



AMIGA JOKER

12/90

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DEUTSCHLANDS NR. 1
FÜR AMIGA-SPIELE!

ALLE WEIHNACHTSRENNER!

Z-OUT
BIG BUSINESS
GREAT COURTS II
MASTERBLAZER
POWERMONGER
U.V.A.

**PREISWERT ODER
NUR BILLIG?**

10 NEUE COMPILATIONS

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

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

**TOTAL IRRE:
VÖLLIG UNGEFÄHRliche
VIREN, ZUM SELBERMACHEN!**



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

AMIGA
JOKER
AMIGA
JOKER



Battle



„Battle Command - zum Klassiker geboren!“
Amiga Joker 11/90



Vertrieb: **BONWICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



BONWICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bornico-Spielen? Möchten Sie Tipps zum Spielablauf? Unsere Spezial-Experten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Alle Jahre wieder...

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

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

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

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

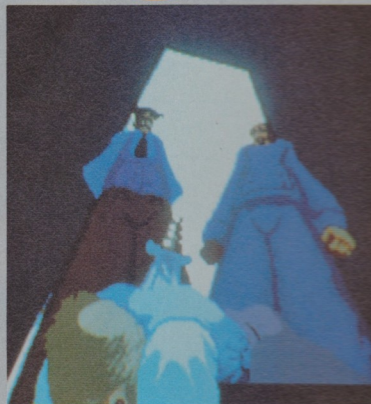


Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	9
Cruise For A Corpse	
Mailbox	20
Crack!	38
Up & Down	40
Rockus-Comic	40
Kleinanzeigen	45
Preis Ausschreiben:	64
Der Welten Wunsch Wettbewerb	
Psycho-Test:	66
Wie sehr liebst Du Deinen Amiga?	
Ruhmeshalle	68
Impressum	74
Computer-ABC	75
PD-Box	84
Joker-Comic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



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

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



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

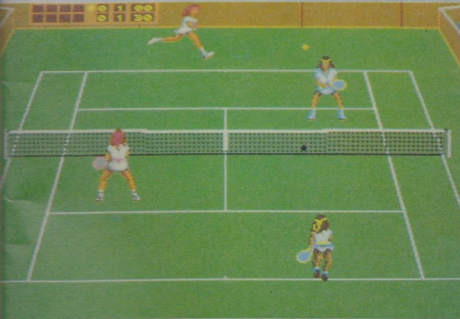
„Wie sehr liebst Du Deinen Amiga?“ Blöde Frage? Dann solltet Ihr erst unseren ausgeflippten Psycho-Test zu diesem Thema lesen – der ist noch viel, viel blöder! Die Verblödung zieht sich über die Seiten 66/67

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



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

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



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

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



Games im Test

Abenteurer

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

Action

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

Geschicklichkeit

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

Simulation

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

Sport

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

Strategie

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

Verschiedenes

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

Betriebsgeheimnis

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

Den Aufmerksamen unter Euch dürfte es ja leider aufgefallen sein: Unseren Jungs vom Layout ist im Überschwung der Geburtstagsbegeisterung der Stromausfall in der November-Ausgabe ziemlich in die Hose gegangen. Vermutlich haben die Kerle zu tief ins Punschglas geschaut, jedenfalls wurden beim Umbruch zwei Spalten vertauscht. Diese „kleine“ Verwechslung hatte fatale Folgen: Oskars schöner Artikel über „Red Storm Rising“ und „Hunt for Red October“ hat in der abgedruckten Form mehr Ähnlichkeit mit einem Puzzlespiel als mit einem Test! Fehlen tut zwar nix, mit sehr viel gutem Willen

kann man die Story auch singemäßig richtig zusammenflicken, aber wir sehen ein, daß das etwas viel verlangt ist. Daher bitten wir für das Durcheinander reumütig um Verzeihung, auch im Namen unserer Layouter, die wir zur Besinnung für ein paar Wochen in den Steinbruch geschickt haben. Wer keine Lust zum Puzzeln hat, der schreibe uns einfach ein paar Zeilen – wir schicken ihm dann gerne kostenlos den korrekten Text zu!

Fehler Nummero Zwo ist sicher bereits von den Statistkern unter Euch bemerkt worden: An dieser Stelle stand doch etwas von acht Hits, im Heft waren aber nur sieben zu finden?! Nun, bei „Vaxine“ wurde der Hit-Joker leider vergessen, weshalb unsere Layouter im Steinbruch auch besonders schwere Ketten tragen müssen. Naja, jetzt an Weih-

nachten sind ja eher Plätze denn Alkohol angesagt, was zur Hoffnung Anlaß gibt, daß wenigstens in dieser Ausgabe wieder Zucht und Ordnung eingekehrt sind. Wir hoffen auf

Euer Verständnis, bitten nochmals um Entschuldigung (sowas kommt wirklich in den besten Familien vor) und wünschen viel Spaß mit unserer üblichen Test-Statistik!

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



PC Engine **SEGA**

Theo KRANZ VERSAND

Sandberger Str.6 8700 Würzburg Tel.: 0931/881699

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

Sega Master Ultima IV

Atari Lynx
incl. California Games
Netzadapter
nur 379,-

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

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

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

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

VERSANDSERVICE SCHNEIDER & HAMANN
Reichstr. 50 1000 Berlin 19 Tel. (030) 3043156
Versandtelefon Mo bis Do 14.00 - 18.00 Uhr Service 24 h Anrufbeantworter

Amiga Software	DM	DM	DM
Apprentice dt.	54,90	Rock & Roll dt.	64,90
Cadaver dt.	62,90	Shadow of the Beast 2	78,90
Castle Master dt.	64,90	Shadow of the Beast 1 & 2	139,00
Champions of Kryen dt.	67,90	Sim City dt.	74,90
Coloris	39,90	Stundengespi. Das	
Conquest of Camelot	69,90	Team Yankee dt.	69,90
Damocles dt.	64,90	Teenage Mutant Ninja Turtles	74,90
Days of Thunder	62,90	Their finest hour dt.	74,90
Dino Wars dt.	52,90	Thunderstrike dt.	64,90
Dragonflight dt. Version	74,90	Turboack tennis dt.	64,90
Drakken dt.	69,90	Time Machine dt.	62,90
Dungeon Master dt.	69,90	TopGun dt.	54,90
E-Motion	64,90	Tower of Babel dt.	72,90
Emilyn Hughes Int. Soccer	64,90	Turrican	52,90
Fatal Heritage dt.	64,90	Unreal dt.	74,90
F-16 Falcon dt.	69,90	Wotruck	74,90
F-19 Stealth Fighter	64,90	World Cup Year 90 (3 Titel)	64,90
F-29 Retaliator	59,90	X-Copy incl. Hardware	59,90
Flood dt.	64,90	Zack Mockracken dt. Vers.	69,90
Four Courts dt.	69,90		
Heroes Quest	69,90		
Highlands 15	69,90		
Immortal 1 MB	69,90		
Imperium dt.	69,90		
Indiana Jones Act. dt.	59,90		
Invest dt.	59,90		
Islehold dt.	59,90		
It came 1. desent. MB dt.	49,90		
Jumping Jackbean dt.	49,90		
Kick Off dt.	59,90		
Kick Off 2 dt.	59,90		
Legend of Faithful V dt.	74,90		
Leisure Suit Larry 3 dt.	69,90		
Lord of the Rings dt.	69,90		
Lotus Esprit Challenge	62,90		
Lotus World	64,90		
Logo dt. Version	74,90		
Lost Patrol	62,90		
Magic Mansion dt. Vers.	69,90		
Mean Streets dt.	59,90		
Midnight Resistance dt.	59,90		
Mistresses (4 Titel)	64,90		
Monty Python Flyin' Circus	69,90		
Murder dt.	59,90		
Neurosurgeon dt.	62,90		
North & South dt.	64,90		
Oil Imperium dt. Version	59,90		
Operation Stealth dt.	59,90		
Paperboy dt.	54,90		
Pipe Mania dt.	69,90		
Pirates dt.	59,90		
Playa Manager	49,90		
Pop Soccer	74,90		
Powermonger dt.	74,90		
Puffy's Saga	65,90		
Raiders dt.	64,90		
Rainbow Islands dt.	59,90		
RESTPOSTEN solange Vorrat je 19,90			
Backlash - Better Dead than Alien			
Chamona Challenge - Cruncher Fakt			
Cystal Hammer - Gustafson - Feud			
Ice Hockey - Rally Cross - She Fox			
Rock Star - Rolling Thunder - Space-			
port - Stegar - Treasure Dizzy Islands			
- Vectorball - Way of the Little Dragon			
RESTPOSTEN solange Vorrat je 29,90			
APB - Bad Company - Battle Squa-			
drone - Beach Volley - Blue Angel 69-			
Clown o-mania - Cyberball - Cyber-			
world - Defender of earth - Dynamite			
Dux - Ektimo Games - Eye of horus-			
Frashlye - Formula one - Interphase			
- Mousetrap - Limes & Napoleon			
Mach 3 - Mercenary - Millennium			
Onslaught - Power Play - Pressing			
Shot - Quadrillen - Quartz - Raider			
- Shuttlecock Cafe - Sky - Schwimmer			
- Slayer - Soy vs Soy 1 - Soy vs Soy 3-			
Thunderbirds - Typhoon Thomson -			
The Untouchables - Xenophobe			
RESTPOSTEN solange Vorrat je 39,90			
Archivalys - Armageddon Man -			
Baal - Balance of Power - Ballistic			
- Bobo - Buffalo Bill Rodeo - Chambers			
of the Dead - Enlightenment - Druid -			
Evil Future Dreams (4 Spiele) - Gravity-			
Installation - Menace - Microp Soccer			
- Omega - Pictionary - Precious Metal			
- Premier Kick 2 - Stormlord - Strider			
- Super Quintett - Teenage Queen -			
Time - Third Course - Trax 1 (3 Titel) -			
Wunderwacker - Zynapse - UMS			
RESTPOSTEN solange Vorrat je 49,90			
Action Amiga (5 Titel) - Kind of Magic			
- Personal Nightmare - Xenon 3			
5 Pisten der Preiss: 29,90 135,00			
ggj. nach unserer Wahl: 99,00			
5 Pisten der Preiss: 39,90 176,00			
ggj. nach unserer Wahl: 149,00			
(unbedingt Ausweich-Titel angeben)			
SPICHERERWEITERUNG auf 1 MB			
intern inkl. Uhr - abschaltbar bei immer-			
er Spiel: Wanderrand oder Eintrats-			
oder Pool of Radiance nur 229,00			
ATARI LYNX PAKET 339,00			
Gamemrats mit Netzeil & Cramline			
Games			
GAMEBOY mit Tetris 169,00			

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





Micro-Messe

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

tröpfelte leise durch's undichte Dach, und namhafte Spielehersteller waren kaum vertreten. Nicht einmal alle französischen Firmen hielten es für nötig, hier mit einem Stand präsent zu sein. Und der Abschuß: Es gab praktisch überhaupt keine wirklichen Messeneuheiten! Damit dürfte wohl klar sein, daß auch der Joker sich die Reise nach Paris in Zukunft ersparen wird und lieber zuhause bei seiner „Freundin“ bleibt!

Maßlos enttäuscht waren nämlich die Besucher des vom 26. bis 29. 10. in Paris veranstalteten „Salon de la Micro“. Die ganze Ausstellungsfläche war gerade mal doppelt so groß wie eine Schulturnhalle, der Regen

Domark hebt ab

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

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

Computer-TV

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

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

Die großen Drei

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

man gelesen, das Computer-Spektakel „Tron“ gesehen und die Musik von Jean Michel Jarre gehört haben! Unbedingt, und als wahrer Freak sowieso!!

Wir haben uns das so vorgestellt: Ihr schreibt uns die Titel Eurer Favoriten aus den drei Bereichen, und wir machen dann den Rest. Mit Computern sollten Eure Lieblinge allerdings schon etwas zu tun haben – zum besseren Verständnis hier mal drei echte Klassiker: William Gibsons Cyberpunk-Roman „Neuromancer“ sollte

Wir sind schon sehr gespannt auf Eure Vorschläge, deshalb gibt's auch eine kleine Belohnung: Unter allen Einsendungen verlosen wir drei Joker-Shirts, drei Sammelordner und dreimal drei Bögen mit Joker-Diskstickern! Schickt Eure persönliche Buch-, Film- und Musik-Hitparade an:

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



AMIGA IN IHRER GEWALT

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

BUS STOP

Amiga 500

Leicht zu bedienen

Das Super-Freeze-Modul

Für alle Kickstarts

UNDERGROUND

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

Sie kontrollieren den Bus per Knopfdruck.

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

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

Nur 179^{DM} Abholpreis
Versandkosten DM 12,-

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

Info-Hotline in der BRD 0 22 73-2720

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

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

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

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

Cruise For A Corpse

Exklusiv-Preview



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

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

Überraschenderweise hat Z-Out viel mehr Ähnlichkeit mit Klassikern wie „R-Type“ als mit seinem Vorgänger: Das Waffenmenü am Anfang ist verschwunden, stattdessen müssen die Extras nun wieder während des hektischen Spielverlaufs aufgesammelt werden – sozusagen „zurück zu den Wurzeln“. Und natürlich darf auch hier eine völlig überflüssige Hintergrundgeschichte nicht fehlen. Demnach ist der Spieler mit seinem Raumschiff nach Alpha Centauri unterwegs, um den Planeten in ein Häufchen Weltraummüll zu verwandeln. Schließlich haben dessen Bewohner schon mehrmals versucht, unsere Erde zu erobern – und Strafe muß sein! Man düst also mit seinem etwas winzig ausgefallenen Gefährt durch sechs sehr lange Level in sauberem Horizontalscrolling. Damit die Reise nicht zum Sonntagsausflug gerät, trifft man praktisch unentwegt auf feindliche Geschütze, gewaltige Monster, flinke Flugzeuge und aggressive Mini-Raumschiffe. Bewaffnungstechnisch gibt es einmal die (kurzen und schnellen) Normalschüsse, bleibt man länger am Feuerknopf, wird eine mächtige Flamme abgefeuert – besonders günstig bei dickeren Gegnern, die gleich

mehrere Treffer verkraften. Als Schutzschild und treuen Begleiter gibt es eine Drohne, sie hält die meisten Schüsse ab und auch einige der Aliens ab. Wer genügend Extras eingesammelt hat, kann die Drohne (per Spacetaste) auch auf die Gegner hetzen, denen sie dann die Energie abzieht. Daneben stehen zur Verteidigung noch Satelliten bereit, die sich mit den Cursor-tasten neben dem eigenen Raumschiff positionieren lassen. Damit die fünf Bildschirmleben eine Weile ausreichen, sollte man von Anfang an fleißig Extrawaffen sammeln: Unter anderem gibt es da Drei-Wege-Feuer, Flammenwerfer, Bomben und „springende“ Flammengeschosse, die von den Wänden zurückprallen.

Die Parallelen zu „R-Type“ sind unüberschbar, dennoch kann Z-Out nicht ganz mit dem großen Vorbild konkurrieren. Zum einen ist die grafische Gestaltung nicht sooo spektakulär (besonders die Backgrounds sind manchmal ein bißchen einfallslos gestaltet), zum anderen ist der Schwierigkeitsgrad doch sehr, sehr hoch ausgefallen. Selbst Baller-Profis sei daher empfohlen, im Zwei-Spieler-Simultanmodus einen Partner mitzunehmen – das macht nicht nur mehr Laune, sondern vereinfacht die Alienjagd auch ganz erheblich. Ansonsten kann man nicht meckern: Chris Hülsbecks Titelsoundtrack ist Klasse, und auch die packenden Melodien und FX wäh-



Z-Out

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

Für Experten

Preis: ca. 69,- DM

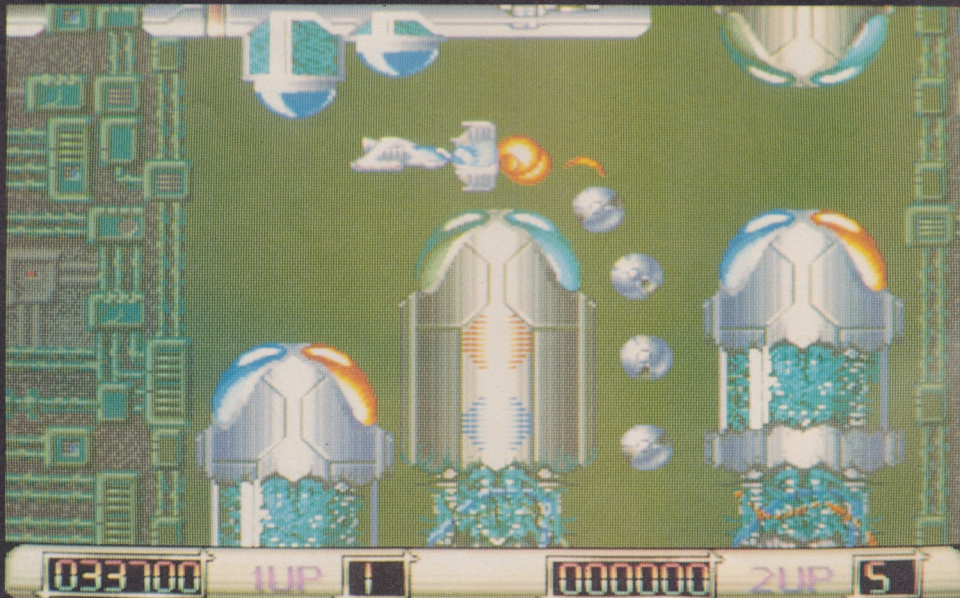
Hersteller: Rainbow Arts

Bezug: Rushware

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

rend des Spiels sind nicht zu verachten. Kurz und gut, Z-Out macht bestimmt keine schlechte Figur – es ist halt ein grundsolides Actiongame für Baller-Puristen. (C. Borgmeier)

So ein Super-Schuß macht schon was her!



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

NORTHSEA INFERNO



ASM
HIT

AMIGA, Atari ST 44,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95

«NORTH SEA INFERNO

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

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION



Special
Edition

AMIGA, Atari ST 59,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

U.S.S. JOHN YOUNG

Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschuß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.

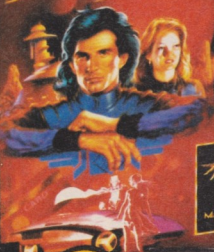


AMIGA, Atari ST 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95

Kind of Magic 2

Die Super-Spielesammlung mit vier Spitzengames.
TOM & JERRY: Die wilde Verfolgungsjagd über Tisch und Bänke mit allerlei Überraschungen.
MINI GOLF: Holt euch den beliebten Sport in euer Wohnzimmer! Das Spiel ist sehr realistisch; allerdings bleiben eure Fensterscheiben heil.
BEAM: Raumgleiter-Geschicklichkeits- und Strategiespiel auf 27 Leveln in einer phantastischen Zukunftswelt.
NIGHTDWN: Erkundung eines Planeten mit ferngesteuertem Roboter.

THE SECOND WORLD



NEU

ASM
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

DINOWARS



NEU

AMIGA
JOKER
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

THE SECOND WORLD

Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.

MAILORDER

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

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



Einfach irre
diese Preise!

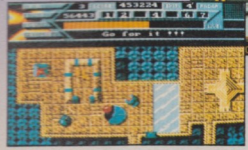
Alle
Preisangaben
in DM

DINOWARS

Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszene können jederzeit aufgerufen werden.



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



The Second World AMIGA



North Sea Inferno AMIGA

U.S.S. John Young AMIGA

Dinowars AMIGA



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

**Der Amiga Joker meint:
Powermonger – ein Quadratmeile-
Lebensstein der Softwaregeschichte!**

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

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

Am entgegengesetzten Ende des besagten Tisches steht der „Captain“, gewissermaßen dein verlängerter Arm auf der Insel. Anfangs ist er noch alleine, später können aber bis zu fünf weitere dazukommen. Alle Befehle, die du ihm erteilst, führt er dann auf der Insel aus. Wie er sich dabei anstellt, hängt von seiner Laune ab, und die läßt sich wiederum mit Hilfe von drei Schwerter-Icons festlegen: Ein Schwert bedeutet, daß der Captain passiv und geduldig gestimmt ist; bei zwei Schwertern wird er schon etwas forscher, und bei drei Schwertern ist er

sogar richtiggehend aggressiv. Natürlich wirkt sich die jeweilige Gemütslage ganz unmittelbar auf den Erfolg seiner Bemühungen aus: Geht der Captain beispielsweise total aggressiv in ein fremdes Dorf und verlangt Lebensmittel für dich und deine Leute, werden die verängstigten Bewohner sie ihm zwar geben, aber gleichzeitig hast du dir damit ein paar Feinde für's Leben geschaffen. Probiert er es aber auf die sanfte Tour, bekommt er vielleicht nicht ganz so viel, dafür ist er in diesem Dorf auch in Zukunft ein gern-gesehener Gast.

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

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

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

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

(C. Borgmeier)



Powermonger

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

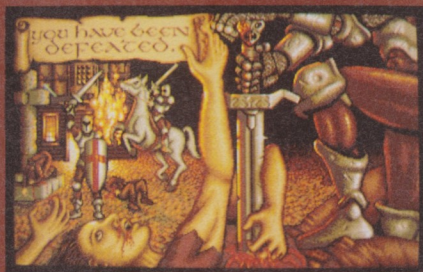
Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Rushware

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



POWERMONGER



Auch Götter sind nicht unsterblich ...



Der Captain atmet schwer (hier leider nicht zu hören)



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

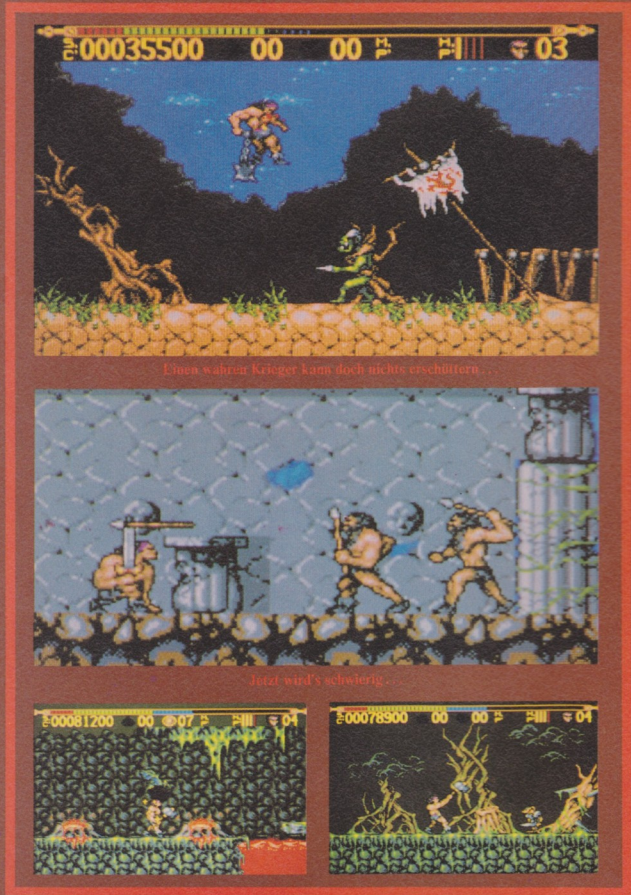
Der Amiga Joker meint:
Torvak the Warrior ist barbarisch gut!

