über 20 starken Multi Media Demos aus der Insider-Szene. ZUSCHLAGEN.

524 Virtual Dreams II

Videos von der Diskette: Sie sehen einen echten Videoclip mit Aufnahmen von Computeranlagen und die Verfolgung von weglauenden Personen.

525 In A Dream

Demo mit Vector-Frauen-Szenen zweier Personen.

526 Twingo Home

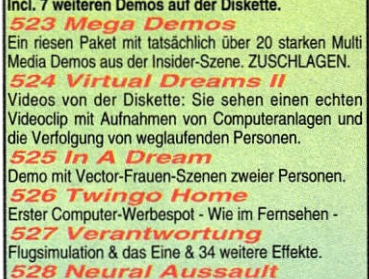
Erster Computer-Werbespot - Wie im Fernsehen -

527 Verantwortung

Flugsimulation & das Eine & 34 weitere Effekte.

528 Neural Assault

Trips, Kämpfe und Flüge in ferner Zukunft im Weltall. 10 Min. Show mit Anflug auf Raumbasis usw...!



Jedes Paket nur
9,90 DM

Bunter Mix

540 Gibt es Ufos ... ?
Erleben Sie exclusive Fotos und lesen Sie wahre Ufo-Erlebnisse, die noch nie veröffentlicht wurden.

541 Mind Field



Auf 3 Disketten erleben Sie fetzige Hardcore Techno-Musik mit Grafik im Takt der Musik: Cubic, Future Shock, Liverman Remix,

Slice Tacy, TripOnDiz, Anestia, NXicio !!!

542 Happy Hippo Songs

2 randvolle Disks mit 12 fröhlichen Profi-Songs.

Clip Arts Superlative

Die besten Sammlungen von Clip Art Bildern in höchster Qualität sauber nach Themen sortiert: (Je Pack ca. 50-100 Bilder)



543 Weihnachten 544 Kinder 545 Illustrationen



546 Sport 547 Tiere 548 Autos

Color Clips Superlative

Farbige Bilder bis 4096 Farben für alle Amigas und Malprogramme.

Wahnsinns-Motive für jedermann:



549 Viele Frauen 550 Grusel-Bilder



551 Feste, Freiheit, Comics 552 Computer & Büro



553 Tiere & Natur 554 100 Bilder gemischt

555 Witzecke

Heiße Blondinenwitz, einfache tierisch, Beziehungswitz, Feiernpaß...Tolle Witze zum Lesen und Ausdrucken.

556 Jahreshoroskop 1996

Die Diplom-Astrologin Therese hat exklusiv für uns ein spezielles Jahreskomplettoroskop für jedes Sternzeichen und jeden einzelnen Monat des Jahres 1996 entwickelt. Lesen und staunen Sie.

557 Die Flintstones

Das neue original 'Jabba Dabba Doo'-Lied in voller Länge und in Hi-Fi Qualität auf 2 Disks. Wird wie von einer CD abgespielt.

558 Super Battle Zone

Alles wird ins Visier genommen, was sich bewegt. Feine 3D-Polygongrafik und Future-Sounds. Mit Radar und Super-Baller-Salven.

559 Golf spezial

Professionelles Golfspiel mit 16 Landschaften und detaillierter Steuerung. 2 Disketten. Spiel auf Rasen, Wasser, Straße und Sand!

560 Captain Bonus

Als intergalaktischer Polizist haben Sie Missionen in einer anderen Welt zu erfüllen. Ninja-Kampf-Spiel mit Höhlen-Hindernis-Welt-Erkundung.

561 Denver Duk

Lustiges Spiel für Kinder: Onkel Duk muß in einem Labyrinth Diamanten aufeinander schieben. Incl. dem Kartenspiel "Shoot Pontoon".

562 Smash Bang Wallop!

Rasantes Auto-Cross-Rennen mit digitalisierten Motorgeräuschen, Frontalaufprall, Feuerball und quietschenden und dampfenden Reifen, die beim Anfahren ein Loch im Asphalt einbrennen.

Jedes Paket nur
19,- DM

Bunter Mix

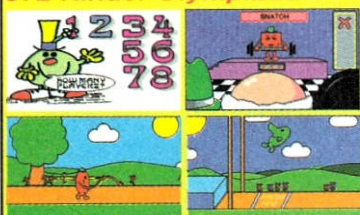
570 Maximal Overdrive II
Nur für A1200, A1300, A4000: 3 Disketten mit einem 5 minütigen, echten Videofilm mit Ausschnitten aus Kinohits wie Star Trek und einem Eisen-Film. Außerdem folgende Filme: Kirmes, Schlägerei, Schwertkampf. Danach gibt's noch Techno-Musik.

571 International Championship Wrestling SUPER



Mit Digi-Stimmen, 1-2 Spieler, div. Schwierigkeitsgraden und Top Grafik. 2 Disketten.

572 Kinder Olympiade



Die lustigsten Olympischen Spiele, die es je gab. Spaß-Garantie von 3 Jahren bis 95 Jahren. Mit lustigen Comicfiguren als Sportler und bunter Grafik. 1-8 Spieler können mitspielen. Mit Trainermodus und humorvollen Kommentaren.

573 Video Adventure - Nachbarn -



Spielen Sie interaktiv direkt in der bekannten Sat 1-Fernsehserie mit. Mit digitalen Bildern, gesampelter Musik und Video-Animationen.

574 C64 Super Collection

Einmalige Sammlung von weit über 600 original C64-Songs und zahlreichen C64-Bildern aus guten alten Zeiten. Komfortables Abspielen der Musik möglich. Erleben Sie Musik, die teilweise besser als die bekannteste Amiga-Musik ist.

575 Label Pack

Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip. Sie sehen auf dem Bildschirm alles genau so, 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-, Kinder-Filme. Einfach SUPER!)

576 Druckertreiber Pack

Über 100 Druckertreiber sorgen für den richtigen Druck für nahezu alle Druckertypen. Für Workbench und alle Arten von Programmen. (HP, Star, Canon, Epson, NEC, Oki, Plotter....)

577 Super Fußball WM



Neuartiges Fußball-Kartenspiel mit allen Weltmannschaften zur Auswahl. Gemütliche Grafik und tolle Nationalmusik lassen die richtige Stimmung aufkommen. Ein Muß für jeden Fußball-Fan !!!

578 Die 3fach Liste

3 extrem gute Spiele im Pack: Amiga Castles (Angriff für Angriff), Basil Bagoos (Kombi-Action Spiel: Ein Kampf-Baller-Jump'n Run-Mix) und Battle at Sea (U-Boot-Simulation) Ein muß für alle Fans!

579 Luftbahner

Tolles Ballerspiel. Von einem Flugzeugträger aus haben Sie die Aufgabe, mit viel Geschick und schneller Reaktion Ihren Flugzeugträger zu schützen.

Jedes Mega-Pack nur
39,- DM

Bunter Mix

580 1000 Instrumente
10 prallvolle Disks mit ca. 1112 Musikinstrumenten (Sampels), Soundeffekten, Stimmen, Sprüche (Politiker), (Natur)Geräuschen im IFF-Format für alle Musik- und Soundprogramme direkt zu verwenden.

581 Musik Modul Pack

8 Disketten randvoll mit über 200 Musikstücken im ProTracker-Format für alle gängigen Musik-Programme. Alles Spezial-Kompositionen von weltweiten Profi-Musikern. Alle Lieder sind von Ende 1995. (Nr. 580-581 incl. Pro Tracker 3.15 !!!)

582 Die Profi-Malbox



Dieses Komplettpaket eröffnet Ihnen die phantastische Möglichkeit, Amiga-Bilder mit dem völlig neuen Malprogramm Amiga-IFF-Paint zu bearbeiten und mit einem Universaldruckprogramm auf's Papier zu bringen. Damit Sie so richtig loslegen können, erhalten Sie außerdem 3 Disks randvoll mit fertigen Farbbildern und Grafiken aller Art.

583 Action/Ballerspiele



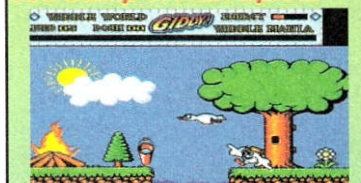
Zertrümmern Sie herabstürzende Felsbrocken Actiongeladene Sammlung der neuesten Baller- und Actionspiele. Fallschirmspringen, Meteoritenregen, Raumschiffe und Ufos abballern, durch Feuer fliegen oder blitzschnell reagieren ist hier gefragt.

584 Kinderspiele



Für Kinder ab 3 Jahren bis hin zum Erwachsenen: Kinder-Bilder Puzzle, Looly, Haus des Nikolaus, Käsejagd, Ouch! (Mit dem Gummihammer auf versteckte Köpfe hauen. Dabei lustige AU-Quitscher-Geräusche), Pinguin, Uggo (Bälle in der Luft halten), Dilemma (Geometrische Figuren zusammensetzen), Kindermalkasten (Kreidemalein auf Bildschirm)...usw

585 Jump'n Run Spiele



Die besten Spiele wie Space Taxi (Bekannt vom C64: Geschicktes Steuern einer Weltraumtaxi auf Plattformen. Mit Sprachausgabe), Grib It!, Mr. Munk, Giddy, Colgate Jumpel, Boulder Dash Mega Collection (Mit sehr vielen neuen Levels) und mehr....!

586 Denk/Brett Spiele

Top Sammlung von Denk-, Brett- und Gesellschaftsspielen mit super Grafik: Tetris, Blasteris, Kreuzweg, Black Jack, Cross Over (Steinen zusammenschieben), Reversi (Perfekte Grafik), Cracked, Slider, Piper, Toe Popper...usw!

587 Lernpaket

Universal-Sammlung der besten Lernprogramme ab der 5. Klasse bis zum Studium: Gravity, Matrix, Plotter, R.O.M. (Zig Mathe-Themen zur Auswahl, z.B. Kurvendiskussionen), Notenmanager (Schulnotenverwaltung), Molekül 3D, Pythagoras, Chemie-Master, Abacus (2 Disks Elektro(nik)), Grammatik-Pauker, Vokabel-Pauker und weitere Programme.

Jedes Mega-Pack nur
49,- DM

Bunter Mix

590 Die besten Spiele 1995
Diese einmalige Spiele Edition bietet die besten Top Spiele aus dem Jahre 1995: Fatal Mission 3, Marbles, Dogfight, Alien Frenzy, Jump, Schneebitz (Lustig für Kinder), Power Battle (Action Thriller im Science Fiction-Land), Tanks in Action, Kinder Quatsch (15 verschiedene Spiele für 4-12 jährige), Heli Attack und viele Andere Spiele als Komplettpaket zum Superpreis.

591 Szenen-Demo Highlights

Auf 15 randvollen Disketten dürfen Sie bresante Neuerscheinungen von Ende '95 erleben. Wir haben die besten AGA-Szenen-Demos speziell nur für A1200-A4000 mit bis zu 16 Mio. Farben und superschnellen Grafikanimationen selektiert.



Echtzeit-Film einer laufenden Person als Ray-Tracing-Animation
Weltraum-Enterprise Flug und Dino-Feuerkanone live.

Es ist schon ein wirklicher Voll-Wahnsinn, was der Amiga so an Grafik und Soundeffekte ausspucken kann. Wenn Sie diese 15 Disketten in Ihr Laufwerk einschieben, so können Sie stundenlangen Erlebnissen aller Art folgen. Ein wahres Feuerwerk von echten Multi Media Animation, Filmen und in Echtzeit berechneten Effekten.

592 Virus/Disk/Repair/Copy Universal-Paket

4 Programmpakete auf einen Schlag:

Ein riesen Komplettpaket mit sagenhaften Kopierprogrammen (auch für Kopierschutz), neuesten Virus-Programme wie Virus Workshop, ein komplettes Sortiment, um defekte Disks oder Festplatten (Read/Write-Errors...) wieder zu reparieren usw., Diskverwaltungen, die Files kopieren oder Fonts, Bilder und Texte anzeigen, und Programme, die auf einfache Weise die komplizierte Shell-Eingabe durch einfaches Anklicken ersetzen.

593 Büropaket komplett

Die komplette Büro-Programmausstattung für alle nur denkbaren Büroaufgaben. Z.B. eine

Software	Preis	Software	Preis	Software	Preis
Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM
Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM
Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM
Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM
Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM
Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM
Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM
Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM
Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM	Adress-Liste	2,99 DM

Textverarbeitung, Kontoführung und -verwaltung, eine Adressenverwaltung, ein frei maskierbares und programmierbares Datenbanksystem für Verwaltungen aller Art, ein Shareware-Haushaltsbuchprogramm für den normalen Verbraucher oder ein Statistik-Programm, was sehr übersichtliche Diagramme und Bilanzen darstellen kann. Alles komplett für nur 49,- DM

594 DPaint Bilder & Fonts

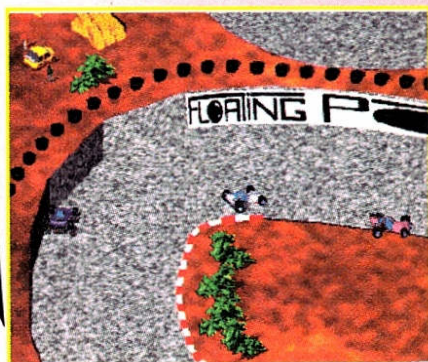
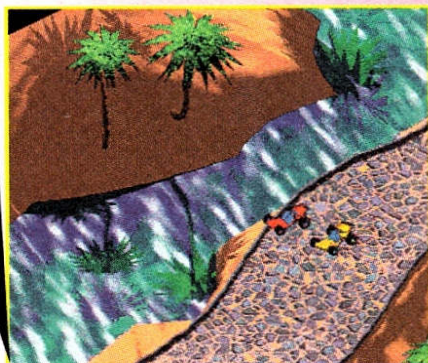
Hiermit können Sie so richtig loslegen: 73 Farbbilder, 150 schwarz/weiß-Bilder und über 100 Zeichensätze für DPaint und alle anderen Mal- oder Textprogramme. Keine doppelten Bilder zwischen 543-554, 582, 591 und 594!

WHEELSPIN & SWITCHWORLD

Schwarze Legenden, goldige Games: Bei Black Legend will man den Amiga bald mit einem weiteren Racer und ganz neuen Ballerdungeons verwöhnen – mal sehen, was da so über den Ärmelkanal schippern wird...

WHEELSPIN

Dieses Autorennen erinnert zwar auf Anhieb an „Skidmarks“ von Acid Software, doch schon vor dem Startschuß läßt sich vermuten, daß die englischen Flitzer ihren neuseeländischen Konkurrenten in Sachen Optik und Gameplay wohl den Auspuff zeigen können: Bis zu zwei Hobby-Racer dürfen sich einen der vier Startplätze sichern, hinter die übrigen Lenkräder klemmt sich der Compi. Nach Wahl der Rundenzahl pickt man sich sein Alter ego aus acht Pi-



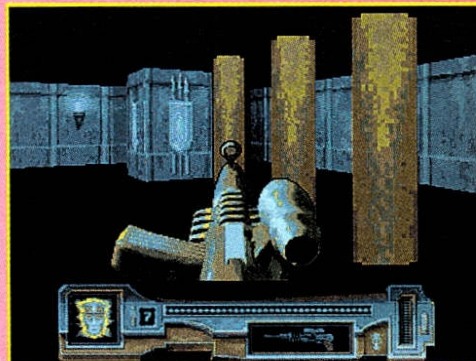
loten heraus, die neben schönen Comic-Konterfeis auch unterschiedliche Fahrkünste mitbringen. Je nach Liga geht es dann in einem Buggy, Landrover oder aerodynamischen Sportwagen auf Punktejagd. Ergatterte Preisgelder investiert der Straßenfeger dabei in jeweils vier Motoren-, Reifen- und Stoßdämpfermodelle, um seinen Untersatz perfekt auf die verschiedenen Streckenverhältnisse abstimmen zu können.

Die zehn detailreich gerenderten und farbenprächtig gestalteten Pisten dürften auch anspruchsvolle Piloten voll überzeugen, genau wie die fetzige Musik nebst den stimmigen Sound-FX. Auch die Steuerung funktionierte bereits beim Vorab-Muster prächtig, problemlos schlittert man selbst um die schärfsten Kurven. Ob die ECS- und AGA-Boliden schließlich halten, was der erste Trainingslauf versprach, wird die ausführliche Testfahrt im nächsten Joker zeigen.

SWITCHWORLD

Der „Doom“-Boom hält unvermindert an: Konnten die ersten Versuche, das Feeling des indizierten DOSen-Klassikers an der „Freundin“ rüberzubringen, noch als eher mäßig bezeichnet werden, durften dank „Fears“ zumindest die AGA-Amigos bereits durch Spitzendungeons schleichen – dank Black Legend soll man demnächst aber auch am Standard-Amiga in den Genuß soft scrollender Ballerkerker kommen. Nach dem grafisch nicht ganz so anspruchsvollen, aber rasant schnellen „Behind the Iron Gate“ will Switchworld nämlich fein texturierte und ungeheuer umfangreiche Gemäuer auf ECS-Rechner zaubern, in denen es Lichtquellen mit Distanzwirkung, animierte Wände, Böden, Objekte und vieles mehr zu bestaunen gibt! An tödlichem Handwerkszeug zum Monstermeucheln wird dabei natürlich ebenfalls kein Mangel herrschen.

Auch in puncto Technik werden schwerste Geschütze aufgeföhren, denn durch frei wählbare Auflösungen von 320 x 192 bis 32 x 32 Pixel und abschaltbare Decken- und Bodentexturen soll sich das Programm problemlos jeder Hardware anpassen. Grafikkartensupport, eine Link-Option für zwei Rechner sowie ein digitaler Soundtrack in der CD-Version sind ebenfalls geplant. Kurzum, die Fans dieses Genres dürfen sich auf einen heißen Herbst gefaßt machen! (st)

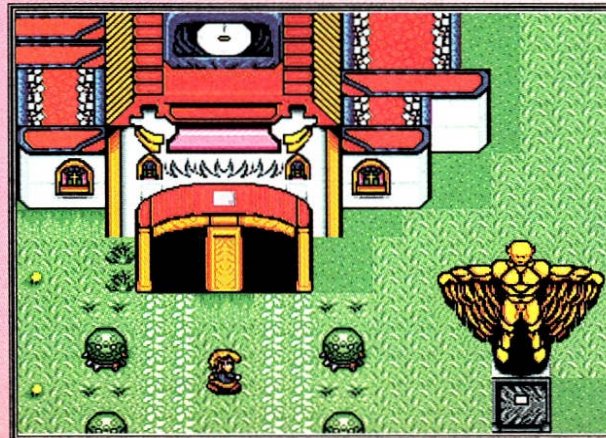
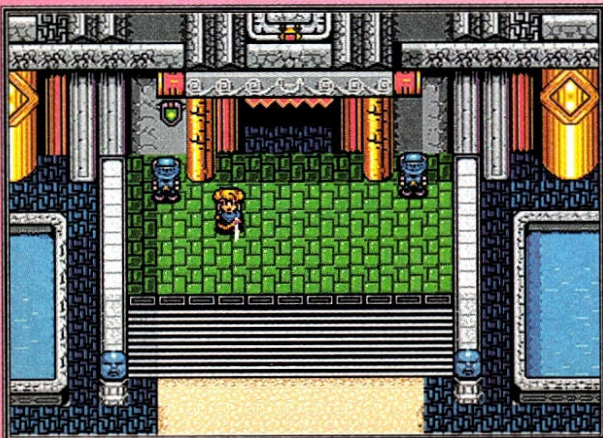


SPERIS LEGACY

Einst waren die Actionadventures eine Domäne des Amigas, doch zuletzt hat sich da, abgesehen von „Seelenturm“ und „Dragonstone“, nur noch wenig getan. Dank Team 17 wird sich aber bald wieder was tun!

Recht so, immerhin blieb Black Legends feiner „Seelenturm“ ja den AGA-Aktionisten vorbehalten, während Core Designs „Dragonstone“ nur eher mäßige Abenteuerkost lieferte. Diesem unerquicklichen Zustand wollte Team 17 zunächst mit „Witchwood“ ein Ende bereiten, doch ging das Projekt seit unserem Januar-Preview den Weg alles Irdischen. Schwamm drüber, denn nun haben die Engländer das junge Programmerteam Binary Emotions verpflichtet, sich „The Legend of Zelda“ und „Secret of Mana“ anzusehen und aus diesen SNES-Hits ein tolles Joystick-Abenteuer für den Amiga zu destillieren. Was einst auf der Konsole und später auch in Form diverser Konvertierungen neue Maßstäbe im Genre setzte, soll demnächst die Herzen der Amigos höher schlagen lassen – also etwa knallbunte Japano-Optik in schräger Draufsicht-Perspektive oder dramatisch-düstere Begleitmusik, die sich flexibel der jeweiligen Spielsituation anzupassen vermag. Der Spieler wird dabei in die Haut des Fantasy-Protagonisten Cho schlüpfen, um das Königreich Speris zu durchwandern und unterwegs von den Schergen des bösen Gallus zu befreien. Die Spannweite der anzutreffenden Monster soll von S bis XXL reichen, und natürlich wird man gemäß einer alten Heldentradition die verschiedensten Waffen, Zaubersprüche und sonstige Sammel-Items finden.

Soviel zur Action, was nun die Abenteuer betrifft, wird es auch friedliche Quests, freundliche Dialoge mit intelligenten NPCs sowie selbstnuschelnd jede Menge Denksport in Form kleiner Puzzeleien geben. Und damit sich das Durchspielen wirklich lohnt, verspricht das Programmerteam eine packende Story im frustarmen Gamedesign ohne Sackgassen – ein ansprechendes Intro und eine entzückende Endsequenz will man noch drauflegen. Im übrigen darf man sich als Besitzer eines AGA-Rechners auf mehr Farben und zusätzlichen Sound freuen, während auch ECS-Amigas bereits in den Genuß von butterweichem Scrolling und vielen hübschen Grafikeffekten kommen. Das Sahnehäubchen auf dem leckeren Cocktail aus Action und Knotelei soll dann das ausgeklügelte Echtzeit-Kampfsystem sein, welches bequemes Handling mit viel Freiraum für Eigeninitiative verbindet: Wird ein Gegner etwa von hinten angegangen, so ist das zwar kaum fair, dezimiert seine Hitpoints aber um so schneller... So, und wenn wir zum guten Schluß noch verraten, daß ein großes, weil stolze zwölf Gebiete und rund 1.200 Screens umfassendes Spielareal voller liebevoller Details die Motivation unter Dampf zu halten verspricht, dann können wir wohl damit rechnen, Euch für die nächste Ausgabe wieder als Leser zu gewinnen – immerhin steht der vielversprechende „Zelda“-Ableger dann ja zum endgültigen Test an. (rl)



Turbo TRAX

Braucht der Amiga nach „All Terrain Racing“, „Roadkill“ und Konsorten wirklich noch eine weitere Draufsicht-Raserei? Die Piloten bei Arcane Entertainment scheinen es jedenfalls zu glauben...

Wir sind nicht ganz so überzeugt davon, denn Turbo Trax vermag das Vollgas-Genre kaum neu zu definieren, vielmehr hat man nahezu alle der gebotenen Features schon in der einen oder anderen Amiga-Raserei gesehen. Andererseits vermag ein gelungener PS-Cocktail aus erlesenen Genre-Zutaten ja auch einen Geschwindigkeitsrausch zu verursachen; nehmen wir also mal einen kräftigen Schluck aus dem Tank: Bereits auf den ersten Blick sticht das turboschnelle Scrolling der detaillierten 32-Farben-Optik mit klar erkennbarem Straßenverlauf ins Auge; anders als bei „All Terrain Racing“ sind hier Piste und Pampa stets gut zu unterscheiden. Das fehlende Streckenradar wird somit kaum vermisst, wenn man vereiste Kurven am Polarkreis umschlittert, Ölpfützen auf der City-Autobahn kreuzt oder an den Sanddünen des Wüstenkurses bzw. den Zuschauerrängen des Formel-1-Parcours mit jeweils passendem Gefährt (Jeep, Sportwagen, Buggy etc.) vorbeirast. Übungsrounds sind auf jeder der insgesamt 25 Strecken möglich und helfen, das dezente unterscheidbare Fahrverhalten der fünf Vehikel kennenzulernen. Sobald der Spaß dann zum Ernst und der Michi zum Schumi werden soll, kämpft man entweder beim Zeitrennen gegen die Stoppuhr oder im WM-ähnlichen Arcade-Modus gegen die Konkurrenz – hier wird

nämlich nur zum nächsten Lauf zugelassen, wer zuvor einen Platz auf dem Siebertreppchen ergattern konnte. Nach einem Zweispieler-Modus sucht man freilich vergebens, denn Turbo Trax kennt weder direkte Duelle noch einen Splitscreen. Okay, eine Nullmodem-Option ist immerhin vorhanden, doch wird man die Amiga-Rennställe mit zwei Rechnern in der Box wohl an einem (Blei-) Fuß abzählen können. In der Praxis werden daher ganz überwiegend bloß Solisten um die Siegesprämien kämpfen dürfen, die sich im Tuningshop in griffige Pneus, stärkere Triebwerke oder eine modifizierte Lenkung investieren lassen. Dabei hätte es doch so viel mehr Freude machen können, das wirklich gelungene Car-Handling, den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad und die ordentliche Soundkulisse aus entweder Begleitmusik oder Motor-FX und einigen Fetzen Sprachausgabe im Duett zu genießen. Was bleibt, ist relativ schnörkelloses Draufsicht-Racing: Hübsche Zwischenscreens, Animationsdetails auf bzw. neben den Pisten oder sonstige Gimmicks fehlen, und auch die Fahrzeuge selbst sehen ein wenig langweilig und farblos aus. Aber wer vom Gas gar nicht mehr runter will und auf solides Handling sowie geradliniges Gameplay Wert legt, der kann es weitaus schlechter treffen als mit Turbo Trax – man denke nur an den weiter hinten im Heft getesteten Kolbenfresser namens „Rally Championships“... (rl)



Wir rüsten auf!

Rasen in der Rush Hour



Das übliche Startgedränge



Einsam hetzt der Wüstensohn die Meute...

TURBO TRAX (ARCANE)

DRAUFSICHT-RASEREI

71%
„ORDENTLICH“



GRAFIK	69%
ANIMATION	67%
MUSIK	72%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	69%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	BESTZEITEN
DEUTSCH	ANLEITUNG



AMIGA REPAIR

WIR LASSEN IHREN AMIGA NICHT STERBEN!

EUROPAS FÜHRENDES AMIGA REPAIR CENTER FÜR ALLE COMMODORE AMIGA COMPUTER

AMIGA ERSATZTEILE

Tastatur A 500	139.-DM
Tastatur A 600	79.-DM
Tastatur A 1000	98.-DM
Tastatur A 1200	149.-DM
Tastatur A 2000	149.-DM
Tastatur A 3000	149.-DM
Tastatur A 4000	149.-DM
Tastatur CDTV schwarz !	100.-DM
Amiga Mouse original	49.-DM
Netzteil A 500/600/1200	79.80.-DM
Netzteil A 2000	189.80.-DM
Netzteil A 3000	189.80.-DM
Netzteil A 4000	259.80.-DM
IC Buster V.11 (A 4000/3000)	59.80.-DM
IC 8520 CIA auch SMD	59.80.-DM
IC 8364 Paula auch SMD	59.80.-DM
IC 8362 Denise	59.80.-DM
IC 8373 Hires Denise auch SMD	59.80.-DM
IC 5719 Gary	59.80.-DM
IC 8372 A 1 MB Fat Agnus	59.80.-DM
IC 8372 B 2 MB Fat Agnus	59.80.-DM
IC 8375-16 1 MB Fat Agnus	59.80.-DM
IC 8375 B 2 MB Fat Agnus	59.80.-DM
IC Alice (A1200/4000)	59.80.-DM
IC AA-Gayle (A1200)	59.80.-DM
IC 45-Gayle (A 600)	59.80.-DM
Kickstart Ver 1.3	59.80.-DM
Kickstart Ver 2.04	39.80.-DM
Kickstart Ver 2.05	59.80.-DM
Kickstart Ver 3.0	89.-DM
Platine A 500 (neu)	249.-DM
Platine A 600 (neu)	249.-DM
Platine A 1200 (neu)	500.-DM
Platine A 4000 (neu)	1250.-DM
Platine CD 32 (neu)	249.-DM
Platine CDTV (neu)	249.-DM

Andere Bauteile auf Anfrage ! Rufen Sie bitte an und erfragen den Tagespreis.

REWORKS AMIGA 4000

Umbau 68EC030 auf 68030 mit MMU	169.- DM
Umbau 68LC040 auf 68040 mit FPU	389.- DM

Probleme mit Zorro 3 Karten ?

Rework der CPU Karte 68040 auf neueste GAL Version 3.2. Umbau des Grundboards 178.- DM

Das Repair Paket!

- 2 * Ic 8520 CIA
- 1 * Ic 8364 Paula
- 1 * Ic 8362 Denise
- 1 * Ic 8372 1 Mb Agnus
- 1 * Ic 5719 Gary
- 1 * Ic 68000
- 1 Commodore T-Shirt
- 1 Commodore Mütze

198.-DM

REPARATURFESTPREISE

Amiga 500/600/CD32	150.- DM	Amiga 1000	400.- DM
Amiga 1200	180.- DM	Amiga 2000	250.- DM
Amiga 3000	500.- DM	Amiga 4000	350.- DM
CDTV	220.- DM	MPEG Modul	250.- DM
C 64/1541	100.- DM	Monitore 1081-1084 S	220.- DM

60 Minuten Fast Repair

Auch weiterhin gibt es den 60 min. Schnell Reparatur Service für die A 600 /1200 sowie A 4000 Geräte. Rufen Sie uns an und vereinbaren mit unserem Herrn Merfeld einen Termin. Ihr Gerät wird dann innerhalb von 60 min. Repariert. Auf die Reparatur gewähren wir 6 Monate Garantie. Im Fast Repair berechnen wir einen Aufschlag von 25% auf unsere Reparaturfestpreise. Ersatzteile sind im Preis enthalten.

Amiga Revival Festival



Die Legende lebt !

Amiga 500	389 DM
Amiga 500 Plus	399 DM



Riesig dieser kleine !

Amiga 600	333 DM
------------------	---------------



32 BIT DREHSCHIBE

incls. Tastatur

CD 32	329 DM
--------------	---------------

Auf alle Geräte 1 Jahr Vollgarantie!

WELTNEUHEIT FÜR CD 32 BENUTZER.



CD 32 EXPANSION SYSTEM

Das Sx 32 Steckmodul macht aus Ihrem Cd 32 einen vollwertigen AMIGA 1200. Es wird einfach in den Modulslot gesteckt. Das Sx 32 Modul stellt auf der Rückseite alle notwendigen Schnittstellen zur Verfügung; sogar einen 15 pol. VGA Connector zum Anschluß von VGA Monitoren wie z.B. Micro Vitec. Eine 2.5 Zoll Harddisk wird intern auf dem Sx 32 montiert. Ein Sockel für Ps/2 Module mit 4 bzw. 8 Mb steht ebenfalls zur Verfügung. Ein PGA Sockel zum Betrieb einer FPU ist vorgesehen. Selbstverständlich ist das Sx 32 mit einer akkugepufferten Echtzeituhr serienmäßig ausgestattet.

TEL: 0208-633151 DCE Computer Service GMBH

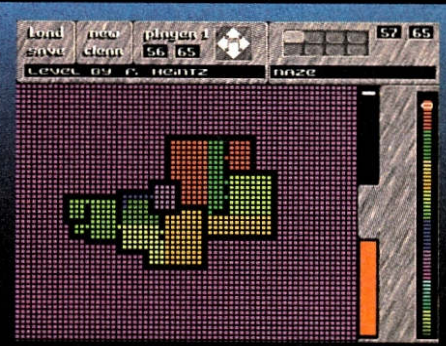
FAX 0208-630496 46145 Oberhausen Kellenbergstr. 19a AB MITTE JULI LIEFERBAR!



Der Feind muß brennen!



Das Tor in den nächsten Level



Unendliche Dungeons mit dem Editor

F E A R S

Im Preview zu diesem Spiel hatten wir uns gefragt, ob die ersten wirklich überzeugenden 3D-Ballerdungeons für den Amiga wohl aus Frankreich kommen würden. Das fertige Testmuster liefert nun die Antwort, und sie lautet ganz klar: ja!

Das traurige Amiga-Monopol der schmucklosen 3D-Höhlen von „Death Mask“ und „Behind the Iron Gate“ ist damit vergessen, genau wie nun niemand mehr neidisch auf die DOSen und ihre verdoimt vielen Vertreter des Genres zu schielen braucht: Mit Fears haben die französischen Newcomer von Bomb Software (deren Vertrieb in Deutschland die „Schwarzen Augen“ von Attie besorgen) soft scrollende Texture-Labyrinth abgelifert, die sich nicht vor ihren PC-Vorbildern verstecken müssen!

Ganz im Gegenteil, denn wo IDs Genregründer (die beiden „Doom“-Teile) unnötig brutal und deshalb längst indiziert sind, verzichtet Fears auf ein geschmackloses Blutbad, ohne deshalb an Spannung einzubüßen. Extra für Deutschland haben die ehemaligen Demologen um Frederie Heintz menschenähnliche Gegner aus den Dungeons verbannt und die gesamte Optik etwas entschärft, auf daß kein Ketchup-Fleck an der Wand und kein übel zugerichteter Leichnam am Boden die Jugendschützer auf den Plan rufen möge. Unbelastet von schlechtem Gewissen oder einer nennenswerten Vorgeschichte findet sich der Spieler also mit zunächst nur einem Dolch bewaffnet in düsteren Gewölben wieder, um sich auf die Pirsch nach Doppelrohr-Flinten, Flammenwerfern, gewaltigen Maschinengewehren, weiteren Extrawaffen sowie der dazu passenden Munition zu machen –

denn Feinde sind auch nach der Überarbeitung noch genügend übriggeblieben. Aber nicht allein saecht schwebende Beholder, flinke Roboter, ausdauernde Tentakelmonster und anderes Getier machen dem Wanderer das Leben schwer, sondern auch kleine Rätsel der Marke „Welcher Schalter öffnet welches Tor?“. Trotzdem ist es in erster Linie der erstaunlichen Intelligenz der Gegner zu verdanken, daß hier Kömmer ge- und Neulinge womöglich sogar überfordert sind. Auseinandersetzen hat man sich nämlich zudem mit drei teils screenfüllenden Obermotzen und

dem labyrinthischen Level-Aufbau voll von imposanten Hallen, Säureseen, Lavapools, Geheimräumen, engen Korridoren und verwinkelten Treppenfluren. Diese gelungene Mischung macht das Spiel aber auch so packend, da man wirklich nie weiß, was wohl hinter der nächsten Ecke lauern mag. Und so ist es nicht immer einfach, zu entscheiden –



Da wird den Action-Fans nicht nur ums Herz warm...



Einer der Gegner vorher...



...und nachher!



Extras in Massen

den, ob man nun besser schnell vorprescht und die Umgebung mit MG-Feuer belegt oder lieber vorsichtig späht und dem Gegner eine gezielte Rakete entgegentreibt. ... Doch halten die Energievorräte und damit die digitalen Leben doch einigen Fehlentscheidungen stand, außerdem darf ja der Spielstand immer wieder mal gespeichert werden. Weitere Unterstützung erhält man durch ein praktisches Automapping und zusätzliche Energierationen, für die allerdings erst die entsprechenden Icons zu finden sind. Und wer gar über einen Mitspieler sowie einen zweiten Amiga verfügt, darf per Nullmodem-Connection auch zu zweit durch die 30 Abschnitte streifen. Übrigens brauchen die hiesigen Söldner auch nach erfolgreich absolviertem Endkampf nicht in Rente zu gehen, da ein simpel zu handhabender Editor das Erstellen und Austesten eigener Spielstufen zum schieren Vergnügen macht. Doch nicht nur das Gameplay vermag zu überzeugen, die Steuerung per Tastatur, Stick und Maus ist ebenfalls ganz vorzüglich geraten. Dafür, daß es auf den Ballermärschen auch viel und Schönes zu sehen gibt, garantiert wiederum die Spezialisierung auf den AGA-Chipsatz: Bereits auf einem A1200 mit etwas Fast-RAM unter der Haube fließt die auf den

Screenshots vielleicht etwas grobpixelig wirkende, in Bewegung aber wegen ihrer Farbenpracht und den sanften Abschattierungen vollauf überzeugende 3D-Umgebung in einem Tempo am Auge des Betrachters vorbei, daß selbst eine topmoderne 64-Bit-Konsole wie Ataris Jaguar kaum mithält – mit Turbokarte wird gar noch ein Zahn zugelegt. Die Boden- oder Wandtexturen abschalten bzw. die Größe des Sichtfensters reduzieren müssen daher allenfalls Besitzer eines nackten 1200ers. Sie können's aber auch sein lassen, denn das dezente Ruckeln auf der Standard-Konfiguration vermag den Spielspaß kaum zu schmälern. Und Spielspaß bietet Fears wirklich in der Familienpackung: Bei düsterer Titelmusik und unheimlichen Klängen in den Gängen kommt eine derart irrwitzige Atmosphäre auf, daß es weder das angekündigte „Alien Breed 3D“ von Team 17 noch

Black Legends kommende „Switchworld“ leicht haben wird, diesen Konkurrenten zu übertrumpfen. Erst recht nicht, wenn die hiesigen Coder ihr Versprechen wahr machen und die geplante CD-Version noch weiter aufbohren! (rl)



Kampf dem Obermoltz

DIE DUNGEON-MISERE

Warum schwappt die am PC seit langem populäre Dungeon-Welle eigentlich erst jetzt langsam zum Amiga? Nun, vor allem wegen der hier üblichen Art der Grafikverwaltung: Während auf der VGA-Karte einer DOSe jeder Bildschirmpunkt exakt ein Byte repräsentiert und daher vom Prozessor schnell zu bearbeiten ist (was gerade bei sehr rechen- bzw. zeichenintensiver 3D-Optik ein dickes Plus ist), verteilt sich ein einzelnes Amiga-Pixel auf bis zu acht voneinander unabhängige Grafikebenen. Das ist gut für Speicherverwaltung, Sprites und Parallax-Scrolling, bedeutet aber, daß die CPU pro Punkt bis zu 16 Bytes lesen und schreiben muß – trotz Unterstützung durch den Blitter-Chip gerät der Amiga da schnell ins Hintertreffen. Gottlob wurden aber kürzlich in der Demoszene Software-Techniken entwickelt, die auf AGA-Rechnern mit Hilfe des Amiga-Customchips Copper einen VGA-ähnlichen Modus emulieren.

FEARS (MANYK/ATTIC)	
DUNGEON-ACTION	
88% „SUPER“	
GRAFIK	86%
ANIMATION	92%
MUSIK	79%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	89%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

PAWS OF FURY

Indizierungen und Beschlagnahmen haben inzwischen nicht nur das Prügelgenre in Verruf gebracht, also ging man bei Gametek auf Nummer Sicher: Hier sprechen nicht die Fäuste, sondern samtweiche Teddypfoten!

Wie hat man sich so eine jugendfreie, ja geradezu kindgerechte Digi-Klopperei nun vorzustellen? Ganz einfach: Statt Kombat-Mördern oder Streetfightern rangeln zuckersüße Knubbeltierchen um Ruhm, Ehre und die Möglichkeit, ihrer laut Anleitung äußerst pazifistischen Lebensphilosophie im fairen Zweikampf Ausdruck zu verleihen...

Soweit das edle Ansinnen, in der Praxis stehen sich dann freilich doch wieder zwei Joystick-Kämpfer vor dem bzw. am Monitor gegenüber, während Solisten den

zwar theoretisch einstellbar, in der Praxis läuft es aber immer auf drei Fights hinaus. Dann ist aus dem Duo-Modus keine Rückkehr ins Titelbild möglich, die eingedeutschten Screentexte strotzen vor Schreibfehlern, und der in der Anleitung er-

ratenen Sprites sowie den mitreißenden House- und Dance-Rhythmen liegt. Daß die zehn detailarmen Hintergrundmotive keine modernen Parallax- und Animations-Effekte kennen und bloß lustlos nach links und rechts scrollen, fällt im temporeichen, aber ordentlich kontrollierbaren Schlagabtausch zudem nicht weiter auf.

Im Ergebnis kann Paws of Fury der etablierten Konkurrenz daher natürlich nicht die Pfote reichen, aber wo sonst darf Tyson Junior heutzutage noch zulangen, ohne daß sich die BPS ins Fäustchen lacht? (rl)



Die Lady weiß sich zu wehren!



Gleich gibt's eine vor den Pelz



Rumble in the Jungle

CPU-Recken so lange auf die Nase hauen, bis der Vorrat an feindlicher Lebensenergie erschöpft ist. Recht originell ist dabei die Fähigkeit der vor Matchbeginn beliebig anwählbaren acht Charaktere (von den zehn Recken der originalen Mega Drive-Version sind Psycho Kitty und Chung Poe der Konvertierung zum Opfer gefallen), im Spielverlauf nett anzusehende Rundumkicks, Feuerwürfe und dergleichen ins zunächst dürftig bestückte Hieb- und Tritt-Repertoire aufzunehmen; das erzielte Können wird dann mittels einer Art Levelcode gespeichert. Bloß sind die entsprechenden Stick-Kombinationen nur für PC-Besitzer dokumentiert, Amiganer müssen anhand von Zwischenscreens mühselig selbst herausknobeln, welche Moves welchem Charakter in welcher Runde zu eigen sind – eine glatte Frechheit!

Leider wurde noch an weiteren Stellen geschlampt; z.B. ist die Anzahl der Runden

läuterte Übungskampf mit aktivierten Special-Moves war nirgends aufzutreiben. Schade außerdem, daß allein die Dauer des Feuerknopf-Drucks über die Wucht eines Hiebes entscheidet – die optionale Unterstützung von zwei oder mehr Buttons am Stick bzw. Pad mit jeweils fest justierter Schlagkraft wäre der bessere, weil spielbarere Weg gewesen.

Um so erstaunlicher, daß sich ein gewisser Unterhaltungswert dennoch nicht leugnen läßt: Trotz fehlender Feinheiten und Innovationen im Gameplay macht der Schlagabtausch durchaus Laune, was nicht zuletzt an den witzig bewegten, nur etwas klein ge-



Es ist Damenwahl!

PAWS OF FURY (GAMETEK)

KNUDEL-KEILEREI

62%
„INFANTIL“



GRAFIK	67%
ANIMATION	67%
MUSIK	78%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	55%

VARIABLE: 15 STUFEN

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	3 CONTINUES, „CHARAKTER-CODES“
DEUTSCH	KOMPLETT

FEARS

Dieses Game wird Dir **verdoomt**
zu schaffen machen!

Jetzt bei Eurem Händler
abgreifen, oder direkt
bei uns bestellen!
© 074 31 - 5 43 23

Action satt und ein Fullscreen
360° Scrolling, wie es auf
dem Amiga für nicht
realisierbar gehalten wurde...

...bis jetzt!



Endlich wieder höllisch
gutes Futter für Deinen

Amiga 1200/4000 und CD-32

Attic Entertainment Software GmbH
Sigmaringer Strasse 84 · 72458 Albstadt
Tel. 0 74 31 - 5 43 23 · Mailbox 0 74 31 - 5 43 26



RALLY CHAMPIONSHIPS

Wegen Mängel im Design rasten
Flairs Draufsicht-Boliden am

PC ins Abseits, und auch am Amiga läuft der Motor nicht rund: Die AGA-Optik ist toll, während die Standard-Version da Achsbruch erleidet – und das Gameplay in beiden Fassungen nicht recht auf Touren kommt.

Wie soll es ein Rennspiel mit Konkurrenten wie „Super Skidmarks“ oder „All Terrain Racing“ aufnehmen, wenn damit nicht gegen Mitspieler oder wenigstens CPU-Fahrzeuge gerast werden darf? Der schiefe Kampf gegen die Uhr mag ja der Rallye-Realität entsprechen, motivieren kann er nur begrenzt – schon weil die Karre hier wegen schlampiger Programmierung des öfteren nicht beschleunigen mag und dann auch noch auf freier Wildbahn steckenbleibt. Auch sonst fehlt es an Feinschliff, etwa indem Musik nur anstatt der Sound-FX angeboten wird. Zu letzteren zählt aber auch die Sprachausgabe und mithin die warnende Stimme des Kopiloten; wer also die Musikbegleitung wählt, ist bei Kurven und Gefahren allein auf eingblendete Pfeile angewiesen, die beim gebotenen Tempo ebenso oft übersehen werden wie die Sammelextras (u.a. Benzinkanister und Reparaturkits). Weitere Punkte verliert die Handhabung wegen der lästigen Handbuchabfrage und dem indiskutablen Diskhandling, das selbst mit Zweitfloppy laufend nach Diskettenwechseln verlangt. Von

der Festplatte spielt es sich zwar flüssig, doch ist da wiederum die Installations-Beschreibung lückenhaft: Daß nach dem Kopieren der Disks eine Batchdatei mit DOS-Zuweisungen (Assigns) angelegt werden sollte und Besitzer eines AGA-Amigas mit 2 MB im Bootmenü sämtliche Laufwerke bis auf die HD-Partition abschalten und ohne Startup-Sequence booten bzw. dann per „Execute“-Befehl die Batchdatei starten müssen, steht nirgendwo in der Anleitung. Derlei Mängel sind um so ärgerlicher, als Rally Championships durchaus auch gute Seiten hat. So bietet der Shop neben sechs flotten Karossen wie Ford Escort Cosworth oder Porsche RS auch Slicks, Regenreifen und weiteres Zubehör feil, man ist für die sehr unterschiedlichen Strecken also stets bestens gerüstet. Gefallen kann grundsätzlich auch die Steuerung, welche zwischen Automatik und Schaltung sowie Tastatur, Stick oder CD³²- bzw. Zwei-Button-Pad unterscheidet. Ähnliches gilt für das umfangreiche Optionsmenü mit den Modi „Übung“, „Einzelrennen“ und Komplett-WM sowie die soft scrollende und detail-

reiche AGA-Optik mit ihren netten Fade- und Zoom-Effekten. Standard-Amigos müssen dagegen mit einem karg animierten Wägelchen über farblose Eis-, Dschungel- und Wüsten-Pisten ruckeln, von den Render-Zwischenbildern und feinen Grafik-Effekten der AGA-Version (Schneegestöber, Scheinwerferkegel bei Nachtfahrten etc.) ist hier wenig übriggeblieben.

Fazit: Ab einem 1200er kommt zumindest kurzfristig Rallye-Feeling auf, darunter bleibt die Garage besser zu! (rl)

RALLY CHAMPIONSHIPS (FLAIR)

DRAUFSICHT-RALLYE



59%

AGA

44%

ECS

78%	GRAFIK	47%
76%	ANIMATION	44%
70%	MUSIK	68%
72%	SOUND-FX	53%
60%	HANDHABUNG	51%
53%	DAUERSPASS	39%

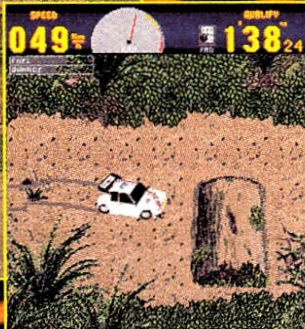
VARIABLE: 4 STUFEN

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	2 MB/1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	7 / 4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	CONTINUES: 2
DEUTSCH	KOMPLETT



Die AGA-Rallye...



...und das Trauerspiel auf
Standard-Pisten



Kleine Rutschpartie gefällig?

Das Verlies öffnet wieder seine Tore...

Dungeon Master™ II

THE LEGEND OF SKULLKEEP

Wer wagt es in die Unterwelt hinabzusteigen? In eine Welt voller dunkler und rätselhafter Verliese und Kerker, geheimnisumwitterter Dörfer und neuer, unheimlicher Kreaturen. Die Legende von Skullkeep wartet auf euch...



-neue dimensionssprengende, interaktive Handlungen zwischen Spieler, Charakteren und Kreaturen



-realistische Kampf-Action in Echtzeit



-unheimliche Sound-Effects und stimmungsvolle Hintergrundmusik

Interplay

DISTRIBUTED BY
AKlaim
Entertainment GmbH

FTL

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN: PC CD-ROM und Floppy: IBM und 100% kompatibel, 386DX/33 oder schneller, 4 MB Speicher (3 MB EMS), DOS 5.0 oder höher, VGA, unterstützt alle gängigen Soundkarten und eine Microsoft kompatible Mouse. **MAC:** System 6.0.7. oder höher, 256 Farben 2,5 MB Speicher. **AMIGA:** Benötigt AMIGA 1200, 2000, 2500, 3000, 4000 mit Workbench 1.2

© 1994 Interplay Productions Ltd. and Software Heaven. Dungeon Master is a trademark of Software Heaven, Inc. All rights reserved.

WHALES VOYAGE II

VERLOREN IN DER EWIGKEIT

Mit dem Space-Wal trieben die österreichischen Programmierer von NEO vor zwei Jahren in Kult-Gewässern, warum hätte man den Nachfolger also umsiedeln sollen? Und so setzt auch dieses Game wieder auf die bewährte Mischung aus Handel und Rollenspielelementen.

Schauplätze der im 24. Jahrhundert angesiedelten und 20 Jahre nach dem ersten Teil einsetzenden Handlung sind insgesamt 13 miteinander konkurrierende Planetensysteme, die von Menschen und außerirdischen Rassen bewohnt werden. Die Aufgabe besteht nun darin, mittels des zwar alten, aber ungemein ausbaufähigen Raumfrachters „Whale“ interstellaren Handel mit 30 Waren zu treiben und so nicht nur astronomische Summen zu erwirtschaften, sondern ganz nebenbei auch einem riesigen Komplott auf die Spur zu kommen.

Zunächst läßt man sich vom hübschen Intro in die richtige Stimmung versetzen, dann wird im Charaktermenü eine vierköpfige Mannschaft erschaffen: Den Jungs und Mädels werden neun positive Eigenschaften (Schußkraft, fliegerisches Können, Magie etc.) sowie eine von elf negativen Eigenheiten (Choleriker, Tölpel, Wichtigtuer) und ein Beruf (Soldat, Pilot, Magier usw.) zugeordnet, wobei die richtige Mischung entscheidend ist. Walfänger der ersten Stunde dürfen aber auch ihr alte-

dientes Team problemlos importieren und bekommen dann tatsächlich gealterte Recken auf den Porträtbildern zu sehen. Das Anfangsbudget ist freilich so oder so bescheiden, weshalb man sich die 30 verfügbaren Raumschiff-Extras wie Schilde, Kanonen oder Laderäume erst mal durch fleißigen Handel verdienen muß. Es empfiehlt sich daher, Konflikten mit den Weltraumbehörden oder Piraten vorläufig aus dem Weg zu gehen, während man seine Waren mittels Maus, Tastatur und einer Vielzahl von Leons durch das All schip-pert.

Jeder Planet beherbergt eine Stadt, in die man sich bei Ankunft per Mausklick begeben kann, um dort nach kaufinteressierten Händlern zu fahnden. Dazu müssen die phantasievoll gezeichneten 3D-Straßenzüge unter Zuhilfenahme eines Automappings wahlweise Schritt für Schritt oder stufenlos scrollend nach den ansässigen Handelspartnern abgeklappert werden. Soll dies auf einem ungetunten

500er geschehen, empfiehlt sich die schrittweise Methode, während (nur) Besitzer einer Turbokarte mit recht flüssi-

gem Scrolling rechnen dürfen. In den verwinkelten Gassen treiben sich jedenfalls insgesamt 72 NPCs vom Söldner bis zum Waffenschieber herum, die ausnahmslos in Anklicksätzen bequatscht werden können. So kommt man öfter mit schwierigen Rätseln und nicht ganz koscheren, aber besonders einträglichen Geschäften wie illegalen Atommülltransporten oder Waffenhandel in Kontakt. Oder man trifft auf Polizisten, Räuber etc., die dann mit den mitgeführten Waffen in Echtzeit zu bekämpfen sind. Bei einem Sieg winken verbesserte Charakterwerte und die Hinterlassenschaften der Gegner, welche auf die begrenzt aufnahmefähigen Rucksäcke des Helden-Kleeblatts verteilt werden. Dank spezieller planetarer Heilstationen darf übrigens das eine oder andere Partymitglied ruhig mal dran glauben, sollten jedoch alle vier gleichzeitig den Löffel abgeben, heißt es „Game Over“.

Wer erst mal ein hübsches Sümmchen erwirtschaftet hat, sollte an den Erwerb von Nützlichkeiten wie einem Gleiter oder einem Mineral-scanner denken, da die



Erste Wahl, unser Wal!

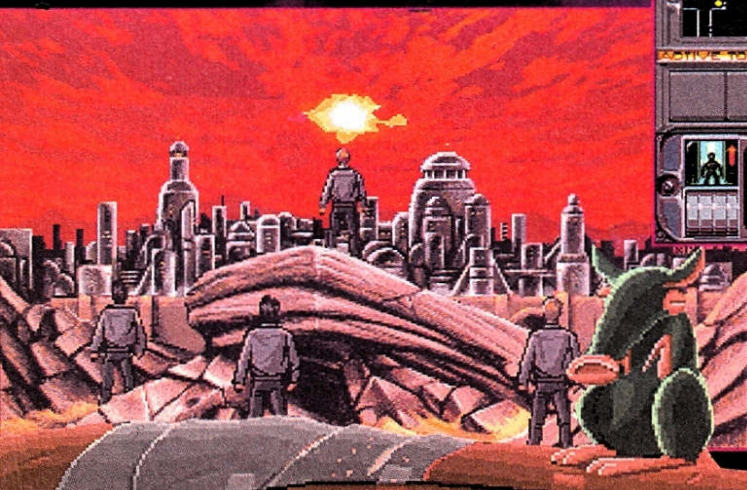


Des Waffenschiebers hübsches Töchterlein

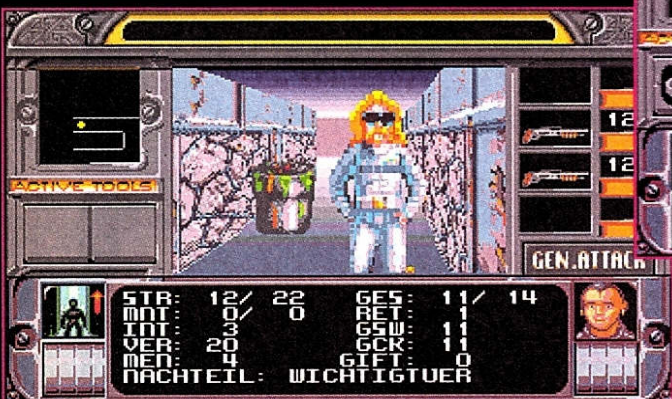


Wal-Schlachten im Weltraum

Eine neue Stadt wurde entdeckt



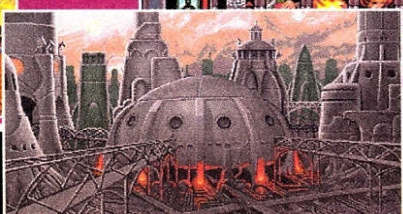
Ein zwielichtiger Informant



Planetenoberflächen so nach weiteren Städten und wertvollen Erzen abgegrast werden können – wer zudem über Abbauroboter und Ölpumpen verfügt, darf sich umgehend an die Förderung machen. Auch während der automatisch ablaufenden und mit abschaltbaren Animationssequenzen ausgestatteten Pendeleien zwischen den Sternen kommt es öfter mal zu einem Zusammenstoß mit kampflustigen Piraten oder übereifrigen Polizisten, was im Rundentakt ausgetragene Raumschlachten zur Folge hat. Dabei wird ein optisch ärmliches Rastergitter eingeblendet, auf dem die von oben dargestellten Feindschiffe per Mausklick zu harpunieren sind. Sollte man bereits einen Kampfcomputer besitzen, kann die komplette Astro-Keilerei aber auch an die CPU abgegeben werden. In jedem Fall übernehmen Sieger in einer Enter-Sequenz vollautomatisch die Ladung des Unterlegenen, während die Vernichtung des eigenen Raumers mit dem sofortigen Spielende bestraft wird.

DER CD-WAL

Wem es trotz aller spielerischen Qualitäten nach verbesserter 3D-Optik, aufpolierten Walgesängen und einem verschönten Intro gelüftet, der muß sich noch ein wenig gedulden: Zur nächsten Ausgabe erwarten wir ein Testmuster der überarbeiteten AGA-Version, die allerdings nur auf CD erscheinen wird. Hier schon mal ein paar der ersten Schnappschüsse als kleinen Vorgeschmack.



Tja, inhaltlich sind die Unterschiede zum Vorgänger wie gesagt nicht allzu groß, doch wurden Komplexität und Schwierigkeitsgrad um ein gutes Stück nach oben geschraubt. So ist das Geldverdienen nicht mehr so leicht wie früher, die Rätsel (z.B. um verschollene Personen) sind teils recht knackig, und der Feind hat am Boden und in der Luft viel dazugelernt. Auch die neue Mischsteuerung erweist sich als weitaus komfortabler als der zuvor benutzte Stick, optisch dagegen hinterläßt die Wal-Fahrt einen etwas zwiespältigen Eindruck: Sind die 3D-Städtetouren noch recht nett anzusehen, so dürften die knochentrocken präsentierten Raumschlachten allenfalls Hardcore-Strategen ansprechen. Besser kann die Akustik gefallen, vor allem wegen der schönen Sounduntermalung. Das Wichtigste bei einem solchen Spiel ist und bleibt jedoch die inhaltliche Substanz – und an der mangelt es Whale's Voyage II nicht, wovon man sich übrigens auch mit einem AGA-Rechner problemlos überzeugen kann. (md)



Kanonenfutter in Sicht



Man wird alt wie ein Gnu und lernt immer noch dazu



Wer erkennt die Unterschiede zum AGA-Planeten?

WHALE'S VOYAGE II (NEO)

SF-GENREMIX

81%

„AUSGEFEILT“



GRAFIK	69%
ANIMATION	63%
MUSIK	81%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	84%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,-

SPICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

MAILBOX



Ein Amiga ist ja fraglos toll, aber noch toller ist unsere neue Wahrsagekugel! So wissen wir nicht nur um das große Thema dieser Seiten (Escoms Commo-Kauf), sondern auch gleich um das der nächsten Ausgabe: BPS, Staatsanwälte und Jugendschutz – wetten?

Leserbriefe

RÜSTUNGSBEGRENZUNG

Obwohl ich wie sicherlich alle Amiga-User sehr erleichtert über die neue Entwicklung bezüglich Amiga und Escom bin, stellt sich mir doch die Frage, was nun mit meinem alten A500 passiert. Produziert wird er wohl anscheinend nicht mehr, aber vielleicht denkt Escom ja darüber nach, ob man ihn in irgendeiner Art und Weise aufrüstungsfähig und damit potentiell kompatibel zur kommenden neuen Generation machen kann? Übrigens seid Ihr ein tolles Team, zumal es in letzter Zeit bestimmt schwerfiel, die Hoffnung nicht aufzugeben. Danke für Eure Treue! hofft und lobt Marco Fornaci aus Senden.

Wir würden eher auf eine Neuan-schaffung, denn auf Nachrüstung setzen. Denn erstens sind uns keine diesbezüglichen Pläne seitens Escom bekannt, zweitens schaffen Modifikationen der CPU selbst am dafür weitaus besser geeigneten PC immer wieder Probleme, und drittens dürfte ein neues Komplettpaket letzten Endes auch nicht viel teurer kommen – insbesondere dann, wenn Du für Deinen 500er einen vernünftigen Gebrauchtpreis erzielen kannst.

DAS WURZACH-QUARTETT

1) Jetzt, wo Commodore gerettet

ist, wird ja wahrscheinlich die Produktion des CD 1200 wieder anlaufen. In Eurem Bericht zu dem Gerät habt Ihr einst geschrieben, daß es den Platz belegt, der ansonsten von Turbo-karten genutzt wird. Müßte ich demzufolge also meine Blizzard wegschmeißen?
2) Warum gebt Ihr in Eurer Bewertungsbox bei CD-Games nicht mit an, ob das Teil am Overdrive läuft?
3) Ich kenne zwar viel Hardware, aber was zum Henker ist ein Flickerfixer?
4) Kann man bei Eurer Hotline auch nach Cheats fragen? grübelt Wolfgang Maier aus Bad Wurzach.

*1) Daß Escom eine CD-ROM-Lösung plant, steht fest, wie sie aussehen wird, ist bislang allerdings noch offen. Sollte es sich dabei um das CD 1200 handeln, wirst Du aber in der Tat auf den Blizzard verzichten müssen.
2) In erster Linie aus wettbewerbsrechtlichen Gründen, da eine solche Angabe als ständige Rubrik hart an der Grenze zur Schleichwerbung für einen einzelnen Hersteller wäre.
3) Ein Flickerfixer ist ein vor allem auf 500ern und 2000ern sehr nützliches Gerät, welches das nervige Interlace-Flackern verhindert.
4) Was für eine Frage – Cheats sind doch das Hot in der Line!*

LOSE KLAPPE

1) Haben die CD³²-Besitzer jetzt Pech gehabt, oder wird das Teil

nun doch weitergebaut?

2) Ist es überhaupt möglich, CD³²-Games mit mehreren CDs herzustellen? Wenn ich bei mir nämlich die Klappe öffne, löst das jedes Mal einen Reset aus!
3) Wo bleibt „Lost Eden“ für die Schillerschleuder?
4) Kommt die Bezeichnung „Freundin“ eigentlich aus dem Lateinischen (Amica = Freundin)?
5) Bringt ruhig Galerie-Bilder als Poster! Und mehr Dr. Freak-Comics, bittebitte! bettelt Jan Biel aus Gerdau/Holthausen.

*1) Glück gehabt: Ab nächstem Jahr soll es das CD³² wieder im Laden geben, wenn auch in einem neuen Gehäuse – mehr zur Amiga-Zukunft ein paar Seiten weiter im großen Escom-Interview.
2) Das Problem mit der „Maulsperre“ des CD³² läßt sich softwaremäßig lösen; Spiele mit mehreren CDs sind also ohne weiteres möglich.
3) Die Amiga-Version von „Lost Eden“ wurde leider dieser Tage gecancelt – wenn sich Cryo/Virgin damit mal nicht selbst aus dem (Verkaufs-) Paradies ausgesperrt haben...
4) Eigentlich kommt der Name der Chose aus dem Spanischen (Amiga = Freundin), aber gibt's dort nicht auch Latinos?
5) Okay, wir arbeiten dran.*

RAUBKOPIERER

Zunächst einmal möchte ich über den Umweg Eurer wunderbaren Zeitschrift Escom zum

Kauf von Commodore gratulieren – die Amiga-User sind in Hochstimmung! Natürlich hoffe ich, daß Escom nun auch die hochgesteckten Erwartungen erfüllt, bei denen an erster Stelle wohl ein RISC-Amiga mit perfekter Portierung des Betriebssystems steht.

Allerdings glaube ich nicht, daß die Raubkopierer dem Amiga das Beinahe-Grab geschaufelt haben – das ist nur verlogenes Geschwätz der großen Softwarehäuser, an das kein echter Amiga-Fan glauben sollte! Auf dem PC gibt es lediglich etwa 0,49 verkaufte Programme pro verkauftem Rechner: Da sitzen die großen Raubkopierer, da geht es um gewerbliche Nutzung von Raubkopien, was am Amiga wohl kaum der Fall sein dürfte. Und wird das dem PC eine Grube graben? Niemals! Die Hersteller wissen selbst, daß die von ihnen gemachten Angaben über die angeblichen Verluste durch Raubkopien blanker Humbug sind. Tatsächlich geht es ausschließlich um die echten Gewinne, und die sind schon wegen der großen Verbreitung des PCs recht ordentlich. Im übrigen setzt sich der Pentium keineswegs als Standard durch, wie Ihr behauptet habt. Intel senkt zwar die Preise ins Bodenlose, aber das beweist wohl eher, daß kaum jemand das Teil haben will. So tauschen viele PC-User ihr Pentium-Board gegen eines mit 'nem DX4-Prozessor um, der ja fast genauso schnell wie ein P60 sein soll.

Übrigens: Könntet Ihr nicht mal eine Umfrage machen, wer wel-

chen Amiga, welche Turbokarte und welche sonstige Hardware hat? Ihr redet nämlich ständig vom Standard-1200er, meines Erachtens hat aber fast jeder eine Turbokarte drin. Und wo findet Ihr eigentlich die ganzen 500er-Leserbriefschreiber, die immer wissen wollen, ob die neuen, superschnellen Spiele auch auf ihrem Rechner laufen? In Tiefenbach?!

spottet Joachim Müller aus Dieburg.

Kannst in Hochstimmung bleiben, denn Deine Hoffnung auf einen RISC-Amiga sollte sich im Laufe des kommenden Jahres erfüllen. Deine Ausführungen zum Raub-Unwesen sind dagegen streckenweise geradezu fahrlässig leichtsinnig: Wenn die Hersteller davon ausgehen, daß jede Raubkopie ein weniger verkauftes Original bedeutet, dann ist das zwar sicher eine Milchmädchenrechnung, daß aber durch Cracker beträchtliche wirtschaftliche Schäden entstehen, kann man kaum abstreiten – auch nicht, daß diese Schäden durchaus zum Rückzug der Softwarehäuser von einem bestimmten System führen können. Vor allem dann, wenn es ein anderes System mit wesentlich größerer installierter Basis gibt, auf dem man trotz der Raubkopiererei höhere Gewinne einfahren kann, wie Du ja selbst angemerkt hast. Auch dünkt es uns seltsam, daß Du den Preisverfall des Pentiums so ungeniert als Zeichen von Schwäche interpretierst, denn das ist ja auch beim 486er, der unstrittig weltweit meistverkauften CPU, passiert.

Last not least könnte die geforderte Umfrage tatsächlich interessant sein, wenngleich (nicht zuletzt die von Dir bespöttelten) Leserbrief zeigen, daß die Mehrheit trotz der Verbreitung von 1200er-Turbos immer noch mit weniger hochgezüchteten Amigas arbeitet bzw. spielt.



Das Branchengeflüster-Special im letzten Heft war echt cool! Nur das mit den neuen Amigas hab' ich nicht ganz kapiert, denn

Borgi und Michael meinen ja, die A1200-Komplettausstattung komme so etwa im August; das konnte auch der Escom-Laden in meiner Nähe bestätigen. Doch dann stand in der Mailbox folgendes: „Der nach neuesten Informationen zum Jahresende zu erwartende aufgebahrte 1200er mit integriertem CD-ROM...“. Borgi erwartet aber zum Jahresende den A1300! Oder ist hier von derselben Sache die Rede? spekuliert Daniel Tummarello aus Gelsenkirchen.

Richtig spekuliert, Sherlock: Borgi und die Mailbox meinten dieselbe Maschine.



Ich habe inzwischen den Glauben aufgegeben: Gut, die Commo-Übernahme durch Escom mag ja einen gewissen Hoffnungsschimmer verbreiten, aber irgendwie tut sich doch trotzdem nichts! Von einem neuen Amiga-Modell, das so wichtig wäre, ganz zu schweigen. Ein weiterer Grund für Pessimismus ist auch die Softwarelage, denn tatsächlich kommen wenige neue Spiele heraus, abgekündigte Games wie „T.F.X.“ oder „Megarace“ lassen jahrelang auf sich warten, in den Läden gibt es kaum noch Amiga-Soft, und fast alle Versandhändler wollen bis Ende des Jahres aufhören. Schlimmer noch, mein Versand teilte mir mit, daß Ihr den AJ zum Jahresende ebenfalls einstellen wollt! Könnt Ihr uns das nicht vielleicht selber sagen, und zwar möglichst nicht gerade in der letzten Ausgabe?!

Tja, da wird mir wohl nichts anderes übrigbleiben, als zu Weihnachten in einen Pentium zu investieren und darauf zu hoffen, daß ich im Lauf der nächsten Jahre irgendwann mit dem Teil zurechtkommen werde. Aber den 1200er behalte ich trotzdem; ich sage nur „Pinball Illusions“...

trauert Gunther Lades aus Ochenbruck.

Was soll der Pessimismus? Daß



**HOL DIR
DEINEN
BRAINMAN**

DM 49,-
Amiga Version

SYSTEMANFORDERUNG:

BrainMan läuft auf jedem Amiga.

EMPFEHLUNG DES HERSTELLERS:

Kluger Kopf

Hol Dir **BrainMan** - das ultimative Kniffel-Tüftel-Logik-Kombiniergame für den **extralangen Spiel-Spaß**.

Jetzt überall im Handel oder direkt bei:

M-SOFT Software Design
Horster Str. 297
46238 Bottrop
Tel: 02041-4656
Fax: 02041-4660

M-SOFT

HOL DIR DEN

JOKER INS REGAL



**ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION
MIT EINEM HANDSIGNIERTEN
VORWORT VON MICHAEL**

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

MAILBOX



Escom neue Amigas nicht von heute auf morgen aus dem Boden stampfen kann, ist doch klar – ebenso klar, wie die neue Lage nach einem Jahr der Unsicherheit erst bei Herstellern und Handel greifen muß. Wobei es um einen Händler, der derart halitosen Blödsinn schwafelt wie Deiner, ohnehin nicht sonderlich schade ist. Und daß sich die Releases von Spielen schier endlos verzögern können, das war schon immer so und wird wohl leider auch so bleiben. Scheint sich um eine Art von Naturgesetz zu handeln...



Es ist ja wohl lächerlich, daß Ihr immer noch behauptet, es würde bald aufwärts gehen! Das sagt Ihr schon seit zwei Jahren, und eigentlich ist nix passiert. Eure Test-Seiten schrumpfen kontinuierlich zusammen, und Ihr versucht das durch TV-Programme oder Computer-ABC auszugleichen. Und jetzt ist Commodore von Escom geschluckt worden, und Ihr behauptet immer noch, es ginge aufwärts... grummelt Florian Schulz aus Bad Essen.

Hey, immerhin war Commo Deutschland dank des 1200ers schon längst aus den roten Zahlen, als das Aus wegen Bankrotts der US-Muttergesellschaft kam! Ho, immerhin gab es unsere TV-Tips und das ABC schon lange vor der Krise! Hü, immerhin gibt es derzeit viel gute Soft und dank der ohne Zweifel kommenden Neu-Amigas sicher bald noch viel mehr davon! Und holt, immerhin kann man jemanden, der die Escom-Transaktion allen Ernstes negativ bewertet, ohnehin nicht ganz ernst nehmen.



Zunächst die Nachrichten: Das große Geheimnis, warum die CD-Version von „Pinball Illusions“ auf einem Amiga 1200 mit Overdrive nicht funktioniert, könnte gelüftet sein. Wie der treue Amiga-User H.S. aus L.

herausgefunden hat, ist das File „Table001.mnu“ laut „Virus-Z“ mit dem Crime 92-Virus infiziert. Dieses File wird direkt nach dem Intro geladen, und genau an dieser Stelle stoppt das Overdrive! Wer sich an einem Virus auf der Festplatte nicht stört, kann das Game natürlich dorthin kopieren; beim Starten muß CD0 gemountet sein. Außerdem ist es empfehlenswert, über die Shell zu starten, da das Programm ansonsten im Multiball-Modus abstürzt. H.S. aus L. wäre sehr an Informationen über Crime 92 interessiert – ist das Ding gefährlich und wie wirkt es sich aus?

Zum Programmschluß wie immer das Wort zum Sonntag; es spricht Pfarrer A. Miga: „Liebe Brüder und Schwestern. Neulich besuchte ich einen Freund, der glaubte, der unglücklichste Mensch der Welt zu sein, weil sein Netzteil kaputt war. Da nahm ich ihn beiseite und sagte: ‚Freilich bist Du arm dran, doch gibt es Leute, denen es noch viel, viel schlimmer geht als dir. Die haben noch nicht mal eine Steckdose!‘ Sollte uns dieses Gleichnis zu denken geben? Ich finde nicht. Schönen guten Abend!“

verabschiedet sich Pfarrer H.S. aus L., äh, Helmut Sauter aus Langenargen.

Der von Dir ausgelöste Virus-Alarm ist ein Fall für den Volksanwalt, wir konnten nämlich auch mit „Virus-Z“ keinerlei Plagegeister im Digi-Flipper entdecken – vielleicht wissen andere Leser mehr darüber, unser Haus-Exorzist freut sich über jede Zuschrift. Deine Predigt scheint uns dagegen ein Fall für die Couch zu sein; wende Dich einfach vertrauensvoll an den psychiatrischen Notdienst der nächstgelegenen Diözese...



Erst mal Glückwunsch zu Eurer Neuerwerbung Martin; wollen doch hoffen, daß er Ninja-Moni würdig ersetzt. Trotzdem schade, denn meinen letzten Brief hat

sie beantwortet – werde ich jetzt ganz ohne Antwort bleiben, oder komme ich gar in die Mailbox? Apropos, warum habt Ihr eigentlich noch keine richtige Mailbox? Ja, ich weiß, jetzt kommt wieder der Spruch, daß Ihr schon genug zu tun habt und nicht auch noch 'ne Mailbox betreuen könnt. Aber ich weiß Rat: Brigitta teilt ja ohnehin gemeinerweise keine Seitenhiebe mehr aus, da kann sie doch ersatzweise die Mailbox managen. Soll sie doch ihr Geld auch verdienen! Oder wird sie etwa gar nicht bezahlt? Zurück zum Thema, denn Ihr werdet auch ständig gelöchert, die Galeriebilder als Poster zu bringen, auf Disk zu pressen und dergleichen. Könntet Ihr Euch mit der Mailbox auch sparen – einfach rein mit den Bild-Dateien in die Box! Könnt Ihr mir zum Schluß übrigens ein gutes Raytracing-Programm für den A1200 empfehlen?

hofft M. Neumann aus Berlin.

Soweit kommt's noch, daß Michael seine eigene Ehefrau bezahlt – wo wir doch für Kost (Wassersuppe) und Logis (Hundehütte) schuften müssen! Trotzdem denken wir weiterhin angestrengt über Joker-DFÜ nach, eine Tätigkeit, die bezüglich Deiner Anfrage zu einem Raytracer zumindest zum Teilerfolg geführt hat. Auf einem nackten 1200er macht so ein rechenintensives Progi nämlich wenig Sinn, zumindest 6 MB RAM und eine Turbo-karte solltest Du dafür schon unter der Haube haben. In diesem Fall hält der PD-Markt dann ein paar recht ordentliche und vor allem preiswerte Alternativen zum Einstieg in die Materie bereit, während Profis gerne zu teurer Software wie z.B. „Real 3D“ oder „Lightwave“ greifen.



Da kauft man sich Eure Zeitschrift, liest sie durch und schaut auf der letzten Seite nach den Ankündigungen für das nächste Heft. Da steht dann völlig euphorisch der garantierte Test für „XY“, doch die Wetten stehen

drei zu eins, daß er sich in der nächsten Ausgabe NICHT auf-treiben läßt. Unbestreitbar könnt Ihr nur das testen, was auch wirklich erschienen ist, aber warum druckt Ihr dann nicht zumindest einen Hinweis darauf, warum sich dieses oder jenes Game noch verzögert. Warum hakt Ihr nicht mal bei den Herstellern nach und fragt, was jetzt eigentlich Sache ist?

Eine andere Seite desselben Problems sind die Versandhändler, bei denen man viele Programme gegen Kasse schon mal vorbe-stellen kann – und wenn sich dann die Veröffentlichung des Programms noch lange hinzieht, hat man halt totes Kapital beim Händler rumliegen. Würde hingegen auf Verzögerungen eingegangen, wäre der Kunde besser informiert. Und was wäre dazu besser geeignet als Euer Magazin?

fragt Oliver Eckel aus Darmstadt.

Um das leidige Vorschau-Thema ein für allemal vom Tisch zu haben, hier eine etwas ausführlichere Beschreibung der Problematik: Im Normalfall kriegen wir vom Softwarehaus XY alle paar Wochen eine Release-Tabelle für die kommenden drei oder vier Monate – doch nur etwa 20 Prozent der Eintragungen erscheinen auch wie geplant; die übrigen Titel finden sich (entsprechend nach hinten verschoben) auf dem nächsten Fahrplan wieder. Dieses Spielchen wiederholt sich in der Regel einige Male, bis das Programm dann irgendwann tatsächlich auftaucht. Derlei Verzögerungen hängen zumeist mit im letzten Moment entdeckten Bugs zusammen, die noch zu beheben sind; manchmal spielen natürlich auch andere Erwägungen (Marktlage, BPS etc.) eine Rolle. Tatsächlich verbringen wir also sogar einen großen Teil unserer Zeit mit Nachfragen bei den Herstellern, bloß werden da nicht immer Gründe genannt, und an der Lage würde sich damit ohnehin nichts ändern. Aber besser eine ungefähre Ankündigungsseite als gar keine, oder? Und was die Vorbestellungen im Handel betrifft, so sind sie schließlich keine Verpflichtung.

MACH MAL SCHNELLER!

Tuning für den Amiga 1200



M-TEC TURBOSYSTEM T68EC030/28RTC

68EC030, 28MHz getaktet, mit Co-Prozessor (optional bis 50 MHz), Ram bis 8 MB 32 Bit High Speed FastRam, Echtzeitzuhr mit Schreibschutz

AB 199,-

M-TEC TURBOSYSTEM T68030/28RTC

wie 1., jedoch 68030 mit MMU 28MHz, Kickstart-Remapping in das 32Bit FastRam,

Test Amiga Special 10/94: Gesamturteil Sehr Gut

AB 299,-

M-TEC TURBOSYSTEM T68030/42RTC

wie 1., jedoch 68030 mit 42MHz, Kickstart-Remapping in das 32Bit FastRam

AB 399,-

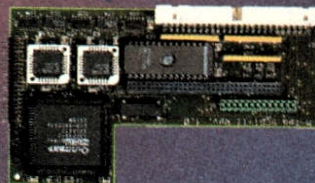


M-TEC DOUBLE SPEED CD-ROM LAUFWERK

mit SCSI-Controller, zum Anschluß an den PCMCIA Port, mit CD32 Emulation, Controller erlaubt das Anschließen von bis zu sechs weiteren SCSI Geräten, komplett mit

Software, Kabel usw.

499,-



M-TEC SCSI-RAM CONTROLLER

179,-

Zubehör

Co-Prozessoren:Fast		SCSI-II Interface	
68882-20	69,-	1 MB 32 Bit Ram	99,-
68882-25	89,-	2 MB 32 Bit Ram	199,-
68882-33	129,-	4 MB 32 Bit Ram	299,-
68882-40	179,-	8 MB 32 Bit Ram	599,-
68882-50	199,-		

M-TEC
HARDWARE DESIGN

M-Tec Hardware Design GmbH
Horster Straße 297 • 46238 Bottrop
Tel: 02041-4656 • Fax: 02041-4660

Media Point

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jönestr. 28/29
Steglitz – Bismarckstr. 63
Friedrichshagen – Rigauer Str. 106
Spandau – Nonnendammallee 82
Coming soon: Media Point No. 5 & 6

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Games		Preishits (solange Vorrat reicht!)	
Alien Breed Tower Assault	39,95	Alien Breed Special Edition	29,95
Alien Olympics *	69,95	A-Train (incl. Construction Kit)	49,95
Approach Trainer	69,95	Aufschwung Ost	29,95
ATR – All Terrain Racing	49,95	B-17 Flying Fortress	39,95
Base Jumpers *	39,95	Battlehawks 1942	39,95
Bazooka Sue *	79,95	Beneath A Steel Sky	SONDERPOSTEN 29,95
Blind! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95	Bitmap Brothers	29,95
Brutal *	59,95	Campaign 2	29,95
Bureau 13 *	59,95	Chuck Rock 2 – Son of Chuck	19,95
Caribbean Desaster *	79,95	Combat Air Patrol	19,95
Chartbreaker *	79,95	Cross Check (Eishockey)	29,95
Colonization (dt.)	79,95	Das Schwarze Auge – Schicksalsklänge	49,95
Dawn Patrol (dt.)	69,95	Death or Glory (dt.)	SONDERPOSTEN 29,95
Delphine Classic Collection (u.a. Flashback)	59,95	Der Patrizier	49,95
Der Clau – Profidisk	49,95	Desert Strike	29,95
Der Meister (dt.)	49,95	Die Siedler	49,95
Der Roeder (dt.) *	89,95	Dogfight	39,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95	Dune (dt.)	39,95
Die Nordländer *	69,95	Dune 2 (engl.)	29,95
Doppelpass (Anstoss + WC Edition)	89,95	Eishockey Manager	29,95
Dream Web	69,95	Elite 2 (dt.)	39,95
Erben der Erde	59,95	F-19 Stealth Fighter	39,95
Evasive Action *	59,95	F-117 A Nighthawk	39,95
F1 World Championship Edition	69,95	Fields of Glory	39,95
FIFA Soccer	59,95	Formula 1 Grand Prix	39,95
Flight of the Amazon Queen *	69,95	Genesis	29,95
Hanse - Die Expedition	39,95	Goal!	19,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	Gunship 2000	39,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95	Heimdal 2	29,95
Hattrick (Ikarion) *	69,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
High Seas Trader *	59,95	Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	49,95
Hollywood Pictures	79,95	Indianapolis 500	39,95
Jungle Strike	69,95	Ishar 1	19,95
Kingpin – Arcade Sports Bowling	29,95	Ishar 2	29,95
Kings Quest 6 (dt.)	69,95	Ishar 3	39,95
Kolumbus	79,95	Jurassic Park	SONDERPOSTEN 19,95
Lollypop	69,95	Kid Chaos	29,95
Lords of the Realm	69,95	Kings Quest 1, 2, 3 oder 4	je 29,95
Mad News *	79,95	Lost Vikings	SONDERPOSTEN 29,95
Oldtimer	49,95	Lothar Matthäus	29,95
Overlord	69,95	Lothar Matthäus Super Soccer	39,95
Quarter Pole (dt.) *	69,95	Monkey Island 1 (dt.)	29,95
Rally Championships	49,95	Morph	19,95
ranTrainer	79,95	Pirates	29,95
Roadkill *	59,95	Pizza Connection	SONDERPOSTEN 49,95
Ruffian *	79,95	Populous 2	39,95
Ruff 'n' Tumble	49,95	Prime Mover	19,95
Rüsselsheim	59,95	Prince of Persia	39,95
Sensible Golf *	69,95	Red Baron	39,95
Sensible World of Soccer	69,95	Reunion (dt.)	19,95
Simon the Sorcerer	79,95	Sim Ant, Sim Earth	je 39,95
Speris Legacy *	59,95	Skidmarks	29,95
Star Crusader *	59,95	Sleepwalker	29,95
Stardust Special Edition *	29,95	Soccer Kid	19,95
Starlord	79,95	Space Quest 1	19,95
S.U.B.	59,95	Space Quest 4	29,95
Super Skidmarks	59,95	Syndicate (engl.)	29,95
Theme Park (dt.)	69,95	Tornado	39,95
Top Gear 2	49,95	Universe	29,95
UFO – Enemy Unknown	79,95	Wing Commander (dt.)	39,95
Whales Voyage 2 *	89,95	WWF 1 + 2	je 29,95
Whizz	49,95	Zak Mac Kracken	39,95
Zeewolf	79,95		
Zeppelin (dt.)	79,95		

Games speziell für A1200

Alien Breed 3D *	59,95
Baldies (dt.) *	69,95
Blind! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Der Seelenturm	79,95
Dschungelbuch	69,95
Dungeon Master 2 *	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	79,95
Erben der Erde	59,95
Front Lines (dt.) *	69,95
Hattrick (Ikarion) *	69,95
High Seas Trader	59,95
Pinball Illusions	69,95
Roadkill *	59,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Subwar 2050 (dt.)	79,95
T.F.X. *	69,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!	
Alien Breed 3D *	59,95
Baldies (dt.) *	69,95
Base Jumpers	39,95
Beneath A Steel Sky	79,95
Bloodnet *	69,95
Elite 3 (1st Encounters) *	79,95
Megarace *	69,95
Pinball Illusions	69,95
Roadkill *	59,95
Super Skidmarks	59,95
Syndicate	69,95
T.F.X. *	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Bestellannahme

Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

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

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
ext. Festplatten für A500, z.B. 545 MB	ab 699,-
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Staubschutzhülle für A500, A1200	je 19,95
3,5" MF 2DD	ab 5,99

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 24,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95
Quickjoy TopStar	39,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorzulegen. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM
Nachnahme: 9,95 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei
Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte!): 15,- DM
Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung – einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.



Neue Versandanschrift!

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

MAILBOX

HEIDELBERGER ALLERLEI

1) Mittlerweile bin ich volljährig und würde mir gern ein indiziertes Spiel („Wongs“ von Cinemaware) zulegen. Der einzige Laden in meiner Umgebung weiß aber nur, daß Cinemaware pleite ist und er das Spiel nicht besorgen kann. Was nun?

2) Was ist eigentlich überhaupt mit den ganzen Cinemaware-Titeln passiert? Werden sie jetzt vielleicht von einer anderen Firma vertrieben?

3) Bei „Frontier“ ist es mir selbst mit Genehmigung nicht möglich, Van Maanens Stern anzufliegen. Mache ich irgendwas falsch oder hat das Game einen Bug?

4) Das bringt mich gleich zur nächsten Frage: Woher kann ich Updates beziehen, und wie erfahre ich, ob es welche gibt?

5) Was ist mit den Rollenspielen passiert? Gibt es dieses Genre am Amiga nicht mehr?

befürchtet Michael Käsemann aus Heidelberg.

1) Cinemaware ist in der Tat pleite – allerdings schon so lange, daß es kaum noch Spiele im Handel geben dürfte.

2) Die Konkursmasse von Cinemaware wurde seinerzeit von Mirrorsoft aufgekauft, bloß ist diese Firma inzwischen auch schon längst weg vom Fenster.

3) Das Flugverbot ist nicht Deine Schuld, hier handelt es sich in der Tat um einen bekannten Bug der frühen Versionen.

4) Updates und Patches sind am Amiga leider dünn gesät. Am ehesten wird man Glück haben, wenn man die Hersteller direkt anschreibt oder in deren Mailboxen wählt. Auch das Aminet (quasi eine Unterabteilung des Internet) wäre eine erfolgversprechende Quelle.

5) Nicht mehr lang, und Rollenspiele werden auch am Amiga wieder eine Rolle spielen; da sind wir ganz sicher!

DER SELBSTZERSTÖRUNGSMECHANISMUS

1) In der Mai-Mailbox habt Ihr auf eine Frage geantwortet, daß man bis zu drei externe Laufwerke an die „Freundin“ anschließen könne. Verbrauchen solche Floppies eigentlich auch Speicherplatz? Im übrigen ist mir aufgefallen, daß die meisten Spiele gar keine Mehrfach-Laufwerke unterstützen.

2) Vor einiger Zeit habe ich mir „FIFA Int. Soccer“ gekauft, mußte aber feststellen, daß mein Amiga die zweite Disk nicht akzeptiert. Also habe ich es bei meinem Freund probiert, der denselben Amiga mit derselben Ausstattung hat, und bei ihm läuft's! Jetzt versteh' ich gar nix mehr...

3) Auch versuche ich stets, mir von meinen Spielen Sicherheitskopien zu machen, denn es ist mir schon passiert, daß ein Original kaputtging – was besonders ärgerlich ist, wenn es das betreffende Programm mittlerweile nicht mehr gibt. Nun habe ich aber in einer Anleitung gelesen, daß Kopien jeglicher Art unter Umständen Dateien zerstören können. Kann das sein? Und wie kann ich erfahren, ob eine Sicherheitskopie erlaubt bzw. möglich ist? wundert sich Florian Schießler aus Weilheim.

1) Klar, jede Floppy braucht Speicherplatz – allerdings stimmt es in der Tat, daß die meisten Spiele ohnehin nur höchstens zwei unterstützen.

2) Wir würden an Deiner Stelle einmal überprüfen (lassen), ob die Justierung des Laufwerks in Ordnung ist.

3) Erst mal die Entwarnung: Wenn der Schreibschutz des Originals aktiviert ist, kann beim Kopieren nix passieren. Im übrigen sind selbst Sicherheitskopien juristisch gesehen Raubkopien, werden zum rein privaten Gebrauch aber geduldet. Ja, ein Blick in die der Software beiliegenden Lizenzbedingungen zeigt sogar, daß viele Hersteller solche Backups ausdrücklich genehmigen.

WAS ICH SCHON IMMER WISSEN WOLLTE...

- 1) Wer erbt den Verlag, wenn Michael stirbt? Brigitta oder Hanuta?
- 2) Lieber Joker, welche Arbeit verrichtest Du eigentlich? Abgesehen davon, daß Du das Mobiliar mit selbstgebauten Flammenwerfern versengst?
- 3) Michael, stimmt es, daß Brork Dein unehelicher Sohn ist und nur deshalb in Eurer Firma arbeiten darf? Weiß Brigitta davon?
- 4) Ich habe eine Idee, aus der man bestimmt ein tolles Spiel machen könnte: Man simuliert den Formel-1-Boß und muß sich Disqualifikationsgründe für Schumacher ausdenken.
- 5) Da ich ein Riesen-Fan von Wolfgang Hohlbein bin, frage ich mich, ob seine Bücher vielleicht demnächst verfilmt oder versoftet werden!? klopft Alexander Volk aus Neuss auf den Busch.

1) Weder noch, sondern Nutella! Da steckt schließlich noch was drin...

2) Unseren Joker muß man quasi mit Claudia Schiffer vergleichen: Meist steht er Modell für den Comic oder das Titellogo – wobei sein Honorar gerade so fürs Kerosin für die Flammenwerfer reicht.

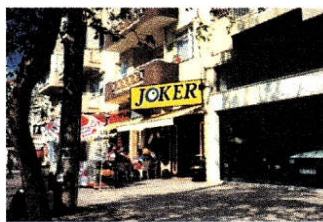
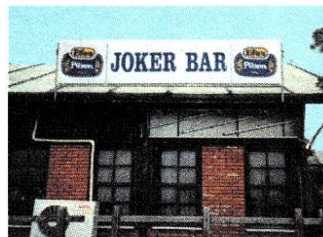
3) In Wahrheit ist Michael Brooks unehelicher Sohn und darf nur deshalb (Papi hat keulige Argumente!) hier den Chef spielen, wovon Brigitta natürlich längst weiß. Ja, beim Friseur erfährt man so einiges!

4) Wir haben eine bessere Idee: Eine Anwendung zum Verfassen sinnreicherer Leserbriefe. Müßte sich gerade in Neuss prima verkaufen...

5) Von Hohlbein-Movies oder -Games ist uns nichts bekannt, aber dieser Autor ist ja auch eher für den umgekehrten Weg zuständig – kennst Du z.B. seine „Indy“-Bücher?

DER JOKER IST ÜBERALL

Erinnert sich noch jemand an „Joker Immobilien“ und „Joker Snack“? Ja? Gut, dann habe ich Euch eine wichtige Mitteilung zu machen: Michi hat's schon wieder getan! Diesmal hat er in der Türkei investiert (wohl in der Hoffnung, daß es keiner merkt), und zwar gleich doppelt: in die „Joker Bar“ und in das „Joker Restaurant“, wie die beiliegenden Fotos beweisen. Also ganz ehrlich, bravo Michi! Mach weiter so! Vielleicht bist Du bald so reich wie Onkel Dagobert, und Ihr zieht von Grasbrunn nach Fort Knox oder in die Räume der Bundesbank... fabuliert Dennis Tippe aus Uelzen.



Das Restaurant dünkt uns wahrlich getürkt, weil viel zu hübsch, um von Michael finanziert worden zu sein – während die „Joker Bar“ unserem Verlagspalast verdächtig ähnlich sieht! Somit wäre jeder Umzug willkommen und sei es in die Bahnhofstoilette von Tiefenbach.

NEUES AUS BÖRWANG

- 1) Ihr wollt wissen, ob wir mehr Dr. Freak-Comics haben möchten? Tja, steht die Blaue Elise auf Ameisen? Sagte Noah nicht einst „Dabeisein ist alles!“? Natürlich wollen wir, so viele, wie wir kriegen können!
- 2) Die Idee des anonymen Le-

MACH MAL SCHNELLER!

Tuning für den Amiga 500



ab **199,-**

M-TEC TURBOSYSTEM 68020i

Power wie im A 1200
autoconfigurierter Speicher
mit 0, 1, 2, 4, MB, 32 Bit,
Fast Ram, inkl. Co-Prozessor,
optional bis 50 MHz



ab **299,-**

M-TEC TURBOSYSTEM 68030i

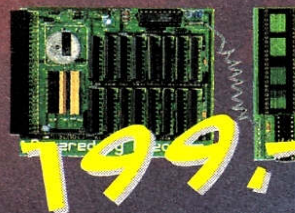
Power wie im A 4000,
autoconfigurierter Speicher
mit 0, 1, 2, 4, MB, 32 Bit,
Fast Ram, inkl. Co-Prozessor,
optional bis 50 MHz



ab **199,-**

M-TEC AT-BUS CONTROLLER EXTERN

mit Ram Erweiterung bis 8 MB,
Kickumschaltung und Gehäuse,
externer Anschluß
(o.Abb.
AT-Bus Controller intern DM 149,-)



ab **199,-**

M-TEC 2 MB SPEICHERERWEITERUNG

2.0 MB - Erweiterung A 500,
interner Einbau, mit Uhr

Ram-Aufrüstung für alle Systeme

1 MB Modul	DM 99,-
2 MB Modul	DM 199,-
4 MB Modul	DM 299,-

Festplatten auf Anfrage

M-TEC
HARDWARE DESIGN

M-Tec Hardware Design GmbH
Horster Straße 297 • 46238 Bottrop
Tel: 02041-4656 • Fax: 02041-4660

sers aus Brakel, Galerie-Bilder als Poster zu veröffentlichen (Mailbox 7/95), ist so gut, daß man sie gleich ausbauen sollte: Macht einen Wettbewerb daraus, indem Ihr die 20 besten Motive auswählt und dann uns Leser die Spitzenreiter küren laßt. Neben der Veröffentlichung als Poster könnte ja noch ein kleines Game als Preis winken. Apropos, wie wäre es bei dieser Gelegenheit mit einem Sonderpreis für saugute und überaus umwerfende Vorschläge?

3) Dieser dumme und nervtötende Mailbox-Streit Amiga vs. PC ist schon vor Ewigkeiten unerträglich geworden. Darum ein dringender Appell an Eure hoffentlich grenzenlose Vernunft: Druckt die Briefe solcher Idioten nicht mehr ab, sonst nimmt das nie ein Ende!

4) Der Vorschlag einer Spielstand-Börse von Falk Lüke aus Waldbröl ist ebenfalls nicht schlecht, aber wegen der Virengefahr (und der organisatorischen Probleme) wahrscheinlich wirklich nicht durchführbar.

5) Zu guter Letzt noch ein wichtiger Recycling-Hinweis: Dieser Brief enthält keine überflüssigen DOSen-Kommentare, ist somit wahnsinnig leserfreundlich und geradezu dafür prädestiniert, als Kontrastprogramm die Mailbox zu bereichern.

glauben Claus & Christian Fischer aus Börwang.

1) Um mit Noah, dem alten Olympioniken, zu sprechen: Na, denn wollen wir mal die Fackel anzünden und unserem Zeichner Zunder geben.

2) Der Vorschlag ist wirklich nicht übel, aber wir haben noch einen besseren: Vielleicht machen wir's genau so! Unseren Sonderpreis kannst Du ruhig an die übliche Mailbox-Adresse schicken; besten Dank im voraus.

3) Keine Idioten in der Mailbox mehr? Weia, da werden wir die Briefseiten zukünftig wohl drastisch kürzen müssen! Und wer soll dann eigentlich die Antworten schreiben?

4) Tja, Du sagst es.

5) Stimmt: Ein leserfreundlicheres Kontrastprogramm als schwarze Buchstaben auf weißem Papier kann man sich ja auch kaum vorstellen...



Heute will ich Euch eine kleine (wahre) Geschichte erzählen. Also:

Im Jahre 1990 bekam ein Bekannter von mir einen 500er, und immer wenn ich ihn besuchte, spielten wir tage- und nächtelang damit. Dann zog

ein neuer Nachbar bei uns ein, der ebenfalls einen 500er hatte, und meine Freizeit war restlos ausgefüllt. Nachdem ein weiterer Freund und ein Klassenkamerad auch so einen Rechner hatten, stieß noch einer meiner Freunde mit einem A500 dazu – diesmal mit für mich seinerzeit schier unvorstellbaren 3,5 MB RAM. Dummerweise war dieser Kumpel nicht der Hellste und zog bei laufendem Computer die Speichererweiterung heraus: SPROTZ, und der Amiga war dahin. Jetzt zog auch noch der Nachbar weg, dafür tauschte mein anderer Freund seinen 500er gegen einen 1200er ein. Inzwischen war es Weihnachten 1993 und ich bekam selbst einen A600 sowie kurz darauf einen weiteren amiganisierten Nachbarn; zusätzlich kaufte ein anderer Nachbar den Amiga des ersten Nachbarn, und auf der gegenüberliegenden Straßenseite zog jemand mit einem A600 ein. Und wenn Euch dieser Brief erreicht, habe ich meinen 600 hoffentlich schon verkauft und mir statt dessen einen A1200 zugelegt. So, jetzt die Moral von der Geschichte: Ohne Amiga geht's halt nicht!

berichtet der bereits zitierte Falk Lüke aus der Nachbarschaft... äh, aus Waldbröl.

Auch wenn wir bei Deinen Nachbarschaftsverhältnissen nun wirklich nicht mehr durchsteigen, soviel haben wir verstanden: Wo Du wohnst, muß unbedingt eine Escom-Filiale eröffnet werden – der Laden dürfte eine Goldgrube sein!



Die Grasbrunner Briefprüfstelle gibt hiermit bekannt: Auch in den kommenden Wochen werden wieder alle Leserzuschriften von der Redaktion beschlagnahmt, egal, ob es sich dabei um Lob, Kritik, Anregungen oder Fragen handelt! Die Exemplare von allgemeinem Interesse werden im kommenden Heft öffentlich angeschlagen und kommentiert, während private oder sonstwie jugendgefährdende Inhalte mit einer persönlichen Antwort geahndet werden – wegen Gefahr im Verzug ist dem Schreiben im voraus RÜCKPORTO (Ausländer verwenden dazu Internationale Antwortscheine) beizulegen! Unter Strafandrohung verweisen wir noch auf einen leserlichen Absender und folgende Adresse:

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

Krieger



ZEITUNG XXXII 15



Computersoftware Schneider
Carola & Michael (030) 3043156
 Reichsstr. 50 - 14052 Berlin - Fax (030) 305 17 03

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
All Terrain Racers dt.	69,90	Hattrick (Ikaron) dt. *	79,90	Seelenturm dt.	79,90
Anstoss dt.	59,90	Hanse - die Expedition dt.	49,90	Shadowfighter dt.	59,90
Battle Team dt.	74,90	History Line 1914-18 dt.	59,90	Shag Fuh dt.	59,90
Beneath a steel sky dt.	64,90	Hollywood Pictures dt.	79,90	Sim Life dt.	59,90
Bling dt.	59,90	Jungle Strike dt.	59,90	Simon the sorcerer dt.	74,90
Bubble & Squeek	89,90	Kick Off 3 dt.	59,90	Software Manager dt.	64,90
Bundesliga M Hattrick dt.	54,90	Kid Chaos dt.	59,90	Starlord dt.	74,90
Christoph Kolumbus dt.	84,90	Kings Quest 6 dt.	74,90	Super Skidmarks dt.	59,90
Colonisation dt.	69,90	König der Löwen A1200dt.	69,90	Subwar 2050 dt.	74,90
Dawn Patrol	79,90	Legend of Valour dt.	59,90	Syndicate dt.	69,90
Death or glory dt.	69,90	Lemmings 3 dt. A1200	64,90	Theme Park dt.	64,90
Der Clou dt.	59,90	Lollypop dt.	69,90	Top Gear 2 dt.	59,90
Der Patrizier dt.	59,90	Lothar Mat. Super Soc dt.	74,90	Tornado dt.	59,90
Der Reeder dt.	69,90	Lotus Trilogie dt.	59,90	Tower Assault dt.	54,90
Die Siedler dt.	89,90	Mad News dt. *	79,90	Turcan 3 dt.	54,90
Doppelpass dt.	64,90	Oldtimer dt.	69,90	Ufo-Enemy unknowndt	74,90
Dungeon Master 2 dt. *	89,90	Overlord dt.	59,90	Universe dt.	59,90
Eishockey Manager dt.	59,90	P.C.A. European Tours dt.	64,90	Uridium 2 dt.	54,90
Elite 2 frontiert dt.	59,90	Pinball Illusions (1200) dt.	69,90	Whales Voyage 2 dt. *	79,90
Erben der Erde dt.	49,90	Pizza Connection dt.	74,90	Wing Commander dt.	59,90
FIFA Soccer dt.	59,90	Ran Trainer dt.	84,90	X-Copy & Tools dt.	59,90
Flight Amazon Queen dt. *	59,90	Reunion dt.	59,90	Zeewolf dt.	74,90
Flamingo Tours dt.	84,90	Rise of the robots dt.	79,90	Zeppelin dt.	74,90
	69,90	Ruff & Tumble dt.	54,90	Zool 2 dt.	49,90
		Sensible World of Soc dt.	69,90	Zool dt.	49,90

Versandkostenfrei für Selbstabholer
 nur nach Vereinbarung - kein Laden

Lösungshefte je 19,90 DM

Abandoned Place 1 o. 2	Elvira 1 o. 2	Kathedrale	Might & Magic 3
Amberstar	Eye of beholder 1 o. 2	Kings Quest 1-4	Monkey island 1 o. 2
Ambermoon	Goblins 2 o. 3	Legend of Kyrandia	Police Quest 3 o. 4
Beneath steel sky	Heimdall 1 o. 2	Legends of Valour	Powermonger
Buck Rogers 1 o. 2	Indy 3 o. 4	Loom	Schatz im Silbersee
Cruise for a corpse	Innocent until caught	Lure of temptress	Sierra Games
Dungeon Master	Ishar 1 o. 2 o. 3	Maniac Mansion	Simon the sorcerer

10 SPIELE PAKET - nach unserer Wahl **125 DM**

jedes Spiel 19,90 DM - 5 Stück = 80 DM

Archipelagos, Blade Warrior, Blasteroids, Circus Attractions, Curse of Ra, Cyberworld, Espionage Disc, Future Classics (Sam), Globulus, Gravity, Ilyad (Shoot them up), Impossible, Keep the thief (Adv), Killing Cloud dt, Liverpool (Fußball), Matrix Marauders (Psyg), Mean Streets dt, Moonfall dt, Nebulus, O.B.Y.1, Pipemania, Plague, Power up (Sam), Puffys Saga, Resolution 101, Sir Fred, Skweek, Speedball, Startrash, Stryx (Psygno), Three Stages, Top Banana, Wings of death, Xenon

5 Games + 5 Games = 275 DM

(5 Games nach Ihrer Wahl bis max. 49,90 je Stück + 5 Games nach unserer Wahl)

jedes Spiel 24,90 DM - 5 Stück = 100 DM

Apolyda, Atomino dt, Backgammon Royal, Batman-the movie dt, Battle Master dt, Beach Volley, Battle Squadron, Blues Brothers, Bonanza Brothers, Brainblaster, Cardiac, Cytro (Psygno) dt, Champion of Raj dt, Crossbow Legend W.Tell (Adv) dt, Crystall Kingdom Dizzy, Cybercon 3 dt, Deadline (Infocom), Devious Design dt, Dick Tracy, Dojo Dan, Dragon Breed, Dragons of flame, FinalCommand, Fire & Brimstone, Fly Harder, Football Manager WC Ed, Gem X, Golf Challenge, Hard Drivin 2, Hardball, Interphase, Jetsons, Kengi dt, Kick Off 2 dt, Knights of Krystallion k dt, Manchester United Europe, Microprose Soccer, Neonrom, Nightshift, No Second Price dt, Oops up, Oriental Games, Pacmania, Paraglider, Pegasus (Shool) Phantasia Bonus Ed (Sam), Plotting, Prince of Persia, Project X, R-Type 1 oder 2, Revelation dt, Rick Dangerous 2, Rolling Ronny dt, Shuttle, Silkstorm, Simulera, Sink or swim, Ski or die, Sorcerer (Infocom), Spellbound (Psygno) Sports best (Sam), Spy vs Spy - artie antik, St Dragon, Starray, Stormball (Sport), Strike Force Harrier, Subuteo (Fussball), Super Space Invaders, SWIV, Suspicious Cargo (Adv) dt, Think Cross, Thyphoon Thomson, Treasure Trap dt, Turrican 1 o. 2 dt, TV-Sport Football, Unendliche Geschichte 2 dt, Welltris, Xyphos

2 Games je 24,90 + 2 Games je 34,90 + 2 Games je 49,90
+ 1 Game nach unserer Wahl = 210,- DM

jedes Spiel 34,90 DM - 5 Stück = 150 DM

Alfred Chicken dt, Amnios (Psygno), Another World dt, Aquaventura (Psygno), Assassin dt, Awesome dt, BAT 2 k dt, Blaster dt, Blob dt, Blood Money (Psygno), Bobs bad day (Psygno) Budokan dt, Bills Tomatoe Game (Psygno) dt, Car Vup, Cardinal of Kremlin, Celtic Legends dt, Centerbase dt, Carthage (Psygno), Castle Master (Adv) dt, Chuck Rock, Cool World, Donk dt, Disposable Heroe dt, Doodlebug, Flood East vs. West komp dt, First Samurai, First Year (Thalion), Frenetic, Game of Life dt, Globdule (Psygno) dt, Global Gladiators dt, Gunship, Harlequin dt, Immortal dt, Indy heat, James Pond 2 - Robocod, Kid Gloves 2 dt, Killing Game Show (Psygno), Lethal excess dt, Logical, Lords of doom dt, Lotus Turbo Challenge 2 dt, Midwinter 2 - Flames of freedom dt, Might & Magic 2, Moonshine Racers, Mr. Heli, North & South, Oskar dt, Paladin 2, Populous dt, Premier Manager (Fussball), Prime Mover (Psygno) dt, Red Zone (Psygno) Return of Medusa dt, Rodland, Rucky Woods (inkl. Sportuhr) dt, Rules of Engagement, Second Samurai (Psygno) dt, Sports Top Ten, Steel Empire dt, Streetfighter 2 dt, Tearaway Thomas, Thunderhawk dt, Titus the fox, Toobin, Torvak the warrior dt, Total Recall, Trolls Utopia dt, Virtual Worlds (Sam), Warriors of Relyne dt, Wiz n Liz (Psygno), Wolfchild, Xmas Lemmings

jedes Spiel 49,90 DM - 3 Stück = 135 DM

Agony, Aquatic Games, BAT 2 dt, Battle Chess 2, Big Sea dt, Brat, Brian the lion, Big 4 (Sammlung) Bundesliga Manager Pro dt, Burntime dt, Carl Lewis Challenge, Castles dt, Chuck Rock 2, Combat Air Patrol, Cool Spot, Cyberpunks, Death Knights of Kryn dt, Dino wars dt, F15 Strike Eagle 2 dt, F19 Stealth Fighter, Fantastic Dizzy dt, Fire & Ice, Flight of intruder dt, Genesis dt, Goblins 1 oder 2 dt, Hägar der Schreckliche dt, Hexuma dt, Humans, Humans Jurassic Levels, Indy 3 dt, Ishar 1 oder 2 dt, Jaguar XJ200, Jurassic Park dt, Kings Quest 4, Knights of the sky dt, Larry 1 oder 2, Legend of Lemmings dt, Lemmings 2 dt, Lionheart dt, Loom dt, Lure of the temptress dt, M1 Tank Platoon, Mad TV dt, Maniac Mansion dt, Megatraveller, Might & Magic 3 dt, Monkey island 1 dt, Marvin Marvell Adventure dt, Nicky Boom 2 dt, Pazifik island dt, Parasol Stars, Pinball Fantasies, Pirates dt, Police Quest 1, Pools of darkness dt, Populous 2 dt, Pugsy (Psygno) dt, Premier Manager 2 dt, Putty dt, Quest for glory, Sensible Soccer dt, Shadow of beast 3, Silent Service 2 dt, Simpsons (Schlüsselanh), Soccer Mania (Sam), Soccer Kid, Spaceward Ho dt, Space Crusade dt, Tornado dt, Traders, Ultima 5 Troddlers dt, Zak McKracken dt, Ugh dt, Warriors of Relyne dt, Wing Commander dt, Wrath of the demon dt, Zool dt

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten - Preisliste 2,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich - Bei nicht abgeholten oder anruherverweigten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung. Versandkosten inkl. Zahlungehöhr. Nachnahme telefonisch +12 DM - schriftlich + 9 DM Vorkasse + 6 DM (Scheck/Überweisung Kto. 453 447-108 BLZ 100 100 10 Post giro Berlin - kein Versand ins Ausland - dt.= deutsche Anleitung - * = bei Druck noch nicht lieferbar - # nur gegen Altersnachweis

GVP ist M-TEC!

Gute News für alle Amiganer.
 Alle GVP-Produkte ab sofort wieder lieferbar.

TURBO-BOARDS

AMiGA 500

AMiGA 2000

AMiGA 4000

CONTROLLER

AMiGA 500

AMiGA 2000

AMiGA 3000

AMiGA 4000

GENLOCK SOUND-SAMPLER

UND VIELES MEHR

Bitte Katalog anfordern

M-TEC

HARDWARE DESIGN

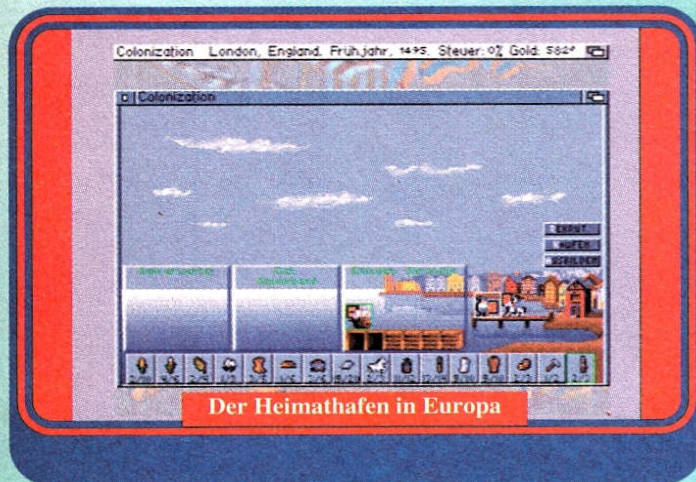
M-Tec Hardware Design GmbH

Horster Straße 297 • 46238 Bottrop

Tel: 02041-4656 • Fax: 02041-4660

COLONIZATION

Mit seinem Nachfolger zum Megahit „Civilization“ hat Sid Meier die PC-Welt bereits Ende letzten Jahres im Sturm erobert – jetzt endlich ist auch der Amiga kein weißer Fleck mehr auf der wirtschaftsstrategischen Karte des Stardesigners!



Der Heimathafen in Europa

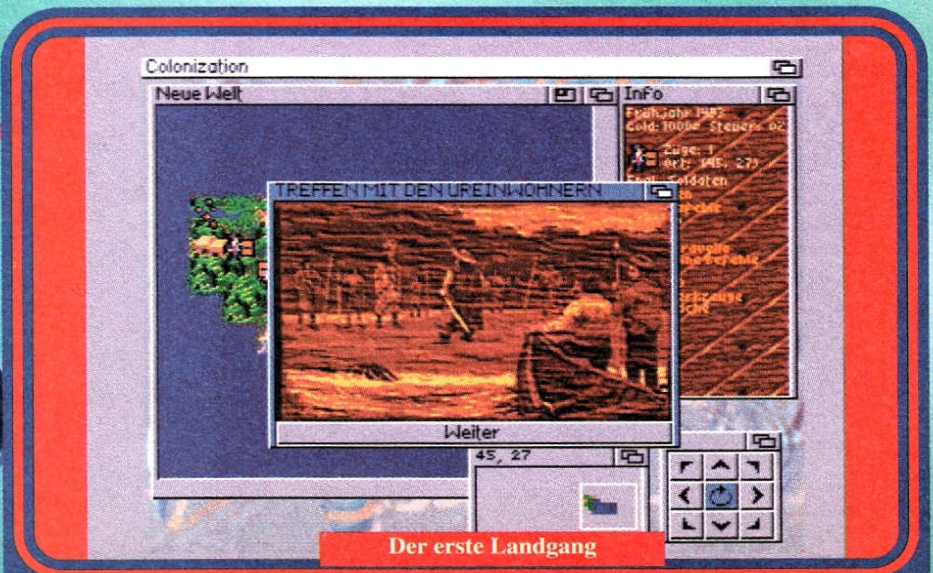
Ob „Pirates!“, „Railroad Tycoon“ oder eben der mittlerweile drei Jahre alte Vorgänger dieses Kolonial-Epos, der Designer aus der Chefetage von MicroProse war stets für einen Geniestreich gut. Und der ist ihm auch hier wieder geglückt, ungeachtet aller Ähnlichkeiten mit „Civilization“ – die auch vor einer erneut eher unspektakulären Präsentation nicht haltmachen. Zwischen den Jahren 1500 und 1800 soll der Spieler mit wirtschaftlichem, diploma-

tischem und strategischem Geschick zu Werke gehen, um in Konkurrenz zu drei Computergegnern und renitenten Indianerstämmen entweder Amerika oder eine bei jedem Programmstart neu generierte Fantasywelt im Rundentakt zu besiedeln. Das ganz große Fernziel wäre dann ein Freiheitskrieg, der mit einem Sieg bzw. der Unabhängigkeit von der Kolonialmacht endet. Dazu wählt man zunächst eine der vier mit unterschiedlichen Startbedingungen (Kampfstär-

ke, Handelsgeschick, Diplomatie etc.) versehenen Nationen wie England, Frankreich, Spanien oder Holland, die restlichen drei Länder werden vom Rechner betreut. Die Startausstattung des Digi-Konquestadors ist genretypisch mager, mehr als ein bißchen Geld und eine mit zwei Siedlungseinheiten ausgerüstete Icon-Schaluppe besitzt man zu Beginn nicht. Das Schiff wird nun mittels Maus und neun Richtungspfeilen über eine von oben zu betrachtende Karte gelotst, um so die vorerst eingeschwärzte (zweidimensionale) Landschaft nach und nach aufzudecken. An fernen Ufern werden die Einheiten dann abgesetzt, um ein für die erste Siedlung geeig-

netes Fleckchen ausfindig zu machen: Der Standort des zu gründenden Dorfs sollte direkt am Wasser liegen, um so den Waren- und Personentransport von und nach Europa zu gewährleisten, zudem braucht das neun Kartenfelder umfassende Städtchen auch Wälder, Berge und Felder, um sich autark mit den lebenswichtigen Rohstoffen Holz, Eisen und Lebensmittel eindecken zu können.

In jeder so errichteten Gemeinde können per Mausklick bis zu 35 Bauwerke in Auftrag gegeben werden; da gibt es Befestigungsanlagen von schlichten Einfählungen bis hin zu kampfstarken Forts, Sägewerken, Schmieden, Schnapsbrennereien, Waffenschmieden und sogar Kirchen, die sich um das Seelenheil der Auswanderer kümmern. Produkte und Rohstoffe, die nicht für den Eigenbedarf benötigt werden, können via Schiff nach Europa verfrachtet, bei den Indianern gegen Nützlichkeiten wie Pferde oder Gold eingetauscht oder auch an Konkurrenten verschachert werden. Wichtig für die produzierte Warenmenge ist die Qualifikation der durch natürliche Vermehrung oder Einwanderung schnell anwachsenden Einwohnerschaft. Jeder einzelne kann nämlich eine von 20 speziellen Fähigkeiten (für Berufe wie Schreiner, Gerber, Fischer usw.) erlernen, indem man ihm entweder eine kosten-



Der erste Landgang



trächtige Euro-Ausbildung angeeignet läßt oder ihn zwecks Schulung bei befreundeten Ureinwohnern unterbringt. Apropos Ureinwohner: Trotz aller diplomatischen Bemühungen wie dem Abschluß von Handelsverträgen und Friedenspakten lassen sich mit fortschreitender Expansion kriegerische Auseinandersetzungen mit den Rothäuten kaum noch vermeiden, was auch für die Konkurrenzkräfte gilt – treffen zwei verfeindete Einheiten aufeinander, so wird unter Hinzuziehung von Faktoren wie Terrainvorteil oder Kampferfahrung umgehend ermittelt, wer von der Landkarte zu verschwinden hat. Und wer ohnehin keinen Wert auf die Freundschaft der konkurrierenden Kolonialimperien legt, kann deren Frachtkähne mittels Kaperschiffen auch auf hoher See um ihre Ladung erleichtern. Weil die Eroberungen also naturgemäß nie ganz friedlich abgehen, sollte möglichst frühzeitig damit begonnen werden, eine aus Kavallerie, Infanterie und Marine bestehende Streitmacht aufzustellen. Denn nur so können die eigenen Siedlungen geschützt und zum geeigneten Zeitpunkt feindliche Städte und Indianerdörfer besetzt werden. Ein derart rigides Vorgehen mag zwar den einen oder anderen Handelspartner vergrätzen, hat aber den Vorteil, daß man die eroberten Gebiete samt Inventar und Ein-

wohner kurzerhand überschrieben bekommt. Verfügt ein Kaff nicht über die benötigten Ressourcen, so müssen von Pionieren Handelsstraßen zu anderen Städten eingerichtet werden, damit Karawanen das Manko wettmachen können – was aber des öfteren Überfälle mit sich bringt. Autarke Orte dagegen erfreuen den Chef durch eine rasant anwachsende Einwohnerzahl und einen zunehmenden Freiheitsdrang; überschreitet die rebellische Stimmung in den Städten 50 Prozentpunkte, so kann man versuchen, sich von der Mutternation abzunabeln, die ohnehin immer unverschämtere Steuerabgaben einfordert. Der damit einhergehende Unabhängigkeitskrieg ist allerdings nur zu gewinnen, wenn man mit einer extrem starken Armee und mit bis an die Zähne bewaffneten Siedlungen zum großen Finale tritt.

Dank völlig problemloser Handhabung mit beliebig verschieb- und vergrößerbaren Fenstern, Pull-down-Menüs, Online-Hilfe und Hotkey-Unterstützung kann man sich voll auf die vielfältigen Möglichkeiten des Gameplays konzentrieren und die gebotene Komplexität ungestört genießen.



Die mit wenigen Animationen und mäßigen Zwischenbildern garnierte Grafik wird auch niemand vom Wesentlichen ablenken, und die Akustik aus zahlreichen Wild-West-Liedchen und Sound-FX untermalen die Kolonisation recht ansprechend. Abgesehen vom verbesserten Handling waren kaum Unterschiede zur populären PC-Version festzustellen, auch der feine Editor für Zufalls-Landkarten (für Vorgaben bezüglich Größe, Klima und Bodenbeschaffenheit) verrichtet nun auf allen Amiga-Modellen klaglos seinen Dienst. Der Motivation sind somit praktisch keine Grenzen gesetzt, und komplett deutsch ist dieses Ausnahme-Spiel obendrein, weshalb man „Colonization“ nur empfehlen kann – wer solche Simulationen mag, wird derzeit kein besseres Programm für seine „Freundin“ finden! (md)



COLONIZATION (MICROPROSE)	
KOLONIAL-SIMULATION	
91% „GENIAL“	
GRAFIK	62%
ANIMATION	50%
MUSIK	71%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	94%
VARIABLE: 5 STUFEN	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

MEHR ALS 100 TOP HITS DIREKT ZUM BESTELLEN!!!! DIE GÜNSTIGE ALTERNATIVE ZUM RAUBKOPIEREN

- 200 Glückrad 2.0. Das SAT 1-Spiel Unterhaltung für 1 - 4 Spieler.
201 Wonderland Fantasiereiches Jump & Run Spiel. Sammeln Sie fliegende Bananen, Orangen und Erdbeeren ohne sich dabei von Kröten, Fröschen und Schlangen erwischen zu lassen.
202 Seeschlacht Steuern Sie Ihren Tanker durch die feindlichen Linien.
203 Tricky Quicky Starkes Jump & Run Spiel mit toller Grafik und gutem Sound.
204 Black Jack Sehr gute Umsetzung des altbekannten Kartenspiels mit toller Grafik.
205 Star Trek Kämpfen Sie gegen die Klingonen und erforschen Sie neue Welten.
206 Bad Dog Um in diesem Jump & Run Spiel richtig abzuräumen, sollten Sie erst einmal Krüppeln sammeln.
207 Rückst RTL-Spiel auf Ihrem Amiga. Das Spiel zur Sendung mit toller Grafik.
208 Spiel des Wissens Spaß für die ganze Familie Komplexes Denkspiel mit vielen verschiedenen Themen.
209 Telekommando I Helfen Sie der Telekom auf die Sprünge. Als Telekommitarbeiter müssen Sie Störungen fachgerecht beseitigen.
210 Telekommando 2 Wer im ersten Teil nicht alle Störungen beseitigt hat, kann sich hier erneut versuchen.
211 Fighting Warriors Korrektes Karatespiel für 1 - 2 Mitspieler.
212 Lemmings 2.0 Steuern Sie die Lemmings nach Hause. Ein Pflichtspiel nicht nur für den Lemmingfan.
213 Pepsi-Spiel Tolles Spiel von Pepsi, in dem Sie mehrere Aufgaben lösen müssen.
214 Krieg der Ameisen In diesem Spiel kämpfen Sie mit bis an die Zähne bewaffneten Ameisen.
215 Das Erbe (L) Sinnvolles Umweltspiel vom Bundesumweltamt.
216 Super Obliteration Klasse Actionspiel a la Asteroids mit toller Grafik.
217 Air Ace Klassische Luftkampfaktion mit guter Grafik.
218 Megaball V2.4 Die zur Zeit beste BreakOut Version für Amiga.
219 Popeye Ein Jump & Run Spiel der Extraklasse, in dem Sie als Popeye, Olivia vor Brutus schützen müssen.
220 Cyber Games Geniales Kampfsportspiel mit toller Grafik und gutem Sound.
221 Solitaire Spielen Sie Solitaire in rund verschiedenen Variationen und Sie haben nie Langeweile.
222 Action in Hollywood (Biff II) In diesem tollen Spiel nehmen Sie einen Ferienjob mit Hindernissen an.
223 Disc Ein klassischer Geldspielautomat an dem Sie Ihre Freude haben werden, ohne Geld zu verlieren.
224 Minigolf Starke Übersetzung des altbekannten Familienspiels mit toller Grafik.
225 Ball of Pharaoh Gutes Abenteuerspiel, in dem Sie eine Grabkammer vor Räubern schützen müssen.
226 Ack Ack Action geladenes Luftkampfspiel in dem Sie über England feindliche Flieger bekämpfen müssen.
227 Ghost Mine Sie müssen als kleiner Geist einem Diamanten nachjagen.
228 Highlander Mine Gute Fortsetz. von GhostMine. Ein Muß für alle Emerald Fans.
229 Boggle Anspruchsvolles Wortratespiel für 1 - 3 Mitspieler.
230 Black Dawn Abenteuerspiel das durch gute Grafik & Steuerung besticht.
231 Top Secret Außergewöhnlich gutes Jump & Run Spiel für Kinder.
232 Der rasende Reporter Befragen Sie Personen und erstellen Sie eine Zeitung.
233 Donkey Kong Der Mega Hit. Retten Sie Ihre Freundin vor dem Gorilla.
234 Far West Versuchen Sie Ihr Glück im Wilden Westen. Ziel dieser Wirtschaftssimulation ist es 1.000.000 Statuspunkte zu erreichen. 3 Disketten.
235 Helicopter Mission Tolle Hubschraubersimulation in der Sie mit vielen Missionen zu kämpfen haben.
236 C.J. Cool Lustiges Jump & Run Spiel mit vielen Features und guter Grafik.
237 Taxi Driver Bringen Sie Ihre Fahrgäste sicher nach Hause.
238 Georg Glaxo Ein Jump & Run Spiel der Extraklasse. Steuern Sie den Charakter durch viele verschiedene Level. 2 Disketten.
239 Evil Tower Ein irres Abenteuerspiel mit tollem Sound und lustigen Animationen.
240 Astrotrek Hit nicht nur für Star Trek Fans mit starkem Sound & guter Grafik.
241 Eishockey (Karamalz) Bei diesem originellen Eishockey Spiel kämpfen Sie um den Karamalz Cup.
242 Amiga Tetris Super Tetris Version mit freizügigen Damen im Hintergrund.
243 Duell im All Steigen Sie in Ihr Raumschiff und kämpfen Sie mit Ihren Verbündeten um den Planeten Zargon.
244 Berzerkers Bei diesem Spiel gilt es eine Trefferquote von 96% zu überbieten.
245 Demons Breach Als Magier kämpfen Sie in diesem tollen Jump & Run Spiel gegen böse Hexen, Skelette usw..
246 Wrestling Absoluter Megahit, in dem Sie mit mehreren Wrestlern gegeneinander oder gegen den Computer kämpfen können.
247 Digital Ninja Absolut scharfer Kampfspielhit indem Sie mit Schwertern entweder gegen einen Mitspieler oder gegen den Computer kämpfen können.
248 Mensch rat mal Sehr gutes Ratespiel a la Mensch ärgere dich nicht mit tollen Grafiksequenzen. 3 Disketten.

- 249 Fatal Mission 2 Weltraumspiel, wo es gilt Kampfböter zu zerstören.
250 High Octane Spacemäßiges Rennspiel mit vielen verschiedenen Rennstrecken.
251 Rubber Geschicklichkeitsspiel mit vielen verschiedenen Ebenen und Gegnern.
252 Star Wars Star Wars Spiel mit der Aufgabe Ihre Kameraden aus einem intergalaktischen Labyrinth zu befreien.
253 Megastarkes Spiel jetzt auch für Ihren Amiga.
254 Baby Ghost Mine Tolle Soundeffekte und sehr gute Grafik überzeugen in diesem Spiel aus der Emerald Serie.
255 Ork Attack Als mutiger Ritter verteidigen Sie in diesem Spiel eine Burg gegen wütende Orks.
256 Task Force 1a Kriegsspiel indem Sie Ihre Männer mit Waffen ausrüsten können.
257 Pearl Harbour 1941 Ballerspiel um die historische Schlacht von Pearl Harbour.
258 SuperBattleZone Starkes 3D Actionspiel indem Sie mit Hilfe Ihres Radars feindliche Gegner vernichten müssen.
259 Chaneques Joystick gesteuertes Superspiel mit tollen FX Geräuschen.
260 Simpsons Game Sehr sehr gutes Actionspiel mit der Simpson Familie.
261 Energy Manager Wer hier umweltbewußt handelt, gewinnt den Energiesparpreis.
262 Road to Hell Sehr gutes Spiel für alle Motorsportfans mit vielen Optionen.
263 Olympia Bewältigen Sie mehrere Disziplinen der Olympiade.
264 Wibble World Giddy Actionadventure mit vielen verschiedenen Levels.
265 Starbase 13 Beschützen Sie eine Raumstation vor Eindringlingen.
266 Mahjongg Beweisen Sie in diesem alten chinesischen Brettspiel Ihr Geschick.
267 Smurfhunt Vernichten Sie alle Schlümpfe im Schlumpfdom.
268 Winning Post Spitzensimulation einer Formmaschine mit sehr guten Features.
269 Monopoly Wer kennt das nicht? Brettspiel mit toller Grafik.
270 Shanghai Mehr kommt nicht mehr davon!

Alle mit * versehenen Programme bestehen aus 2 Disketten

Schon ab 5,-
Software Hits
die besten

1X1 Soft

Hauptstr. 61

51465 Bergisch Gladbach

Fon 02202/44500

Fax 02202/59773

Mo-Fr 10-18 Uhr



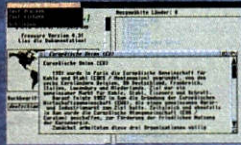
GÜNSTIGER UND BESSER GEHTS NICHT MEHR SOFTWARE SCHON FÜR 5.- JE PROGRAMM



- 100 Text Plus** Ein sehr gutes Textverarbeitungsprogramm mit vielen nützlichen Funktionen für den täglichen Schriftverkehr.
- 101 Rechtschreibprüfer** Nützliche Anwendung um Rechtschreibfehler zu vermeiden.
- 102 Star Translator** Schneller Übersetzer von englischen Texten, inclusive umfangreichem Wörterbuch.
- 103 Bildschirmschoner** Mehrere verschiedene Bildschirmschoner (u.a. Super Dark) mit über 50 Effekten. 2 Disketten.
- 104 Super Duper** Geniales Kopierprogramm mit vielen neuen Features für bis zu 4 Laufwerke (sehr schnell).
- 105 Amiga Route** Super Streckenplanungsprogramm mit Karten von Deutschland, Holland und natürlich von der Schweiz.

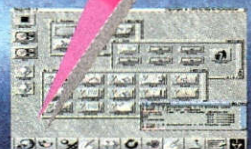
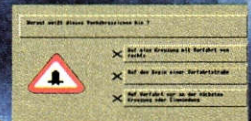
- 106 Fahrschule** Sehr gutes Lernprogramm mit verschiedenen Themenbereichen und Statistikauswertung. Enthält viele Grafiken.
- 107 VT Schutz** Nie wieder Ärger mit Viren. Eines der besten und neuesten Virenprogramme.
- 108 Überweisung** Komfortables Programm um Ihre Überweisungen oder ähnliche Bankformulare zu drucken.
- 109 Freepaint** Ein sehr gutes Zeichenprogramm mit allen wichtigen Funktionen.
- 110 Wave Tracer** Sounds wie von Profis selber machen. Sehr viele Effekte bis hin zu 24 bit.
- 111 FM Synth** Super Sound per FM Synthese. Die Sounds können über Tastatur abgespielt werden.

Fast alle Spiele und Programme haben eine deutsche Anleitung und sind auf jeden Amiga ab 1MB RAM-Speicher voll lauffähig.



- 112 Magic CX** Viele nützliche Programme wie z.B. Alarmfunktion, Bildschirmschonersystem, Sun Mouse u.s.w..
- 113 Amiga World** Interessante Datenbank mit sämtlichen Daten aller Länder der Welt.
- 114 KFZ Manager** Schnelle Übersicht über die Kosten Ihres KFZ (Leasingkosten, Fahrtenbuch, u.s.w.)
- 115 Fakturierung** Zuverlässiges Verwaltungsprogramm für Ihr Rechnungswesen.
- 116 Computer Lexikon** Ratgeber für fast alle Fragen und Probleme zu Ihrem Amiga und Amiga-Dos.
- 117 CD Verwaltung** Komfortable CD Verwaltung mit professionellen Ansprüchen.

- 119 Amiga Atlas** Streckenberechnungsprogramm für Deutschland (Berechnung nach Straßentyp und Geschwindigkeit). 2 Disketten.
- 120 World Address** Detaillierte Adress-Datenbank mit Druckfunktionen für Serienbriefe und Briefumschläge.
- 121 Schreibtrainer** Mehrere Lektionen führen Sie spielend zum 10 Finger schreiben.
- 122 Virus Workshop** Mit diesem Programm-Paket haben Viren bei Ihnen keine Chance mehr.
- 123 Octa MED V5** Sehr guter und komplexer achtstimmiger Musikeditor.
- 124 Terminator** Nie wieder zu spät kommen. Der Terminator erinnert Sie rechtzeitig an wichtige Termine oder startet Programme.



TOP 100

Dieses Paket enthält 100 Programme und Spiele für alle Amiga ab 1 MB. Unter anderem enthalten sind z.B.: Mailprogramme, Musikprogramme, Dateimanager, Datenbanken, Lernprogramme, Fakturaprogramme, Druckprogramme, Utilities, Samples, Musikmodule. Fast alle Programme haben eine deutsche Anleitung und sind natürlich selbststartend. Sichern Sie sich noch heute Ihr TOP 100 Paket, denn wo gibt es sonst Spiele und Programme für nur 0,89 DM je Programm.

Bestellnummer 505

89,00 DM

A 1200

Update-Paket

Haben Sie auch Probleme mit manchen älteren Spielen und Programmen? Dann ist dieses Paket genau das richtige für Sie! Das A1200 Update-Paket enthält mehrere Programme zum Starten von älteren Programmen auf Ihrem Amiga 1200 ohne irgendwelche Hardwareumbauten.

Bestellnummer 506

29,00 DM

Color-Fonts

Enthält nützliche bunte Fonts in allen Größen für alle Mailprogramme. Die Farben der einzelnen Fonts können natürlich noch geändert werden.

Bestellnummer 507

39,00 DM

DTP-Bilder

50 spitzen DTP-Bilder in professioneller Qualität. Sehen sehr plastisch aus.

Bestellnummer 508

29,00 DM

Heimdruckerei

Das ideale Paket für Ihre Drucksachen wie z.B. Anzeigen, Einladungen, Visitenkarten, Handzettel, Preistafeln, Briefbogen, usw. Unter anderem sind enthalten: AmigaFox das Spitzen DTP-Programm für Amiga, PrintStudio ein universelles Druckerprogramm für Grafiken, Grafik Maschine ein umfangreiches Bildbearbeitungsprogramm, Super Print, Print Manager und vieles vieles mehr.

Bestellnummer 509

39,00 DM

Als ideale Ergänzung empfehlen wir Ihnen die nebenstehenden Packs DTP-Bilder und Color-Fonts

Bei uns bekommen Sie immer die aktuellsten und besten Programme

Bestellung an:
1X1 Soft

Hauptstr. 61
51465 Bergisch Gladbach
Fon 02202/44500
Fax 02202/59773

Bitte hier die Nr. der gewünschten Programme einsetzen

Mindestbestellwert 20 DM

Versandkosten: Nachnahme Inland 10,00 DM Vorkasse (Scheck) Inland 5,00 DM Vorkasse (bar) Inland 0,00 DM
Nachnahme Ausland nicht möglich Vorkasse (Scheck) 15,00 DM Vorkasse (bar) 0,00 DM

Absender:

ranTrainer & Der Meister

Für einen starken Fußballmanager ist immer Saison – doch Greenwood und Impressions haben leider nur zwei schwächliche Kicker-Sims aus der Programmierkabine geholt.

ranTrainer

Maximal vier Spieler dürfen hier je einen Bundesligisten ihrer Wahl auf Trab bringen, wobei das selbstgesteckte Saisonziel den Schwierigkeitsgrad bestimmt. Akribisch genau wird da an den täglichen Trainingsplänen gefeilt, um eine ausgewogene Mischung aus Waldläufen, Sprints sowie Theorie und Praxis der Ballbehandlung zu erreichen. Stehen Aufstellung, System und taktische Marschroute fest, zeigt sich auf dem Rasen, was die Truppe tatsächlich gelernt hat: Während die Torszenen wie eine TV-Übertragung über den Screen flimmern, darf der Coach vom Spielfeldrand aus noch Anweisungen geben. Nach dem Abpfiff ist eventuell ein Interview fällig, bevor die Fußballshow „ran“ den Spiel-

tag mit Ergebnissen, Tabellen und Höhepunkten nochmals Revue passieren läßt. Das sowohl optisch als auch akustisch halbwegs gelungene und per Maus recht ordentlich bedienbare Game hat leider mehrere katastrophale Bugs: Während am A1200 mit HD nicht nur die Fahrt zum Trai-

ningslager gern mit einem Totalabsturz endet, spielt es sich von Disk am A500 mit 1 MB RAM und Zweitläufer zwar halbwegs flott, jedoch aus Speichergründen unter Verzicht auf Sound und einige Animationen. Zudem verpaßt sich das Progi beim Abspeichern auf Diskette bisweilen



aiserslautern begrüßt eenwood Entertainment... (ranTrainer)

Der Meister

Bei Impressions' Soccermanager darf nur ein Solodirektor ran, um aus einem der 108 deutschen Fußballvereine eine Elitetruppe für die Teilnahme an den Euro-Pokalwettbewerben zu formen. Die benötigten Geldsummen werden durch Grillbuden, Fanartikelläden und Cafés hereingespült, und auch die in das ausbaufähige Stadion strömenden Zuschauer sowie etliche Werbepartner tragen ihr Scherflein bei. So weit, so nett, doch in der Praxis erweist sich die Mannschaftsbetreuung als ebenso umständlich wie (über-) komplex: Mittels Maus und einer Unzahl von Menüs kann man bis zu fünf Trainer einstellen sowie Transfermärkte und Trainingslager besuchen, bevor es in Formationen wie 4-4-2 oder 4-3-3 auf den von oben

gezeigten Rasen geht. Der Spielablauf – sofern man sich nicht mit dem sofortigen Endergebnis begnügt – läßt sich vierfach beschleunigen und jederzeit unterbrechen, um den einzelnen Jungs taktische Anweisungen (Manndeckung, mehr über die Flügel...) zu geben. Über mangelnden Tiefgang kann sich hier keiner be-

schweren, wohl aber über die lahme Akustik und die extrem unhandliche Menülawine. Am erträglichsten ist noch die bei der ansonsten identischen 500er Version naturgemäß etwas blässere Optik. Fazit: Gegen den ranTrainer mag der Meister aufgrund der besseren Vorarbeit gewinnen, gegen Highlights des Genres steht er auf verlorenem Posten. (st/md)



Das Spiel ist im vollen Gange (Der ECS-Meister)

selbst den Lizenzentzug. Und damit steht es 72:33 für die Urversion auf PC CD-ROM...