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

nicht nett findet, schultert er seine Doppelaxt und startet zum Einmann-Rachefeldzug... Anfangen tut's noch relativ harmlos im Dorf, wo Torvak erstmal mit ein paar Orks, gefährlichen Pflanzen und angriffslustigen Insekten das Kämpfen üben darf. Etwas grimmigere Prüfungen erwarten ihn dann schon im darauffolgenden Sumpf - Zombies, Fluggpiranhas, Rattenmenschen, Vulkane und Treibsand. Weiter geht's über die Berge (Adler, Scorpione, Goblins...) in den Dschungel, wo unter anderem eine Horde kannibalischer Amazonen auf leckeres Heldenfleisch

zum Frühstück hofft. Spätestens hier überlegt man sich, ob man nicht doch besser eine Karte gezeichnet hätte, aber das Ende der Reise ist schon nah: Im Schloß des Necromancer kommt es dann zum großen Endkampf! Alles zusammen also fünf riesige Level, die jeweils noch in vier Unterabschnitte unterteilt sind und sich schön langsam (aber gewaltig) im Schwierigkeitsgrad steigern. Natürlich gibt es immer richtig knackige Schlußmonster, aber das ist noch längst nicht alles: In Statuen und Grabsteinen verbergen sich Millionen Extras (Speed Ups, Zusatzenergie, Schätze, Rüstungen etc.). Torvak kann außer seiner Axt auch Schwert, Kriegshammer oder Morgenstern benutzen und sogar zaubern. Die Steuerung ist sehr vielseitig und trotzdem einfach zu bedienen - selbst im Sprung kann man problemlos zuschlagen (oder im Knien auf ganz kleine Gegner einhacken). Grafisch ist das Game wirklich schön und abwechslungsreich, auch die Soundbegleitung wird nie langweilig. Ein besonders dickes Lob geht an das Spieldesign: Die Gegner wechseln sich immer hübsch ab und ständig muß man auf neue Überraschungen gefaßt sein! Negative Punkte gibt es praktisch nicht, allenfalls das leichte Ruckeln beim Scrolling könnte den einen oder anderen stören. Daher unsere Gratulation an Core Design: Macht weiter so Leute, dann zählt ihr bald zu den ganz Großen! (mm)

TORVAK the Warrior



Einen wahren Krieger kann doch nichts erschüttern...

Jetzt wird's schwierig...



Torvak the Warrior	
Grafik:	84%
Sound:	81%
Handhabung:	86%
Spielidee:	75%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	83%
Red. Urteil:	87%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: Core Design	
Bezug: Joysoft	



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

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

WHEELS OF FIRE

WHEELS OF FIRE
— DIE
ERSTKLASSIGE
RENN-SPORT-
SAMMLUNG



Dein Ferrari F40 läuft sich den Motor heiß und ist kaum zu bremsen. Kämpf dich bei einer packenden Wechtfahrt quer durch die USA über 16 Etappen durch, wobei jede neue Landschaft dich auf neue fordert.



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



Bei dieser Wechtfahrt über Zeit- und kunstfahrtsrecken steht dein Leben auf dem Spiel. Wage den Sprung über die Brücke und riskiere den lebensgefährlichen Looping — alles fabelhaft dreidimensional — das ist der beste unter den Fahr simulatoren.



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



Vertrieb: **DOMARK**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

Erlaubt für: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128
Veröffentlicht von Domark Ltd.

Übersetzung © BOMICO

Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos: **SPACI**

DOMARK

Bomico ServiceLine
Haben Sie Fragen zu Bomico-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. (0 61 07) 6 20 67.
Schriftliche Anfragen
nur gegen Rückporto.

Amiga & Packaging © Domark Ltd
HARD DRIVIN' © 1989 THUNDER INC. All rights reserved in Atari Games Corporation
CHASE HD © 1989 CHASE SOFTWARE LTD. © Talbo Corp. All rights reserved
TURBO CHASE © 1989 Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Sega is a trademark of
Sega Enterprises Ltd. First published by U.S. GOLF LTD.
POWER DRIFT © POWER DRIFT INC. and SEGA © are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has
been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd, Japan © SEGA 1988, 1989.
First published by Activision (UK) Ltd

BIG BUSINESS

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

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

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

Der wichtigste Screen bei Big Business zeigt den Konferenzraum, in dem sich die fünf Abteilungsleiter versammelt haben, um auf Anweisungen des Spielers zu warten. Klickt man z.B. die Finanzchefin an, so wechselt das Bild, und man sieht die gute Frau in ihrem Büro, wie sie sich gerade mit einer Runde PacMan vergnügt. Neben ihr steht ein riesiger Tresor mit mehreren Schubladen; eine davon enthält eine Aufstellung aller Ausgaben, über eine andere kann man Kredite von der Bank (oder von Mutti) aufnehmen. Außerdem bestimmt die Hüterin der Finanzen darüber, welche Schulden zuerst und welche vorerst überhaupt nicht bezahlt werden. All die Zahlen, Tabellen und Aufstellungen werden in sehr übersichtlichen Menüs präsentiert. Ein nochmaliges Anklicken der wohlproportionierten Dame befördert uns wieder zurück in den Konferenzsaal, wo über die

anderen Herrschaften so wichtige Dinge wie Produktion, Forschung, etc. gesteuert werden. Wer den verschmitzt grinsenden Marketingmanager anwählt, landet in einer Kneipe voll finsterner Gestalten: Der Wirt schiebt gegen Bares Informationen über die Theke, eine rothaarige Schönheit bietet sich an, unliebsame

Konkurrenten in einen ebenso teuren wie sinnlosen Rechtsstreit zu verwickeln, der schnauzbärtige Biertrinker (steht aus wie Ion Tiriaci!) bringt gegen Entgelt haltlose Gerüchte in Umlauf, und ein Gewerkschaftsführer ist bereit, die Arbeitnehmer aufzuhetzen – mit einem Wort, es ist alles wie in Wirklichkeit!

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



RAW MATERIAL PURCHASING			
COMMODITY	HAVE	NEED	SHORTAGE
WOOD	BUY 42	80	36
METAL	BUY 64	120	56
PETROLEUM	BUY 104	200	96

PRODUCTION SCHEDULE
1,085,000 UNITS

RAW MATERIAL PRODUCTION	
WOOD	## OFF
METAL	## OFF
PETROLEUM	## OFF



Big Business

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

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

Spezialität: Spielstände können abgespeichert werden.

FEEL THE POWER...

S.T.U.N. RUNNER

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

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

Das Netzwerk des S.T.U.N. Tunnels läßt Sie nur noch stunden: wie beim Bobfahren erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit am äußeren Rand der Tunnelwände. Natürlich dürfen Sie nicht mit feindlichen Fahrzeugen zusammenstoßen, dafür müssen Sie aber die Antriebshebel im Tunnel treffen: diese Katalysatoren Sie auf wahre Hypergeschwindigkeiten - eine Raserer, die Ihr Fahrseug unsichtbar macht.

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

Spür die Kraft!



Bomico ServiceLine
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. (06107) 62067.
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



Erhältlich für: Atari ST,
Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25",
Commodore 64
(cassette, disk) Amstrad
(cassette, disk)
Spectrum +3,
Spectrum 48/128
Program by: The Evendis
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation
Veröffentlicht von
Domark Software
Ltd.

Vertrieb: **BOMICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

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

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

GREAT COURTS II

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

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

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

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

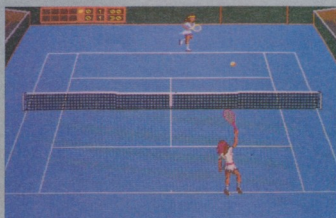
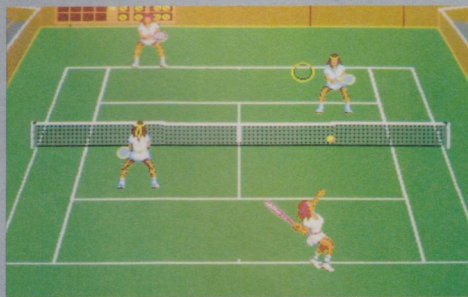
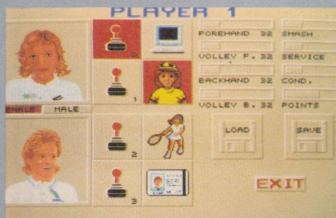
Wer ein Trainingsmatch einlegen möchte, kann in einem eigenen Menü bestimmen, auf welchem Belag (Gras, Sand, Hartplatz), gegen wieviele menschliche Partner (mit Adapter bis zu drei!), und auf wieviele Gewinnsätze gespielt werden soll.

Auch wer lieber mit der Ballmaschine trainiert, findet in einem Menü zahlreiche Einstellmöglichkeiten, die sogar auf Disk gespeichert werden können. Aber ob Turnier, Training oder Ballmaschine – zuvor will das Player-Menü durchlaufen sein. Hier werden die Stärken und Schwächen des Spielers auf Skalen von 1 – 100 festgelegt: Aufschlag, Vorhand, Rückhand, Schmetterball, Volley und Kondition. Jetzt muß noch bestimmt werden, ob das Match gegen einen Computergegner, einen selbstge-

strickten Spieler von der Charakterdisk, oder einen menschlichen Kontrahenten ausgetragen wird. Ja, und dann noch der Modus: Soll der Amiga die Laufarbeit übernehmen und man konzentriert sich ganz auf's Schlagen, oder will man alles selber machen? Ist auch diese Schicksalsfrage entschieden, geht's endlich auf den Platz...

Genau wie im ersten Teil sieht man den Court von (hinter) der Grundlinie des eigenen Sprites aus, die Schlagtechniken (besonders der Aufschlag mit dem Fa-

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



Great Courts II

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

Variabel

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



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

Fußball-Bundesliga v 2.4

Das Superprogramm für die Fans des deutschen Nationalsports. Alle Spielergebnisse mit Datum und Spieltag seit 1963 auf einer Diskette; alle Tabellen, Heim- Auswärts-, Saison- und Punktzugewinn- und -Verhältnisse; graphische Darstellungen von Tabellenplätzen, Seisongrafik aller Teams zum optischen Vergleich mit dem Meister!

Dazu der Knüller:
Der Meistertipp! Das Programm stellt nach jedem Spieltag eine Prognose auf, indem es alle noch verbleibenden Spiele tippt. Berücksichtigt es die in den Vorjahren erzielten Ergebnisse ebenso, wie die aktuelle Situation!!!
Bestellnr.: B 11 **DM 49,90**

Lotto Amiga v.2.0

Der Clou: Alle bisher gezogenen Gewinnzahlen auf einer Diskette. Dazu Programme zur statischen Zahlengenerierung und Analyse. Testet, ob Ihre Reihen schon einmal gezogen wurden, berücksichtigt Systemtipps und vieles mehr! In der Version 2.0 ist Mittwochslooto A&B (alle bisher gezogenen Zahlen); Zahlen speichern und vergleichen; Ausgabe auf Bildschirm oder Drucker; neue Algorithmen zur Tippzahlengenerierung!
Bestellnr.: B 09 **DM 49,90**

Lotto-Manager 3.0

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

Sexy-Public-Domain

Aus dem reichsten Angebot von Sexy-Disks im PD-Bereich haben wir die besten für Sie zusammengestellt.
Es handelt sich um angemessen um digitalisierte Szenen. Nebst einigen Animationen.
Nur für Erwachsene! (Alternativswahl z.B. Fotokopie von Reisepap./ Personalausweis)
PD-Sexy 1 B 61 7 Disketten 49,- DM
PD-Sexy 3 B 63 7 Disketten 49,- DM
PD-Sexy 4 B 64 7 Disketten 49,- DM
PD-Sexy 5 B 65 7 Disketten 49,- DM
PD-Sexy 6 B 66 7 Disketten 49,- DM

NUDIES MEMORY

Zwei Programme in einem:
Diashow mit supersassy French
Girls plus MemoryGame für Erwachsene; von EROTIC DREAMS France.
Alternativswahl siehe unten!
Bestellnr.: B 70 **49,00 DM**



GIRLS IN ACTION

(Fillas en Action) von EROTIC DREAMS aus Frankreich. Das heilste, uns bekannte, Amiga-Programm. Nur für Erwachsene! Superanimation als "Filmprojektor" oder als erotische ActionGame. In 2 Versionen lieferbar
Achtung! B 72 benötigt 1 MB RAM!!!
Bestellnr.: B 71 1 Disk 49,00 DM
Bestellnr.: B 72 2 Disks 1 (1 MB) 89,00 DM

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

High Speed Software • 10, Blanke • 3362 Bad Gernau • ☎ 05327-1417 (10-11 Uhr)

Ich bestelle: _____ Gesamt: _____ DM

Name: _____ Straße: _____

PLZ/Wohnort: _____ Unterschrift: _____

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

Supergirls

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

Strip the Superdoll

Ein neues Partygame. Wer verliert, der verliert sein letztes Hemd. Nur für Erwachsene! Alternativswahl: Siehe unten!
Bestellnr.: D 04 **nur 19,90 DM**

Who's That Girl?

Ein sexy Puzzle mit vielen hübschen Bildern. Sehr schöne Aufmachung! Nur für Erwachsene! Alternativswahl: Siehe unten!
Bestellnr.: B 19 2 Disketten **DM 49,90**

Pam from California

Diashow of a Supergirl! HAM-Pictures-Demo! Nur für Erwachsene! Alternativswahl: Kopie von Ausweis/Führerschein
Bestellnr.: B 14 12 Disketten **DM 39,90**

Lovin' Pam

Die Steigerung! Eine Super-Diashow. Nur für Erwachsene! Alternativswahl: Kopie von Ausweis/Führerschein
Bestellnr.: B 15 12 Disketten **DM 39,90**

Jack the Nipper

Animation. Ein herheißendes SexyGame! Nur für Erwachsene! Alternativswahl: Kopie von Ausweis/Führerschein
Bestellnr.: B 44 **nur DM 49,90**

Dia-Shows

Dia-Show I: Topless Topgirls HAM-Pictures of beautiful girls. Nur für Erwachsene. Alternativswahl: Siehe unten!
Bestellnr.: B 31 **DM 12,50**

Dia-Show III: CoverGirls HAM-Bilder von den schönsten Titelstars-Girls. Nur für Erwachsene. Alternativswahl: Siehe unten!
Bestellnr.: B 32 **DM 12,50**

Dia-Show V: Big Boobs. HAM-Dia-Show von Girls mit Superknädel! Nur für Erwachsene! Alternativswahl: Siehe unten!
Bestellnr.: B 35 **DM 15,00**

Dia-Show VI: Big Boobs 2. HAM-Dia-Show wie oben. Alternativswahl: Siehe unten!
Bestellnr.: B 36 **DM 15,00**

Sexy Hexies

Die ObenOhneShow der Supergirls. Ab 16 J. (Alternativswahl: Kopie von Ausweis/Führerschein)
Bestellnr.: B 03 12 Disketten **DM 39,90**

SummerNightGames

4095-Color-Animation. Ein Partyspiel für 1-4 Freaks + Joystick. Nur für Erwachsene! Alternativswahl: Ausweis/Führerschein
Bestellnr.: B 16 **DM 49,90**

StripSlotter 2000

Ein Spielautomat der bei Gewinn Strip-Szenen abbildet. Nur für Erwachsene (Alternativswahl: Kopie von Ausweis/Führerschein). Exzellente Animation! Mit Zeitlupen!
Bestellnr.: B 07 12 Disketten **DM 49,90**

Miss All Bare America

Ein Game für den Herrenabend. Wählen Sie die schönste "Naked Miss". Nur für Erwachsene! (Alternativswahl: Kopie von Ausweis/Führerschein)
Bestellnr.: B 42 **DM 39,90**

Katalog-Diskette

Enthält unser aktuelles Gesamtangebot incl. Farb-Grافiken aus versch. Programmen.
Nur für Erwachsene! Alternativswahl!!!
Bestellnr.: B 000 1 Diskette 5,-DM

Alternativswahl

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

Software aus Köln

Don Manolo

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

19,90 DM

DFB-Pokal

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

12,95 DM

Public-Domain-Pakete (je 10 Disketten)

- | | |
|------------------|---|
| 1. Einsteiger I | - Spiele, Anwendungen, Grafik u. a. |
| 2. Einsteiger II | - Noch mehr des Guten |
| 3. Spiele I | - ausgesuchte Spiele aus vielen Bereichen |
| 4. Spiele II | - denn spielen kann man immer mal |
| 5. Grafikpaket | - DBW-Render, Malprogramm, Dias u. a. |
| 6. Anwenderpaket | - Textverarbeitung, Videodatei u. a. |
| 7. Soundpaket | - Sonixsound mit Player - Supersounds |
| 1 Paket 33 DM | 5 Pakete 140 DM |
| 3 Pakete 90 DM | 7 Pakete 190 DM |

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

Vorkasse: 4,- DM Nachnahme: 7,- DM

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

GrooveSoft

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

Archipelagos	26,00	Harley Davidson	73,00	Player Manager	53,00
Armada	73,00	Heroes of the Lance	65,00	Police Quest 2	73,00
Bard's Tale II	60,00	Hillsfar et	66,00	Pool of Radiance	63,00
Bard's Tale III	a A.	Hitchhikers Guide	48,00	Populous	86,00
Bloodwych	63,00	Hout of Shadow	66,00	Powermonger	66,00
Bomb Jack	32,00	Imperium	66,00	Projectyle	66,00
Boulderdash Cornst. Kit	26,00	Indiana Jones 3 - Adv	65,00	Question 2	53,00
Cadaver	a A.	Iron Lord	66,00	Red Storm Rising	66,00
Carmen Santiago	64,00	Jeanne D'Arc	46,00	Resolution 101	63,00
Castle Master	56,00	Jumping Jack Som	51,00	Rodwar 2000	26,00
Champions of Krynn	66,00	Kampflgruppe	39,00	Space Quest 3	80,00
Chaos strikes back	63,00	Khalaan	66,00	Space Rouge	73,00
Chuck Yeager's AFT V2.0	66,00	Kick off 2	60,00	Super Wonderboy	32,00
Cin & Gribbage	73,00	Kind of Magic 2	60,00	Sword of Aragon	73,00
Colone's Bequest	93,00	Kings Quest 4	73,00	Swords of Twilight D.A.	66,00
Conqueror	66,00	Kix	49,00	The President is missing	60,00
Conquest of Camelot	93,00	L & M Spiel	46,00	their finest hour	73,00
Damocles	63,00	Legend of Fairhail	73,00	Theme Park Mystery	63,00
Deja Vu 2	63,00	Leisure Suit Larry 3	94,00	Time & Magic	26,00
Demons Winter	60,00	Loom	73,00	Turn it	46,00
Dragon Wars	66,00	Lost Dutchmans Mine	53,00	Turrican	53,00
Dungeon Master et	63,00	Metal Master	a A.	To two one	46,00
Dungeon Quest	63,00	Midwinter	66,00	Ultima 3	46,00
Elite	66,00	Might & Magic 2	73,00	Ultima 4	63,00
Emerald Mine 3 Prof	26,00	Milennium 2.2	32,00	Ultima 5	73,00
Fairy Tale	63,00	M.U.L.E.	a A.	Unreal	73,00
Fire & Brimstone	66,00	Neuromancer	60,00	Vermeer	63,00
Flintstones	19,00	New York Warriors	a A.	Wall Street Wizard	53,00
Fred	66,00	Oil Imperium	53,00	War in middle earth	53,00
Halls of Montezuma	66,00	Omega	73,00	Zombi	66,00
Hammerfest	63,00	Pirates	66,00	Zork 2	73,00

NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

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

TELEFON 0631-28809

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!

Leserbriefe

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

Tellerwäscher & Raubkopierer

Okay, okay, wahrscheinlich werdet Ihr das Thema Raubkopieren genauso satt haben wie das Hungertuch, an dem Ihr ja so lange habt nagen müssen, aber zum Abschluß aller Diskussionen muß Euch doch nun endlich jemand mitteilen, daß es ohne Raubkopierer ziemlich schlecht um das Medium „Spielestestschriften“ stünde. Wenn es die Chance auf Raubkopieren nicht gäbe, gäbe es auch erheblich weniger Spielekonsumenten; in Endeffekt also: wesentlich weniger Joker-Leser! Wer von Euch und Euren Kollegen anderer Testmagazine also über die Raubkopierer herzieht, tadelt im gleichen Atemzug seine wichtigste Existenzgrundlage – ein Paradoxum erster Güte. Kurz und gut: Ohne Raubkopieren hättet Ihr Euer Hungertuch wahrscheinlich immer noch nicht wegwerfen können!

Womit wir auch schon beim nächsten Thema wären: Was macht Ihr eigentlich, wenn die goldene Amiga-Zeit vorbei ist? Eure Zeitung umbenennen? Das Hungertuch wieder hervorholen? Samt Redaktionshundehüte auf eine einsame Insel auswandern und in Erinnerungen schwelgen? Nein? Okay, ich hätte da ein paar Vorschläge zu machen: Brigitta kommt sicher irgendwo als Fotomodell unter (diese natürliche Ausstrahlung...), Michael eröffnet den ersten Joker-Shop, in dem er fortan all den auf der letzten Doppelseite angebo-

tenen Plunder verkauft, und Ihr anderen Deppen werdet meiner Oma als Tellerwäscher zugeteilt. Na, fällt Euch da nicht ein Stein vom Herzen?

So sorgt sich Guido Kleinhubbert aus Mettingen um uns

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

Freundschaftsdienst

Mein Name tut nichts zur Sache. Jedenfalls konnte ich mich bis vor etwa einem Jahr nicht mehr auf die Straße trauen. Der Grund: Ich war „nur“ ein kleiner C-64 Besitzer. Meine Freunde hatten alle einen Amiga und beschimpften mich als „Brotkasten-User“. Doch dann kam der Weihnachtsmann und gab mir einen

A500. Ich war happy, aber meine Freunde nicht. Sie nannten mich „512K-Fritze“, weil sie alle IMB hatten. Ich sparte und holte mir ein Megabyte. Meine Freunde waren aber immer noch nicht zufrieden. Zitat: Wo ist denn dein Drucker? Und ich sparte und sparte...

Heute ist mein Amiga schon zirka 2000 Mark wert. Ist das nun Konsum-Terror, oder was? klagt ein armer, geplagter User

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

Streng aber ungerecht

Bei diesen beiden Briefen der Herren „Anonym“ (Mailbox 11/90) kam mir das kalte Grausen. Sie haben doch überhaupt keinen Grund, sich zu beschweren! Ich kann beim besten Willen keinen Cracker anhand der In-Szene ausfindig machen. Dr. Freak schreibt doch nur ganz allgemein zu Problemen und Fakten der Szene! In einer englischen Zeitschrift las ich einen Brief eines gewissen S. Broadbent aus W. Germany. Da stand ungefähr folgendes:

Um gegen Raubkopierer vorzugehen, wäre meine Antwort:

1. Konfiszierung der ganzen Computerausstattung.
2. Erhebung einer passenden Geldbuße, z. B. die entstandenen Einbußen der Software-Firmen.
3. Eine komplette Verban-

nung vom Computer für 10 Jahre

4. Für besonders schwere Missetäter eine Gefängnisstrafe von min. 6 Monaten. Was meint Ihr dazu? Ich finde, es klingt sehr hart, aber kann sich jemand eine andere Möglichkeit vorstellen? Ich glaube, es wird immer Cracker geben, da können die Preise für Software runtergehen, so weit sie wollen.

meint jedenfalls Fred Fanatics, alias Robert aus Ketsch

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

Keine Preisfrage

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

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

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

Verwirrung

Die Verwirrung ist ja wohl perfekt! Ich habe mir letzten drei Computerzeitschriften gekauft, und was sehe ich da? Drei Tests zu Beast 2. Aber: Im einen Heft steht, daß Beast 2 seinen Vorgänger um Längen schlägt. Zitat: Heute schon ein Klassiker. Und natürlich ein Hit. Gut, dachte ich, schlagste mal den Joker auf – aber was sehen meine Augen da? Zitat: Kurz und schmerzlos, Beast 2 ist eine herbe Enttäuschung. Häh?? Was ist denn da los? Komisch, denke ich. Also gucke ich in die dritte Zeitschrift, und da traute ich meinen Augen nicht. Da steht ja noch Schlimmeres. Beast 2 ist ein Scheiß-Game. Da war ich baff. Eigentlich hatte ich mich damit abgefunden, das Spiel zu kaufen, aber das hat mich dann doch etwas nachdenklich gestimmt. Was ist denn nun richtige? Schließlich geht's ja um 100 Mark, die ich nur

ungern aus dem Fenster werfen möchte. Außerdem habe ich dazu noch ein paar Fragen:

1. Braucht man 1 MB?
 2. Hat es Kopierschutz oder Paßwortabfrage?
 3. Wieviel Disketten hat das zweifelhaft Game?
- will Kai Uwe Gelzleichter aus Freisen wissen

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

Magnetischer Schwachsinn

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

Soft EXPRESS

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

AMIGA

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

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

Bestell-Liste gratis.
Bitte System angeben.
Alle Preise inkl. MWST.
zzgl. NN-Versandkosten.
Bestellschein noch heute absenden
(auf Postkarte geklebt oder im Kuvert).
24-Std.-Bestellannahme
Weitere Spiele auf Anfrage erhältlich.