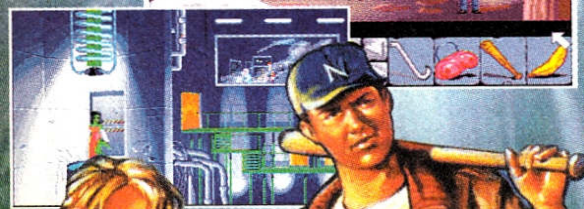
RAN TRAINER	
(GREENWOOD ENTERTAINMENT)	
FUSSBALL-MANAGEMENT	
33%	
„FEHLERHAFT“	
GRAFIK	66%
ANIMATION	60%
MUSIK	62%
SOUND-FX	39%
HANDHABUNG	33%
DAUERSPASS	19%
VARIABEL	
PREIS	DM 99,95
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

DER MEISTER	
(IMPRESSIONS)	
FUSSBALL-MANAGEMENT	
48%	46%
A1200	A500
„TROCKEN“	
59%	GRAFIK 55%
47%	ANIMATION 39%
34%	MUSIK 34%
23%	SOUND-FX 23%
44%	HANDHABUNG 44%
55%	DAUERSPASS 53%
VARIABEL: 4 STUFEN	
PREIS	JEWELTS DM 79,-
SPEICHERBEDARF	2 MB / 1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / 2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

DIESES ABO IST EIN HIT!



Wer will seinen Joker hitverdächtig schnell und preisgünstig haben? Und wer will obendrein eine spielbare Gratisversion des neuen Adventure-Hits „*Flight of the Amazon Queen*“? Alle, eben!



Und deshalb braucht Ihr auch alle ein Joker-Abo, denn nur so gibt's die 10 Ausgaben eines Jahres schon zum Preishit von 9, also für schier lächerliche 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Als weiteren Hit für Abonnenten verschicken wir ihre Exemplare in umweltschonender und dennoch regensicherer Verpackung bereits eine Woche vor der Kiosk-Lieferung, sie wissen also garantiert stets als erste, was am Amiga aktuell angesagt ist.

Derzeit wäre das vor allem „**FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**“, Renegades neues Gag-Adventure im Stil von Lucas Arts. Allen Neuabonnenten ermöglichen wir nun umsonst die Reise an den Amazonas, wo sie anhand eines zwei Disketten langen und komplett spiel- und lös- baren Demos erste Eindrücke von der prächtigen Grafik, der tollen Steuerung und vor allem den irre witzigen, aber dennoch streng logischen Puzzles dieses gnadenlos guten Abenteuers sammeln können!

Mehr zu diesem Hit-Adventure weiter hinten in dieser Ausgabe, mehr tolle Prämien dann bei jeder Abo-Verlängerung. Aber schickt den ausgefüllten Coupon möglichst bald ab, denn dieses Hit-Angebot gilt nur für August und September!



DER ABO-HIT: ZWEI VOLL SPIELBARE DISKETTEN ZUM GENIALEN GAG-ADVENTURE „FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN“ GRATIS!!!

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: _____

GELDINSTITUT: _____

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 KUNDENNUMMER 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

Der Virenkiller

VIRO COP

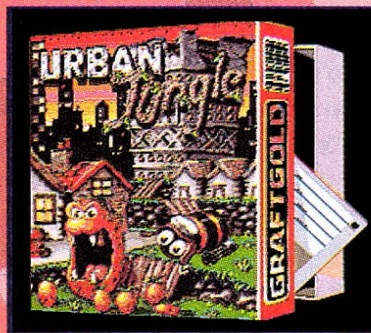
Neue Draufsicht-Action von Graftgold, noch dazu mit einem Roboter? Da erinnert sich der Redakteur gleich mit Wonne an das legendäre „Paradroid 90“ aus demselben Hause!

Zu hoch sollte man seine Erwartungen deshalb aber trotzdem nicht stecken, denn diesmal hat Andrew Braybrook nur programmiert, das Konzept stammt vom Newcomer Iain Wallington: Der „Digital Armoured Virus Exterminator“, kurz D.A.V.E. genannt, muß die „Spieldisk“ (eine Art virtueller Rummelplatz) von 60 Virenarten befreien, die sich in den 19 auf vier Zonen verteilten Levels tummeln.

Dazu benötigt unser Robbi natürlich Waffen, von denen es insgesamt 20 gibt, die entweder gefunden oder zwischen den Stages gegen Energie eingetauscht werden müssen. Allerdings kann D.A.V.E. nur drei Wummen bei sich tragen, und nicht alle bieten Komfort wie unendlich viel Munition. Da der Energiehaushalt zudem knapp bemessen ist und Extras wie frischer Saft oder Unverwundbarkeit rar sind, muß der Virenkiller seine drei Leben also schon beisammenhalten. Aber immerhin gibt es Neustartpunkte (die man zuvor berührt haben muß) sowie für jeden gelösten Abschnitt ein Paßwort. Auch können zwei Exterminatoren gemeinsam oder nacheinander gegen die Plagegeister vorgehen; bei Teamwork übernimmt ein Spieler das Steuern und der andere die Bordkanone. Apropos, die Steuerung klappt über Zwei-Button-Sticks bestens, mit einem Pad jedoch nicht ganz so exakt. Zum Unterschied zwischen ECS- und AGA-Version ist zu sagen, daß man hier mit einem A1200/4000 deutlich im Vorteil ist: Man erhält eine ganze Welt mit vier Levels mehr, bekommt 64 statt 32 Farben sowie schönere Animationen und einen größeren Bildschirmausschnitt geboten, die Ladezeiten sind erheblich kürzer, und man darf das Game auf die Festplatte nageln – die ebenfalls der AGA-Version vorbehaltene Maussteuerung ist dagegen nicht zu empfehlen. Aber auch die ECS-Version sieht gut aus, ist witzig und detailverliebt animiert. Und Gags sind hier wie dort das Salz in der Suppe, denn wo sonst trifft man auf mit MGs bewaffnete Killerbienen oder muß Cheerleader in einer Art Killer-Icehockey befreien?



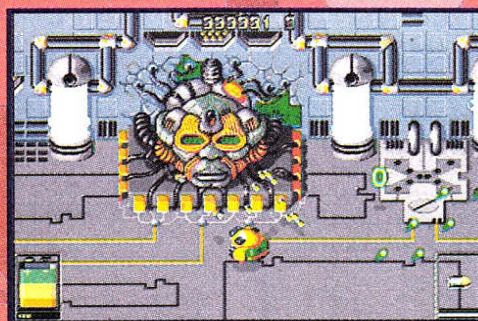
Hey, Kanonenfutter!



Der nächste Level wird als Spielpackung angekündigt...



Pacman forever?



Mach dem Endgegner ein Ende!



Angriff der Killerbiene

Seine Note hat sich der Virenpolizist also redlich verdient, sie hätte sogar noch etwas höher ausfallen können, würde es sich hier letztlich nicht um einen wenig originellen „Gauntlet“-Klon handeln. Außerdem sind die zusätzlich eingebauten Plattformen eher nervtötend, zumal man dafür auf Hilfsmittel wie Rampen und Transporter angewiesen ist. Auch ein paar Puzzles hätten der Motivation nicht geschadet, aber was soll's? Wer gerne bei solider Soundbegleitung (gute Musik und ordentliche FX) ballert, wird diesen niedlichen Robocop sicher ins Herz schließen – auch wenn er für die angekündigte CD-Version noch verbessert werden kann und soll. (mm)

VIRO COP (GRAFTGOLD/RENEGADE/WARNER)

DRAUFSICHT-ACTION



72%
ECS

74%
AGA

„NETT“

70%	GRAFIK	72%
74%	ANIMATION	76%
72%	MUSIK	72%
65%	SOUND-FX	65%
72%	HANDHABUNG	74%
73%	DAUERSPASS	78%

FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 79,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NUR AGA-VERSION
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

DER SEELENTURM

Im Land Chaybore reißt der Dämon Baalhathrok die Herrschaft an sich und entzieht mit seinen Maschinen den friedlichen Bewohnern des Landes ihre Lebensenergie. Sie werden zu seelenlosen Kreaturen bar jeder Empfindung. Sie übernehmen die Rolle des Jungen Treeac, dem vorhergesagt wurde, der Macht des Dämonen Einhalt gebieten zu können. Sie müssen in Baalhathroks Festung eindringen und ihm widerstehen.

Der Seelenturm - Ein abenteuerliches Action-Rollenspiel mit isometrischer Projektion.

Der Seelenturm läßt Sie so schnell nicht wieder los.

Der Seelenturm ist ein einzigartiges Spielerlebnis. Ein innovatives Spielsystem läßt Treeac in 8 Richtungen laufen, kämpfen, Gegner mit machtvollen Zaubersprüchen belegen oder Gegenstände verwenden. Selten war ein Spiel unkomplizierter.

Der Seelenturm kombiniert brillantes Rollenspiel mit packender Arcade-Action.

- 125 Kartengebiete und 7 Level in der Festung von Izlar.
- 22 Zaubersprüche in 4 Kategorien stehen zur Wahl mit jeweils 5 verschiedenen Stärken und in drei Arten.
- Geheime Räume, Puzzles und die Entwicklung neuer Fähigkeiten werden Sie immer wieder neu beschäftigen.
- Viele verschiedene Rüstungen und Waffen können verwendet werden.
- Aufwendig produzierte Musik (CD-Versionen), ein Taschenbuch zur Geschichte des *Seelenturms* und ein liebevoll gestaltetes Kräuterbrevier machen den Einstieg in die Welt von Chaybore zu einem Vergnügen.

Erhältlich für: PC CD-ROM, PC, Amiga-AGA, CD 32



WARD
RUNNER Games Disc & Mag

Amiga Games 7/'95
Gesamt: 85%

SPIEL DES MONATS

Amiga Magazin 8/'95
Gesamt: 85%

Black Legend
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an:

Black Legend Software GmbH,
Wallstraße 2,
45468 Mülheim an der Ruhr,
GERMANY.

Tel: +49 / (0)208 / 45019-0
Fax: +49 / (0)208 / 45019-66

UP OR DOWN

Habt Ihr das Editorial schon gelesen? Dann wißt Ihr auch, warum ab sofort indizierte Spiele gänzlich aus den Charts verbannt sind – Vorsicht ist bekanntlich die Mutter der Rappelkiste...

Wir zählen auf Euer Verständnis, daß der bislang eingeschlagene Weg, von der BPS oder Staatsanwaltschaft beanstandete Titel unter den Begriffen „Indiziert“ bzw. „Beschlagnahmt“ an der korrekten Stelle in den Hitlisten aufzuführen, sich als Sackgasse erwiesen hat – das könnte uns ja wieder als Werbung für derlei Produkte ausgelegt werden. Und wegen eines namentlich ohnehin nicht genannten Spiels die Existenz des gesamten Hefts auf dasselbe zu setzen, schien uns nun mal nicht vernünftig. Jetzt aber Schwamm drüber, werfen wir lieber einen Blick auf die Ergebnisse unserer Zählklaven.

So hat sich auf den Gipfeln der Gunst in den vergangenen zwei Monaten eh nix getan, nach wie vor führen Blue Bytes „Siedler“ die Top Twenty an, während die AGA-Besucher immer noch in Bullfrogs „Theme Park“ strömen und der Mikrokosmos von Psygnosis das beliebteste Urlaubsziel der CD-Amigos blieb. Interessanter ist da schon, daß der Ochsenfrosch-Klassiker „Syndicate“ sich wieder bis zur dritten Position der Standard-Charts vorkämpfen konnte und sich „Pinball Illusions“ aus dem 21sten Jahrhundert auf den zweiten Platz der 1200er-Liste geflippt hat, wodurch der Stadtbau Marke Maxis auf den dritten Rang abgerutscht ist. Rutschig mag's offensichtlich auch unsere Abo-Fee Petra, deren erklärter Liebling derzeit das feine Rennspiel „Super Skidmarks“ mit seinen rasanten Powerslides ist. Rasant geht es auch in den Verkaufscharts zu, denn dort haben sich die „Erben der Erde“ aus dem Stand die Vizemeisterschaft ererbt. Die Gamedesigner von Ocean dagegen fühlen sich in Kampfheldis genauso zu Hause wie auf dem Golfplatz, weshalb wir ihnen diesmal die aktuellen Top-Games gewidmet haben. Über eine Widmung Eurerseits in Form einer Postkarte würden wir uns ebenfalls sehr freuen, und wie immer gibt's natürlich auch etwas zu gewinnen, nämlich:

1 x Virocop

1 x Der Meister

1 x F1 World Championship

TOP TWENTY

1. (1) **DIE SIEDLER**



2. (2) **BUNDESL. MAN. HATTR.**
3. (11) **SYNDICATE**
4. (3) **DUNE II**
5. (4) **ELITE II**
6. (12) **ANSTOSS**
7. (19) **WING COMMANDER**
8. (5) **INDIANA JONES IV**
9. (17) **HISTORYLINE**
10. (20) **BIING!**
11. (15) **SENSIBLE WORLD OF SOCCER**
12. (8) **PIZZA CONNECTION**
13. (6) **THEME PARK**
14. (13) **UFO - ENEMY UNKNOWN**
15. (16) **CIVILIZATION**
16. (-) **DER CLOU!**
17. (-) **GOAL!**
18. (-) **KING'S QUEST VI**
19. (18) **TOWER ASSAULT**
20. (14) **DEATH OR GLORY**

Okay, eine Widmung allein wird nicht genügen, um bei der Verlosung dieser Top-Titel dabeizusein, da müßt Ihr schon noch Eure aktuellen Software-Favoriten mit auf den Schrieb notieren – die Anzahl der Nennungen ist dabei egal, nur säuberlich nach CD-, AGA- oder Standard-Version müssen sie sortiert sein. Natürlich sollte auch Euer Absender auf dem Schriftstück prangen, damit wir im Falle eines Falles den Gewinn nicht selber behalten müssen; wäre doch zu schade. Insbesondere deshalb, weil Ihr Euren Wunschgewinn ruhig auch noch mitnotieren dürft, wir berücksichtigen so was gerne. Mit Rücksicht auf die Post folgt zum guten Schluß noch unsere Anschrift, die wir hiermit ganz offiziell zum Kopieren freigeben:

Joker Verlag

„Up & Down“

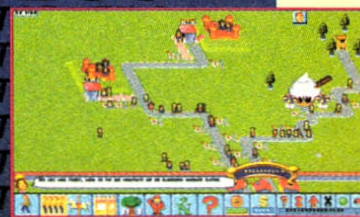
Bretonischer Ring 2

85630 Grasbrunn

TOP TEN A1200

1. (1) **THEME PARK**

2. (9) **PINBALL ILLUSIONS**
3. (2) **SIM CITY 2000**
4. (10) **BIING!**
5. (5) **BANSHEE**
6. (4) **BUNDESL. MAN. HATTR.**
7. (-) **OLDTIMER**
8. (3) **UFO - ENEMY UNKNOWN**
9. (6) **STAR TREK**
10. (8) **SIMON THE SORCERER**



TOP TEN CD³²

1. (1) MICROCOSM



2. (3) BANSHEE
3. (9) SUBWAR 2050
4. (5) UFO - ENEMY UNKNOWN
5. (2) TOWER ASSAULT
6. (4) PIRATES! GOLD
7. (8) ROADKILL
8. (10) SIMON THE SORCERER
9. (7) RISE OF THE ROBOTS
10. (-) WING COMMANDER

TOP SELLER

1. (1) FIFA INT. SOCCER



2. (-) ERBEN DER ERDE
3. (-) HOLLYWOOD PICTURES
4. (2) UFO - ENEMY UNKNOWN
5. (-) ZEPPELIN
6. (9) BUNDESL. MAN. HATTR.
7. (3) BIING!
8. (-) DER SEELENTURM
9. (5) BUNDESL. MAN. SUPPORTER
10. (6) DIE SIEDLER

PERSONAL FAVORITES



PETRA

1. SUPER SKIDMARKS
2. ZEPPELIN
3. ALADDIN
4. BRIAN THE LION
5. PIZZA CONNECTION

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) BUNDESL. MAN. HATTRICK



2. (3) FUSSBALL TOTAL!
3. (2) RÜSSELSHEIM
4. (5) THEME PARK
5. (6) DER TRAINER
6. (8) FIFA INT. SOCCER
7. (7) DIE SIEDLER
8. (9) HANSE - DIE EXPEDITION
9. (10) CRYSTAL DRAGON
10. (-) ANSTOSS W.C. EDIT.

AKTUELLE TOP-GAMES VON OCEAN

1. JUNGLE STRIKE (CD³²) 87%



2. PGA EUROPEAN TOUR (CD³²) 85%
3. JUNGLE STRIKE (AGA) 85%
4. PGA EUROPEAN TOUR (AGA) 85%
5. KID CHAOS (CD³²) 83%
6. PGA EUROPEAN TOUR 83%
7. KID CHAOS 82%
8. BURNING RUBBER 73%
9. DENNIS (AGA) 68%
10. THE RYDER CUP (CD³²) 66%



ACTION AM AMAZONAS

Wollt Ihr eine Reise zum Amazonas gewinnen; Flugzeugabsturz, Pygmäen, Gorillas und ein verrückter Professor inklusive? Lieber nicht? Dann holt Euch „Flight of the Amazon Queen“ und erlebt diese Abenteuer auf Eurem Amiga – während hier ein absturzsicherer Linienflug zur nächsten ECTS in London wartet!

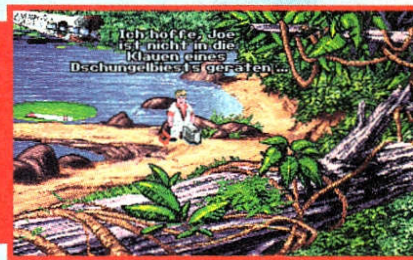
Was es sonst noch über das neue Grafikadventure von Interactive Binary Illusions bzw. Renegade/Warner zu sagen gibt, steht im großen Test – hier sollte es genügen, daß wir für das unglaublich witzige Progi einen Hit gezückt haben. Ein Hit ist nämlich auch der Haupttreffer dieses Preisausschreibens: Der Sieger fliegt am Sonntag, den 3. September nach London zur „European Computer Trade Show '95“, erhält für seinen Aufenthalt 500,- DM Taschengeld sowie eine Kostenerstattung für die Anreise zum Flughafen und darf auf Wunsch gratis in der Inselmetropole übernachten; andernfalls geht's am Abend des gleichen Tags wieder heim. Auf der ECTS wird er die Produzenten von „Flight of the Amazon Queen“ und zwei Joker-Redakteure persönlich kennenlernen, zudem findet sich sein Foto dann anlässlich der Messe-Nachlese im Heft wieder! Daneben hat Warner Interactive für diesen Wettbewerb fünf hochwertige Fliegerjacken mit „Flight of the Amazon Queen“-Logo spendiert, dazu kommen noch fünf schick bestickte Polohemden. Jetzt kommt aber erst mal die



PREISFRAGE

WELCHER IST DER LÄNGSTE STROM DER WELT?

- A) DER AMAZONAS
- B) DIE DONAU
- C) DER NIL



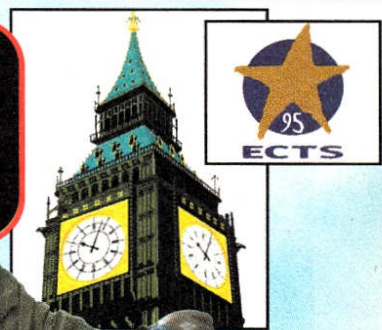
Vorsicht, Leute, die Frage ist nicht ganz so einfach, wie es auf den ersten Blick scheinen mag; wir empfehlen den zweiten Blick in ein Lexikon! Dann wird's eilig – weil der Messe-Termin schon relativ nahe ist, mußten wir als Einsendeschluß bereits den 15. August wählen. Aus allen Postkarten mit einem richtigen Lösungsbuchstaben und einem lesbaren Absender werden unter Ausschluß des Rechtswegs und der Mitarbeiter von Renegade/Warner bzw. des Joker Verlags die Sieger gezogen, wobei die Reise nur Volljährige gewinnen können. Klar, wir können ja schlecht irgendwelche Kinder allein nach London schicken, gel? Die Klamotten passen aber auch jüngeren Piloten, wir setzen uns mit den Siegern dann ohnehin rechtzeitig in Verbindung. Na, denn mal viel Glück!

DER HAUPTGEWINN

EINE FLUGREISE ZUR NÄCHSTEN ECTS IN LONDON PLUS 500,- DM TASCHENGELD UND WAHLWEISE MIT ÜBERNACHTUNG.

2. BIS 6. PLATZ

JE EINE HOCHWERTIGE FLIEGERJACKE MIT „FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN“-LOGO.



7. BIS 11. PLATZ

JE EIN TODSCHICKES POLOHEMD MIT „FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN“-LOGO.



JOKER VERLAG
„ACTION AM AMAZONAS“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

- speziell gestanzte Rückwand mit Portbeschriftung.
- Vorbereitet für die A-1200 Busplatine mit 5 Zorro II und 4 PC-AT-ISA Steckplätzen
- drei 5,25 Laufwerksschächte
- drei 3,5 Laufwerksschächte, von außen zugänglich
- zwei 3,5 Laufwerksschächte, innen, z.B. für Festplatten
- standard PC-AT-Tastatur mit Spiralkabel und Tastaturinterface

499,-



Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

A-1200 Bus Erweiterungsplatine

- 5 Zorro II Steckplätze
- 4 PC-AT-ISA Steckplätze
- Anschluß für A-1200 Tower-Netzteil
- Integriertes Tastaturinterface mit Folien-Flexkabel (lötfrei)
- Expansions-Port durchgeführt für vorhandene A-1200 Erweiterungen

A-1200 Tower

mit Tastaturgehäuse für die originale A-1200 Tastatur.
Zum Anschluß der Tastatur dient ein 1,5m langes 5-poliges Spiralkabel (lötfrei).

A-1200 Tower komplett mit Zorro II - Busplatine, PC-AT Tastatur und Interface

Netzteil für A-1200 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,-

Laufwerke

3.5 Laufwerk, extern

für alle AMIGA, Metallgehäuse abschaltbar, Bus bis Df3:

Farbe: Amiga	880 KB	95,-
Farbe: Schwarz	880 KB	105,-

3.5 Laufwerk, intern 880 KB

für Amiga A-500/600/1200/2000 komplett mit Zubehör 89,-

3.5 Laufwerk, int. und ext. 1,76MB a.Anfr.

5.25 Laufwerk A-500/2000 extern, Bus bis Df3, Metallgehäuse abschaltbar 149,-

CD-ROM CHINON Double-Speed intern 259,-
SyQuest 270 MB SCSI 679,-
270 MB Medium 129,-

Tastatur-Interface

anschlußfertig, lötfrei

PC-Interface für CD-32 99,-

PC-Interface für A-500/2000/3000/4000 89,-

PC-Interface für A-600/1200 Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) 139,-

Amiga-Interface für A-600/1200 Tastatur Die beiden Interface sind durch ein 5-poliges Spiralkabel verbunden. Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) 159,-

Händler Anfragen erwünscht.

Turbokarten und RAM - Erweiterungen A-1200

Blizzard 1230 III/40 379,-
Blizzard 1230 III/50 479,-
M-TEC 1230/28 289,-

2 MB mit Uhr + Coprozessorsockel 295,-
4 MB mit Uhr + Coprozessorsockel 395,-

Speichererweiterungen

512 KB RAM — A-500 intern 65,-
1 MB RAM — A-500 PLUS intern 89,-

1 MB RAM — A-600 intern mit Uhr und Akku 105,-

2 MB RAM — A-500 intern mit GARY-Adapter Uhr und Akku abschaltbar 229,-

SIMM-Module
1 MB 32 Bit / 72 pin 99,-
2 MB 32 Bit / 72 pin 199,-
4 MB 32 Bit / 72 pin 299,-
8 MB 32 Bit / 72 pin 549,-

Tastaturen

für PC-AT 102 Tasten 49,-

für PC-AT Microsoft Natural 104 Tasten 229,-

für Amiga 2000/3000 dtsh. 149,-

für Amiga 4000 dtsh. 159,-

für CD-32 (Farbe: Schwarz) dtsh. 159,-

Tastaturgehäuse, leer, für original A-1200/500 Tastatur 119,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Zubehör

Maus-Joystick Adapter elektronisch 19,-

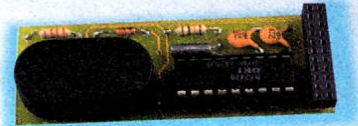
Maus-Joystick Adapter mechanisch 15,-

Kickstart-ROM V.1.3 / V.2.05 / V.3.0 39/ 59/ 99,-
V.3.1 für A-500/1200/2000/4000 ab 89,-

2-fach ROM Umschalt-Platine A-500/2000 Umschaltung per Schalter oder automatisch per Tastendruck, Maus oder Joystick 25,-

dto., jedoch mit Flachbandkabel 29,-

therm. Leisesteuerung für 12 V-Lüfter 9,-



A-1200 batteriegepufferte Echtzeituhr, 29,-

AT-Bus Adapter für A-600/1200 von 2.5 auf 3.5, mit Stromkabel und 10 cm Festplattenkabel 29,-

Doppel AT-Bus Festplattenadapter für 2,5 und 3,5 HDD an A-600/1200 mit Stromkabel 39,-

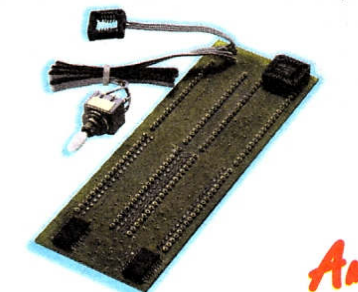
2.5 A-600/1200 Festplattenkabel 40 cm 15,-

2.5 Festplattenkabel, für 3.5 Schacht 19,-

2-fach Umschaltplatine A-600 25,-

3-fach Umschaltplatine A-600 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 35,-

3-fach A-500/2000 mit Flachbandkabel für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 39,-



3-fach Umschaltplatine A-1200 für ROM V.1.3, V.2.0x (nur 1 IC notw.) und V.3.0 oder V.3.1 (Paar) 69,-

Amiga ParNet Kabel, 3m (mit Software) 29,-

Amiga ParNet Kabel, 5m (mit Software) 39,-

Controller

AT-Bus 508/2008 149,-
AT-Bus A-500 int. M-TEC 129,-
SCSI-Bus OKTAGON 2008 249,-
SCSI-Bus FASTLANE Z3 649,-

2,5 und 3,5 Festplatten a.Anfr.

Amiga 4000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungsplatine mit 7 Zorro II / III und 5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots. (Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 699,-

Netzteil für A-4000 Tower, 250 Watt 199,-



Amiga 500 Tower

zum Einbau eines kompletten A-500 Computers. Interne Busplatine mit drei Zorro II-, einem A-500, einem MMU- (für Turbo-karten) und zwei PC-Steckplätzen.

Mit integrierter 3-fach ROM-Umschaltung für Kickstart ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0.

Im Gehäuse ist Platz für das original A-500 Laufwerk, zwei 5.25 und drei 3.5 Laufwerke. Für die originale A-500 Tastatur liefern wir ein formschönes Tastatur-Gehäuse Komplett 549,-

Maße: ca. 47 x 40 x 17 cm (H x T x B)

Bus-Erweiterungsplatine (einzeln) 299,-

Netzteil für A-500 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,-

AMIGA 600 Tower

zum Einbau eines kompletten A-600 Computers.

Formschönes Tastatur-Gehäuse mit Interface oder PC-Tastatur mit Interface. 449,-

Amiga 2000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-2000 Computers.

Im Gehäuse ist Platz für vier 5.25 und fünf 3.5 - Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich. Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 399,-

Netzteil für A-2000 Tower, 230 Watt 149,-

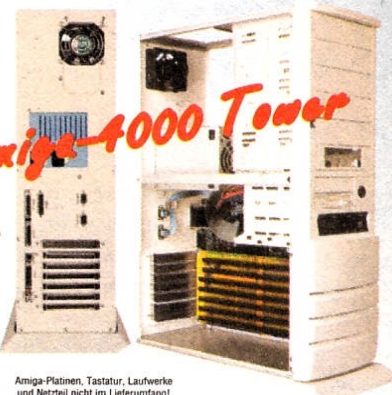
Netzteil für A-2000 Tower, 250 Watt 169,-

Amiga 3000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-3000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5.25 und fünf 3.5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro II/III und 6 PC-AT-ISA Steckplätzen und 1 Video-Slot. (Ersetzt das Daughterboard.) Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 699,-

Netzteil für A-3000 Tower, 250 Watt 199,-



Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!



Tel. 02171 / 2 83 86 - 88
Fax +49 - 2171 / 2 83 89

Micronik Computer Service
Ladenlokal: Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen
Öffnungszeiten Mo.-Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 14⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰ — An der A3 Ausf. Opladen

Na, vom Urlaub schon wieder beurlaubt? Enthält die Reisekasse nur noch ein paar Sandkörner und ausländisches Wechselgeld? Kein Problem, es gibt ja die aktuellen Ausgaben der PD-Serien Nordlicht und Spielekiste – und damit gutes Spiel für kleines Geld!

Die Scheibe mit der Bezeichnung **Nordlicht 46/5** etwa bringt Gehirnakrobaten mächtig ins Grübeln, wenn sie bei **Marbles** eine Marmor sicher durch einen Hindernisparcours bugsieren müssen. Knifflig wird die Sache nämlich durch Hindernisse wie z.B. Bröselsteine, Einbahnstraßen, allerlei Feuerwerk oder diverse Türen, Tore und Schlüssel – kurz, die Pirsch nach dem passenden Lösungsweg ist mit je-

der Menge Kopfzerbrechen verbunden, wobei gottlob kein Zeitlimit Druck macht. Optisch und akustisch reißt das Game keine Bäume aus, Anerkennung haben sich aber die feine Mausbedienung und das clevere Level-design verdient. Daß Labyrinth-Architekten mit dem eingebauten Editor eigene „Kugellager“ entwerfen können, macht das Spiel zudem auch dauerhaft unterhaltsam.

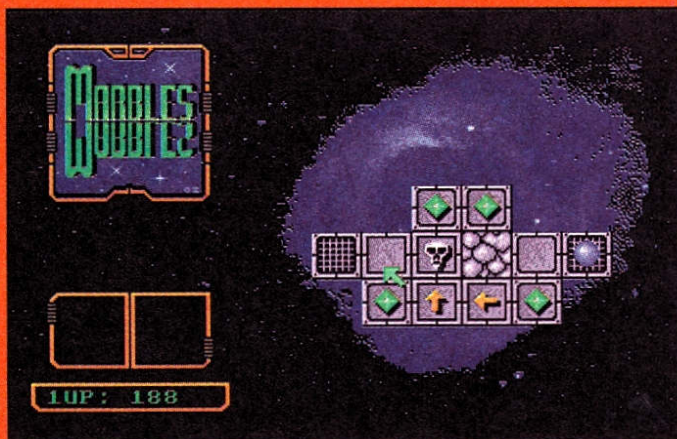
Wer nicht geruhsam knobeln, sondern flott ballern möchte, der schiebt besser die **Nordlicht 46/6** ins Laufwerk und ergötzt sich an **Hydro-Zone**. Grafisch mag dieser temporeiche 3D-Shooter ja nicht allzu ansprechend sein, aber das Gameplay überzeugt auf ganzer Linie: Zunächst steht ein Hindernisflug durch einen Korridor im Stil des guten alten „Master of the Lamps“ vom 64er an, dann findet sich der Gleiter in den Polygon-Schluchten einer

Raumstation wieder, um heranzoomenden Balken und Pfosten auszuweichen. Immer wieder dürfen auch Zwischengegner abgelasert und Flakinstallation verschrottet werden, was zwar nicht gerade tief sinnig sein mag, sich aber unterhaltsam zockt. Zumal flotte Techno-Rhythmen den nötigen Drive beisteuern und die Spielsteuerung zwischen Piloten- und Normal-konfiguration unterscheidet.

Jetzt aber zur bislang besten PD-Ballerei aller Zeiten: **T-Racer** auf der **Nordlicht 47/6**. In diesem gnadenlos gut inszenierten Action-Hit lenkt man seinen Raumer ganz klassisch durch horizontal scrollendes Feindgebiet und metzelt kleine wie große Angreifer per Laserschuss nieder. Das Waffensystem läßt sich durch Auf-sammeln von Extra-Symbolen mit Mehrwege-Mündung, Diagonalschuß oder extra-breiten Strahl-Projektilen

nachrüsten; für begrenzte Zeit vermag auch eine Tarnkappe Schaden abzuwenden. Aufgrund abwechslungsreicher und durchdachter Feindformationen gefällt das Spie-ling hier ebenso gut wie die fulminante Präsentation – das softe 3D-Scrolling des ersten Levels möchte man einem Standard-Amiga kaum zu-trauen! Wer statt der vorlie-genden zwei Spielstufen alle 14 haben möchte, muß zwar eine geringe Shareware-Ge-bühr abdrücken, doch die ist der Spaß allemal locker wert.

Ein weiteres PD-Highlight leuchtet uns von der **Nord-licht 48/3** entgegen, schon weil sich hinter der Solo-Nummer ein ganzes Disket-ten-Quartett verbirgt. Ent-sprechend rekordverdächtig ist auch der Umfang des SF-Adventures **Relics of Del-droneye**, in dem man sich auf einer komplexen, aber englischsprachigen Gefäng-niswelt wiederfindet. Als er-

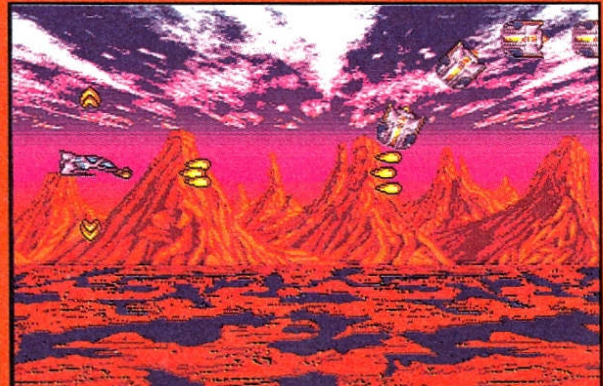


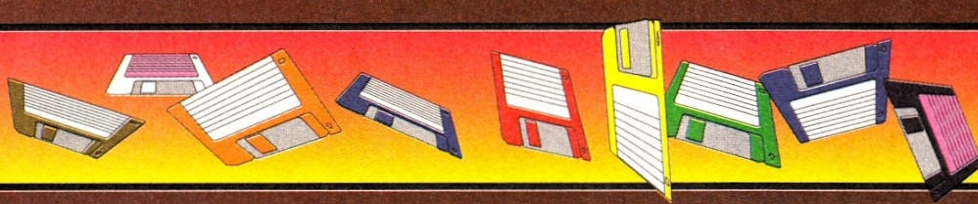
Die Kugel rollt, doch alles geht noch: Marbles

Action im Vektortunnel: HydroZone



Scrollt wie Samt und Seide: T-Racer





stes muß der Held natürlich aus seiner Zelle fliehen, dann folgen jede Menge interessante Dialoge mit Leidensgenossen und feindlichen Piraten, Ausflüge zu anderen Planeten und vieles mehr. Die Puzzles sind dabei nicht zu verachten, doch die feine Maus-Icon-Steuerung im Stil von Lucas Arts leistet ja Hilfestellung. Ins Zeug gelegt hat man sich aber auch in puncto Optik: Bei stimmiger Begleitmusik bewegen sich liebevoll animierte Charaktere durch zumeist äußerst detaillierte Kulissen. Ein Top-Abenteuer also, dessen packende Story sich jedoch erst ab 2 MB Chipmem entfaltet.

Pillendreher treffen sich auf der **Nordlicht 48/5** und lassen mal wieder den PacMan von der Leine. Hier heißt der Rundling allerdings **Cyber Man**, und das aus gutem Grund: Kapelle, bitte einen Tusch für den zwar nicht er-

sten, aber doch den ersten wirklich gelungenen Mampf-Gilb im VR-Look! Wie gehabt streunt er durch ein Labyrinth, um gelbe Pillen zu vernaschen und seinen Widersachern auszuweichen, doch ist das längst nicht alles. Hier trifft man nämlich auch auf unterschiedlich aggressive Feinde, darf sie überhüpfen und sich dabei über eine 3D-Umgebung freuen, die dem alten Konzept ganz neue Perspektiven abringt. Klar, zoomt und dreht die schicke, mit hübschen Details ausgestattete Polygon-Optik doch in flottem Tempo, während ansprechende Sound-FX aus den Boxen schallen. Als dann, let's pack, man!

Last but not least haben wir in der **Spielekiste Extra 48** eine Rarität ausgemacht: **Roketz 2.0** ist nicht nur der vorläufig gelungenste Amiga-Klon zu „Thrust“, sondern auch eines der im PD-Pool ja

leider nur selten anzutreffenden AGA-Games. Hier gilt es, einen rotationsgelenkten Raumgleiter durch ein enges Höhlenlabyrinth zu steuern, was man (wahlweise am Splitscreen) in Konkurrenz mit der CPU oder einem Mitspieler tut. Während der Jagd auf die Sammelextras ist die Trägheit des Gefährts zu beachten; speziell dann, wenn etwa Magnetgeneratoren die Flugbahn kreuzen. Jedenfalls kommt viel Laune auf, was am spannenden Gameplay, dem gelungenen Stick-, Maus- oder Tastatur-Handling, der supersoft scrollenden und prima animierten AGA-Grafik und der tollen Akustik liegt. Dazu ist das Game HD-kompatibel, die Highscores werden gespeichert, alle Levels lassen sich direkt anwählen, und man darf im Extrashop unter verschiedenen Fluggefährten wählen, um sie anschließend mit Zubehör auszustatten.

Wenn das kein Shareware-Hammer ist?

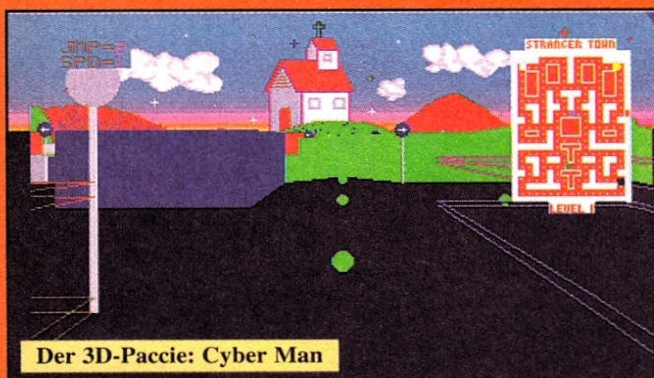
Hämmer waren diesmal also reichlich im Angebot, und behämmert ist, wer hier nicht zuschlägt. Die Disks der Marke Nordlicht sind zu haben bei:

Gabi und Udo Drücke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

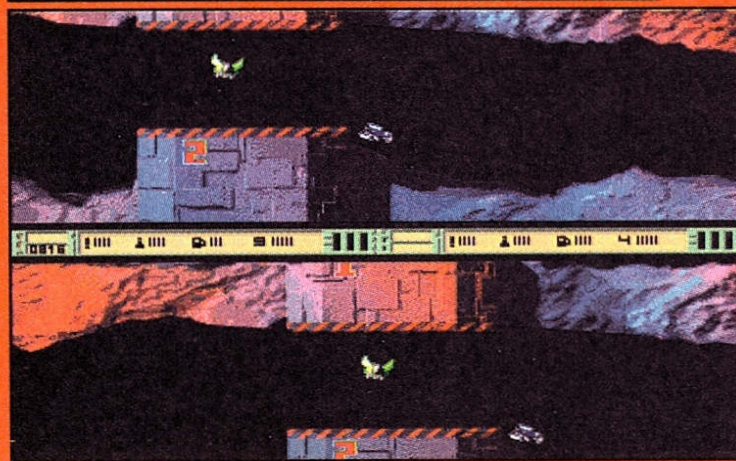
Für die Extra-Spielekiste wende man sich an:

Berlin PD
Bismarckstr. 64
13585 Berlin
Tel.: 030/33 35 425

Hier wie da sind erfreulich günstige drei Mark pro Disk zuzüglich Versandkosten anzulegen – erfreulich auch, daß jedes Game am A1200 seinen Dienst verrichtet. Na, dann freut Euch mal schön! (rl)



Der 3D-Paccie: Cyber Man



Das Gravitations-Drama mit Splitscreen: Roketz 2.0



Das Knacki-Abenteuer: Relics of Deldroneye



DEMO Galerie

Friede, Freude, Demozeit, seid zum Optik-Schmaus bereit. Und eines können wir Euch versprechen: Unsere aktuellen fünf Sahnestücke sind jedes für sich deutlich stimmiger als der einleitende Reim!

Hydrocephalus II



SHADING



EQUINOX

Das Werk der Equinox-Crew mit dem unaussprechlichen Namen ist ein feiner, kleiner Grafikhappen für zwischen-durch: Unterlegt von spartanischen Technobeats dreht sich zunächst ein texturierter Quader auf dem Screen, es folgt ein Gouraud-schattierter Zylinder, der schließlich einer mit Lichtquelle abschattierten Spline-Figur

weichen muß – wobei die einzelnen Objekte zwar hochauflösend und ohne grobe Pixeleien gezeichnet werden, dafür aber ohne Fast-RAM oder Turbokarte unter der Haube heftig ruckeln. Alles in allem also eine zwar HD-taugliche, aber kaum sonderlich spektakuläre Grafik-Demonstration für Technik- und Techno-Fans.

response



Der Einstieg in die Show von Avalon führt über einige Bild- und Textblenden sowie ruhige Sphären-Musik; erst nach dem Titelbild zieht das Tempo geringfügig an: Ein bunter Würfel

rotiert, biegt und dreht sich vor farbenprächtigen Untergrund, ein Vektorflieger düst über eine detailarme Linien-Landschaft, und ein Ball hüpfte über eine 3D-Fläche mitten in eine nette Raytracing-Animation hinein. Witzig anzusehen ist auch das Echtzeit-berechnete Fallen eines Netzgeflechts über eine Glaskugel, das schließlich den Abspann einläutet. Alles in allem also ein AGA-Spektakel, das seine Kraft sozusagen aus der Ruhe schöpft.



AVALON

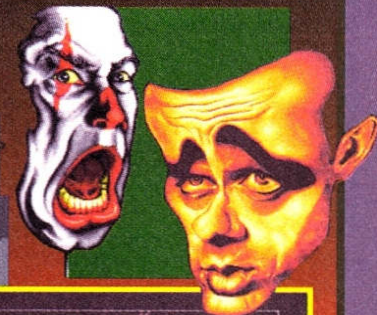


Nach der Titelblende lassen die Demonstranten von Abyss hier einen Flummi über ein rotierendes Auge hüpfen, das sich aus vielen Einzel-Pixels am Screen formiert. In der Folge absolvieren flirrende Shade-Dots einen wohlgeordneten Formationsflug, dann stellt ein Quader vor parallax scrollendem Hintergrund seine Dehnbarkeit unter Beweis, ehe er das Feld einem transparenten Predator-Cube überläßt. Das fol-

gende Futuro-Szenario in SW leitet denn auch schon das nahende Ende ein: Der Copperchip des Amiga läßt noch ein Chunky-Plasma wabern und einen Blues Brother in die Ferne zoomen, schon kristallisiert das finale Abschlußbild am Bildschirm. In der Summe hat der HD-taugliche Drugstore aber viel zu bieten, wobei die von flotten Dance-Beats unterlegte Veranstaltung für jeden Amiga-Typ zugänglich ist.

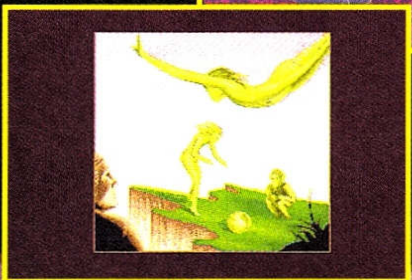
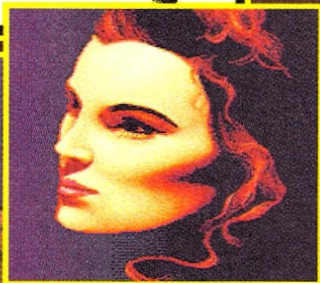


ABYSS

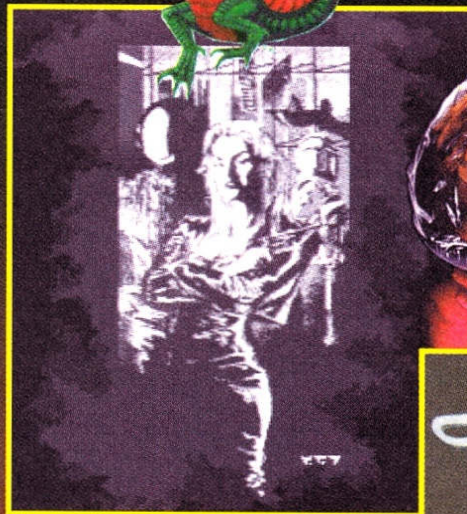


Die unmöglichen Möglichkeiten von Mystic hat man sich so vorzustellen: Zunächst steht ein Sturz durch eine vorgerenderte Wasserröhre auf dem Programm, dann folgen einige Echtzeit-berechnete Fraktal-Bäumchen sowie ein bunt brodelndes AGA-Plasma. Anschließend darf man durch die Lupe eine Dame betrachten, die wilde Zooms und Drehungen zum besten gibt, ehe die Mystiker einige Dutzend alphabetisch geordneter Grüße an die

Amiga-Gemeinde ablassen. Nach einem Flug durch ein Polygon-Wellental an Bord eines Transparenz-Quaders taucht dann eine grimmige Grimasse auf – die sogleich wüst über den Schirm zoomt, wellenmäßig durch die Gegend schwappt oder sich an den Quader heftet, um ein bißchen zu rotieren. Währenddessen gibt's ordentlichen Techno-Sound auf die Ohren, erst im abschließenden Dot-Tunnel werden sanftere Töne angeschlagen.



CUBIC DREAM



Der kubische Traum von TRSI beginnt mit einem screenfüllenden Flug über ein gerendertes Schachbrett und läßt sodann das Gruppenlogo kreuz und quer über den Screen rotieren, wo es einen 3D-Sternenhimmel und das Titelbild kreuzt. Anschließend darf man eine transparente Kugel bei ihrer Hüpfpartie über ein weiteres, zoomendes Schachbrett begleiten und zusehen, wie sich

Hunderte von Vektorlinien zu einem Quader innerhalb einer Polygonkugel formieren. Nachfolgend künden die Credits von den Künsten der TRSI-Mitglieder, bevor sich bunte Plasma-Dots und per Motion Blur abgeschattete Raumschiffe im „Elite“-Look zu allerlei geometrischen Figuren verformen. Dieses Finale ist von eingängiger Musik untermalt, was auch für den Rest vom Fest gilt.

HABEN WOLLEN?

Wer am einen oder anderen Ausstellungsstück der heutigen Demo-Galerie Gefallen gefunden hat: Die Teile sind allesamt verkäuflich! Wo Ihr sie bekommt und was Ihr dafür an Hardware und Geld benötigt, steht wie gewohnt wenige Zentimeter in östlicher Richtung. Bleibt nur noch, Euch viel Spaß damit zu wünschen; wir tragen schon mal die nächste Demo-Lieferung zusammen. (rl)

Titel	Lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
HYDROCEPHALUS II (Equinox)	A1200 & A4000	2,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931 /16 72 22
RESPONSE (Avalon)	A1200 & A4000	2,- DM + Porto 1 Disk	
DRUGSTORE (Abyss)	allen Amigas ab 1 MB RAM	4,- DM + Porto 2 Disks	
IMPOSSIBLE POSSIBILITY (Mystic)	A1200 & A4000	4,- DM + Porto 2 Disks	
CUBIC DREAM (TRSI)	A1200 & A4000	4,- DM + Porto 2 Disks	

DEMO Galerie

SPEZIAL

DIE NEXUS- PARTY

It was Partytime again: Am 20. Mai zog es die Demologen, Computer-Freaks und andere Szene-Abkömmlinge vor die Tore Aachens – wo eines von Deutschlands bisher größten Szene-Happenings abgefeiert wurde!

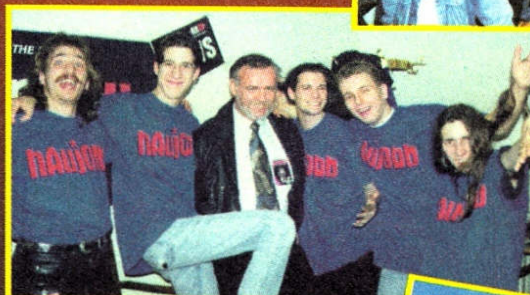
In der Dürener Stadthalle hatte die Nexus-Party Premiere; Grund genug, dort eine 70.000 Watt starke Lichtanlage (inklusive Lasershow) sowie Sound-Verstärker im Nennwert von 12.000 Watt aufzubauen, damit die Teilnehmer das Tanzbein zu knackigen Techno- und Metal-Rhythmen schwingen konnten. Während für derlei Aktivitäten die Haupthalle reserviert war, wurden in den zahlreichen Nebenräumen die Amigas für die diversen Competitions startklar gemacht. Hier durften dann alle Programmierer, Maler und Soundmagier ihr Können unter Beweis stellen: Auf einer neun Quadratmeter großen Projektor-Leinwand wurden zu später Stunde die binären Meisterwerke dem versammelten Publikum vorgeführt, bewertet und schließlich prämiert. Wer den Sieg in den vier Kategorien Grafik, Musik, Intro (das sind gerade mal 40 KByte kurze Optik-Schmankerl) und Demo davontragen konnte, könnt Ihr in der Tabelle genau nachlesen. Das Gewinner-Programm der HAU-JOBB-Truppe deklassierte die Konkurrenz dabei auf alle Fälle deutlich – es brachte seinen Machern Geld- bzw. Sachpreise im Wert von 1.500 DM ein und wird im nächsten Amiga Joker ausführlich vorgestellt. Außerdem hatten die rund 1.400

Besucher Gelegenheit, Spiele-Wettbewerbe auszutragen oder einen Testzock an der vielversprechenden Dschungel-Olympiade „Honga Tonga“ zu wagen, die Anfang 1996 in Versionen für ECS- und AGA-Amigas unter dem Label ETERNITY SOFTWARE erscheinen soll. Teuer zu stehen kam den Veranstalter jedoch die Installation je einer Saturn- und Playstation-Konsole – das begehrte Sony-Gerät wurde nämlich noch in derselben Nacht gestohlen! Ganz klar ein Fall für den bekannten Rechtsanwalt und Raubkopierer-Schreck GÜNTER FREIHERR VON GRAVENREUTH, der ebenso anwesend war wie vielfältige Prominenz aus den Reihen von FACTOR 5, SOFTGOLD, NEON SOFTWARE oder SONY ELECTRONIC PUBLISHING. Wer Augen und Ohren offenhielt, konnte von den Profi-Programmierteams auch allerlei Insider-Informationen zu neuen Spiele-Projekten erhaschen oder erhielt Gelegenheit für einen TV-Auftritt: Der Fernsehsender VIVA hatte ein Kamerateam vor Ort. Insgesamt hatten die zahlreichen Computerfreaks, die lokale Jugend und die Promis jedenfalls jede Menge Spaß. Die Stimmung war toll, und vom „Sterben des Amigas“ konnte wirklich

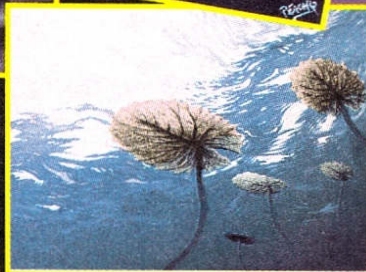
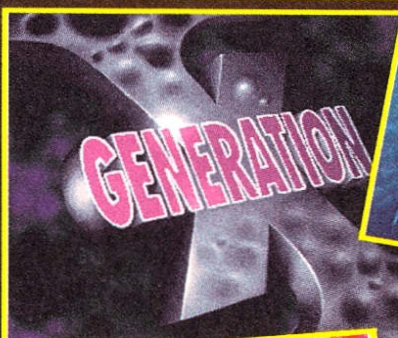


Viele Promis hatten sich unters Volk gemischt, wie hier Factor 5

Die Amigas waren schwer umlagert



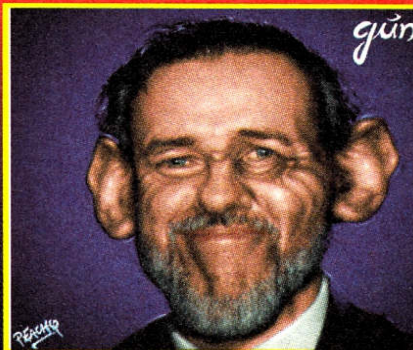
Günni im erlauchten Kreis der Competition-Sieger von Haujobb



Das Siegerdemo: Generation X

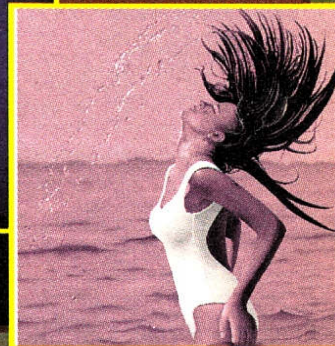
keine Rede sein. Im Gegenteil, es herrschte richtige Aufbruchstimmung ganz wie in alten Tagen – geschürt durch ESCOMS COMMODORE-Aufkauf. Zudem waren die Beiträge der Amiga-Szene sowohl quantitativ wie qualitativ dem PC-Stoff weit überlegen: Wo bereits die kurzen Amiga-Intros mit imposanten Texture-Mappings und anderen Realtime-Effekten beeindruckten, markierten auf der

DOSe vorwiegend simple Scroller und Vektorspielereien das Niveau. Einzig, daß man dem Ansturm der Besucher nicht gewachsen war, stimmte etwas ärgerlich, doch der Veranstalter gelobt Besserung: „Das nächste Mal wissen wir, womit wir zu rechnen haben, und dann wird alles anders – zwei Tage Party Minimum und größere Räumlichkeiten!“ Na, dann bis dann. (Ryan Hood/rl)



Das Siegermotiv der Grafik-Competition: ein Fall für den Anwalt!

Ganz schön schlüpfzig, das Watergirl...



DIE COMPETITION-SIEGER

GRAFIK

1. PEACHY/HAUJOBB
GÜNNI
2. FICER/TRSI
DRAGON
3. JCS/SECTOR 7
WATERGIRL

MUSIK

1. JAZZ/HAUJOBB
FUNKY FUNKY
2. SMT/HAUJOBB
ETERNITY 2
3. VIRGILL/ESSENCE
ENTITY

INTRO

1. SHOOT
SHOCKED
1. BIZARRE ARTS
DICE
2. NEOPLASIA
SIGN

DEMO

1. HAUJOBB
GENERATION X
2. MAINZELMÄNNCHEN
SECRET MEMBERS
3. CYCLONE
CYCLONE
3. DELTA 9
UNNAMED

DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER



DER KOMPLETTE AMIGA JOKER JAHRGANG 93 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON NUR

50,- 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 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)



Ruhmeshalle

Up & Down

Biergartenselige Überlegungen, unser Verlagsgebäude zu verpacken, sind nun leider an der Realität (extreme Höhenangst, mangelnde handwerkliche Fähigkeiten, zu hohe Klopapierpreise) gescheitert. Statt dessen werden wir also wie gehabt Eure Gewinne hübsch ordentlich verpacken. Im ersten Päckchen haben wir Lollypop versteckt, damit vergnügt sich in Kürze

Markus Schwarz, Hockenheim
Im zweiten verbirgt sich Universe mit packenden Abenteuern in einem Paralleluniversum. Auspacken darf

Marco Löper, Wedel

Das dritte schließlich enthält Bubble and Squeak, und schicken werden wir es an
Andreas Berthe, Pasewalk

Stromausfall

Hat Euch auch das Kartenfieber gepackt? Den vielen Zuschriften nach zu schließen, ganz gewaltig. Nun, drei von Euch kann geholfen werden: Dank dem deutschen Magic-Set schüttelt seine Zaubersprüche nur so aus dem Ärmel

Andreas Stumpf, Mannheim

Um die Gründung von Königreichen geht es in Spellfire, der künftige Gründer heißt

Hardo Welzel, Bremen

Schließlich hätten wir da noch die Dark Force-Grundausstattung, wo es recht heiß hergeht – das kann bald feststellen

Jens v. Petkewitsch, Delmenhorst

Kicker Cup

Eure Schlachtpläne haben wir erhalten und ausgewertet, was sie uns genutzt haben, dürft Ihr weiter hinten nachschlagen. Hier dagegen erfahrt Ihr was viel Wichtigeres, nämlich, ob Ihr unsere ausgelobten Feinheiten abstauben könnt: Zünftige Plattformkost servieren wir mit Ruff 'n' Tumble
Andreas Rötterle, Wyhl
Wartet nur, bald werden die Abende wieder kühler, und ein Joker-Jogger kommt dann wie gerufen – und zwar zu
Emil Litric, Echterdingen
Arne Brixner, Rottenburg
Thorsten Müller, Sindelfingen
Und das Joker-Shirt ziehen sich in Kürze über
Klaus Lämmel, Stuttgart
Gisela Schuchart, Lüneburg
Andy Brehm, Berlin

Hollywood-Competition

Mit unserem Tip haben wir Euch anscheinend ganz schön

unter die Arme gegriffen, oder? Was, Ihr wart auch so auf Forrest Gump gekommen? Na gut, auf jeden Fall konnten wir bei Stichproben keine einzige falsche Antwort ausfindig machen! Und hier jetzt die Gewinner: Ein ganzes Jahr lang zu zweit kostenlos ins Kino seiner Wahl gehen kann

Heiko Späth, Görlitz

Sechs Gratis-Tickets für zwei Personen bekommt

Christoph Memmert, Helmstedt

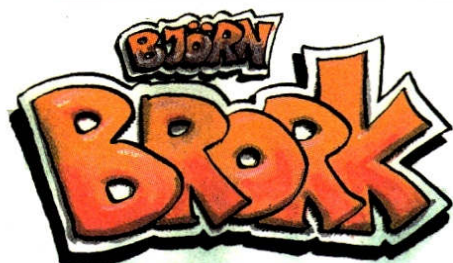
Und der dritte bis fünfte Preis, nämlich je einmal Hollywood Pictures, geht an

Matthias Gräf, Höhn-Schönberg

Sascha Frank, Aschbach

Christian Hetzel, Köln

Und das war's mal wieder gewesen, die Ruhmeshalle öffnet ihre Pforten in zwei Monaten wieder. Ach ja: viel Spaß mit den Preisen!



... FÜR ALLE, DIE SICH JETZT ERST ZUGESCHALTET HABEN:
WIR BERICHTEN HEUTE LIVE AUS TUMPELDON VON DER DIESJÄHRIGEN
TOADBALL-MEISTERSCHAFT IM DEN QUEEN'S CLUB. WIR SEHEN
IN DER POOL-POSITION DEN TITELVERTEIDIGER – QUIET, PLEASE!



MIT DIESEM TECHNISCH SEHR ANSPRUCHSVOLLEN,
BEIDHÄNDIGEN AUFWÄRTS-VORHANDVOLLEY GEBEN
WIR ZURÜCK IN DIE REDAKTIONSZENTRALE...



INHALT

Gelöst:

Crystal Dragon
(Level 15 bis 23)
Erben der Erde

Karten zu:

Crystal Dragon

Tips und Cheats zu:

Akira
Erben der Erde
King Pin
Lollypop
Oldtimer
Whizz
Zeppelin

Den „razziastischen“ Umtrieben der Münchner Staatsanwaltschaft ist es wohl zu verdanken, daß die Ausbeute an Know How-fähigem Material derzeit ein wenig karg ausfällt – was uns freilich nicht daran hindern konnte, Euch auch dieses Mal wieder mit jeder Menge konzentrierter Wissenspower zu versorgen...

HILFE!! FRAGEN?!

In *Sensible World of Soccer* purzeln die Preise – und das ganz ohne Sommer-schlußverkauf! Wie uns von Sascha Becker berichtet wird, ist es nämlich, im Gegensatz zu Torwart und Abwehrspielern, bei den Herren im Mittelfeld nicht möglich, den Marktwert durch gute Leistungen zu halten oder sogar zu steigern. Ganz im Gegenteil: Teuer gekauft, kurze Zeit später fast verschenkt, heißt anscheinend die Devise. In der Praxis sieht das in etwa so aus: Zu Beginn einer Saison wird J.P. Papin für ca. 7 Mio. gekauft. Nach Saisonende weist sein Torschützenkonto zwar stolze 70 Treffer aus, sein Marktwert ist jedoch trotzdem auf jämmerliche 4,8 Mio. geschrumpft – da kommt Freude auf! Wird der Spieler allerdings wieder verkauft, beläuft sich seine Ablösesumme komischerweise wieder auf 7 Mio. – böses Foul! Wer weiß einen Ausweg aus dieser finanziellen Abseitsfalle?

Beschäftigen wir uns nun mit einigen königlichen Fragen zu *King's Quest 6*: Auf der Insel der Wunder gelingt es anscheinend nicht, mittels Teekessel die Tränen der Babysalate aufzufangen. Wie wird's gemacht? Auf der Insel des heiligen Berges

gibt's Probleme beim Be-zwingen der Felswand. Wie erklimmt man diese? Ziemlich gegen Ende des Spiels soll im Schloß eine normale Lampe gegen die echte Wunderlampe eingetauscht werden. Dazu muß jedoch Jollo, der Clown, gefunden werden. Wo steckt dieser Spaßmacher bzw. wie kann man die Lampe eintauschen?

Obwohl Theodora Roglev ihren Rolli-Liebling *Eye of the Beholder I* schon mindestens zwanzigmal durchgezockt hat, blieben ihr bislang zwei Dinge rätselhaft: zum einen, wie man die Tür, die sich im 9. Level hinter einem Raum mit vielen Knöpfen (jeder dieser Buttons löst eine Magic Missile aus) befindet, öffnet, zum anderen, auf welche Weise man an das Schwert, das sich im 5. Level hinter einem der zahlreichen Beamer versteckt, gelangt. Welcher alte Haudegen hat auch diese Geheimnisse gelüftet?

Mir fehlen die Worte! Und Euch anscheinend auch, denn zu den Fragen der letzten Ausgabe erreichte mich bis dato kein einziger Brief, kein Fax, keine Notiz – absolut nix! Will heißen: Die Rubrik „Antworten – Die heißersehten“ fällt dieses Mal aus wegen is nicht!

Bleibt nur zu hoffen, daß diese Pleite lediglich auf urlaubsbedingte Faulheit zurückzuführen ist und Ihr auch weiterhin, so Ihr eine passende Antwort auf obige Fragen (oder die in der Ausgabe davor...) parat habt, diese zu Papier bringt, sie in einen Umschlag stopft, unsere Adresse sowie das **Kennwort: Fragen** draufpinselt und den Rest dem freundlichen Postboten von nebenan überläßt.

Denjenigen unter Euch, deren von spieletechnischen Problemen gequälte Geister nach Erlösung trachten, sei hingegen versichert: In unserem Briefkasten wird immer ein Platzler für Euch frei sein – also schreibt uns gefälligst!

Wer allerdings nicht lange auf eine Antwort warten will (man weiß ja nie, wann mal wieder die Gesetzesfaust auf den Joker niedersaust...), kann uns sein Leid auch einmal pro Woche persönlich klagen, denn schließlich haben wir ja dafür unsere

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

Alles cool am Pool?

Wenn nicht, fehlt es Euch vielleicht am nötigen Kleingeld – und um das zu beschaffen, müßt Ihr nicht mal eine Post ausrauben! Es genügt, wenn Ihr Euer topaktuelles Wissen zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Lösungen und Karten in Wort und Bild faßt, wenn möglich längere Texte im ASCII-Format, Karten sowie Skizzen in irgendeinem gängigen Grafik-Format auf Diskette bannt, alles zusammen in einen ausreichend frankierten Briefumschlag steckt und an untenstehende Adresse schickt. So wir Eure Machwerke, nachdem wir ihren Inhalt in detektivischer Kleinarbeit auf Funktionstüchtigkeit, Aktualität und Originalität (prost, Ihr Abschreiber!) geprüft haben, für würdig befunden haben, diese überaus wertvollen Seiten zu zieren, könnt Ihr schon mal in die Badehose hüpfen, denn bald schwimmt Ihr in bis zu 300 Deutschen Märkern! Also ab dafür...

JOKER VERLAG
„Know How“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

ERBEN DER ERDE

Ob sich wenigstens in diesem Adventure Fuchs und Hase gute Nacht sagen, werdet Ihr nun von Darius und Markus Fedorczuk erfahren – oder auch nicht...

Unser erster Schritt auf der großen Suche nach der Sturmkugel führt uns zur Wahrsagerin, die Ihr „Büro“ in der Nähe des großen Zelttes aufgeschlagen hat. Wir nehmen ihre Dienste sofort in Anspruch und befragen sie nach dem wahren Übeltäter. Unserer Fragen überdrüssig, rät sie uns, den Tatort genauestens unter die Lupe zu nehmen. Wir stimmen ihren Rat dankend zu und machen uns voller Zuversicht auf den Weg zum heiligen Tempel der Sturmkugel. Doch ohne Moos ist ja auch bekanntlich in dieser Welt nix los, und so staten wir dem Geldwechsler einen schnellen Besuch ab. Wir bieten ihm unsere Silbergewinnmedaille gegen etwas Kleingeld an. Nach langem Hin und Her gelangen wir in den Besitz von 15 Goldstücken, die sofort ihren Platz in unserem Rucksack finden. Unserem Wunsch nach einer schnellen Aufklärung des Mysteriums und der baldigen Beendigung unserer Suche verfallen, erreichen wir das Heiligtum der Sturmkugel. Die ersten Pforten stellen für uns kein Problem dar. Dem Gehweg Richtung Norden folgend, stehen wir vor dem Tempelgang. Dank unserer findigen Schnüfflernasen ist auch dieses Hindernis nicht der Rede wert. Aufgeregt betreten wir den Tempel. Dort treffen wir auf Elara, die Hüterin des Heiligtums und der Sturmkugel. Wir bitten sie, die verschlossenen Tore des Tempelgartens für unsere Untersuchungen zu öffnen. Da sie jedoch sehr mißtrauisch gegenüber Fremden ist, verlangt sie erst von uns die Vollmacht des Elchkönigs. Nichts einfacher als das. Der Oberelch ist im Wald zu finden. Über die Felder und Wiesen trabend, erreichen wir seine Re-

sidenz. Der Monarch ist erfreut, von der Hüterin zu hören, und händigt uns das königliche Zeichen der Vollmacht gerne aus. Wir geben es sofort an Elara weiter, die jetzt ohne jeglichen Vorwand bereit ist, für uns die Tore zum Tempelgarten zu öffnen. In einem der Blumenbeete finden wir einen leeren Eimer, den wir beim örtlichen Springbrunnen sofort mit der nassen Kostbarkeit füllen müssen. Etwas weiter in der Nähe des Bewässerungsgrabens entdecken wir einige Sauerbeeren und im Schlamm einen Fußabdruck, dem wir später unser Augenmerk schenken werden. Der König der Keiler erwartet mittlerweile unseren Besuch. Also nichts wie hin. Die Keiler-Wache läßt sich leicht mit dem uralten Trüffeltrick überlisten. Durch die mittels Fackel beleuchteten Gänge erreichen wir den Audienzsaal. Seine Majestät stellt sich anfangs stur und verlangt von uns, daß wir an seiner Seite am Schlammbad teilnehmen. Diese herrschaftliche Bitte können wir freilich nicht ablehnen, und so steigen wir ins schlammige Vergnügen hinab. Am Schloßeingang, von den Strapazen der Audienz erholt, entdecken wir an unserem Körper einen Goldring, den wir in der Tasche verschwinden lassen.

Mit unseren bisherigen Utensilien begeben wir uns zur Rattenhöhle. Den Türwächter bitten wir um eine Audienz bei Sist, dem Führer. Da wir jedoch keinen Termin vereinbart haben, verweigert er uns den Zutritt. Ein kleines Verwirrspiel kann uns hier weiterhelfen. Durch diese Ablenkung sind wir imstande, den Rattentunnel zu überqueren. Irgendwann treffen wir auf Sist in seinen Gemächern. Wir bringen die Sturmkugel zur Sprache und erzählen ihm unsere bisherigen Fortschritte. Die Sauerbeeren überlassen wir ihm zu Forschungszwecken im Labor. Wieder an der frischen Luft,

führt uns der Weg ins Dorf der Frettchen. Dort ersteigern wir beim örtlichen Händler einige Kilo Gips, die wir sogleich mit dem Wasser im Eimer vermischen. Mit dieser Gipsmischung in der Hand begeben wir uns wieder zum Tempel der Heiligkeit, genaugenommen in den Garten. Dort schütten wir die Flüssigmasse in den Fußabdruck, der sich in verhärtetem Zustand als problemlos tragbar erweist. Das neue Beweisstück zeigen wir sofort Meister Sist. Mit Hilfe der Sauerbeeren und des Gipsabdrucks ist er in der Lage, den wahren Übeltäter zu entlarven.