Gratis 1 Spiele-Farbposter pro Bestellung

Bestellschein		Bitte liefern Sie mir per Nachnahme...	
Name:		Disk.	Cass.
Straße:			
PLZ/Ort:			
Telefon:			
Alter:			
Computersystem:			
Datum Unterschrift			

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

Partytime

Ich habe ein paar Fragen, die sicherlich noch mehr Leser interessieren (vor allen Dingen die Antworten):

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

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

Kein Weg zu weit?

Eure Idee, auf der Amiga 90 aufzutreten und Celäl-Signierungen zu verteilen, ist ja echt super – für die Freaks in Köln und Umgebung. Aber wie soll man von Niederbayern dorthin kommen, ohne finanziell vor die Hunde zu gehen? Also: Habt Ihr in Zukunft immer einen Stand, wenn so eine Veranstaltung stattfindet? Und

gibt es in absehbarer Zeit auch in Bayern eine Ausstellung?

Anderes Thema: Im Gegensatz zu AJ 4/90 habt Ihr in 10/90 fast doppelt so viele Hits und 80%-Games. So schlimm ist das zwar nicht, aber ein bißchen dämpfen könntet Ihr Eure Begeisterung doch. Der Joker-Comic hat sich echt enorm gesteigert, er ist super gezeichnet – sauviele Details! Brork ließ sich in 10/90 nicht blicken (yeahh!), bleibt das so?

erkündigt sich Hilmar Schachenmayr aus Tiefenbach

Wir werden der Messeleitung gerne ans Herz legen, daß die Amiga 90 in Zukunft am besten in Tiefenbach stattfindet, vielleicht in Deinem Wohnzimmer? Vorerst dürfte die Veranstaltung aber weiterhin auf größere Ortschaften beschränkt sein (minimum so etwa 74 Einwohner – wie sieht's da mit Tiefenbach aus?). Na, wer weiß, möglicherweise kommt die Amiga-Show ja mal nach München? Das würde auch uns eine Menge Zeit und Geld ersparen, da wir weiterhin vorhaben, mit einem Stand dabei zu sein.

Achja, die Hits: Wieviele hitwürdige Games in einem Monat herauskommen, liegt doch nicht bei uns, sondern bei den Herstellern! Und die heben sich die wirklich guten Spiele halt oft für's Jahresende auf (siehe Editorial).

Brork olé!

Nach langem Warten hielt ich ihn endlich in Händen, den neuen Amiga Joker. Sofort zog ich mich in mein stilles Kämmerchen zurück, um Seite für Seite gierig zu verschlingen. Doch dann? Plötzlich machte ich eine grausige Entdeckung: Brork war nicht zu finden! Mit der Lupe ging ich das ganze Heft in Sherlock Holmes-Manier durch, doch nicht einmal seine Fingerabdrücke waren zu entdecken. Fazit: Euer Joker war bislang immer super, genial,

aber ohne Brork? Mit feuchten Augen erinnere ich mich an die schönen Zeiten mit ihm zurück. Nun ist der Joker ein Trauerspiel, denn weder Roccus, noch der Joker-Comic kommen an den Witz von Brork heran. Ich kann nur hoffen, daß Euch mein Brief überzeugt, und man sich im nächsten Monat wieder den Bauch vor Lachen halten kann. wünscht sich Hans Bernhard aus Zofingen

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

Probieren geht über Studieren

Nachdem Ihr schon lange nichts mehr von mir gehört habt, muß ich mal wieder meinen Senf dazugeben. Erstmal beziehe ich Stellung zum Brief des sog. Rotkäppchen aus Mailbox 10/90: Hmmm, gecrackte Spiele sind besser als Originale? Grundsätzlich stimmt das nicht. Denn wo krieg ich sonst so viele Extras wie T-Shirt, Cluebook, Anleitung, Poster oder Ähnliches? Nur beim Original! Bei den Handbüchern ist das wieder eine andere Sache, denn es gibt ja schließlich Fotokopierer, und Sicherheitsabfragen sind somit fast wertlos geworden. Aber leider verbocken die Hersteller auch oft Mist. Man nehme z. B. Shadow of the Beast. Knapp 119 Steine hab ich dafür hingelegt, und was

krieg ich für meine Kohle? Ein T-Shirt, eine knappe Anleitung mit einer dummen Vorgeschichte, schön viel Grafik und Sound, aber null Gameplay. Dafür könnte ich mich heute noch ins Sitzfleisch beißen. So gesehen kann man mit Hilfe von Cracks doch viel Geld sparen, indem man erstmal probespielet, und sich das Game erst kauft, wenn man weiß, daß es einem gefällt. Außerdem sind Cracks oft getrainet, auf eine oder zwei Disks runtergepackt oder auf 512 KB überkonvertiert. So, das war das eine, kommen wir mal zur Girl-Seite:

Was denn, was denn? Dir gehen die Ideen aus? Wie wär's denn mit: „Mein Freund sitzt nur noch am Computer! Wie krieg ich ihn davon los?“ Frau Dr. Labiner antwortet. Oder: 1001 nützliche Schminktipp. Oder: Barbie-Puppen oder Amiga? Oder... Ich seh schon, Ihr nehmt mich nicht ernst (schniiieef!). Ach ja: Wer von Euch beiden, Michael oder Brigitta, hat denn zuhause die Pantoffeln an? Taugt Michael denn was als „Hausmann“? stichelt Oliver Davidovic aus Wendlingen

Stimmt schon: Als Kaufhilfe sind Raubkopien oft nicht das Schlechteste – aber trotzdem illegal. Viele Hersteller haben das erkannt und bringen von ihren Games jetzt spielbare Demos der ersten Level heraus. Wir meinen, das ist eine feine Sache. So kann man sich schon vor dem Kauf einen prima Eindruck verschaffen, ohne gleichzeitig mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten.

Brigitta bedankt sich herzlich für Deine Vorschläge und ist als Gegenleistung gerne bereit, Dir beim Schminken, oder dem fachgerechten Umgang mit Deiner Puppensammlung mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Auch Michael würde sich gerne beteiligen, aber der muß noch den Abwasch vom letzten Monat machen, staubsaugen und Brigittas Wäsche bü-

geln. Beantwortet das Deine Frage?

Plumpe Fälschung

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

Wir haben die besagte Anzeige auch gesehen und sind darüber ziemlich sauer. Es ist nämlich genau, wie Du vermutest: Da versucht einer auf die ganz billige (und hinterhältige) Tour, den Käufern etwas vorzugaukeln! Dürfen tut er das übrigens nicht, unser Rechtsanwalt kümmert sich gerade um den Schlaumeier. Bleib zu hoffen, daß Ihr solche üblen Tricks nicht unterstützt, oder gar darauf hereinfällt.

Das mit den Abos tut uns furchtbar sorry, ist aber ausnahmsweise nicht unsere Schuld: Wir haben alle Hefte rechtzeitig abgeschickt, durch die neuen Bundesländer (Ex-DDR) ist die Post aber hoffnungslos überlastet und kommt mit der Zustellung nicht mehr nach. Na, in nächster Zeit wird sich das ja hoffentlich wieder einspielen!

Ungerechter Verriß?

Die Entstehung dieses Schreibens ist einem Test über Storm across Europe zu verdanken. Beim Anblick des Testergebnisses platzte mir der Kragen, da schon in einer Ausgabe zuvor Sword

of Aragon (SSI) niedergemacht wurde. In diesem Augenblick wünschte ich mir nichts sehnlicher, als den Hals des Redakteurs in meiner Reichweite zu wissen.

Beide Spiele hätten hinsichtlich ihrer Handhabung (Maus und Tastatursteuerung) eine wesentlich höhere Wertung verdient – wenn natürlich der Spieltester zwei linke Hände hat, ist Hopfen und Malz verloren. Ein Strategiegame sollte immer hinsichtlich seines Strategiewertes durchleuchtet werden, nicht hinsichtlich Grafik oder Sound. Auf jeden Fall empfehle ich dem Tester, in die Action-Sparte überzuwechseln, oder sich intensiver mit den Games zu beschäftigen... beschwert sich Timo Pequim aus Westerhorn

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

Zu teuer

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



Bachler Computersoftware

Die Weihnachtsrenner

	DM Preis		DM Preis
A-10 Tank Killer (1 MB)	84.95	James Pond	59.95
Alcatraz	59.95	Kick Off 2 & World Cup 90	59.95
Antares	a. A.	Klax	49.95
Apprentice	54.95	Last Ninja 2	64.95
Atomic Robo-Kid	59.95	Legend of Faerghail (dt.)	69.95
Awesome	79.95	Letrix	59.95
B.S.S. Jane Seymour	59.95	Lost Patrol (Deutsch)	59.95
Back to the future 2	64.95	Lotus Esprit Turbo Challenge	59.95
Badlands	59.95	M.U.D.S.	a. A.
Battle Chess 2	a. A.	M 1 Tank Platoon (Deutsch)	79.95
Battle Command	a. A.	Midnight Resistance	59.95
Battle Master	74.95	MIG-29 Fulcrum	79.95
Betrayal (Deutsch)	79.95	MIG-29 Soviet Fighter	19.95
Billy the Kid	a. A.	Murder!	59.95
Bundesliga Manager	54.95	Narc	a. A.
Cardova	64.95	Nitro	59.95
Captive (Deutsch)	64.95	Operation Stealth (Deutsch)	59.95
Carthage	a. A.	Pang	a. A.
Celica GT4 Rally	59.95	Paradroid '90	59.95
Champions of Krynn (dt.) 1 MB	66.95	Pirates!	59.95
Chaos strikes back	64.95	Player Manager	49.95
Chase H.Q. 2	a. A.	Plotting	59.95
Chuck Yeager's Adv.F.Tr. V2.0	69.95	Pool of Radiance (dt.) 1 MB	64.95
Corporation	59.95	Power Monger (Deutsch)	69.95
Crime Wave	59.95	Puzznic	a. A.
Das Stundenglas	a. A.	Ra	a. A.
Der Spion, der mich liebte	59.95	Reederei	54.95
Dino Wars	49.95	Rick Dangerous 2	64.95
Dragon Breed	64.95	Ribocoop 2	59.95
Dragon Wars	69.95	S.T.U.N. Runner	a. A.
Dragonflight (Deutsch)	74.95	Secret of Monkey Island dt.	69.95
Epic	a. A.	Shadow of the Beast II	79.95
F-16 Falcon Mission Disk 2 (dt.)	54.95	Sly Spy	59.95
F-19 Stealth Fighter (deutsch)	74.95	Spit Bound	49.95
F-29 Retaliator (Deutsch)	59.95	Supremacy	74.95
Fatal Heritage	74.95	Team Yankee (Deutsch)	74.95
Fire & Forget 2	59.95	The Second World	49.95
Flip-it & Magnose	69.95	Their finest hour (Deutsch)	74.95
Flood	66.95	Torvak the Warrior	59.95
Gold of the Aztecs	59.95	Total Recall	59.95
Golden Axe	a. A.	Trans World	a. A.
Great Courts 2	a. A.	U.N. Squadron	59.95
Gremilins 2	59.95	Vaxine	59.95
Immortal (Deutsch) 1 MB	66.95	Wheels of Fire (4 Spiele)	74.95
Impertium (Deutsch)	66.95	Wild West World	89.95
Indianapolis 500	69.95	Wings (Deutsch) 1 MB	79.95
Internat. Soccer Challenge	64.95	Wings of Death	66.95
Invest	59.95	Wolfpack (Deutsch)	76.95
Ishido	59.95	X-Copy Professional	79.95

1 MB-Speichererweiterung (incl. Uhr, abschaltbar)	109.00
2. Laufwerk (abschaltbar, Slimline, 880 KB und Geräuscharm)	169.00
Game-Boy (incl. Tetris)	159.00
je Spiel	44.95

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler · Computersoftware

Blücherstr. 24 · Postfach 1113

D-4290 Bocholt · Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37

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

Der etwas höhere Preis des Sonderheftes ist schnell erklärt: Es mag zwar insgesamt weniger Seiten haben als der reguläre Joker, aber da es so gut wie keine Werbung enthält, steht viel mehr drin (mehr Text, mehr Fotos, mehr Farbe, mehr überhaupt). Außerdem ist es durchgehend farbig gedruckt. Und was den Test von „Falcon“ betrifft, sind wir halt der Meinung, daß in diesem speziellen Fall der schwächere Sound der ST-Version nicht ausreichend für eine niedrigere Gesamtnote ist.

Warum „Killing Game Show“ so und nicht anders bewertet wurde, kannst Du im entsprechenden Test nachlesen, und daß alphabetisch geordnete Spielertips eine Bereicherung wären, hat uns nicht recht überzeugt. Was meinen die anderen Leser?

NEWS SOFTWARE
Wir führen Spiele und Anwendungen für
AMIGA ATARI ST
PC C64
XL/XE CPC
C16 NEWS SOFTWARE GmbH
Birkstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/679025 oder 0211/678201
FAX 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

Kurz und schmerzvoll

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

Erstens waren die Screenshots von „Beast II“ doch sehr hübsch, zweitens erklären wir hin und wieder ganz gerne, WARUM ein Spiel schlecht abschneidet (besonders, wenn die Erwartungen so hoch sind, wie sie hier waren), und drittens sind so richtig kurze Kurztests (wie in manchen anderen Magazinen) doch eine reichlich witzlose (weil sinnlose) Angelegenheit.

Mit Deiner Meinung zum Joker-Comic stehst Du zwischenzeitlich halt leider ziemlich alleine da, die vielen Doppelausgaben (ganze zwei im Jahr) gibt's aus den verschiedensten Gründen (bitte nicht schon wieder...), die Screenshots von „Operation Stealth“ waren englisch, weil wir die englische Version getestet haben (oh, Überraschung!), und wo „St. Thomas“ so lange bleibt, fragen wir uns selbst.

Herzlichen Glückwunsch!

... zu Eurer hervorragenden Zeitschrift und Eurem 1. Jubiläum. Hoffen wir, daß es noch viele mehr werden. Aber was soll denn der Joker-Shop? Was zum Teufel hat all dieser Schnickschnack in einer Computerzeitschrift verloren? Raus damit! Außerdem bin ich gegen eine Spielhallenrubrik. Diese Automaten sind ja schließlich als süchtigmachende Groschengräber bekannt, da müßt Ihr sie nicht auch noch unterstützen! Die PD-Box hingegen ist in Ordnung und könnte ruhig vergrößert werden. Das gilt auch für den User-Club. Mixer? Nein, nein, nein. Berichtet doch nicht über Bücher und Videos, sondern über Computierzubehör. Z. B. würde mich brennend interessieren, was Ihr vom Bus-Stop-Modul haltet!

Für wann ist denn Ultima 6 für den Amiga angekündigt, und was war mit dem versprochenen Test zu Ultima 5? In einer Konkurrenzzeitschrift gibt es – wie Ihr sicher wißt – eine Rubrik, in der Programme von Lesern vorgestellt werden. Danach ist dann ein Vertrieb durch den Verlag möglich. Es wäre doch schön, wenn Ihr sowas auch machen könntet... meint ein Leser ohne Namen

Deine Meinung in allen Ehren, aber sehr viele Leser haben Freude an den hübschen Kleinigkeiten aus dem Shop. Vorschlag zur Güte: Wir behalten den Shop, und Du bestellst halt einfach nix! Mit der Spielhalle hast Du auch ein bißchen was durcheinandergebracht, mit „süchtigmachenden Groschengrä-

bern“ sind in der Regel nämlich Geldspielautomaten gemeint, und nicht Arcade-Games. Falls in Deinem Fall aber doch, so empfehlen wir Dir, Deinen Amiga schleunigst zu verschrotten – schließlich sind die meisten Amigaspiele ja Umsetzungen dieser „gemeingefährlichen“ Automaten! Den Mixer würden wir an Deiner Stelle halt auch ganz einfach überblättern (ehrllich, bei uns gibt es keinen Lesezwang!), dafür versprechen wir Dir, in absehbarer Zeit das Bus-Stop-Modul zu testen. „Ultima 6“ liegt für uns Amigianer noch in weiter Ferne, und warum Teil 5 für den Amiga andauernd angekündigt wird, bis jetzt aber immer noch nicht erhältlich ist, bleibt ein Geheimnis des Herstellers. Zum guten Schluß: Schick uns halt einfach mal ein selbstgeschriebenes Programm, wenn es gut ist, kann man ja darüber reden...

Letzter Wille

Unser letzter Wille (für heute) ist nicht eine Frau mit Brille, sondern daß Ihr nicht vergeßt, den Absender auf Eure Zuschriften zu pinseln – wie sollen wir sonst antworten? Außerdem wollen wir Euch nochmals bitten, anzugeben, falls Ihr nicht unbedingt eine Rückantwort wollt, und KEINE Sammelzuschriften (Mailbox, Kleinanzeige und drei Antworten zu Preisausschreiben auf einem Zettel...) zu schicken! Ihr erspart uns damit einen Haufen Arbeit und Euch längere Wartezeiten auf Antworten, Gewinne, etc. Hier noch die Adresse für Eure Leserbriefe: Joker Verlag, Mailbox, Untere Parkstr. 67, D-8013 Haar

<p>A 500 512 K 159,- 512 KB Erw., abschaltbar, akkugep. Quarzuhr, dtsch. Anl., 1 Jahr Garantie; eig. Herst.</p>	<p>NEC 1037 A 3,5" 209,- ext. AmigaIwK, abschaltb. amigaf. Metallgeh., 1 Jahr Garantie, Busdurchf. +15,-, eig. Herst.</p>	<p>A 2000 66 MB 999,- NEC Autobootliccard, Autopark, 16-20 ms, 440 KB/s, kompl. form., auch FFS, partion. MS-DOS, eig. Herst. Test: 2+</p>	<p>EIZO 9060 SZ/9070 SZ 14"/16", Multisyncs der Superlativ, beide Test: sehr gut, für alle Amigas, Anschlußkabel 9060 SZ 49,-</p>	<p>A 2000 Int. 3,5" 209,- NEC 1036A sehr bewähr., kompl. Anl. Einbaumat., auch als Ersatz f. A 500/1000 intern, sehr leise, Staubklappe</p>	
<p>Ramerweiterung f. A 590 HDD lieferbar! Rams einzeln Tagespreis! A 2000 8 MB Erweiterung, 0 KB bestückt, aufkonfig. DM 398,- Wir liefern lagermäßig über 10.000 verschiedene Teile für Electronic, Hard- & Software! Autorisierter Händler für EIZO, NEC... der Fa. Rein</p>				<p>AHS-GmbH Laden: Friedberg 3 - 5, Postfach 100248 63611 Friedberg 1 Telefon 0 60 31-6 19 50</p>	<p>REIN Elektronik</p>

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör
Willi Lennartz

(02162) 12363 - Fax. (02162) 350167

Name	Gen	Amiga	Name	Gen	Amiga
A 10 Tank Killer	SIM	74.90	Mean Streets	ACT	63.90
Apprentice	GES	54.90	Midnight Resistance	ACT	60.90
Battle Master	ROL	65.90	Midwinter	STR	65.90
Back to the Future 2	ACT	65.90	Night Breed		62.90
Bad blood	ROL	—	Oil's Well	ACT	—
Battle chess 2	SIM	—	Operation Harrier		—
Blitzkrieg Mai 1945	SIM	60.50	Operation Spruance	SIM	75.90
BSS Jayne Seymour	ADV	65.90	Operation Stealth	ADV	59.90
Buck Rogers	ROL	69.90	Oriental Games	SIM	61.90
Cadaver	ACT	62.90	Pool of Radiance	ROL	—
Chicago 90	STR	53.90	Populus	SIM	65.90
Codename Iceman	ADV	88.90	Port of call	SIM	—
Colonels Bequest	ADV	89.90	Powermonger	SIM	64.90
Conquerer	SIM	65.90	Prince of Persia	ACT	—
Conquest of Camelot	ADV	90.90	Railroad Tycoon	SIM	79.90
Corporation	ADV	63.90	Reederei	SIM	49.90
Corvette		73.90	Rick Dangerous 2	ADV	59.90
Cricket Captain	SIM	60.90	Silent Service 2	SIM	—
Days of thunder	ACT	65.90	Snowstrike	ACT	62.90
Die Hard	ACT	64.90	Space Quest 4	ADV	87.90
Dino Wars	ACT	53.90	Star Control	SIM	—
Dragon strike	SIM	72.90	Stormovik SU 25	SIM	—
Dragon wars	ROL	68.90	Stratego	SIM	—
Dragonflight	SIM	65.90	Subbuteo	SIM	63.90
East VS West Berlin	STR	65.90	Sword of Samurei	STR	65.90
Emlyn Hughes Int. Soccer	SIM	64.90	Team Yankee	SIM	75.90
F 19 Stealth Fighter	SIM	68.90	The Second World	SIM	53.90
Fatal Heritage	ADV	65.90	The Secret of Monkey Island	ADV	65.90
Final Battle		62.90	Their Finest Hour	SIM	69.90
Fire & Forget 2	ACT	62.90	Theme Park Mystery	SIM	—
Flight of the Intruder	SIM	—	Thunderstrike	ACT	65.90
Fountain of Dreams	ACT	—	Time Machine	ACT	65.90
Footb. Manager WC Edition	SIM	49.90	Titano		50.90
From Coast to Coast	SIM	—	Torvak the Warrior		66.90
Future Basketball	ACT	62.90	Transworld	SIM	64.90
Future Wars	ACT	—	UMS 2	SIM	63.90
Gold of the Azteks	ADV	62.90	Ultima 5	ROL	70.90
Gremlins 2	ACT	57.90	Ultima 6	ROL	90.90
Harpoon		87.90	Welltris	GES	60.90
Immortal	ACT	64.90	Wings	SIM	75.90
Inter. Soccer Challenge	SIM	59.90	Wings of Death	ACT	67.90
Invest	SIM	58.90	Wings of Fury	SIM	60.90
Ishido	GES	62.90	Wonderland	ADV	—
Kick off 2 World Cup Edition	SIM	58.90	Yolanda	SIM	49.90
Kings Bounty	ADV	—			
Kings Quest 4	BOO	84.90			
Kings Quest 5	ADV	84.90			
Legend of Faerghail	ROL	65.90			
Leisure suit Larry 3	ADV	85.90			
Loom	ADV	70.90			
Lost Patrol	STR	59.90			

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

Hardware (kl. Auszug)

3,5 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 179,- 4,25 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 247,-
512 KB A500, abschaltbar, Megabit, Akku-Uhr 139,- Soundblaster (dt. Handbuch, neueste Version) 389,-
Adlib Soundcard incl. Compose Kit 297,- Roland LAPC-1, die ultimative Soundcard 119,-

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

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

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

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

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

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

Maupiti Island

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

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



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

neue Maßstäbe für das gesamte Adventure-Genre! Aber auch die Augen kommen nicht zu kurz, beinahe fotorealistische Grafiken mit kleinen aber feinen Animationen sorgen für Optik vom Feinsten. Nicht zu vergessen das über alle Zweifel erhabene Menüsystem – noch einfacher kann eine Adventure-Steuerung fast nicht mehr sein. Spannend ist die Angelegenheit sowieso, mit einem Wort: Maupiti Island gehört in jede gutgeführte Abenteuer-Bibliothek! (C. Borgmeier)



Maupiti Island

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

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

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

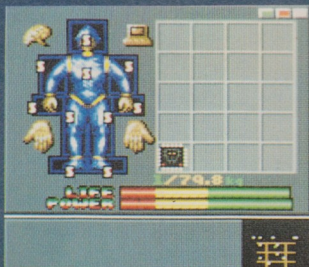


CAPTIVE

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



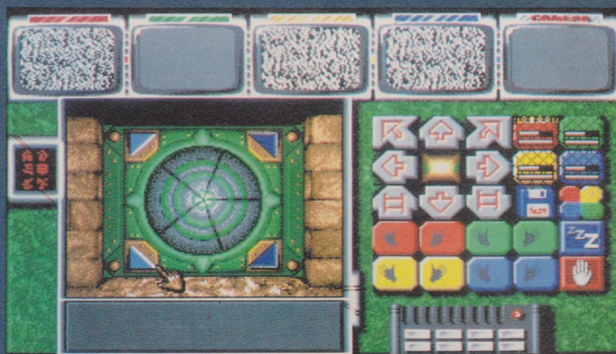
Captive entführt uns in die schöne neue Welt des Jahres 2542: Ein unbarmherziges Gericht hat einen armen Unschuldigen dazu verurteilt, die nächsten 250 Jahre tiefgekühlt (!) im Gefängnis zu verbringen. Früher als erwartet, wacht er aus seinem frostigen Schlaf wieder auf und stellt fest, daß sein Gedächtnis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



noch: Sowohl der Screenaufbau, als auch die zahlreichen Labyrinth, ja praktisch das komplette Game entpuppt sich als SF-Variante des Klassikers „Dungeon Master“ – die ganz große Klasse des Vorbilds erreicht **Captive** allerdings nicht.

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

(C. Borgmeier)



nungsanleitung dabei, und schon nach kurzer Zeit ist er sich sicher: Mit diesem hübschen Gerät könnte die Flucht gelingen...

Der Hauptscreen von **Captive** zeigt das Bedienungsfeld des Computers mit fünf kleinen Monitoren am oberen Rand und einem großen Bildschirm in der Mitte. Mit dem Computer steuert der Spieler vier Droiden, wobei die Monitore das Geschehen aus deren Perspektive zeigen. Logisch, daß die Suche nach der eigenen Identität und Freiheit nicht ohne Komplikationen abgeht: Überall lauern gefährliche Gegner, die sich oft nur mit vereinter Droidenkraft zerstören lassen. Andere Charaktere, denen man begegnet, zeigen sich da schon weitaus kooperati-

ver und helfen mit Informationen oder wichtigen Gegenständen. Bei all dem erweist sich der Computer als äußerst nützlich: Mit seiner Hilfe kann man zu anderen Planeten fliegen, den Zustand der Droiden überprüfen und sie gegebenenfalls reparieren. Hat so ein Droid beispielsweise im Kampf einen Arm verloren, ist das überhaupt kein Problem – in einschlägigen Spezialgeschäften gibt's reichlich Ersatz. **Captive** bietet zwar allerlei Puzzels und ist auch sehr komplex, bringt aber keine wirklich neuen Elemente ins (Rollen-) Spiel: Sieht man einmal vom Science Fiction Milieu ab, gibt es hier kaum etwas, was man nicht schon von Games wie „Legend of Faerghail“ oder „Dragonflight“ her kennt. Mehr



Captive

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

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

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

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

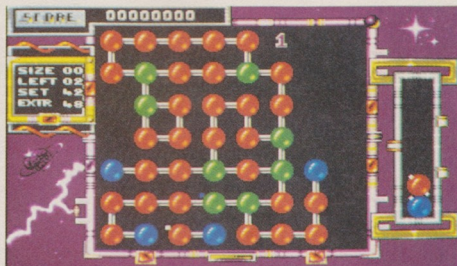
Daß aus den simpelsten Ideen oft die faszinierendsten Spiele entstehen, weiß spätestens seit „Tetris“ jedes Kind. Jetzt hat ein ostdeutsches Programmiererteam gezeigt, daß Klasse-Knobeleyen zudem nicht immer aus dem Ausland kommen müssen.

Nicht umsonst hat Blue Byte die Atomar-Tüftelei dazu auserkoren, das neue Unterlabel „Play Byte“ einzuweißen: Atomino hat das Zeug zum Suchtgame-Klassiker! Es geht darum, in einem Schacht auftauchende Atome zu Molekülen zusammenzusetzen, und zwar unter zwei ganz unterschiedlichen Bedingungen. In Modus A gibt der Rechner vor, welche Moleküle gebaut werden sollen. Man muß dann beispielsweise eines aus mindestens acht Atomen basteln, ein anderes

vervollständigen, oder gar ein Molekül in eine vorgegebene Struktur hineinstricken. Der Witz dabei: Hat man ein Atom ungünstig platziert, kann es mit dem nachfolgenden Teilchen im Schacht vertauscht werden. Das funktioniert natürlich auch in Modus B, nur daß man hier seine Moleküle nach Belieben zusammensetzt – unter verschärftem Zeitdruck, versteht sich!

Alle paar Level rückt das Programm mit einem Paßwort heraus, damit man

nicht immer ganz von vorne beginnen muß. Außerdem gibt's zwischendurch auch Bonusrunden: Hier ist fast der gesamte Screen mit Atomen gefüllt, aus denen man durch geschicktes Austauschen ein Riesenmolekül basteln darf. Atomino glänzt durch eine knackige Idee und viel Spielwitz, grafisch darf man sich hingegen keine Wunder erwarten – aber das weiß bei solchen Spielen ja auch schon jedes Kind... (C. Borgmeier)



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

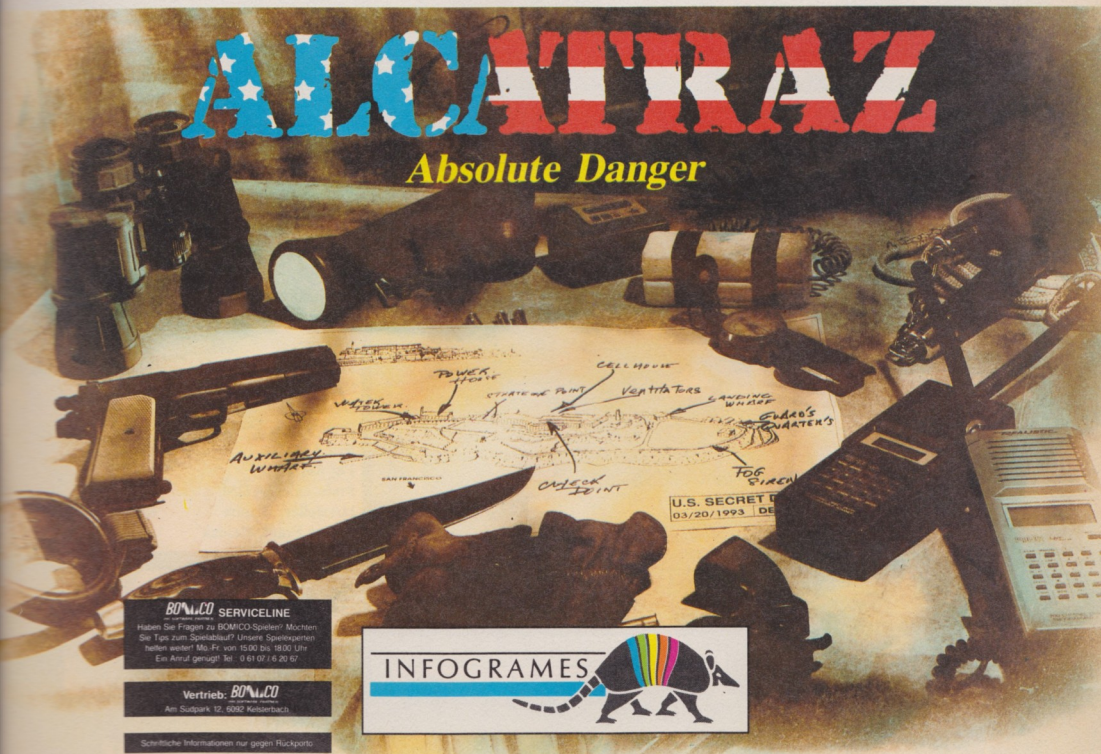
Atomino

- Grafik: 38%
- Handhabung: 80%
- Spielidee: 88%
- Dauerspaß: 84%
- Preis/Leistung: 77%
- Red. Urteil: 83%
- Für Fortgeschrittene
- Preis: ca. 79,- DM
- Hersteller: Play Byte
- Bezug: noch offen

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

ALCANTARA

Absolute Danger



BONACO SERVICELINE
 Haben Sie Fragen zu BONACO-Spielen? Mischen Sie! Tippen zum Spielbedarf! Unsere Spielversorger helfen weiter! Mo. Fr. von 10.00 bis 18.00 Uhr
 Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 01 1 6 20 40

Vertrieb: **BONACO**
 Am Stadpark 12, 60957 Kesselbach



Scherliche Informationen nur gegen Rückporto

TEAM YANKEE

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

Team Yankee beruht auf einem Roman von Harald Coyle, bei dem übrigens auch Amerikas Oberfalke Tom Clancy seine Finger mit drin hatte. Umgesetzt wurde es von denselben Leuten, die uns schon „Jagd auf Roter Oktober“ beschert haben. Das Szenario ist zwar mal wieder restlos überholt, aber dafür erfrischend simpel: Die Russen greifen (West-) Deutschland an. Ganz klar ein Fall für Sean Bannon, auch der „Panzerlöter“ genannt (angeblich verspeist er jeden Tag zum Frühstück ein paar von den Dingen). Im Spiel selbst geht es dann natürlich um das Übliche, also

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

Gegner angreifen, Stellungen halten etc. Auch die beteiligte „Hardware“ kennt man bereits von vergleichbaren Games: M1, M2, T-62, BTR-60 und so weiter.

Was Team Yankee dennoch einzigartig macht, ist die konkurrenzlos einfache Handhabung. Normalerweise haben (Panzer-)Simulationen eine Anleitung in Bibelstärke und eine Benutzerführung, die man erst nach einem ausführlichen Lehrgang kapiert. Hier wurde dagegen mal ein ganz anderer Weg gewählt: Ein vierfacher Splitscreen (der „Simultan-Kontrollbildschirm“) ermöglicht es, alle eigenen Platoons (= Panzerzüge) auf einmal zu überwachen. Man kann gleichzeitig und ohne Umschalten in allen vier Fenstern rummurksen, z.B. in einem ballern, im nächsten die Karte anschauen und in einem weiteren die eingetretenen Schäden begutachten. Oder man macht halt überall dasselbe, die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt! Wer trotzdem lieber mit einem großen Vollbildschirm arbeitet – auch kein Problem, ein Mausclick genügt. Bei alldem wurde die Realitätsnähe keineswegs vernachlässigt (beispielsweise langsames Vorankommen in Wasser und Wald), dazu verüßen

zahlreiche Extras das Simulantenleben (Nachtsicht, Vernebelung, Artillerieunterstützung usw.). Nur das Schießen erinnert mehr an Games in der Art von „Operation Thunderbolt“ (Klick & Bumm), aber so kommen wenigstens auch die Actionfreunde zu ihrem Recht.

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



Team Yankee

Grafik:	78%
Sound:	74%
Handhabung:	89%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	75%
Für Anfänger	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Empire	
Bezug: Frank Heidach	

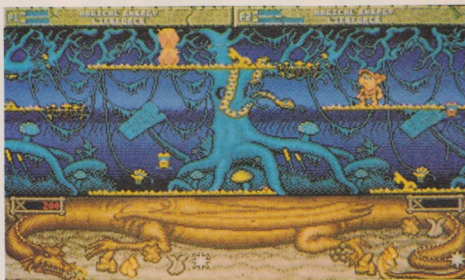
Spezialität: Gute deutsche Anleitung, aber die fürchterlichste Handbuchabfrage der letzten Zeit. Ab IMB auf Festplatte installierbar. Riesige Karte und ein Notizblock als Beigaben.

Wie verhext...

SPELL BOUND

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

Als Zauberlehrling auf der Suche nach dem entführten Lehrmeister, ist es das Hauptziel des Spielers, zum jeweiligen Ende der horizontal scrollenden Plattformlevel zu gelangen. Dort erhält man ein Paßwort, um demnächst gleich im nächsten Abschnitt anfangen zu können. Die gute Nachricht: Alle Level unterscheiden sich grafisch voneinander und sehen ganz erträglich aus. Die schlechte: Das Spielprinzip ist ebenso langweilig, wie die Handhabung umständlich ist. Es gilt Energiekapseln und Mannapunkte zu erhaschen, wobei letztere den Magier-Azubi



Die wenig zauberhafte Suche nach dem verschollenen Meister...

befähigen, sich der herumstreunenden Monster mittels Zaubersprüchen zu erwehren. Leider werden die Sprüche per Tastatur aktiviert, was besonders im Zwei-Spieler-Simultanmodus zu einem heillosen Durcheinander führt. Kein Wunder: zwei Spieler, zwei Tastenkombinationen, aber nur eine Tastatur! Schlimm ist auch, daß die Anzeigen am oberen Screen-

rand so mickrig ausgefallen sind, daß selbst ein Falke eine Lesebrille bräuchte. Überhaupt macht Spell Bound einen lustlos zusammengeschusterten Eindruck: Das untere Drittel des Bildschirms zeigt eine überflüssige Grafik, im Zwei-Spieler-Modus sind die Helden-Sprites identisch, und bis auf eine kurze Titelmelodie gibt es nur nichtssagende Pings und Pongs zu hören.

Schade um die eigentlich ganz nette Grafik, und wenn's so weitergeht auch schade um Psychclapse! (C.Borgmeier)



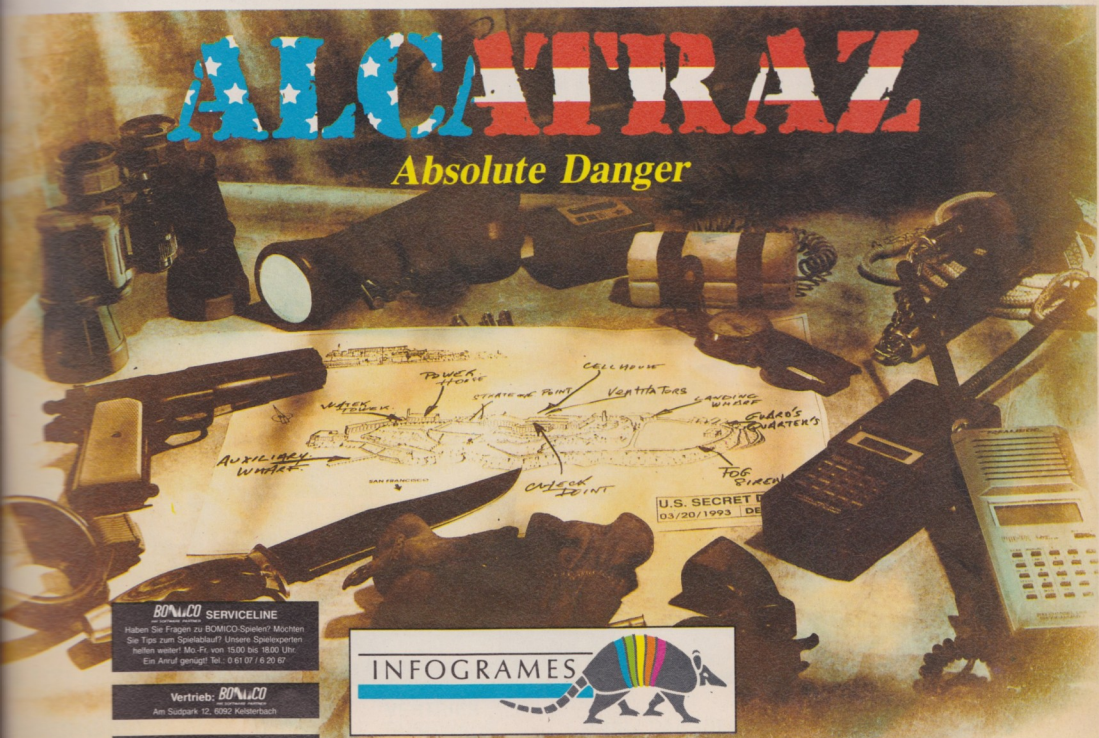
Spell Bound

Grafik:	66%
Sound:	39%
Handhabung:	11%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	32%
Preis/Leistung:	31%
Red. Urteil:	32%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 64,- DM	
Hersteller: Psychclapse	
Bezug: Korona Soft	

Spezialität: Eine Highscore-liste ist zwar vorhanden, bloß abgespeichert wird sie nicht.

ALCAMIRAZ

Absolute Danger



BOMBOO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMBOO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielportale helfen selbstverständlich von 9:00 bis 18:00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 62

Vertrieb: BOMBOO

Am Südpark 12, 8902 Kehlheimbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

INFOGRAMMES



WILDER A

KÜHN

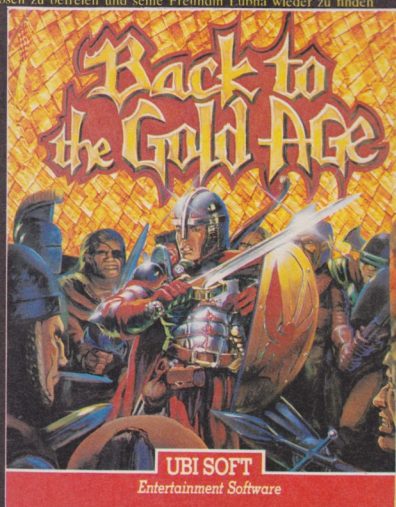


ST - PC - AG

UBI SOFT

Entertainment Software

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



UBI SOFT

Entertainment Software

ZAD, meine Aufgabe als Dein Meister ist nun beendet. Ich habe Dich die universelle Weisheit gelehrt und Deine Tapferkeit ist ohne Grenzen. Du bist nun in der



Lage DAIMON die Stirn zu bieten. Der Tyrann besitzt vier Ebern, welche ihm übernatürliche Kräfte verleihen. Du allein kannst dieses Monster besiegen und uns Frieden und Gerechtigkeit zurückbringen. Geh' und befreie uns, doch sei auf der Hut, denn Daimon ist ein verschlagener Gegner.



ST

© ALBIN MICHEL
RANX: PIERRE GUYARD - ET JAMBIKUS



UBI S

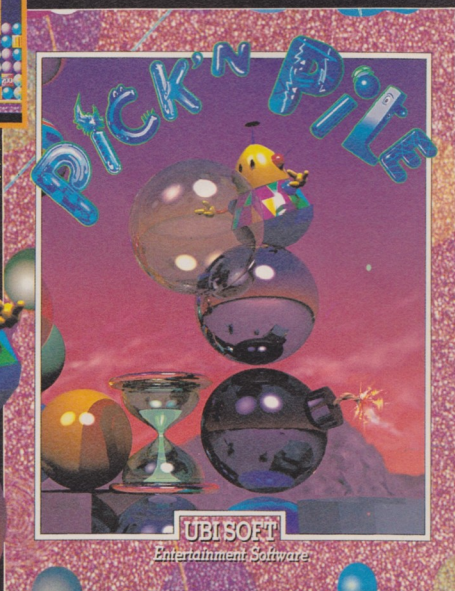
Entertainment

ALS IHRE

STEN KAUFEN



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



ST - PC - AG



Nachricht an Agent YG 30
STOP

Alarmstufe rot STOP

Starten sofort nach IPSOS III STOP

Alle Verbindungen mit JUNAR 62 unterbrochen STOP

Teletransporter-Projekt in Gefahr STOP

Auftrag: geheime Datenbanken des Tele-

transporter

wieder beschaffen STOP

Stellen XT10 Computer, B138 Laser und telepathischen Helm

zur Verfügung STOP

Sehr gefährliches Abenteuer STOP

STOP

Nun sind Sie dran YG 30,

viel Glück! STOP



ST - PC - AG



brainblasters



Das bewährte Rezept um Brainblaster zu werden!

(Brainblaster;

Zauberer und

Lilliputaner,

Bewahrer des

Wissens).

Der Zaubertrank

"Brainstorming"

Zutaten

- 1 Unze Gedächtnis

- 2 Prisen-Logik

- 1/2 Fingerhut

Ausdauer

- ein wenig Humor

UBISOFT

Entertainment Software



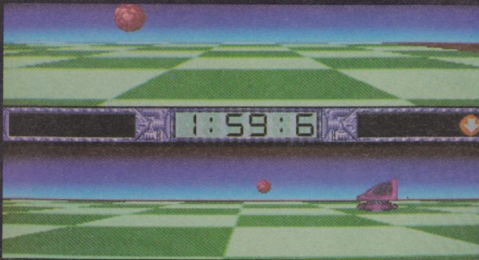
ST - AG

FT
Software

VERTRIEB:
RUSHWARE
Bruchweg 128-132

D-4044 KAARST 2
Karasoft · Thali AG

Besser spät als nie! Masterblazer



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

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

Natürlich hat man den Klassiker ordentlich aufgepeppt: Die Vektorgrafik ist beeindruckend schnell, Chris Hülsbeck hat ein paar sehr stimmungsvolle Musikstücke beigesteuert, und der Turniermodus, die Tafeln mit technischen Details und das kleine Bonusspiel (ein Wettrennen) sind ebenfalls neu. Was das Spielprinzip betrifft, ist aber alles beim Alten geblieben: Mit einem Gleiter versuchen zwei Piloten eine schwebende Plasmakugel zwischen die Torstangen des Gegners zu bugisieren. Dummerweise bewegen sich die Pfosten aber ständig hin und her, außerdem schrumpft das Tor nach jedem Treffer ein bißchen zusammen. Je nach Entfernung zum Tor erhält man pro Treffer bis zu drei Punkte, gewonnen hat, wer nach drei Minuten mehr (oder schon zuvor zehn) Punkte für sich verbuchen konnte. Das Spiel wird auf einem 3D-Feld ausgetragen, das die Piloten auf einem Split-Screen zu sehen bekommen.

Da man dabei immer in Ballrichtung (bzw. bei Ballbesitz in Richtung des gegnerischen Tors) blickt, schwenkt die Perspektive häufig hin und her, was etwas gewöhnungsbedürftig ist. Es empfiehlt sich daher, ausgiebig mit den Computergegnern zu trainieren, ehe man gegen einen menschlichen Partner antritt. Oder auch umgekehrt, denn einige der Digi-Piloten sind wirklich fit! Fazit: Masterblazer ist eine gelungene Umsetzung, nur der Grundidee merkt man ihr Alter halt ein bißchen an. (C.Borgmeier/ml)



Masterblazer

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

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Lucasfilm Games/Rainbow Arts
Bezug: Rushware

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

Und jetzt zu etwas ganz anderem... Monty Python's Flying Circus



Die wunderbare Welt des Mannes ohne Gehirn.

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

Wir haben es hier mit dem abartigsten Ballerspiel aller Zeiten zu tun – mit weitem Abstand! Schon die Ausgangssituation ist typisch für den Witz der englischen Komiker-Truppe: Mr. R.B. Gumby hat leider sein Hirn verloren. Per Joystick steuert der Spieler den gehirnlosen Helden durch merkwürdige Landschaften, Rohrsysteme und andere Alltagslichkeiten, immer auf der Suche nach einer neuen Kopf-füllung. Im Verlauf des obskuren Spektakels trifft man auf ible Fallen, wird in einen Fisch verwandelt und bekommt es mit total ver-rückten Gegnern wie Wikingern in Rollstühlen oder Schweinen mit Propellern zu tun.

An schrägem Humor herrscht wahrlich kein Mangel, so findet sich z.B. der Spieler mit den wenigsten Punkten an der Spitze der Highscoreliste wieder. Die Grafik im bekannten Monty Pythons-Stil ist hübsch animiert, dazu gibt's lustige Zwischensequenzen, einen Klasse umgesetzten Ori-

ginal-Soundtrack, sowie originelle FX. Daß das Scrolling leicht ruckelt und die Farben ein bißchen blaß sind, ließe sich also locker verschmerzen, wenn spielerisch etwas mehr geboten wäre. Nur leider wimmelt es von unfairen Stellen, und die Steuerung ist auch alles andere als genau. Kennt man die Gags erstmal, wird's daher bald langweilig. Schade, denn witzig ist die Sache wirklich – nicht nur für Gehirnamputierte... (mm)



Monty Python's Flying Circus

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

Für Fortgeschrittene

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

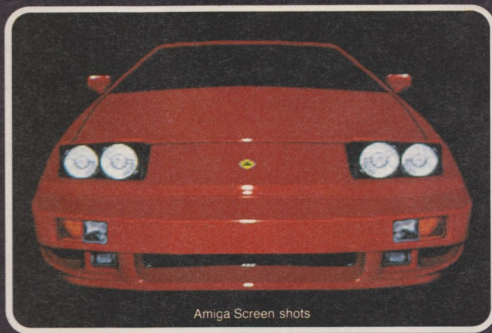
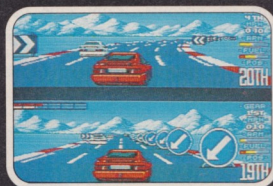
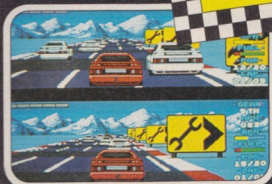
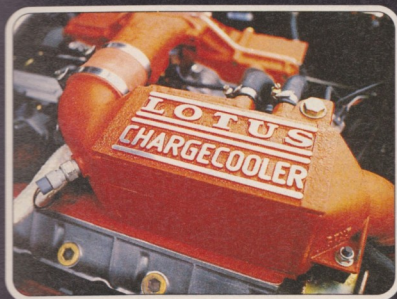
Spezialität: Kopierschutz und Paßwortabfrage (Käse identifizieren!). Highscores werden nicht gesaved.