Da sich bei den Ratten das Motto „keine Leistung ohne eine Gegenleistung“ eingebürgert hat, müssen wir der Oberratte noch einige Informationen über die Geschehnisse am Hofe des Keilerkönigs berichten. Den Goldring sehend, erteilt sie uns den Rat, uns auf die Suche nach einem Waschbären zu begeben, der irgendwo im Norden des Kontinents zu finden sei. Das hilft uns im Moment nicht weiter, da wir leider keine Aufzeichnungen über das Nordland besitzen – und so machen wir uns auf den Weg zum Immerberg. Dort treffen wir auf Tycho, den Kartenmacher. Wir stellen ihm Fragen über das unbekannte Terrain und bitten ihn, uns eine seiner Karten für unsere Reise zu leihen. Er lehnt zu unserem Pech ab. Der Grund: Sein Lichtfänger hat einen kleinen Defekt. Auf unser Versprechen hin, einen reparierten zu besorgen, übergibt er uns hoffnungsvoll die zerbrochenen Teile, mit denen wir sofort ins Dorf der Frettchen eilen. Dem Glasmacher zeigen wir die defekten Stücke. Wir erfahren, daß die Herstellung eines Duplikats seine Fähigkeiten übersteigen würde und uns nur Sakka, die Chefkonstrukteurin, weiterhelfen könne. Wir finden sie in der Gilde. Im Versammlungsraum müssen wir jedoch mit Erstaunen feststellen, daß

auch sie dieser Herausforderung nicht gewachsen ist. Unsere letzte Hoffnung: der Allwissende!

Da wir jedoch keine Mitglieder der Gilde sind, müssen wir erst die Tanagramm-Prüfung bestehen, um den Mächtigen konsultieren zu dürfen. Gehört das einmal der Geschichte an, benötigt die sprechende Einheit den richtigen Namen des Artefakts – mit Lichtfänger zum Beispiel kann sie nämlich nichts anfangen. Die alten Aufzeichnungen der Ratten können uns hier sehr behilflich sein. Wir suchen abermals Sists Gemächer auf und zeigen ihm die Glasscherben. Seine Antwort verblüfft uns, handelt es sich doch hier um eine Teleskoplinse. Wir berichten das sofort der Einheit, welche jetzt in der Lage ist, aufgrund dieses Wissens dem Glasmacher entsprechende Anweisungen für die Wiederherstellung zu geben. Damit die Linse ihren alten Glanz erhält, müssen wir jedoch noch roten Lehm aus dem Schlammbad des Königs der Keiler holen. Mit dieser letzten Zutat stellt das Frettchen eine neue, bessere Linse her.

Tycho, der Jagdhund, erwartet inzwischen unsere Rückkehr. Wir geben ihm seine Linse zurück, für die wir zum Ausgleich eine Karte des Nordlands erhalten. Mit dieser können wir jetzt auch die Wildnis bereisen. Auf dem Weg dorthin sprechen wir noch mit einem Diener des Tempels, der uns bittet, einen Brief für Alamma, Elaras Schwester, mitzunehmen, die irgendwo in der Wildnis zu finden sei. Wir bedanken uns bei der Hüterin für das in uns gesetzte Vertrauen und machen uns auf die Suche nach dem kriminellen Waschbären. Doch jäh wird unsere Suche unterbrochen: Vor den Toren der Hundedburg stehend, verlangt man von uns Wegzoll – kommt nicht in die Tüte! Doch als wir erfahren, der Prinz, Anführer der Hunde, würde unter einer schlechten Laune leiden, erzählen wir der Wache, wir seien die besten Anekdotenerzähler weit und breit. Diesen Geschichten glaubend, läßt man uns zum Prinzen vor, doch prompt finden wir uns im königlichen Kerker wieder. Die dort auf dem Boden liegende

Holzschale eignen wir uns schnellstens an und rufen den Wärter. Dieser bringt uns auf unser Verlangen etwas Essen und einen Eisenlöffel. Mit letzterem versuchen wir, den Mörtel vom lockeren Steinblock abzukratzen. Durch die Essensportion gestärkt, schieben wir das Hindernis schließlich zur Seite. Die Öffnung sehend, müssen wir jedoch feststellen, daß aus unserer Troika nur Rif die richtigen Maße besitzt, sie zu passieren.

Im Tunnel nehmen wir den Weg nach rechts und gelangen so in das Drachenlabyrinth. Von dort aus versuchen wir das Tor in die Freiheit zu finden. Dem Drachen gerade noch mal entkommen, bestaunen wir die andere Seite, kurz „die Wildnis“ genannt. Danach, müde von den Strapazen der Reise, rasten wir im Dorf der Katzen. Nach kurzer Erholungszeit bedanken wir uns für die Gastfreundschaft und versprechen der Anführerin Prowa, ein Gegenmittel für ihre kranke Tochter zu besorgen. Tychos Karte betrachtend, finden wir nördlich des Katzendorfes eine Waldlichtung. Dort treffen wir auf einen Händler namens Kaylas Honigfuß. Ihm geben wir unseren Goldring, für den wir einen Faden und eine Nadel erhalten. In der Nähe des Gebirgsflusses pflücken wir etwas Katzensgras. Im Steinbruch lassen wir das Seil und den Feuerstein mitgehen. Nun wenden wir unseren Blick dem roten Häuschen zu, das von Alamma, Elaras Schwester, bewohnt wird. Wir versuchen sie zuerst anzusprechen, was jedoch, ihres Mißtrauens wegen, wenig Erfolg zeigt. Als sie jedoch Elaras Brief in den Händen hält, ist sie nach dem dritten Versuch bereit, uns Einlaß zu gewähren. Wir berichten ihr, daß wir dringend ein Medikament benötigen, darauf schenkt sie uns ihre Schale für die letzte Zutat, den Honig. Diesen finden wir in der Nähe der großen Eiche. Den Bienen-schwarm können wir verschrecken, indem wir ein Feuer mit Hilfe der trockenen Zweige, des Feuersteins und des Eisenlöffels machen. Mit etwas Honig in der Schale und dem Katzenkraut kann uns Alamma daraus eine Heilsalbe für

Mirrph herstellen. Wir bedanken uns herzlich und machen uns schnellstens auf den Weg ins Katzendorf.

Wir geben der Kranken das Heilmittel und nähen ihre Wunden mit der Nadel und dem Faden zu. Zu unseren Ehren veranstaltet Prowa, die Anführerin, ein Fest, auf dem sie uns den Vorschlag macht, die Hundewachen auszuschalten. Das kommt uns ganz recht, können wir doch die Hundeburg jetzt von innen begutachten. Den Hinterausgang erreichend, gelangen wir in ein Gängelabyrinth. Wir suchen zuerst den Audienzsaal auf. Der richtige Weg dorthin lautet: geradeaus, links, rechts, geradeaus, geradeaus, rechts, geradeaus, links, geradeaus. Von dort aus nehmen wir den rechten Durchgang und gehen nach links, geradeaus, rechts, rechts, geradeaus, geradeaus, links, links, rechts. Wir erreichen die königlichen Schlafgemächer. Um den Schlüssel mitnehmen zu können, müssen wir aufpassen, daß wir nicht auf die lockeren Holzbretter treten. Ist der Kerkerschlüssel einmal in unserem Besitz, traben wir zurück in den Audienzsaal. Wir nehmen wieder den linken Gang und gehen geradeaus, rechts, geradeaus, links, geradeaus, links, rechts, rechts, geradeaus. Im Kerker befreien wir unsere Freunde mit dem geliehenen Schlüssel und nehmen den Weg nach draußen.

Während unseres Besuchs im Steinbruch betreten wir die Höhle und nehmen den Kristall heraus. Diesen bieten wir dem Händler Kaylas zum Tausch an, wofür wir unseren alten Goldring erhalten. Kaylas Honigfuß ist übrigens dort zu finden, wo wir ihn das erste Mal getroffen haben. Westlich der großen Eiche stoßen wir auf eine Schlucht, die wir mit Hilfe des Seils problemlos überqueren können. Um auf die Nordinsel zu gelangen, reicht es, dem Fährmann den Goldring als Bezahlung zu geben. Vom Dock aus nehmen wir Kurs auf den Wasserfall. Wir unterhalten uns mit Shiala und fahren mit unserer Suche nach dem Waschbären fort. In der Nähe des Staudamms wird unsere Fahndung durch die Jäger der

Dunklen Krallen, einem Stamm der Wölfe, unterbrochen. Inzwischen bekommen wir während unserer Gefangennahme eine Menge Besuch, unter anderem vom verbrecherischen Waschbären Chota. Am nächsten Morgen erscheint wie aus dem Nichts Shiala, die uns zur Flucht verhilft.

Im Lager untersuchen wir gleich das Hauptquartier des Leitwolfs und erhaschen dabei eine antike Trophäe, die wir im Süden der Insel auf dem Steg gegen eine Öllampe einhandeln. Mit dieser inspizieren wir die antiken Ruinen namens „Flugplatz“. Die Türen einer Baracke lassen sich, durch Regen und Wetter verrostet, nicht öffnen – mit etwas Öl aus der Lampe stellen sie allerdings kein Problem mehr dar. Im Innern des Schuppens finden wir einen Schraubenzieher und etwas weiter in einer anderen Holzbude eine Kabelrolle. Mit letzterer begeben wir uns zur Küstenklippe und seilen und ab. Wir kommen in den Besitz eines Kartenschlüssels, mit dem wir uns wieder zur den an-

tiken Ruinen begeben. Eines der Gebäude gewährt uns freien Zugang. Wir stecken die Schlüsselkarte in den entsprechenden Schlitz ein und betreten den Tunnel. Der Weg führt uns dreimal geradeaus und einmal nach links. Wir erreichen einen Raum, aus dem wir ein dreieckiges Gerät mitnehmen. Wieder auf dem Staudamm, knacken wir die Tür mit dem Schraubendreher. Wir öffnen die Uhr und nehmen die Batterie heraus, die wir im dreieckigen Gerät als Antriebskraft benutzen. Hinter dem Wasserfall entdecken wir eine geheime Passage. Diese führt zu Shialas Heim. Die dortige Tür läßt sich mit dem seltsamen Dreieck öffnen. Wir gehen hinein, traben zweimal geradeaus und klettern zweimal die Leiter hoch. Dann gehen wir nach rechts und noch einmal die Leiter hoch. Dort erwischen wir den Waschbären Chota, wie er sich an einem Experiment zu schaffen macht. Wird es uns gelingen, seinen teuflischen Plan zu vereiteln? Die Schlußsequenz verrät es Euch – wir nicht...

Amiga CD-ROM CD32

3D Arena	44.-	Alfred Chicken	9.90
Amiga Tools 2	49.-	All Terrain Racing	49.-
Aminet 6	19.90	Benefactor	29.-
Aminet Box	49.-	Brian the Lion	24.-
Amiga FD Inside	22.-	Chuck Rock 1+2 je	29.-
Collection CAM	44.-	Dark Seed	49.-
Da Capo	39.-	Flink	39.-
Demo Collection 1	29.-	Heimdall 2	33.-
Demo Collection 2	39.-	Jetstrike	33.-
Deutsche Edition 1	9.90	Kingpin	33.-
Euroscene	38.-	Lilil Devil	59.-
Fresh Fish 9	49.-	Morph	19.-
Fresh Fonts 1+2 je	33.-	Nick Faldo	49.-
Hottest 5 Prof.	44.-	Overkill / Lunar C	15.-
Magic Illusions	22.-	PGA European Tour	39.-
Meeting Pearls	9.-	Pinball Illusions	59.-
Meeting Pearls 2	17.-	Power Games	14.90
Megahits 1+2 je	19.-	Roadkill	59.-
Megahits 3+5 je	49.-	Shadow Fighter	59.-
Multimedia Toolkit 2	54.-	Simon the Sorcerer	39.-
Network CD	39.-	Skeleton Krew	59.-
Now That's ... 1+2 je	19.-	Soccer Kid	29.-
Pandoras CD	14.-	Striker	29.-
Prof. IFF/PCX Clip.2	44.-	Super Skidmarks	59.-
RHS DTP Collection	39.-	Superfrog	29.-
Town of Tunes	19.-	Syndicate	64.-
World Info 95	69.-	Tower Assault	59.-

Saar/AMOK2 19,-
Auge/Cactus 19,-
Ultimedia 1+2 24,-

Jungle Strike 33,-
Dragonstone 29,-
Kid Chaos 29,-
Microcosm 29,-
Banshee 29,-

Katalog
gratis!!!

Versand

Laser-Druck-Service GbR
Banater Str. 27 47178 Duisburg
Versand: Post-NN 9,- DM
VK(Scheck o. Bar) 6,- DM
Ausland (nur VK) 18,- DM
Tel.: 0203-4791607
Fax: 0203-4792255

Ladenverkauf

Eröffnung am 01.08.!!!!

Multimedia Corner
Friedr.-Ebert-Str. 431
47178 Duisburg-Walsum
tägl. 10-13h u. 15-18:30 h / Sa. 10-13h
Amiga CD32 PC 3DO

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Mit einem **Zeppelin** in die Luft gehen kann nur, wer finanziell auf dem Teppich bleibt! Wie man nun jedoch richtig „abhebt“, beschreibt Euch Carten Beblík im folgenden:

Um erfolgreich ins Industrieland einzufliegen, bedarf es erst einmal einer gedrosselten Ausgabenpolitik, insbesondere die Forschungsabteilung mit den recht teuren Wissenschaftlern sollte auf Sparflamme kochen. Hingegen sind zu Beginn die Rohstoffe sehr billig, so daß es äußerst sinnvoll ist, den Markt leerzukaufen und einige Dutzend Arbeiter zur Produktion anzustellen. Damit die Arbeitskräfte nicht untätig herumstehen, sollten stets – also auch im weiteren Spielverlauf, unabhängig von Aufträgen – Zeppeline gefertigt werden. Um das Startgeld etwas aufzustocken, kann man übrigens einen Teil seiner Aktien verkaufen. Allerdings könnte sich dies, falls rosige Zeiten für die Firma anbrechen und der Kurs in die Höhe schnellte, rasch als Fehlentscheidung herausstellen! Berufsoptimisten sei also bei Geldknappheit eher der Gang zur Bank zwecks Kreditaufnahme empfohlen. Vom Aktienankauf ist vorerst abzuraten, da sich die Kurstendenzen erst später herauskristallisieren und die Geldmittel eher beschränkt sind. Mit der Werbung am Luftschiff sollte man ebenfalls ein bis zwei Wochen warten, da die Reklamepartner dann vehement von ihren anfänglichen Knauserangeboten abrücken – nur Geduld! Solange man nur im Besitz eines Zeppelins ist, sollte man keine großen Distanzen anfahren (anfliegen), denn lange Touren vergrößern die Absturzgefahr immens.

Grundsätzliches: Der Fahrpreis sollte stets auf die Entfernung abgestimmt sein. Die Annahme von Transporten ist nicht so existentiell wichtig, deshalb diese nur annehmen, wenn keine Terminhetze besteht. Schon so manche Luft-

schiffe haben sich in Erfüllung ihrer Auftragspflicht zu risikoreichen Unternehmungen hinreißen lassen – mögen sie in Frieden ruhen! Notfalls besser die Konventionalstrafe zahlen, denn der Verlust eines Zeppelins wiegt bei weitem schwerer. Ab und an müssen die Zeppeline auf Vordermann gebracht werden, das sollte dann geschehen, wenn gerade keine Verhandlungen anstehen. Um die Reparaturarbeiten zu beschleunigen, ist es ratsam, kurzfristig Arbeiter von der Produktion zu den Docks zu entsenden. Aber nicht vergessen, sie nach erfolgter Reparatur wieder zurückzuschicken!

In flauen Zeiten, wenn Ebbe in der Kasse herrscht oder die Rohstoffpreise arg hoch sind, kommt man nicht umhin, Arbeiter und Wissenschaftler zu entlassen. Da man für spätere Transporte Luftschiffe mit größerer Ladekapazität bitter benötigt, sollte man sein Kontoguthaben zu großen Teilen in die Forschung investieren. Die Gründung einer Verkehrslinie lohnt sich überdies erst bei späteren Luftschiffmodellen. Bei Sturmwarnungen sollte man wie folgt vorgehen: Tritt der Sturm schon kurz vor der Abfahrt auf, ist es ratsam, zurückzufahren; tritt er später auf, sollte man versuchen, ihn zu umfahren; tritt er unmittelbar vor der Ankunft auf, steht einer Weiterfahrt nichts im Wege.

Verhandlungen: Sie sind das Nonplusultra – dagegen sind alle anderen Geschäftstätigkeiten nahezu Peanuts. Sie finden etwa jedes halbe Jahr statt. Sobald die Produktion ein zweites Luftschiff hergibt, sollte man dieses, ungeachtet des Risikos eines Interkontinentalabstechers, nach Amerika kommandieren. Die kürzeste und somit ungefährlichste Strecke ist Madrid–New York. Mit etwas Glück wird der Zeppelin heil ankommen, und es ist somit möglich, auch dort an den Verhandlungen teilzunehmen. Womöglich wird das Luftschiff etwas ramponiert

sein, darum sollte es nicht für irgendwelche Fahrten oder Transporte benutzt werden, sondern nur noch als Verhandlungsssekundant. Stationiert den amerikanischen Zeppelin zentral in New Orleans und wartet auf den Tag X, den Tag der Verhandlungsofferte. Weil die Verhandlungen in regelmäßigen Abständen stattfinden, kann zeitgerecht auch der andere, aktive Zeppelin dafür bereitgehalten werden. Am besten fährt man ihn nach Athen, von wo aus er überall innerhalb von drei Wochen eintreffen sollte, um sich in die Verhandlungsliste einschreiben zu können. Bei der Briefverhandlung genügt es, ca. 25% unter das Angebot zu gehen, um mit Sicherheit gegen den Computerkonkurrenten den Zuschlag zu erhalten. Schwieriger ist es bei der Simultanverhandlung, dort wird etwas Fingerspitzengefühl und Maus-Timing benötigt. Zu Anfang sollte man noch nicht reagieren, sich dann aber langsam an das Gebot des Konkurrenten „heranschleichen“, um dieses kurz vor Ultimo im Schlußfinish zu unterbieten. So ist gewährleistet, daß ein lukratives Geschäft dabei herauspringt.

Hochzeit: Um Rosanne Brixton zu ehelichen, genügt es normalerweise, sie fünfmal getroffen zu haben und dabei halbwegs sinnvolle Dialoge mit ihr geführt zu haben. Lohnt sich schon – als Mitgift bringt sie immerhin 500.000 Mark in die Ehe! Auf Gedeih und Verderb sollte man sich jedoch nicht auf ihre Fährte setzen, zumal die Gerüchte oftmals Enten sind und sie einem ja sowieso nicht davonläuft. Also Eile mit Weile...

Bowling leichtgemacht für jedermann – mit **King Pin** und Martin Vetterling null Problemo:

Strikes: Wenn Ihr gleich mit dem ersten Wurf alle Pins umgenietet habt, bezeichnet man das als Strike. Hier sind die fünf einfachsten Varianten: Schnappt Euch die grüne Kugel, stellt Euch ganz nach rechts und zielt mit voller Wurfkraft auf den dritten (manchmal auch zweiten) Pfeil von rechts. Ging Euch das zu schnell, dann versucht es mal

hiermit: Mit der grauen Kugel plziert Ihr Euch in die Mitte des Anlauffeldes (mittlerer Punkt) und visiert mit normalem Schwung (gelber Bereich) den mittleren Pfeil an. Ist auch das noch zu schnell, dann sagt Euch vielleicht folgendes zu: Holt sowenig Schwung wie nur irgend möglich, bedeckt mit dem Kopf den ersten und zweiten Punkt von rechts und rollt die graue Kugel in die Richtung des dritten Pfeils von links. Langsamer geht's nun aber wirklich nicht! Hier ist noch eine letzte Möglichkeit: Schnappt Euch die gelbe Kugel, stellt Euch so hin, daß Euer Kopf den ersten und zweiten Punkt von rechts abdeckt, und zielt mit etwas mehr Schwung (rosa Bereich) auf die Mitte des zweiten und dritten Pfeils von rechts.

Splits: Als Splits bezeichnet man Pins, die in einer bestimmten, zum Teil schwierig umzuwerfenden Reihenfolge stehen bleiben.

Double Pin Knuckle: Witziger Name, nicht? Für Leute, die der Bowling-Sprache nicht so mächtig sind, hier die Bedeutung: Stehengeblieben sind die Pins Nummer 4, 6, 7 und 10. Geht wie folgt vor: Mit der grünen Kugel in der Hand postiert Ihr Euch so, daß Euer Kopf den ersten und zweiten Punkt von rechts abdeckt. Visiert dann mit etwas mehr Schwung als üblich (rosa Bereich) den zweiten Pfeil von rechts. Hat's geklappt?

Difficult Split: Hier waren die Pins 3-6-7-10, 2-4-7-10, 6-7 und 10 oder 4-7 und 10 die hartnäckigsten.

3-6-7-10: Stellt Euch so hin, daß Eure Birne den ersten und zweiten Punkt von rechts verdeckt, holt etwas mehr Schwung (rosa Bereich) und zielt mit der gelben Kugel auf den zweiten (oder dritten...) Pfeil von rechts. Habt Ihr's geschafft, dürft Ihr Euch eine Zeitlupe dieses Wurfes unter dem Jubel der Zuschauer angucken.

2-4-7-10: Das gleiche wie bei 3-6-7-10, nur von der anderen Seite.

6-7-10 und 4-7-10: siehe Double Pin Knuckle.

Impossible Split: Wie unschwer am Namen zu erkennen, ist der Wurf einer der

schwersten (oder vielleicht der schwerste). Versucht es mal hiermit: blaue Kugel, mittlerer Schwung, gerollt wird die Kugel von ganz rechts auf den zweiten Punkt von rechts. Einen kriegt Ihr damit mindestens...

Split: Rollt die graue Kugel mit normalem Schwung (gelber Bereich) von der Mitte aus auf den mittleren Pfeil.

6-10 Split: Greift Euch die gelbe Kugel, nehmt von ganz rechts Anlauf und haltet mit der Kugel auf den zweiten Pfeil von rechts (mittlerer Schwung!) zu.

4-7 Split: Blaue Kugel, mittlerer Schwung, Anlauf von der Mitte, auf mittleren Pfeil zielen.

3-6-10 Split: Grüne Kugel, einen Tick mehr Schwung als üblich, Anlauf von rechts, auf dritten bzw. zweiten Pfeil von rechts zuhalten.

4-5-7-8 Split: Graue Kugel, mittlerer Schwung, Anlauf von Mitte, den mittleren Pfeil anvisieren.

Eine Methode, um bei **Old-heimer** im Jahr 1907 einen weitaus größeren Jahresumsatz, als in AJ 5/95 beschrieben, erzielen zu können, verrät Euch nun Ortwin Siepmann: Einen Umsatz von 3,5 Mio. hatte ich schon im Jahr 1901, und jetzt, im Oktober 1909, beläuft sich mein Ertrag auf 431.701.433 \$, bei einem Kapital von 1.172.930.352 \$! Eigentlich ist das ganz einfach zu schaffen, wenn man weiß, daß bereits ab etwa 1900 die Autos für 50.000 \$ verkauft werden können (bei etwa 15 bis 20% Rabatt). Es sind zwar nur kleinere Mengen von Fahrzeugen, die zu diesem Preis losgeschlagen werden können, doch ist der Gewinn trotzdem maximal. Ab etwa 1906 bis 1907 kommt es zum großen Autoboom, und man wird trotz Höchstpreisen Probleme haben, die Kunden fristgemäß zu beliefern. Da hilft dann nur noch, Hallen zu bauen und diese mit besserer Ausrüstung (teilmaschinell) zu versorgen. Aber auch damit

wird es bei europaweiter Ausbreitung sehr schwer mit der Belieferung. Zu merken ist: Ein Auto, das man für 50.000 \$ verkaufen will, muß sich nicht gut in den unteren Preisklassen (3.000 bis 6.000 \$) absetzen lassen. Probiert es einfach mal von Zeit zu Zeit aus. Eine Filiale in Belgien, Holland oder der Schweiz eignet sich übrigens besonders gut zum Experimentieren. Ab 1900 kleine Mengen einer Eigenentwicklung (erste Kl. Karosserie, M 2/10, FW 10) für 50.000 \$ (15 bis 20% Rabatt) anbieten, die Fabrik langsam ausbauen und Filialen eröffnen. Ab 1906/1907 große Mengen ausschließlich eigener Fahrzeuge verschiedenster Typen für 50.000 \$ (wiederum bei 15 bis 20% Rabatt) verkaufen. Die Fabrik sowie die Filialen sind dabei auf ein Maximum auszubauen, Werbemittel von etwa 1500 bis 2500 \$ sind angebracht. Letztendlich darf natürlich auch die regelmäßige Bezuschussung der Rennabteilung nicht vergessen werden...

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Im Kostüm eines bepelzten Nagers hoppelt es sich keineswegs leicht durch die teils recht happigen Digiwelten von **Whizz**. Wer aus diesem Grund noch immer in der Anfangswelt seine Haken schlägt, darf dank Sebastian Roos' Cheat nun auch mal in späteren Levels sein Glück versuchen. Dazu muß lediglich bei der Paßwortabfrage KAZZY eingegeben werden, bevor, quasi im zweiten Anlauf, das korrekte Paßwort eingetippt wird. Während des Spiels ist es nun möglich, mittels der Zifferntasten 1 bis 9 einen großen Sprung in die entsprechenden Welten zu machen. Na denn, guten Flug...

Lästige Wanderungen, ade! Dank Holger Dotzauer holen sich die **Erben der Erde** in schier endlos scheinenden Gewaltmärschen nun kei-

ne Blasen mehr an den Pfoten, denn das „Fortbewegungsmittel“ der Zukunft heißt „magischer Hut“ und erlaubt es dem Benutzer, durch bloße Eingabe einer Zahl zwischen 1 und 294 jeden x-beliebigen Ort aufzusuchen! Wo dieses Wunderding zu finden ist? Ganz einfach: Nachdem man zu Beginn das Turnierzelt verlassen hat, folgt man dem Weg ein kleines Stück weit zum ersten Verkaufsstand. Auf dessen Tisch liegt die magische Kopfbedeckung bereits herum, ist jedoch durch die Abdeckung des Stands verdeckt. Deshalb bewegt man den Mauszeiger über den rechten unteren Rand der Abdeckplane, bis im Aktionsmenü SCHAU AN aufleuchtet. Ein Druck auf die rechte Maustaste verrät, daß die Suche erfolgreich war – der magische Hut ist gefunden! Im übrigen verändert sich auch

der Handlungsablauf durch die Benutzung des Zauberdecks ein wenig – ein paar witzige Situationen mehr haben jedoch noch niemandem geschadet...

Daß unser Holger allem Anschein nach auch ein recht begabter Puppenspieler ist, sollen Euch seine Levelcodes zu **Lollypop** beweisen:

Level 2: DNRQSE
Level 3: DM49LS
Level 4: DOD7VK
Level 5: DRH8KH
Level 6: EMPYZX
Level 7: B37H4T
Level 8: B7VCJT

Um ein kleines Special-Game zu erreichen, muß BIBBIB als Levelcode verwendet werden.

Die Versoftung des Kultcomics **Akira** scheint zumindest Mario Weu gefallen zu haben, was die von ihm erspielten Levelcodes wohl belegen:

Zone 2: LETS RIDE
Zone 3: CAPTURED
Zone 4: TEDDY BEAR
Zone 5: CASTLES
Zone 6: IT STINKS
Zone 7: FLYINGBIKE

Computer Center Heidenau

Bahnhofstr. 11 · 01809 Heidenau
Tel. / Fax: 03529/510594

Cannon Fodder 2	59,-
Crystal Dragon	39,-
Death Mask	59,-
Embryo	29,-
Kingpin	29,-
Sensible World of Soccer	59,-
Überraschungs-Game	1,-

Anwendersoftware:	
AMOS Creator	49,-
Brilliance 2.0	179,-
Disk Salv III	69,-
Personal Paint 6.1	72,-
Personal Write	49,-

CD-ROM:	
Aminet 4 / 5 / 6	je 19,-
Deutsche Edition 2	25,-
Fresh Fish 9	47,-
Gigantic Games 2	12,-
Giga PD 3.0 (3 CDs)	24,-
Meeting Pearls	9,-
Power Games	19,-

CD ² -Games	
Banshee	29,-
Base Jumpers	48,-
Benefactor	29,-
Brian the Lion	25,-
Bump 'n' Burn	39,-
Dark Seed	49,-
Death Mask	59,-
Elite II	39,-
Flink	39,-
Humans 1 & 2	39,-
Impossible Mission 2025	29,-
James Pond 2 / 3	je 29,-
Kid Chaos	29,-
Kingpin	29,-
Microcosm	34,-
Morph	19,-
Pinball Illusions	59,-
Roadkill	55,-
Simon the Sorcerer	39,-
Speedball 2	39,-
Super Stardust	59,-
Ultimate Body Blows	39,-
Video Creator	39,-

CD ² Mega-Bundle	
inkl. Alfred Chicken, Out to Lunch, Brian the Lion, John Barnes Football, Morph, Overkill/Lunar C, Lamborghini	99,-

Fordern Sie noch heute unseren kostenlosen Gesamtkatalog an! Bitte System angeben!

PD-Service ab 1,30 DM

Auch Game-, Time- und Nordlicht-Spiele lieferbar

An- & Verkauf von Hard- und Software

Kein Ladenverkauf

Vorkasse 6,- DM / Nachnahme 12,- DM

GAMES

und Zubehör für
– AMIGA –

Spiele:	
Der Seelenturm, A1200	69,-
König der Löwen, A1200	59,-
Sensible World of Soccer	59,-
Turrican 2 + Joystick	19,-

Anwender-Software:	
Siegfried Copy	59,-
Siegfried Antivirus Prof.	59,-
Final Copy 2 Textverarb.	149,-

Speichererweiterungen:	
A500 512 KB mit Uhr	49,-
A500 1,8 MB mit Uhr	175,-

außerdem:	
Aminet 6, CD	19,-
KickUmPlat. A500, 2-fach	25,-
CD's, CD ² , PD, Festplatten, ...	
Versandkosten (Inland):	
Vorkasse 5,- / Nachnahme 10,-	

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere
● **AMIGA-INFOs** an. ●

DATA HOUSE

Inh.: Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Straße 67
34130 Kassel

Versand + Laden

Telefon: 0561 - 68012
Telefax: 0561 - 68405

CRYSTAL DRAGON

Seid Ihr bereit für den dritten und letzten Teil Eures Abenteuers? Na dann los, folgt Jens Bischof unauffällig in die Tiefen der Stufen 15 bis 23...

Stufe 15: Wer will, kann zu Beginn in den Laden und ins Arbeitszimmer eindringen, jedoch gibt's hier außer ein paar Pergamenten (mit mehr oder weniger interessanten Infos) und etwas Reiseverpflegung nichts Besonderes zu holen. Bevor es jedoch in den Tempel geht, greift man sich das Verwahrungshorn aus der Nische, das gute Dienste gegen die Feuerzauber-immunen Schergen Zeldas leistet, die Euch hier begegnen werden. Im Tempel stolpert Ihr ganz im Norden über einen Unsichtbarkeitstrank, den Ihr unbedingt aufheben solltet, so Ihr das Spiel lösen wollt! Hinter der Tür im Nordwesten, die durch Drücken eines Knopfs in unmittelbarer Nähe geöffnet wird, findet Ihr den letzten Euch noch fehlenden Spruch der herkömmlichen Magie.

Von den beiden Knöpfen im äußersten Südosten läßt einer eine Wand im Südwesten verschwinden, jedoch gibt es dort außer etwas Kampferfahrung nichts Wichtiges zu entdecken. Der andere hingegen eliminiert eine Wand in der Nähe, hinter der man sogleich mit weiteren Untieren konfrontiert wird. Die zwei nun erreichbaren Buttons lassen zum einen eine Wand im Südosten (hinter der dadurch freigelegten Tür ist allerdings tote Hose), zum anderen eine Wand direkt vor Eurer Nase verschwinden – dort gibt's wieder Futter für die Waffen. Um die Tür zur Gruft zu öffnen, drückt Ihr von den vier Knöpfen zuerst den nordwestlichen, dann den südwestlichen, den südöstlichen und schließlich den nordöstlichen. Laßt auch hier erst mal Eure Schwerter sprechen, als Lohn findet Ihr die ersten Spruchrollen der alten Magie – hoffentlich hat Euer Zauberer(!) für

die starken Spells noch Platz in seinem Repertoire. Durch Entnehmen der letzten Spruchrolle aus der südlichen Nische verschwindet ein Stock höher eine Wand in direkter Nähe und verschafft Euch somit Zutritt zu Zeldas Gemächern, wo auch noch einige Auseinandersetzungen mit ihren Haustieren auf Euch warten. Doch zuvor drückt Ihr unten in der Gruft, wo der Feuerballstab vorerst noch in seiner Nische verharren muß, auf das nordöstliche Pentagramm an der Wand, um im Arbeitszimmer für spätere Zwecke eine Nische freizulegen.

Bevor Ihr Euch mit Zelda persönlich anlegt, solltet Ihr noch ganz im Nordosten die Treppe hinabsteigen. Habt Ihr hier alle Gegner besiegt, öffnet Ihr irgendeine der vier Türen, eilt zügig zu der gegenüberliegenden Tür, öffnet auch diese und erhaltet Eure Belohnung aus der Nische. Diese Prozedur wiederholt Ihr so lange, bis alle vier Nischen geplündert sind und Ihr unter anderem im Besitz eines Schlüssels zum Kessel, eines des Rächers sowie einer enorm starken Waffe (nur Euer Zepter +7 ist noch durchschlagkräftiger) seid. Nun geht's zurück zur Hexe. Unterwegs wird noch der Knopf etwas südlich von Zeldas verschlossener Kammertür gedrückt, wodurch eine Wand im Osten verschwindet, hinter der es wiederum etwas Kampferfahrung für Euch gibt. Jetzt knöpfen wir uns Zelda vor! Dazu müssen wir jedoch unsichtbar sein – also jeder einen Schluck vom Unsichtbarkeitstrank nehmen und ab in die Kammer der Hexe, die gegen Gift und Feuermagie immun ist. Wenn Ihr Zelda in einer Ecke erwischt habt (notfalls mit Verwirrung) und sie mit den vier stärksten Waffen plus Eurer durchschlagkräftigsten (Wasser-) Magie bekämpft, dürfte der Sieg bald Euer sein. Ihr erhaltet als Beute unter an-

derem einen Amethystschlüssel. Schnappt Euch dann schnell den Kelch, leert geschwind die dadurch freigelegten Nischen und drückt den Knopf an der äußeren östlichen Wand, um die Tür zum Rest des Tempels zu öffnen. So, jetzt könnt Ihr nochmals in die Gruft steigen und den Feuerballstab holen. Wer die somit entstandene Wand wieder verschwinden lassen möchte, kann durch die nun offene Tür in das Hexengemach eintreten und den Knopf gleich danach an der südlichen Wand drücken. So oder so solltet Ihr dann aus dem Tempel raus und den aus den nun offenen Türen strömenden Bestien Einhalt gebieten (im sicheren Schutz des Drehfeldes kämpft es sich angenehmer). Hat man alles überstanden, holt man noch den Granatschlüssel aus dem Arbeitszimmer und öffnet damit die Tür zur Apotheke, wo nochmals zu den Waffen gegriffen werden muß. Gleich nach der Tür wird der Knopf gedrückt, und es geht im Laden hinter der verschwundenen Wand weiter. Wenn Ihr hier die Tür öffnet, fliegen allerhand Feuerbälle durch die Gegend (ein „Hitze immun“-Zauber wäre sicher nicht falsch); also schnell hinein und die Tür wieder geschlossen. Die Spruchrollen sind größtenteils nur alter Ramsch, daher raus und ein letztes Mal in den Tempel.

Bei den drei Gruben ist noch ein Knopf zu drücken, der einen Teleporter im Süden entstehen läßt, in den ein Gegenstand zu werfen ist, um die Grube neben uns zu schließen – das Wurfobjekt findet man nach einer weiteren Kampfeinlage wieder. Außerdem kann ein Topasschlüssel eingeheimst werden, der bei Bedarf die verschlossene Durchgangstür im Nordosten öffnet; man kann ihn aber auch aufbewahren, da die Tür mehr als unwichtig ist. Als letztes bleibt noch das

Schlüsselloch in der Wand ganz im Osten, das offensichtlich zu dem gefundenen Schlüssel zum Kessel passen sollte – tat es bei mir zwar nicht; aber Ihr könnt's zumindest ja mal ausprobieren. Der Abgang in die nächste Etage ist aber auch so kein Problem, da mit dem Amethystschlüssel von Zelda die Tür ganz im Nordwesten geöffnet werden kann und der Rest nur noch Formsache ist.

Stufe 16: Gleich mal mutig auf die Druckplatte getreten und ab durch die nun offene Tür im Norden, wo zum einen ein Druck auf das Pentagramm im Nordwesten die Wand vor Euch verschwinden läßt und Ihr gleich mal mit den Bewohnern dieser Stufe Bekanntschaft machen könnt, und wo zum anderen ein Knopf im Norden das Kraffeld im Osten ausschaltet, wo ebenfalls zu den Waffen gegriffen werden muß, bevor ein verfluchter Chaos-Ring, der die Rüstungsklasse angenehm erhöht, gefunden werden kann. Der Knopf hier läßt das aufgelöste Kraffeld auf Wunsch wieder entstehen, da aber inzwischen bestimmt die zwei Wände am Anfang verschwunden sind, geht's dort weiter – und zwar im Osten, wo Ihr nach einer Tür und einer weiteren Kampfeinlage die dritte kleine Statue in Eure Sammlung einreihen könnt. Zusätzlich erhaltet Ihr hier einen Metallschlüssel. Durch Drücken des Knopfs an der anderen Tür läßt Ihr im Süden eine Wand verschwinden, hinter der sich ein schier endloser Korridor erstreckt. Dort muß erneut eine Wache überwunden werden, bevor man mittels Knopfdruck nach dem Drehfeld eine Wand etwas südlich verschwinden lassen kann. Hinter dieser Wand müssen nochmals die Zepter geschwungen werden, um anschließend einen verfluchten Chaos-Helm zu erreichen, nach dessen Entnahme aus der Nische eine Wand auf der anderen Seite des Ganges verschwindet. Nach der Verbanung des dortigen Kraffeldes wandert der erste Chaos-Degen in unser Inventar, der zwar wie alle anderen Chaos-Objekte verflucht ist, aber die bisher beste Waffe abgibt; zudem müß-

tet Ihr ja mittlerweile den „Entfluchen“-Zauber können – oder? Wer hier noch das Pentagramm befummelt, kann dadurch das Drehfeld draußen auf dem Gang ausschalten.

Jetzt geht's wieder ein Stück zurück, wo man den Knopf bei der Pergamentrolle drückt, im Laufschrift die auf dem Papier vermerkten 15 Tapser nach Norden macht und bei der für kurze Zeit aufgelösten Wand durchwitscht. Nach dem Betreten der Druckplatte verschwinden südlich nacheinander einzelne Wandstücke, die uns Zutritt zu übrigen Teleportern gewähren. Über den südwestlichsten gelangen wir an den zweiten Chaos-Helm. Wieder zurückteleportiert, wiederholen wir die Prozedur, nur daß wir diesmal immer geradeaus durch die aufgelösten Wände nach Süden laufen, bis wir hinter einem zu verbannenden Kraftfeld den zweiten Chaos-Degen erspähen. Auf dem Rückweg nach Norden biegen wir bei der zweiten Gelegenheit rechts ab und kommen so vor dem Zurückbeamen noch zu einem guten Pfeil für die Bogenschützen unter Euch. Egal, wie gut Eure Verfassung ist, bei der nächsten Aktion werdet Ihr vor Erschöpfung stöhnen. Es gilt nämlich, den über 500 kg schweren verfluchten Schlüssel aus der Nische ganz im Süden bis zum Schlüsselloch am Ende des Korridors im Norden zu schleppen. Wenn Ihr nach knapp 70 Schritten angekommen seid und den Schlüssel mit dem Schlüsselloch benutzt habt, könnt Ihr ihn hier erst einmal liegen lassen, da Ihr hinter der im Süden verschwundenen Wand Eure ganze Kondition für weniger friedliche Aktionen benötigt. Als Lohn gibt's dann einen federleichten Chaos-Schlüssel, bei dessen Entnahme im Teleportationsraum ein Teleporter entsteht, der Euch zusammen mit dem verfluchten Schlüssel zum Anfang zurückbeamt.

Nun können wir uns der westlichen Hälfte widmen, wo wir gleich in tiefere Regionen vordringen. Da wir bald wieder zu den Waffen greifen müssen, trennen wir uns vorläufig von unserem „Halbtonner“. Die Tür im Nordosten kann entwe-

der durch Betreten einer der zwei Druckplatten oder durch simplen Türknopfdruck geöffnet werden. Nach anschließendem Kampf kann man die Grube entweder durch Drücken des Knopfs im Nordwesten, gefolgt von dem im Nordosten, oder nach Abseilen und Drücken des Knopfes, nachdem die Tür vor der zurückführenden Treppe geöffnet wurde, schließen. Dahinter gelangt man an ein Paar Chaos-Beinschienen. Nach Drücken des südwestlichen Knopfes geht's die in dessen Nähe liegende Treppe abwärts, wo das zuvor wieder eingesammelte „Schwergewicht“ in die Nische gelegt wird, deren Pergament nach einem „bösen Metall“ verlangt. Ist die Forderung erfüllt, verschwindet eine Wand, und wir gelangen an ein weiteres Chaos-Rüstungsteil. Den Schlüssel wieder brav mitnehmen und endgültig im Schlüsselloch neben der Druckplatte bei den beiden Treppen verschwinden lassen. Dadurch können wir die Tür im Nordwesten öffnen und wieder ein paar Skelettwachen in ihre Einzelteile zerlegen. Durch Knopfdruck öffnet sich die westliche Tür und läßt nochmals eine Schar Untote auf Euch los. Der Mühe Lohn ist ein Paar schicke Chaos-Handschuhe.

Hoffentlich habt Ihr noch die beiden Perlenschlüssel dabei, denn wenn Ihr den Knopf vor der Wachstube drückt, müßt Ihr mit dem weißen Perlenschlüssel die Tür aufschließen. Oben wird zuerst die südlichste, dann die nordöstliche, gefolgt von der südöstlichen, und schließlich die nördlichste Druckplatte betreten. Daraufhin findet Ihr hinter der im Westen verschwundenen Wand drei weitere Chaos-Gegenstände und durch Druck auf das südliche Pentagramm auch noch ein kleines Vesperpaket. Durch nochmaliges Drücken des Fünzfacks gelangt Ihr wieder zurück und könnt Euch der Wachstube zuwenden, die nach der Benutzung des schwarzen Perlenschlüssels mit dem Schlüsselloch in der Nähe ihre Pforten öffnet und Euch gleich mit neuem Waffenfutter konfrontiert. Weitere Kampferfahrung lauert hinter der Wand, die durch Betreten der Druck-

platte unmittelbar daneben verschwindet. Sofern Ihr es noch nicht getan habt, tretet Ihr ein zweites Mal auf die Druckplatte, um die Wand wieder entstehen, eine andere im Westen aber dafür verschwinden zu lassen. Der hier vorhandene Knopf wird gedrückt und die Druckplatte nochmals betreten. Der nun zugängliche Knopf wird ebenfalls gedrückt, worauf eine Wand zwischen Druckplatte und Wachstuben-tür verschwindet und erneut einen Knopf zum Drücken preisgibt.

Nun sind gar zwei Wände verschwunden: eine zwei Felder nördlich und eine drei Felder nordwestlich, wo der Knopf zuerst gedrückt wird, bevor der andere folgt. Dadurch verschwindet die Wand hinter Euch, wo schon wieder ein Knopf zu erreichen ist. Wurde auch dieser gedrückt, verschwindet eine Wand schräg neben der Druckplatte, die nun nochmals betreten wird, bevor der letzte Knopf die Nische im Nordwesten der Wachstube freilegt und Euch den zweiten Chaos-Schlüssel einbringt. Wenn Ihr jetzt noch den Metallschlüssel mit dem Schlüsselloch an der nördlichen Seite der Wand unmittelbar nördlich neben der Druckplatte benutzt, öffnet sich auch die Tür im Südwesten der Wachstube, wo mal wieder die Waffen zum Einsatz kommen. Im Südwesten befindet sich eine kleine Druckplatte, auf die irgendein Gegenstand zu legen ist, um eine Säule im Norden zu beseitigen, hinter der eine weitere Kampfeinlage und der dritte Chaos-Schlüssel warten. Nach dessen Entnahme aus seiner Nische wird westlich eine weitere freigelegt, in der wir wieder ein schmuckes Stück für unsere Chaos-Sammlung finden.

Jetzt zurück nach oben, wo im Südosten noch eine Wand verschwunden ist, was Euch zu einem Chaos-Schild verhilft. Anschließend geht's in den äußersten Norden der Ebene, wo die drei Chaos-Schlüssel Verwendung finden. In der nördlichen Nische liegt wieder eine Panzerung aus der Chaos-Serie, bei deren Entnahme etwas südwestlich eine Wand verschwindet, hinter der ein be-

siegter Skelettwächter einen weiteren Chaos-Schlüssel hinterläßt. Durch Drücken des dortigen Knopfes löst sich neben Euch eine Wand auf, und Ihr müßt abermals Eure Waffen sprechen lassen, bevor ein weiteres Chaos-Geschmeide Euer ist. Nun wieder zur Wandergrube, bei der Ihr Euch im südöstlichsten Feld abseilen müßt, um nach einer weiteren Auseinandersetzung Eure Chaos-Sammlung zu erweitern. Der Knopf wird gedrückt, um durch einen Schritt nach Westen auf festem Boden zu landen und Euch wieder im Kampf gegen das Böse zu bewähren. Im Rondell hinter der Tür drückt Ihr zuerst den westlichen, dann den nördlichen, darauf den südlichen und zuletzt den östlichen Knopf.

Weiter geht's durch eine Grube Eurer Wahl ganz nach unten, wo bereits eine haarige Zwischenmahlzeit harrt. Einer der beiden Knochen läßt sich für den „Teleportation“-Zauber verwendbar. Nachdem Ihr das Kraftfeld verbannt und den Teleporter durch Knopfdruck freigelegt habt, könnt Ihr ihn benutzen. Zum Abschluß solltet Ihr Euch noch einmal abseilen, und zwar im Westen des Wandergrubenraums, um nach einem weiteren Fight an das letzte noch fehlende Chaos-Stück zu gelangen. Jetzt wieder zurück, und Ihr könnt die Tür zum Dragonlord mit dem noch übrigen Chaos-Schlüssel öffnen und verschwinden.

Stufe 17: Nachdem wir die Botschaft des Dragonlords gelesen und uns somit vorerst den Rückzug versperrt haben, geht's mittels Knopfdruck durch die westliche Tür in den Statuen-Raum, wo wir wieder auf alte Bekannte treffen: die Flugschädel. Hier wird auch die letzte kleine Statue eingesammelt und zusammen mit den anderen drei in die entsprechenden Nischen gestellt. Nachdem auch der Knopf im Südwesten gedrückt wurde, kommen wir ebenfalls via Knopfdruck hinter der östlichen Tür in den Trophäen-Raum. Hier erwarten uns statt Flugköpfen allerhand Ratten. Von den beiden erreichbaren Brunnen frischt der südlichere Trefferpunkte auf. Wer meint, nochmals in höhere Stufen zurücksteigen zu müssen,

kann durch Entnahme von Leonaras Gebeinen die dazu nötige Treppe wieder zugänglich machen, ansonsten geht's in den Quartieren des Dragonlords weiter, wo wieder einige Flatterbimen Wache schieben. Die Pergamentrollen verraten Euch, was Ihr in den nächsten Stufen noch zu erwarten habt, während nach Entnahme des Dracheneiers aus der Nische im Stabraum, durch Drücken des Türknopts von innen, im Statuen-Raum eine Wand verschwindet. So Ihr jedoch im Stabraum verharret, bringt Euch das hinter der verschwundenen Wand wartende Drachengift gar nichts – also unter der sich schließenden Tür flink hindurchhuschen und mit der phantastischen Waffe in den Händen die Halle des Schicksals betreten, wo bereits der Dragonlord persönlich wartet. Mit Magie solltet Ihr Euch bei ihm lieber zurückhalten, da er sämtliche Zaubersprüche auf Euch reflektiert. Frontale Konfrontationen sind ebenfalls zu vermeiden, da seine Hiebe für Euch ein schnelles Aus bedeuten können. Falls Ihr ihn jedoch ganz konventionell umkreist und im richtigen Moment vor allem mit dem höchst effektiven Drachengift auf ihn eindrescht, müßt Ihr über kurz oder lang den Sieg davontragen. Wer auf Nummer Sicher gehen will, kann beiden Helden noch je einen Schluck Unsichtbarkeitstrank geben – den solltet Ihr ja noch vorrätig haben. Zu den Überresten des Dragonlords zählen nicht nur eine „heilende“ Waffe und ein guter Schild, sondern auch ein Drachenschlüssel – alles mitnehmen! Anschließend wird der Knopf im Westen gedrückt, und weiter geht's hinter einer verschwundenen Säule im Südwesten, wo auch gleich wieder ein Opfer für unsere neuen Waffen wartet. Ein neuer Knopf befindet sich im Südosten. Durch dessen Druck verschwindet eine Säule im Norden, hinter der wieder mal ein fliegender Totenkopf patrouilliert. Hier gibt's auch wieder einen Knopf im Südosten, der eine Säule im Südwesten auflöst, wo ein letztes Mal die Waffen ins Spiel gebracht werden. Im äußersten Ring drückt man noch den Knopf im Westen und

anschließend den daraufhin erreichbaren im Südosten, wodurch im Südwesten nochmals ein effektiver Pfeil eingesackt werden kann, bevor man mit dem Drachenschlüssel im Südosten die Tür zur nächsten Stufe aufsperrt und mutig in die Drachenhalle hinabsteigt.

Stufe 18: In neuer grafischer Umgebung bekommt man es hier mit ausgesprochen zähen Gegnern zu tun. Um die Tür im Westen zu öffnen, muß lediglich der alte Knochen aufgehoben werden. Anschließend gilt es, die vier gegen Luft-Magie immunen grünen Drachen zu erledigen, um einen Drachenschlüssel für die Tür in die nächste Stufe ganz im Westen zu ergattern. Das Zerstören der zehn verstreut herumliegenden grünen Dracheneier bringt zusätzliche Erfahrung, außerdem können zwei alte Magie-Spruchrollen gefunden werden...

Stufe 19: Hier lernt Ihr zwei Lava-Drachen kennen, die im übrigen gegen Erden-Magie immun sind. Ebenfalls finden sich fünf erfahrungsspendende Lava-Dracheneier zum Zerstören. Von den zwei alten Magie-Spruchrollen befindet sich eine hinter einer Wand, die sich erst auflöst, wenn Ihr die Druckplatte im Nordwesten hinter der Tür betreten habt. Die Tür in die Tiefe dagegen öffnet sich, wenn der erkämpfte Drachenschlüssel benutzt wird.

Stufe 20: Jetzt erwarten Euch vier blaue, gegen Wasser-Magie resistente Drachen und deren sieben zu zerstörende blaue Eier. Natürlich sollten auch wieder die beiden alten Magie-Spruchrollen mitgenommen werden, ehe es durch Benutzen des hart erkämpften Drachenschlüssels nach unten geht.

Stufe 21: Hier warten hinter der westlichen Tür zwei rote, gegen Feuer-Magie immune Drachen auf ihre Niederlage. Der von ihnen übriggebliebene Kristallschlüssel öffnet die nördliche Schatzkammertür, hinter der durch Entnahme der Halskette aus der Nische eine Wandreihe nordwestlich verschwindet und so einen weiteren Drachen freiläßt, der den Kristallschlüssel für die Tür im Südwesten, die uns eine Ebene tiefer führt, bei sich trägt. Hier unten erwarten uns nochmals

drei Drachen und obendrein acht zu zerstörende rote Dracheneier. Mit einem im Süden gefundenen und einem erkämpften Kristallschlüssel in den Händen geht's dann nochmals zurück nach oben, wo die südliche Schatzkammertür mit einem der beiden Kristallschlüssel geöffnet werden kann. Während Ihr die herumliegenden Münzen liegen lassen könnt, solltet Ihr jedoch noch die fünf auf dieser Ebene verstreuten roten Dracheneier zerschlagen. Im Südwesten der südlichen Schatzkammer findet Ihr hinter einer nach Knopfdruck verschwundenen Wand eine – unter anderem magische – Waffe der Extraklasse sowie eine Zauberrolle, mit deren Hilfe auch Nicht-Zauberer die hochrangigen Spruchrollen der alten Magie in ihr Repertoire aufzunehmen vermögen, sofern ihr Spruchbuch noch entsprechend Platz bietet. Sind alle nützlichen Gegenstände und die zwei letzten noch fehlenden alten Magie-Spruchrollen eingesackt, steigt Ihr wieder nach unten, wo der zweite Kristallschlüssel mit dem Schlüsselloch an einem einzelnen Wandblock im Nordosten benutzt und dadurch die Tür im äußersten Osten entriegelt wird, hinter der die Treppe ins Labyrinth von Stufe 22 führt.

Stufe 22: In diesem Irrgarten bekommt Ihr es wieder mit den unangenehmen Augen zu tun, die jedoch nach einem kräftigen Verwirrungszauber nur noch halb so gefährlich sind – die fliegenden Totenköpfe dürften hingegen keine Probleme mehr bereiten. Die Treppe hinter der südlichsten Tür bringt uns einen Stock höher, von dort aus beamt uns der Teleporter im äußersten Südwesten in einen Raum mit einem Kristallschlüssel. Mit dem südlichen Teleporter kommen wir ganz in die Nähe des passenden Schlüssellocks, um die Wand zum noch verschlossenen Raum des Crystal Dragons verschwinden zu lassen. Bevor wir die sagenumwobene Statuette in Besitz nehmen können, brauchen wir noch einen zweiten Kristallschlüssel, den wir jedoch erst in der letzten Etage finden, in die wir über die Treppe im Nordwesten, die Inschrift mißachtend, hinabsteigen.

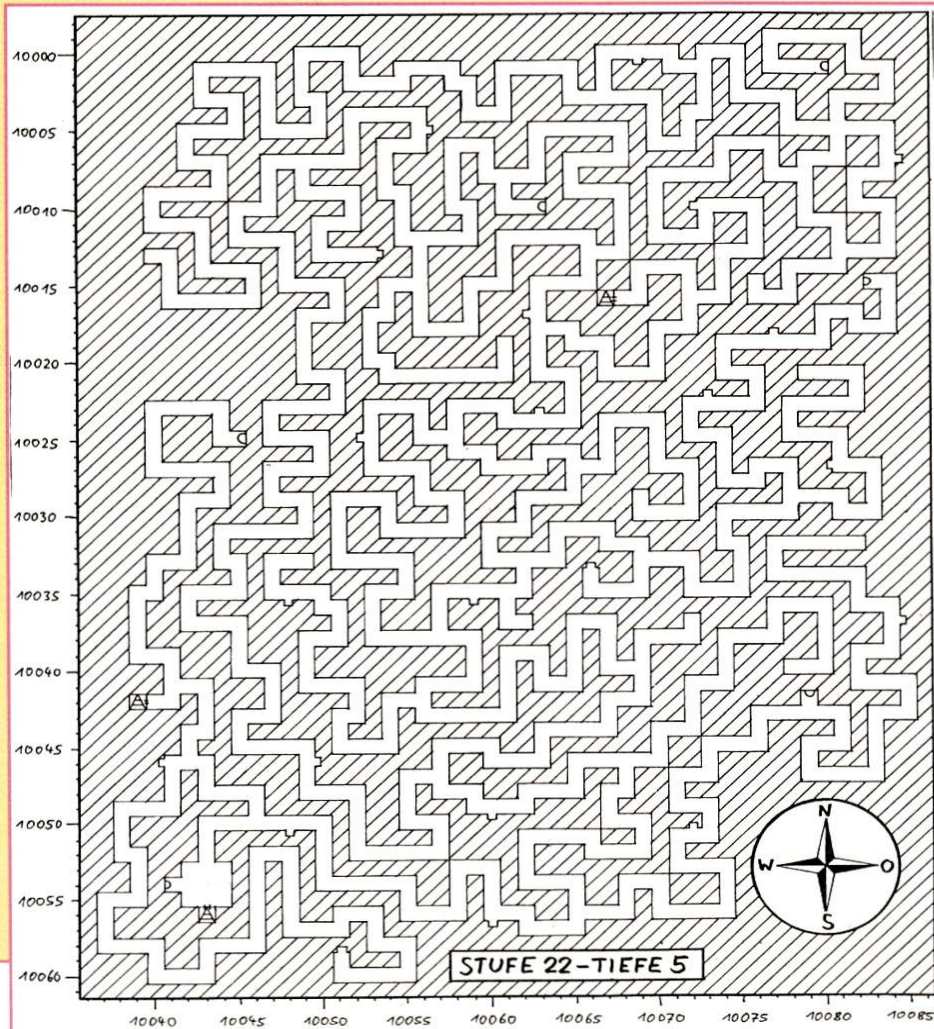
Stufe 23: Willkommen in der letzten Stufe – sie ist nicht unlösbar schwer, Ihr könnt alles, was Ihr an magischen Tränken und Objekten bis hierher aufgespart habt, nun exzessiv in Szene setzen und müßt es nicht einmal für den Endkampf mit Ariath aufheben, da dieser mit nur einem Gegenstand bezwungen werden muß (und kann): dem Crystal Dragon, der sich noch nicht in Eurem Besitz befindet. Eure Ausgangssituation: Über die zwei Druckplatten wird bis zur Pergamentrolle nach Osten gerannt, um nicht in die Blitzfalle zu tappen. Sobald Ihr das Schriftstück aufhebt, könnt Ihr an vier vergiftete Blasrohrpfeile gelangen, die Ihr Euch allerdings aus dem eigenen Leib ziehen müßt – wer kein Interesse an diesem höchst zweifelhaften Vergnügen hat, läßt das Papier liegen (steht sowieso nichts Wichtiges drauf). Weiter geht's über die nächste Druckplatte nach Osten, ohne von den Eisbolzen getroffen zu werden. Den Apfel solltet Ihr lieber in der Nische liegen lassen, es sei denn, Ihr wollt ein paar Stockwerke tiefer purzeln, wo jedoch außer einer weiteren Falle nichts Erschütterndes auf Euch wartet – im übrigen ist der Apfel vergiftet! Über die nächste Druckplatte müßt Ihr wieder nach Osten bis zur Tür eilen, um nicht in ein Kreuzfeuer zu geraten. Die Tür kann getrost geöffnet werden, sollte aber, bevor die nächste Druckplatte betreten wird, wieder geschlossen werden, da Ihr sonst ein paar Giftbälle von rückwärts abbekommt. Über die nächste Druckplatte geht's durch die zweite Tür im Osten, die auch sofort wieder von außen geschlossen wird, da Ihr mit dieser Aktion vier Wände im vorigen Raum beseitigt und somit einigen Priestern Ariaths den Weg freigemacht habt. Hier hinter der Tür könnt Ihr Euch jedoch einen nach dem andern vorknöpfen, was dank Eurer mittlerweile guten Waffen eine recht kurze Angelegenheit werden dürfte. Wenn Ihr zusätzlich noch auf die Druckplatte hinter Euch tretet, werden die Priester obendrein aus dem Hinterhalt mit Eisbolzen beschossen. Außerdem ist der „Böses Halten“-Zauber in diesem Fall sehr angenehm.

Habt Ihr die Kapuzen bewältigt, gibt's dort einen Knopf zu drücken, der zwei Wände verschwinden läßt und Euch im nächsten Raum neben dem Arbeitszimmer im Süden auch noch den Kraftraum im Norden und eine größere Halle im Osten erreichen läßt. Im Arbeitszimmer gelangt man via Knopfdruck und „Verbannen“-Zauber an den begehrten zweiten Kristallschlüssel, nach dessen Entnahme aus seiner Nische Ihr schnellstmöglich zur Seite treten solltet, falls Euch Euer Bildschirmleben lieb ist. Mit dem Schlüssel im Gepäck geht's dann zurück nach Westen in Stufe 22. Falls Ihr vorher den schlechten Apfel aus der Nische genommen habt und Euch somit die Grube am Rückweg hindert, kann diese mit dem Knopf um die Ecke wieder geschlossen werden (wenn Euch ein „Teleportation“-Zauber zu schade ist). Zurück in Stufe 22, beamt Ihr Euch mit dem Teleporter im Nordosten zu einem Schlüsselloch im Südosten, wo der Kristallschlüssel sogleich Verwendung findet. Anschließend teleportiert Ihr Euch wieder zurück

und tretet in die Kammer des Kristalldrachens ein. Bevor Ihr Euch die Skulptur jedoch unter den Nagel reißt, solltet Ihr mittels Knopfdruck die Tür von innen verschließen, um nicht im Flammenhagel ein heißes Ende zu finden. Wer Zeit hat, wartet, bis die Feuerballschleuder verstummt ist, und begibt sich dann zurück in Stufe 23; wer es etwas eiliger hat, kann sich selbstverständlich auch schon vorzeitig dorthin teleportieren. Wieder unten angelangt, könnt Ihr Euch mit dem Crystal Dragon in der Hand in die große Halle im Osten begeben und die mit einem starken „Böses Halten“-Zauber gelähmten Betrüder mit der magischen Kraft des Drachens ins Nirwana schicken. Eine große Ansammlung von Ariaths Handlangern findet Ihr hinter der Tür im Osten. Am Rande sei erwähnt, daß der „Gottesschlag“-Zauber nur funktioniert, wenn Ihr unmittelbar vor der zu bekämpfenden Kreatur steht. Da dies der stärkste Angriffszauber ist, den im übrigen auch der Crystal Dragon abfeuert, solltet Ihr darüber Bescheid wissen. So Ihr in der größeren Halle

den Knopf im Nordosten drückt, bekommt Ihr etwas westlich noch weitere Opfer für Euer Kristallspielzeug. Durch Drücken des Knopfs im Süden (an der „Nase des Totenkopfs“) verschwindet im Nordwesten eine Wand, wo neben einem Trefferpunkte auffrischenden Brunnen auch eine Treppe wartet, die uns über einen tieferen Korridor mit Drehfeld weiter im Osten wieder aufsteigen läßt. Dort gilt es wieder, einige Schergen Ariaths zu vernichten. Der nun erreichbare Knopf löst etwas westlich eine Wand auf. Dort, hinter einer Tür im Süden, treten wir dann ins Gemach des Oberbösewichts ein, was übrigens auch mittels Knopfdruck vom Norden her möglich gewesen wäre. Die Druckplatte solltet Ihr aufgrund einer Verwirrungsgefahr tunlichst meiden. Ariath ist im Grunde genommen recht leicht aus seinem zweifelhaften Leben zu pusten: Ihr tretet am besten von hinten oder der Seite dicht an ihn heran und laßt die übrige Arbeit den Crystal Dragon erledigen. Wenn Ihr schnell genug und geduldig klickt, dürfte Eurem Widersacher kein

Stich gegen Euch gelingen, und Ihr könnt aus seinen Überresten unter anderem einen Kraftschlüssel absahnen. Jetzt muß nur noch das Pentagramm an der Westwand betatscht werden, und Ihr dürft Euch zum Kraftraum aufmachen, zu dem Euch der Kraftschlüssel Zutritt verschafft. Dort müßt Ihr vorsichtig die Kraftfelder verbannen, um an die vier Krafteedelsteine zu gelangen, mit denen es wieder in die große Halle geht. Hier werden die Klunker, wie auf den zwei Pergamentrollen vermerkt, in die vier Nischen des Wandkreuzes plziert: blau im Süden, bernstein im Westen, rot im Norden und grün im Osten. Daraufhin müßt Euch ein Teleporterschlüssel vor die Füße fallen, der mit dem Schlüsselloch ganz im Süden (am „Kinn des Totenkopfs“) benutzt wird und einen Teleporter im äußersten Nordosten der Ebene entstehen läßt. An diesem Teleport angelangt, gilt es, einen letzten Priester ins Jenseits zu schicken, bevor Ihr Euch via Beam-o-mat in Sicherheit bringen und die wohlverdiente Schlußsequenz genießen könnt.



PC-Task 3.0	159 DM
Technosound Turbo II	124 DM
TurboText 2.0	138 DM
Monument Titrer	195 DM
PowerTitrer	95 DM
VideoStage Pro	208 DM
X-DVE	215 DM
BlitzBasic 2 V2.0 (d)	175 DM
Devpac - Assembler V3.04	175 DM
SAS-C Lattice 6.5	338 DM

Anders:		CDROMs:	
Amiga Money	79 DM	17 Bit Coll. Phase IV	49 DM
Audiomaster IV	108 DM	Aminet 5	18 DM
Cando 2.5	218 DM	Aminet Set 1	45 DM
DirWork 2.1	98 DM	Auge 4000	37 DM
Englisch I/II Plus	55 DM	Clipart (Weird Sc.)	32 DM
Final Writer	234 DM	CDPD 1-4	37 DM
Megalo Sound	85 DM	Eurozone	35 DM
Migraph OCR	138 DM	Fonts (Weird Sc.)	32 DM
Pagesetter III	158 DM	Gif Galaxy	69 DM
Personal Write	48 DM	Giga-PD 3.0	69 DM
PowerCopy pro	168 DM	Gigantic Games	45 DM
Siegfried Copy	58 DM	Gold Fish	44 DM
Sonix	58 DM	MegaHits 5	45 DM
Trapfax	148 DM	MegaMedia	69 DM
XCopy	58 DM	Sounds Terrific	45 DM
		Spielekiste	39 DM

Restposten:		Grafik & Video:	
Aegis VideoTitrer	58 DM	ANIMagic	78 DM
BroadcastTitrer Fonts	58 DM	Adorage 2.5	185 DM
CG-Fonts (GD)	58 DM	Clarissa 3.0 pro.	395 DM
DigiView	158 DM	Panorama 3.0	148 DM

Splele:		Gebrauchte Bücher:	
Aufschwung Ost	69 DM	AmigaBasic (Data B.)	15 DM
Bubba & Premiere	59 DM	AmigaBasic (M&T)	15 DM
CenterCourt Tennis	59 DM		
Roadkill	89 DM		
ThemePark	79 DM		

Amiga - Zeitschriften - Recherche LIAM

79 DM - auch als Datenbank nutzbar - 79 DM

inkl. Datenbestände 1992-1994

- Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment! -
- kostenlose Preisliste anfordern -
- CD-Games, Spiele & Hardware auf Anfrage -
Versandkosten: 10 DM / Vorkasse - 13 DM / NN zzgl. NN-Geb
* Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten *

IMPULS Fax: 0221 / 510 26 20
Mailorder 0221 / 52 96 20
Jörg Weuster
Gutenbergstr. 53
50823 Köln

Abandoned Places	11/92	Tip	Chip's Challenge	10/91	Cheat	Garfield	10/91	Tip	Missiles Over Xenon	4/94	Cheat	Skidmarks 2	7/95	Freezer
Abandoned Places	12/92	Tip	Christmas Lemmings	3/94	Codes	Gear Works	11/93	Codes	Monkey Island 2	9/92	Cheat	Skyworker	4/95	Lösung
Abandoned Places II	7/93	Codes	Chuck Rock	5/94	Tip/Frz.	Global Effect	11/93	Tip	Moonside	5/92	Cheat	Sleepwalker	5/93	Cheat
Abandoned Places 2	11/93	Tip	Chrome	4/92	Codes	Global Gladiators	11/93	Freezer	Moonstone	1/92	Tip/Freezer	Sleepwalker	4/93	Freezer
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte	Chuck Rock 2	9/94	Tip	Globaldile	5/94	Codes	Mr. Nutz	1/95	Codes	Sliding Skill	1/92	Codes
Abandoned Places 2	4/95	Tip	Clack	7/93	Freezer	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	5/94	Codes	Smash TV	3/92	Freezer
Action Cat	7/95	Cheat	Clack	10/92	Cheat	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Soccer Kid	11/93	Freezer
Addams Family	9/92	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Soccer Kid	12/93	Tips
Agony	5/92	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alfred Chicken	1/92	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alien 3	3/95	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alien Breed	2/92	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alien Breed	2/92	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alien Breed	2/92	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tip/Frz./Cod.	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alien Breed 2	4/94	Karten	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alien Breed 2 CD	3/95	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Alien World	5/92	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
All Terrain Racing	4/92	Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
All Terrain Racing	7/95	Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Ambermoon	3/94	Tip/Karten	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Ambermoon	5/94	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Ambermoon	11/94	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Ambermoon	1/95	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Amberstar	11/92	Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Amberstar	7/92	Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Amnion	12/91	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Another World	2/92	Lösung/Kart.	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Anstöß	1/94	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Anstöß	4/94	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Anstöß World Cup Ed.	1/95	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Antares	3/92	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Apocalypse	10/94	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Apocalypse	10/94	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Aquaventure	10/92	Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Arabian Nights	4/92	Cheat/Freezer/Tips	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Armalyte	4/92	Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Armour-Geddon	10/91	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Arnie	7/92	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Assassin	4/93	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Assassin	3/93	Karte/Tips	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Assassin	1/93	Karte/Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Assassin Special Edition	5/94	Karten	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Assassin Operation Hinkelstein	1/92	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
A-Train	9/93	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
A-Train dt.	11/93	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Atomino	11/91	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Baby Joe	1/92	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Backstage	3/94	Lösung	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Banisher	11/94	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Banisher	11/94	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Barbarian	2/92	Tip/Frz.	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Bard's Tale 3	2/92	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Bard's Tale 3	10/92	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Base Jumpers	4/95	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Base Jumpers	5/95	Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
B.A.T. 2	4/94	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Battle Command	11/91	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Battle Isle	11/91	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Battle Isle Data Disk I	9/92	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Battle Isle Data II	7/93	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Battle Squadron	11/94	Klassiker	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
B.C. Kid	5/93	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Beast II	11/92	Lösung/Frz.	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Beast III	12/92	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Beavers	9/93	Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Beavers	10/93	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Beneath a Steel Sky CD	10/94	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Benefactor	10/94	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Bi-Fi 2	9/94	Lösung/Karten	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Birds of Prey	2/92	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Black Crypt	4/92	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Black Crypt	5/92	Lösung	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Black Crypt	7/92	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Black Crypt	12/92	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Black Crypt	9/94	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Black Crypt	5/95	Tip	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Black Gold	4/92	Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Blaster	11/93	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Blod	1/94	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Blod	4/94	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Blod Brothers	9/92	Tip/Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Bob's Bad Day	12/93	Codes	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Body Blows Galactic	1/94	Freezer	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Body Blows Galactic	9/94	Cheat	Clockwork	10/94	Codes	Gool	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karten/Freezer	Software Manager	7/94	Tips
Bobabodur	11/92	Free												



**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 6.50 DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Action Cat	5/95	Action	64%	Der Schatz im Silbersee	3/94	Abenteuer	74%	Lemmings für CD32	2/94	Strategie	88%	Skeleton Krew CD	4/95	Action	77%
Addiction	2/95	Compilation	miserabel	Der Trainer	7/94	Sport	80%	Liberation	4/94	Abenteuer	65%	Sidmarks	2/94	Sport	80%
Akira	4/95	Action	38%	Der Trainer Italia	12/94	Sport	69%	Liberation für CD32	1/94	Abenteuer	64%	Skylark	3/95	Simulation	48%
Akira CD	5/95	Action	34%	Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%	Lili Devil CD	11/94	Geschicklichkeit	76%	Soccermania	10/94	Compilation	gut
Aladdin	12/94	Geschicklichkeit	86%	Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Abenteuer	51%	Lollypop	7/95	Geschicklichkeit	75%	Soccer Kid CD	11/94	Geschicklichkeit	85%
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%	Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54%	Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%	Soccer Kid für A1200	1/94	Geschicklichkeit	85%
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%	Disposable Hero	1/94	Action	81%	Lofar Mathius Super Soccer	12/94	Sport	74%	Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Alien Breed Spec: Ed & Quak (CD)	5/94	Action	73%	Disposable Hero (CD)	5/94	Action	85%	Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%	Soccer Superstars	4/95	Sport	37%
Alien Breed: Tower Assault CD2/95	5/94	Action	79%	Dithell in Space	3/94	Action	34%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Software Manager	2/94	Simulation	86%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%	Dunk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%	Manchester United				Spaceward Hol	7/94	Strategie	61%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%	Doofus	1/94	Geschicklichkeit	69%	P.L. Champions	5/94	Sport	70%	Special Edition	2/94	Compilation	super
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%	Doppelpass	2/95	Compilation	super	Marblelous	3/95	Geschicklichkeit	66%	Stable Masters	7/95	Sport	46%
Anstoss World Cup Edition 9/94	9/94	Sport	89%	Drocula	7/94	Action	56%	Mario is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%	Starlord	1/94	Action	80%
Apocalypse	5/94	Action	85%	Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%	Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%	Starlord	9/94	Simulation	78%
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	83%	Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%	Marvin's Marvellous Adventure CD12/94	Action	75%	Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	60%	
Arade Pool CD	12/94	Sport	64%	Dreamsland	2/94	Compilation	gut	Mean Arenas für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%	Steel Business	11/94	Simulation	31%
Arade Pool für A500	3/94	Simulation	60%	Dreamweb	3/95	Abenteuer	83%	Megahits 3CD	2/95	Compilation	gut	Stern Siedler	10/94	Strategie	69%
Arade Pool für A1200	3/94	Simulation	62%	Eggmator	3/94	Action	10%	Mega Motion	2/94	Strategie	62%	Stratagem	1/94	Strategie	46%
Armour Geddon II	5/94	Simulation	44%	Elfmania	4/94	Action	85%	Microcosm für CD32	3/94	Action	66%	Stratagem für A1200	1/94	Strategie	55%
Arya Vaiv	10/94	Action	44%	Elite II-Frontier (CD)	5/94	Simulation	86%	Missiles over Xerion	3/94	Action	62%	Striker (CD)	7/94	Sport	45%
Assassin Special Edition	2/94	Action	85%	Embryo	11/94	Action	38%	Moon City	4/94	Strategie	45%	S.T. Thomas	12/94	Simulation	55%
Aufschwung Ost	1/94	Strategie	79%	Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%	Mr. Blobby	2/95	Geschicklichkeit	39%	S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
Banshee A1200	9/94	Action	83%	Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%	Mr. Nutz	1/94	Geschicklichkeit	85%	S.U.B. für A1200	3/94	Simulation	79%
Banshee CD	10/94	Action	83%	Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%	Myth CD	9/94	Abenteuer	48%	Suburban Commando	1/94	Action	21%
Base Jumpers	4/94	Geschicklichkeit	76%	Excellent Games	2/94	Compilation	super	Naughty Ones	3/94	Action	70%	Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%	Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%	Subwar 2050 CD	2/95	Simulation	85%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%	F1	1/94	Sport	68%	Nick Faldo's Champ. f. CD32	4/94	Sport	80%	Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%	F1 World Championship Edition	7/95	Sport	65%	Nigel Mansell's W.C. für CD321/94	Sport	70%	Summer Olympix für CD32	4/94	Sport	69%	
Battleloads	9/94	Action	22%	Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%	Now that's what I call Games 1	2/94	Compilation	mitte	Superfrog CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Battleloads CD	9/94	Action	19%	Fatman	2/94	Geschicklichkeit	63%	Now that's what I call Games 2	2/94	Compilation	mittel	Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%	Fatman für A1200	3/94	Action	60%	Oldtimer	3/95	Simulation	78%	Super Putty für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Beneath the Iron Gate	7/95	Action	68%	Fields of Glory	12/94	Strategie	56%	Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%	Super Skidmarks	5/95	Sport	85%
Beneath a Steel Sky	3/94	Abenteuer	87%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%	Super Stardust	12/94	Action	79%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%	Fifa International Soccer	12/94	Sport	85%	Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%	Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Berliner Spielekiste CD	2/95	Compilation	mittel	Fireforce für CD32	3/94	Action	27%	Overlord	2/95	Simulation	58%	Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Big Four	10/94	Compilation	mittelBig	Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%	Penthouse Hot Number				T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65%
Big Sea	4/94	Simulation	65%	Football Masters	7/95	Sport	39%	Deluxe f. A500	2/94	Strategie	21%	Team 17 Collection Vol. 110/94	110/94	Compilation	super
Bling!	2/95	Simulation	86%	Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%	Deluxe f. A1200	2/94	Strategie	30%	The Blue and the Gray	3/94	Strategie	19%
Bloodnet	5/95	Abenteuer	75%	For President	5/94	Simulation	19%	PGA European Tour	2/95	Sport	83%	The Blues Brothers Jukebox Adv. 4/94	4/94	Geschicklichkeit	71%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%	Fury of the Furries	2/94	Strategie	71%	PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%	The Box	2/95	Compilation	gut
Brian The Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%	Fury of the Furries (CD)	7/94	Strategie	71%	PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Brian The Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Fußball Total!	11/94	Sport	83%	PGA European Tour für A1200	1/94	Simulation	84%	The Complete U.M.S.	3/94	Strategie	70%
Brian The Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%	Genesis	1/94	Simulation	76%	Pinball Fantasies für A1200	1/94	Simulation	84%	The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
Brain Man	7/95	Strategie	65%	Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut	Pinball Illusions	12/94	Simulation	87%	The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
Bubba'n'Six	2/94	Geschicklichkeit	78%	Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%	Pinball Illusions CD	7/95	Simulation	89%	The Legacy of Sorasil	4/94	Abenteuer	72%
Bubba'n'Six (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%	Globule	1/94	Geschicklichkeit	72%	Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%	The Legacy of Sorasil CD	10/94	Abenteuer	72%
Bubble & Squeak CD	11/94	Geschicklichkeit	87%	Goblins 3	1/94	Abenteuer	74%	Pirates Gold für CD32	2/94	Abenteuer	85%	The Lords of Power	2/94	Compilation	super
Bubble & Squeak	1/95	Geschild.	85%/87%	Grandlam Classics	2/94	Compilation	mittel	Pizza Connection	2/94	Simulation	88%	The Manager	2/94	Compilation	gut
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%	Guardian AGA	2/95	Action	68%	Poker Nights Teresa Personally 9/94	Strategie	36%	The Misadventures of Flink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%	
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%	Guardian CD	11/94	Action	77%	Power Drive	3/95	Sport	58%	Theme Park	11/94	Simulation	77%
Bundesliga Manager Hatrick 9/94	9/94	Sport	91%	Gunship 2000 für A1200	4/94	Simulation	85%	Power Games CD	2/95	Compilation	sehr gut	Theme Park	2/95	Simulation	69%
Burning Rubber	2/94	Sport	73%	Gunship 2000 CD	9/94	Simulation	85%	Premer Division	1/94	Sport	17%	Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
Burntime für A1200	1/94	Abenteuer	86%	Hanse-Die Expedition	10/94	Simulation	70%	Premer Manager 3	1/95	Sport	66%	The Ryder Cup	3/94	Sport	57%
Campaign II	1/94	Simulation	67%	Heimdal 2	7/94	Abenteuer	73%	Prey - An Alien				The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Canonfodder 2	1/95	Strategie	73%	Herzald 2 into the Halls of Worlds CD9/94	Abenteuer	75%	Encounter für CD32	3/94	Verschiedenes	37%	The Seven Gates of Jambala für CD32	3/94	Action	42%	
Castles II für CD32	2/94	Strategie	62%	High Seas Trader	7/95	Simulation	68%	Project X & F 17 Challenge (CD)5/94	Action	69%	The Ultimate Software Manager	2/94	Simulation	17%	
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%	Hits für Six VI	10/94	Compilation	mittel	Puggy	3/94	Action	82%	Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Chambers of Shaolin für CD323/94	Sport		42%	Hits für Six VII	10/94	Compilation	gut	Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%	Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Championship Manager Italia	2/94	Sport	28%	Hits für Six VIII	10/94	Compilation	gut	Real Genius	5/94	Strategie	28%	Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Christoph Columbus	2/94	Simulation	80%	Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%	Reunion	3/94	Simulation	85%	Tornado	2/94	Simulation	76%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschicklichkeit	77%	Humans (CD)	7/94	Strategie	78%	Reunion AGA	3/95	Simulation	86%	Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Chuck Rock II Son of Chuck CD10/94	Geschicklichkeit		80%	Hyperson	2/94	Action	52%	Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%	Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%	Imagems	2/94	Strategie	48%	Rise of the Robots	12/94	Action	91%	Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Classic Collection: Adventure	5/95	Compilation	super	Imagems	5/94	Strategie	62%	Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%	Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%	Impossible Mission 2025	9/95	Geschicklichkeit	65%	Roadkill CD	3/95	Sport	82%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Combat Classics 2	2/94	Compilation	super	Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%	Roadkill AGA	7/95	Sport	80%	Trivial Pursuit für CD32	4/94	Verschiedenes	68%
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut	Innocent until Caught	3/94	Abenteuer	72%	Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	78%	Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Cool Spot	2/94	Geschicklichkeit	81%	International Karate für CD32	4/94	Sport	70%	Robinsons Requiem AGA	10/94	Abenteuer	78%	Turning Points	10/94	Compilation	miss
Corkers	10/94	Compilation	schwach	Ishar 3	10/94	Abenteuer	69%	Rüsselheim AGA	10/94	Simulation	81%	Twilight 2000 für A1200	4/94	Simulation	70%
Cosmic Spacehead	1/94	Verschiedenes	45%	J. Pond 3 Op. Starfish für A12005/94	Geschicklichkeit	75%	Rüsselheim Standard	10/94	Simulation	80%	UFOEnemy Unknown	5/95	Strategie	70%	
Cricket Masters	7/95	Sport	10%	James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%	Ruff'n'Tumble	11/94	Action	91%	UfoEnemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Cross Check	1/95	Sport	50%	Jet Strike	1/95	Action	19%	Ruffian	7/95	Geschicklichkeit	71%	Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%	John Barnes Eur. Footb.f. CD321/94	Sport	51%	Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%	Universe	10/94	Abenteuer	80%	
Dangerous Streets	4/94	Action	32%	Jungle Strike	1/95	Simulation	85%	Second Samurai	2/94	Action	73%	Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Dangerous Streets für A500	5/94	Action	20%	Jungle Strike CD	3/95	Simulation	87%	Seek & Destroy	4/94	Action	71%	Valhalla: Before the War	4/95	Abenteuer	44%
Dangerous Streets für CD32	2/94	Action	44%	Jurassic Park für A1200	1/94	Action	65%	Seek & Destroy für CD32	2/94	Action	74%	Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Darkmire	4/94	Abenteuer	80%	Kick Off 3	10/94	Sport	70%	Sensible Soccer International Ed 9/94	Sport	81%	Vital Light	10/94	Strategie	41%	
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%	Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%	Sensible World of Soccer 11/94	11/94	Sport	87%	Vital Light CD	3/95	Strategie	43%
Dawn Patrol	3/95	Simulation	80%	Kid Chaos	11/94	Geschicklichkeit	82%	Shadow Fighter	2/95	Action	79%	Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
D-Day	9/94	Strategie	63%	Kid Chaos CD	1/95	Geschicklichkeit	83%	Shadow Fighter AGA	4/95	Action	81%	Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Death Mask	4/95	Action	65%	Kids Rule O.K.	2/94	Compilation	schwach	Shadow Fighter CD	7/95	Action	81%	Whizz	4/95	Geschicklichkeit	75%
Death Mask CD	7/95	Action	67%	Kind of Magic 4	10/94	Compilation	schwach	Shaq-Fu	2/95	Action	58%	Wild Cup Soccer CD	3/95	Sport	67%
Death or Glory	5/94	Abenteuer	85%	Kingdoms of Germany	2/95	Strategie	70%	Shaq-Fu AGA	3/95	Action	60%	Winter Camp	2/94	Sport	56%
Deep Core für CD32	1/94	Action	50%	Kinkmaker	2/94	Strategie	17%	Sierra Soccer World Chall. Ed.7/94	Sport	70%	Winter Olympics	3/94	Sport	56%	
D/Generation für A1200	2/94	Verschiedenes	77%	Kingpin Arcade Sports Bowling	5/95	Sport	62%	Sim City 2000	12/94	Simulation	85%	World Cup USA 94	10/94	Sport	64%
Dennis für A500	2/94	Geschicklichkeit	66%	Kingpin Arcade Sports Bowling AGA	5/95	Sport	63%	Sim City für CD32	2/94	Simulation	79%	World Cup Year '94	10/94	Compilation	gut
Dennis für A1200	2/94	Geschicklichkeit	68%	Kingpin Arcade Sports Bowling CD7/95	Sport	64%	Sim Classics	10/94	Compilation	super	ZeeWolf	1/95	Simulation		



AMIGA

CD-ZOKER

MULTIMEDIA
AUF AMIGA

EIN
BEZAUBERNDEN
ADVENTURE

Simoon

the sorcerer

II

Jetzt
auf
Amiga-CD

Erben
der
Erde

DER SEELENTURM

BASE
Jumpers



CD-NEWS
AUFRÜST-KIT FÜR DAS CD³²
SHAREWARE-SCHREIBEN
NEUE MPEG-MOVIES
EROTIK-CDs



**Letztes Jahr hat
samte Amiga-Welt
des Magie-Azubis
können – keine
Adventure Soft
ger aus dem Hut**

Simon the sorcerer II

**sich nahezu die ge-
für die Abenteuer
Simon begeistern
Hexerei also, daß
nun einen Nachfol-
zaubert...**

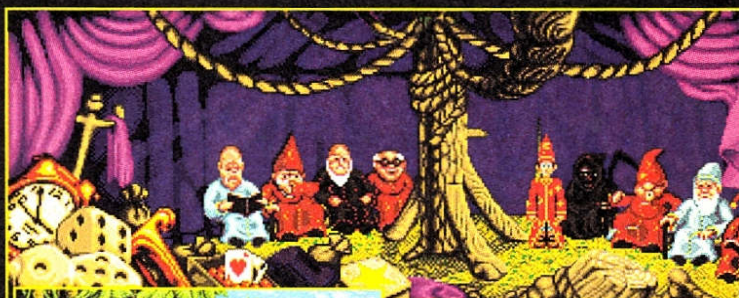
Daß der Vorhexer so viel Anklang fand, lag an der gelungenen Mischung: Inhaltlich, grafisch und vor allem, was den Gag-Faktor betrifft, erinnerte „Simon the Sorcerer“ stark an Kultwerke wie Lucas Arts' „Monkey Island“, wo man sich auch die komfortable Icon-Steuerung abgeguckt hatte. Dazu kam ein ganzer Schwung ulkiger und zumeist recht logischer Rätsel sowie (englische) Sprachausgabe, was am Amiga ja damals noch keine Selbstverständlichkeit war. All diese Qualitäten werden sich natürlich auch im Nachfolger wiederfinden – und noch ein paar mehr! So haben sich die Mannen um Chefprogrammierer Mike Woodroffe („Elvira“) optisch zwar am erfolgreichen Vorläufer orientiert, das Spiel aber deutlich umfangreicher gestaltet. Während der anderthalb Jahre

Entwicklungszeit entstanden über 80 Örtlichkeiten, die samt ihren rund 100 Einwohnern zunächst auf Zeichenpapier skizziert, danach eingescannt, koloriert und mit sagenhaften 50.000 Animationen versehen wurden. In jeder der teils scrollenden, teils bildweise umschaltenden Locations wie etwa einem Piratenschiff, einem Badestrand oder dem Rathausplatz werden daher zahlreiche Figuren, Tiere und Pflanzen ein wortwörtlich bewegtes Eigenleben führen.

An den Protagonisten hat sich wenig geändert, denn obwohl der Hauptdarsteller (der junge Zauberlehrling Simon) seinen Widersacher Sordid am Ende des ersten Abenteuers in einem Lavasee versenken konnte, meldet sich der rachsüchtige Schuft hier wieder zurück. Wie im hübschen Intro zu sehen sein wird,

holt der Erzfeind den Helden mittels eines magischen Wäscheschanks in seine Welt, aus der Simon schleunigst wieder verschwinden will. So schnell wird sich das aber nicht machen lassen, denn natürlich harren ungezählte Rätsel der Lösung und etliche Fundstücke ihrer sinnvollen Anwendung. Damit die abenteuerlichen Spaziergänge diesmal nicht in ermüdende Gewaltmärsche ausarten können, verfügt das Programm über eine anklickbare und zwei Bildschirme große Wanderkarte, in der von Anfang an sämtliche Anlaufstellen eingezeichnet sind. Zu leicht soll die Sache freilich auch nicht werden, weshalb auch ein paar Höhlen und die umfangreichen Zimmerfluchten eines Palastes zu erkunden sind. Veteranen dürfen sich zudem auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten aus Teil eins freuen,

etwa dem niedlichen Grünling, der es dank (oder trotz) seiner gräßlichen Sumpfsuppe inzwischen zum Besitzer einer Fast-foodkette gebracht hat. Auch der greise Magier Calypso ist wieder mit von der Partie, diesmal als Inhaber eines heruntergekommenen Trödel Ladens. Darüber hinaus wird Simon allerlei neue Bekanntschaften schließen, u.a. mit einem skrupellosen Kredithai, einem begabten Regenmacher aus Afrika oder der Bärenbande aus dem bekannten Märchen „Goldlöffchen“. Um mit diesem skurrilen Panoptikum kommunizieren zu können, wird es erneut Anklicksatz-Plaudeereien geben, deren eingblendete Textzeilen per Mausklick zu beschleunigen sind. Das mag z.B. dann von Nutzen sein, wenn man auf die Idee kommt, sich mit den hiesigen Waschweibern anzulegen – dank neuerdings





deutscher Sprachausgabe babbeln sie nämlich in schönstem Rheinisch!

Für Bequemlichkeit wird aber generell gesorgt sein, denn die zwölf Worticons des Vorgängers sind nun acht am unteren Bildrand angebrachten Anklick-Symbolen gewichen, wobei der Mauszeiger dann je nach gewählter Aktion sein Aussehen (ein Mund für Gespräche oder ein Magnet zum Aufklauben) wechselt. Na klar, schließlich haben die Vorbilder bei Lucas Arts ihre Steuerung inzwischen auch längst überarbeitet. Völlig eigenständig wird hier jedoch das unbegrenzt aufnahmefähige Inventory sein, muß doch Simons Zauberhut als Sammelhort für Nützlichkeiten wie ein Brecheisen oder eine Perücke erhalten. Neben derlei klassischen Adventure-Knobelein wird es auch ein paar kleinere

Echtzeit-Puzzles geben, beispielsweise dann, wenn klammheimlich ein wichtiges Buch zu entwenden ist. Und natürlich darf auch die Magie nicht fehlen, wie sonst sollte unser Held in einem Zauber-Wettbewerb gegen eine schier übermächtige, weil mit besten Beziehungen ausgerüstete Konkurrenz ankommen?

Last not least können wir den Freunden gepflegter Akustik nicht nur gut 50 Musikstücke, sondern auch Hunderte von Sound-FX versprechen, die eigens bei einer Film-Datenbank in Hollywood besorgt wurden. Und weil der Heimatlose wohl schon bis zur nächsten Ausgabe auf Amiga-CD eine Heimat gefunden hat, dürft Ihr Euch von der Vorfreude auf dieses zauberhafte Gag-Adventure getrost den Spätsommer versüßen lassen! (md)



Der Seelenturm

- Vielfach prämiertes Abenteuerspektakel
- Neuartiges Steuerungssystem für Magie und Kämpfe
- Manipulation von Gegenständen
- Bewegungen in 8 Richtungen
- 125 isometrisch projizierte Kartenausschnitte
- Riesige Auswahl an Waffen und Gegenständen
- Jede Menge Puzzles und geheime Räume

Amiga Games: 85 % Amiga Games Award
Play Time: 85 % Play Time Star
Amiga Magazin: 85 % Spiel des Monats

Fußball Total

Rasantes und spritziges Action - Fußballspiel
• Aftershot, Freistöße, Eckbälle, Jonglieren, Doppelpässe, Volleykicks, Fallrückzieher
• Zeitlupenwiederholung, unglaubliches Balgefühl
• 10 Taktiken, 10 Bodenbeläge, individuelle Spielfähigkeiten
• Jede Menge Gags, Digi Sounds, Videos (CD-ROM)

Power Play: 78 % "SUPER"
ASM: 11/12 ASM HIT
Amiga JOKER: 83 %
PC Joker: 85 % JOKER HIT



Behind the Iron Gate

- Eines der besten softscrollenden 3D Actionspiele für den Amiga
- 25 riesige Level, viele verschiedene Waffensysteme
- Raytracing-Feinde, realistische Schatteneffekte
- Rasante Geschwindigkeit, atmosphärische Musik
- Vier verschiedene Steuerungsarten für jeden Geschmack

NEU

AMIGA 69,95.-



Black Legend
Wallstraße 2
45468 Mülheim Ruhr
Fax: 0208 - 45 01 9-66



BL DIREKT - COUPON
Absender nicht vergessen

Hiermit bestelle ich:
☐ 1. Der Seelenturm
☐ 2. Fußball Total
☐ 3. Behind the Iron Gate
 Bei Minderjährigen ist die Unterschrift des Erziehungsberechtigten notwendig.
 Unterschrift: _____
 System: _____
 System: _____
 System: _____

A19/95



AMIGA CD-~~ROM~~

Der Seelenturm

In der letzten Ausgabe wußte Black Legends Mixtur aus „Heimdall“ und „Darkmere“ bereits auf Diskette sehr gut zu gefallen, doch auf Silber ist dieses Iso-Abenteuer wahrlich Gold wert!

Im Fantasyreich Chaybore ist der Teufel in Gestalt des Dämons Baalhatrok Ios: Das Biest hat sich in einem Turm verschanzi und produziert dort mit seinen sieben Monstermaschinen unentwegt Unholde, die es auf die Bevölkerung hetzt. Um den Seelenfrieden der Einheimischen wieder herzustellen, muß der Spieler nun in Gestalt des Helden Treeac alle 125 Locations des sieben Stockwerke hohen Gemäuers nach sieben versteckten Zauberkristallen abgrasen, denn sie allein können die furchtbaren „Totokopierer“ zerstören. Der heldenhafte Seelsorger wird zunächst in einem kleinen Charaktermenü wahlweise mit mehr magischen oder kämpferischen Fähigkeiten ausgestattet, sein Weg wird dann per Automapping kartographiert. Bis der Wurm im Turm eliminiert ist, bekommt man abwechslungsreich gestaltete 3D-Räumlichkeiten zu sehen, die teils bildweise umschalten, teils aber auch supersoft in alle Richtungen scrollen. Allerorten sind hier teilanimierte Feuerspei-

er, rotierende Stachelräder, Nagelböden und ähnliche Fallen postiert, aber als Ausgleich lassen sich in zahlreichen Vasen und Truhen hilfreiche Utensilien (Nahrung, Heiltränke, Kräuter, Rüstungen etc.) finden. Um die Kisten sowie die vielen Tore und Geheimtüren zu öffnen, benötigt man allerdings stets entweder den passenden Schlüssel, den mitgeführten Dietrichsatz oder Gehirnschmalz zum Knacken der Zahlenschlösser.

Hinzu kommt, daß den Fußböden der meisten Räume unentwegt kampflustige Skelette, Vögel oder Insekten entsteigen, solange die Monstermangel der jeweiligen Etage noch arbeitet. Daher bedarf es schon etwas Übung, um Treeac blitzschnell in die beste Angriffsposition zu drehen und den Unholden in Echtzeit mit dem mitgeführten Schwert einen neuen Scheitel zu ziehen. Noch aufwendiger gestaltet sich der Einsatz von Magie, denn zwar gibt es da vier Katego-

rien mit jeweils 32 Zaubersprüchen, diese müssen aber einzeln mittels einer komplizierten Maschinerie (für die ein eigenes Bild eingeblendet wird) aus etlichen Kräutern und Tränken recht mühevoll zusammengemixt werden. Der Lohn sind schlagkräftige Argumente wie Feuerbälle, Blitze oder Tiefkühl-Spells, die dann einfach per Button aktiviert werden. Die Unterschiede zur AGA-Diskversion beschränken sich zwar auf den Sound, doch sorgt gerade die komplett neue und in Molltönen gehaltene Akustik für eine dramatische Atmosphäre. Da sich auch die Pad-Steuerung bald als handlich-präzise erweist und die vor liebevoll gezeichneten Details und guten Animationen geradezu überbordende Grafik von jeher zu gefallen wußte, kann man abenteuerlustigen Aktionisten diese Scheibe wirklich nur empfehlen – egal, ob sie ein CD³² oder einen AGA-Rechner mit CD-ROM besitzen! (md)



Vorsicht: Stachelkranz

Die Gefahr lauert überall...



Ein Unglücksrabe kommt selten allein!



Wir bauen einen Spell



DER SEELENTURM (BLACK LEGEND)

ACTION-ADVENTURE

85%
„SEELLENWANDERUNG“



GRAFIK	81%
ANIMATION	76%
MUSIK	88%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	86%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 69,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

PAD
CODES
KOMPLETT

**WAHLWEISE MIT UND
OHNE SPEKTAKULÄRE
CD!**



JETZT BRANDNEU AM KIOSK



AMIGA CD-ROM *FOXER*

Erben der Erde

Auf Diskette konnte New World Computings AGA-Fabel ja bereits gut gefallen, von CD geht jetzt wortwörtlich der Elch ab: Das tierische Spektakel kann hier als eines der ersten Amiga-Adventures mit durchgehend deutscher Sprachausgabe aufwarten!

Ein ausgefuchstes Abenteuer



Gründe, dieses gewaltfreie und dennoch packende Abenteuer aus dem PC-Tierreich hier nochmals ausführlich vorzustellen, gibt es gleich drei: Auf der Amiga-CD finden sich nämlich die Fassung für das CD³², eine identische AGA-Version für den A1200/4000 mit CD-ROM sowie eine ECS-Viecherei mit weniger Farben und ohne Sprachausgabe, mit der sogar das uralte CDTV gefüttert werden kann – dazu kommen noch einige Spieledemos.

Die Story unterscheidet sich freilich in keiner Version, stets wird der Spieler in ein posthumanes Zeitalter katapultiert, das in etwa Walt Disneys Vision vom Himmel entspricht. Hier trifft man allenthalben auf vermenschlichte Tiere, die sich genauso verhalten, wie man das von ihnen erwarten würde: Schweine suhlen sich mit Begeisterung im Schlamm, Hunde denken immer nur ans Fressen und die geschäftstüchtigen Wiesel bloß an ihren persönlichen Gewinn. Daß einmal der heilige „Stein der Stürme“ gemopst werden könnte, hätte in diesem Digi-Zoo allerdings keiner gedacht, doch genau diese böse Nachricht ereilt die Tiere, während sie sich bei einem sportlichen Intro-Wettstreit vergnügen. Da hat wohl der

Fuchs zugegriffen, ist Meister Reineke doch schon von jeher mit einem üblen Leumund behaftet...

Tatsächlich ist Fuchs Rif jedoch unschuldig, was er nun unter Leitung des Spielers beweisen muß. Damit er die Reliquie auch ganz bestimmt wieder heranschafft, behält der Rat der Tiere bis zur restlosen Aufklärung des Tathergangs Rifs Freundin als Faustpfand ein und stellt ihm mit dem Elch Eah und dem Eber Ook noch zwei Aufpasser zur Seite. Die beiden dackeln dem Helden fortan brav hinterdrein, um bei passender Gelegenheit Schützenhilfe zu geben: Durch Androhung von Keilerkeile wird so mancher verstockte Informant gesprächig, und der allseits beliebte Geweihtträger erweist sich ebenfalls oft als sehr nützlich. Die Spurensuche führt das Trio durch farbenfrohe und wahlweise Bild für Bild umschaltende oder leicht ruckelig scrollende 3D-Landschaften, die im komfortablen Point & Click-Verfahren zu durchwandern sind. Für eingehende Untersuchungen und Gespräche stehen dabei acht Wort-Icons (Schauen, Nehmen, Sprechen etc.) zur Verfügung, von denen sich je ein besonders häufig benutzter Befehl auf die rechte Maustaste legen läßt. Bis der Täter ermittelt ist,

wird man den Siedlungen der elf hiesigen Tierarten wiederholte Besuche abstatten müssen, man lernt die Hundeburg, das Wieseldorf, den Katzenwald oder das Höhlenlabyrinth der lichtscheuen Ratten also genauer kennen, als einem manchmal lieb ist – zumal viele der begehbaren Gebäude nur der Dekoration dienen und somit leerstehen. Längere Wegstrecken lassen sich über eine anklickbare Übersichtskarte zurücklegen, die automatisch um neu ausbaldowerte Adressen (etwa die eines stillgelegten Flughafens oder eines Staudammes) ergänzt wird, bis sie dann irgendwann mehrere Bildschirme umfaßt. Die ausgiebigen Anklicksatz-Verhöre der allerorten anzutreffenden Einwohner, die von den Programmierern mit einem richtigen Eigenleben ausgestattet wurden, erweisen sich als zeitintensive Angelegenheit, da ihre dann einblendenden Porträts zwar meist viel, aber überwiegend wenig Wichtiges zu vermelden haben. Ebenso aufwendig gestalten sich die Hausdurchsuchungen, bei denen zwecks besserer Übersicht ein Bild im Bild eingeblendet wird. Sobald sich zwischen all dem wertlosen Dekomaterial etwas Interessantes wie ein Ring, ein Beerenbusch oder ein Eimer fin-

Die Wanderkarte



Der kühne Keiler





Drei Freunde müßt ihr sein

Eine kleine Beratung



Platz ist in der leeren Hütte...

det, wandert das Beweisstück zur späteren Verwendung natürlich umgehend ins unbegrenzt aufnahmefähige Inventory. Entsprechend genretypisch sind die Rätsel gestaltet, deren Schwierigkeit auf einem Niveau liegt, mit dem auch jüngere Tierfreunde problemlos klarkommen. Aufmerksame Zuhörer werden dank großzügig in den Verhören eingestreuter Tips also bald herausgefunden haben, daß etwa der Pfadfinder unter den Ratten erst dann bereit ist, eine Tatzenspur zu untersuchen, wenn man dem Stubenhocker einen passenden Gipsabdruck liefert – was wiederum einen Besuch beim Gipshändler des Wieseldorfes voraussetzt. Aus diesem und ähnlichen Gründen wandert die Tier-Dektei aus Fuchs, Elch und Eber also häufig zwischen den Örtlichkeiten herum, was mangels Automapping in den weit verzweigten Dungeons der Hundeburg bzw. des Rattenbaus schon mal etwas aufreibend sein kann. Für derlei Gewaltmärsche entschädigen die vielen niedlichen Animationen der geschäftig durch detailreich gestaltete Grafiken wuselnden Tiere und die zumeist recht witzigen Gespräche jedoch reichlich, und auch die Soundbegleitung aus mittelalterlichen Weisen und neuzeit-

lichen FX kann sich hören lassen. Wer übrigens lieber liest als hört, darf zur professionellen deutschen Sprachausgabe zusätzlich auch Texte einblenden.

Mag Erben der Erde also für gewiefte Abenteurer auch keine allzu große Herausforderung darstellen, ein feines Spiel für jüngere CD-Amigos ist es allemal: Die kinderleichte Handhabung und die spannende Story in bildschöner Präsentation garantieren bestes Familien-Entertainment – auf wirklich allen Silberschleudern der Marke Commodore, wahlweise auch auf PAL-, NTSC- und VGA-Monitoren sowie bei Bedarf sogar im Multitasking-Betrieb! (md)



Ein Diebstahl wird gemeldet



Die Tatze des Täters



Besuch im Wieseldorf



Ganz schön verzwickt, dieses Labyrinth!

ERBEN DER ERDE
(NEW WORLD COMPUTING/
SOFTGOLD)

ADVENTURE-FABEL

82%

„FABELHAFT“



GRAFIK	81%
ANIMATION	72%
MUSIK	83%
SOUND-FX	88%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	83%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 69,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

MAUS
SPIELSTÄNDE
KOMPLETT



AMIGA CD-ROM *JOYER*

Base Jumpers

Originelle Spielideen sind mittlerweile wirklich selten geworden, insbesondere am CD³² – um so erfreulicher, daß Rasputin jetzt eine so schöne Silberversion dieses witzigen Spiels vorlegt!



Keine Chance für Vampire



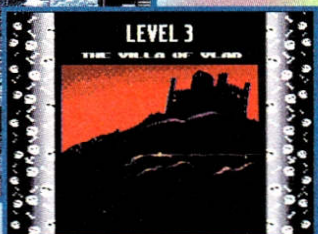
Wer hoch steigt...

...fällt tief!



Der Kampf um die Breakout-Burgen

So wurde der digitale Extremsport hier um einen irren Soundtrack bereichert, wir trauten unseren Ohren kaum, als da u.a. Opernarien, Die vier Jahreszeiten von Vivaldi und ein vokales Rockstück aus den Boxen schallten! Noch verrückter als dieser Akustik-Mix war und ist das Spiel selbst: Ein bis vier Teilnehmer sollen in einem Gebäude möglichst schnell die Plattformen bis hin zum Dach erklimmen, um sich dann per Fallschirm in die Tiefe zu stürzen. Tja, das



gehört laut Anleitung bei den Mitgliedern des Taubenzüchtervereins von Ostbeckinsale halt einfach zum guten Ton... Das Gameplay vereint bekannte Elemente aus Klassikern wie „Super Mario“, „Rick Dangerous“ oder „Rainbow Islands“, denn es müssen Gegner plattgehüpft und Schalter umgelegt werden, während der Bildschirm langsam, aber sicher nach oben scrollt – wer da beim Buchstaben-Aufsammeln nicht schnell genug ist, wird mit Punktabzug bestraft, wer sich von Pfeilen oder anderen Gefahren die Energie absaugen läßt, mit dem Tod. Nach dem Sprung vom Dach ist die Übung aber noch längst nicht gegessen, denn im freien Fall wird heftig gedrängelt, und wer deshalb ein hartes Hindernis rammt, kommt in Einzelteilen am Boden an. Aufgelockert wird der stete Auf- und Abstieg durch ein knappes Dutzend Bonusspiele wie Breakout-Varianten, Pongschlachten oder Snowboard-Rennen; dazu kommt gelegentlich veränderte Gravitation im regulären Sprungbetrieb.

Am besten sind die umfangreichen, vielfach unterteilten und paßwortgesicherten Levels nach wie vor mit einem Joystick zu bewältigen, der auch am CD³² dem etwas schwammig reagierenden Pad vorzuziehen ist – gerade im Vier-Spieler-Betrieb kommt ansonsten nicht so viel Freude auf, obwohl die unterhaltsame Anleitung erklärt, wie je zwei Spieler mit einem Steu-

erknochen klarkommen. Am besten haben es daher Base Jumper mit A1200 und CD-ROM, zumal dann mit einer Speichererweiterung auch das leichte Ruckeln wegfällt. Ein A4000/40 ist leider nicht teilnahmeberechtigt, aber Besitzer einer solchen Highend-Maschine wären von der arg hausbackenen Grafik und den mageren Sound-Effekten wohl ohnehin wenig begeistert.

Trotz der aufgepeppten Musikuntermauerung und dem Preisnachlaß von zehn Märkern muß die CD-Fassung wegen der kaum adäquaten Optik also mit der gleichen Note vorliebnehmen wie die Floppy-Version vor einigen Monaten. Aber witzig ist Base Jumpers auch und gerade am CD³², und daß man bei Rasputin auch bessere Präsentation zu schätzen weiß, soll im Dezember dann „Limbo of the Lost“ beweisen: Die ersten Grafiken dieses Adventures sahen so phänomenal aus, daß sie das kürzlich für den Amiga gestrichene „Lost Eden“ vergessen machen! (mm)

BASE JUMPERS (RASPUTIN)

FREIFALL-ACTION

76%
„VERRÜCKT“



GRAFIK	58%
ANIMATION	52%
MUSIK	80%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	67%
DAUERSPASS	80%

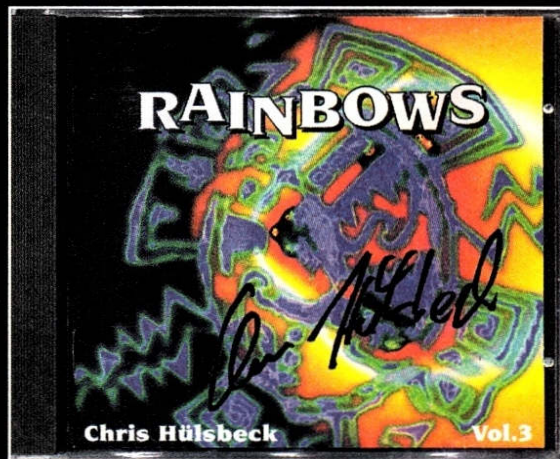
**FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 49,-**



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD/STICK/TASTEN
LEVELCODES
NEIN

DIE NEUE HÜLSBECK-CD exklusiv im Joker Shop!



**Jede Scheibe
von Chris Hülsbeck
persönlich
handsigniert!**

„RAINBOWS“ ist eine Longplay-CD und bietet 15 brandheiße Tracks mit neu abgemixten Spiele-Hits und anderen neuen Kompositionen von Chris Hülsbeck – und dazu noch vier Bonustracks mit Samples zur freien Verwendung! Mehr noch, die besten Stücke, die daraus entstehen, werden auf der nächsten Scheibe des Meisters mitveröffentlicht!

Sichert Euch Euer handsigniertes Exemplar von „RAINBOWS“ für 31,- DM im Joker Shop, denn diese Wahnsinns-CD gibt es sonst nirgendwo zu kaufen!!!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6.50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

„Eine der erfolgreichsten Consumer-messen Europas“



Die große Consumermesse, auf der
Sie alles sofort kaufen können
Köln, Messegelände, Halle 10 & 11,
vom 10. bis 12 November 1995

SEE YOU!!!

.KARTENSERVICE

___ Karten für Erwachsene	à 20 DM	___ DM
___ Karten für Schüler/Studenten	à 15 DM	___ DM
plus Vorverkaufsgebühr	2 DM	___ DM
GESAMTPREIS		___ DM

Name:

Straße:

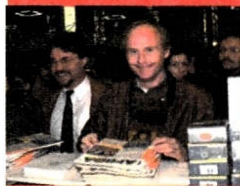
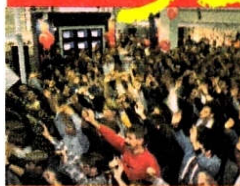
Plz./Ort:

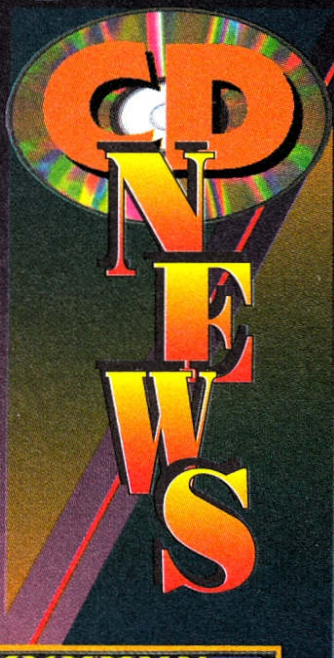
Unterschrift:

Telefon (für Rückfragen)

Bestelladresse:
ICP Verlag, Kartenservice COMPUTER '95,
Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

ICP ist ein Unternehmen des Medienkonzerns GONG





DIE COMPUTER-KONSOLE

Die Hardware-Schmiede DCE hat ein praktisches Erweiterungs-Kit in der Machete: Das „FX32“ genannte Teil soll aus dem CD³² einen vollwertigen A1200-Rechner machen!

Die elegante Hardware wird komplett im Erweiterungsport untergebracht und beansprucht daher auch keinen zusätzlichen Platz außerhalb der Amiga-Konsole, wie etwa das „SX-1“. Sämtliche Eingänge wie serieller und paralleler Port, Floppy, Monitor- oder gar VGA-Stecker zum Anschluß eines Multisync-Monitors sind nach außen geführt, intern lassen sich eine 2,5"-Festplatte sowie zusätzliches Fast-RAM im SIMM-Format nachrüsten. Das klingt recht vielversprechend – ob das FX32 die geforderten 450,- DM auch in der Praxis wert ist, verraten wir Euch anhand eines Tests in der kommenden Ausgabe. Wer sich bereits vorab näher informieren möchte, der wende sich unter der Telefonnummer 0208/63 31 51 an den Hersteller.

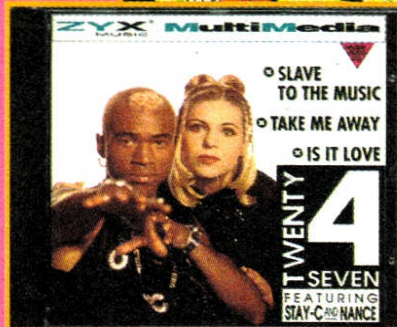


NEUE SCHILLER-MOVIES

Ein Packen neuen CD-Filmmaterials ist dieser Tage beim Fachhändler eingetrudelt – hier eine kleine Übersicht für die glücklichen Besitzer eines CD³² mit einem Full Motion Video-Modul.

Bei Eurovideo hat man die Verfilmung des Mega-Musicals **Sarafina** sowie den fantastischen „Tanz der Teufel“-Nachzieher **Die Armee der Finsternis** auf je zwei Silberlinge gebannt. Je eine CD beinhaltet die von der Bildqualität her eher mäßigen Titel aus dem Hause Zyx Multimedia, etwa die **Classic Comics 1 & 2** betitelte Sammlung alter Zeichentrick-Schinken aus den 40er Jahren oder eine Reihe von Dancevideo-Compilations der Interpreten **2 Unlimited**, **Cappella** und **Twenty 4 Seven**, die je rund vier Videotracks sowie einige Audiostücke enthalten. Hinter dem Namen **Zyx Dance Hits** verbirgt sich eine trotz NTSC-Streifen nett anzusehende Doppel-CD, auf der die eben genannten Truppen plus einige andere insgesamt zehn Stücke zum besten

geben. Die Preise bewegen sich um die 40 DM pro Titel.



SOUND & VISION

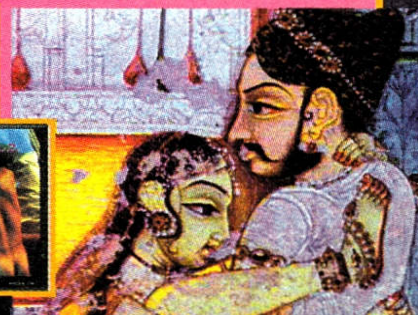
Stefan Ossowskis Schatztruhe ist mal wieder für einige CD-Schätzchen gut: Für 25,- DM erhält man unter dem Titel **Magic Illusions** eine Reihe der noch immer recht beliebten 3D-Stereogramme zum Angucken sowie jede Menge Rohmaterial und die nötigen Tools zum Berechnen eigener Kreationen. Genau der richtige Stoff für Soundbastler findet sich dagegen für 49,- DM auf der **Danny Amor's da capo**; nämlich ca. 1.400 Musikstücke im Soundtracker-Format, die verschiedensten Abspielprogramme dafür (darunter die OctaMed 4.0-Vollversion!) sowie Hundertschaften von Samples, u.a. in den Audioformaten IFF, VOC und WAVE. Zu bestellen unter der Telefonnummer: 0201/78 87 78



SEXY SILBER

Unter den Titeln „Kama Sutra“ und „Kama Sutra 2“ ist beim Fachhandel derzeit digitale Bettgymnastik der Firma PolyGram Video erhältlich – wir haben für Euch vorgeturnt...

Hier wo dort führen mehrere Pärchen untermalt von Sitar-Klängen jeweils rund 30 (teils recht exotische) Liebesstellungen vor, während ein angenehm einschläfernder Kommentator die Übungen in Sprachausgabe erläutert. Die MPEG-Codierung beider Silberlinge ist qualitativ hochwertig; und eine FSK-Freigabe von 16 Jahren garantiert, daß es einiges, aber eben nicht alles zu sehen gibt – erst recht nicht ohne Video-Cartridge im CD³².



Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

z.B.:

Alien Breed 3D (DA)*	59.90	69.90
All Terrain Racing (DA)	79.90	
Approach Trainer (KD)		
Award Win, Platinum (KD)	79.90	
(Elite 2, Civilization, Lemmings 1)		
Base Jumpers (DA)	59.90	
Bling! (KD) 2MB/3MB	99.90	109.90
Bureau 13 (KD)*	69.90	
Chaos Engine 2 (DA)*	79.90	
Clockwizer (DA)*	69.90	
Colonization (KD)	79.90	
Crystal Dragon (KD)	59.90	
Cyberspace (KD)	84.90	
Daemonsgate (DA)*	89.90	
Dawn Patrol (KD)	84.90	
Deathmask (KE)	69.90	
Der Meister (KD)	69.90	69.90
Der Reeder (KD)*	99.90	
Der Seelenturm (KD)		
Die Nordländer (KD)*	69.90	
Dragonstone (KD)	79.90	
Dreamweb (KD)	84.90	
Dungeon Master 2 (KD)*	84.90	
Elite 3 (KD)*	69.90	
Erben der Erde (KD)	59.90	
F 1 World Cup Edit. (DA)	59.90	
Flight of the		
Amazon Queen (KD)*	89.90	89.90
Frontlines (KD)*	69.90	
Hattrick-Ikarion (KD)*	79.90	
High Sea Traders (KD)	69.90	
Hollywood Pictures (KD)	79.90	
Iron Gate (DA)*	79.90	
Kingdoms o. Germany (KD)	79.90	
Lollipop (DA)	69.90	
Mad News (KD)*	79.90	
Micro Machines 2 (DA)*	69.90	
Mighty Max (DA)*		69.90
NBA Jam Tour (DA)*	89.90	
Overlord (KE)	69.90	
PGA Euro Tour (DA)	69.90	
Pinball Illusions (DA)	69.90	69.90
Rally Championships (DA)	49.90	49.90
RAN Trainer (KD)*	89.90	
Roadkill (DA)*	69.90	
S.U.B. (KD)	64.90	69.90
Schatz im Silbersee (KD)	89.90	
Sensible Golf (DA)*	69.90	
Sensible W. of Soccer (KD)	69.90	
Sim City 2000 (KD) (4MB)		84.90
Star Crusader (KD)*	69.90	
Super Streetfighter 2 (DA)*	69.90	69.90
Super Skidmarks (DA)	59.90	59.90
T.F.X. (DA)*	89.90	
Team 17 Pinball (DA)*	69.90	
Theme Park (KD)	69.90	79.90
U.F.O. (KD)	79.90	79.90
Virocop (DA)	59.90	59.90
Whales Voyage 2 (KD)*	79.90	79.90
Whizz (DA)	49.90	49.90
Zeewolf (KD)	79.90	
Zeppelin (KD)	79.90	

CD 32 z.B.:

Alfred Chicken (DA)	29.90
All Terrain Racing (DA)	59.90
Arcade Pool (DA)	39.90
Banshee (DA)	39.90
Base Jumper (DA)	39.90
Battlechess (KE)	29.90
Battleloads (DA)	29.90
Benefactor (DA)	49.90
Bubba'n Stix (DA)	19.90
Castles 2 (KE)	39.90
Chaos Engine (DA)	29.90
Clockwizer (KE)	49.90
D/Generation (DA)	29.90
Deathmask (DA)	69.90
Defender o. Crown 2 (DA)	39.90
Dennis (DA)	49.90
Dragon Stone (DA)	59.90
Elite 3 (DA)*	69.90
Emerald Mines 1-3 (DA)	34.90
Flink (DA)	49.90
Fury of Furries (DA)	29.90
Gamers Magazine+CD	19.90
(Monatlich NEU)	
Heimdall 2 (DA)	29.90
Impossible Mission (DA)	39.90
James Pond 2 (DA)	29.90
James Pond 3 (DA)	49.90
Kid Chaos (DA)	29.90
Lamborghini (KE)	19.90
Lemmings 1 (DA)	39.90
Lost Vikings (KE)	39.90
Lotus Trilogy (DA)	39.90
Mean Arenas (DA)	19.90
Microcosm (DA)	39.90
Morph (DA)	39.90
Nigel Mansell (DA)	39.90
Overkill+Lunar C (DA)	29.90
Pinball Illusion (DA)	69.90
Power Games (DA)	29.90
(500 Spiele)	
Roadkill (KE)	69.90
Ryders Cup (DA)	29.90
Seek & Destroy (DA)	39.90
Seven Gates o. Jamb. (DA)	29.90
Shadow Fighter (KE)	59.90
Soccer Kid (DA)	39.90
Speedball 2 (DA)	39.90
Striker (DA)	29.90
Subwar 2050 (KD)	79.90
Summer Olympics (DA)	29.90
Super Skidmarks (KE)	69.90
Super Stardust (DA)	69.90
Super Frog (DA)	39.90
Syndicate &	
Alfred Chicken (KE)	69.90
T.F.X. (DA)*	84.90
Theme Park (KD)	79.90
(Engl. Handbuch)	
Total Carnage (DA)	19.90
Whales Voyage 2 (KD)*	69.90
U.F.O. (KD)	79.90
Zool 1 (DA)	29.90
Zool 2 (DA)	39.90

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

AMIGA z.B.:

Airbuck 1.2-1200 (KD)	19.90
Alien Breed 2-1200 (DA)	19.90
Anstoss Data-1200 (KD)	49.90
Aquatic Games (DA)	19.90
Arcade Pool incl. 1200 (DA)	29.90
Assassin Sp. Edition (DA)	29.90
Aufschwung Ost (KD)	39.90
Award Winners 2 (DA)	29.90
(Zool, Sensible Soccer 92/93, J.W. Snooker, Elite Plus)	
Backgammon Royal (KD)	39.90
Bart vs World (DA)	19.90
Battleloads (DA)	29.90
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90
Big Sea (KD)	29.90
Blastar (DA)	19.90
Brian the Lion (DA)	19.90
Bump'n Burn (DA)	19.90
Burning Rubber 1200 (DA)	29.90
Burntime 1200 (KD)	29.90
Caveman Ninja (DA)	29.90
Chuck Rock 2 (KE)	19.90
Combat Classics 2 (DA)	29.90
(Silent Service 2, Pacific Island, F 19 Steel Fighter)	
Combat Classics 3 (KD/DA)	49.90
(History Line, Campaign 1, Gunship 2000)	
Cyberpunk (DA)	19.90
D/Generation 1200 (DA)	19.90
Der Clou (KD)	29.90
Der Clou 1200 (KD)	29.90
Desert Strike (KE)	29.90
Disposable Hero (DA)	29.90
Dogfight (KD)	49.90
Donk (DA)	19.90
Dracula (DA)	29.90
Dreamweb 1200 (KD)	39.90
Eishockey Manager (KD)	39.90
Empire Soccer (KD)	29.90
Eye of Storm (DA)	29.90
F 1 Grand Prix (DA)	49.90
F 117 Nighthawk (DA)	49.90
Fantastic Dizzy (DA)	29.90
Fields of Glory (KD)	49.90
Fields of Glory 1200 (KD)	49.90
First Samurai (DA)	24.90
Flashback (KD)	39.90
Fury of the Furies (DA)	29.90
Global Gladiators (DA)	29.90
Globule (DA)	29.90
Goal! Dino Dini (KD)	29.90
Great Courts 2 (DA)	29.90
Gunship 2000 (DA)	39.90
Harrier Assault (DA)	29.90
Heart of China (DA)	39.90
Heimdall 2 (KD)	29.90
Heimdall 2 1200 (KD)	29.90
Humans Stand Alone (DA)	19.90
Indiana Jones 3 (KD)	39.90

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

AMIGA z.B.:

Indiana Jones 4 (KD)	59.90
Intern. Open Golf 1200 (DA)	29.90
Joysoft Special 1 (DA)	19.90
(Battle Chess, Budokan, Ski or Die)	
Jurassic Park - 1200 (DA)	29.90
Kick Off 3	
Euro Chal.-1200 (DA)	39.90
Kid Chaos (DA)	19.90
King's Quest 1-5 (DA) je	39.90
King's Quest 6 (KE)	39.90
Koffer 1 (KD)	19.90
(Maniac Mansion, Rock'n Roll, Circus Attraction)	
Koffer 3 (KD)	39.90
(Eye of Beholder 1, Grand Monster Slam, Indiana Jones 3)	
Larry 1-3 (DA) je	39.90
Last Action Hero (DA)	19.90
Legacy of Sorasil (DA)	39.90
Legend 2 (DA)	29.90
Legend of Fairghall (KD)	39.90
Lemmings 2 (DA)	29.90
Lemmings 3-1200 (DA)	39.90
Lords of Doom (KD)	19.90
Lure of Temptress (KD)	29.90
Magic Boy (DA)	19.90
Marvins Marvelous Adventure 1200 (DA)	29.90
Mathäus Super Soc. (KD)	39.90
Mercenary 3 (DA)	19.90
Might & Magic 3 (KD)	39.90
Missiles over Xerion (DA)	29.90
Monkey Island 1 (KD)	29.90
Naughty Ones (DA)	29.90
Oldtimer (KD)	59.90
Oldtimer 1200 (KD)	59.90
On the Road (KD)	29.90
Oscar (DA)	29.90
Overkill 1200 (DA)	19.90
Police Quest 1-3 (DA) je	39.90
Populous 2+Data (DA)	29.90
Premiere Manager 3 (DA)	39.90
Premiere Manager Multi (DA)	29.90
Prime Mover (DA)	19.90
Quest for Glory 1-2 (DA) je	39.90
Reunion (KD)	29.90
Reunion 1200 (KD)	29.90
Rings of Medusa Gold (KD)	39.90
Road Rash (DA)	29.90
Robin Hood (KD)	29.90
Rome AD (KD)	29.90
Ruff & Tumble (DA)	39.90
Rules o. Engagement (KE)	6.90
Sabre Team 1200 (KD)	29.90
Schwarzes Auge 1 (KD)	54.90
Second Samurai (DA)	19.90
Second Samurai 1200 (DA)	19.90
Seek & Destroy (DA)	29.90
Sim Ant (KD)	49.90
Sim City Classic (DA)	29.90

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

AMIGA z.B.:

Sim Earth (KD)	49.90
Sim Life (KD)	29.90
Simon	
the Sorcerer 1200 (KD)	39.90
Sink or Swim (DA)	29.90
Skidmarks incl. 1200 (DA)	39.90
Soccer Kid (DA)	29.90
Soccer Kid-1200 (DA)	29.90
Space Crusade (KE)	19.90
Space Hulk (DA)	39.90
Space Legends (DA)	29.90
(Wing Commander 1, Elite Plus, Megatraveller)	
Space Quest 1-4 (DA) je	39.90
Spaceward HO! (KD)	29.90
Spirit of Adventure (KD)	19.90
St. Thomas (KD)	39.90
Streetfighter 2 (KE)	29.90
Super Sports Chal. (DA)	19.90
Terminator 2 Action (DA)	29.90
Theatre of Death (DA)	29.90
Tie Break (DA)	19.90
Tornado (DA)	29.90
Traders (KD)	19.90
Traps'n Treasures (DA)	29.90
Trolls (DA)	19.90
Trolls-1200 (DA)	29.90
Turrican 3 (DA)	29.90
Universe (KD)	39.90
Vision (KD)	29.90
War in the Gulf (KD)	19.90
Whales Voyage (KD)	29.90
Wiz'n Liz (DA)	19.90
World Cup 94 USA KD	29.90
Zool 2-1200 DA	39.90

WICHTIG:

Bei Sonderangeboten bitte immer mehrer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind !!

LÖSUNGEN z.B.:

Abandoned Places (KD)	17.95
Ambermoon (KD)	17.95
Beneath a Steel Sky (KD)	17.95
Bureau 13 (KD)	17.95
Curse of Enchantia (KD)	17.95
Erben der Erde (KD)	17.95
Eye of Beholder 1-2 (KD) je	17.95
Goblin 2-3 (KD) je	17.95
Heimdall 2 (KD)	17.95
Indiana Jones 3-4 (KD) je	17.95
Ishar 1-3 (KD) je	17.95
Monkey Island 1-2 (KD) je	17.95

Tägliche Neuzugänge erfragen
(KD)KOMPLETT DT.
(DA)DT. ANLEITUNG
(KE)KOMPLETT ENGL.
(*)NOCH NICHT LIEFERBAR
VORBESTELLUNG MÖGLICH

LADEN:
60311 FRANKFURT
FAHRGASSE 87
069/280170

LADEN:
56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634

LADEN:
53721 SIEGBURG
KAISER STR. 16
02241/68045

LADEN:
53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228/659726

LADEN:
52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

LADEN:
50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221/425566

LADEN:
50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24-26
0221/239526

LADEN:
40211 DÜSSELDORF
AM WEHRHAHN 24
0211/364445

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS
COLONIZATION

Strategie-Knüller von Sid Meyers.
Entdecken Sie die "Neue Welt"

500er
79.90
KOMPLETT DEUTSCH

TIP DES MONATS
BLOODNET

Cyberpunk Rollenspiel
8 bzw. 12 Disketten
Festplatte empfohlen

500er oder 1200er
39.90
DEUTSCHE ANLEITUNG

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: JOYSOFT#

VERSAND:
NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

EILPOST: 9+8 DM
UPS: 9+6 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: 15 DM
(nur postbar)

SICHERHEITS
VERPACKUNG
2.50 DM

Joysoft

BLITZ BESTELLUNG
Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS	KOSTEN LOS
☐ KATALOG	fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	
ERSATZWUNSCH		

☐ 500er ☐ 1200er ☐ CD 32
☐ NACHNAHME: 9 DM
☐ EILPOST: 8 + 9 DM
☐ UPS: 6 + 9 DM
☐ VORKASSE/SHECK: 6 DM
☐ AUSLANDSVORKASSE: 15 DM
 nur gegen Vorkasse, postbar
☐ TEILLIEFERUNG
 Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI

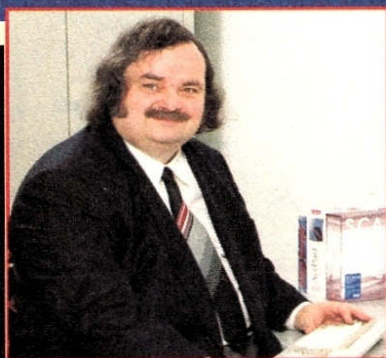
A.J.9.95

Was macht eigentlich

ESCOM MIT DEM AMIGA

Auf einer Pressekonferenz in Frankfurt verkündete der neue Commo-Eigner kürzlich die Gründung der Tochtergesellschaft „Amiga Technologies GmbH“ – anschließend wollten wir natürlich wissen, was da für die Zukunft zu erwarten ist.

Am nötigen Know How für eine rosige Amiga-Zukunft mangelt es den Escom-Männern jedenfalls nicht: Gründer des Konzerns ist Manfred Schmitt, der sich 1972 mit dem Aufbau einer Kette von Orgel-Schulen und Musikgeschäften erste Sporen verdiente und zehn Jahre später damit begann, unter dem Na-



Zuständig für den künftigen Amiga-Fortschritt: Peter Kittel



Der neue Mann am Amiga-Ruder: Petro Tyschtschenko



Stand Rede und Antwort: Gilles Bourdin

men „Schmitt Computersysteme“ ein Vertriebsnetz für Heimcomputer aufzuziehen. Die 1991 in Escom AG umbenannte Company spezialisierte sich zunächst auf den PC und setzte letztes Jahr in ihren 267 Filialen rund 2,1 Milliarden Mark um – beste Voraussetzungen also, um nun mit dem Amiga den Multimedia-Markt aufzurollen. So lautet nämlich das erklärte Ziel, denn wie drückte es Herr Schmitt so schön aus: „Das PC-Geschäft ist inzwischen wirklich langweilig geworden...“

So stellte man am 30. Mai in Frankfurt die Führungsmannschaft der in Bensheim beheimateten Amiga-Firma vor. Sie soll sich um Entwicklung und Vertrieb der „Freundin“ kümmern; das Label Commodore ist fortan auf preisgünstige DOSen beschränkt. Interessanterweise sind im deutschen Amiga-Team viele bekannte Gesichter aus alten Commo-Tagen zu entdecken, etwa das des frischgebackenen Geschäftsführers Petro Tyschtschenko oder des Entwicklungsleiters Peter Kittel. In den USA hat man ein weiteres Entwicklerteam unter Führung der Amiga-Veteranen Eduard Goff und Jeff Frank etabliert, während zunächst von Holland aus der europaweite Vertrieb über Escom-Filialen, Kaufhäuser, Elektro-Märkte, Versandhändler etc. organisiert wird – eine Ausdehnung in die USA und nach Fernost ist geplant und ein entsprechendes Lizenzabkommen mit dem Tianjin-Konzern bereits abgeschlossen. Was außerdem in der Mache ist, verriet uns Gilles Bourdin, der Pressesprecher von Amiga Technologies.

?: Die wichtigste Frage vorweg – wann gibt's wieder Amigas zu kaufen?

AT: Bereits im Spätsommer werden wir zunächst 25.000 Exemplare des A4000 Tower ausliefern, 10.000 Stück davon mit dem brandneuen 68060-Board, für dessen Entwicklung wir den bekannten Turbokarten-Hersteller Phase 5 gewinnen konnten. Ab dem Früh-

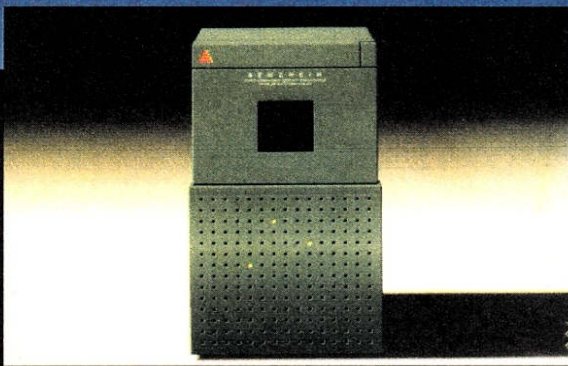
herbst rollt dann erst mal ein Schub von über 110.000 A1200-Rechnern an, die wir sowohl solo als auch komplett mit Monitor und CD-ROM anbieten wollen. Definitive Preise stehen noch nicht fest, aber der Einstieg sollte unter 500 DM gelingen.

?: Sind Geräte-Modifikationen zu erwarten?

AT: Nun, abgesehen vom völ-

lig umgestalteten Gehäuse des A4000 Tower mit unserem schönen, neuen Amiga-Logo ließ sich da kurzfristig wenig verbessern. So bekommt der A1200 jetzt das aktuelle OS 3.1 eingepflegt, und erst für den A1300 überlegen wir logische Weiterentwicklungen wie etwa eine 68ec030-CPU und beschleunigendes Fast-RAM. Ansonsten wird der Rechner

kompatibel zum A1200 sein und dann im nächsten Frühjahr zusammen mit einem überarbeiteten CD³² erscheinen. Fast fertig ist außerdem bereits eine wirklich alltagstaugliche Cyberbrille, für die wir auch schon ein Amiga-Spiel in Arbeit haben. Was ansonsten bis dahin technisch machbar ist, wird gemacht; vielleicht also ein Grafikbeschleuniger im



Ab Spätsommer wieder zu haben: der A4000 Tower im neuen Gewand



Mit den „i-glasses!“ taucht auch unsere „Freundin“ bald in virtuelle Welten ab

Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen

AGA-Chipsatz. Ja, selbst der seit vielen Jahren durch das Aminet geisternde AAA-Chipsatz ist noch nicht vom Tisch. **?:** *Ein weiser Spruch besagt, daß sich Hardware nur über Software verkaufen läßt. Was tut Escom, um den Spiele-Nachschub anzukurbeln?*

AT: Wir arbeiten mit Fremdherstellern zusammen, sowohl an der Hardwarefront wie auch bei der Software. Tatsächlich ist es die Aufgabe einer in England neu gegründeten Firmenvertretung, Kontaktpflege mit den Spieleherstellern zu betreiben und Software-Komplettpakete inklusive Anwender-Programme zusammenzustellen. Dort sind übrigens einige Ex-Mitarbeiter von Commodore UK engagiert, die sonst wohl jetzt arbeitslos wären – dieses letzte Firmen-Überbleibsel aus alten Commo-Tagen befindet sich nämlich in der Liquidation. Und ein

Resultat aus der engen Zusammenarbeit mit der norwegischen Firma Scala ist, daß deren gleichnamiges Multimedia-Tool künftig jedem Amiga beiliegen wird. Davon abgesehen: Sobald sich Amigas wieder in großen Stückzahlen verkaufen, kehrt sowieso jedes der abtrünnigen Software-Häuser reumütig zurück!

?: *Damit das langfristig klappt, muß Amiga Technologies aber auch Zukunfts-Perspektiven aufzeigen können...*

AT: Langfristig werden wir uns mit dem Amiga in Richtung RISC bewegen, also wohl den PowerPC- oder Hewlett Packard PA-Prozessor integrieren – damit wird das Gesamtsystem zukunftssicher und tauglich für virtuelle 3D-Grafik oder objektorientiertes Programmieren. Den Amiga als Heimcomputer wird es also weiterhin geben. Auf der Low End-Schiene ist das CD³² we-

gen seines leistungsfähigen Chipsatzes und Betriebssystemes unsere Trumpfkarte und der Schlüssel zur Integration künftiger Dienstleistungen wie Homebanking, Video-on-Demand oder Internet-Zugriff. Damit das auf breiter Basis funktioniert, können interessierte Unternehmen die Amiga-Technik lizenzieren und für sich nutzen. So ist ein Abkommen mit den amerikanischen Multi-Mediatoren von VisCorp zur Entwicklung einer Settop-Box für Pay-TV ja bereits unter Dach und Fach. **?:** *Klingt toll, aber wie paßt die neue Lizenz-Offenheit zu den Abmahnungen, die kürzlich einigen kommerziellen Nutzern des Titels Amiga zugestellt wurden – darunter immerhin Zeitschriften-Verlage, Software-Hersteller und Vertriebe, die einen großen Beitrag zum Überleben des Systems geleistet haben?*

AT: Da ist wohl etwas falsch verstanden worden. Es ging lediglich darum, unsere Geschäftspartner darauf aufmerksam zu machen, Commodore und Amiga künftig als eingetragene Warenzeichen der Escom AG zu zitieren; daß also beide Begriffe klar voneinander zu trennen sind. Schließlich haben wir Großes mit dem Amiga vor, und da soll uns das negative Image der ehemaligen Muttercompany nicht im Wege stehen. Im Heimcomputer-Markt war der Amiga schon immer die Nummer eins und hat heute mit uns gute Chancen, wieder Klassenbester zu werden!