LOTUS ESPRIT

TURBO CHALLENGE

KONKURRENZLOS



Amiga Screen shots



Ein genehmigtes und lizenziertes Produkt von Group Lotus plc



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

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

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



Gremlin Graphics Software Ltd.,

Erhältlich für Amiga, Atari ST und C 64.



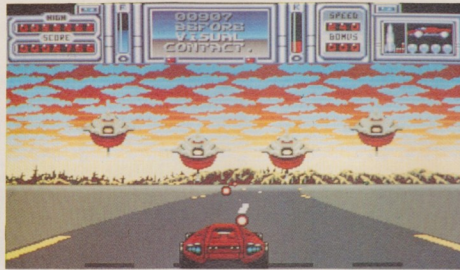
Das relevante Programm

Fire & Forget II

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

Für den zweiten Teil des Ballerspiels hat das waffenstarrende Gefährt mit dem schönen Namen „Thunder Master II“ nun auch noch fliegen gelernt. Mit seinem Superschlitten fährt und schwebt man über eine mit Gegnern gepflasterte Strecke in Richtung Megapolis, um dort die Teilnehmer einer Friedenskonferenz vor einem Terroristenanschlag zu bewahren. Zu sehen sind Fahrt und Flug in hübsch gezeichneter und rasant animierter 3D-Grafik, einzig die Wolken ziehen etwas ruckelig über den Himmel. Die Sound-FX sind ordentlich, wer mag, kann auch (etwas unpassende) Musikbegleitung zuschalten.

Die Präsentation ist durchaus beeindruckend, der



Spielwitz auch – es ist nämlich beeindruckend, wie wenig davon vorhanden ist! Das liegt zum einen am einfalllosen Prinzip: Immer nur ballern und dürftige Extras wie Sprit, Raketen und Zusatzleben aufsammeln, ist halt eher ermüdend. Zum anderen tut die Steuerung das ihre, um den Spieler in die Tiefschlafphase gleiten zu lassen: Die Karre düst von ganz alleine den Mittel-

streifen der Fahrbahn entlang, nur wer einem Gegner ausweichen möchte, muß lenken! Auf der anderen Seite darf man zum Abheben und Landen (oder um Raketen abzufeuern) auf der Tastatur herumtapsen – das ist doch Blödsinn. Nein, der Titel des Games ist schon treffend: am besten man feuert es ins Eck und vergißt es dann... (ml)



Fire & Forget II

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

Für Anfänger

Preis: ca. 85,- DM

Hersteller: Titus

Bezug: Korona Soft

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

U.N. Squadron

Dieses Game sollte wohl U.S. Gods erster Beitrag zum großen Weihnachtsgeschäft werden – das Ergebnis sieht allerdings mehr nach einem verfrühten Aprilscherz aus...

Die Länder im Mittleren Osten stehen wegen der andauernden Bürgerkriege kurz vor dem wirtschaftlichen Ruin. Ein paar korrupte Waffenhändler wollen die Gunst der Stunde nutzen, um die Regierungen der Krisengebiete zu unterwandern. Und schon ist es ein Fall für die U.N. Squadron, einer multinationalen Friedenstruppe, die aus ganzen drei Piloten besteht: dem Japaner Shin Kazama mit seiner F-20 Tigershark, Mickey Simon aus Amerika mit einer F-14 Tomcat und schließlich Greg Gates, seines Zeichens Däne und A-10 Pilot. Angeblich haben die drei Flieger auch jeweils andere Eigenschaften, aber

die Unterschiede sind eher optischer als technischer Natur. Jedenfalls dürfen sich die armen Kerle in einem Shop mit Extras eindecken, nur um sich dann in einem 08/15-Ballerspiel der langweiligsten Sorte wiederzufinden.

Die Grafik ist eigentlich ganz ansprechend, bloß das Ruckling (Scrolling kann man das wirklich kaum

noch nennen) ist absolut schauerhaft, außerdem tummeln sich oft so viele Objekte am Screen, daß die eigene Maschine kaum noch zu finden ist (liegt natürlich auch an der teilweise recht unglücklichen Farbwahl). Der Sound bietet Düdel-Musik und nette, aber eintönige Effekte. Die Steuerung ist nicht schlecht, nur ein bißchen zu langsam. Inse-

samt eine mäßige Umsetzung eines mäßigen Automaten, die nur wegen des Zwei-Spieler-Modus und einiger neuer Extrawaffen kein totaler Reifall ist. (mm)



U.N. Squadron

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

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 68,- DM

Hersteller: US Gold

Bezug: Fantastic

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



Best for Amiga

Bitte beachten Sie die (1MB) Titel	Dragons Breath	77	Lone Wolf	65	Robot Commander	59	Wunderland (1MB) oder 500	77	
Orig. FUNTASTIC-Shirt XL	18	Loon	65	Bad Land	81	Wast of Demos	77		
Die 4 sind ein wirkliches "MÜSS" für jeden, der was vom AMIGA und Spielen versteht.	Dungeons Master (1MB)	73	Loops	68	Rogue Trooper	73	Wrackas	73	
Spezialvermittlung auf 1MB + Uhr	DMZ Chase Strike Black	77	Lord of the Rings	81	Rovak Drift	73	Zenonaph	73	
Amiga Tool Plus	41	Dynasty West	65	Lord of Chaos	73	Saint Thomas	73	Xipho	73
Virus Killer Repair Unit	33	Epic Phantoms	77	Loza Ropes Challenge	73	Sammus	73	Yokada	73
Amiga Adventure Crd.	15	Elvira (Franknight 2)	68	M.U.L.E.	65	Sarikon	65	Zak MacKracken	73
4D Sports Boxing	69	Elite Goldrunner 3D	68	Master Universe	73	Scooby Doo	73		
ASB Attack Sub (1MB)	65	Elvira Sports and Gold	68	Master Universe	73	Secret of Monkey Is. the	97		
A-10 Tech Killer	81	Escape from Kolbitz	73	Mastic Manion	73	Secret of Silver Blades	81		
Advanced Tactical Fighter FS	73	F-19 Stealth Fighter	85	Medic Masters	69	Shemans M4 Tank	73		
Air Support	69	F-29 Realizer	99	McWiser	65	Shock Wave	73		
Antrex	69	Final Command	65	Mig-29 Falcon	99	Silent Service 2	81		
Apprentice	57	Final Command	65	Might & Magic 2	73	Simsfart	69		
Armada 325	81	Flood	73	Milestones	65	Sly Spy Secret Agent	69		
Armour Golden	65	Flood	73	Mindwarrior	65	Sonic Boom	65		
Back to Future 2	68	Full Blast	81	N. Y. Warriors (1MB)	65	Space Quest 3 (1MB)	95		
Battle Kings of China	77	Global Commander	65	Nep	61	Space Racer (Blitz 2)	81		
Battle Master	85	Global Commander	65	Night Hunter	73	Speedy 2	73		
Battle of Britain	73	Gold of Atlantis	65	Night Hunter	73	Star Commander	77		
Big Run	73	Great Cruise Tennis 2	73	Night Hunter	73	Star Trek 5 - Final Frontier	65		
Billy the Kid	63	Grenade 2	65	Off Road Super Racer	65	Starflaga	65		
Born on 4th of July	65	Gunsup	65	Oil Implosion	65	Starflaga	65		
BSS Jane Seymour Pet. Quest	65	Harpone	81	Operation Stealth	65	Stromlo 2 - Delivence	65		
Cadave	73	Harpone	81	Operation Thunderbolt	65	Stratford	68		
Capezio	65	Harricana Snowmob.	65	Orlando Heroe	73	Supremacy	81		
Castle Master	62	Heavy Metal	65	Orlando Heroe	73	Tanzer	73		
Calica 074 Rallye	73	Hers with the Chain	57	Off Road Super Racer	65	Tanzer	73		
Change of Kynes (1MB)	73	Heros of Lance	65	Paradiso 90	65	Tennis Cup	73		
Chase Simulator	69	Heros of Lance	65	Paradiso 90	65	Tennis Cup	73		
Chase of Cannons	65	Horse Quest (1MB)	73	Paradiso 90	65	The Colorado Request	108		
Companion	65	Horror Zombies	68	Paradiso 90	65	The Immortal (1MB)	81		
Cougar Force	69	Hot Rat	65	Paradiso 90	65	The Last Patrol	65		
Cruiser doeses pay	69	Hustles Moon	73	Paradiso 90	65	The Teller	73		
Cruiser for Corps	65	Imperian 2020	73	Paradiso 90	65	The Break Tennis	68		
Crash Trap	81	Indiana Jones	73	Paradiso 90	65	Tha	130		
Dick Tracy	65	Indiana Jones	73	Paradiso 90	65	Total Recall	68		
Die Hard	65	Intem. Tennis 3D	73	Paradiso 90	65	Torvik the Warrior	68		
Digest Amigas	73	Invest	63	Paradiso 90	65	Tower Frankhalt	68		
Dog of War	51	Italy 90 Soccer	65	Paradiso 90	65	The On 2	130		
Dragon Flight	81	J. Nicklaus Unlimited	65	Paradiso 90	65	Turkian	69		
Dragon Wars (BT 4)	73	James Press	65	Paradiso 90	65	TV Sports - Basketball	73		
		Judge Dread 2	73	Paradiso 90	65	Ultima 1	77		
		Kick Off 2 (1MB)	65	Paradiso 90	65	Ultima 2	68		
		King Beatty	81	Paradiso 90	65	Ultima 3	86		
		Knight of Legend	77	Paradiso 90	65	Universal Mil. Simul. 2	73		
		Knights of Legend	77	Paradiso 90	65	Unreal	81		
		Last Battle	69	Paradiso 90	65	Wayne Gretzky Hockey (1MB)	59		
		Legend of Billy Brander	65	Paradiso 90	65	War Wolf 7	73		
		Legend of Finghail	65	Paradiso 90	65	Welltris (Paris 2)	63		
		Legend of Log	73	Paradiso 90	65	Wild West World	97		
		Leisure Lary 3 (1MB)	99	Paradiso 90	65	Wings Flight 500	73		
		LHX Attack Chopper	99	Paradiso 90	65	Wolpack	95		



Je klar!
Wir haben auch alle anderen Amiga-Spiele, nur können wir nicht alle hier unterbringen - Fordern Sie die deshalb die vollständige A-Liste mit allen Spielen für Ihren AMIGA an: - thus FUNTASTIC-Liste kommt alle 6 Wochen - und zwar absolut gratis und unverbindlich!

Einige Titel dieser Anzeige sind noch An- kündigung für die nächsten Wochen - diese neuen Spiele sollen Sie jedoch jetzt sofort re- servieren - Auslieferung erfolgt nach Bestell- datum. Bei uns können täglich neue Ware und alle Spiele, die Sie bei dem anderen sein, gibt's bei uns auch!

Fast immer billiger - meistens schneller!
Bestellungsangabe = Vollendung. Falls verfügbar: instanz, Änderung und Trennung sind jederzeit vorbehalten.
Wir liefern schlußsiana immer per Post & nur per Nachnahme + DM 8,- und ins Ausland (+Wst. dt. Steuer + 16,-).
Drucklegung dieser Anzeige: 21. Okt. 90 sj
Alle vorherigen Anzeigen - /Lisanz-Preis werden hiermit ersetzt.



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

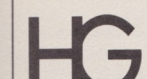
Telefon. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

Die Auswahlliste komplett - Alle Preise o.k. - Und der Service super.
Sie finden kein Versandhaus, das mehr für seine Kunden tut!

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

Von Mo - Do 10-12 und 14-17 und freitags bis 15 Uhr live, Zu allen anderen Zeiten und ganz speziell am Wochenende unser telefonischer Bestell-Service. Sprechen Sie deutlich. Danke.

100% FUNTASTIC ComputerWare



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



688 Attack Submarine	69,95	Legends of Faerghail	69,95	Resolution 101	64,95
Antheads Data Disk	43,95	Loom	79,95	Rings of Medusa	59,95
Apprentice	57,95	Maniac Mansion	67,95	Rock & Roll	65,95
Battlemaster	73,95	Mean Street	65,95	Shadow of the Beast II	79,95
Buck Rogers	77,95	Microprose Soccer	65,95	Sim City	65,95
Cadaver	69,95	Midwinter	65,95	Space Quest III	73,95
Carmen Sandiego	67,95	Might & Magic II	73,95	Space Rogue	79,95
Carthage	69,95	Murder	69,95	Starflight	69,95
Champions of Krynn	73,95	Neuromancer I MB	65,95	Supremacy	79,95
Damocles	65,95	Nightbreed I	63,95	Test Drive II	65,95
Days of Thunder	69,95	Nightbreed II	63,95	TFMX Workstation	99,95
Dragon Flight	73,95	North & South	59,95	The Plague	55,95
Drakkhen	65,95	Operation Stealth	69,95	Their Finest Hour	79,95
Dungeons Master 1 MB	63,95	Paradiso 90	63,95	Tower of Babel	69,95
Elvira	73,95	Pipe Mania	59,95	Turrican	53,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	Pirates	59,95	TV Sports Football	49,95
F 16 Combat Pilot	73,95	Player Master	59,95	Ultima IV	69,95
F 29 Retaliator	59,95	Plotting	63,95	Ultima V	77,95
Flood	69,95	Pool of Radiance	65,95	Unreal	79,95
Fugger	49,95	Powermanger	79,95	Welltris	59,95
Full Metal Planet	59,95	Prince of Persia	69,95	Wheels of Fire (Compilation)	69,95
Gold of the Aztecs	63,95	Rainbow Islands	59,95	Wonderland	79,95
Heros Quest	93,95	Red Storm Rising	63,95	Zak Mac Kracken	65,95
Highlights (Compilation)	59,95				
Hillsfar	69,95				
Immortal 1 MB	69,95				
Imperium	69,95				
Indiana Jones III	65,95				
Invest	53,95				
It came f. t. Desert 1 MB	73,95				
Italy 1990 Winners Edition	49,95				
Ivanhoe	59,95				
Kaiser	109,95				
Khalaan	69,95				
Kick Off II	59,95				
Kings Quest IV	85,95				
Klax	49,95				
Larry III	89,95				

S O N D E R A N G E B O T E

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



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

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

auch einen Großteil der Releases heraus, für die Kleinen bleiben da nur noch ein paar Spezialitäten übrig (z.B. wirklich hundertprozentige Versionen).

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

Apropos Möglichkeiten: Vor allem die nicht gerade billigen 14.400 Baud-Modems setzen sich (in Europa) immer mehr durch. Sie sind auch mit ein Grund dafür, daß die ehemals so verbreiteten Copy-Parties allmählich verschwinden – Datenfernübertragung ist nunmal das Gebot der Stunde, besonders, da heute in erster Linie Geschwindigkeit zählt. Nur in Skandinavien erfreuen sich die Kopierfe-

ten nach wie vor großer Beliebtheit, und dort zeichnet sich auch ein ganz neuer Trend hin zum „legalen Computern“ ab. Man liefert sich hier inzwischen mehr Schaukämpfe mit Demos als mit Cracks – wahrscheinlich werden in absehbarer Zeit jede Menge Spiele aus dem hohen Norden auf uns zukommen.

Noch zwei interessante (und zumindest aus Szene-Sicht unerfreuliche) Entwicklungen gibt es zu vermelden: Zum einen läßt die Qualität der Cracks ständig nach. „Shadow of the Beast II“ läuft bis heute nicht, „Dragonflight“ hat eine Ewigkeit gedauert, und selbst hier wird der „normale“ Endverbraucher (ohne Modem oder beste Beziehungen) größte Schwierigkeiten haben, eine wirklich einwandfrei lauffähige Kopie aufzutreiben. Zum anderen hat sich auch hinsichtlich Recht & Gesetz einiges getan: Nicht nur daß die Gesetze schärfer geworden sind (Einziehung von Hardware ist jetzt ziemlich problemlos möglich), vor allem haben auch die staatlich besoldeten Freunde und Helfer mittlerweile einiges dazugelernt. Für erhebliches Aufsehen sorgte hier der Fall eines 17jährigen amerikani-

schen Hackers namens Rokman, der beim „Phone-Freaking“ erwischt wurde und jetzt ganz schön in der... äh, ganz schönen Ärger am Hals hat (unter anderem eine Telefonrechnung von 1 Mio. Dollar!). Tja, so geht's allen bösen Buben... Zum Schluß ein Aufruf in eigener Sache: Wenn Euch irgendetwas Bestimmtes interessiert oder Ihr eine Frage habt, die ich beantworten soll – Postkarte genügt! Ihr braucht Euch wirklich keine Sorgen machen, Dr. Freak beißt nicht und behandelt alle Anfragen absolut vertraulich. Ehrenwort! Also laßt was von Euch hören und tschüß bis zum nächsten Mal. Euer

DR. FREAK

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

W ersand Service

MAIL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/8273

08142/53912 und 08142/8274

AMIGA Programme

888 ATTACK SUB DT.	85,90
A10 TANK KILLER 1MB	79,90
ACCOLADE IN ACTION	89,90
ADIDAS CHAMPIONSHIP	85,90
AMOS GAME CREATOR	109,90
ANARCHY	49,90
APRENTICE DT.	59,90
ATOMIX DT.	54,90
BACK TO THE FUTURE 2	59,90
BADLANDS	59,90
BARGAMES	59,90
S.A.T. DT.	75,90
BATTLECHESS 2 DT.*	65,90
BATTLECOMMAND DT.*	59,90
BATTLEHAWKS 1/42	89,90
BATTLEMASTER DT.	59,90
BELGIS EAST VS. WEST DT.	84,90
BETRAYAL DT.*	89,90
B.I. BUSINESS DT.*	54,90
BILLY THE KID DT.*	59,90
BLACK OUT DT.*	85,90
BUOOKAN DT.	85,90
BURGLARIA MANAGER DT.	54,90
BSS JANE SEYMOUR DT.	59,90
CABAL	85,90
CAVAYER DT.	72,90
CARMEN SAN DIEGO DT.	84,90
CASTLE MASTER DT.	59,90
CAPTIVE	59,90
CENTURY DT.*	59,90
CHADS STRIKES BACK *	59,90
CHAMPIONS OF IRVING DT. 1 MB	59,90
CHASE HO 2 DT.*	72,90
CHESSCOMPANION 2175 DT.	72,90
CHESS SIMULATOR	89,90
CODENAME ICEMAN 1 MB	89,90
COLOMBUS REQUEST 1 MB	89,90
COLONS	59,90
COMBO RACER DT.	59,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	65,90
COOPERATION DT.	59,90
DAMOCLES DT.	59,90
DAY OF THUNDER DT.	59,90
DINOWARS DT.	59,90
DOMINATION DT.	59,90
DOUBLE DRAGON 2	59,90
DRAGONS BREATH DT.	72,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGON STRIKE	85,90
DRAGONS LAIR 2 1 MB	85,90
DRAGON STRIKE	85,90
DRAGON WARS *	85,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	85,90
DYNAMIC DESIGNER	84,90
DYNASTY WARS	59,90
E-MOTION DT.	59,90
EDITION ONE DT.	59,90
ELITE DT.	84,90
EMILYN HUGHES INT. SOCCER DT.	59,90
ERIC	65,90
EPFX SPORTING GOLD DT.*	49,90
Escape from 1 Planet of 1 Robot Monsters	49,90
EXTASE DT.	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	81,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	72,90
F-16 MISSION DISK 2 DT.	54,90
F-16 STEALTH FIGHTER DT.	89,90
F2 RETALIATOR	89,90
FATAL HERITAGE DT.	89,90
FINAL BATTLE DT.	85,90
FIRE + BRIMSTONE	85,90
FIRE AND FORGET 2 DT.	59,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT.*	75,90
FLYING QUEST DT.	85,90
FLOOD DT.	85,90
FM WORLD CUP EDITION	54,90
FM ALL METAL PLANET DT.	59,90
GREAT COURTS DT.	64,90
GREG NORMAN GOLF DT.	84,90
GREMLINS 2 DT	49,90
GHOST 'N Goblins DT.	72,90
GOLD OF THE AZTECS DT.	59,90
GUNSHPH DT.	59,90
HARLEY DAVIDSON	59,90
HORDES COMPILATION	89,90
HORROR ZOMBIES DT.*	85,90
IMMORTAL DT. 1 MB	59,90
IMPERIUM DT.	59,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	85,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	85,90
INDIANAPOLIS 50 DT.	85,90
INSPECTOR GRIFFU DT.	59,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALL. DT.	59,90
INVEST DT.	59,90
ISHIDO DT.*	74,90
IT CAME FROM THE DESERT. DT. 1 MB	39,90
IT CAME FROM ... DATA DISK. DT. 1 MB	39,90

AMIGA Programme

ISLAND OF LAST HOPE	85,90
IVANHOE DT.	79,90
JAMES POND *	89,90
JIMMING JACKSON DT.	49,90
JACK NICKLAS GOLF	59,90
JACK NICKLAS GOLF DATA DISK	37,90
KHALANI DT.	85,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KILLING GAMES HOW DT.	54,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	84,90
KINGS QUEST 4 1 MB	89,90
KLAX	49,90
LAST NINJA 2 DT.	65,90
LEGEND OF FAIRGAL DT.	85,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB	85,90
LETTRIX DT.*	59,90
LIGHT CORRIDOR DT.	85,90
LIN WARS CHALLENGE DT.	54,90
LOGO DT.	59,90
LOOM DT.	59,90
LOOPZ	85,90
LORDS OF THE RISING SUN DT.	85,90
LOST PATRIOT DT.	74,90
LORDS OF DOOM DT.	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE	72,90
MI TANK PLATOON DT.*	72,90
MAGIC FLY DT.	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	84,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO 1MB	59,90
MANIAC MANSION DT.	59,90
MANIX	59,90
MARITTI ISLANDS *	65,90
MEAN STREETS DT.*	65,90
MIDWINTER DT.	84,90
MILESTONES COMPILATION DT.	69,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
NIGHT + MAGIC 2 DT.	89,90
MIND GAMES DT.	59,90
MONTY PYTHON	54,90
M.U.D.S. *	59,90
MURDER DT.	59,90
NIGHTHUNTER DT. 1 MB	59,90
NIGHT BREED DT.	59,90
NINJA-MAN DT.	54,90
NIGHTWIND DT.	59,90
NORTH + SOUTH DT.	59,90
NUCLEAR WARS	72,90
NY WARRIORS 1 MB	59,90
OLYMPERIM DT.	54,90
ON THE ROAD KOMPLETT DT.	59,90
OPERATION SPRUANCE DT.	74,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LOSING DT.	11,90
OPERATION THUNDERBOLD	59,90
ORIENTAL GAMES DT.	85,90
PANG DT.	59,90
PARADROID 90 DT.	59,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIPEMANIA DT.	64,90
PIRATES DT.	85,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
POLICE DT.	59,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	89,90
PORPULUS DT.	81,90
PORPULUS DATA DISK DT.	35,90
PORTS OF CALL DT.	59,90
POWERBOAT	85,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERPACK COMPILATION	65,90
PROJECTE DE PERSIA	65,90
PROFESSOR MARIARITA DT.	59,90
PROLITTE DT.	59,90
PUFFIS SAGA DT.	75,90
RIM DANGEROUS 2	59,90
RA DT.	54,90
RAINBOW ISLAND DT.	54,90
REORDERI DT.	49,90
REPT STORM RISING DT.	65,90
RESOLUTION 101 DT.	84,90
RICK DANGEROUS 2	49,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90
ROCK 'N' ROLL DT.	72,90
RONKACON	59,90
SATAN *	59,90
SECOND WORLD *	59,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT.*	85,90
SHADOW OF THE BEAST 2 incl. SHIRT DT.	75,90
SHADOW WARRIORS DT.	59,90
SHERMAN M4 DT.	59,90
SHOCKWAVE	59,90
SIM CITY DT. *	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SIMULCRA DT. *	65,90
SIR FRED DT.	65,90
SOCCEMANIA DT.*	65,90
SOCCERPRESS	89,90
SPY WHO LOVED ME	49,90

AMIGA Programme

STAR CONTROL *	85,90
STARLIGHT DT.	59,90
STORM ACROSS EUROPE	85,90
STUNTACOR RACERS	84,90
SUBBUTOE	59,90
SUPREMACY	37,90
SWORD OF THE SAMURAI DT. *	85,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT. *	85,90
TEAM YANKEE DT.	65,90
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE	84,90
THEIR FINEST HOUR DT.	89,90
THEME PARK MYSTERY DT.	65,90
THE THIRD COURIER	85,90
THE FLAGUE DT.	59,90
THUNDERSTRIKE DT.	59,90
THE PUNISHER	59,90
THE BREAK DT.	85,90
TIME MACHINE	59,90
TOM AND THE GHOST DT.*	65,90
TOTAL RECALL DT.*	59,90
TOURNAMENT GOLF *	59,90
TOWER OF BABEL DT.	59,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TREASURE TRAP	74,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TV SPORTS BASEBALL DT.	54,90
TURRICANE DT.	79,90
ULTIMA 5 *	74,90
UMBS DT. *	42,90
UN SQUADRON *	59,90
UNREAL DT.	79,90
VAKINE DT. *	65,90
VENUS FLY TRAP	65,90
VOODOO NIGHTMARE DT.	69,90
WALL	59,90
WELLTRIS DT.	89,90
WESTPHASER Mini Zubehör	89,90
WEST WEST WORLD DT.	85,90
WHEELS OF FIRE	69,90
WILDGAMES DT.	74,90
WINGS OF DEATH DT.	59,90
WINGS OF FURY	59,90
WOLFPACK DT.	59,90
X-OUT DT.	85,90
XIPHOS	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	59,90
ZOMBIE DT.	64,90

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY	180,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
MOCI CONNECTOR	79,90
54.90 SYNCRO EXPRESS 2	99,90
54.90 X-COPY 2 inkl. Hardware	99,90
54.90 X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware	74,90

3.5" FLOPPY EXTERN A500-A2000	49,90
ABSCHALTBAR, 4070 TRACKS, MS DOS, 880 KB, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	229,90

5.25" FLOPPY EXTERN A500-A2000	49,90
ABSCHALTBAR, 4070 TRACKS, MS DOS, 880 KB, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	229,90

Speichererweiterungen	
512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEDIA-BIT CHIPS, AKKU-UHR	109,90
1.8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	249,90
2.0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	289,90
8.0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT	499,00

Harddisk	
HARDISK STATIONEN FÜR AMIGA 500	
30 MBYTE	1096,00
40 MBYTE NEC	1296,00
50 MBYTE	1358,00
60 MBYTE	1498,00
AUTOBOOT-FILECARD FÜR AMIGA 2000	
30 MBYTE	896,00
48 MBYTE	1096,00
40 MBYTE SCSI	1398,00
60 MBYTE SCSI	1498,00
83 MBYTE SCSI	1498,00
ALLE HARDISKS UND FILECARDS WERDEN KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG MIT AUTOBOOT A.F. 2 TREIBER AUSGELIEFERT.	