?: *Ein schönes Schlußwort. Bleibt nur zu hoffen, daß Amiga Technologies alle Pläne bald verwirklicht und die „Freundin“ so vielleicht schon zum Weihnachts-Runner dieses Jahres wird. (rl)*



Im stilvollen Ambiente des Frankfurter Parkhotels...



...verkündet Escom die Amiga-Zukunft

Bestellannahme: 02852 / 9140-10
Bestellannahme: 02852 / 9140-11
MicroVitec-/WINNER-/Mustek-Distributor

Disk-Software allgemein

BIING! für A 500	89,-	Final Data	119,-
BIING! für A 1200	99,-	Final Writer V3.0	239,-
Brilliance V2.0	199,-	PC Task V2.0/3.0	69,-/169,-
CD32 Emulator Tandem	79,-	Personal Write dtsch.	49,-
CD32 Emul. SCSI-Contr.	89,-	Siegfried Copy	49,-
CD Boot 1.0	69,-	Siegfried AntiVirus	49,-
CD-ROM Starterkit	99,-	TechnoSound Turbo II	149,-
Diavolo Backup	95,-	Turbo Print Prof.	119,-

A 570 - CDTV - CD's

17 Bit Collection	69,-	Desktop Video CD	49,-
17 Bit Continuation	39,-	Deutsche Edition	19,-
17 Bit Phase 4	45,-	Dtschl. 150 Städte Info	25,-
3 D Arena	49,-	DTP Collection (R-H-S)	35,-
Amiga Tools I/II	je 39,-	Euroscene 1	39,-
Animatic	25,-	Fresh Fonts 1/2	je 33,-
Aminet IV/V	19,-/24,-	Fresh Fish 5-8	je 49,-
Aminet Set 1	49,-	Gamers' Delight	42,-
Amos PD	45,-	Gif's Galore	35,-
Arktis Edition Vol.1	19,-	Giga Graphic 1-4	65,-
Assasins	49,-	Giga-PD V 3.0 dt.3 CD's	69,-
Auge / Cactus	39,-	Gigantic Games 2	25,-
Audio R. Library	45,-	Gold Fish 2 CD's	39,-
CAM Collection	49,-	Gold Fish II 2 CD's	45,-
CDPD 1-4	je 39,-	Hottest 4/5 Prof.	je 39,-
Clip Art GIF	45,-	Imagine V3.0 (PC)	119,-
Clip Art PCX Prof.	45,-	Lechner Collection	45,-
Cliptomania	59,-	Light ROM I/II	je 75,-
Compendium Deluxe I	45,-	Magna Media Vol.1	19,-
DemoCollection1 & 2	je 39,-	Media Graphics	45,-
DemoMania I	29,-	Megahits Vol. 1-2	je 19,-

A 570 - CDTV - CD's

Megahits Vol. 3-4	je 42,-
Megahits Vol. 5, 2 CD's	45,-
Meeting Pearls I/II	19,-/17,-
Multimedia Toolkit	55,-
Multimedia Mega Bundle	59,-
Network CD	39,-
Nexus Pro Volume	99,-
Pandora	19,-
Prof. Fonts & Cliparts	39,-
Playboy, Photo-CD	29,-
Power Games	19,-
Qwikforms	43,-
Raytracing 2 CD's	59,-
Saar / Amok I o. II	19,-/33,-
Space & Astronomy	49,-
Terra Sound	45,-
Text Gallery	75,-
The Beauty of Chaos	25,-
The Light Works	65,-
Top 100 Games A 1200	39,-
Town of Tunes	29,-
Travel Adventure	45,-
Ultimedia I-II	39,-
Utilities 1-1500 Prof.	45,-
Visions, July '94	59,-
W. S. Animations	49,-
Weird Science Clipart	39,-
Weird Science Fonts	39,-
W. S. Sounds 2 CD's	45,-
World of	je 39,-

CD's für AMIGA CD 32

Alfred Chicken	29,-
All Terrain Racing	49,-
Alien Breed/Qwak	55,-
Arabian Nights	39,-
Arcade Pool	39,-
Banshee	29,-
Battle Chess	29,-
Battle Toads	19,-
Beavers	29,-
Beneath a Steel Sky	69,-
Benefactor	29,-
Brian the Lion	25,-
Big Six-Dizzy Games	39,-
Brutal Football	59,-
Bubba N' Stix/Premiere	29,-
Bubble & Squeak	59,-
Bump N Burn	45,-
Castles II	29,-
Chambers of Shaolin	59,-
Chuck Rock I & II	je 19,-
Clockwiser	39,-
D/ Generation	29,-
Dangerous Streets	65,-
Darkseed	49,-
Deep Core	59,-
Dennis	29,-
Defender of t. Crown II	39,-
Der Clou	69,-
Disposable Hero	59,-
Donk!	65,-
Dragon Stone	54,-
Elite II Frontier	45,-

CD's für AMIGA CD 32

Emerald Mines	29,-	Now that's what I/2	je 47,-
Exchange Vol. 1	42,-	Out to Lunch	29,-
Fire & Ice	47,-	Out of Mind Bundle	45,-
Fields of Glory	59,-	Overkill / Lunar C	25,-
Flink	35,-	PGA European Tour	49,-
Fly Harder	29,-	Pinball Fantasies / Sl.	25,-
Fury of the Furries	29,-	Pirates Gold	69,-
Gamer Cover CD 6-10	je 9,-	Pinball Illusion	55,-
Games & Goodies	47,-	Powerdrive	59,-
GlobalEffect	64,-	Power Games	19,-
Guardian	59,-	Prey an A. Encounter	55,-
Gunship 2000	59,-	Proj. X / F17 Challenge	49,-
Heimdall 2	29,-	Rise of the Robots	75,-
Humans I & II	je 59,-	Road Kill	55,-
Impossible Mission	29,-	Ryder Cup Golf	29,-
Insight Dinosaur	99,-	Sabre Team	29,-
Insight Technology	89,-	Sensible Soccer	49,-
International Karate +	29,-	Shadow Fighter	55,-
James Pond II / III	29,-/39,-	Skeleton Crew	69,-
Jetstrike	49,-	Simon the Sorcerer	59,-
John Barnes Football	29,-	7 Gates of Jambala	59,-
Jungle Strike	59,-	Striker/Soccer Kid	je 29,-
Kid Chaos	59,-	Subwar 2050	65,-
Kingpin	29,-	Summer Olympix	49,-
Labyrinth of Time	49,-	Super Putty	39,-
Lamborghini	29,-	Superfrog	35,-
Last Ninja III	29,-	Super Methane Bros.	29,-
Legacy of Sorasil	59,-	Super Stardust	59,-
Lemmings	29,-	Surf Ninjas	35,-
Liberation	29,-	Theme Park	65,-
Lilil Devil	59,-	The lost Vikings	29,-
Lotus Trilogy 1,2,3	39,-	Top 100 Games	39,-
Manchester United	45,-	Top Gear II	59,-
Mathe leicht gemacht	49,-	Tower Assault/ A.B. II	59,-
Marvins M. Adventure	29,-	Trolls/UFO	39,-/59,-
Mean Arenas	59,-	Universe Fractal	29,-
Megarace	69,-	Ultimate Body Blows	55,-
Microcosm	29,-	Video Creator	39,-
Morph	59,-	Vital Light	39,-
Multimedia Toolkit	55,-	Wembley Int. Soccer	59,-
Myth	29,-	Whales Voyage	39,-
Naughty Ones	49,-	Wild Cup Soccer	59,-
Nick Faldo Golf	39,-	Zool I / Zool II	29,-/39,-

IMPRESSUM

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredaktion

Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Leitende Bildredaktion

Manfred Duy

Redaktion

Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger(st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)
Manuel Semino

Redaktionsassistentz

Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop

Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung

Christine Rothmeier

Layout

Prolit Studio GmbH

Fotografie

Richard Löwenstein
Manfred Duy
Steffen Schamberger

Comic

Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel

Black Legend

Anzeigenbetreuung

Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung

Dorothea von Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Reproduktion

Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (1/95)

Verbreitung: 90.283

Erscheinungsweise

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

Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte

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

Urheberrecht

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

Verlag und Redaktion

Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977



A 1438 Multiscan-Monitor 629,-
alle Amiga-Modi inkl. Euro 72, MPR II, 0,28 mm, 15-40 KHz.,
Commodore T-Shirt, VGA-Adapter, Monitortreiber
120 Watt-Aktiv-Boxenpaar für Amiga 89,-
CD-32, Joypad, TV-u. Monitoranschl. 349,-
Miracocosm, Oscar/Diggers, Dt. Kompakt, Power-Games
Amiga 600 mit 20 MB-HD u. WB 2.1 499,-
A 1200-T 540 MB-HD, D.-Dynamite 1599,-
WINNWER 3.5 HD-LW extern 179,-

A 500 und Erweiterungen

Kickstart ROM V 3.1	89,-
A 570 CD-ROM-LW mit 5 CD's	239,-
A 570 SCSI- Controller	149,-
A 570 2 MB-RAM-Modul	269,-
AT-Bus-Contr., RAM/ROM-Option extern	189,-
80 o. 40 MB-HD mit AT-Contr.-ext.	299,-/199,-
68020/25 MHz Turbo-Box-extern	299,-
540 o. 250 MB-HD u. AT-Contr. intern	649,-/399,-
512 KB RAM-Karte, Uhr/Akku u. 2 Spiele	59,-
1 MB RAM-Karte f. A 500Plus u. 2 Spiele	79,-
2 MB RAM-Karte für A 500, Uhr/Akku	189,-
1.0 MB 68020 Turbo-Board, Copro.-Sockel	289,-
4.0 MB 68020 Turbo-Board, Copro.-Sockel	499,-
1 MB oder 4 MB 68030 Turbo-Board	a. Anfr.

A 600 und Erweiterungen

AMIGA 1200	a. Anfr.
AMIGA 600 mit TV-Anschluß u. 2 Spiele	389,-
A 600 mit 20 MB-HD, TV-Anschluß	499,-
2.5 Harddisk 20 MB inklusive Kabel	99,-
250 MB-Harddisk kompl. für A 600 intern	299,-
Overdrive CD-ROM-LW, inkl. Software	479,-
Harddisk mit PCMCIA-Controller	a. Anfr.
1 MB Karte mit Uhr/ohne Uhr	109,-/89,-

A 1200 und Erweiterungen

A 1200-T inkl. CD-LW, 540 MB-HD	1899,-
250 MB-Harddisk kompl. für A 1200 intern	299,-
AS 312: Workbench und ROM's 3.1	199,-
CD 1200 CD-LW, CD-32-Emulator	399,-
Overdrive CD-ROM-LW, CD32 Software	479,-
HD- und CD-ROM Harddisk-Adapter	148,-
3.5 PCMCIA HD/CD-ROM-Contr. ext.	a. Anfr.
4 MB oder 2 MB PCMCIA-RAM-Karte	a. Anfr.
540 MB-Harddisk-int., inkl. Zubehör	549,-
Squirrel PCMCIA SCSI-II-Controller ext.	209,-
2.5/3.5 HD-Set inkl. Software, Kabel	19,-/29,-
2.5 Harddisk 20 MB inklusive Kabel	99,-
2.5 Harddisk 260 MB (Conner/Seagate)	389,-
2.5 Harddisk 340 MB (Conner/Seagate)	449,-
WINNER 1230/50 MHz, Uhr, 32 MB/SCSI opt.	399,-
1 MB 68030/28 MHz Turbo-B., Copro.-S.	398,-
4 MB 68030/28 MHz Turbo-Board, Copro.-S.	598,-
1 MB 68030/42 MHz Turbo-B., Copro.-S.	498,-
4 MB 68030/42 MHz Turbo-B., Copro.-S.	698,-

CD-32 und Erweiterungen

CD-32 mit Commodore T-Shirt, 2 CD's	319,-
CD-32 Tastatur in beige	49,-
CD-32 Tastatur in schwarz	99,-
CD-32 Power-Netzteil, 3.0 Ampere	79,-
SX-1 CD-32 Erweiterungsbox	a. Anfr.
Joypad von Honeybee / Compétition	49,-

Monitore

Autoscan 1438 Multiscan A 500 - A 4000	629,-
A 1084 S Stereo-Farbmonitor	359,-
Philips TV-Monitor mit RGB-Scart, FB	ab 399,-

A 2/3/4000 und Erweiterungen

A 4000-40 6 MB-RAM, 80 MB-HD	3699,-
A 3000 Tower Gehäuse orig. Commodore	149,-
A 2030 Turbo-Karte 64 MB RAM-Option	
28 MHz, Uhr, Copro., MMU, SCSI-II-Contr.	698,-
50 MHz, Uhr, Copro., MMU, SCSI-II-Contr.	1148,-
2/8 MB RAM-Karte für A 2000 intern	269,-
40 MB-HD mit AT-Controller A 2000	199,-
A 2091 SCSI-Controller, RAM-Option	149,-
AT / SCSI-Controller, 8 MB RAM-Option	199,-
Tandem-Contr. für AT-HD u. IDE CD-ROM	149,-
HD- und CD-ROM Adapter für A 4000	148,-
Falcon SCSI-Contr. inkl. CD-32 Treiber	289,-

AMIGA - Laufwerke

3.5 LW A 500/6/12/4000-intern, Typ angeben!	89,-
3.5 LW A 2000/3000-intern, Typ angeben!	99,-
3.5 Promigos-Drive alle Amiga-extern	99,-
3.5 Color-Drive-extern, div. Farben	99,-
3.5 WINNER HD-LW, alle Amiga extern	179,-
3.5 WINNER HD-LW, alle Amiga intern	169,-
Siegfried Copy für alle HD- und DD-LW	49,-

CD-ROM-Laufwerke

Chinon CDS 525 mit CD-32 Emulator	299,-
Chinon CDS 545, Quadro-Speed	399,-
Beide CD-ROM-LW direkt am A 4000 anschließbar	
Mitsumi FX-001 DE (IDE) 2-fach Speed	239,-
Mitsumi FX-400 4-fach Speed	339,-
Toshiba XM 3601 D4.4 4-fach Speed	599,-

Nützliches Zubehör

XStream Backup-System inklusive Streamer ab	399,-
Anschluß über Floppy-Port, intern/extern, hohe Kapazität	
1.3 ROM mit Umschaltung, Typ angeben!	69,-
2.0 ROM mit Umschaltung, Typ angeben!	79,-
AS 320: Workbench 3.1 A 500 / A 2000	169,-
AS 330: A 3000 / AS 340: A 4000	je 199,-
autom. Mouse / Joystick - Umschalter	25,-
4-Spieler Adapter (3 & 4) für Parallelport	19,-
Mega Maus 400 dpi (Alfa-Data)	39,-
Optische 3-Tasten-Maus (Alfa-Optic)	69,-
Crystal Trackball, 3-fach leuchtet Kugel	79,-
Multi-Cruiser Joystick, Micro-Schalter	29,-
Techno Sound Turbo II	149,-
Sound-Sampler inkl. Software für alle Amiga	
WINNER-Handy-Scanner Parallel	169,-
400 dpi, 64 Graustufen, inkl. ScanQuix Software	
Handy-Scanner 800 dpi (Alfa Data)	269,-
COLOR-Handy-Scanner mit Software	349,-
Modem 28.8 V.34 inkl. Kabel, DUE-Anzeige	699,-
3.5 DD „Precision“-Disketten 100 Stück	59,-
3.5 HD „Precision“-Disketten 100 Stück	79,-

3.5 AT- Harddisk

250 MB 12mm H.	259,-
540 MB Conner	299,-
850 MB Conner	399,-
1.0 GB Seagate	599,-

3.5 SCSI-Harddisk

365 MB Quantum	359,-
540 MB Quantum	399,-
730 MB Quantum	499,-
1.05 GB Seagate	899,-

Drucker

Citizen ABC Printer 24 Nadel 2 Jahre Gar.	319,-
240 Z / sec., Einzelblatt-E., Farb-Option, Amiga-Treiber !!	
Citizen Swift 200 2 Jahre Garantie	419,-
24 Nadel-Matrix, 216 Z / sec., 8 kB Speicher, Farb-Option	
Citizen Projet3 Tintenstrahldrucker NEU!	419,-
720 dpi, Piezo-Technik, 200 Z / sec., 3 Jahre Transfergarantie	
Canon BJC-4000 3 Jahre Garantie	729,-
Farbtintenstrahldr., 248 Z / sec., 360 dpi, EBZ 100 Bl., 64 kB	
HP Laserjet 4 V 1 Jahr Garantie	3999,-
DIN A3/A4, 600dpi, 16 S / min., 4 MB, Option HD/Postscript	

Ersatzteil-Service

ROM 1.3	49,-	ROM 2.04	59,-
ROM 2.05	69,-	ROM's 3.0	99,-
ROM 3.1 A 5/2000	89,-	ROM's 3.1 A 4000	119,-
IC 8520 CIA	59,-	IC 5719 Gary	49,-
IC 8362 Denise	49,-	IC 8373 Denise	69,-
IC 8364 Paula	49,-	IC 5721 Gate Array	59,-
IC 8375-16 1MB	49,-	IC 8375-10 2 MB	49,-
Coprozessor 25/33/50 MHz	89,-/119,-/199,-		
4 MB PS/2 Modul	289,-		
2 MB RAM-Erweiterung (ZIP 514400)	198,-		
2 MB Chip-Memory-Modul für A 500/2000	299,-		
3-fach Umschaltung f. 1.3/2.0/3.1, Typ angeb.!	79,-		
4.3 A oder 3.0 A Netzteil A 500-1200	89,-/69,-		
Amiga 500-Board neu, o. gesockelte IC's	99,-		
Amiga 600 Tastatur	69,-		
Amiga 2000 Tastatur deutsch	149,-		
Amiga 3000 Tastatur deutsch	149,-		
Amiga 3000 Tower-Tastatur deutsch	159,-		
Amiga Tastatur-Reparatur	ab 49,-		
A 2000 Netzteil	199,-		
A 3000 Netzteil	199,-		
A 3000- Tower Netzteil	269,-		
A 4000 Netzteil	269,-		
C 64 / C 128 Parallel-Drucker-Interface	29,-		
CDTV Board neu, ohne gesockelte IC's	69,-		
CDTV Tastatur, schwarz	129,-		
CDTV original Maus, schwarz	49,-		
CDTV Infrarot-Maus, schwarz	99,-		
CDTV original Genlock	149,-		
CDTV Scart-TV-Modul mit Kabel	49,-		
CDTV Fernbedienung	29,-		
CDTV 256 kB Memory-Modul	129,-		
A 1230 Drucker-Board	29,-		
120 Watt-Aktiv-Boxenpaar für Amiga	89,-		
Switch-Box für Drucker/Scanner inkl. Kabel	39,-		
Nullmodemkabel/Audiokabel Cinch	25,-/9,-		
ParNetkabel / Druckerkabel	19,-/15,-		
Tintenpatronen für A 1270	29,-		
Farbband sw MPS 1230/1224/1500C je 6 Stck.	23,-		
Farbband sw/color Citizen ABC, Swift	18,-/33,-		
Color-Kit für Citizen ABC	69,-		
Traktor für Citizen ABC	99,-		
Caddy für A 570, Sony etc.	1 St/5 St	9,-/40,-	

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Bestellannahme: Mo.-Fr. 9.00 -13.00 Uhr
14.00 -18.30 Uhr
Sa. 9.00 -13.00 Uhr

Direktverkauf Hamminkeln

Öffnungszeiten:
Mo.- Fr. 14.00 - 18.30 Uhr
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

Mailbox

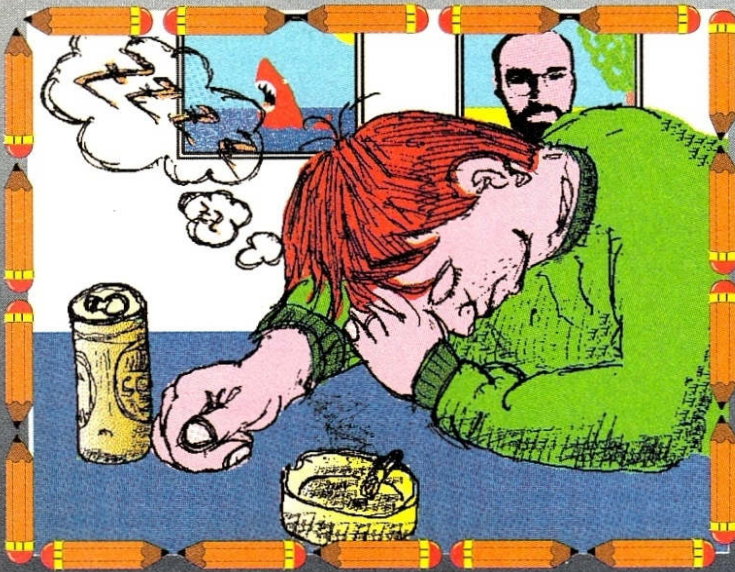
Tel.: 02852 / 9140-16
28.800 bps, 24h Online

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
Tel./Fax: 03901 / 33766

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

8 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 8 Jahre WINNER

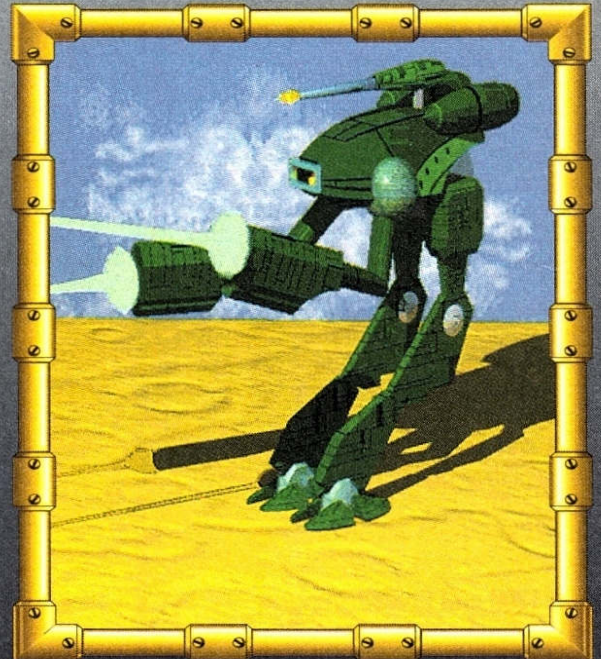


Dirk Sonne aus Holzminden hat sein „Sleepy“ nach einer Hand-skizze mit „PPaint 2.1“ auf dem A500 gepixelt. Der Amiganer muß den zehnten Geburtstag der „Freundin“ ja recht exzessiv gefeiert haben – wir wünschen auf jeden Fall gute Besserung...

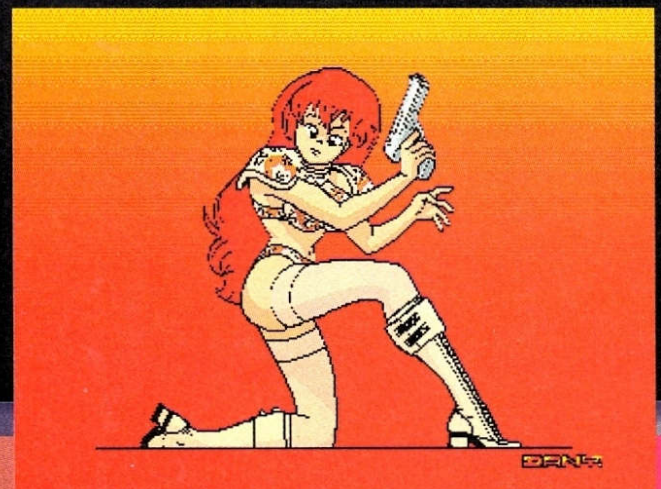


Rouven Bock alias Dany hat wieder einmal zugeschlagen und beglückt alle Männerherzen mit einem neuen Werk aus seinem schier unerschöpflichen Fundus fernöstlicher Schönheiten. Sehen in Barsinghausen eigentlich alle Mädels so aus wie das süße „SWAT-Girl“?

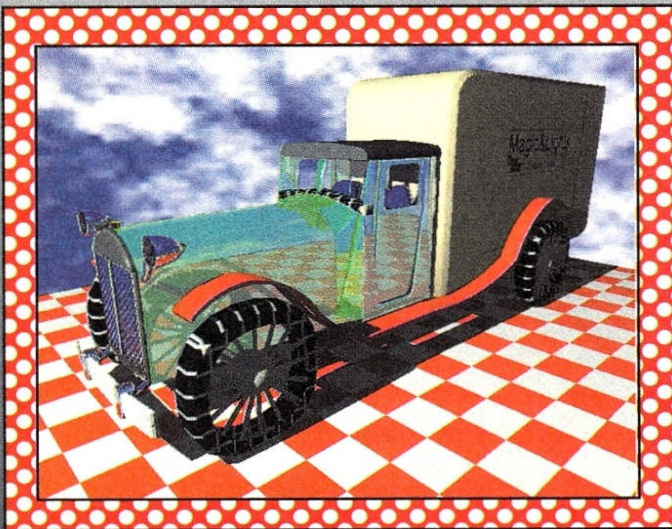
Wußte Edgar Leidig aus Kreuztal in der letzten Galerie noch mit der Kiste des Roten Barons zu begeistern, kommt jetzt der Mechwarrior in ihm zum Vorschein. Der waffenstarrende Marodeur entstand auf einem aufgerüsteten 500er mit „Reflections 2.0“ und „DPaint IV“.



Das „Apocalypse“-Poster in der Mai-Ausgabe 94 scheint den Eidgenossen Elmar Brühlhart aus Düdingen ja mächtig inspiriert zu haben. Die schaurig-schöne Welt... äh, Sonnenuntergangsstimmung fing er jedenfalls mit „DPaint IV“ und dem A1200 ein.

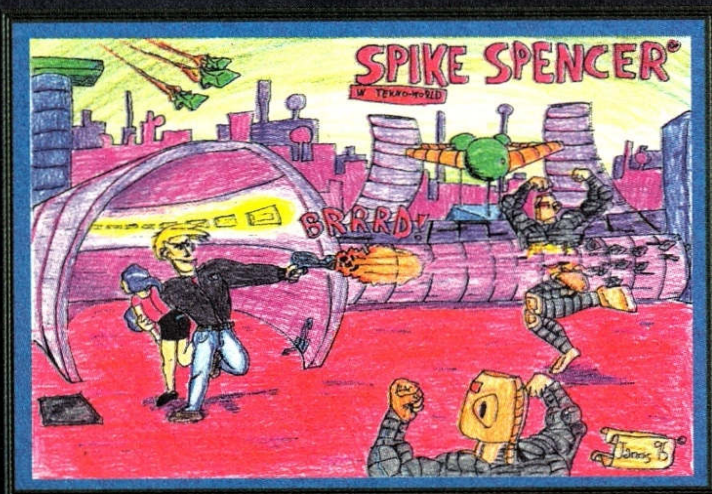


Joker Galerie



Was man mit einem A4000/030, 10 MB RAM sowie den Progis „Maxon Cinema 4D Prof.“ und „DPaint IV“ alles machen kann, zeigt Render-Profi Sven Dreesbach aus Rheinbach. War es kürzlich noch 'ne schmucke Stube, dürfen wir diesmal seinen schmucken Oldie-Van bewundern.

Kein Strom am Strand? Ivo Kos aus der Mainmetropole Frankfurt kam auch ohne Compi klar, als ihm die sinnigen Porträts unseres Chefs Michael einflehen. Joker-Chefzeichner Werner Regnet zeigte sich von den Werken übrigens sichtlich beeindruckt!



Wer oder was könnte kreativer sein als ein Amiganer mit einem Malprogramm? Klare Antwort: Nichts und niemand – wie unsere Galerie mit Leserkunst auch diesmal wieder sehr eindrucksvoll beweist!

PROST, MAL-ZEIT

Also, Ihr Kreativen, laßt die Welt auch weiterhin nicht darben. Füttert sie lieber mit Grafiken, Bildern oder Comics satt, wobei es uns ganz Salami ist, ob Ihr die Ma(h)lzeiten per Maus, Pinsel oder Stift zubereitet. Nur soviel: Digi-Menüs sollten auf Diskette serviert werden, kariertes Papier taugt vielleicht als Serviette, aber nicht als druckreife Leinwand, und ein signiertes Zertifikat muß beiliegen, auf dem Ihr bestätigt, daß Euer Beitrag auch wirklich **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** ist. Auch freut sich die Nachwelt über ein paar Zeilen zum verwendeten Handwerkszeug, und die Post freut sich über beigelegtes Rückporto und einen leserlichen Absender – weil wir die Werke dann auch retournieren können. Zuerst gehen sie aber schleunigst an den

**Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

Ebenfalls waschechte Handarbeit ist Robokiller „Spike Spencer in Tekno-World“. Unser treuer und talentierter Leser Jannis Tegxizoglu aus Hagen hat sogar einen kompletten Comic um seinen Helden gestrickt; hoffentlich gibt's bald mehr davon.



AKTION LESERTEST

RINGS OF MEDUSA GOLD

Der Genre-Cocktail von Starbyte hat dem 21jährigen **Andreas Giese** aus Zerbst anscheinend gut gemundet – jedenfalls kommt das goldige Game der Bochumer in seinem Test glänzend weg.

Aller guten Dinge sind drei, hat man sich wohl bei Starbyte gedacht und gab den Ring frei für die dritte Runde des Kultklassikers „Rings of Medusa“: Bei der komplett überarbeiteten Version haben sich nicht nur Musik und Grafik verbessert; das Remake hat auch deutlich an Umfang zugelegt.

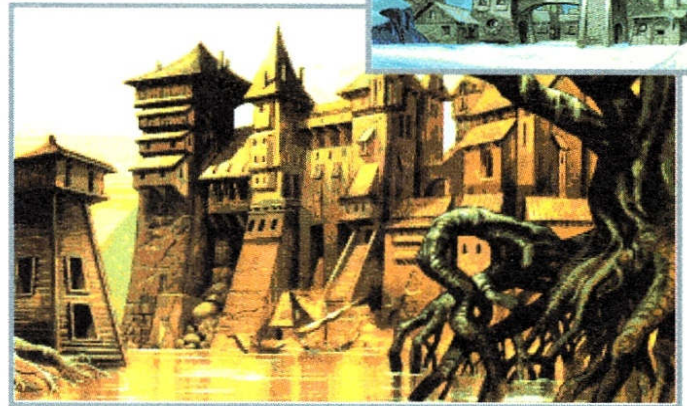
Ziel ist es, sieben verlorengegangene Ringe wiederzubeschaffen und alle feindlichen Armeen zu vernichten. Außerdem sollten alle gegnerischen Städte erobert werden. Dies gelingt natürlich nur mit einer schlagkräftigen Truppe, die man allerdings nicht umsonst bekommt. Die nötigen Mittel beschafft sich der Freizeitfeldherr mit dem Handel von neuerdings über 100 verschiedenen Waren. Das Angebot variiert dabei von Stadt zu Stadt, wobei sich mit den jeweils nicht verfügbaren Gütern natürlich die größten Profite erzielen lassen. Eine weitere Möglichkeit, den Geldbeutel zu füllen, ist das Su-

chen nach Schätzen und Edelmetallminen. Es lohnt sich daher, in Kneipen und Burgen die Ohren für Hinweise aufzusperren...

Hat man nun das nötige Kleingeld beisammen, kann schließlich eine Armee aufgestellt werden. Ausgebildete, aber arbeitslose Soldaten lungern in der Regel in den Kneipen herum, unerfahrene Rekruten finden sich im Park. Ist das Heer komplett, muß man es noch ausrüsten, doch kommen Waffen oder Panzer je nach dem verwendeten Material (Holz, Stahl oder Mithril) nicht gerade billig. Gut gerüstet geht es dann ab in eine Burg, wo man sich selbst und seine Männer im Kampf unterweisen kann. Am Ende dieser Strapazen darf der Held mit seinem Heer endlich fremde Städte oder Armeen angreifen, wobei auf dem Schlachtfeld wahlweise per Strategie- oder Rundenkampf gemetzelt wird – oder man wählt den neu eingeführten Actionkampf, wo der Zocker live per Joystick in das Spielgeschehen eingreifen kann.

Die Grafik des Spiels ist meiner Meinung nach sehr gut gelungen, gleiches gilt für Musik und Sound-FX. Auch paßt die Akustik ausgezeichnet zu den jeweiligen Bildern, was für viel Atmosphäre sorgt. Und dank der wirklich exzellenten Steuerung gehen nicht nur die Actionsequenzen flott von der Hand. Fazit: Rings of Medusa Gold macht einen ausgereiften Eindruck und ist eine prächtige Mischung aus Handels-,

Strategie- und Actionelementen! (Andreas Giese)



DIE AKTION GEHT WEITER!

Hobby-Redakteure, aufgepaßt: Wenn Ihr Euch hier selbst mal verewigen wollt, dann testet doch für uns ein maximal zwölf Monate altes Amiga-Spiel auf rund einer Schreibmaschinenseite – und vergeßt dabei bitte auch Eure Bewertung nicht! Das Ergebnis schickt Ihr nebst Paßbild und Altersangabe an nachstehende Adresse; mitmachen kann jeder, ausgeschlossen ist nur der Rechtsweg.

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

RINGS OF MEDUSA GOLD (STARBYTE)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
81%	79%
82%	GRAFIK 76%
60%	ANIMATION 59%
79%	MUSIK 76%
79%	SOUND-FX 74%
82%	HANDHABUNG 76%
83%	DAUERSPASS 81%



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Neueröffnung

ab 15.7.95

Fünffensterstraße 9 • KASSEL

Mo. – Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. – Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

AMIGA

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90
AUFSCWUNG OST KOMPL. DT. 1MB 29,90

4 PACK COMPILATION inkl.
LOTUS 3 / PREM. MANAGER 2 /
SPACE CRUSADE / ZOOL 2

DT. ANLEITUNG

54,90

BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HIST.LINE) 59,90

APPROACH TRAINER

(AIRBUS)

KOMPL. DT.

65,90

BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. 49,90
BIG SEA KOMPL. DT. 1MB 65,90

AWARD WINNERS PLATINUM inkl.
LEMMINGS / CIVILIZATION / ELITE 2

KOMPL. DT.

75,90

BLUE-BYTE COMPIL. inkl. SIEDLER /
CHAOS ENGINE & T2 ARCADE GAME 69,90
BOBS BAD BAY DT. ANL. 59,90

BIING !

KOMPL. DT. (2MB + HD)

79,90

BUNDESLIGA MANAGER
HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DEUTSCH 49,90

CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl.
-LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION /
MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN

KOMPL. DT. 1MB

89,90

DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB 69,90

COLONIZATION

KOMPL. DT.

69,90

DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1MB 89,90

CROSS CHECK

(EISHOCKEY)

KOMPL. DT.

29,90

DER CLOU – DIE PROFISCHETTE – KOMPL. DT. 45,90
DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH 59,90
DER REEDER KOMPL. DEUTSCH 85,90

DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNITIME / DYNATECH –
WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH 54,90
DIE NORDLANDER KOMPL. DT. 54,90

DOFFELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT. 79,90
DRAGON STONE DT. ANL. 59,90
ELFMANIA DT. ANL. 54,90

ERBEN DER ERDE

KOMPL. DEUTSCH

54,90

FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. 54,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT. 65,90

FLIGHT OF THE

AMAZON QUEEN

KOMPL. DEUTSCH *

65,90

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION 54,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90
HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT. 79,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG 54,90

HOLLYWOOD PICTURES

KOMPL. DEUTSCH

69,90

KID CHAOS DT. ANL. 59,90

LOTHAR MATTHAEUS

SUPERSOCCER

KOMPL. DT.

29,90

KINGDOMS OF GERMANY KOMPL. DT. 65,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 69,90

AMIGA

KINGPIN – ARCADE SPORTS BOWLING – DT. ANL. 29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1MB 79,90
LULLYPOP DT. ANL. 65,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT. 65,90

MAD NEWS KOMPL. DT.
MARBLELOUS DT. ANL.
OVERLORD AMIGA 1200 3.5*
PGA EURO TOUR DT. ANL.

SENSIBLE GOLF

DT. ANL. *

59,90

PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB 85,90

ran TRAINER

KOMPL. DT.

79,90

POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 59,90

SKIDMARKS II –

SUPERSKIDMARKS –

54,90

SIMON THE SORCERER 2 KOMPL. DT. * 79,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL. 59,90
SHAQ FU DT. ANLEITUNG 55,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE D.A. 79,90
SKELETON KREW DT. ANL. A1200 65,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. 75,90

U.F.O. – ENEMY UNKNOWN –

KOMPL. DT.

69,90

ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB 54,90
STARDUST SPECIAL EDITION DT. ANL. * 29,90
STARLORD KOMPL. DT. 79,90
THEME PARK KOMPL. DT. 1MB 59,90
TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG 39,90

ZEPPELIN –

GIANTS OF THE SKY

KOMPL. DT.

69,90

VALHALLA
X.IT DT. ANLEITUNG 59,90
WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV /
-TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT. 69,90
ZEEWOLF DT. ANLEITUNG 59,90

AMIGA Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DEUTSCH 29,90
A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90
ADAMS FAMILY 24,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD 34,90
ARMAVITE 9,90

AWARD WINNERS 2

COLLECTION inkl. ZOOL,

SENSIBLE SOCCER, ELITE

PLUS, JIMMY WHITE

DT. ANLEITUNG

19,90

B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 39,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1MB 49,90

BENEATH A STEEL SKY

KOMPL. DT.

24,90

BILLS TOMATO GAME 14,90
BLACK CRYPT 1 MB 29,90
BLASTER DT. ANLEITUNG 19,90
BUDOKHAN 29,90
CHAOS ENGINE 29,90
CIVILIZATION NUR AMIGA 1200! 29,90
CLASSIC COLLECTION DELPHINE: INCL. FLASHBACK
OPERATION STEALTH / FUTURE WARS /
CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD 54,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL. 19,90

DAS SCHWARZE AUGE:

SCHICKSALSKLINGE

KOMPL. DT.

49,90

DELUXE STRIP POKER 2 15,90
DESERT STRIKE 29,90

AMIGA Sonderposten

DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB 49,90

DER CLOU

KOMPL. DT.

24,90

DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDBUCH 1MB 39,90
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1MB 34,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – 35,90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. 29,90
ELITE PLUS DT. ANL. 35,90

EISHOCKEY MANAGER

INCL. VIDEO KOMPL. DEUTSCH

19,90

EMPIRE SOCCER DT. ANL. 1MB 29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER 9,90
EPIC DT. ANL. 29,90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB 39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1MB 29,90

FIELDS OF GLORY

DT. ANLEITUNG

35,90

FLASHBACK DT. ANL. 35,90
GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1MB 19,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. 29,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB 35,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1MB 34,90

FALLEN EMPIRE

KOMPL. DT. 1MB

29,90

HERO QUEST 2 – LEGACY OF SORASILS – 29,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 DT. 1MB 35,90
HOYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANL. 29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 35,90
ISHAR II KOMPL. DT. 29,90
JIMMY WHITE SMOOKER 34,90
KINGS QUEST I DT. ANL. 29,90

FOOTBALL GLORY

DT. ANL.

19,90

KINGS QUEST II DT. ANL. 29,90

JURASSIC PARK

DT. ANL.

19,90

KINGS QUEST III DT. ANL. 29,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG 29,90
KINGS QUEST 5 29,90
K 240 – UTOPIA II – 29,90
LEGEND OF VALOUR 19,90
LARRY 3 1MB 34,90
LOOM KOMPL. DT. 1MB 35,90

LOST VIKINGS

KOMPL. DT.

29,90

LOTHAR MATTHAEUS SOCCER DT. ANL. 9,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB 34,90
MANHUNTER NEW YORK 29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL. 29,90

POOLS OF DARKNESS

KOMPL. DEUTSCH 1MB

24,90

MONSTERBUSINESS 5,90

NAPOLEONICS

inkl. AUSTERLITZ

BORODINO & WATERLOO

KOMPL. DT.

49,90

NICK FALDO ULTIMATE GOLF 19,90

MR. NUTZ

DT. ANL.

24,90

PGA TOUR GOLF PLUS 34,90

OLDTIMER

KOMPL. DT.

44,90

POLICE QUEST 1 1MB 34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL. 34,90
POLICE QUEST 3 1 MB 34,90

AMIGA Sonderposten

POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 29,90
POPULOUS 2 29,90

PATRIZIER

KOMPL. DT.

49,90

POWERMONGER INCL. WWW DATA DISK 29,90
PREMIERE MANAGER 2 1MB 19,90
QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB 35,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL. 39,90
REACH FOR THE SKIES 35,90

ROBINSONS REQUIEM

DT. ANL.

29,90

ROME AD 92 DT. ANL. 29,90
SECOND SAMURAI 19,90
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90
SIM ANT 24,90
SIM EARTH KOMPL. DEUTSCH 1MB 29,90
SKIDMARKS DT. ANL. 19,90

SHADOW FIGHTER

DT. ANLEITUNG

29,90

SPACE QUEST 1 – SIERRA – 29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG 34,90
SPACE QUEST 4 1MB 34,90

SPACE HULK

DT. ANLEITUNG

34,90

STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB 29,90
SUBURBAN COMMANDO 19,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN 29,90
TOP GEAR 2 DT. ANL. 29,90
TROLLS 15,90
LEMMINGS 24,90

URDILUM II DT. ANL. 29,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 19,90
WATERLOO DT. ANL. 9,90
WING COMMANDER 1MB 29,90
WHALES VOYAGE 29,90
WOLFHILD 19,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT. 39,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 24,90

SPACE QUEST 1 – SIERRA –

SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG

SPACE QUEST 4 1MB

STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB

SUBURBAN COMMANDO

THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN

TOP GEAR 2 DT. ANL.

TROLLS

LEMMINGS

URDILUM II DT. ANL.

WAR IN THE GULF KOMPL. DT.

WATERLOO DT. ANL.

WING COMMANDER 1MB

WHALES VOYAGE

WOLFHILD

ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.

ZOOL 2 DT. ANLEITUNG

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL.

D-GENERATION DT. ANL.

DANGEROUS STREETS

DRAGON STONE DT. ANLEITUNG

EMERALD MINES DT. ANLEITUNG

GLOBAL EFFECT DT. ANL.

GUARDIAN

LEMMINGS

LAST NINJA 3

LITIL DIVIL

MORPH

PINBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG

ROBOCODE – JAMES POND –

RYDER CUP GOLF

SHADOW FIGHTER

SKELETON KREW DT. ANLEITUNG

SUPER SKIDMARKS

SUPER STARDUST

SYNDICATE

THEME PARK

TOP GEAR 2

TOWER ASSAULT DT. ANL.

UNIVERSE

ZOOL I

ALADDIN DT. ANL.

BIING I KOMPL. DT.

BRUTAL KOMPL. DT. *

DER CLOU KOMPL. DT.

DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH

DOFFELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.

DREAMWEB KOMPL. DEUTSCH

FIELDS OF GLORY DT. ANL.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. *

HANSE DE LUXE KOMPL. DT.

HATTRICK – BUNDESLIGA MANAGER 3 – KPL. DT.

KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT.

LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG

LION KING DT. ANL.

PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG

PINBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG

RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH

ROBINSON'S REQUIEM DT. ANL.

ROBOCODE – JAMES POND 2 –

SOCCER KID

SUPER STARDUST</

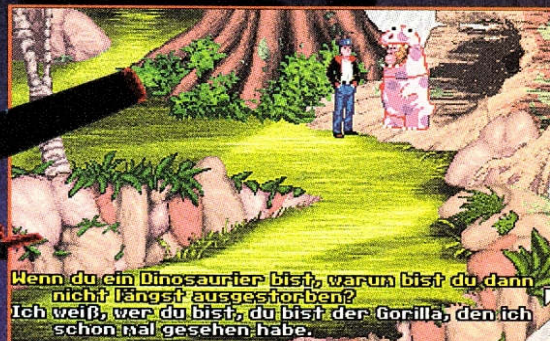
FLIGHT OF THE Amazon Queen

Wohl keiner Firma haben die Amiganer so nachgetrauert wie Lucas Arts, doch nun machen Australier deren Amiga-Embargo vergessen: Interactive Binary Illusions hat unter den Fittichen von Renegade ein Adventure abgeliefert, das keinen Vergleich mit den US-Abenteuern zu scheuen braucht!

Man schlüpft hier in die Fliegerjacke des Bruchpiloten Joe King (als Gewinner unseres entsprechenden Wettbewerbs sogar wortwörtlich), dessen Frachtmaschine genauso heißt wie das Spiel. Diese „Amazon Queen“ soll das Starlet Faye Russel anno 1949 zu ihren Dreharbeiten bringen, stürzt aber wegen eines Blitzschlages mit Mann und Maus über dem Amazonas ab. Und sobald die Schöne, der Held und sein Kumpel Sparky den Piranhas entkommen sind, fängt der Ärger erst richtig an:

Es stellt sich nämlich heraus, daß der verrückte Dr. Eisenstein nahe der Absturzstelle eine Lederhosenfabrik betreibt, die nur als Tarnung für seine grausamen Experimente dient – der Wahnsinnige will die Eingeborenen (darunter auch eine Amazonenkönigin aus Fleisch und Blut) zwecks Welt-

herrschaft in Kampfdinos verwandeln! Doch damit nicht genug der Verrücktheiten, denn während seiner Rettungsaktion trifft Joe King auf Schatzsucher mit Ausschlag oder dekadente Pygmäen, philosophiert mit sprechenden Gorillas, lernt zu Affen predigende Missionare kennen und schmökert im eingebauten Commander Rocket-Comic. Derlei Gags könnten ja nun wirklich ebenso gut von Lucas Arts sein, genau wie die Maussteuerung mittels acht Anklickverben (und einem Inventory) erkennbar an frühere Werke aus der Skywalker Ranch erinnert. Auch der Aufbau der Rätsel ist immer streng logisch, wobei der Schwierigkeitsgrad schön langsam zunimmt und die großen US-Vorbilder oft köstlich auf die Schippe genommen werden: Hier finden sich Affen und Piratenhüte à la „Monkey Island“ ebenso wie einige



Ein etwas anderer Dino



Der integrierte Comic: Commander Rocket läßt es krachen

Prügeleien im Stil von „Indy 4“; auch wenn sie dann manchmal ganz anders verlaufen als gedacht. Multiple-choice-Gespräche durften natürlich auch nicht fehlen, und so kann man sich mit über 40 Personen unterhalten – teils auch auf Pygmäisch, wozu freilich erst ein Wörterbuch gefunden werden muß. Dazu erfährt man aus filmartigen Zwischensequenzen, was sich andernorts jeweils so tut. Und falls Euch das noch nicht „lucasartig“ genug sein sollte; die



Eine duschende Amazone



Ist hier Monkey Island?



Ind... äh, Joe King und der Tempel des Todes



Experimente des durchgeknallten Doktors erinnern an das gute alte „Maniac Mansion“...

Zur Grafik sei gesagt, daß jede der über 100 teils scrollenden Locations mit so viel Liebe gemalt wurde, daß die Amiga-Version der kurz zuvor erschienenen PC-Fassung nicht nachsteht und daher eine entsprechend bessere Note erhielt – zumal ja auch die Animationen hier eine Klasse für sich sind. Das noch größere Wunder ist aber die Musik, denn wo die DOSe müde vor sich hin dudelt, wird der Amigo mit dynamischen Tracks verwöhnt. Und weil alle Effekte auf Disk 11 versammelt sind, genügt ein Zweitlaufwerk; schon halten sich Diskwechselei und Nachladezeiten auf einem gut erträglichen Niveau, selbst wenn man auf seiner Festplatte keine 9 MB frei haben oder die zur HD-Installation empfohlenen 2 MB RAM nicht besitzen sollte. Auf ähnlich hohem Niveau befindet sich die komplett deutsche Übersetzung; Anja Eggebrecht (die Frau des Fac-

tor 5-Vorstehers Julian Eggebrecht) hat sogar penibel darauf geachtet, neben dem Text auch jedes Wort in der Grafik mit einzudeutschen.

Damit ist Flight of the Amazon Queen ganz klar das bisher beste Amiga-Adventure 1995; allenfalls das im aktuellen CD-Joker vorgestellte „Simon the Sorcerer II“ könnte am Amazonenthron rütteln. Apropos: Das Erscheinen einer CD-Version mit Sprachausgabe hängt hier nicht unwesentlich vom Erfolg der Disk-Fassung ab; wer also der „Freundin“ etwas Gutes tun möchte, der besorge sich das Spiel – selten dürfte eine gute Tat so leicht gefallen sein! Zweites

apropos: In der nächsten Ausgabe wollen wir Euch ein Interview mit den Jungs von Interactive Binary Illusions liefern und dabei abklären, wie sie es geschafft haben, eine so gelungene Ersatzdroge für die Fans von Guybrush & Co. zu entwickeln. (mm)



Audienz bei Azura, der echten Amazonenkönigin



Der übergeschnappte Dr. Eisenstein in seiner Festung



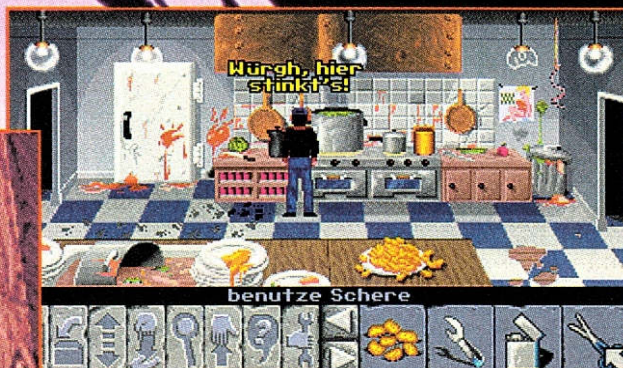
Wie nett, Handschellen am Bett!



Preisfrage: Wer braucht mitten im Dschungel eine Lederhosenfabrik?



Krämer Bob ist immer für einen Kuhhandel gut



Da ist ja die Verlagsküche sauberer!

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

(INTERACTIVE BINARY ILLUSIONS/
RENEGADE/WARNER INTERACTIVE)

GAG-ADVENTURE

85%

„LUCASARTIG“



GRAFIK	85%
ANIMATION	83%
MUSIK	79%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	87%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	11 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Knapp daneben ist auch vorbei

Sensible Golf

Die Softwareschmiede um Jon Hare ist ja bekannt für ihre winzigen Wuselmännchen und will es offenbar auch bleiben: Zurück aus Feindesland und Fußballstadion, machen sie nun 25 Golfplätze unsicher.



Der Parcours im Überblick

Die sportive Freizeitgestaltung des „Kanonenfutters“ findet auf 18-Loch-Kursen statt, deren optische Tristesse nur selten von witzigen Details durchbrochen wird. In Sachen Abwechslungsreichtum hat sich Sensible Software also schon mal nicht mit Ruhm bekleckert, und auch die spärlichen Animationen sind sozusagen unter aller Kanone. Menümusik, Sound-FX und die kurzen Kommentare klingen zwar ganz nett, doch in puncto Gameplay wären die kleinen Kerlchen dann wieder besser bei ihren Knarren geblieben.

Zunächst einmal gibt es hier nichts, was

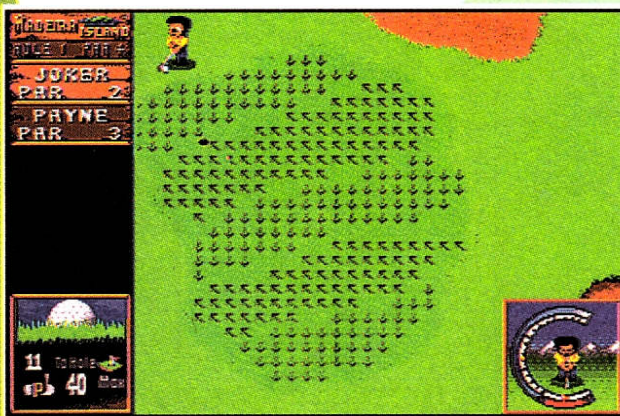
Compi empfohlenen Knüppel samt seiner maximalen Reichweite. Kann man alles so lassen, bloß das Fadenkreuz plaziert man besser eigenhändig, da der Rechner dabei nicht berücksichtigt, daß auf dem direkten Weg zum Ziel in der Regel Bäume, Sandbunker und Teiche liegen, die der Golfer tunlichst meiden sollte. Als unentbehrliche Zielhilfe erweist sich hier die einblendbare Gesamtansicht des Loches.

Sind dann Schläger und Richtung gewählt, werden durch Druck auf den Feuerknopf noch Schlagstärke und Genauigkeit bzw. Effet bestimmt, wozu es jedoch einer gewissen Übung und einer Portion Reaktionsvermögen bedarf – anfangs wird wohl kaum jemand die auf einem Dreiviertelkreis hin- und herflitzende Markierung an den richtigen Stellen anhalten können. Zumal der Toleranzbereich bei schwierigen

Schlägen zunehmend kleiner wird. Ist schließlich das Grün um die Fahne erreicht, geht es in einer vergrößerten Ansicht ans Putten, wobei kleine Pfeile die Bodenunebenheiten anzeigen.

So durchwachsen die Steuerung auch sein mag, an Optionen herrscht zumindest kein Mangel. Da dürfen neben verschiedenen Vier-Spieler-Runden satte 72 (!) Hobby-Faldos bei Turnieren gegeneinander antreten oder im Saison-Modus um Preisgelder kämpfen. Dabei kann auf Wunsch der rechnergesteuerten Konkurrenz über die Schultern geschaut werden, was meist lehrreich ist – bisweilen agieren die digitalen Sportsmänner allerdings auch ziemlich dämlich. Und da sich gerade die Massenwettbewerbe ganz schön hinziehen können, wurde auch an das Abspeichern von Spielständen gedacht.

Unter dem Strich bleiben dennoch ein paar Handicaps zuviel, denn irgendwie wird man den Eindruck nicht los, hier vor einem eher lustlos konzipierten Spiel für das NES zu sitzen. Für den Amiga ist Sensible Golf jedenfalls so wichtig wie ein elektrischer Waschlappen für die Körperhygiene. (st)



Ab in das Loch

Üben, üben und nochmal üben!



SENSIBLE GOLF

(SENSIBLE SOFTWARE/VIRGIN)

DIGI-GOLF

55%

„SIMPEL“



GRAFIK	46%
ANIMATION	39%
MUSIK	58%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	58%

VARIABLE: 4 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPESICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPESICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

JETZT NEU AM KIOSK!

INFOTAINMENT JOKER
PERSONAL COMPUTER



BRANDNEUER
ARCADE-FLIPPER
ZU
GEWINNEN

B12623E

JULI
AUGUST

1/8 95

DM 7.- / öS 56.-
sfr 7.- / hfl 9.50
Lit 9600/DR 1200

4 399115 107008

PC
JOKER
PC
JOKER
PC
JOKER
PC
JOKER

DOPPELAUSGABE
ÜBER 30 AKTUELLE
SPIELE IM TEST!

DAS EIS IST HEISS!
Brett Hull Hockey 95
vs.
Alex Dampier Pro Hockey 95

VOLLGAS
SLIPSTREAM 5000
HATTRICK!
STAR TREK: NEXT GENERATION
DER REEDER
SIM TOWER
HOLLYWOOD PICTURES
PRISONER OF ICE
DAEDALUS ENCOUNTER

MESSE: E3 IN LOS ANGELES
HARDWARE: NEUE JOYPADS
SPECIAL: OS/2 WARP

WASCHWISSE
TIPS-TRICKS-CHEATS-LOGS
X-COM: TERROR FROM THE DE
MASTER OF MAGIC
INJUNE STRIKE
MAGIC CARPET
DISWORLD
U.T.2

MEHR
SEITEN
MEHR
TESTS
MEHR
SPANNUNG
MEHR
SEITEN
MEHR



DREAMWEB

Vor einem halben Jahr verfangen sich die AGA-Amigos in diesem mörderischen Traumnetz aus dem SF-Cyberspace – nun serviert der Ex-Barkeeper Ryan auch am 500er allen bösen Buben blaue Bohnen!

Und zwar insoweit besonders leckere, als Empire diesmal eine saubere, selbst von Disk problemlos spielbare Umsetzung zusammengebrutzelt hat. Immer noch Geschmackssache ist dagegen die krude Story mit ihrem Hang zum Düstern: Als Hintergrund dient das titelgebende Dreamweb, eine Art Fantasy-Cyberspace, dessen Kontrollinstanzen neuerdings von Bösewichtern besetzt werden, welche auf der Erde zugleich als prominente Rockstars oder Politiker auftreten. Aber zum Glück gibt es ja den eingangs erwähnten Hoffnungsträger Ryan...

Daraus entwickeln sich nun



Leibwächter? Kein Problem!

ganz zwanglos mehrere Kilermissionen, die teilweise in harschen Gewaltszenen gipfeln, doch bleiben solche Sequenzen stets mit der spannenden Geschichte verwoben. Auch der Ausstatter hat sich mit Hilfe von Massen an Müll und Abfall erfolgreich um ein stimmiges Schimmel-Ambiente bemüht; hier kann sogar noch die letzte Zigarettenskippe genauestens untersucht werden. Grafisch verspricht die Draufsichtperspektive

dennoch keine Wunder, aber alle Mitwirkenden wurden sehr nett animiert, Unterschiede zur AGA-Version sind nur im direkten Vergleich erkennbar. Etwas deutlicher sind die Differenzen bei den Soundeffekten (Elektronik-Piepen, zischende Türen etc.) und der Musik, die eine wunderbar hoffnungslose Atmosphäre erzeugt.

Unter dem Strich bleibt ein SF-Adventure, wie es in letzter Zeit auf dem 500er leider

schon Seltenheitswert besitzt: mitreißend, spannend und technisch gut in Szene gesetzt – aber auch der reinste Alptraum für zartbesaitete Abenteurer! (jn)

DREAMWEB (CREATIVE REALITY/EMPIRE)

SF-ADVENTURE

80%

„BEINHART“



GRAFIK	66%
ANIMATION	69%
MUSIK	78%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	84%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	AB 1,5 MB RAM
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Zäher Hase WHIZZ

Keine Chance für Genießer: Bereits die AGA-Variante von Flairs hüpfendem Karnickel war mit einem unbarmherzigen Zeitlimit garniert, und daran hat sich auf dem ECS-Teller leider nichts geändert.

Schade, denn eine genauere Untersuchung der (jetzt nicht mehr parallax scrollenden) Wiesen-, Schnee-, Strand- oder Kasino-Landschaften im schicken Iso-Look verbietet sich damit von selbst. Nur ausgebufften Profis werden daher die liebevollen Animations-Details der prächtig bunten Grafik so richtig munden – etwa der hübsche Schattenwurf beweglicher Plattformen, der qualmende Schweif, den startende Bonusraketen hinter sich herzie-

hen, oder die sich sanft im Wind wiegenden Flaggen. Und bevor Otto Normalzocker noch Geschmack an den Sound-FX, den flotten Musikstücken oder den Details des ausgefeilten Gamedesigns mit seinen vielen Mini-Puzzles finden kann, ist schon wieder wertvolle Zeit veronnen, das Ausgangstor zum nächsten der zwölf Levels aber noch in weiter Ferne und eines der drei Häschen-Leben über den Jordan. Einen Rettungsanker in Form von Levelcodes gibt's nicht,

Sammel-Zeitboni zu selten und Continues nur für den Finder der weiträumig verteilten Bonusflaggen – da für Exkursionen ins Plattform-Umland aber eben die Zeit fehlt, ist der Frust vorprogrammiert. Noch ärger trifft's Hasenherzen mit nur einem Feuerknopf, denn das Unterscheiden zwischen Hüpfen und Spin-Attacke (mit der sich kleinere Gegner beiseite schubsen lassen) klappt im Ernstfall mehr schlecht als recht; erst zwei Buttons lösen das Problem.



Gleich gibt's Hasenragout!

Aber das war ja alles am A1200 nicht viel anders, weshalb wir getrost das dortige Test-Fazit nochmals aufwärmen können: Whizz steckt voller Ideen und wurde technisch gut umgesetzt, ist aber eindeutig zu schwer. (rl)

WHIZZ (FLAIR)

ISO-PLATTFORMEN

73%

„HART“



GRAFIK	82%
ANIMATION	82%
MUSIK	78%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	69%

FÜR EXPERTEN

PREIS DM 79,-

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

KLASSIKER



WING COMMANDER



Einen wahren Klassiker erkennt man meist daran, daß er auf allen Systemen erhältlich ist – und wenn die Version für eine Commodore-Maschine eine der besten ist, freut das den Amigo natürlich ganz besonders!

Nie war der Flügelkommandant nämlich spielbarer als auf dem CD³², kein Wunder also, daß er 1993 gleich zusammen mit der Konsole ausgeliefert wurde. Dabei hat dieser Commander den Commodore ganz schön lange warten lassen: Bereits 1990 entwarf Chris Roberts (damals noch ein Designer unter vielen) für Origin die Space-Opera, nach seinen Werken „Time of Lore“ und „Bad Blood“ wollte er mit Weltraum-Action im Stil von „Star Wars“ für Furore sorgen – was ihm dank des neuen Konzepts einer erfolgsabhängigen Handlung in opulenter Grafik auch gelang, immerhin verkaufte sich „Wing Commander“ besser als die klassische „Ultima“-Rollenspielserie von Chris' Boß Richard Garriott!

Und so entsteht für den PC inzwischen bereits der vierte Teil der Saga in Form eines spielbaren SF-Films, während wir nach wie vor mit dem Debüt vorlieb nehmen müssen. Das Spiel gibt es seit Ende 1992 auch in einer Version für den A500, jedoch läuft sie nur auf einem 1200er in annehmbarer Geschwindigkeit. Eine spezielle AGA-Fassung war ebenso angekündigt wie eine Mission-Disk, bloß fielen beide Projekte den Wirren der Commo-Krise zum Opfer. Schade, denn von den verwegenen Raumschlachten dieses Games kann man kaum je genug kriegen; nicht umsonst ließ sich gar Steven Spielberg persönlich in seiner Freizeit oft und gern von diesem Sternenkrieg zum Mitmachen verleiten.

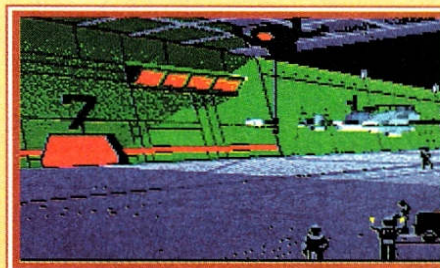
Mitverantwortlich für den Kultstatus der Software-Legende sind wie gesagt die beiden Handlungsstränge, in denen anhand von schicken Zwischensequenzen

der erbarungslose Überlebenskampf der Menschheit gegen die katzenartige Alienrasse der Kilrathi erzählt wird. Die Aufgabe des Spielers ist es dabei, als Raumpilot diverse Duelle siegreich zu überstehen, aber auch durch Meteoriten- und Minenfelder zu fliegen, Frachter zu beschützen oder große Zerstörer des Feindes mit Torpedos zu „versenken“. Jeder Kampf verläuft anders, und zusätzliche Gags wie berühmte Piloten des Gegners, Orden und Beförderungen versüßen die Arbeit. Außerdem kommt der Name des Spiels nicht von ungefähr, vielmehr bezieht er sich auf die zu befehlighenden Flügelmänner und -frauen, ohne deren tätige Mitarbeit die schwierigeren Missionen kaum zu bewältigen wären.

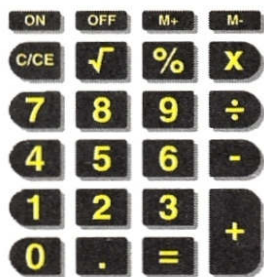
Das geniale Gameplay glänzt mit einer nahezu perfekten Steuerung sowie gerade auf der Commo-Konsole mit einem dynamischen Soundtrack, der die Akustik des Originals noch in den Schatten stellt. Auch wurden hier alle Funktionen der Action-Sim sehr durchdacht auf das Joypad gelegt, wodurch die Katzenhatz noch besser von der Hand geht als einst mit Stick und Tastatur. Allerdings ist die feine CD-Version nur über den Gebrauchtmarkt erhältlich, während die 32farbige ECS-Ausgabe sehr preiswert in den Budgetregalen zu finden ist. Wer keine von beiden besitzt, sollte sich daher schleunigst auf die Suche machen –



„Wing Commander“ war und ist die Referenz für Aktionismus im All! (mm)



ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
86%		83%
88%	GRAFIK	82%
83%	ANIMATION	80%
89%	MUSIK	84%
74%	SOUND-FX	71%
85%	HANDHABUNG	83%
87%	DAUERSPASS	85%
FÜR FORTGESCHRITTENE		



DIE BUDGET-BÜHNE

Billige Actionstreifen im Fernsehen sind öde, aber preisgünstige Actionklassiker auf dem Monitor machen Laune – und jetzt dürft Ihr genau einmal raten, was hier und heute auf dem Programm steht!

ACTION PUR & DELUXE

Ballern wir uns erst mal so richtig warm, und was wäre da geeigneter als jener legendäre Geniestreich unter den vertikal scrollenden Shoot'em ups, den uns einst die Bitmap Brothers besicherten? Die Rede ist natürlich von **Xenon 2**, das ja oft konvertiert (vom PC bis zum Game Boy) und noch öfter kopiert, aber nie ganz erreicht wurde: Geniales Gameplay, geniale Grafik und ein genialer Soundtrack von Bomb the Bass machen das geniale Werk bis heute zum Hochgenuss! Läppische 14,95 DM kostet dieser Meilenstein derzeit bei Kixx, doch hat er eine kleine Kerbe. Trotz anderslautendem Packungsaufdruck war das Game nämlich auf unseren versammelten 1200ern nicht zum Laufen zu bewegen. Wer dagegen zum selben Preis und vom selben Label lieber 2.500 Bildschirme voll knallbunter Plattformen haben will, der greife zu Chris Sorells Meisterwerk **James Pond 2 – Robocod** – zumal hier keine Hardwareprobleme auftauchen. Last and least wäre da noch

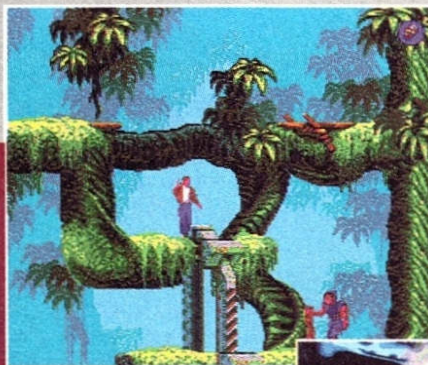
der von U.S. Gold vor Urzeiten auf den Amiga umgesetzte Sega-Automat **Thunderblade** zu nennen, aber nur ganz kurz. Trotz der abwechselnd in 2D und 3D unterteilten Levels lockt der feuerstarke Kampfheli in der Kixx-Staffel heute nämlich keinen Piloten mehr hinter dem Cockpit hervor; noch nicht einmal für schlappe 15 Märker Startgebühr. Kixx XL, der Nobeldableger von U.S. Golds Budgetlabel, verlangt demgegenüber zwar fast 40 Mäuse für seine Neuauflagen, aber gerade im Fall des abenteuerlastigen **Jump & Run Flashback** von Delphin ist das sicher nicht überbezahlt. Die dank Rotoscoping-Technik überaus flüssigen Bewegungen des Helden beeindrucken wie eh und je, die HD-Installation ist problemlos, und eine deutsche Anleitung wird (wie bei allen anderen vorgestellten Spielen) ebenfalls mitgeliefert.