MODEMS/BTX INTERFACE	
BEST MODEM 2400 L	298,00
BEST MODEM 2400 PLUS	438,00
BEST MODEM 2400 EC MULT	548,00
BTX INTERFACE F. MULTITERM SOFT.	128,00
BTX INTERFACE F. COMMODORE SOFT.	128,00

Die Inbetriebnahme dieser Modems/BTX-Interface am Netz der DSB-Telecom ist nicht zulässig. West Berlin ist unter Strafe verboten!

Scanner	
REIS HANDY SCANNER TYP 2, 200 DPI, SW, 64 MM	469,00
REIS HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, SW, 105 MM	856,00
REIS HANDY SCANNER TYP 6 COLOR, 4088 FARBEN, 64 MM	1496,00
REIS PERSONAL 24 SCANNER, 200 DPI, SW, 105 MM	1496,00

LEERDISKETTEN	
3.5" 2DD NonName 10er	9,90
3.5" 2HD NonName 10er	9,90
5.25" 2DD NonName 10er	5,90
5.25" 2HD NonName 10er	12,90

MAUSE	
REIS MOUSE FÜR ALLE AMIGAS	79,00
MOUSE SET HAUSHALTERPAD	19,90

DISKETTENBOXEN	
BOX 80 STOK 3.5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STOK 5.25 DISKETTEN	19,90

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

UP & DOWN

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

Redaktionscharts

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

Leser-Flops

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

Redaktions-Flops

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

Verkaufscharts

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

Lesercharts

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

Noch ausgewogener geben sich *Eure* Lesercharts: Wie nicht anders zu erwarten, führt immer noch „Pirates!“ die Meute an. Dahinter ist zwar kein einziger Platz gleich geblieben, die Veränderungen beschränken sich aber fast durchgehend auf Kleinigkeiten (einen Rang rauf oder runter). Na, immerhin hat „Legend of Faerghail“ den Sprung in *Eure* Hitparade geschafft, was wir dem schönen Fantasy-Rollenspiel auch herzlich vergönnen. Daß Ihr auch bei den Flops Ausdauer beweist, kann ebenfalls niemand in Erstaunen versetzen – diese Games sind auch wirklich unter aller Kritik! Wir hingegen hatten diesmal richtig Schwierigkeiten, ausreichend Müll für unsere Redaktions-Flops zusammenzutragen: Die ersten drei Plätze sind zwar echte „Grusicals“, aber „Spell Bound“ und „Count Duckula“ könnte man mit viel gutem Willen noch durchrutschen lassen. Dafür fiel uns die Wahl bei den Redaktions-Hits umso leichter, die genannten Titel sind allesamt erste Wahl!

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

1 x F-19 Stealth Fighter

1 x Rick Dangerous 2

1 x Nightbreed (Movie-Game)

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

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

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

ROCKUS



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

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

Der Zwerg Karadoc ist ein richtiger Antiheld: Überall genießt er den zweifelhaften Ruf eines feigen, verlogenen und diebischen Söldners. Während eines Kneipenbesuches erfährt unser Freund von einem Schloß voll sagenhafter Schätze. Zwar sollen die Reichtümer recht gut bewacht sein, aber in einem Anfall von Heldenmut (oder doch eher Habgier!?) beschließt Karadoc sich den Schuppen trotzdem mal genauer anzusehen. Leichter

gesagt als getan – bei fünf Etagen mit über 500 Räumen! Das alte Gemäuer ist vollgepfropft mit Monstern aller Art, teuflischen Überraschungen und den verschiedensten Sammelobjekten wie Waffen, magischen Tränken, Zaubersprüchen oder alten Knochen. Gegangen und gehüpft wird per Joystick, im Bedarfsfall kann mit dem Feuerknopf ein Iconmenü aktiviert werden, das 15 weitere Aktionen ermöglicht (Essen, Trinken, Lesen, Gegenstände aufnehmen oder ablegen, usw.). Zusätzlich ist die Tastatur belegt, unter anderem mit einer Kartenfunktion (Automapping mit Zoom und allen Schikanen), dem

Inventory und Save/Load. Die digitale Lebensversicherung (Speichern) kostet aber Gold, und zwar umso mehr, je später im Spiel man darauf zurückgreift!

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

CADAVER



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



Cadaver

Grafik: 84%
Sound: 70%
Handhabung: 77%
Spielidee: 89%
Dauerspaß: 91%
Preis/Leistung: 90%
Red. Urteil: 91%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 74,- DM
Hersteller: Mirrorsoft
Bezug: Fantastic

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



INH.: C. WAGNER

Speichererweiterung für
AMIGA 500 auf 1 MB
DM 99,-
(abschaltbar – einfach einstecken)
DM 122,-
(abschaltbar/inkl. Uhr – einfach einstecken)
AMIGA 2000 auf 8 MB
DM 555,-
(mit 2 MB bestückt)

AMIGA-ZWEITLAUFWERKE
3,5" ext., abschaltb., Bus DM 184,-
3,5" ext., abschaltb., Bus DM 244,-
3,5" intern / A 500 DM 164,-
3,5" intern / A 2000 DM 154,-
AMIGA-Mouse DM 89,-
Netzteil / A 500 DM 134,-

AMIGA-SOFTWARE

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



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



Pipemania 64,90
Pirates 69,90
Pool of Radiance 69,90
Red Storm Rising 69,90
Resolution 101 64,90
Rings of Medusa 69,90
Rock'n Roll 64,90
Sherman M4 69,90
Sim City 74,90
Sim City (Terrain Editor) 44,90
Space Ace 99,90
Star Command 69,90
Star Flight 69,90
Their finest hour 74,90
Tower of Babel 69,90
TV Sports Basketball 74,90
TV Sports Football 74,90
Wings 74,90
Xenomorph 69,90
X-Out 59,90

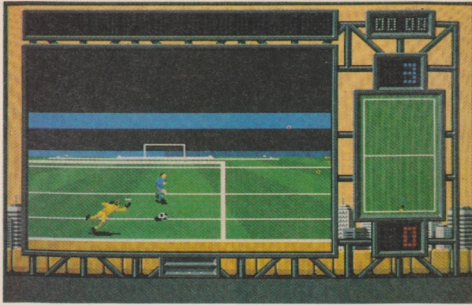
Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, jedoch:

Täglich preiswerte Neuheiten!
Info per Telefon!

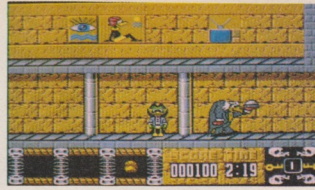
Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 9-15 Uhr / 17-21 Uhr
Sa 9-12 Uhr

Tel. 02051/85511
Fax 02051/85525

Änderungen und Irrtümer vorbehalten



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



Entenjagd im Pharaonengrab



Snap: Was soll eigentlich der Blödsinn?

International Soccer Challenge

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

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

Die Kicker-Sprites sind bildschön animiert, die Vektorgrafik drumherum ist aus-

reichend schnell. Nur leider ist der Screenausschnitt ein wenig klein geraten, so daß die Übersicht darunter leidet – da hilft auch der unglücklich platzierte Radar nichts. Der Sound ist eine Beleidigung für die Ohren, die Steuerung dafür okay. Trotz guter Ansätze ist International Soccer Challenge somit kein ernsthafter Konkurrent für die Klassiker des Genres. (mm)



International Soccer Challenge

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

Variabel

Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Microstyle/
Microprose

Bezug: International
Software

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

Count Duckula

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

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

Die eher schlichte Grafik ist immerhin schön bunt, die Animationen sind flott, aber

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



Count Duckula

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

Für Anfänger

Preis: ca. 39,- DM
Hersteller: Alternative Software
Bezug: Leisuresoft

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

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

TOM and the ghost



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



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

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



UBI SOFT

Entertainment Software

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

Abonnenten
sind
beliebt!

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



Aber nicht nur bei den Frauen hat Peter plötzlich Glück: Seit er die brandaktuellen Tests und heißen Spiele-Tips als erster kennt, kann er sich vor Freunden kaum noch retten! Und kürzlich wurde Peter sogar zum Polizeichef

befördert! Warum? Tja, wer regelmäßig Dr. Freak liest, kennt die Szene eben wie kein anderer...

Wenn auch Ihr vom Glück verfolgt sein wollt, dann macht's wie Peter: Füllt den Coupon aus, und für schlap-

pe 60,- DM (Ausland: 72,- DM) bekommt Ihr den Joker ein Jahr, bzw. 10 Ausgaben lang frei Haus! Wer schon ein Abo hat und einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt von uns auch noch ein Vollpreis-Game ge-

schenkt! Der neue Glückspilz braucht nur Name und Adresse des Werbers mit auf seine Bestellung zu schreiben. Also: Wollt Ihr wirklich weiterhin an Eurem Glück vorbeigehen?



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



Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ___ / ___

Ich bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

Ich bezahle per Vorauskasse:
(Scheck liegt bei)

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

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

KLEINanzeigen

Biete Hardware

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

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

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

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

Suche Software

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

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

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

Kaufe und tausche Amiga Games! Send Lists to: Simon Piontek, Sandhasenweg 16, 6200 Wiesbaden, Tel.: 06121/543714 ab 14 Uhr, 100% Antwort

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

Biete Software

Amiga Software! Preise und Liste auf Anfrage. Schreibt oder ruft

mich mal an: Tel.: (0043)0/222/256161 (ab 19h), Andreas Simandl, Doppschtr. 24-32/29/1, 1210 Wien, Austria

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

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

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

Tausche Original Bio Challenge, sowie Kick Off für Amiga. Angebote an: Oliver Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Erbach 2, Tel.: 07305/5124 **CH-AMIGA-CH Super billige Soft.** Immer aktuell. Schreibt an: Stefan Simmler, Fischermättelweg 5, 3400 Burgdorf, Schweiz. Is Best

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

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

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

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

Achtung Amiga: Tausche Times of Lore gegen Ultima IV!!! Verkaufe für C64 Ultima I, II, III, V, Bards Tale I, Legend of Blacksilver, Heros of the Lance für 200 DM. Nur

Originale! Bei: C. Frey, Schickhardtstr. 24, 7148 Remseck 1

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Software: Verkaufe Original-Spiele mit Anleitung. Loom (unbenutzt wegen Doppelschneidung) für 69 DM. Mit Komplettlösung. Und Maniac Mansion mit Tips und Komplettlösung für 59 DM. Beide

kompl. in deutsch. Zusammen für 119 DM Tel.: 02222/5931 (Marco)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bernd's PD-Ware! Eine spitzen PD-Serie mit Topprogrammen wie Senso Pro, Marble Slide u.v.a.! Sofort ausführliche Infos anfordern bei: Bernd Hoffmann, Biedenkopfer Str. 34, 5900 Siegen 1148 Stunden Lieferservice!!! Bis dann!!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Larry 3, Larry 2 (40 DM), Gold-rush, Police Quest (je 25 DM), Kings Quest 1-3 (je 15 DM), Kings Quest 4 (50 DM), **Indy Adv. (30**

DM) und The Kristal (40 DM) zu verkaufen. Tausche auch gegen andere Sierra-Games oder Loom (dt.). Tel.: 05633/383 (nach 18 Uhr) oder schreibt an: Mario Beck, Knappstr. 22, 3543 Diemelsee 2

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

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

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

Tausche Originale: Oil Imperium, Soccer Manager Plus (in Original Verpackung) gegen Originale: Italy 1990 (U.S. Gold) und Rings of Medusa (in Originalverpackungen). Ernstgemeine Angebote an: Alexander Melzner, Abtsdorferstr. 7, 8229 Laufen, Tel.: 08682/7176

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

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

Amiga-Originale für 40 bis 50 DM: Khaalana, E-Motion, Italy 1990, F-29 Retailator, Xenomorph, Pipe Mania, Rainbow Islands, Klax, Tie Break, Resolution I01, Thunderstrike, Flimbo's Quest. Klaus: 08271/6796

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

Tausche Intros, Demos, Megademos, Schreib mir welche Disks an: W. Naumann, Südtirolerstr. 2, 8805 Feuchtswangen

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Biete PD, insbesondere Demos und Megademos. Pro Disk nur 20 € (inkl. Disk). Liste gegen Rückporto. Schreib an: Reiner Ovelgonne, Calthorner Kirchweg 16, 4572 Essen i.O.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Verkaufe Baal für 400 €5 gegen Doppelschenkung. Einmal gespielt. Für Amiga. Reizelsdorfer Daniel, Dambach 60, 4501 Neuhofer, Austria, Tel.: 07227/6279 od. 4493

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Amiga! Tausche Streetworker, Hellfire Attack und Foundations Waste (Originale) gegen Kick Off 2 oder Sim City Editor, möglichst dt. Schreib an: Sascha Pietrow, Alte Zirkuskoppel 10, 2100 Mölln

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Verkafe Software für Amiga!!! z.B. Xenon II für nur 30 DM (NP: 69 DM), Strider für 20 DM (NP: 69 DM), Antheds (NP: 49 DM) für nur 40 DM, Captain Blood 30 DM (NP: 69 DM), Jumping Jack 30 DM für 40 DM (NP: 59 DM), Pinball Wizard u. Quiri für nur 10 DM und Datamat und Textomat u. Buch für 40 DM. Alles Original. Tausche auch! Schreibt an: Peter Skutecki, Gemweg 1, 7913 Senzenberg. Tausche 3 Origin, gegen Larry 3,

nach Wahl!!! Oder ruft an: 07307/22203. Nur Originale! Keine Kopien!!! Kaufe auch Original-Software

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

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

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

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

Tausche 688 Attack Sub (orig. dt. Vers.) gegen Budokan oder Turrican oder Sherman M4 oder Ivanhoe! Suche auch PD! Tel.: 02134/9410 (Helge)

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

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

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

Habe neueste Soft! Schreibt an: Markus Kreuz, 31, rue PouTTY Stein, 2554 Luxemburg

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

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

Verkafe Original: Space Quest (50 DM), Super Wonderboy (30 DM), Power Drift (40 DM). Schreibt an: Peter Ricklich, Weidenring 65, 7990 FN 1

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

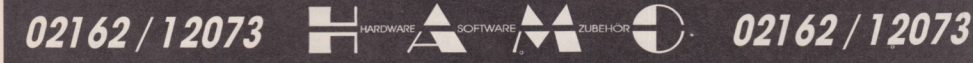
Verkafe Original-Amiga-Soft zum halben Preis. Liste anfordern bei: Willy Schicker jun., Kirchplatz 16, 8370 Regen

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

Kostenlos

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

Joker Verlag Kleinanzeigen
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



Software	Amiga	PC	ST	C64
Sea Gaur	Sim	29,50		
688 Attack Submarine	Sim	29,50	72,50	
A 10 Tank Killer	Act	74,50	89,50	
Amos	Act	89,50	89,50	
Apprentice	Sim	19,50		49,50
Art of chess	Sim	19,50		
Atomic Robokid	Act	89,50	59,50	39,50
Att Head- u. t. Desert	Act	89,50		
Atoms	Sim	51,50	58,50	34,50
Ball Blood	Sim	74,50	aA	
Back to the Future 2	Act	64,50	64,50	39,50
Balances of Power 1990	Sim	64,50		
Battleschach 2	Sim	aA	74,50	
Blockbuster	Sim	69,50		64,50
Blood Money	Act	64,50	64,50	
Blue Moon	Sim	51,50		34,50
Big Jane Seymour	Act	64,50		
Budokan	Act	69,50	64,50	
Bundesliga Manager	Sim	49,50	59,50	49,50
Caesar	Act	69,50		69,50
Castle Master	Act	56,50	56,50	37,50
Carmelon Defender of Rome	Sim	aA	64,50	
Champions of Krynn	Rol	64,50	71,50	89,50
Chessmaster 2000	Sim	64,50		
Chris Klöbacken Workstation	Sim	51,50		
Chronoquest 2	Act	69,50		
Chuck Yeager	Sim	64,50		44,50
Cluid Kingdom	Act	64,50	64,50	39,50
Coloniae	Act	89,50	69,50	
Commando Boeman	Act	69,50	96,50	
Comms	Act	89,50	89,50	
Compendium	Sim	64,50	64,50	
Conquest of Camelot	Sim	69,50	94,50	
Corporation	Act	aA	aA	
Das Spiel der mich labtet	Act	54,50	aA	54,50
Dark Century	Act	64,50	64,50	34,50
David Wolf	Act	89,50		
Days of Thunder	Sim	64,50	64,50	64,50
Defender of the Earth	Act	51,50	54,50	37,50
Duendes	Act	64,50	64,50	44,50
Dragon Wars	Act	64,50	89,50	44,50
Dragon's Breath	Act	74,50	82,50	
Dragon Breed	Act	69,50	84,50	44,50
Dragonflight	Rol	74,50	74,50	
DragonStrike	Sim	69,50		79,50
Dragonson Master	Act	74,50		
Earthrise	Act	84,50		
E-motion	Sim	89,50	58,50	36,50
E.S.S.	Act	69,50	99,50	44,50
East w West Berlin 1489	Act	64,50	64,50	
Emlyn Hughes Int. Soccer	Sim	58,50	38,50	34,50
Escape 1 (P. u. Robot Man)	Act	47,50		37,50
European Challenge zu T02	Sim	32,50		25,50
Fatal Heritage	Act	69,50		

Software	Amiga	PC	ST	C64
F 16 Strike Eagle 2	Sim	86,50		
F 16 Combat Pilot	Sim	59,50	99,50	49,50
F 16 Falcon	Sim	74,50	89,50	74,50
F 16 Falcon Mission Disk	Rol	44,50	59,50	
F 16 Falcon Mission Disk II	Rol	44,50	49,50	
F 19 Stealth Fighter	Sim	69,50	84,50	69,50
F 19 Stealth Fighter 2	Act	64,50	74,50	
Fire and Brimstone	Rol	64,50	64,50	
Flight of the Intruder	Sim	89,50		
Flight Simulator 2	Sim	84,50	94,50	
Flight Simulator 4.0 deutsch	Sim	139,50		94,50
Flood	Act	64,50	64,50	
Future Wars	Rol	64,50	59,50	
Full Meta Planet	Act	59,50	64,50	59,50
Ghost n Gobling	Act	47,50	59,50	49,50
Ghosts n Goblins 2	Act	59,50	aA	39,50
Grimms 2	Act	64,50	aA	aA
Guns n butter	Sim	74,50	54,50	
Guid of the Aces	Act	64,50	64,50	
Hammurabi	Act	64,50	44,50	39,50
Heresie quest	Act	89,50	105,50	
Ingenium	Sim	64,50	64,50	
Jana Jones Adventure	Act	64,50	69,50	64,50
Inspector Gullu	Act	51,50		aA
International Soccer Club, II	Sim	59,50	aA	aA
J. Nikkaido Golf	Sim	64,50	64,50	
King's Quest	Act	64,50	99,50	
Khalani	Act	64,50	64,50	
Kick Off 2 World Cup Ed.	Sim	58,50	58,50	39,50
King's Quest Triple Pack	Act	64,50	64,50	
Kings Quest 4	Act	89,50	89,50	74,50
Killing Game Show	Act	64,50		
Kix	Act	89,50	54,50	37,50
Last Ninja 2	Act	64,50	64,50	
Legend of Fallgathur	Rol	64,50	69,50	
Legend of the Lost	Act	64,50	64,50	aA
Leisure Suit Larry 2	Act	84,50	74,50	74,50
Leisure Suit Larry 3	Act	84,50	74,50	
Lin Way and Challenge	Act	64,50	71,50	
Lions Export Turbo	Sim	64,50		
Loom	Act	89,50	69,50	69,50
Loops	Act	64,50	69,50	
M 1 Tank Platoon	Sim	84,50		
Manchester United	Sim	58,50	58,50	37,50
Magic Trip	Act	64,50	64,50	
Mighty Resistance	Act	64,50	64,50	
Microkicker	Sim	64,50	74,50	
Might and Magic 2	Act	64,50	64,50	49,50
Murda	Act	69,50	aA	34,50
Murder	Act	69,50	aA	49,50
Nightread	Act	64,50	69,50	
Op Imperium	Sim	49,50	49,50	39,50

Software	Amiga	PC	ST	C64
Operation Spanza	Sim	74,50	aA	74,50
Operation Stealth	Act	64,50	aA	64,50
Oriental Games	Sim	69,50	64,50	
Park Datarog 10	Sim	69,50	52,50	
Pirates	Act	64,50	59,50	49,50
Player Manager	Sim	49,50		49,50
Police Quest 2	Act	64,50	59,50	39,50
Pool of Radiance	Rol	64,50	58,50	59,50
Populus	Act	64,50	64,50	
Populus - Promised Lands	Sim	39,50		
Powermonger	Sim	59,50	aA	59,50
Prince of Persia	Act	67,50	77,50	aA
Projectcity	Act	64,50	64,50	
Q-Team Ford R 11 type 2	Sim	58,50	58,50	49,50
R 11 type 2	Act	58,50	58,50	37,50
Railroad Tycoon	Sim	84,50		59,50
Red Storm Rising	Sim	64,50	84,50	
Resolution 101	Act	64,50	64,50	49,50
Sarakan	Act	64,50	64,50	49,50
Secret of the Monkey Island	Act	79,50	79,50	
Secret of Silver Blades	Act	64,50	64,50	59,50
Shadow of the Beast 2	Act	84,50		59,50
Shadow Warriors	Act	59,50	59,50	37,50
Silent Service 2	Sim	89,50		59,50
Sim City	Rol	69,50	64,50	71,50
Sim City Terrain Editor	Act	29,50		
Space Quest 3	Act	89,50	89,50	
Space Rogue	Sim	69,50	69,50	61,50
Spore	Act	59,50	59,50	
Starflight	Sim	59,50	59,50	36,50
The Immortal	Act	64,50	64,50	
The First Quest Hour	Act	69,50	69,50	59,50
Time Machine	Act	64,50	64,50	
Tower of Babel	Act	64,50	64,50	
Trials	Act	49,50	44,50	39,50
Ultima 5	Rol	89,50	69,50	69,50
Ultima 6	Rol	89,50	79,50	
U-M 2	Act	64,50	64,50	
U-M 3	Act	79,50	78,50	73,50
Wings	Act	59,50		59,50
Wings of Death	Act	64,50	64,50	
Wings of Fury	Act	69,50	69,50	
Wildfire	Act	64,50	64,50	
X-Copy Hardware	Act	59,50		
X-Copy Professional	Act	64,50		
X.C.U.	Act	61,50	51,50	37,50
Zombie	Act	59,50	53,50	39,50
Zylands	Act	49,50		49,50

Enjaie Programme waren ohne Doppelkopieung dieser Anzeige nicht lieferbar. Andere Neuheiten fanden hier vielleicht keinen Platz. Aktuelle Infos unter unserer Telefonlinie.