SPORT & EIN BISSCHEN MORD

Weil wir auch diese Rubrik wieder mit einem Frühwerk der Bitmaps beginnen, spielt hier die Action neben dem Sport eine gleichberechtigte Rolle. Dennoch wollen dem Tester die Lobesworte bei **Speedball** nicht ganz so locker von den Lippen kommen, denn die futuristische Schlacht um eine Stahlkugel ist halt nur der inzwischen etwas angestaubte Vorläufer zum berühmten zweiten Teil. Aber schlecht ist auch dieses sportive Debut keineswegs, zumal man für die Teilnahme hier bloß 15 Stahlscheiben bei Kixx abliefern muß. Zu denselben Konditionen hätten die Kixxer schlußendlich auch noch reinrassigen Sport anzubieten: Das einst von Loriciel veröffentlichte **Tennis Cup 2** kann man guten Gewissens allerdings bloß Anfängern auf dem Court empfehlen, die eine besonders simple Steuerung zu schätzen wissen. Ansonsten lege man lieber ein paar Bälle drauf und besorge sich Blue Bytes Tennis-Klassiker „Great Courts 2“... (mm)



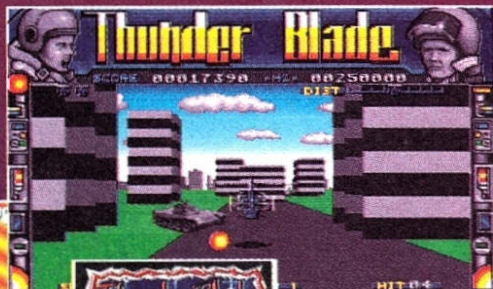
Würmer im Weltall:
Xenon 2



Action wie im Kino:
Flashback



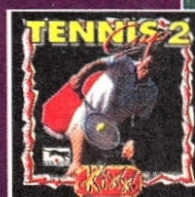
Der (erste) Tanz
um die Stahlkugel:
Speedball



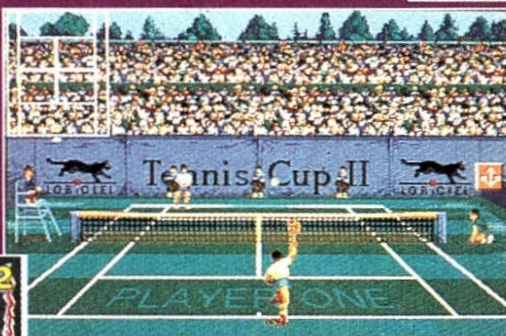
Attacken wie am
Automaten:
Thunderblade



Agent unter Wasser: James
Pond 2 – Robocod



Filzkugeln für Nachwuchs-Bobbeles:
Tennis Cup 2



**Jedes Spiel nur
29.- DM**

NEU

X-OUT

CHUCK ROCK 2

JACK NICKLAUS' GOLF

KICK OFF & EXTRA TIME

COLOSSUS CHESS

BLOODWYCH

T.V. SPORTS FOOTBALL

VIRTUAL WORLDS

**NUR SO LANGE
VORRAT REICHT!**

**NOCH
BILLIGER!**

**CHAMBERS OF
SHAOLIN
MERCENARY
HUNTER**

19.90 DM

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 6.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ X-OUT
- ☐ CHUCK ROCK 2
- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ VIRTUAL WORLDS

- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ MERCENARY
- ☐ HUNTER

Meine Adresse

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Datum/

Unterschrift:

Bestelladresse

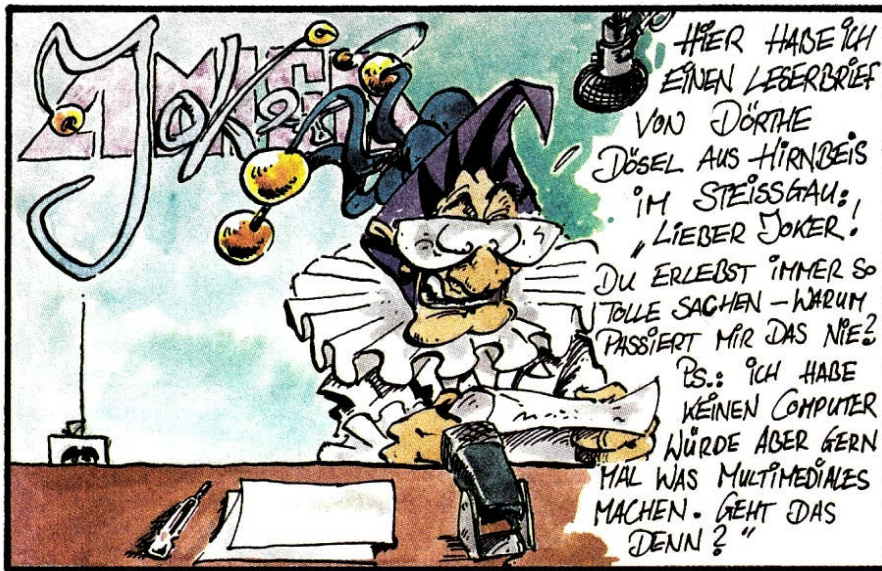
Hardware-Software
und noch mehr

**MANFRED
BERGLER**

Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

AJ



Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news -8405

All Terrain Racers.....	DA..	49,90
Akira.....	DV..	57,90
Alien Breed: Tower Assault.....	DA..	42,90
• Approach Trainer.....	DV..	60,90
Bling.....	DV..	71,90
Bundesliga Manager Hattrick.....	DV..	69,90
• Supporter.....	DV..	49,90
Classic Collection Delphine.....	DA..	52,90
• Colonization.....	DV..	69,90
Combat Classic 3.....	DV..	63,90
Dawn Patrol.....	DV..	65,90
• Der Meister.....	DV..	47,90
Der Patrizier.....	DV..	45,90
Der Reeder.....	DV..	78,90
• Die Nordländer.....	DV..	62,90
Die Siedler.....	DV..	55,90
• Dream Web.....	DV..	64,90
• Erben der Erde.....	DV..	49,90
FIFA Soccer (ab Kickstart 2.0).....	DV..	49,90
Flamingo Tours.....	DV..	61,90
Football Total.....	DV..	62,90
• Hollywood Pictures.....	DA..	29,90
Kingpin.....	DV..	61,90
King's Quest 6.....	DV..	61,90
Lollypop.....	DV..	59,90
Lords of the Realm.....	DV..	59,90
Lothar M. Super Soccer.....	DA..	49,90
Oldtimer.....	DA..	51,90
Premier Manager 3.....	DA..	51,90
Rally Championship.....	DV..	72,90
• Ran Trainer.....	DV..	51,90
Ruff'n Tumble.....	DV..	64,90
• Sensible Golf.....	DV..	65,90
Sim Classics.....	DV..	63,90
Simon the Sorcerer.....	DV..	63,90
Super Skidmarks.....	DV..	55,90
Themapark.....	DV..	62,90
UFO.....	DV..	63,90
• Viropop.....	DA..	46,90
Whizz.....	DA..	46,90
Zeppelin.....	DV..	71,90

Kompletliste kostenlos!

Lösungshefte ab 9,90!

für Amiga CD32:

All Terrain Racers.....	DA..	49,90
• Base Jumpers.....	DA..	38,90
Bundle 1 (Banshee, Heimdall 2, Skeleton Krew, Universe).....	DA..	59,90
• Little Devil.....	DA..	55,90
Pinball Illusion.....	DA..	55,90
Skeleton Krew.....	DA..	52,90
Super Skidmarks.....	DA..	55,90
• Syndicate.....	DV..	62,90
Themapark.....	DV..	62,90
UFO.....	DV..	59,90

Amiga 1200:

Alien Breed 3D.....	DV..	57,90
Bling.....	DV..	75,90
Der Meister.....	DV..	47,90
• Der Seelenturm.....	DV..	67,90
Dream Web.....	DV..	64,90
• Erben der Erde.....	DV..	49,90
König der Löwen.....	DA..	63,90
Rally Championship.....	DV..	46,90
Star Trek 25th. Anniv.....	DA..	49,90
Viropop.....	DA..	49,90
Whizz.....	DA..	46,90
Zeppelin.....	DV..	69,90

Irrtümer vorbehalten! Korrekturen und gebührenpflichtig.

Unfreie Rücksendungen können nicht angenommen werden.

Stammkunden o. Vorkasse 6,50 | German Parcel Z.

Nachnahme + 3,- Zkg. 9,90 | Ausland: Vorkasse 18,-

!! Aktionstage !!

02.06. + 03.06. 1995

auf alle Spiele

20 % Rabatt



Telefon: (0345) 667088 Fax: (0345) 667088

Rennbahnring 34
Halle (Saale)

Spiele für
Amiga
Amiga 1200
PC
CDROM

Öffnungszeiten:

Mo - Fr 10-18 Uhr · Sa 10-13 Uhr

Amiga

All Terrain Racing /dt	46,95
Aufschwung Ost /dt	59,95
Baldies /dt	55,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	34,95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	34,95
Bling! /dt	76,95
Bump 'n' Burn /dt	53,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Bundesliga Manager Hattrick	
Supporter /dt	49,95
Cannon Fodder 2 /dt	62,95
Christoph Kolumbus /dt	74,95
Civilization /dt	74,95
Colonization /dt	67,95
Classic Adventure Collection /dt	54,95
Darkmere /dt	56,95
Das Schwarze Auge /dt	74,95
Dawn Patrol /dt	71,95
Death or Glory /dt	79,95
Der Clou! /dt	67,95
Der Clou! - Die Profi Disk. /dt	44,95
Der Patrizier /dt	46,95
Der Reeder /dt	84,95
Die Box Vol. 1 /dt	46,95
Die Siedler /dt	48,95
Doppelpass /dt	79,95
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.
Eishockey Manager /dt	34,95
Elfmania /dt	46,95
FIFA Soccer /dt	46,95
Flamingo Tours /dt	65,95
Flight of the Amazon Queen /dt	V.mö.
Formula 1 World Champ. Edition /dt	55,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
High Seas Trader /dt	52,95
Historyline 1914-1918 /dt	34,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95
Jungle Strike /dt	46,95
Kid Chaos /dt	49,95
King's Quest 6 /dt	59,95
Lollypop /dt	65,95
Lords of the Realm /dt	59,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95
Mr. Nutz /dt	46,95
Oldtimer /dt	51,95
PGA European Tour /dt	54,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	61,95
Pizza Connection /dt	79,95
ranTrainer /dt	V.mö.
Robinson's Requiem /dt	53,95
Ruff'n Tumble /dt	46,95
Ruffian /dt	34,95
Rüsselsheim /dt	61,95
Sensible Soccer International /dt	34,95
Sensible Golf /dt	69,95
Sensible World of Soccer /dt	62,95
Shadow Fighter /dt	46,95
Sim Classics /dt (Sim Ant, City & Earth)	71,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.
Skidmarks /dt	47,95
Super Skidmarks /dt	53,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	V.mö.
Syndicate /dt	61,95
Theme Park /dt	53,95
Top Gear 2 /dt	46,95
Tower Assault /dt	35,95
Turbo Trax /dt	46,95
UFO /dt	67,95
Whale's Voyage 2 /dt	V.mö.
Zeppelin /dt	69,95

MEGA - HITS

Alien Breed 3D /dt	56,-
CD 32 - A1200	75,-
Bundesl. M. Hattrick /dt	75,-
Colonization /dt	67,-
FIFA Soccer /dt	47,-
First Encounters /dt	56,-
CD 32 - A1200	56,-
Jungle Strike /dt	47,-
Super Skidmarks /dt	53,-
UFO /dt	67,-

1 MB-Erweiterung
für Amiga 500 49,95

2. Laufwerk 3,5" 109,00

So

könnt 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.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler

Computersoftware

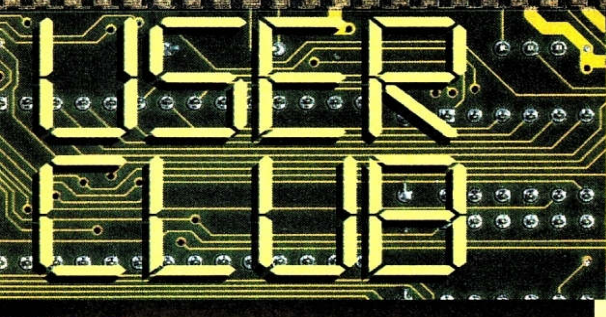
Aladdin /dt	62,95
Alien Breed 3D /dt	53,95
Bling! /dt	82,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Der Clou /dt	67,95
Doppelpass /dt	79,95
Erben der Erde /dt	58,95
First Encounters /dt	55,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
High Seas Trader /dt	52,95
Jungle Strike /dt	55,95
Lemmings 3 /dt	55,95
Lion King /dt	62,95
Oldtimer /dt	51,95
PGA European Tour /dt	55,95
Pinball Illusions /dt	55,95
Rise of the Robots /dt	74,95
Rüsselsheim /dt	61,95
Sim City 2000 /dt	69,95
Star Trek /dt	71,95
Subwar 2050 /dt	67,95
Super Stardust /dt	53,95
Theme Park /dt	64,95
Tower Assault /dt	35,95
UFO /dt	67,95
Whale's Voyage 2 /dt	V.mö.

CD 32

Alien Breed 3D /dt	53,95
All Terrain Racing /dt	46,95
Banshee /dt	53,95
Der Clou /dt	67,95
Fields of Glory /dt	58,95
First Encounters /dt	55,95
Gunship 2000 /dt	58,95
Jungle Strike /dt	55,95
Kingpin /dt	26,95
Little Devil /dt	53,95
Pinball Illusions /dt	54,95
Pirates! Gold /dt	58,95
Roadkill /dt	53,95
Shadow Fighter /dt	53,95
Subwar 2050 /dt	58,95
Theme Park /dt	61,95
Tower Assault /dt	53,95
UFO /dt	58,95
Ultimate Body Blows /dt	53,95

Sonder-Angebote:

alle Amiga-Systeme:	
A-Train /dt	35,95
Alien Breed Special Edition	21,95
Arcade Pool /dt	21,95
B-17 Flying Fortress /dt	34,95
Body Blows /dt	23,95
Campaign /dt	34,95
Desert Strike	26,95
Dogfight /dt	34,95
Dune 2	28,95
Elite Plus /dt	34,95
F-117A Nighthawk /dt	34,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95
Fields of Glory /dt	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95
Great Courts /dt	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Jurassic Park	27,95
Kingpin /dt	23,95
King's Quest 1 - 4 /dt	je 25,95
King's Quest 5 /dt	29,95
Leisure Suit Larry 1 - 3 /dt	je 25,95
Lothar Matthäus /dt	21,95
M1 Tank Platoon /dt	25,95
Pacific Islands /dt	34,95
Pirates! /dt	24,95
Police Quest 1 - 3 /dt	je 29,95
Project-X	23,95
Red Baron /dt	26,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95
Space Quest 1 - 4 /dt	je 29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95
Team Yankee /dt	34,95
Tornado /dt	34,95
Wing Commander /dt	28,95
WWF European Rampage Tour /dt	21,95



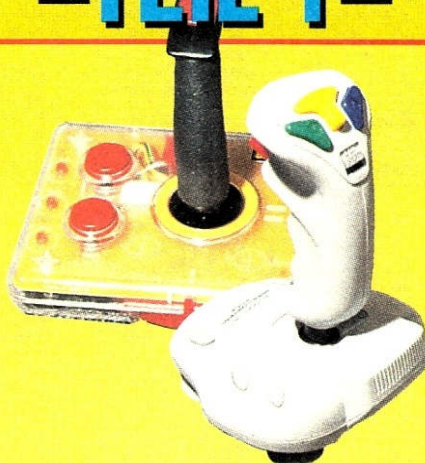
AUFRÜSTUNG? JA, BITTE!

Um den 1200er für seine rosige Zukunft unter Escom-Fittichen fit zu machen, kann ein wenig Zusatzequipment kaum schaden. Was und wieviel es davon gibt, verrät Euch dieses mehrteilige Special zu Peripherie rund um Commodores preiswerten Wunderrechner.

MARKTÜBERSICHT TUNING AM A1200 -TEIL 1-

EINGABEGERÄTE

Eine **Tastatur** brachte Eure „Freundin“ ja in die Ehe mit, und auch eine **Maus** hat der Hersteller als Mitgift beigelegt. Dabei handelt es sich um ein *optomechanisches* Modell, welches über die Kugel an der Unterseite bei Bewegung die Positionsänderungen an den Rechner weitergibt, der



balls fürs gleiche Geld an, da er im Prinzip wie eine umgedrehte Maus, bei der nur die Kugel bewegt wird, funktioniert. Für Zocker unerlässlich ist selbstverständlich ein **Joystick**. Während Plattform- und Ballerfreaks hier mit den acht Richtungen der *digitalen* Knüppel auskommen, lohnt sich vor allem bei Flug- bzw. Rennsimulationen der Kauf eines teureren *Analogsticks*, der stufenloses Steuern in beliebige Richtungen ermöglicht. Leider unterstützen nur relativ wenig Progis wie z.B. „Gunship 2000“ diese Option. Zunehmender Beliebtheit am Amiga erfreuen sich auch die bei Konsolen üblichen **Joypads**; sie besitzen nämlich mehr Feuerknöpfe als ein herkömmlicher Stick und machen damit gerade Prügelspiele zum Genuß – sofern das Game die vielen Buttons auch abfragt. Die Preise schwanken hier wie dort zwischen etwa 20 und 100 Mark.

Weniger verbreitet und auch nicht eben billig sind die **Grafiktablets**, welche die Arbeit mit Malprogrammen wesentlich erleichtern, da hier mit dem dazugehörigen Stift direkt auf dem Tablett gezeichnet wird. Der Preis dieser Geräte orientiert

sich vor allem an der Größe des Modells und kann u.U. weit über 1.000 Mark liegen. Für Digi-Künstler nicht so praktikabel sind sogenannte **Lightpens**, mit denen Bewegungen direkt am Screen per Fotosensor an das Programm übertragen werden – kein Wunder, daß so was kaum noch angeboten wird. Nach dem gleichen Prinzip funktionieren aber auch **Lightguns**, die von dem einen oder anderen Ballerspiel (meist solche im Stil von „Operation Index“) unterstützt werden. Mit einer solchen Knarre in der Hand visiert man die Ziele auf dem Bildschirm an, was in der Praxis aber nur sehr unpräzise und daher mehr schlecht als recht funktioniert. Auch dieses Gimmick ist daher schon fast ausgestorben.

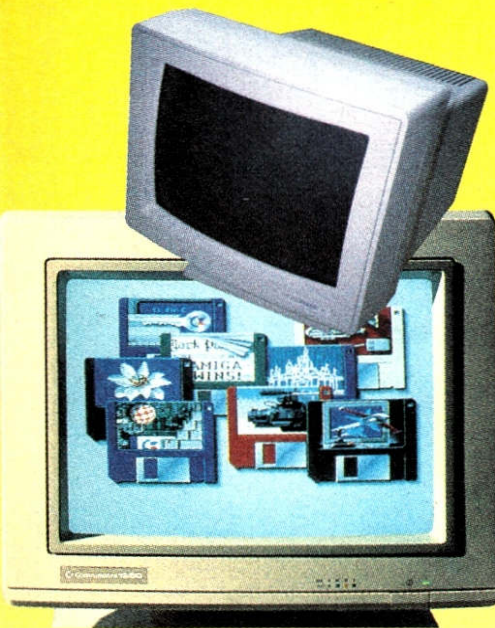
Sehr viel populärer sind dagegen **Scanner** zum Digitalisieren von Bildern, Fotos oder anderen zweidimensionalen Vorlagen. Wer dabei auf Farbe verzichten kann, bekommt günstige *Handscanner* mittlerweile für runde 200 Märker und muß den Abtastvorgang manuell durchführen. Das Ergebnis genügt für kleinere Vorlagen und den Hausgebrauch, erreicht aber natürlich bei weitem nicht die Qualität der mechanisch einlesenden *Flachbettscanner*. Diese Geräte kosten dafür auch ein Vielfaches, und professionelle *Trommelscanner* wandern gar erst für fünfstelligen Summen über den Ladentisch!

diese dann auf den Zeiger am Screen überträgt. Wer sich das hier regelmäßig erforderliche Reinigen von Kugel und Rollen ersparen will und zudem auf größere Präzision Wert legt, sollte indessen zu einer rein *optischen* Maus greifen, die statt der integrierten Murren einen Sensor hat, der sich an der gerasterten Oberfläche einer speziellen Unterlage orientiert – dieses Mauspad wird mit dem Gerät geliefert, alles in allem gibt es die Alternative (je nach Sensitivität und Design) ab etwa 50,- DM aufwärts. Bei Platzmangel am Arbeitsplatz bietet sich dagegen der Kauf eines **Track-**



AUSGABEGERÄTE

Was man dem Compi zur Weiterverarbeitung eingegeben hat, will man aber schließlich auch zu sehen bekommen, und zwar am besten in Farbe. Nur ganz Sparsame schließen den Amiga dafür über ein Antennenkabel (der benötigte HF-Modulator ist ja beim A1200 im Gegensatz zum A500 bereits eingebaut) direkt an einen **Fernseher** an – die Bildqualität schwankt dann nämlich zwischen mäßig und grauenhaft. Als wesentlich besser und zumindest für die meisten Spiele völlig ausreichend erweist sich der Anschluß an die hoffentlich am TV-Gerät vorhandene Euro-AV-Buchse mittels eines *Scart/RGB-Adapterkabels*, das für ca. 39,- DM extra gekauft werden muß. Noch schöner wird's mit einem



Monitor; wer noch ein Commodore-Modell wie z.B. den stereotauglichen 1084 S im Handel findet, erhält es für unter 400,- DM. Wer hingegen viel mit Grafik- bzw. Videosoftware arbeitet und sämtliche Bildschirmmodi des AGA-Chipsets nutzen will, kommt nicht um die Anschaffung eines *Multisync-Monitors* herum. Ausführungen mit kleinem 14"-Screen sind mit ca. 700 Mark noch erschwinglich, für den Preis eines 21"-Monitors bekommt man hingegen auch einen gebrauchten Kleinwagen... Oft will man jedoch handfeste Beweise seines Schaffens, und dazu wird ein **Drucker** benötigt. Ab knapp 300,- DM gibt's relativ gute *Nadeldrucker*, auch

Matrixdrucker genannt, die zudem neben den *Typenraddruckern* als einzige dazu in der Lage sind, Durchschläge zu erstellen. Die meisten Modelle arbeiten mit 24 Nadeln, 9-Nadler findet man heutzutage kaum noch. Eine hohe Lautstärke durch das Anschlagen des Farbbandes ist hier aber nicht der einzige Nachteil; auch die Druckqualität und -geschwindigkeit reicht nicht an die von *Tintenstrahl-* oder gar *Laserdruckern* heran. Vor allem für Farbausdrucke bietet sich ein *Tintenstrahler* aufgrund der vergleichsweise niedrigen Seitenkosten in Verbindung mit fotoähnlichen Ergebnissen an. Verlangte die über viele kleine Düsen aufgetragene Tinte früher noch nach speziellem Papier, so zeigt sich dieses Druckprinzip da auch zunehmend anspruchsloser. Und mittlerweile muß man dafür nicht einmal mehr einen Tausender investieren. Im Gegensatz zu Tintenstrahlern und Nadlern werden bei *Laserdruckern* die Daten nicht vom Rechner aufbereitet und zeilenweise an den Drucker geschickt; vielmehr sind das quasi eigenständige Computer, die über einen eigenen Prozessor nebst Arbeitsspeicher verfügen und vor dem Ausdruck jeweils eine komplette Seite selbst aufbereiten – man spricht daher auch von einem *Seitendrucker*. Die Funktionsweise entspricht dabei der herkömmlicher Kopiergeräte: Ein Laserstrahl lädt die Bildtrommel an



bestimmten Stellen elektrisch auf, wo dann der Toner haften bleibt, ehe er auf das Papier abgerollt und unter hoher Hitze fixiert wird. Wer den Drucker hauptsächlich für Briefe, Schularbeiten oder ähnliches benutzt, auf Farbe also verzichten kann, bekommt schon für rund 1.000 Mark hervorragende Qualität und hohe Geschwindigkeit bei sehr niedrigem Geräuschpegel.

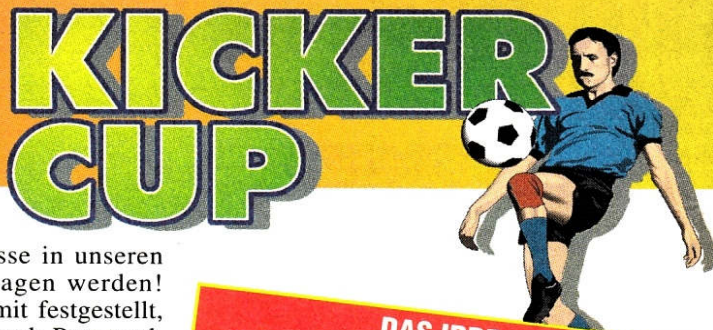
Dann hätten wir da noch *Thermotransferdrucker*, wo Farbbandrollen mit einer Art Wachsgemisch, das während des Drucks verflüssigt auf das Papier aufgetragen wird, Verwendung finden. Im Ergebnis erhält man satte Farben und eine völlig ebene Oberfläche des Ausdrucks. Billigere Modelle um die 500 Mark kommen teilweise sogar ohne spezielles Papier aus, was aber qualitative Abstriche mit sich bringt. Technische Zeichnungen und Pläne bringt man schließlich am besten per *Plotter* zu Papier, wo die Entwürfe von einem programmgesteuerten Stift gezeichnet werden, der an einem mechanischen Arm befestigt ist. Heimanwender benutzen diese Technik vor allem für Platinenlayouts, ansonsten liegt der Haupteinsatzbereich dieser Geräte im professionellen CAD (Computer Aided Design).



DEMNÄCHST

Richtig, damit sind wir mit unserer Rundreise quer durch die verfügbare Zusatz-Hardware für den A1200 noch lange nicht am Ende. Im Gegenteil, denn erst im nächsten Heft kommen die spezielleren Geräte an die Reihe, also etwa externe Massenspeicher wie Festplatten und CD-ROM-Laufwerke. (st)

Bis zur 80sten Minute schien unser Match gegen die Spitzenmannschaft der Maniacs mit einem allseits verdienten 1:1 zu enden – doch dann ließ Keeper Brork sein Gehäuse im Stich, um Überstunden abzubauen...



DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Und so geschah, was eigentlich gar nicht geschehen durfte: Die Gäste im Schorsch-Gedächtnis-Stadion konnten in den letzten zehn Spielminuten vor 9.000 entsetzten Wegschauern zwei weitere Kugeln versenken, da half auch der von Euch verordnete Volleinsatz nicht mehr! Ansonsten wäre zu berichten, daß Dzierzynski (trotz seines Treffers) und Freckmann wegen Unterschreitung der Mindestgeschwindigkeit mit Gelb bestraft wurden, während der (t)reulose Bürobote jetzt in Ketten liegt. Die Erhöhung des Eintrittspreises auf 14,- DM hat sich allerdings ausgezahlt, schwimmen wir doch nunmehr in 144.000 Märkern, denen freilich immer noch 100.000 Kreditschulden gegenüberstehen. Wir als Mannschaft stehen übrigens nächsten Monat in Gütersloh den Bummico-Boys gegenüber, um festzustellen, wer den härteren Bumms hat. Weia, hoffentlich lockt der Satz nicht wieder den Staatsanwalt ins Stadion... Euch würden wir hingegen ganz gerne wieder dazu verlocken, unsere fraglichen sieben Fragen durchzuforssten, die Antworten auf ein Postkärtchen zu schreiben und es uns zukommen zu lassen. Als Lockmittel winken diesmal:

- 1 x Flamingo Tours
- 3 x Joker-Jogger
- 3 x Mousepad

Ehe auch Fortuna winken kann, kommt aber erst mal die Arbeit, denn die kommt ja immer vor dem Vergnügen:

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir gegen Bummico zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Der Transfermarkt ist plötzlich geradezu überlaufen: Willst Du uns einen neuen Kicker angeln?
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Der Eintritt interessiert uns auswärts nicht...
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens weitere 400.000 DM) oder abbezahlen?

Na, seht Ihr, das war doch gar nicht so schwer, oder? Wieviel schwerer ist dagegen unser Kreuz zu tragen: Allealleallealle Postkarten müssen wieder mal ausgezahlt und die demokratisch

mittelwertigen Ergebnisse in unseren Fußballmanager übertragen werden! Vorsichtshalber sei hiermit festgestellt, daß dieser Tatbestand durch Paragraph 5, Absatz 3, Satz 7 der Internationalen Verordnung zum Schutz von Zählkläven abgedeckt wird, so daß keinerlei Anlaß für Indizierungen oder gar Beschlagnahmen besteht!

Im nächsten Heft veröffentlichen wir dann wie gehabt die Resultate des kommenden Spieltags ebenso wie die Gewinner der genannten Kostbarkeiten. Verlost wird wieder unter allen Einsendern, die auf ihrem Schriftstück weder das Postwertzeichen noch einen leserlichen Absender (damit das Siegerpäckchen weiß, wohin es joggen muß) vergessen und es an die Münchner Staatsanw..., äh, an unser Grasbrunner Vereinsheim geschickt haben. Hier die Adresse:

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 5. Spieltag

FC JOKER	–	Maniac Menschen	1:3
Might & Matschig	–	Hammerfoot	1:0
Raschmehr	–	Austerwitz	5:1
Blue Beiß	–	Berlin East/West	4:2
Wurm. Wolfschreck	–	Bummico	4:2
Bodo Tiltners	–	Softbär 2000	3:0
Langohrer SK	–	Playpower	2:2
Opafun	–	Battle Kumpans	3:0
Un. Hofftschwer	–	DSC Pleasurestoff	3:0
Amiga James	–	1.FC Blähbein	2:1

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Raschmehr	8:2	13:5
2) Hammerfoot	8:2	15:8
3) Maniac Menschen	8:2	11:4
4) Blue Beiß	8:2	13:8
5) Wurm. Wolfschreck	8:2	13:8
6) Opafun	7:3	13:5
7) Might & Matschig	7:3	12:8
8) Bummico	6:4	8:7
9) Un. Hofftschwer	5:5	11:7
10) DSC Pleasurestoff	5:5	8:6
11) FC JOKER	5:5	9:10
12) Langohrer SK	5:5	6:8
13) Amiga James	5:5	8:12
14) Softbär 2000	3:7	9:13
15) 1. FC Blähbein	3:7	8:12
16) Austerwitz	3:7	6:13
17) Bodo Tiltners	2:8	6:10
18) Playpower	2:8	7:15
19) Battle Kumpans	2:8	6:14
20) Berlin East/West	0:10	6:15

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	32	200.000
2) Wunderlich	Tor	–	25	150.000
3) Schlimmel	Abw	18	45	390.000
4) Joker	Abw	–	9	190.000
5) Nettelbeck	Abw	22	33	190.000
6) Freckmann	Abw	24	11	60.000
7) Stockbisler	Mit	16	34	250.000
8) Ponikwar	Mit	–	9	260.000
9) Regnet	Mit	20	40	220.000
10) Celal	Mit	–	28	280.000
11) Magenauer	Mit	12	31	250.000
12) M. Labiner	Mit	13	58	550.000
13) Dzierzynski	Ang	3	26	220.000
14) Stein	Ang	7	32	160.000
15) B. Labiner	Ang	14	34	240.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Panda	Abw	16	232.000
Cha Bumm	Ang	27	486.500
Muhmacher	Tor	52	514.000

Paarungen: 6. Spieltag

Bummico	–	FC JOKER
Maniac Menschen	–	Amiga James
Berlin East/West	–	Opafun
Battle Kumpans	–	Raschmehr
Softbär 2000	–	Wurm. Wolfschreck
1. FC Blähbein	–	Un. Hofftschwer
Hammerfoot	–	Blue Beiß
Playpower	–	Bodo Tiltners
DSC Pleasurestoff	–	Might & Matschig
Austerwitz	–	Langohrer SK

Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3 Tor	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 Tor	29	30
FC Joker				

	Scanner für alle Amiga incl. Software 64 / 256 Graustufen Alfa Data 179,- / 269,- 262.000 Farben Mustek CG 6000 329,- Epson GT 6500 16,8 Mio. Farben / Flachbett 996,-	Drucker Treiber & Zubehör auf Anfrage Citizen Druckertreiber (Printmanager) 49,- Citizen ABC-Printer / 24 Nadeln 349,- Citizen Swift 200 mono / Swift 200 Colour 399,- / 469,- Canon BJC 4000 Tintenstrahl drucker Colour 699,- weitere Drucker von Canon / Citizen / Epson / Hewlett Packard erfragen	 24 Nadeln / leise 200 Zeichen-Sekunde 2 Jahre Garantie
	Multiscanmonitore für A1200/4000 Acorn AKF 50 - strahlungsarm 15.6 - 38 kHz 579,- stellt alle Auflösungen des Amiga dar - einschließlich PAL (15.6 kHz) - Microvitec 1438 LR - strahlungsarm 629,- Scandoubler für Amiga 2000 - 4000 289,- Multiscanmonitore für Scandoubler 15" / 17" ab 699,-	Fax-Modems * incl. Fax / BTX u. Terminalsoftware für Amiga TKR 14.400 Baud (BZT) * 199,- TKR 28.800 - V-Fast-Class / V34 TKR (BZT) * 399,- USRobotics Courier 28.800 V-Fast / V34 (BZT) 999,-	
	Amiga 1200 - 4000 Acorn Risc PC's Amiga 1200 a.A. Amiga 4000 030 - 040 a.A. CD 32 incl. Software 299,- Acorn Archimedes 3010 incl. Software 799,- Acorn Risc PC incl. Software 2999,-	Speichererweiterungen / Turbokarten Amiga 600 1.0 MB 99,- Amiga 1200 4.0 MB / 28MHz 68020 CPU / Uhr / Akku 419,- Amiga 1200 68030 / 28 MHz / Uhr / Akku 199,- PS II SIMM 4.0 MB 249,- / 8 MB 469,- / 16 MB 769,-	
	Syquest Wechselfestplatten SQ 3270 270 MByte 3.5" AT oder SCSI je 549,- Medium 270 MByte 119,-	Festplatten Festplattencontroller incl. RAM-Option bis 8 MB Amiga 500/500plus incl. Controller 540 MB 469,- / 850 MB 519,-DM Amiga 2000 incl. Controller 540 MB 449,- / 850 MB 499,-DM Amiga 600/1200 2.5" 260 MB 329,- / 340 MB 349,- / 540 MB 499,-DM 3.5" Festplatten AT-Bus 540 MB 269,- / 850 MB 329,- / 1.2 GB 419,-DM 3.5" Festplatten SCSI 540 MB 309,- / 1.1 GB 599,- / 2.0 GB 1199,-DM	Heide 4 39261 Zerbst Groß- und Versandhandel Händleranfragen erwünscht Tel. 039 23-78 36 16 Tel./Fax 039 23-78 01 68 Mailbox 039 23-62 48 3
	CD-ROM - Laufwerke Controller incl. Software Toshiba 3601 4.4 fach SCSI 539,- Sony CDU 55e 2 fach SCSI 359,- Overdrive CD Double Speed incl. Controller für Amiga 600 / 1200 399,- Tandem CD-ROM Double Speed incl. Controller für Amiga 2/3/4000 299,- Quadra Speed Aufpreis 99,-		

SPARSCHWEIN



Tel. 0180 5346768 Fax. 0391 5419004
 ohne zusätzliche Gebühren BTX SPARSCHWEIN #
 BOX 05368 1548
 Bequeme Abrechnung über Kreditkarte möglich!

CD32 Shadowfighter 55,-
 CD32 Chaos Engine 20,-
 CD32 Out to Lunch 20,-
 CD32 Syndicate 65,-
 CD32 Pinball Illusions 65,-
 CD32 Flink 35,-
 CD32 Theme Park 59,-
 CD32 Super StarDust 59,-
 CD32 Rise of the Robots 65,-
 CD ROM für A1200 incl. MICROCOSM ab 465,-
 CD32 + MOST WANTED Bundle 499,-
 = Oscar, Diggers, Microcosm, Ultimate Body Blows, Lotus
 Trilogy, Simon t. Sorcerer + Zeitschrift CD32 Gamer Special
 Auch als RGB Gerät
 Tastatur + Mouse für CD32 125,-
 CD32 RGB Umbau incl. Scart Kabel 85,-
 AMIGA CD32 Honeybee Pad 49,-
 Zeitschrift CD32 Gamer incl. DEMO CD 19,-
 CD32 Gamer DEMO CD Ausgabe 4-11 je 10,-
 Über 100 CD32 GAMES am Lager ab 15,-

Blizzard 1220/4 Turbo Memory Board 420,-
 Blizzard 1230 III Turbo Boards ab 325,-
 HDD 3.5" 540MB incl. Adapter für A1200 355,-
 540MB HDD incl. Controller für A500/500+ 530,-
 3.5" Festplattenadapter für A 600/1200 19,-
 ALFA Power AT-Bus Controller A500 165,-
 Alle Festplatten READY TO RUN mit vorinstalliertem Betriebssystem!
 ALFA Power CDROM Erweiterung A500 195,-
 OS 3.1 KickRom + WB für A500/A2000 165,-
 720MB HDD SCSI 2 QUANTUM 395,-
 + 45,- CD-ROM QUADROPEED SCSI 2, intern ab 375,-
 Commodore SCSI Controller 2091 125,-
 Tandem Contr. + 4-Fach Speed CD-ROM 495,-
 Ext. V34 Fax/Data Modem 28800 mit BZT ab 355,-
 Dpaint 4.5 + Amiwrite + N.Mannsell 90,-
 Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg
 Alle Preiseang. in DM, zzgl. Fracht-u. Verpackungspausch. - Lieferung per NN- Angebot
 freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - Alfa Power, AMIGA, Blizzard,
 Commodore, Honeybee, QUANTUM und Tandem sind eingetragene Warenzeichen.



Helft uns, den Kindern in der Dritten Welt!

Unterstützt das Kinderhilfswerk für die Dritte Welt e.V.!

Spendenkonto: Kinderhilfswerk für die Dritte Welt e.V.
 Hamburger Str. 11 22083 Hamburg
 Postbank Hamburg 2668 04-206 (BLZ 200 100 20)



Diese Anzeige wurde ohne Spendengelder gestaltet und gedruckt.

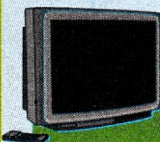


RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



FERNSEHEN

Movie-Fans kommen am **10. August** um 0.45 Uhr bei **Sat 1** auf ihre Kosten, zu so später Stunde bastelt dort nämlich ein reicher Industrieller an einer Superrakete, deren Explosion alle Männer des Landes unfruchtbar machen soll – für die Gründung einer neuen Menschheit hat der Schlaumeier natürlich schon einen ganzen Harem hübscher junger Frauen auf Eis gelegt. Doch keine Bange, „Unser Mann in Rio“ dringt in das unterirdische Machtzentrum des Firmenbosses ein, um die Welt zu retten. Der technisch aufwendig gestaltete Abenteuerfilm hat, abgesehen von sorgfältiger Kameraführung, auch eine aufwendige Dekoration zu bieten, die in einer utopischen Hexenküche der Elektronik gipfelt. Kurz und knapp: Kult-Kino.



STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Am **1. August** um 12.00 Uhr stellt Bim Bam Bino in „Computer & Technik“ auf **Kabel 1** eine ganz besondere Mailbox vor, nämlich das Münchner „Stadtnet“. Hier kann man nicht nur (wie sonst üblich) Software downloaden oder News abfragen, sondern sich vor allem mit anderen Mailbox-Usern per Modem unterhalten – also „chatten“, wie es auf gut neudeutsch so schön heißt.

Ab **2. August** wird **Kabel 1** dann um 22.10 Uhr von Außerirdischen heimgesucht: „V – The Final Battle“ heißt die SF-Serie immer wieder **mittwochs**, bei der es im Kampf gegen eine Alien-Invasion um das Schicksal der Erde geht.

Aus dem Phantasia-Land meldet sich „Neues... die Computershow“ am **14. August** um 19.30 Uhr auf **3Sat** zu den Themen Ergonomie am Computer-Arbeitsplatz, neue ISDN-Produkte sowie Musik am Rechner. Die folgende „Neues...“-Sendung kommt dann am **11. September** zur gleichen Uhrzeit aus dem Duisburger Binnenhafen.

Rund um Multimedia dreht sich der „Computerclub“ des **WDR** am **20. August**. Punkt 10.15 Uhr geht's los; zwei weitere Sendungen kommen live von der Funkausstellung in Berlin am **27. August** um 12.00 Uhr sowie am **31. August** um 10.00 Uhr. Die nächste reguläre Folge ist dann am **17. September** um 10.15 Uhr zu sehen.

Ebenfalls am **20. August**, aber erst um 13.30 Uhr, ist es beim **Bayerischen Fernsehen** Zeit für den neuen „Computer-Treff“.

Die aktuellen Computer-Tips von Günther Alt bringt das **ZDF** am **24. August** und am **28. September** um 21.00 Uhr im Wirtschaftsmagazin „WISO“.

Überraschende Einsichten ins Computer-Innenleben gibt es bei **Premiere** mit „ReBoot“-Held Bob. Bob fristet sein Dasein nämlich innerhalb des Rechners in „Mainframe“, einer magischen Stadt, die man

mit Hilfe des Netzschalters zum Leben erweckt. Außer Bob wären da noch die reizende Dot und ihr einfallsreicher Bruder Enzo, die gemeinsam mit den bösen Mächten in Mainframe zu kämpfen haben – z.B. gegen Megabyte, den machtgierigen Virus, oder gegen sonstwie außer Kontrolle geratene Software. Ab dem **25. August** ist „ReBoot“-Bobby **werktags** um 14.00 Uhr zur Stelle und hält die Schrecken von Mainframe trotz aller Widerstände in Grenzen.

RUNDFUNK



Radiomäßigen Solo-Sendungen kamen wir diesmal leider nicht auf die Spur, daher geht's gleich weiter mit...

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN



Der „Point – Computerspiel-Tip“ geht jeden **Donnerstag** zwischen 18.00 Uhr und 20.00 Uhr an die Hörer des **SDR 3**.

Am **5. August** um 10.15 Uhr meldet sich Andreas Vohwinkel mit seiner „ComputerCorner“ auf der **Ruhrwelle Bochum** zu Wort. Am **2. September** kommt die Sendung dann nicht aus Bochum, sondern live von der Internationalen Funkausstellung.

Guter Rat muß nicht teuer sein – jedenfalls nicht **samstags** auf **WDR 5** um 10.45 Uhr im „Ratgeber: Computer“.

Etwas später am **Samstag**, nämlich um 16.30 Uhr, bringt die Sendereihe „Forschung ak-

tuell“ im **Deutschlandfunk** ein regelmäßiges Computer-Special.

Roboter – können sie den Menschen ersetzen? Das **hr2-Computermagazin „Chippie“** beantwortet diese Frage am **5. August** um 15.00 Uhr. Um Computer auf dem Bauernhof geht es hingegen in der folgenden „Chippie“-Sendung am **2. September**.

Jeden **Montag** um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer“ von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

Ebenfalls **montags** kommen die Bites „Chipsfrisch“ über den Äther – um 17.00 Uhr bei **Radio Hamburg**.

Und noch ein **Montags-Termin**: Um 17.40 treffen sich Rechnerfreunde bei **Radio Mainwelle** in der Computerecke.

Am **7. August** sowie am **4. September** gibt es bei **Radio Euro** ab 17.00 Uhr „Bit für Bit“ wieder alles, was ein Rechner-Herz ein paar Hertz höher schlagen läßt.

„Online on Air“ geht **Radio Flensburg** am **19. August** um 18.00 Uhr, um Share- und Freeware zu testen. Am **16. September** berichtet die Sendung hingegen über Multimedia-PCs.

Zwei Stunden frische „Chips und Bits“ gibt es jeweils am **28. August** und am **25. September** um 20.00 Uhr auf **Radio B Zwei**.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens“ werden am **30. August** sowie am **27. September** vorgestellt – um 19.00 Uhr im „Club on-line“ auf **NDR 2**. (Barbara Grohmann)

Kleinanzeigen

Biete Hardware

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A1200 2 MB RAM, DS 3.1 installiert (3.0 wird mitgeliefert), Zweitlaufwerk, Aktivboxen, Festplatte 120 MB, VB 1350,-, Turbokarte 1220/28 MHz 4 MB RAM 300,-. 04762/2927

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Festpl. extern für A500: (130 MB; 2 MB RAM, 14 Mon. alt) NP 750,- für 350,-. Amiga Action Replay mit Software 50,-. In der Woche erst ab 18 h: 02323/64036

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe wg. Studiums Amiga 1200 mit 2 MB RAM, Zweitfloppy, Mouse, 2 Joysticks + 1 Joypad, 4 AGA-Originale (Ambermoon, Body Blows Gal., Zool + Alien Breed 2) + div. norm. Orig. Alles in Topzustand mit allen Büchern, Dokus + Verpackungen für 450 DM VHB. Außerdem CD³² mit 5 Spielen + Mouse für 250 DM und div. PC-Originale, z.B. Sam + Max od. Shadowcaster für 25 DM, ebenfalls alles in 1a-Zustand. Daniel Hihn, Heiner Nauen-Str. 16, 53117 Bonn od. Tel.: 0228/680235

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A600 HD 1 MB RAM, PCM-Anschluß, Umwandlung engl. Text-Sprache + Maus, 1 Joystick, Handbücher und Software z.B. Stormmaster, Ishar uvm. 650,- DM. Tel.: 03386/283328

Verkaufe Drucker + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 2000 + 2 LW + HD + 1084S + 5 MB RAM + Software, Preis 1150 DM. CD³² + Zubehör für 350 DM. Tel.: 07231/67490

Verkaufe Festplatte für Amiga. Tel.: 02624/6435

Amiga 500, 2 MB RAM, Zweitlaufwerk, Farbmonitor, Kick 1.3/2.0, 2 Joysticks, 2 Mäuse, 16 Originale, z.B. Die Siedler, Ambermoon usw. VB 700 DM. 02371/44168

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A500, 1 MB Fast, Turbokarte, MK III, 7 Orig.-Spiele, Bücher, 2 Joysticks, Maus, Mauspad für 500 DM. Tel.: 0391/6216771

Verkaufe TV-Modulator (Fernsehanschluß) für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verkaufe TV-Modulator für nur 120,- DM. Tel.: 0391/6216771

Verkaufe Drucker + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A2000 mit Kick 2.0, 2. LW, Monitor 1084S u. Drucker, VB 1200 DM. Habe auch Originalsoft. Tel.: 05682/2816

Verkaufe Drucker + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Für A600/1200 Overdrive CD-ROM - CD³² für 400 DM, 2 Monate alt. Tel.: 09773/1029. Monitor Philips 450 DM, Festplatte 250 MB, 1 Woche alt 320 DM mit Adapter.

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Super Amiga-Drucker Epson CX 400 (kaum benutzt) zu verkaufen, Preis nach Vereinbarung unter 0345/1201194 ab 18 Uhr.

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A600 + 2 MB + Zubehör 450. A600 + Monitor + Zubehör 570. A500 + 1 MB + Abdeckhaube 200,-. Zubehör = Joystick, 3 Games, 20 Leerdisk in einer Box. Ruft an Tel. 04741/8664

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Zu verk. A500 + Mon. 1084 S + 2. Laufw. + Turbo Board 14 MHz 2 MB + 512 KB Erw. + 2 Sticks + 35 Orig. Spiele + 2 Anwender + Bücher + Disks. Preis VHB. 07062/8237 abends bis 24 Uhr.

Verkaufe PC-Komplett-System! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga CD³², 6 Mon. alt, 1 Joypad, 9 Spiele (Rise of the Robots, Bubba'n'Stix, Kid Chaos, Ultimate Body Blows, Death Mask, Brian the Lion, Diggers und Oscar) für nur 490,-. Abs. Michael Gohlke, Genterstr. 40, 52351 Düren. Tel.: 02421/75441 ab 18 Uhr

Verkaufe Festplatte für Amiga. Tel.: 02624/6435

A1200, 210 MB HD, 2 Laufwerke, 200

Disks, 7 Spiele (Pin. Ill., BMH), Joystick, Anwen.-Progr. (Del. Paint IV, Adorage AGA), Zeitschriften uvm. 1500 DM. Tel.: 03632700520

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Speichererweiterung f. A1200, Blizzard 1200/4 bestückt m. 8 MB für 450 DM, Squirrel SCSI-Controller f. A1200 für 100 DM. Tel.: 08771/3257

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Achtung! Günstig! CD³² mit Farbmonitor, 2 Pads, Maus, über 10 Spielen, neuwertig (noch Garantie). Also schnell. Jetzt für VB 700 DM! Tim - 02243/5195

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 mit umfangreicher Hard- und Software, VHB: 1200 DM. Interessenten bitte nur schriftlich melden! Drucker MPS 1270 ist dabei. Mario Pallasch, Heinrich Heine 19, 06502 Thale

Verkaufe Monitor 1085S! Tel.: 02624/6435

Verk. A1200, 160 HD, Drucker, Zeitungen, Spiele, Disketten, Video Backup, auch einzeln. Verkauf. 02721/6453

Verkaufe Monitor 1084S! Tel.: 02624/6435

Int. Floppy DD f. A2000 neu 50,-, Kickumschalter 2 ROMs 10,-, CPU-Board 10,-, Seikosha SP2000 9-Nadel-Drucker wie neu 200,-, HiFi-Geräte: Doppeltape, alles Festpreise. Tel. + Fax: 08741/91425 Rudolf Fischer. Ich biete Ihnen außerdem 30,- DM, wenn Sie Premiere-Abonnent werden. Infos anfordern.

Verkaufe TV-Modulator (Fernsehanschluß) für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500, Maus, Lemmings, Oh no more Lemmings, Anstoß, World Cup Edition Orig., Speichererw. + Philips Farbmonitor. Tel.: 0511/2621587, 500 DM.

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. Amiga 1200 + Festplatte 80 MB, Monitor 1084S, 2. Laufwerk, viele Extras, Games. Angebote bitte schriftlich an: M. Stoffels, Iserlohner 43, 40472 Düsseldorf. 650,-

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

CD³² zu verkaufen: mit 5 Spielen, 100% OK für 300 DM. Verkäufe ext. Laufwerk für Amiga durchg. Bus für 90 DM und Amigasp. Shadowlands für 20 DM. Benjamin Bitz, Hauptstr. 30, 65388 Schlagenbad 3

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A500, 1 MB, 2 LW, TV-Modul, 100 Orig. Spiele, alles original verp. + CD³² + 4 Spiele, zus. 1200,- DM, dazu Literatur, Zubehör, fast alle Amiga Joker. Tel.: 07303/7296

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe: A1200 + Monitor, 5 Orig.-Programme, Diskbox, 3 Joysticks u. Maus für ca. 600 DM. Schreibt an: Markus Finck, Beim Gansacker 28, 47259 Duisburg

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A2000 + Monitor 1084S + MKIII + PC-Emulator + Mouse + Joysticks + div. Spiele, VB 370,- DM. Rene Wichlary, Humboldtstr. 8, 04105 Leipzig

Verkaufe Festplatte für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verkaufe A1200 mit 260 MB-Festplatte, Overdrive-CD und Zweitlaufwerk. Falls gewünscht, auch mit Software. Tel.: 09628/572 oder 0172/8100726

Verkaufe Festplatte für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verk. Amiga 500 mit 2,5 MB + Festplatte 40 MB + 2. Laufwerk, viele Disks, VB 850,-. Tel.: 02205/85012

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Biete A500 (23.) Bit 2,3 MB RAM + 1084S Monitor. Inkl. 4 Originalspiele, Maus, 2 Joysticks, VB 400. Tel.: 0208/56164 Mo-So 19-21 Uhr

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

A600 2 MB, 80 MB HD, 1.3, 2.1, 3.0 + Haube, Netz., Mouse, originalverp. mit Handb. + Orig. Simon the Sorcerer + Orig. Steuerfuchs 94, 699,-. Tel.: 040/2193330

Verkaufe Amiga 500 + Monitor 1084S für 600 DM. Tel.: 09355/1722

Amiga 500 + 1 MB, 2. Disk-LW, Highscreen-Stereo-Farbmonitor, ca. 400 Dis-

ketten, 3 Black Media Disk-Boxen, v. Original-Spiele, Anwender-Pr. etc. 600,- DM. 0211/297885

Verkaufe Action Replay MK 2 60,-, Troddlers, B.C. Kid je 30,-. Tel.: 0355/870910 (Thomas)

Verkaufe A500, 1 MB, WB 1.3 u. 2.0, 2. LW, Maus, VHB DM 300,-, 80 MB Festplatte, 2 MB RAM HD u. RAM einzeln abschaltbar, VHB DM 350,-. Tel.: 05242/43213

Verk. A500 umlackiert mit Monitor, Drucker, 2 Laufw., Festplatte und ca. 21 Vollpreisgames wie Elite 2. VBH 750,-. Tel.: 09431/3178 ab 19 Uhr, Tom

CD³² mit Tastatur, Maus, 2 Joypads, Photolite + CD, 12 Ausgaben CD³² Gamer & ca. 10 Vollpreisgames wie Subwar 2050. VB 450,-. Tel.: 09431/3178 ab 19 Uhr, Tom

Verkaufe für Amiga 1200: Blizzard 1200/4 (4 MB-Speichererweiterung); Erweiterung mit Coprozessor & 4 MB möglich; mit Garantie! VB 350,- DM. Tel.: 0511/232710 (Gunnar, ab 16 Uhr)

Verkaufe A2000 mit AT-Karte, Monitor 1084S, 52 MB Festplatte, Lektüre, Maus und Zubehör + Originalspiele, NP 4000,-, VHB 1000,-. Tel.: 089/9035861

Verkaufe CD³² + Tastatur + 4 CDs + Mouse + Joypad für 320 DM. Tel.: 07423/3879 ab 19 Uhr, nach Christian fragen.

Verkaufe: A1200 u. A500 ev. versch. Monitore, Festplatten u. viel Zubehör. Preis auf Anfrage. Tel.: 09727/5487

A1200, 120 MB HD, Farbmonitor, TV-Tuner, 24-Nadelfarbdrucker, 10 Originale (Siedler, BMH AGA), viel Zubehör, VB 1850 DM. Tel.: 07152/44920

A1200, 130 MB HD, MTec 123ORTC, 28 MHz, 1 MB, Mon. 1085S/D3, Fin. Coy 2, 16 Originale, Demos, Disks, Zeitschr., (NP 3500 DM) VHB 2300,-. Tel.: 06049/249

Verkaufe A500, 1 MB, Farbmonitor + Zubehör für 550,- DM. Tel.: 030/4124093

Verkaufe: A500, 1 MB RAM, 2. LW, 1084S Monitor, MK 3, 2 Mäuse, Joystick, Gamepad, Computerarm, 5 Spiele (Mad TV, Dune II), Diskettenbox, 10 Disks, Data Becker-Basic + Disk, Handbücher, Zeitschriften, Tips u. Tricks zu div. Spielen für 700 DM. Drucker (Xerox 4004) für 349 DM o. komplett f. 999 DM. Tel.: 038293/85300

CD³² + Tastatur + 2 Joypads + Tower Assault, Super Stardust, Jungle Strike, Liberation, Universe, Banshee, Guardian usw. 700 DM. Tel.: 06032/87286

A1200 nur 12 Monate benutzt, extra Laufwerk 1 Monat benutzt, 2 Joysticks, Maus, 23 Zeitschriften, viele Spiele. Tel.: 02102/475361 ab 16 Uhr

Verk. 486DX2/66, 4 MB, 520 MB Festpl., VGA-Karte u. Monitor, Mouse, Tastatur, 6 Mo. Garantie f. 1550,- DM unter 0341/9803976 ab 16.00 Uhr

Verk. CD³² + 10 Spiele (WC, Banshee, Elite 2, Death Mask, Microcosm usw.) + 9 Demo CDs + diverse Zeitschriften für 500 DM (NP 1200 DM). Björn Wittmann Tel.: 09561/32461

Verkaufe CD-ROM-Laufwerk für A500 extern mit Controller und 1 CD, NP 500,- für 300,-. Tel.: 02191/294261

A500, 2 MB RAM, 120 MB HD, Kick 1.3 + 2.0, WB 2.1 (deutsch), 2. Laufwerk, Freezer MK 3, Monitor 1084ST, viel Zubehör und massenhaft Software für 1200,- DM zu verkaufen. Hans-Ulrich Hölzel, Lion-Feuchtwanger-Str. 31, 06231 Halle/S.

Action Replay MK 3 120,-, TV-Modulator f. A500 40,-, günstige Module für Sega Game Gear, auch i. Tausch. Olaf Gaike, Wilhelmstr. 11, 31840 Hess. Oldendorf

A1200, 4 RAM, 40 HD, 2. Laufw., Monitor Philips 8833II, Maus, 3 Joysticks, 10 Originalspiele + Zubehör und ein CD³² Pad, 6 Originalspiele, nur 1100 DM. 06324/2828

Supra Turbo 28 VB 200,-, AT-Bus-Controller bsc f. A500, VB 100,-. Tel.: 0371/742958 ab 17.00 Uhr od. Anrufbeantw.

A1200 + 120 MB + M-Tec, 28 MHz + Co-Prozessor, Maus und mit 3 MB RAM. NP = 1700 DM, VB 850,- DM. Mit 2. Laufwerk 35,- DM extra. Tel.: 05361/33321, Matthias Roeppele

Verk. Amiga 600, 2 MB, 170 MB Festplatte, Monitor, Drucker, viel Software, 3 Joysticks, Btx-Modem, Kickstart 1.3 und 2.0. Preis VHB 1000 DM. Tel.: 02302/55246

Amiga 500 + 1 MB, Festplatte A590 20 MB, 1 externes Laufwerk, TV-Modulator, 3 Joysticks, MK II, viele Orig.-Spiele (z.B. Eishockey Manager, Anstoß, Formula One Grand Prix, ranTrainer usw.) und noch anderes Zubehör, VB 750 DM. Tel.: 0208/764449, fragt nach Thomas, ab 18 Uhr

A500, 2. Floppy, 1,8/0,5 RAM Erweiterung, 3 Joysticks, Monitor, Maus + Pad, Originale (BMH, Triple Fun, Ruff'n'Tumble ...) 160 Disks, 20 AJ/AG für 700 DM VB. Tel.: 02272/7620

Verkaufe Amiga 500 mit 2. Laufwerk, 1 MB RAM, TV-Adapter, Zubehör (Maus) + ca. 70 Games frei Haus für 550,- DM. Tel.: 07236/8623

Amiga 2000 komplett mit Farbmonitor, 2 Joysticks, Maus, 13 Originalspielen usw. für DM 400,-. Tel.: 02862/2520

Verkaufe PC-Emulator A 2286 für den Amiga 2000 mit 386-SX-Prozessor, 20 MHz mit 1 MB RAM, DOS 4.01, Handbücher, Uhr und Software für 550,- DM. Tel.: 06391/5948

Verkaufe Bildschirm für A 500. VB 150 DM. Marc Pipa, Erzgebirgstr. 11, 73466 Lauchheim

Verk. Monitor, AToneo-Karte, Drucker NEC P20 und vers. Spiele wie z. B. BMH und Anstoß, alles für VB 800 DM (verk. Spiele auch einzeln). Tel.: 08131/21348

Verk. Amiga 500 komplett, 2 Joys, Mouse, Pad, div. Spiele und Leerdisk, Tastatur leicht rep.-bedürftig, ca. 40 DM Rep.-kosten (Schätzg. v. Fachmann), ges. 400 DM. Stefan Rabay, Mittelfeldstr. 19 DM, 06862 Rossau

Verk. A500 plus mit TV-Adapter, 2 Joyst., Maus, 1 MB Speicher, 20 Spiele (Indy 4, Syndicate, Wing Com. ...). VB

300 DM. Tel.: 03591/490073 ab 18 Uhr

Amiga 1200, 3 MB, 30 HD + Monitor, 16 Originalspiele, 50 Leerdisk, 2 Diskboxen, Maus, Joys, Computertisch, nur DM 1199,-. Tel.: 03301/82983

Verk. A1200 + HD 240 MB + Monitor + Drucker + Spiele + Maus + Joysticks, 1200,- DM. Tel.: 09147/291

Amiga 500: 2 MB Speicher, 2. Floppy, Literatur, Maus, 2 Joysticks, über 90 Spiele + Programme (170 Disketten) + Box für 650,- VB. Kontakt: 02236/31509

Verkaufe umständehalber Festplatte für Amiga 500, 210 MB, extern mit Controller, halbes Jahr alt, für 220,- DM. Tel.: 034955/20673 (fragt nach Christian)

Verkaufe A500 mit 1 MB, 2. Laufwerk, Original-Workbench und Bücher, TV-Modulator, 2 Mäuse, 2 Joysticks und 21 Originalspiele zum Abholpreis von 800 DM. Tel.: 0221/767796

A1200, 260 MB HD, 1084S Mon. Filter, Tisch, Kickstart 3.0 - 1.3, 2 Mäuse, 4 Joys, viele Orig.-Spiele. Alles 100% OK, nur 1800,- VB. Tel.: 07243/4873 Karlsruhe

Amiga 500, 2 MB RAM, 40 MB HD extern, 2. LW, 2 Mäuse, 2 Joys, TV-Modulator/AV-Kabel, Netzteil, 9-Nadel-Farbdr., Orig.-Softw., Handbücher, 60 L-Disks. Tel.: 03521/457718

Amiga 500 + F29 Retaliator, Gunship 1, Champions of Krynn, Turbo Challenge 2 für 300 DM. Habe auch noch viele Klassiker. Tel.: 09264/1467

A 500, 1 MB Farbmon., Maus, 2 Joysticks, Spiele, Progr., Handb., alles komplett, sehr gut. Zust. VHB 580,-. 08131/79899

Verkaufe A500, 2 MB, Joystick, Maus und ein bißchen Software. Tel.: 02842/60005

Verk. A4000/EC030, 210 MB HD, Philips Monitor, 2 Joysticks, 17 Originale, 24-Nadel-Farbdrucker, super Zust. (NP 4360 DM) für VB 2200 DM. Tel. abends 03448/2521

Verkaufe CD³² (Banshee, Microcosm, UFO, Oscar, Diggers) für 300 DM. Tel.: 03586/702073 (Michael)

Suche Hardware

Suche 1200 mit 2,5 Zoll Festplatte (>80 MB), aber ohne Monitor, CD-ROM. Tel.: 034600/20223 (Marco). Falls Preis annehmbar, auch ohne Festplatte.

Suche Speichererweiterung für Amiga 500, dringend. Tel.: 08389/390. Anrufbeantworter besprechen. Danke.

Suche CD³² mit Software oder ohne bis 200 DM. Wenn's geht, gleich anschließbar. Biete Geld und 512 KB für A500 oder nur Geld. Tel.: 08458/1229

Suche A600 mit oder ohne Monitor. Biete 200 DM. Schreibt an: Andreas Föhrenbach, von Hiddessenstr. 2, 79848 Bonndorf-Ebnet. Tel.: 07703/7071 ab 18 Uhr

Suche MPEG CD³² (Full Motion Video)

FMV. Zahle gut. Gert Schulze, Alfred-Kästnerstr. 32, 04275 Leipzig

Suche Power-Netzteil für CD³² (4,3 Ampere). Tel.: 07181/83235

Suche HD für den Amiga 500. Wenn möglich, extern und mit RAM-Erweiterung. Dazu suche ich die 500er-Spiele FI-FA-Soccer, BMH & DSA für 1,5 MB. Tel.: 02242/2825

Biete Software

Build It, Super Scramble Sim., Midwinder, Super Cars II, Mindbender je 20,- DM, Kult, Sweek, Rev. of Doom je 10,- DM, Phantasie Bonus Ed., Prof. Draw 1.0, Oktalyzer je 35,- DM, alles zusammen 200,- DM, alle Spiele zus. 150,- DM. Verkaufe auch Videofilme und Laserdiscs. Tel. + Fax: 08741/91425 Rudi Fischer. Ich biete Ihnen außerdem 30,- DM, wenn Sie Premiere-Abonnent werden. Infos anfordern!

Originale für Amiga: Bund. Man. Hattrick, Anstoß, Ben. a. Steel Sky je 40,-, Eish. Man., Bund. Man Prof 2.0 mit Editor je 35,-. In der Woche erst ab 18 h: 02323/64036

Biete neueste Amiga-Soft zu Superpreisen. Liste bei: Zdenko Posilovic, Rorschacherstr. 43, CH- 9000 St. Gallen

Amiga 500: B17, Grand Prix je 25 DM, Monkey Island, Willy Beamish je 20 DM, Monky 2, Dune 2, Siedler je 30 DM, Red Baron, Populous 2, Beast 3 je 15 DM. Tel.: 06187/22447

Biete neueste Software für A500 + A1200. Tel.: 08141/58444

Verk. Amiga 500-Games: Transarctica 30,-, Sim Earth 20,-, War in the Gulf 25,-, Dune III 25,-, 1869 30,-, A-Train + Constr. Set 35,-. Tel.: 07236/8623 Marcus

Kolumbus 20 DM, Mega Lo Mania, Space Max, W. Olympics, Pirates je 10 DM, Mystical, Battle Chess 2, Celtic Legends, The Final Conflict je 5 DM. Suche außerdem den Klassiker Word of Sodan (dringend). Verk. außerdem Handbücher von Anstoß, Magazin u. Invest. 02191/61726. Di + Do 17-20 Uhr. Fragt nach Dirk. PS: BMH 50,-

Verkaufe für CD³² 1 x Rise of the Robots, 1 x Banshee, 1 x Microcosm, VB 120,-. Tel.: 07328/717 nach 19 Uhr

Verkaufe: K 240 40 DM, Starlord 40 DM, Whales Voyage 30 DM, UFO 40 DM, Rise of the Robots 40 DM, alle AGA. Tel.: 08223/2101

Biete neueste Software für A500 + A1200. Verkaufe diverse US-Robotics Modems. Call: 08141/58444

Mad TV, F 1 GP, Desert Strike, Eishockey Manager, A-Train, Nam, Face of Eishockey, Sim City Architecture 1, TV Sports Boxing, Rockstar at my Hamster, Anheads + It Came from Desert, Wings WC Boxing Manger, Invest, Paketpreis: 240 DM. Orig.! Tel.: 06523/2471 Amiga! Fragt ab 18 Uhr nach Uwe. Amiga Joker 2/90 - 3/94 gg. Höchstgebot. Originale!

Aktuelle PD-Soft: Spieleliste u. Fred Fish, Spiele, Anwender und Demos. Liste anfordern bei T. Wiprecht, Vorkamps-

weg 160, 28359 Hamburg, Tel.: 0421/235737

Biete viele Games: DSA 60,-, Burntime 25,-, Cross Check 30,-, Hero Quest 2 40,-, FIFA Soccer 30,-, World of Soccer 30,- und mehr unter Tel. 04741/8664, auch Hardware.

Super Games: Can. Fod. 2, BC Kid, Pizza Con., Kolombus, Theme Park, Lemmings 2, Zool 2, Z-Out, Space Max, Apidiya, Pharaok u.v.a. Tel.: 05653/1373

Verk. Starflight, Deep Space, Ultima V, Overrun, Phantasie 3, M & M. 2, Moebius, Dragonflight, Superstr. Icehockey World G., Pirates, Infocom uvm. Tel.: 0721/31748

1 Joystick Compro und Software Kick Off 3, Death or Glory, Backgammon, Lemmings 1+2, The Humans im Komplettpreis für 75,- DM. Alles mit Handbüchern. Nur EC-Scheck oder Bargeld. Alles DV Amiga 500. Marco Fornaci, Am Mühlenbach 17, 48308 Senden

Biete neueste Software für A500 + A1200. Verkäufe diverse US-Robotics Modems. Call: 08141/58444

Amiga 500 Orig. Annalen der Römer, Imperium, Hanse, Waterloo, Sword of Aragon, Phantasie 3 (3 Spiele), Silent Service, Sensible Soccer je DM 25 - 30,-. Tel.: 0202/604383

Ich mache Euch tolle Battle-Isle-Levels und HL-Levels aller Art! Ruft an: 0251/786363

Verk. für Amiga: Pizza Connection, Siedler, Burntime je 55,- DM, Jaguar JY 220, Ghostbusters 2, Dynatek je 30,- DM. Alles 100% OK. Tel.: 069/6952730 ab 14.00

A500: Pizza Con., BMH, 1869, Kolombus, Anstoß, FIFA Soc., Sensible Soc., Eish. Man., Great Courts u.v.m. Preise zw. 15-45 DM. Suche: Vermeer. Tel.: 036451/61131

Amiga 500-Orig.: Bards Tale 1+2+3, Dragons of Flame, Heroes of the Lance, Pool of Radiance, Bane of the Cosmic Forge. Spiele zw. DM 25,- u. DM 40,-. Tel.: 0202/604383

Verk. Civilization, Sim t.S., Railroad Tycoon, Der Clou, Programmiersprache C++ und viele mehr. 02721/6453

Verk. Amiga 500-Games: Flying Fortress 25,-, Tornado 15,-, Hannibal 25,-, Burntime 20,-, Reunion 30,-, Powermonger I + II, Apydia 20,-. Tel.: 07236/8623 Marcus

Kelloggs, Nesquick, Sonic The Hedgehog, Fighting-Warriors, Bifi I + II, Backstage, Karamalz-Cup, Das Erbe I + II, De Luxe Galaga, Europa Spiel, Pepsi Spiel, Helikopter-Mission und viele andere, je Disk nur 2 DM. Gratis Infoliste anfordern! Telefon: 0231/457959

Verk. Armour Geddon 2 für 60,- DM + Nachnahme. Telefon 0731/723773 ab 16 Uhr, fragt nach Batze

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor + 2. Laufwerk + 1 MB RAM, 220 Disks + Drucker, VB 1100 DM, 1 Jahr alt. Tel.: 0671/72312 ab 17.00

Verk. Originale für A500: Software Manager u. Dawn Patrol. Preis jeweils 40 DM, zusammen nur 60 DM! Event, auch Tausch. Tel.: 030/3635626 (Torben)

Biete neueste Software für A500 + A1200. Verkäufe diverse US-Robotics Modems. Call: 08141/58444

Verk. FIFA Soccer (35 DM), Pinball Dr. (15 DM), EHM (15 DM). Alles plus einem geschenkten Spiel. Liste anf. J. Nitzel, Porsestr. 27, 06862 Roßlau (03490166751)

Verk. Plan 9 from outer Space, Dynatech, Mad TV, A-Train, Larry 3, Black Gold, No Second Price, Sports Top 10, Castle Master, Hudson Hawk. Tel.: 0711/4560679

Verk. Wizkid, Lionheart, Mach. United Europe je 15,-, F15 II, Lord o. the Rings, Superfrog, Goblins, Battle Isle, Black Crypt, Pushover, Nigel Mansells W.C., Cruise for a Corpse je 20,-, Lemmings + Oh no more Lemmings, Kings Quest V je 30,-. Tel.: 04361/1238

Verkaufe: Turbo Print, Beckertext 2, D-Print 4, D-Page, Final Writer, Diskprint, Innenarchitekt, X-Copy, Btx-Programme. Preis VB. Danny Labes, Tel.: 03960123161

Verk. A500-Software ab 2,- bis 35,- DM und Videofilme auf Anfrage. Je Film 1,50 DM. Elvira Brosig, Fr.-Wolf-Str. 51, 12257 Berlin

Anstoß (AGA) 35,- Skidmarks, F1 Grand Prix je 25,-, Desert Strike, Beavers, Sens. Soccer je 20,-, Links, F15 II je 15,-. 07931/42985

Originale: Armadite, Combat Patrol, Monster Bulshass, Blob, Cyberpunks je 15 DM. Prime Mover 20 DM, Der Patrizier 30 DM, komplett 100 DM. Tel.: 0203/779615

Verkaufe Orig. Anstoß 60 DM, neu! Glückssrad 15,- DM, Double Dragon 15,- DM, Humans 25 DM, After Burner 15,- DM, Batman 15 DM, Karamalz Cup 10 DM. Tel.: 030/3451478

Verk. CD³²: UFO 40,-, Kid Chaos 35,-, Super Stardust 40,-, PGA Golf 35,-, Ultim. Body Blows 35,-, Fury 30,-, Def. of the Crown II 25,-, Lambor. 25,-. Tel.: 02208/6682

Verk. günstig Orig. z.B. Die Siedler, Syndicate, Elfmania, Lemmings 2, Pizza Connection, Burntime, Steel Sky, F1 GP. 0661/32047 nach 17 Uhr

Verk. über 100 Amiga-Originalspiele, z.B.: Monkey Island I+II, Pizza Connection, Lemmings I+II, Siedler, Elvira uvm... Liste gegen 5,- DM (bar) bei Andrea S., Postfach 1102, 74252 Massenbachhausen. Vergütung bei Kauf.