Hardware	Amiga	PC	ST	C64
5.12 Miniemule für Amiga	act.	act.	act.	act.
5.25 ext Markierung I Amiga 4000 bus	act.			
3.5 Einbauewerk für Amiga 2000	act.			
Park Datarog 10	act.			
Elektr. Bootschalter, Einbau ohne A	act.			
Kickstart Umschaltplatte mit Kickstart 1 oder 1.3	act.			
Kickstart Umschaltplatte für Amiga 500/2000	act.			
Maus für Amiga/santavit - Preiswahl	act.			
High Resolution Maus für Amiga Int. Mauspad	act.			
Optical Maus für Amiga	act.			
Kabellose Maus (Infrared) für Amiga	act.			
5.0mm Speichererweiterung für Amiga 500	act.			
Megabot - Technologie, alle Bauteile gesockelt, mit Akku - Uhr, vergoldete Kontakte natürlich abschaltbar	act.			
Kickstart-Board für X/C64 mit Compaq K1	act.			
Soundblaster Soundboard für X/C64 mit Analogue	act.			
Festplatten, Monitore, Drucker etc - Wir beraten sie gerne	act.			

Zubehör	Amiga	PC	ST	C64
3.5 Markenfestplatte DS DD 10er Pack				14,50
3.5 NonName Festplatte DS DD 10er Pack				29,50
Greiv- oder Joystick				89,50
Greiv- u. Mousestick				159,00
Flywheel PlottingII - Ideal für Flugsimulationen				189,00

Konzole	Amiga	PC	ST	C64</
---------	-------	----	----	-------

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

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

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

treffen Sie Entscheidungen
über Leben und Tod...

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

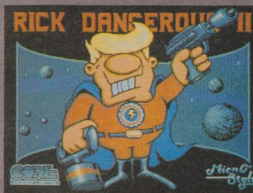
ANTARES

im Kommen!

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

SOFTWARE PRODUKTION



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

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

Kaum ist Rick von seiner Indianer-Tournee zurückgekehrt, gibt's schon wieder Arbeit für ihn: Außerirdische sind mit einer riesigen Raumschiffflotte in sein geliebtes London eingefallen. Als er im Hyde Park auf eines



ihrer UFOs stößt, „durchsucht“ er es auf die übliche Weise (mit Knarre und Bomben), schließt das Ding mal eben kurz und fliegt damit zum Heimatplaneten der Aliens. Dort kämpft er sich durch das eisgekühlte Königreich Frazia, die Wälder von Vegetabilia und die Schlamm-Minen unter der Barfalatropolis-Zitadelle, bis er im großen Showdown den ganzen Planeten zerstören darf. Außer den bekannten, teilweise „modernisierten“ Ge-

fahren (Steinkugeln, Laser) gibt's jetzt zusätzlich schlüpfrige Untergründe, die geheimnisvolle Welt der Schwerkraft und viele nette Fallen. Neu ist ebenfalls, daß man vier der fünf (riesigen) Level direkt anwählen kann, daß horizontal und vertikal gescrollt wird, und daß nunmehr die einzelnen Level durch Zeichentrickssequenzen miteinander verbunden sind. Verbessert haben sich natürlich auch Grafik und Sound, nur die Steuerung ist so (gut) geblie-

ben wie sie war. Nach wie vor gilt übrigens auch, daß man den Weg ans Ziel am besten mit der „Versuch und Irrtum“-Methode herausfindet – aber genau das will ein richtiger Rick Dangerous-Fan ja schließlich! (mm)



Rick Dangerous 2

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

Für Experten

Preis: ca. 74,- DM

Hersteller: Microstyle/Microprose

Bezug: Funtastic

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

The Final Battle

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

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

The Final Battle ist (auch wenn es ganz anders aussieht) die Fortsetzung zu „Legend of the Sword“: Eigentlich waren Schild und Schwert von Anar ja bereits glücklich gefunden und der Finsterling Suzar ausgeschaltet, aber Bösewichte sind nun mal erfinderisch – Suzar ist (samt Schild und

Schwert) ausgebücht und hat die Helden des ersten Teils im Gefängnis zurückgelassen oder gar getötet. Also darf man jetzt den Kerl nochmals auftreiben, damit diesmal wirklich Ruhe und Frieden im Land einkehren. Wenigstens bis Teil 3 herauskommt... Gesteuert wird die letzte Schlacht komplett per

Maus. Um das 3D-Sichtfenster herum sind sehr übersichtlich die zahlreichen Icons gruppiert, aber auch fast jeder Gegenstand auf den Bildern ist „beklickbar“. Die Grafik ist durchaus hübsch, die nett gemachten Soundeffekte sind aber erst ab 1MB zu hören. Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch, was zum Teil auch an der ungewöhnlichen Steuerung liegt, die manchmal in regelrechte Iconschlachten ausartet. Wer das Besondere liebt, sollte sich The Final

Battle ruhig mal anschauen – ein kurzes Probespiel vor dem Kauf ist aber sicher keine Zeitverschwendung. (mm)



The Final Battle

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

Für Experten

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: PSS/Mirrorsoft

Bezug: Korona Soft

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



Klassisches Adventure in ungewohnter Perspektive

M.U.D.S.

MEAN · UGLY · DIRTY · SPORT

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



Bildschirmfotos IBM PC EGA



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

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

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

Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC und Kompatibel

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

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

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

...PLAY DIRTY!



Jetzt wird's langsam eng ...

Der Steinkönig Ishido

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

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

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

Ausgestattet ist dieser simple aber höchst fesselnde Tüftelspaß geradezu luxuriös: Einzel-, Team-, Wettkampf-

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

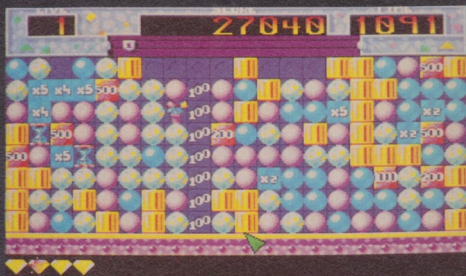


Ishido

Grafik:	61%
Sound:	15%
Handhabung:	92%
Spielidee:	94%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	92%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 84,- DM
Hersteller:	Accolade
Bezug:	International Software



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



Viele Kugeln, aber wenig Spaß.

Kugelhaufen ohne Pfiff Pick'n Pile

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

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

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



Pick'n Pile

Grafik:	39%
Sound:	34%
Handhabung:	74%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	52%
Preis/Leistung:	34%
Red. Urteil:	52%
Variabel	
Preis:	ca. 89,- DM
Hersteller:	UBI Soft
Bezug:	Rushware

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

Z-OUT

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

Bildschirmfotos: Amiga



Rainbow Arts
*** Arts



(C) 1990 BY
RAINBOW ARTS
AND ADVANTEC

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

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

Erhältlich für
AMIGA, ATARI ST

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

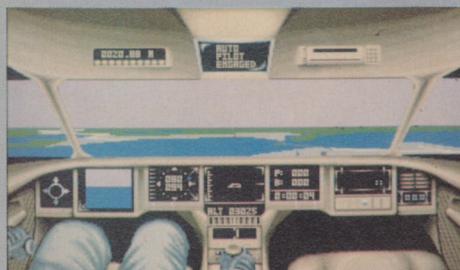
Zur Frage, wieso denn eigentlich ein Detektiv-Abenteuer wie ein Flugsimulator aussehen kann, kommen wir gleich – zuvor noch kurz die Ausgangssituation: Als ei-

nes schönen Tages im Jahre 2033 Professor Carl Linsky von der Golden Gate Bridge hüpf, glaubt jedermann an Selbstmord. Nur seine hübsche Tochter Sylvia nicht, schließlich lag da diese mysteriöse Fax-Notiz auf Daddys Schreibtisch. Außerdem war der Gute in letzter Zeit völlig mit den Nerven runter und oftmals stockbesoffen („Papi, so kenne ich dich ja gar nicht!“). Trotzdem beharrt die Polizei auf der Suizid-Theorie, also muß ein Privatschnüffler ran. Ausgerüstet mit den neuesten technischen Errungenschaften, macht sich Tex Murphy auf die Suche nach dem wahren Mörder...

So, und wie war das jetzt mit dem Flugsimulator? Nun, einen Großteil des Spiels verbringt Held Murphy in seinem Gleiter, um damit von einem Ermittlungsort zum nächsten zu flitzen. Dabei steuert man das High Tech Gefährt durch langsam und ruckelig animierte Vektorgrafik, die zudem nicht immer eine Augenweide ist. Die Farbkleckse sind zwar nur selten als San Francisco zu identifizieren, aber dank des eingebauten Navigationscomputers findet man dennoch seinen Weg. Sobald das Gerät aktiviert wurde, bewegt man ein Fadenkreuz über eine Landkarte und bestätigt die Schnittkoordinaten des Zielpunkts, oder man gibt von Anfang an einen Navigationscode ein. Einige dieser Codes stehen bereits in der Anleitung, weitere erhält man durch das Verhören von Verdächtigen oder Hausdurchsuchungen. Grundsätzlich kann man mit seinem Gleiter nur zwei Typen von Lokalitäten ansteuern: Einmal solche, wo man auf (mehr oder weniger) interessante Personen trifft, die über ein kleines Menü mit den Punkten „Verhör“, „Bestechen“ und „Bedrohen“ ausgefragt werden. Dabei sieht man ein animiertes und (manchmal) überarbeitetes Digi-Bildchen seines Gesprächspart-

ners, darunter befindet sich ein Fenster für die englischen Textein- und -ausgaben. Die andere Möglichkeit ist, Murphy per Joystick, einen Raum durchsuchen zu lassen. Auch hier gibt es wieder ein Menü, in dem bestimmt wird, ob man Gegenstände untersuchen, ausprobieren oder einstecken möchte. Gefundene Hinweise läßt man dann mit einem Telefoncomputer (im Gleiter) von seiner niedlichen Sekretärin oder einer japanischen Informantin checken. Sehr viel haben die beiden Damen zwar meist nicht zu sagen, dafür versorgen sie den Spieler von Zeit zu Zeit mit Neuigkeiten oder versteckten Tips. Man ahnt es schon: Die spielerischen Möglichkeiten sind sehr begrenzt, im Grunde läuft alles auf das Sammeln (und Notieren!) von Infos hinaus. Leider macht auch die Präsentation keinen allzu guten Eindruck, der Sound ist trotz gelegentlicher Sprachausgabe spärlich, und die Grafik wirkt an vielen Stellen etwas dilettantisch. Mean Streets ist zwar relativ umfangreich, es gibt viel zu sehen und zu lesen – aber halt nur wenig zu tun! (C.Borgmeier)

MEAN STREETS



Mean Streets

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

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

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

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

MASTER BLAZER

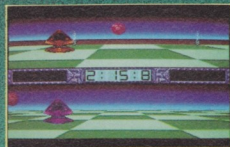
TM

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

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



Technisches: Amiga



© 1990 RAINBOW ARTS

Ballblazer (c) 1985 Lucasfilm Games.

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

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

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

ATOMIC ROBO-KID

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



Tja, so ganz kann Activisions Amigaversion nicht mit der Konsolenausführung mithalten: Zwar läuft und fliegt man auch hier

durch 21 fantasievoll gestaltete Level in Achtwege-Parallaxscrolling, und auch hier gibt's massenweise Extrawaffen, sowie reichlich

Hektik dank der vielfältigen Gegner. Aber! Die Grafik ist wohl immer noch hübsch bunt, im Vergleich zur PC-Engine-Version wirkt sie jedoch ein kleines bißchen gröber, außerdem ruckelt das Scrolling doch recht tüchtig. Am schlimmsten aber ist, daß klein Robbi in der Grundausstattung nur entsetzlich langsam vorankommt, selbst mit eingesacktem Speed-Up wird man kaum in einen Geschwindigkeitsrausch verfallen.

Es macht jedenfalls mehr Freude, jemand beim Spielen zuzusehen, als selbst zum Joystick zu greifen: Schon die „normalen“ Gegner bringen es auf eine beachtliche Größe, und die nahezu bildschirmfüllenden Oberviecher, denen man so alle fünf Level begegnet, sind wirklich eine Pracht! Auch der Sound ist nicht übel, sobald die Musik anfängt auf die Nerven zu gehen, kann man jederzeit auf FX pur umschalten. Bloß halten die drei Bildschirmleben nicht sehr lange vor,

denn auch das Spieler-Sprite ist ganz schön mächtig ausgefallen – den Schüssen ist somit oft nur sehr schwer auszuweichen. Unter dem Strich bietet Atomic Robo-Kid leider doch nur durchschnittliches Action-Vergnügen. (ml)



Atomic Robo-Kid

Grafik:	74%
Sound:	74%
Handhabung:	56%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	53%
Red. Urteil:	59%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 84,- DM
Hersteller:	Activision
Bezug:	Korona Soft

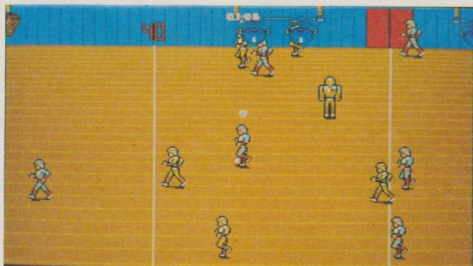
Spezialität: Bei unserem Testmuster wurden die Highscores (noch?) nicht gesaved. Continue-Option vorhanden.

Voll ins Abseits! ProSoccer 2190

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

ProSoccer besteht aus einem Manager- und einem Actionteil, wobei einer so mißlungen ist wie der andere. Im Managerteil darf man in unglaublich langweiligen Zahlenmenüs Spieler einkaufen und verkaufen, einwechseln und auswechseln. Das geht alles quälend langsam vonstatten – um vom obersten Team bis zum Exitfeld zu gelangen, ist der Cursor sage und schreibe 13 Sekunden unterwegs (handgestoppt!). Für den Actionteil gilt dasselbe in Grün: Nicht genug damit, daß die lächerlich gezeichneten Sprites völlig

konfus über's Spielfeld rennen, man darf sich auch noch mit einer zähen Joystick-Steuerung und einem (negativ-) rekordverdächtigen Ruckelscrolling herumplagen. Dafür ist es kinderleicht, ein Tor zu erzielen: Der Ball muß dazu nicht einmal die Torlinie überqueren, es genügt, wenn er sie bloß berührt!



Irre Grafik – tolles Spiel!

Egal ob Grafik, Sound oder Handhabung, bei ProSoccer 2190 ist einfach alles in die Hose gegangen. Auf die Feinheiten dieser als Computerspiel getarnten Real-Satire näher einzugehen, hieße dem schauerlichen Machwerk zuviel der Ehre anzutun. Begnügen wir uns mit der Feststellung, daß die (offensichtlich zu Recht) unbekannte Company Vulture Publishing hier der englischen Programmierkunst ein trauriges Armutszeugnis

ausgestellt hat. ProSoccer 2190 kann man nur eingeschworenen Fußballhasern empfehlen – die werden sich vor Schadenfreude kaum halten können!
(C. Borgmeier)



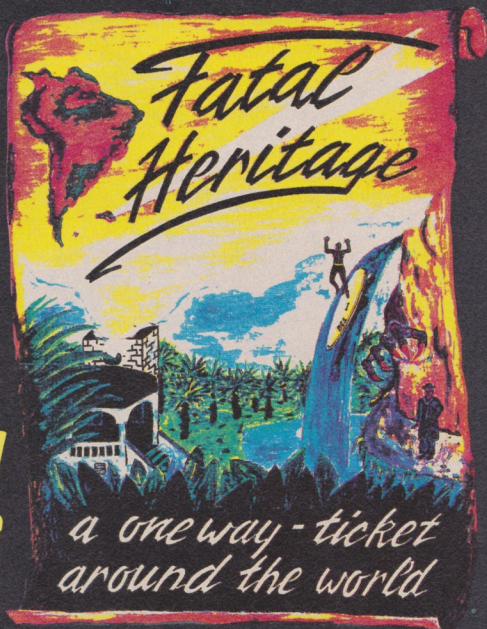
ProSoccer 2190

Grafik:	8%
Sound:	11%
Handhabung:	5%
Spielidee:	13%
Dauerspaß:	3%
Preis/Leistung:	4%
Red. Urteil:	4%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 65,- DM
Hersteller:	Vulture Publishing
Bezug:	Leisuresoft

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

DAS NEUE SUPER- ADVENTURE

Perfekte Grafiken
Topsound
intelligente Texte
spannende Handlung



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

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



An einem Tag wie jedem anderen bricht plötzlich das große Abenteuer über Dich herein.

Super: Eine südamerikanische Erbschaft; plötzlich und unerwartet. Aber: Das Testament verschwindet auf unerklärliche Weise.

Auf der weltweiten Jagd danach brauchst Du zuverlässige Freunde, denn Du bist nicht als Einziger hinter der Erbschaft, einer tropischen Plantage mit einem riesigen Goldschatz, her. Der Weg dahin ist mit gefährlichen Zwischenfällen gepflastert:


Permanent tödlich sitzt Dir "Das Kartell" mit seinen Helfershelfern im Nacken, total fatale Tücken lauern im kleinsten Detail, brutal heimtückische Bestien bringen Dich an den Rand des Abgrundes (oder auch einen Schritt weiter). Bezaubernd verführerisch wirst Du dubiosen Fahrten ausgesetzt, Terroristen machen Dir das Leben schwer, einige Begleiter machen sich

bei der ersten Gelegenheit aus dem Staube – andere helfen genau da, wo sie unentbehrlich sind.

Oft trägt der Schein und das grauenvolle Verhängnis ist nahe – better think twice – damit Du am Ende aus der "Fatal Heritage" als strahlender Erbe hervorgehst.

Nur DM 89,95

Für Amiga 500 • 1000 • 2000 • 2500 • 3000

Made by  & DELTA KONZEPT
Händleranfragen erwünscht

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

COUPON
Anschrift: Delta Konzept GmbH, Postfach 190 104, 4000 Düsseldorf 11
Ich wage es und bestelle Spiel / e um Preis von jeweils
89,95 DM per Nachnahme.
Name: _____
Eigene Anschrift: _____



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

Man hätte dieses Spiel besser „Die Legende vom verlorenen Spielwitz“ nennen sollen, dann wüßte wenigstens jeder gleich, was ihn hier erwartet. Nämlich ein Actiongame der plattesten Sorte, bei dem so gut wie alles schlecht ist – beispielsweise die supereinfallslose Story: Jack, hauptberuflicher Pilot & Lebensretter, muß seine Freundin Jane („Ich Jack, Du Jane!“) aus den Händen

ganz böser Bösewichter befreien. Unfairerweise steht ihm dazu nur ein alter Doppeldecker zur Verfügung, während seine Gegner mit modernen Düsenjägern ausgerüstet sind. Bei der Bewaffnung sieht's auch nicht besser aus, hier stehen Kugeln gegen Raketen. Die ungleiche Ausstattung ist aber noch längst nicht das



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

Schlimmste bei diesem K(r)ampf – was die Angelegenheit zu einem echten Nervenkrieg macht, ist die total mißratene Joysticksteuerung!

Den Rest des Games erspare ich Euch, kommen wir lieber zum einzig Positiven an dieser „Ramschware“: Die Grafik ist ganz nett gezeichnet. Aber wie sie sich bewegt...! Das Scrolling ruckelt zwar in drei Ebenen, aber das mit der Gewalt eines mittleren Erdbebens. Die Musik ist öde und schal, die Effekte sind einfach

g-r-a-u-e-n-h-a-f-t. Daher mein gutgemeinter Rat-schlag: Rennt mit Euer Leben, sobald Ihr das Programm irgendwo seht – Ihr habt schließlich bloß das ei-nel! (mm)



Legend of the Lost

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

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Impressions

Bezug: Leisuresoft

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

Noch 'ne Ballade... Manix

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

In unserem Fall hört das Kügelchen auf den schönen Namen Filbert. Filbert springt dümmlich grinsend in einer isometrischen 3D-Landschaft umher und versucht mit eben diesem Gehüpfte den Bodenfliesen wieder ihre ursprüngliche Farbe zu geben. Dabei kämpft er nicht nur gegen die Zeit, sondern auch gegen allerlei spitze, schleimige oder kugelige Widersacher. Um seine Haut zu retten, kann er mit Cola-Dosen nach ihnen schießen oder sie ganz einfach aufressen. Zwischen-

durch schweben von oben auch leckere Getränke herab, die unserem Grinse-mann wieder auf die Beine helfen.

Ausgestattet ist das Game gar nicht so übel: 16 Level mit je acht Schauplätzen, Zwei-Spieler-Modus (mit- oder gegeneinander), Puzzle-Modus (noch stressiger) und ein Custom-Kit zum Verändern

(fast) aller Spielparameter. Grafik und Animationen sind zwar reichlich kindisch, aber noch erträglich; auch mit der Sounduntermalung könnte man leben. Weniger günstig sieht es da schon bei der Steuerung aus: Bei der Blickwinkel von schräg oben läßt den Umgang mit dem Joystick (oder der Tastatur) zum Geduldsspiel werden. Was einem den Spaß an der Sache aber endgültig verleidet, ist das rastlos verstaubte Spielprinzip: Solche Bällchen hatten wir

nun wirklich schon etwas zu oft! Wer noch neu im Hüpf- und Färbegeschäft ist, sollte sich lieber an „Jumping Jack Son“ halten – gegen den sieht der fette Filbert reichlich blaß aus. (wh)



Manix

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

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Millennium

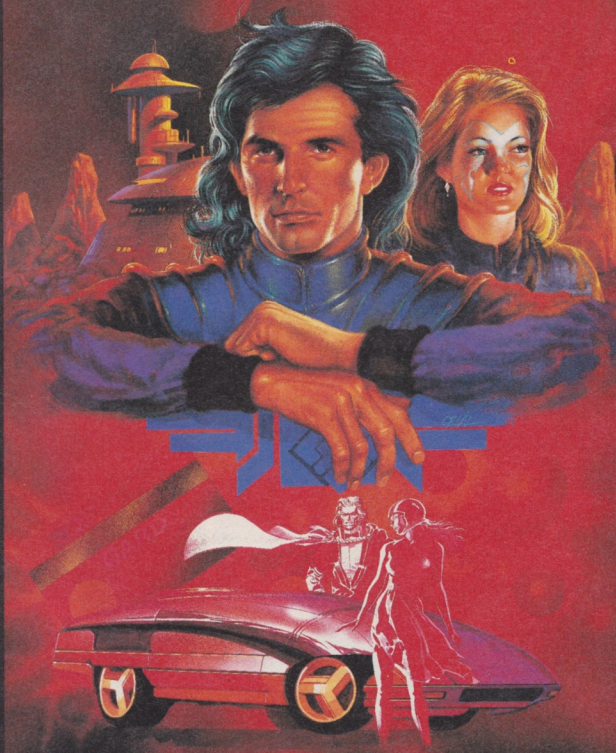
Bezug: Leisuresoft

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

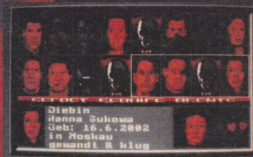


Filbert, der fette Hüpfte mit dem Mondgesicht

THE SECOND WORLD



AMIGA



AMIGA



AMIGA

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

...jetzt auch direkt vom Hersteller. Per Post. Zu irren Preisen!
 AMIGA, Atari ST **69,95 DM**, PC **79,95 DM**, C64 Disk **29,95 DM**, C64 Cass **19,95 DM**.
 Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:
 MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 A,
 4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.