Verk. Jungle Strike 40,-, Cross Check 30,-, Siedler 40,-, DSA 50, FIFA Soccer 40, World of Soccer 40, auch Hardware, alles günstig. Ruft an Tel.: 04741/8664

Hi Freaks! Verkäufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an.) und mehr als 1000 Cheats, Tricks usw. Sonderangebote (Voraussetzung: Jede Lösung 4 DM. Deutsche Lösungen: Monkey Island I-II, Indy IV, Futurwars, Hook, Neuromancer. (Geschäftszeiten: von Die. - Frei. von 15 Uhr bis 19 Uhr). Adresse: Tobias Hild, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal. Tel.: 09628/8459

Biete Theme Park AGA, UFO AGA, Lords of Realm AGA je DM 45,-. Fields of Glory, Piz. Con., Historyline je DM 40,-. Elite 2, War in the Gulf, BMP je DM 35,-. Patrick Hartfeld, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg

Campaign + Editor DM 30,-, Winzer DM 15,-. Alle Preise ohne Porto, nur Originale. Patrick Hartfeld, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg, Tel.: 0203/763795

Verkaufe Originale: Der Patrizier, Die Hanse und Cruise for a Corpse für zusammen DM 85,-. Christian Pfau, Johannsgasse 5, 09456 Annaberg-B.

Verk. Originale: Banshee AGA, Star Trek AGA (deutsch), FIFA Soccer je 35 DM; 3D Construction Kit 2.0 zu 40 DM. Tel.: 0208/487470

F1 GP, Hook, Lotus 2+3, Monkey 2, Lionheart, BM Prof., Fire + Ice, Civilization, Pinball Fant., Eisho. Man., No Sec. Prize, Am-Pool, Aquaven, Dynabla, je 25 DM. 07627/911430

Verkaufe immer noch aktuelle Amiga-Originale: BMH, Kolombus, Starlord, Elite 2, EHM, Mad TV, Die Siedler, Battle Isle, Zeppelin, Turrican 3, Fire and Ice, Zool, Desert Strike etc. Liste gegen RP bei: Ole Brandenburg, Heerstr. 83b, 14055 Berlin. Tel.: 030/3041503

Verk. f. 1200er: Seek & Destroy 15 DM, Banshee 25 DM, Jungle Strike 30 DM, Oscar, Dennis je 10 DM, Aufschw. Ost 30 DM (1200 + 500). Suche Fußballmanagerspiele. 06571/3989

Orig. Spiele A500 wegen Systemwechsel billig zu verk. 30 St. nur 300,-. Auch einzeln! Z.B. Dune, Hired Gun, Goal, Skies, Fries, UFO, Pazifiklands usw. Tel.: 0791/6314

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC! Verkäufe Kopierstationen für SNES! Tel.: 05731/96596, 05731/49451

Verk. Worldgames, Ultima V, Swords of Twilight, Superstar Icehockey, Nuclear War, Dragon Flight, Shogun, Enchanter, Deep Space, Sword of Avag. ... Tel.: 0721/31748

Verkaufe Softwaresammlung u.a. Goal, Wayne Gretzky Hockey 2, FIFA Soccer, Lothar Matthäus (je 30 DM), Great Courts, Civilization (je 20 DM), Black Gold (15 DM), Haushaltsbuch 2.0, TurboClac 2.0, Translate It (je 25 DM). Alle Programme zusammen 240 DM (insgesamt 29 Stück). Peter Engel, Goethestr. 8, 96465 Neustadt

Original-Amigaspiele zu verk.: Sim City + Populous zus. 40,-, Dynatech 30,-, Cohort 25,-, Pirates 30,-, Eishockey Manager 40,-, Historyline 35,-, Space Job 10,-, Shooting Stars 20,-, Speichererw. auf 1 MByte 25,-, Spiele alle in Deutsch. Erstausgabe Amiga Joker (sehr gut erh.) gegen Gebot ab 50,-. Tel. ab 18 h 04534/633 o. 1737

Kings Quest 6 - Komplettlösung 20,- DM + Christoph Kolombus - A1200/4000 70,- DM + Excel 5.0 (Handbuch) 20 DM. 0731/723773 (Batze)

Biete neueste Software für A500 + A1200. Verkäufe diverse US-Robotics Modems. Call: 08141/58444...Verkaufe Originale: Dune, Populous II, Powermonger, Railroad Tycoon, Thunderhawk, Ishar I & Curse of Enchantia je 20 DM; Great Courts 2, Gunship, Boston Bomb Club & Waterloo je 15 DM; Shanghai & Lightforce (Comp.) je 10 DM; alle zusammen 160 DM + Bonusspiel. Peter Geisenhof, Oberdorfstr. 5, 55262 Heidesheim

Verkaufe Originale: Biing 50,-, Der Clou 40,-, Lionheart u. Vikings je 35,-, FIFA

Intern. Soccer u. Bump'n'Burn je 30,-, No Second Price 10,-. Tel.: 06592/1326

Verkaufe: Amiga 1200, 250 MB Festplatte, 1085S Monitor, 2 Joysticks, Maus, 5 Originalspiele: 1869, Tornado, Flashback, Rise of the Robots. Tel.: 0209/780956

Verk. SK, DMax 25,-, Seek & Destroy (AGA) 20,-, FIFA Soccer 30,-, Micro Machines 30,-, Jurassic. Park 25,-, Skat Del. 2 30,-, Trolls (AGA) 20,- Pool 20,- + Porto. 04281/80291

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC! Verkäufe Kopierstationen für SNES! Tel.: 05731/96596, 05731/49451

Amiga 500 Orig: Der Patrizier, Civilization, Midwinter, Das schwarze Auge, Dragons of Flame, Heroes of the Lance (zw. DM 35 - 45). Tel.: 0202/604383 ab 19 Uhr

Verkaufe zu Tiefpreisen Orig.-Spiele: (A1200) Star Trek, Whales Voyage, Anstoß, (A500) Monkey Island 2, Eishockey Manager, Vikings, Amos. Tel.: 09851/6540

Amiga Originale z.B. Die Siedler, Super Skidmarks, Death or Glory, Die Box (Dynatech, Burntime, Whales Voyage) für je DM 40. Tel.: 05407/7569

Nur A1200/A4000! Die beste PD/SW Soft. Info-Disk + Evil Insects AGA + Fears AGA für nur DM 6,- inkl. P + V! René Clobes, Ludwig-Müller-Str. 6a, 34289 Zierenberg

SC2000, Fußball T. AGA, Pinball Dreams u. Fantasies, The Box mit Burntime AGA je 30,-, Skidmarks, Biing AGA je 45,-, Final Writer (NP 300,-, VP 120,-). Tel.: 05361/33321

Amiga 500-Orig: Annalen der Römer, Hanse, Waterloo, Sword of Aragon, Phantasie 3, Dragonflight, Sensible Soccer, Qestron 2 je DM 20,-. Tel.: 0202/604383 ab 19 Uhr

Apocalypse, Whales Voyage (AA), Wing Com., Mad TV, Translate It D/E, Subwar 2050 (AA) zus. 69,- VB. Tel.: 05105/9167 nach Rouven fragen ab 20 Uhr

Rise of the Robots/CD³² 40,- DM, Defender of the Crown 2/CD³², Banshee, Mr. Nutz, Skidmarks, Red Baron, Sexy Droids je 20,- DM. Tel.: 07543/1230 Helmut

Verkaufe die Spiele: Glückssrad, Skweek mit Anleitung und Santas Xmas Capers ohne Anl. Tausche auch gegen Amiga Jokers 1,2,3/95. Tel.: 05202/80777

Verkaufe CD-ROM: Starlord 45 DM, 3.5": Battle Isle II 60 DM, The Lords of Power 40 DM, Hanse 35 DM, Planet Edge 10 DM - Verpackung beschädigt, CD-ROM Mitsumi Single-Speed 50 DM. Tausch möglich. Tel.: 035268/82215 ab 16 Uhr (Alex)

Verkaufe zu Tiefpreisen Orig.-Spiele: (A500) Silent Service 2, Dino Wars, Alien Breed 92, Immortal, Knights of the Sky, Populous 2, Imperium. Tel.: 09851/6540

Neueste Amiga-Software. Liste gratis anfordern. F. Thursa, Postfach 532, A-110 Wien

Verk. für A1200 Simon t. S., Burntime, Pizza Connection, Whale's Voyage - die neueste Version, Theme Park. Alles 100% OK. Tel.: 069/6952730

Verk. C64-Kassettenspiele: 10 x The Music System (Musik Pro.), 2 x Spielesammlung (Ballspiele), 2 x Mind Benders (Puzzlespiele). Originalverpackt. Tel.: 0234/495972

Jede Disk nur 2 DM! Nesquick, Sonic The Hedgehog, Fighting-Warriors, Biff I + II, Backstage, Karamalz-Cup, Telekom I+II, Das Erbe I+II, De Luxe Galaga, Europa Spiel, Pepsi Spiel, Helikopter-Mission und viele andere. Gratis Infoste anfordern. Tel.: 0231-457959

Tausche/verkaufe Software Manager, Mr. Nutz, Body Blows Galactic, Lure of the Temptress, Assassin S.E., F-16 Falcon, EOB 1, Battle Command gegen Pizza Connection, Hollywood Pictures, Syndicate, Elfmania, Beneath a Steel Sky, No Second Price, Tip Off, Unreal, Muds o.a. Suche auch ältere Demos. Tausche gerne gegen Games. Tel.: 0345/7704277 (am besten Fr-So)

Verk.: Siedler 20 DM, K240 15 DM, Street Fighter II 15 DM, Elite II 18 DM, Super Monaco GP 10 DM, Adrenalyn 8 DM, Kid Gloves II 8 DM, alles zus. 85 DM. Tel.: 09376/1472

Team Yankee I 10,-, F1-Race 30,-, Elfmania 30,-. Tel.: 08534/1209 (Florian Auer)

Verkaufe backfrische Originalsoftware zu super Preisen. Jedes Game 20 DM (+ 5 DM VK oder + 10 DM NN): Der Clou (Profi.), Global Gladiators, Locomotion, Magic Boy, Morph, Rules of Engagement II, Sleepwalker, Theatre of Death, Traders, Turning Points (solange Vorrat reicht!). (Zeiten von Dienstag bis Freitag ab 15 bis 19 Uhr) Adresse: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal. Tel.: 09628/8459

Biete PD-Disks, z.B. Games, Demos, Modules, Samples usw. Originale z.B. Rüsselsheim, Might + Magic 2 usw. PD-Disk 3 DM. Tel.: 02661/40338 oder 8137

Halt! Verkaufe wegen Systemwechsel meine Spielesammlung (DSA, Ruff'n'Tumble, Indy 4, Turri 3, Lost Vikings usw.) zu Spottpreisen. Tel.: 06022/23372 ab 17 Uhr, Steffen verlangen

Biete Software in Top-Zustand (Oldtimer 50 DM, FIFA Soccer 30 DM, Der Clou 30 DM, Kolumbus 30 DM, Sierra Soc. 15 DM, Soccer Kid 20 DM). Tel.: 02272/7620

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an.) und mehr als 10.000 Cheats, Tricks usw. Supersonderangebote (nur Vorauskasse): Jede Lösung 4 DM. Deutsche Lösungen: Monkey Island I-II, Indy IV, Futurewars, Hook, Neuromancer. (Zeiten: von Die. - Frei. von 15 Uhr bis 19 Uhr). Adresse: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Verk. A. Joker ab 1. Ausg. 11/89 - 11/93 & Sonderhefte 1-5 für 100 DM. Verk. 33 Amiga-Klassiker, alle gut getestet. NP ca. 2000 DM, VB 400 DM. Tel.: 06245/7210

Wahnsinn! Amiga-Originale ab 10 DM: Siedler, Micro Machines, BMH, Fire & Ice, Turrican 3, EHM, Battle Isle, Mad TV, Starlord, Monkey 2 etc. Liste gg. RP.

Ole Brandenburg, Heerstr. 83 b, 14055 Berlin. Tel.: 030/3041503

X-Copy 30,-, Maxon Assembler + 2 Bücher 150,-, St. Thomas, Indy 3, Monkey 1, Special F., Knights o.t. S. je 20,-, Drucker 120,-, Modem 2400 30,-. Tel.: 07732/6616 (Jens)

Für A500 Universe, Lure of Temptress, Kyrandia, Indy IV je 23 zus. VB, auch Tausch. Suche Lösungshilfe, Tips, Tricks, Karten für BAT 2 und Jonathan. 0208/645710

Verk. Der Clou 40,- DM, Jurassic Park 20,- DM, Troddlers 30,- DM, Kolumbus 30,- DM. Tel.: 0731/723773, fragt nach Batze.

Verk. Goblins 3, Fields of Glory, Battle Isle Data Disk, Empire Soccer 94, Die Siedler, Pinball Illusions, Legend of Faergail. Tel.: 0345/7763889

Verk.: Pinball 3 & Rise je 35,-, 1869 30,- (alles AGA); Cannonfodder 2 40,-, Steel Sky 35,-, Pirates 15,-, Joker Archiv 10,- & Spiele-Demos je 2 DM. 06249/8834

A1200: PGA Europ. Tour, Subwar 2050, Skeleton Krew, Jurassic Park, Oldtimer, Nigel Mansell. CD³: Rise of the Robots, Power Games, A500: Red Baron dt. 03437945386

Verk. BMP, Lothar Matthäus Super Soccer, World Cup 94, Monkey Island 1+2 u.a. Liste anfordern! Tel.: 07345/4499, Fax: 07345/22971

Verk.: Ultima 6 + Hintbook, Leg. of Valour, Dogfight, Heimdall 2, Exile, Power Up, zus. für 135 DM. Tel.: 09441/2489 (Stefan) PS: Einzelpreis VS

CD³: Microcosm, Flink, Heimdall 2 je 15 DM. Overkill, Power-Games, Oscar/Diggers je DM 10. Auch Tausch CD³/AGA-Spiele. O. Jech. Tel.: 04101/690348 - spät

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC sowie diverse PC-CD-Games! Verkaufe Kopierstationen für SNES! Tel.: 05731/96596, 05731/49451

Verkaufe Amiga-Originale: Historyline 40 DM, Pinball Illusions 40 DM, Bundesliga Manager Hattrick 60 DM, Civilization AGA 40 DM, Special Forces 20 DM, Lost Treasures of Infocom 80 DM, Bundesliga Manager Professional V 2.0 mit Editor 40 DM, 1990 - Die 93er Edition 30 DM, F-117A 40 DM, F-15 II 30 DM, Learning English Gym 6 40 DM. Ab 100 DM gibt es 20 % Rabatt. Andreas Moser, Kolping Str. 12, 92260 Ammerthal. Tel.: 09628-572 oder 0172-8100726 (Ihr könnt rund um die Uhr anrufen).

Verk. 19 Amiga-Originale für 250,-, z.B. Kyrandia, Syndicate, Sim Ant, Jonathan, BMP Winter Ed., Hexuma, Eye of the Beholder I u. a. Tel.: 05321/21568

Spieleklassiker v. Sierra, Starbyte Reline, z.B. Kings Quest 1-4, Space Quest 1-4, SSI-Klassiker Kult, H.O.F. Lance, T. Immortal, Netzteil A500. Tel.: 09264/1467

Verk. Orig. Simon the Sorc. A1200 75,-, B-16 35,-, Beneath a Steel Sky 25,-, Indiana Jones IV 55,-. Alle Preise VB. Tel. + Fax: 036845-50335

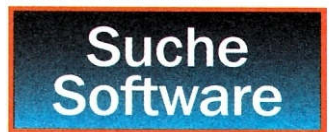
Biete Skyworker und R-Type u.a. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 030/9817555 ab 14.00 Uhr

Biete Amiga-Software wie Syndicate, A-

Train, Theme Park und viele mehr. Angebote unter 030/5534977 bei Oliver Schmidt

Subwar 2050 AGA, Sim City 2000 AGA, Erben der Erde je 45,- DM, Pinball III. für CD³ 40,- DM, Zak McKracken, Starflight 1+2 je 10,-. Tel.: 0451/22082

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC sowie diverse PC-CD-Games! Verkaufe Kopierstationen für SNES! Tel.: 05731/96596, 05731/49451



Suche: Apocalypse + Thunderhawk + Anleitung. Zahle je Spiel 30,- + d. Anleitung für Flashback für 10,- DM. Alles für A600. Andreas Kaemmel, Bergstr. 67, 04626 Schmölln

Suche die beiden Computerspiele Nam 1965-1975 & Lost Patrol. 100% OK mit Anleitung und wenn möglich mit Verpackung. Preis nach Vereinbarung. Ruft mich so schnell wie möglich an: Tel.: 08259/1226. Hans Demmlmair jun., Rosenweg 3, 86576 Schiltberg

Suche Double Dragon. Suche nur Original-Spiel (A500). Telefon: 07303/43815. Bin nur zu erreichen von 14.00 Uhr bis 18.00 Uhr. Biete bis zu 35 DM!

Suche IFF-Bilder, Songs von: Noise-tracker, Mark 2, Simon und Deltamusic. Suche auch Demos und selbstgemachte Spiele für A500/A2000. Dirk Müller, Stettinerstr. 108, 68307 Mannheim

Suche für Amiga 500: Wings (1,5 MB), The Lost Patrol, Turrican I-III, Das Schwarze Auge I (1,5 MB), Anstoß World-Cup, Bundesliga Manager Hattrick sowie die Filmmusik zu Rambo I (auch als gute Kopie). Tel.: 02242/2825

Hilfe! Suche dringendst AD&D, Oldies, Pool o. Rad. sowie Curse o. Azure Bonds. Nur Orig. Zahle bis 100,-. Tel.: 06139/2192 (Freddy). Ruft an, nur keine Angst.

Hilfe! Suche dringend The Perfect General + Data Disk. Verkaufe Burntime/Ishar. Tel.: 07143/35313

Suche für Amiga 500 Kampfsp. wie: Shadow Fighter, Rise of the Robots, Master Axe usw. Tausche od. kaufe fast alles. Tel.: 0531/842627

Suche Moonstone auf Amiga 500. Tel.: 089/3107019

Suche für A1200: Warlords I+II, Dungeon Master, Starflight I, nur mit Anleitungen. Preis je VB. Tel.: 0511/776749

Suche Wonderdog, Puggsy, Superfrog, Quik. Zahle bis 35 DM pro Spiel. Roland Pava, Heilbronnerstr. 44, 74348 Lauffen

Suche Regent u. Jonathan u. Bat 2. Zahle je 30,- DM. Dieter Klakow, Bergstr. 84, 32108 Bad Salzungen

Suche neue Levels zu Battle Isle und den Datas sowie zu Historyline und Battlefield Creator (Battle Isle + HL 1914-18). Ulf Grohmann, Hauptstr. 28, 36320 Kirtorf/Lehrbach

Wanted! Dragons Breath, Dragonscape, Infestation, Toyottes, Kid Gloves. Torsten

Kaschik, Frühlingstr. 5, 73072 Donzdorf. Tel.: 07162/27931

Suche für A500 Wing Commander Secret Missions Erweiterungsdisk. 100% OK. Tel.: 043436285

Suche gegen Unkostenbeitrag Sicherheitskopien wegen Virenbefall. Monkey Island 1 Disk 2 und KBG Disk 3. Christian Schmidt, Berliner Str. 9, 99427 Weimar

Suche Sicherheitskopie von Ambermoon Disk G. Nur Originalkopie. Zahle 20 DM. Jan Müller, Auf dem Branden 36, 18375 Born

Suche für A500 Harpoon Battleset 4 und Szenario Editor, jedes 30 DM. Antwort an Christian Prohn, Chausseestr. 94, 18375 Born

Suche dringend für meinen Amiga 500 das Spiel Hired Guns. Zahle gut. Tel.: 07971/7008, fragt nach Mikro

Suche Originale: Fire & Ice, Kathedrale, Logical, A 320, Railroad Tycoon (deutsch). W. Dorschel, Lindenstr. 4, 19089 Crivitz



Tausche Simon the Sorcerer (A500) geg. Kings Quest 6. Verkaufe Monkey 2 (35 DM), Humans (15). Suche: Schatz im Silbersee (ca. 50 DM). Tel.: 07931/52765 Markus

Tausche Banshee + X-Out AGA gegen Pinball Illusion AGA oder Super Stardust AGA. Tel.: 033332/80004

Tausche oder verkaufe: Theme Park, Gunship 2000, Civilization, Dogfight. Suche: UFO, Reunion, Software Manager (A500). Tel.: 0611/8110624 (Benito) ab 16 h

Tausche Hanse 2, Whales V., Kolumbus, Another World, Campaign 2 gegen Exodus, B-17, Birds o.P., Deuterios, Combat Air Patrol etc. Tel.: 034600/20223 (Marco)

Verk. o. tau. R.o.t. R. 49 DM, FIFA 44 DM., Blastar 29 DM, B.C. Kid 20 DM gegen L.o.t. R., Alien B 3, Cannon F 2 usw. Tel.: 05254/60719 n. 14 Uhr, verlangt Thomas

Verkaufe für CD³: Guardian und Heimdall 2 für je 35 DM + Porto. Tausche auch gegen Roadkill oder Tower Assault. Tel.: 07141/602695

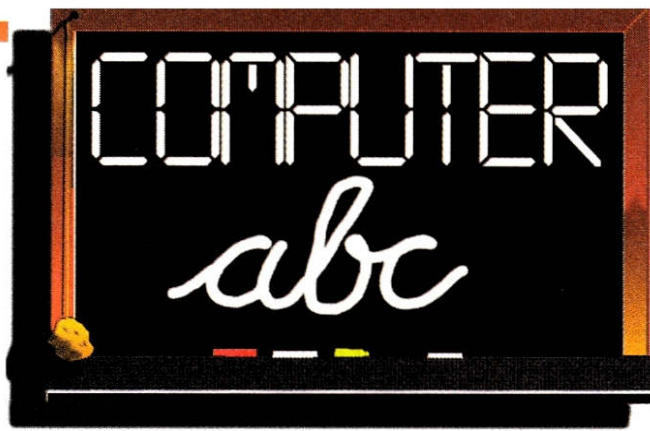
Wing C., Mr. Nutz, B. Stix, Humans, Walker, CD³: So. Kid, Beavers, Wing.- D. Streets, Oscar - Diggers gegen CD³-Spiele. Tel.: 07623/20898

Tausche Sim Ant und Flamingo Tours gegen Hollywood Pictures und Aufschwung Ost gegen der Clou. Tel.: 0711/4560679

Tausche Goal, Anstoß und Champ. Manager 93 gegen Elite, Alien I-II oder aber alle 3 Spiele + Amos the Creator gegen UFO. Achtung, nur Originale. 06232/79010

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe immer neue Spiele. Liste oder Disk an: Albrecht Cornelius, Bundesstr. 15, 20146 Hamburg

Für Amiga 600! Tausche Rise of the Robots gegen Shadow Fighter. Anruf genügt. 030/5416494. Fragt nach Sebastian.



SINIX: nennt sich die Siemens/Nixdorf-Variante des UNIX-Betriebssystems.

SIP: heißt eine ältere Form der im letzten Heft erläuterten SIMM-Module. SIPs unterscheiden sich von SIMMs vor allem durch den störanfälligen Pin-Sockel.

SIPO: Nein, das ist nicht die Abkürzung für Sittenpolizei, sondern die für „serial in, parallel out“. Anders gesagt ist dabei von einer Schnittstelle die Rede, die serielle Daten aufnimmt, diese aber parallel weitergibt.

SISO: Das sollte jetzt nicht mehr schwer sein, denn diese Schnittstelle arbeitet nach dem Motto „Wie es in den Port hineinschallt, so schallt es auch heraus“. Auf gut englisch: „serial in, serial out“.

Skalierung: Der Begriff bezieht sich häufig auf die Größe von Schriftarten, denn wenn sich die Buchstaben einschrumpfen oder aufblasen lassen, so sind sie skalierbar. Es gibt aber auch skalierbare Betriebssysteme (z.B. „Windows NT“ für DOSen), die nicht nur in der Lage sind, auf Systemen mit mehreren Prozessoren zu arbeiten, sondern diese auch durch Arbeitsteilung ausnutzen können.

Slimline-Laufwerk: Mitte der 80er Jahre konnte man Festplatten bauen, die nur noch die halbe Bauhöhe der Vorgängermodelle aufwiesen und deshalb stolz als Slimline-Geräte („slim“ = schlank) bezeichnet wurden. Heute ist so was freilich längst Schnee von vorgestern.

Slot: ist das englische Alltagswort für Schlitz – sei es nun der einer Floppy, der Steckplatz eines PCs oder 4000ers oder der Münzschlitz eines Arcade-Automaten. Weshalb manche Groschengräber auch „Slotmachines“ genannt werden.

SMALLTALK: ist, von der offensichtlichen Bedeutung („Blabla“) einmal abgesehen, eine von Xerox Anfang der 80er Jahre veröffentlichte Programmiersprache, die für Arbeiten im Bereich der Künstlichen Intelligenz Anwendung fand bzw. findet.

Smartdrive: ist ein nützlicher Disk-Cache, der auf MS-DOSen die Arbeit mit Floppies, Festplatten und (in der neuesten Version) CD-RÖMern beschleunigt.

Smiley: Diese kleinen Mondgesichter wurden in der DFÜ-Ecke geboren. Da man bei der Unterhaltung per Modem (wer was auf sich hält, sagt „chatten“ dazu) eben nur Sätze eintippseln, aber kaum Feinheiten wie Ironie, Freundlichkeit, Ärger etc. rüberbringen kann, bedient man sich der Smileys, die gegebenenfalls an das Satzende angehängt werden. So bedeutet z.B. :-) soviel wie „Ich find's lustig!“, während etwa :-) ein Augenzwinkern simuliert – demgegenüber weisen :- (oder :- [auf schlechte Laune hin. In der Szene werden praktisch täglich neue Smileys erfunden, die z.T. weit über den ursprünglichen Sinn hinausgehen. Beispiele dafür wären < :-) (der Papst freut sich) oder O<8= (Ich bin ein Mädel!)

SNA: Abkürzung für „System Network Architecture“. Gemeint ist eine Netzwerkarchitektur für Großrechner, die von IBM in den 70er Jahren entwickelt wurde.

Snail Mail: heißt die englische Variante der „Schneckenpost“ – ein Begriff, der gerne von Mailboxern verwendet wird und hierzulande in den Nachwend-Jahren ganz allgemein recht populär war. Wen wundert's?

Snapshot-Programm: lautet eine eher ungebräuchliche Bezeichnung für die sogenannten „Grabber“, mit denen man den jeweiligen Bildschirminhalt quasi einfrieren und in eine Bilddatei umwandeln kann – wodurch Magazine wie dieses z.B. binnen kürzester Frist zu gestochenen scharfen Screenshots kommen. Es gibt sowohl Soft- wie auch Hardwaregrabber; beiden Sorten gemein ist leider eine durchaus mangelhafte Zuverlässigkeit, was unserem Manfred immer wieder Herzattacken beschert, da er in solchen Fällen zum langwierigen Umweg des Fotografierens greifen muß.

SNI: Noch eine Abkürzung, diesmal für „Siemens Nixdorf Informationssysteme“. Und was es mit den Sie-Nixen auf sich hat, haben wir ja schon im letzten Heft erläutert.

SNOBOL: wäre eine etwas vergewaltigte Abkürzung für „StriNg Oriented symBolic Language“, und was sich dahinter verbirgt, ist mal wieder (man ahnt es schon) eine Programmiersprache – diesmal eine, die aus den 60ern stammt und auf bestimmte Anwendungsfälle wie etwa Textverarbeitungen spezialisiert ist.

Soft Key: Manche Programme sehen die Möglichkeit vor, daß häufig benutzte Funktionen auf bestimmte Tasten gelegt werden können, um so eine möglichst schnelle und bequeme Bedienung zu ge-

währleisten. Tja, und weil das Kind nun mal einen Namen brauchte, hat irgend jemand halt die Bezeichnung „Soft Key“ dafür erfunden.

Softsektorisierung: nennt sich die Aufteilung der Diskette in Sektoren durch spezielle Markierungen, die sogenannten „Synchronbytes“. Dabei werden allerlei Zusatzinformationen abgespeichert (z.B. über eventuelle physikalische Fehler im jeweiligen Sektor), die letzten Endes den Betrieb erleichtern.

Software: Na, das müssen wir wohl nicht erklären, oder? Doch? Okay, hier handelt es sich um alles, was weich ist, wie z.B. Luftkissen, Marshmallows oder etwa die überreife Birne von unserem Joe. Alles klar?

Software-Diebstahl: ist eigentlich nur ein anderes Wort für das Ziehen von Raubkopien.

Software-Haus: Auch das sollte Euch keine Probleme bereiten, denn in einer solchen Firma werden eben unsere Lieblings-Zockereien zusammengebastelt – oder bereits zusammengebastelte Fremdprodukte verkaufsfertig gemacht. Unsereins steht natürlich besonders auf Häuser wie MicroProse, Software 2000 oder NEO, die unsere „Freundin“ auch während der tiefsten Krise nicht im Stich ließen.

Software-Krise: Dieses Schlagwort dürfte jetzt allmählich an die 30 Jahre alt sein – und immer noch meint es den Umstand, daß es zunehmend schwieriger wird, Programme zu schreiben, die zum einen den wachsenden Anforderungen des Marktes gerecht werden, andererseits die Möglichkeiten der Hardware auch wirklich ausnutzen, drittens vor den entsprechenden Produkten der Konkurrenz in den Handel gehen und viertens trotz alledem fehlerfrei sind. Insbesondere der letzte Punkt fällt dann halt häufig hinten runter...

Das Sammlerstück

**MIT EINGEBAUTER
WERTSTEIGERUNG!**

NEU



EXKLUSIV

Die **JOKER-TELEFONKARTE** mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,- DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

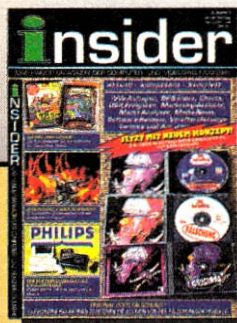
**nur
29,- DM**

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !



**Gegen
Gewerbenachweis
gratis!**

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

HALBJAHRESABO

für nur

30,- DM

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Internia 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 fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

**Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)

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 _____

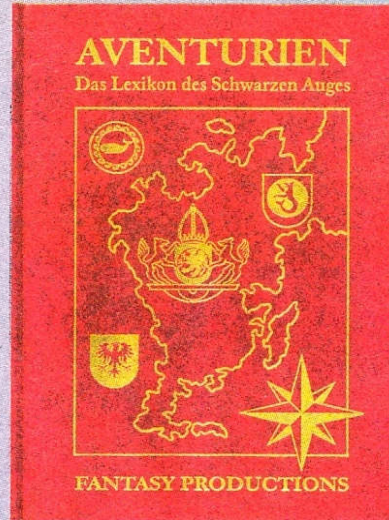
Datum / 1. Unterschrift _____

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 _____

STROMMALUSFALL.

Nach dem Special zu Trading Cards im letzten Heft wäre es eigentlich wieder an der Zeit für ein paar ganz normale (stromfreie) Spielchen – aber wer will denn schon ganz normal sein?!



AVENTURIEN – DAS LEXIKON DES SCHWARZEN AUGES

Und so kann bei unserer ersten Neuavortstellung von langweiliger Normalität schon mal nicht die Rede sein: Erstens handelt es sich bei diesem nobel aufgemachten Kunstleder-Band gar nicht um ein (eigenständiges) Spiel, und zweitens ist das schwergewichtige Nachschlagewerk unseres Wissens das erste wirklich umfassende Gesamtleikon zu einem Rollenspielsystem – trotz der nicht gerade wenigen AD&D-Materialien auf dem Markt. Für besondere Fälle gelten selbstverständlich auch besondere Testkriterien, folglich haben wir das gute Stück zunächst auf die redaktionsinterne Babywaage gewuchtet und können Euch das Ergebnis nun voller Stolz verkünden: Satte anderthalb Kilo wiegt der edle Brocken! Aber auch innerlich hat man sich eng an die

Historie vom Entstehen dieses Lexikons

Das Lexikon des Schwarzen Auges ist ein Projekt, das seit mehreren Jahren im Gange ist. Es ist das Ergebnis der Zusammenarbeit von mehreren Autoren, die sich für die Geschichte und die Kultur der Fantasy interessieren. Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

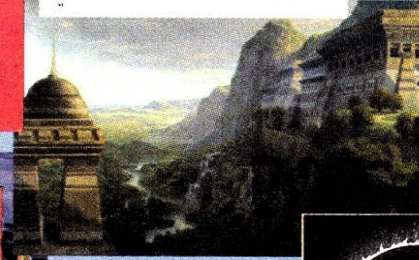
Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Das Lexikon ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll. Es ist ein Werk, das die Fantasie der Leser befriedigen soll und die Welt der Fantasy noch mehr beleuchten soll.

Brockhaus-Tradition und ihre legendäre ABC-Verliebtheit angeschmiegt. In dieser bewährten

Manier handelt der Text nämlich Punkt für Punkt nahezu alles ab, was im Zusammenhang mit Aventurien (immerhin das populärste Fantasy-Reich deutscher Zunge) von Interesse sein könnte, ob es dabei nun um geographische Details, berühmte Persönlichkeiten, ungewöhnliche Gerätschaften, Waffen, Tiere oder was auch immer gehen mag. Dazwischengestreute Illustrationen, Zeittafeln und andere Tabellen beleben die Buchstabenwüste ein wenig, davon abgesehen sind eingeschobene Farbseiten und großformatige Landkarten für das optische Entertainment zuständig.

Selbst das dickste Lexikon weist aber bekanntlich irgendwo Lücken auf, und so entdeckt man auch hier zwischen den (geschätzten) 3.000 Einträgen die eine oder andere Blindstelle – vor allem Computer-Schwarzaugen könnten sich fragen, wo denn z.B. der „Stabzauber“ oder das „Expurgicum“ geblieben ist. Doch ein bißchen was zum Verbessern mußten sich die Lexikalisten ja auch für die kommenden Auflagen aufsparen; wir dagegen dürfen uns schon jetzt über ein wirklich ge-



lungenes und in seiner Art konkurrenzloses Nachschlagewerk freuen. Und falls man bei Attic noch ein paar Eingebungen für die nächste DSA-Versoftung brauchen sollte, dann wissen die Jungs ja jetzt, wo sie zu suchen haben.

DAS FEUCHTFRÖHLICHE BIERSPIEL



Vom Besonderen kommen wir nun zum Absonderlichen, Unterabteilung Brett- und Würfelspiele: Nicht von ungefähr hat der holländische Hersteller Miko Products die knochentrockene Hülle seines feucht-fröhlichen Saufgelages mit dem Hinweis verziert, daß das Game ausschließlich für erfahrene Biertrinker ab 18 Jahren geeignet ist. Wir würden gern noch hinzufügen, daß verspielte Freunde des guten Gerstensafts nach dieser speziellen Erfahrung für die Heimreise auf jeden Fall ein Taxi herbeigrölen sollten...

Beim Auspacken fällt dem Berufsalkoholiker zunächst ein stabiles Spielbrett in die zittrigen Hände, auf dem man sich in gewohnter Weise einen Felder-Parcours entlangwürfelt. Statt popeliger Plastikfiguren verwendet man dafür stilgerecht Kronkorken, wovon immerhin vier gleich mitgeliefert werden. Soweit wir es mit unserem Tunnelblick noch erkennen konnten, spricht aber auch nichts gegen eine höhere Teilnehmerzahl; im Gegenteil, die Sache wird um so spaßiger, je mehr Leu-

te mitwürfeln und -schlucken. Beides geschieht natürlich streng nach Vorschrift, darüber hinaus sind hier allerlei heitere Aufgaben zu erfüllen, um am Ende möglichst viele Zähler auf dem Konto zu haben.

Aus Rücksicht auf die im Spielverlauf zwangsläufig immer stärkere Bewußtseinsstrübung der beteiligten Kampfrinker sind die Regeln erfrischend simpel ge-

strickt. So findet sich auf jedem Feld eine klare Anweisung („Dreh Dich 15 Sekunden lang im Kreis. Wenn's klappt, schaffst Du auch noch zwei Fingerbreit Bier.“), manche davon ziehen auch kleine Umwege durch diverse Bars und Biergärten nach sich, außerdem kann man bei der Polizei oder in der Entziehungskur zeitweilig kaltgestellt werden. Besonders neckische Übungen erwarten den, der eine sogenannte Bierkarte zieht: „Alle würfeln – wer die meisten Punkte hat, muß mit Dir auf dem Rücken viermal um den Tisch traben. Du bekommst vier Finger Bier, das Pferd eine Handvoll Hafer.“ Einige dieser Kärtchen sind sogar regelrechte Killer, sie enthalten nämlich die kühle Aufforderung, mal eben ein Glas Gerstensaft auf ex zu leeren!

Wer Belastungstests dieser Art erfolgreich überlebt, kriegt dafür Punkte; der Schluckspecht mit den meisten Zählern (wer doppelt sieht, darf dennoch nur einfach zählen!) hat nach Ablauf der vereinbarten Zeit gewonnen. Interne Testläufe haben jedoch gezeigt, daß bei diesem einzigartigen Marathonbesäufnis regelmäßig ganze Spielrunden schon lange vorher jeden Überblick verlieren...

SCHWARZ ODER BLAU?

Wir hingegen schreiten nun stocknüchtern und mit gewohnter Seriosität zur traditionellen Verlosung unserer Rezifons... äh, Extensions... also, jedenfalls unserer Testexemplare. Die Abenteurer und Abstinenzler unter Euch sollten per Karte oder Brief die Frage beantworten können, wer als (heute noch mitmischender) Erfinder von „Das Schwarze Auge“ gilt. Kleiner unerlaubter Tip: Fragt Euren Buchhändler doch mal nach dem Autor von „Der Scharlatan“. Die erfahrenen und volljährigen Suffköpfe müssen uns statt dessen einfach eine Fotokopie ihres Ausweises schicken – aber zusammen mit einem Bierdeckel ihres Lieblingssaftes! Im übrigen torkelt alles seinen gewohnten Gang, sprich, die glücklichen Gewinner werden demnächst in die Ruhmeshalle befördert. Und genau dort lungern jetzt bereits ein paar frischgebackene Trading Cards-Besitzer herum; wer's nicht glaubt, muß selber nachschauen! (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

AVENTURIEN

Aufmachung: 91%
Lesereiz: 85%
Besonderes: Wenn dieses Buch mal nicht insgesamt was Besonderes ist!
Preis: 89,- DM
Bezug: Fantasy Productions
 Postfach 1416
 40674 Erkrath

BIERSPIEL

Spielmaterial: 74%
Spielregeln: 80%
Spielreiz: 79%
Besonderes: Nur für Volljährige ohne Leberschaden!
Preis: ca. 15,- DM (direkt beim Hersteller; im hiesigen Import dürfte es wesentlich teurer sein)
Bezug: Miko Products
 P.O. Box 288
 NL-3430 AG Nieuwegein
 Netherlands

COIN OP



Während Ihr faul auf dem Balkon, am Strand oder Badeseee gelegen seid, haben wir uns mal wieder in der Spielhalle für Euch abgerackert – damit Ihr wißt, was mit dem vom Urlaub verbliebenen Münzgeld zu tun ist!

CYBER CYCLES

Weniger kann ja oft mehr sein, was vor allem für die Fans von nur zwei Rädern gilt – ihnen hat die Edelschmiede Namco nach all den vielen Autorennen der letzten Monate endlich wieder einen Biker-Simulator spendiert. Und hier glüht wahrlich der Ofen, wenn man mit einem der drei Feuerstühle durch wunderschöne Landschaften oder glitzernde Großstädte heizt. Wer bei den wilden Verfolgungsjagden nicht jeden Moment konzentriert bei der Sache ist, der kriegt den Asphalt dank Hydraulik in seiner ganzen Härte zu spüren. Unterstützt wird die sagenhaft schnelle und perfekt animierte Polygongrafik noch durch wechselnde Kamera-Blickwinkel, wobei die klasse gestylten Motorradsitze und -lenker höchst realistischen Fahrspaß vermitteln. Der Sound stimmt auch, schwingt Euch also getrost mal auf so einen „Reiskocher“ und flitzt der aufgehenden Sonne entgegen.

THEATRE - MAGIC

Von den rasenden Rädern zur silbernen Kugel: Nachdem David Copperfield bereits seiner Schlaudia magisch den Kopf verdreht hat, will nun Williams mit derselben Masche Deutschlands Pinballer bezaubern. Kein Wunder also, daß man hier ein paar echte Kunststückchen zu vollbringen hat, um Punkte einzufahren: Zum einen wäre da der sogenannte „magische Koffer“, der nach drei Treffern zu rotieren beginnt und beim vierten die Kugel verschwinden läßt. Doch auch der Spiegel ist nicht übel, täuscht er doch die Existenz von zwei Bällen vor, während ein Zauber-Ring die Murmel auf ganz unvorhergesehene Bahnen lenken kann. Wer all die Movie-Flipper der jüngsten Zeit nicht mehr sehen kann, der findet also in diesem Theater ein wirklich bühnenreifes Groschengrab, zumal auch Sound und Gimmicks zu gefallen wissen.



NO FEAR

Williams beschäftigt jedoch offenbar nicht nur Hexenmeister, sondern auch Fit-for-Fun-Aktivist – sonst wären sicher nicht Extremsportarten wie z.B. Freeclimbing, Rennfahren oder Wasserski das Thema dieses Flipperneulings. So aber muß die arme Kugel schon mal über Schluchten springen und durch den Magnetbeschleuniger jagen; wobei Skully (eine Art Trainer-Totenschädel) Spielanweisungen in glasklarer deutscher Sprachausgabe zum besten gibt. Drei Paddles, Skill Shot, Multibälle und einige andere Extra-Gags wie Kick Backs oder Tube Shots runden diesen rasanten Flipper ab; da kann man eigentlich nur noch Hals- und Beinbruch wünschen.

ARCADE UNTER ARKADEN II

Ach, Ihr wart noch gar nicht auf Reisen? Um so besser, denn dann kommt der zweite Teil unseres Urlauber-Specials ja gerade recht – schließlich ist das Zocken unter fremden Sternen erstens meist erheblich billiger und zweitens häufig nicht altersbegrenzt. An erster Stelle wäre in diesem Sinne der spektakuläre, im Ausland schon fahrbereite Panzersimulator **Desert Tank**

neben einem herkömmlichen Boxspiel die Möglichkeit bietet, seinen Kumpels und Verwandten virtuell eins auf die Mütze zu geben. Zu diesem Zweck nimmt eine am Gerät befestigte Videokamera das Konterfei des „Opfers“ auf und zeigt es in digitalisierter Form auf dem Screen. Schlägt man nun mit den Boxhandschuhen zu, verformt sich die Physiognomie in alle Richtungen – also wunderbarer Aggressionsabbau mit Intimfeinden oder lästigen Urlaubsbekanntschaften. Zumal Cyber-Masochisten so natürlich auch ihr eigenes Outfit zertrümmern dürfen.

Freizeit-Pariser sollten in diesen Tagen unbedingt einen Abstecher nach Euro Disney wagen, denn dort wartet mit dem Action-Ritt **Space Mountain** die allerneueste Attraktion: Man läßt sich ins Weltall schießen, um in bisher nicht gekanntem Realismus Milchstraßen und ferne Planeten zu erkunden. Im kalifornischen Disneyland (Los Angeles) gibt es so was schon länger; neu ist hier dagegen das extrem aufwendige **Indiana Jones Adventure**. Neben irren Fahrten

durch verborgene Schatzkammern und Todestempel kann man dabei am eigenen Leib erfahren, warum Indy angesichts von tausend Schlangen die Knie zittern...

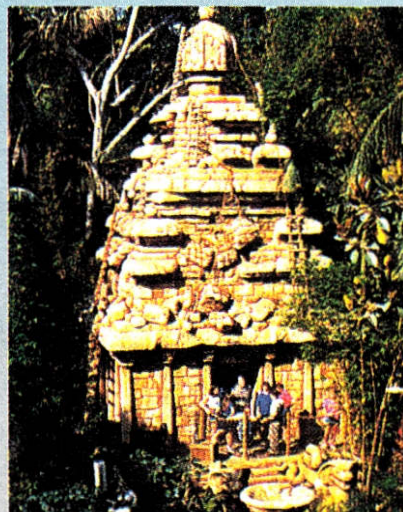
Doch auch in heimischen Gefilden gibt es tolle Nervenkitzel zu entdecken: Besucher der Babelsberg-Studiotour (bei Berlin) können wahlweise beim **Devil's Mine Ride** durch ein computeranimiertes Grusel-Bergwerk oder als menschliche Silberkugel durch den Futuro-Flipper **Cosmic Pinball** jagen. Die

von Sega zu nennen, mit dem man noch mal die Golfkriegs-Wüste plattwalzen kann. Die Polygongrafik haut hier wirklich den stärksten Leo (-Fahrer) um; wird sie doch von den genialen „Daytona“-Chips berechnet. Fazit: Trotz der im Thema begründeten moralischen Bedenken sicher eine der besten Maschinen, die man zur Zeit finden kann!

Ein echtes Kuriosum ist dagegen Taitos **Real Puncher**, der



gemeine, aber sensationell gute Hydraulik schlägt hier so manche Achterbahnfahrt, und für perfekte Animationen sorgen Silicon Graphics-Rechner. Der Tip ist übrigens auch für bereits vom Urlaub Heimgekehrte noch heiß, wozu gibt es schließlich diese preiswerten Wochenend-Tickets der Bundesbahn?! (Manuel Semino)



\$ JOKER SHOP



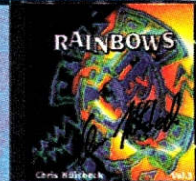
Nr. 100001
DAS SAMMLER-ANGEBOT:
 Der komplette Amiga Joker Jahrgang 93 mitsamt einem schicken
 Sammelordner!
 Für sagenhafte 50,- DM



Nr. 900005
Disketten-Aufkleber –
 Jetzt im neuen Design:
 Noch praktischer mit
 großem, liniertem Schrift-
 feld, noch schöner, weil
 „ums Eck“ farbig be-
 druckt. Die coolen Sticker
 für Eure coolen 3,5“-
 Scheiben!
 Für selbstklebende DM 4,-
 pro Bogen (acht Stück)



Nr. 70001
Exklusiv-CDs – Wir bieten die neue und die ganz neue CD des
 Soundmagiers Chris Hülsbeck in handsignierten Sonderauflagen
 an: „Turrican“ und jetzt auch „Rainbows“, die es sonst nirgendwo
 zu kaufen gibt. Es warten 16 bzw. 19 Spitzentracks mit Top-
 Sounds und Bonus-Samples!
 Für klangvolle DM 31,- pro CD



STATT 39,80 DM
NUR NOCH 19,80 DM!

Nr. 70002
Joker-Bücher – Die größten Hits aus beiden Joker-
 Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: In-
 haltlich aktualisiert und mit vielen
 neuen Farbfotos, einem handsig-
 nierten Vorwort von Michael und
 auf Wunsch einer persönlichen
 Widmung Eures Lieblings-Re-
 dakteurs!
 Bloß noch 19,80 DM pro Band
 (für Widmung bitte Vermerk mit
 Namen)

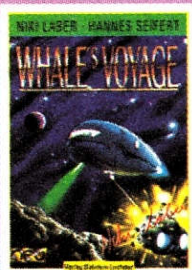


Nr. 900007
Joker-Telefonkarte – Von diesen Karten mit Einheiten
 im Wert von 6,- DM und einem Joker-Jugendstilmotiv
 gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Ka-
 talogwert beträgt ca. 80,- DM!
 Für gut angelegte 29,- DM pro Karte

EFONKARTE 6 DM



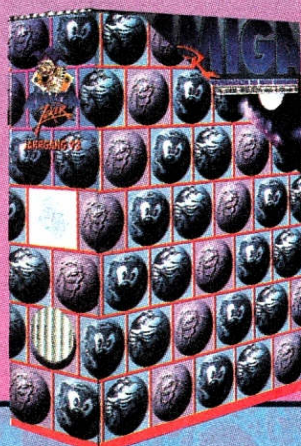
Nr. 50003
Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur
 in streng limitierter Auflage gibt's das
 Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage“
 samt Komplettlösung des beliebten
 Computerspiels. Und zwar vom Autor
 handsigniert!
 Für leserliche 39,- DM pro Band



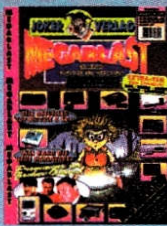
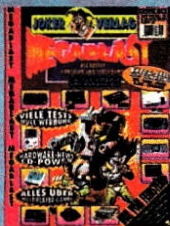
Nr. 500001
Cheat-Disks – Endlich sind sie da, die
 3,5“-Scheiben mit Hunderten von Tips,
 Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu
 Hunderten von Games! Die besten
 Kniffe aus vier Jahren Know How,
 längst vergriffene Ausgaben inklusive!!!
 Die ultimativen Lösungshilfen, jeweils
 für trickreiche DM 15,- pro Disk



Nr. 900009
Joker-Archiv – Diese edi-
 tierbare Datenbank holt
 Euch alle Testergebnisse
 nach Suchkriterien auf den
 Screen, bietet als Bonus
 noch Preislisten und kommt
 auf zwei Disketten, die au-
 tomatisch AGA erkennen,
 daher!
 Für gut archivierte DM 15,-



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. 200000/400000

Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem die Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft

Nr. 100000

Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, 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. 500002

Mousepad – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: Eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager! Für gut abgerollte DM 15,-



Nr. 600000 ohne CD

Nr. 660000 mit CD

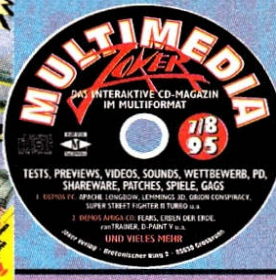
Multimedia Joker – Rundum Entertainment von der CD sowie auf Wunsch eine geniale „Beilagscheibe“ voller Demos, Sounds und Gags.

Für multimediale DM 19,80 mit CD und nur DM 7,- ohne CD

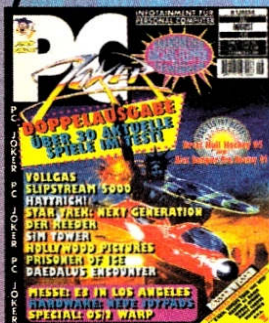
Nr. 600001

Multimedia Beilag-CD: Für all diejenigen, die den Multimedia Joker ohne CD gekauft haben und doch nicht auf das gute Stück verzichten wollen, da es auch für Amigas mit CD-ROM viel zu bieten hat.

Für unverzichtbare 12,- DM pro CD



NEU



Nr. 300000

Horizontalerweiterung – Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute 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

Ich bezahle

☐ per Nachnahme

☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei).

WICHTIG: DM 6.50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle:

(bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikelnr. Artikelbezeichnung

Ausgabe, Größe, Farbe

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

**JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN**

100000	Amiga Joker	☐ 11/91 ☐ 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 ☐ 5/94 ☐ 7/94
		☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95
		☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 7/95
100001	Sammlerangebot	☐ Alle AJ Hefte von 1993 & Sammelordner
200000	Sonderheft	☐ Strategie ☐ Adventures
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 ☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94
		☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 6/95 ☐ 8/95
400000	Megablast	☐ 1/92 ☐ 4/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94
500001	Cheat Disk	☐ Nummer 1 ☐ Nummer 2
500002	Mousepads	☐ Stück
50003	Whale's Voyage Rollenspielb.	☐ Stück
70001	Hülsbeck Exklusiv-CD	☐ Turrigan ☐ Rainbows
70002	Joker-Bücher	☐ Amiga Joker Hits ☐ PC Joker Hits
600000	Multimedia Joker	☐ 6/95 ☐ 8/95
660000	Multimedia Joker + CD	☐ 6/95 ☐ 8/95
600001	Beilag-CD	☐ 6/95 ☐ 8/95
900004	Joker Sammelordner	☐ Stück
900005	Disksticker	☐ Bogen á 8 Stück
900007	Joker-Telefonkarten	☐ Stück
900009	Amiga Joker Archiv	☐ Stück

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT – KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

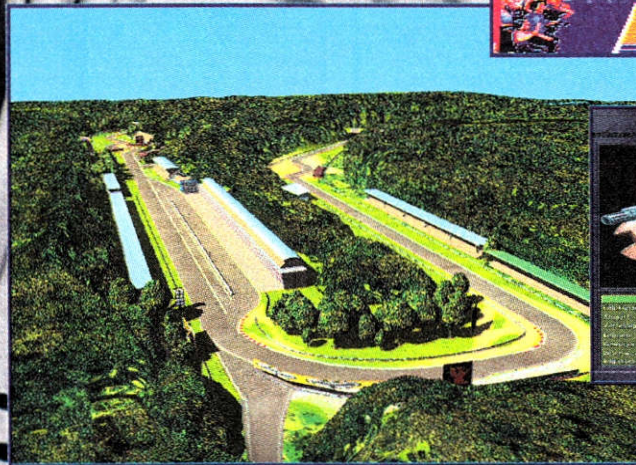
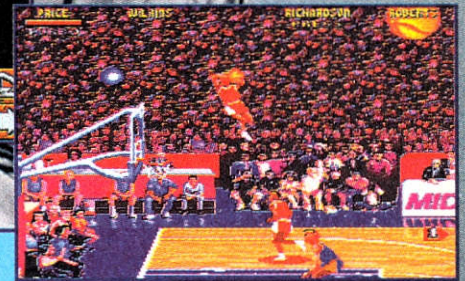
Die volle Packung Joker:

Ab 29. September wieder monatlich!

Ihr wollt endlich wieder alle vier Wochen die volle Ration an coolen Tests und heißen Previews? Ihr wollt Specials und Preisausschreiben vom Feinsten sowie Cheats, Tips und Lösungen satt? Und außerdem wollt Ihr jeden Monat einen dicken Sonderteil, prall gefüllt mit dem neuesten Multimedia-Stoff für Euren Amiga? Sollt Ihr haben!

Denn was für die nächste Ausgabe auf dem Plan steht, kann sich wahrlich sehen lassen: Da warten Tests zu Großereignissen wie **NBA JAM TOURNAMENT EDITION**, **PINBALL MANIA** oder **DUNGEON MASTER 2**, wir schicken Euch durch die Gemäuer der **SWITCHWORLD**, lassen bei **POLE POSITION** die Teamchefs der Formel 1 aus der Box und schicken Strategen an die **FRONTLINES**. Im **AMIGA CD-JOKER** werden die Silberversionen von aufgebohrten Klassikern wie **SYNDICATE** und **SPEEDBALL II** auf Euch warten, genau wie eine ausführliche Vorstellung des **FX32**, das Eure Konsole zum vollwertigen A1200 machen kann. Für den 1200er wird es noch ein umfangreiches **AUFRÜST-SPECIAL** zu Floppies, Festplatten und Streamer geben, und last not least berichtet Dr. Freak brandaktuell über **CD-IDENTFÄLSCHUNGEN!**

Wer glaubt, daß er diese Überdosis an Tests, News, Facts und Entertainment verkraftet, der holt sich die Joker-Dröhnung ab 29. September rezeptfrei am Kiosk – wer ohnehin bereits süchtig ist, greift zum Abo, wo er seinen Stoff schneller, preiswerter und samt einer Topprämie bekommt. Have Fun!



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware Blücherstraße 24 Postfach 1113 46397 Bocholt Tel.: 02871/183088	Joysoft Aachener Str. 1004 50858 Köln Tel.: 0221/9486100
Bomico Am Südpark 12 65451 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Kingsoft Grüner Weg 29 52070 Aachen Tel.: 0241/152051
Cosmos Kunkelstr. 125 41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/92740	Rushware Bruchweg 128-132 41564 Kaarst Tel.: 02131/6070
GTI Zimmersmühlenweg 73 61440 Oberursel Tel.: 06171/85934	Wial Versand Liegnitzerstraße 13 82194 Gröbenzell Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

1 x 1 Computer	34, 35	Joysoft	73
Acclaim	21	Lill Laserdruck	53
Attic	19	Mallander	2, 9
Bachler	91	Media Point	28
Bergler	89	Micronik	43
Black Legend	39, 65	Mirox	6
Computer Center Bocholt	10, 11	M-Tec	25, 27, 29, 31
Computer Heidenau	55	Okay Soft	91
Computer Schneider	31	Pawlowski	111, 112
Data House	55	Quicksoft	6
DCE	15	Sparschwein	95
Grothe	91	Vesalia	76, 77
HP Computer	95	Wial	81
ICP	71		
Impuls Mailorder	59	Poster:	Gametek
Joker Verlag	26, 37, 49, 61, 67, 71, 85, 103	Poster:	MicroProse

*) **Versandkosten:** Nachnahme + 10,00 DM
(Ausland 22,00 DM)
Vorkasse (Scheck/Bargeld) + 6,00 DM
(Ausland 15,00 DM)

Weitere Angebote umseitig!

Anwenderprogramme

O A02 Fakturierung Auftragsverwaltung	6,50
O A03 Kalkulation Tabellenkalkulation	10,00
O A04 Buchhaltung 2.0 ideal für kleine Betriebe	6,50
O A05 Finanzbuchhaltung für Gewerbe	6,50
O A06 Videoverwaltung Schaffen Sie Ordnung	6,50
O A07 DirMaster Diskettenverwaltung	6,50
O A08 GiroMan 4.10 Kontoverwaltung	6,50
O A09 Haushaltsbuch Heimfinanzprogramm	6,50
O A10 Datei Universaldatei f. fast alle Zwecke	6,50
O A12 Disklabel 4.0 Diskettenlabel-Druckprogramm	6,50
O A14 Musikdatei verwaltet LP, MC, CD	6,50
O A15 StarChart Astronomieprogramm	6,50
O A16 Biorythmus Biorhythmusprogramm	6,50
O A17 BusinessPaint Präsentationsgrafiken	6,50
O A19 Statistik Statistische Auswertungen	6,50
O A22 DiskKat 2 Diskettendatenbank	6,50
O A25 Briefkopf & Text-ED Textverarbeitung	15,00
O A26 Therapeut Psychotherapeuten-sim.	15,00
O A27 UniDepot Kapitalanlagenverw. altung	15,00
O A28 Access DFÜ-Programm m. Buch.	15,00
O A29 Spread Tabellenkalk. m. Buch	15,00
O A30 Dirmaster Diskverwaltung m. Buch	15,00
O A31 Road Route V5.5 Streckenplanung	6,50
O A32 Steuer 1993 Ebenfalls nur	6,50
O A33 LoSteu1994 Lohnsteuer-Berechnung	6,50
O A35 ArtDat leistungsfähige Literaturverwaltung mit ca. 12000 gespeicherten Artikeln aus versch. Amiga-Magazinen! Mit Update-Service	15,00
O A36 Kaufmann 1 Rechnung und Kassenbuch	6,50
O A37 Oeko 2.00a Amiga-Küchenplaner	6,50
O A38 Textset Deluxe Textverarbeitung u. Tools	29,00
O A39 Hobby-Set Astronomie, Biorhythmus, Kassettendruck, Amiga-Schutzprogramm mit Buch	10,00
O A41 DataEasy Dateiverwaltung mit Buch	15,00
O A42 Super-Textset Textverarbeitung und ca. 300 Musterbriefe für alle Gelegenheiten	15,00
O A43 CD-Pro komplexe CD-Verwaltung (OS 2)	6,50
O A44 Aprint Adressverwaltung mit Etikettendruck	6,50
O A45 ASTROLOGIC (NEU: V 1.20) Geburtstagshoroskope, Partneranalysen, Biorhythmusdiagramme...	6,50
O A46 VideoStar Videoverwaltung mit gedr. Anlei.	15,00

Hilfsprogramme

O H01 Power Packer & Tools mit Buch	15,00
O H03 CopySet Kopierprg. mit Buch..	15,00
O H06 FixDisk Diskettenretter.....	10,00
O H09 Anti-Virus Programm m.gedr.Anl.	10,00
O H05 A1200-Runner macht ältere Prg. lauffähig	6,50
O H10 CD-File-System die preiswerte Variante	6,50
O H11 Browser Workbench für Programmierer m.Buch	15,00
O H12 DOS-Utilities 4 Supertools mit Buch	15,00

O H13 Icon Tools Icon Designer und Zubehör	15,00
O H14 MegaD Super-Directory-Utility mit Buch	15,00
O H15 Imploder 4.0 Programmpacker mit Buch	15,00
O H16 LhA Komprimier- u. Archivier-Tool mit Buch	15,00
O H17 SmartDisk Diskmonitor mit Buch	15,00
O H22 Menü-Utilities Bootmenüs etc. mit Buch	15,00
O H23 Zoom/Formatter Schnellformatierer m. B.	15,00
O H24 ActionFreezer 1.5 für A500, A600, A2000	6,50

O H04 Backup-Set 2 Festplattenbackup-programme für Normal- und HD-Disketten. Mit Datenkompression! 15,00

O H25 Super Dark Bildschirmschoner mit Heft	10,00
O H28 Profi-Tools Amiga 12 Supertools (u.a. Diskmoni, DOS-Help, Harddisk-Backup, Systemcheck) m. Buch	15,00

Lernprogramme

O L01 ALP Englisch-Lernprg. (Vok. /Grammatik)	6,50
O L02 Mathematik Kurvendiskussion	6,50
O L03 Länderquiz tolles Erdkundeprogramm	6,50
O L04 Rechentrainer Lernprogramm	10,00
O L05 Pythagoras Dreiecke berechnen	6,50

O L07 DolmetchE Leitungsfähiges Übersetzungsprogramm mit 19.000 Englisch-Vokabeln. Erweiterungsdateien bis 50.000 Vokabeln erhältlich.....15,- DM

O L06 StarTranslator 3.0 Englischübersetzer	6,50
O L08 Stundenplan druckt Stundenpläne	6,50
O L09 Schreibkurs 2.0 Maschinenschreibkurs	6,50
O L10 Mathador Mathe für die Oberstufe	15,00
O L163 MultiVok Mehrsprachenwörterbuch 2 Disketten mit Buch	20,00

Emulatoren

O E01 PC-Emulator-Pack Emulation u. Konverter	15,00
O E02 MS-DOS-Pack Lauffähige Programme für den PC-Emulatorp. (6 Disks)	30,00
O E03 C=64-Pack V3.0 Neueste Version unseres Emulatorpacks! 90 % aller Programme können jetzt geladen werden. Wohl einmalig: 60 C=64-Programme gehören zum Lieferumfang! Für alle Amigas.....	20,00
O E04 C=64-Game-Disk # 1	6,50
O E05 C=64-Game-Disk # 2	6,50
Programme auf Amiga-Disks für den Emulator!	
O E06 VC-20-Emulator Neuer VC-20-Emulator!	6,50
O E07 ZX-Spectrum-EmulatorV.2.0 4 Versionen für alle Amigas	6,50
O E08 Spectrum-Spiele-Set #1 4 Disks mit Spielen für o.g. Emulator..	20,00
O E09 A500plus-Emulator bringt WB 2.X-Software auf älteren Amigas mit Kick 1.2/1.3 zum Laufen	6,50

PATRICK PAWLOWSKI

Software-Service

Kiefernweg 7 - 21789 Wingst

Bestellannahme: Tel. 04777-8356

Fax 04777-435

O E10 Kick-3.0-Emulator Multi-Kickstart-Selector: Sie können zwischen 1.3 und 3.0 wählen (kein AGA)	6,50
O E11 VC=20-Pack! Emulator u. Programme	15,00
O 1202 Kick-1.3-Emulator A1200 Degradier "degradiert" Ihren A1200/ 4000 zum A500; KICK 1.4 bringt ebenfalls ältere Programme zum Laufen!	10,00

Druckprogramme

A24 PrintStudio Universaldruckprogramm.	6,50
D01 AmigaFox-DTP PD-Druckprogramm	6,50
D03 UniPrint Druckprogramm für Adressetiketten, Postkarten, Paketzettel u.a. Versandformulare	6,50
D04 Forms Formulare erstellen und drucken	6,50
D10 Labelpack deluxe Etikettendruckprogramme	19,00

Grafikprogramme

O G01 MountainCAD 2D-CAD m. Buch	15,00
O G04 DaVinci professionelles Malprogramm	6,50
O G05 QRT Raytracingprg. m. Buch	15,00
O G06 Rayshade Raytracingprogramm	6,50
O G09 V-ED Vektorgrafik-Designer mit Kursus	6,50
O G18 DKB-Trace Raytracer der Extrakt. m. Buch	20,00
O G19 Fraktale-Set Programme u. Bilder m. Buch	15,00
O G20 Grafik-Pack 1 u.a. Video-Titler, Laufschrift..	15,00
G02 Malprogramme, Patchprg., Grafik-Hilfen, u. a. Freepaint (Malprogramm) mit Handbuch	15,00
G07 D-Paint-Color-Fonts	10,00
G08 D-Paint-Bitmap-Fonts	10,00
G10 D-Paint-Color-Fonts 2	10,00
G11 IFF-Player, Vierwer, Tips, Workshops, Bilder!	10,00
G12 Anim-Player, Demo-Animas, Workshops	10,00
G13 Objekte 1:Brushes, Anim-Brushes, Texturen	10,00
G14 Objekte 2: Hintergrundbilder	10,00
G15 Bildersammlung 1 in Haßler-Qualität	10,00
G17 Bildersammlung 2 in Haßler-Qualität	10,00

Der Programm-Tip!

Steuer 94/95 (W. Eilers) 29,- DM

Ausführlicher 3-Seiten-Test in AMIGA GAMES 3/95:

So übersichtlich kann Steuer sein: Das Programm Steuer 94/95 macht es einem leicht, sich in den Steuerformularen zurechtzufinden, ohne etwas wichtiges zu vergessen. Die klare Menüstruktur läßt die dateneingabe schon fast zum Vergnügen werden...

Absender:

Bitte mit
80 Pf.
freimachen

Postkarte / Antwort

Patrick Pawlowski

Software-Service
Kiefernweg 7

21789 Wingst

[] Bitte kreuzen Sie hier an, falls Sie unseren aktuellen Katalog wünschen!

Bestell-Info

Bestellen Sie bequem mit nebenstehender Bestellkarte (einfach ausschneiden) oder formlos per Brief. Natürlich nehmen unsere Mitarbeiter Ihre Bestellung auch gerne per Telefon entgegen. Wir sind für Sie da: Mo- Do. 9.00 - 18.00 Uhr, Fr. 9.00 - 15.00 Uhr. Darüberhinaus steht Ihnen unser Anrufbeantworter rund um die Uhr zur Verfügung.

Wir liefern schnell!
Mindestbestellwert 19,50 DM
Versandkosten siehe Karte