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



GLOBULUS

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

In Globulus hüpf man mit einem kleinen Giftzweig über 3D-Plattformen und sammelt Kristalle – ganz ähnlich wie beim Klassiker „Q-Bert“. Dabei stören entzückende Fantasy-Monster, wer seine Bildschirmleben beisammen halten will, sollte den Viechern ausweichen und fleißig Waffen sammeln. Per Space-Taste sucht man sich dann eine aus (z.B. Sprengstoff oder Smart-Bomb), und schon geht es den Plagegeistern an den Kragen. Aber auch einige Plattformfelder enthalten tückische Gefahren: rutschige Eisflächen, spitze Speere oder abgrundtiefe Löcher. Große Probleme bereitet auch die Tatsache, daß unser

Auch Zwerge haben mal klein angefangen



Globulus: Q-Berts jüngerer Bruder.

Zwerg nicht bergauf laufen kann, hier helfen nur sogenannte „Flipswitches“. Diese praktischen Dinge stellen den Screen wortwörtlich auf den Kopf, so daß aus aufsteigenden Rampen plötzlich Rutschbahnen werden. Am Ende eines Levels darf man dann noch seine Kristalle gegen Extraleben, Flipswitches, Bomben, etc. eintauschen. Die Grafik ist putzig, das Scrolling butterweich, die

Sprites sind keck animiert, und über Sound und Steuerung läßt sich ebenfalls nichts Böses sagen. Technisch ist also alles in Ordnung, spielerisch wird leider nur Mittelmaß geboten. Die Monster sind oftmals unfair, und sehr abwechslungsreich ist das Game auch nicht gerade. Aber für ein paar Stunden macht die Hüpferei schon Laune. (C. Borgmeier)



Globulus

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

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

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

Laue Luftversorgung

AIR SUPPLY



Ballern auf die triste Art...

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

Ein netter Einfall, den die Programmierer da hatten – nur ist es leider ihr einziger geliebten. Was dann folgt, ist ein vertikales scrollendes Ballergame der schlechtesten Machart: Zehn Level weit überfliegt man eine triste, einfarbige Landschaft und wirft bei den mit „Help“

gekennzeichneten Feldern per Return-Taste ein Versorgungspaket ab (wer ein Feld verpaßt, kann seinen Flieger auch wenden). Sind alle markierten Stellen versorgt, muß noch eine mächtige fliegende Festung abgeballert werden; ist schließlich auch die zerstört, kann man sich in einem horizontal scrollenden Bonuslevel ein paar Zusatzpünktchen verdienen, bevor es im nächsten Abschnitt (genauso...) weitergeht. Und sonst? Die Gegner sind mickrig, greifen dafür immer in Scharen an und hinterlassen, wie es sich

gehört, die üblichen Extras: Schutzschilder, Streuschüsse, Smart Bombs etc.. Außerdem muß man Benzinkapseln einsammeln und zwischendurch auf einem Flughafen landen, um neue Versorgungspakete an Bord zu nehmen – das wär's.

Air Supply ist zwar ganz nett, bietet aber absolut nichts Neues. Das Scrolling ist flüssig, ansonsten gibt sich die Grafik nun wirklich betont sparsam. Während des ganzen Spiels düdelt unaufdringliche Musik, die Sound-FX hat man allesamt schonmal gehört. Dazu

kommt ein Schwierigkeitsgrad, der an etlichen Stellen viel zu hoch ist. Trotz des günstigen Preises ist Air Supply also keine empfehlenswerte Anschaffung. (C. Borgmeier)



Air Supply

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

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

Spezialität: Ein zweites Spiel kann jederzeit ins Geschehen eingreifen, die Highscores werden gesaved.



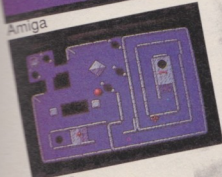
HIER KÖNNEN SIE MAL EINIGES INS ROLLEN BRINGEN

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

CENTURY



Für AMIGA
(PC: © 24 in Vorbereitung.)



Amiga

SOFTWARE 2000

LOGIK

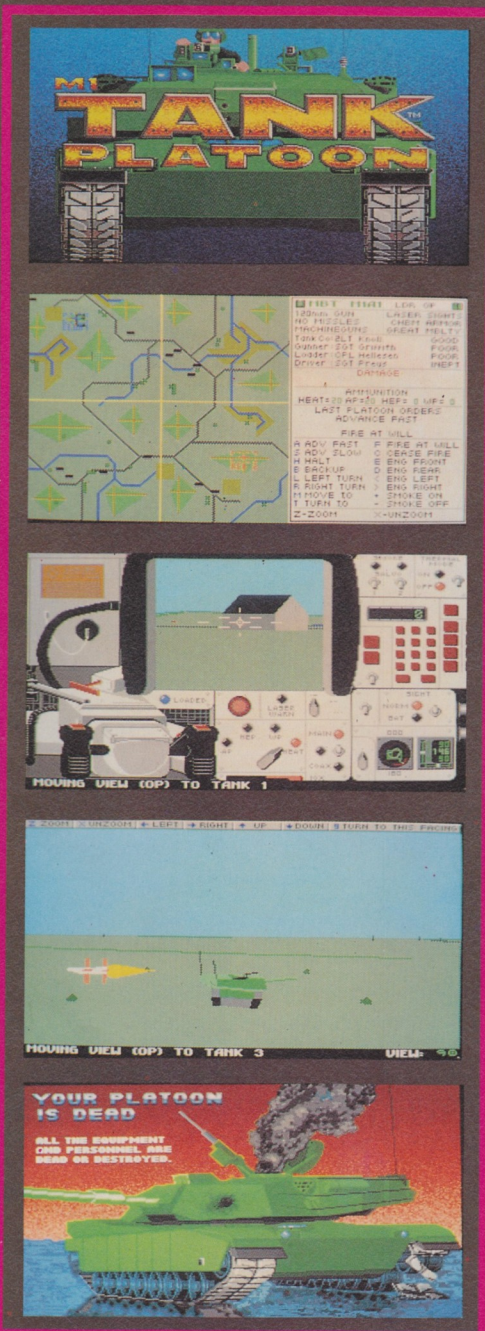


Nicht wenige Simulationsfans werden den Tag herbeigesehnt haben, an dem der M1 endlich zu ihrer „Freundin“ herübergerollt kommt. Naja, wenn man bedenkt, wie lange beispielsweise „Pirates!“ unterwegs war, hat Microprose diesmal schon fast die Schallmauer durchbrochen...

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

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

Ehe man mit seinen viermal 63 Tonnen Stahl und Elektronik auf's Schlachtfeld rollt, darf noch ein letztes Mal Hand an die Panzer gelegt werden; während der Gefechte ist dann der ganze Mann gefragt: Mal abgesehen davon, daß man sich auf den vier verschiedenen Stationen (Fahrer, Kanonier, Ladekanonier, Kommandant) zurechtfinden



muß, hat so ein M1 auch jede Menge Extras - Nacht-

sicht-, Vernebelungs- und Warngeräte; dazu kommen diverse taktische Feinheiten, wie verschiedene Tageszeiten und Wetterverhältnisse, wechselndes Verhalten der Gegner und unterschiedliche Geländebeschaffenheit. Wer es lieber ganz strategisch mag, kann allerdings auch nur auf der Karte rumtaktieren und den Computer die Knochenarbeit machen lassen. Zum krönenden Abschluß werden Orden und Beförderungen verteilt, die sich übrigens auf die (zukünftigen) Leistungen der Mannschaft auch tatsächlich positiv auswirken.

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



M1 Tank Platoon

- Grafik: 71%
- Sound: 66%
- Handhabung: 91%
- Spielidee: 82%
- Dauerspaß: 89%
- Preis/Leistung: 81%
- Red. Urteil: 87%
- Variabel
- Preis: ca. 89,- DM
- Hersteller: Microprose
- Bezug: Frank Heidak



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

AMIGA
JOKER

7,80/ÖS. 62,-
HEFT NR. 1
JETZT AM KIOSK!

PRÄSENTIERT:

SONDERHEFT

SIMULATIONEN

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

JOKER
SONDERHEFT
SIMULATIONEN

**FÜR AMIGA, ST
C 64 UND PC**

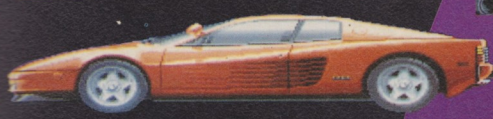
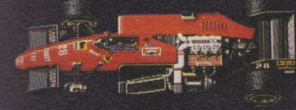
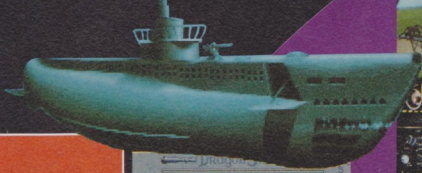
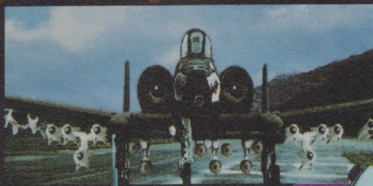
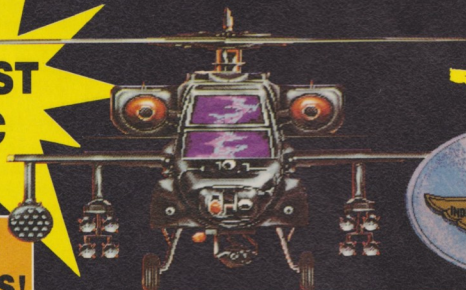
**MIT
TOLLEM
DOPPELPOSTER!**

**UMFASSEND:
ÜBER 65 TESTS!**

**HILFREICH:
TIPS UND TRICKS
ZU JEDEM SPIEL!**

**INTERESSANT:
DIE KOMPLETTE
ENTSTEHUNGSGESCHICHTE
DER SIMULATIONEN!**

**AUSFÜHRLICH:
STARKE HINTERGRUND-Infos
FIRMENPORTRAITS UND INTERVIEWS!**



**MIT DEN SCHÖNSTEN BILDERN
UND KOMPLETT
IN FARBE!**

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

Sache jetzt so bequem mit W.W.W. abkürzen...

Der Welten Wunsch Wettbewerb

1



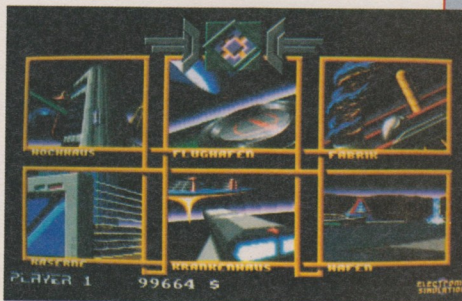
2



3



4



So, worum weh't, äh, geht's beim W.W.W.? Ganz einfach: Die braven und treuen Leser unter Euch erinnern sich sicher noch an unseren Test des strategischen Handelsspiels „Second World“ im Joker 5/90. Wer sich nicht erinnert, also auch kein braver und treuer Leser ist, der schäme sich! Wie auch immer, das Game ist dazumals hauptsächlich deshalb an einem Hit vorbeigeschrammt, weil die Grafik doch sehr dürftig war. Nun, unsere Kritik hat die Jungs von Magic Bytes nicht ruhen lassen, der Veröffentlichungstermin wurde zurückgestellt und die Grafik komplett neu gezeichnet. Jetzt ist es soweit, die zweite Welt erblüht in neuem Glanz! Und weil das so ist, dürft Ihr auf dieser Seite nicht nur die nunmehr doch sehr gelungenen Bilder bewundern, sondern könnt dabei auch noch ein paar sehr hübsche Gewinne einsacken!

Unter allen (richtigen) Einsendungen verlosen wir:



1 x einen superguten Sony-Walkman plus 3 Magic Bytes Games nach Wahl! Toll, aber ist das schon alles? Natürlich nicht! Da gibt es noch:

20 x 2 Magic Bytes Games nach Wahl! Super, Wahnsinn, Irre... halt, halt, das ist ja noch immer nicht alles! Zu guter Letzt gibt's nämlich noch:

20 x 1 Magic Bytes Game nach Wahl! Um dabei zu sein, habt Ihr nicht mehr zu tun, als uns ein Kärtchen zu schreiben, auf dem die Nummer jenes Fotos vermerkt ist, das noch eine der alten Grafiken zeigt – sollte kein Problem sein, der Qualitätsunterschied zu den übrigen (neuen) ist ja wohl deutlich genug. Das bewußte Kärtchen schickt Ihr dann bis spätestens 15. 12. 1990 (Einsendeschluß!) an:

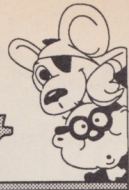
Joker Verlag
W.W.W.

Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

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

in: Gabriele Hartmann

Joysoft



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

Computerspiele im Schweinestall

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

Wie es zu dieser ungewöhnlichen Aktion kam, ist verblüffend. "Ich suchte ein ganz bestimmtes Spiel und erkundigte mich deshalb bei meinem Software-Händler. Nach nur drei Fehlbestellungen hatte er mir das gewünschte Programm zukommen

lassen.", erzählt Herr Friedlich. "Dann hatte ich Probleme mit einer Spielstule, aber mein Händler sagte mir, mit Schwein käme man weiter." Also zog er mit dem Computer in den Schweinestall um. Die mehrfach zur Firma mit dem besten Service gewählte Firma Joysoft, die durch eine mit Informationen vollgestopfte kostenlose Preisliste und geschultes Personal besticht, war erschüttert: "Wäre Herr Friedlich bei uns Kunde gewesen, wäre ihm das nicht passiert."



OSTERN KAM DER WEIHNACHTSMANN

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

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

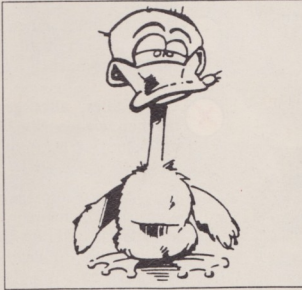


Als Grund seines späten Auftritts gab der Weihnachtsmann an, daß der Softwarehändler, bei dem er die Programme bestellt hätte, erst jetzt hatte liefern können. Auf die Frage, ob er denn Joysoft nicht kennen würde, zuckte er verlegen die Schultern.

HAUS UND HOF VERSPIELT

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

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



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

TOP-Angebote

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

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

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

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

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

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

Unsere BLITZVERSAND erreichen Sie unter

02 21/44 30 56

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

Psycho-Test: Wie sehr liebst Du Deinen Amiga?

Rattert Dein Zweitlaufwerk öfter unfreudlich, wenn Du den Rechner einschaltest? Zieht sich Deine „Freundin“, kaum daß Du ein Bißchen mit ihr spielen willst, zu ihrem Hausfreund, dem Guru zurück? Das könnten erste (und ernste!) Anzeichen dafür sein, daß

sich Dein Amiga unverstanden und ungeliebt fühlt! Vielleicht bist Du ja wirklich so ein grober Klotz und kannst Dich einfach nicht in die zarten Silikon-Windungen Deines sensiblen Rechners einfühlen? Schlimmer noch, vielleicht bist Du der Gegenliebe eines so wunder-

baren Geschöpfes einfach nicht würdig! Um Dir Lebenshilfe und Antworten auf brennende Fragen zu geben, haben wir diesen Psycho-Test (in Zusammenarbeit mit namhaften Psychopathen vom Institut für Silicon-Senilität) entwickelt. Die Sache funktioniert

denkbar einfach: Vervollständige die folgenden Aussagen durch Ankreuzen eines unserer Vorschläge, am Ende des Tests kannst Du in der Auflösung nachgucken, wie Du abgeschnitten hast. Aber mit dem gebührenden Ernst, bitteschön!

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

- A ...ein elender Schrotthaufen, der trotz meiner genialen Eingaben immer nur eine saublöde Antwort kennt: Error!“
- B ...immer noch besser als der Atari ST von meinem Freund Walter.“
- C ...das Glück meines Lebens, der Apfel meines Auges und ein treuer Gefährte, den ich auch nachts in meinem Bettchen nicht mehr missen möchte!“
- D ...äh, Amiga? Klingt irgendwie spanisch? Ist das dieses fettige Fischgericht?“

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

- A ...meine letzten Ersparnisse zu opfern, um einen Bulldozer anzumieten, mit dem ich die Kiste plattmachen kann! Noch eine dieser dämlichen Error-Meldungen und ich tu's auch!!“
- B ...meinen ohnehin überzogenen Überziehungskredit noch weiter zu überziehen – mein Gott, ist diese Software teuer!“
- C ...für jede nur erdenkliche Schandtat! Was soll ich für mein Schätzchen machen? Stehlen? Morden? Plündern? Brandschatzen? Ein Wort genügt!“

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

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

- A ...mir mal über den Weg laufen. Ich könnte ihm da ein paar Dinge über seinen Schrotthaufen erzählen ...!“
- B ...tunlichst seinen vollen Aschenbecher nicht in den Diskettenschacht leeren, oder?“
- C ...alles, alles genauso machen wie ich. Sonst ist er nämlich kein wahrer Amigianer!“
- D ...also, Amigianer steht nicht drin in meinem Lexikon. Ehrlich! Habt ihr zufällig eine überarbeitete Ausgabe, oder was?“

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

- A ...nicht lange fackeln. Wer ist der Depp? Wo ist der Wahnsinnige? Meinen Amiga kann er auch schon für die Hälfte haben!“
- B ...das Teil hergeben und mir für's Geld einen neuen kaufen – schlau, gell?“

- C ...nur lachen! Hahaha!! Woher sollte denn jemand so viel Geld haben, um meinen A 3500 mit 128 MB Grundspeicher, 12 externen Laufwerken und einer 800 MB-Festplatte zu bezahlen, hä?“
- D ...glatt nein sagen. Amiga heißt schließlich Freundin (ich hab nachgeguckt!), und so billig wie mein Mädels war, so günstig krieg ich sicher keine neue!“

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

- A ...hätte ich auch keine Magengeschwüre, kaum graue Haare, viel mehr Geld und bessere Laune. War das ein Leben, als ich wirklich noch keinen hatte!“
- B ...würde ich halt wieder mit meinem Schlüsselbund spielen, statt mit dem Computer. Da gab's oft mehr Gaudi, als viele Games zu bieten haben!“
- C ...würde ich nicht hier sitzen und diesen dämlichen Test machen. Vielmehr wäre ich längst beim nächsten Commodore-Dealer – die Entzugserscheinungen sind ja gar nicht auszudenken!“
- D ...würde ich mir vielleicht einen dieser Computer zulegen. Weil, so ganz ohne Freundin wäre mir schon ziemlich langweilig.“



Spione lieben darf ab heute
Tim Riedel, Hamburg
 Damocles gewinnt
Bernd Hoffmann, Siegen
 Mit 688 Attack Sub taucht unter

Daniel Hörmann, Friberg
 Je ein Joker-Shirt bekommt
Volker Kimpel, Bad Camberg

Michael Seebauer, Overath
Philipp Pönnighaus, Dreieich

Stromausfall

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

Die Girl-Seite

Je ein Amiga-Spiel gewinnt
Patrick Walter, Bad Sooden-Allendorf
Isolde Späth, Amberg
Christoph Stankowic, Straubing

Einen Ordner für die Sammlung bekommt
Marcus Schöllknecht, Berlin
Inge Rheinfels, Sehnde
Jan Effler, Lennestadt

Clive Barker

Drei blutige Bücher erhält

Uwe Amann, Rielasingen
 Je ein signiertes „Cabal“ geht an
Michael Henke, Detmold
Uwe Prade, Eckental

Das kleine Bat-Spiel

Je einmal Mützchen, Sticker und Poster bekommen
Markus Lege, Norderstedt
Jürgen Oppermann, Quakenbrück

Jan Wilke, Lenged
Thorsten Mommer, Hattingen
Bernd Schiffer, Grevenbroich
Christian Schilling, Oberhausen

Frank Plohmann, Lippestadt
Jan Rothstock, Rosdorf
Sascha Lange, Solingen
Dennis Polster, Hamburg

Adaptor

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

Der Gremlin-Cup

Der erste Preis (Camcorder + Supercars) geht an
Daniel Dost, Stuttgart
 Je einmal Supercars gewinnen

Waldemar Stobbe, Böblingen
Tim Schaumburg, Esslingen
Jan Kramer, Tangstedt
Michael Duesberg, Dorsten

Marco Brückl, Jandelsbrunn
Peter Kannewischer, Berlin
Peter Kreculj, Villingen
Hanne Link, Trossingen

Holger Nowak, Eschborn
Boris Höer, Tarnesch
Michael Thormählen, Elmsborn

Matthias Henn, Trossingen
Christian Keim, Roigheim
Johannes Kussmaul, Abstatt
Oliver Schoch, Stuttgart

Erhard Sowa, Bonn
Mario Mössmer, Erolzheim
Sören Niesner, Winterbach
Nik Bitto, Traunreut

Sven Ludwig, Berlin
Stefan Flubacher, Marktoberdorf
Maria Moral, Berlin
Nicky Hill, Berlin

Ronald Neugebauer, Berlin
Michael Schichler, Herzogenrath
Carsten Latzke, Gelsenkirchen-Buer

Daniel Krahen, Kleve
Jürgen Peters, Hamburg
Torge Maaßen, Hamburg
Karsten Kiehn, Geesthacht

Marcel Halberg, Köln
Alexander Göke, Köln
Stefan Kiefer, Iserlohn
Rastar Esfandiari, Halstenbek

Martin Binder, Echting
Florian Jonas, Hamburg
Florian Belsar, Velbert
Thomas Burgdorf, Geeste

Judy Seidenschwan, München
Nils Ewald, Bad König
Michael Brever, Bonn
Stefan Bremen, Würselen

Oliver Klötz, Mannheim
Jörg Hilmer, Uelzen
Frank Mutschelknaus, Leonberg

Danijel Medic, Egelsbach
Martin Krieger, Offenbach
Ralf Brüffer, Ochtrup
Philipp Lessen, Aachen

Ruhmeshalle

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

NEU!
 RIESEN
 INDY 500
 TURNIER!

6x in Berlin!

Prüfen Sie die Software, vor dem Kauf!

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

SoftPower Filialen

Wedding - Schwedenstraße 18c
 Spandau - Schönwalder Str. 65
 Moabit - Stromstraße 55

SoftPower Stationen *NEU

Neukölln - Hermannstraße 12
Neukölln - Lahnstraße 94
Charlottenburg - Wundtstr. 58/60

NEUHEITEN - SERVICE

030/492 20 56 - 10.⁰⁰-18.³⁰

VERSAND - SERVICE

030/375 60 13 - 10.⁰⁰-18.³⁰

INDY 500 TURNIER



VIELE PREISE!
 Gesamtwert ca. DM 2000

Renntage:

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



BERLIN: Schwedenstraße 18c
 (U-Bhf. Osloer Straße)

HANNOVER: Hildesheimer Str. 118
 (U-Bhf. Altenbeckener Damm)

SoftPower Filiale HANNOVER

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

Hildesheimer Str. 118

3000 Hannover 1

Tel.:0511/809 44 84

Versand-Service

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

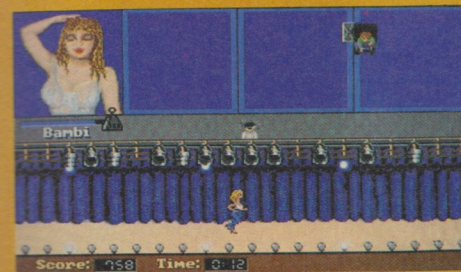
Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

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

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

BAR GAMES



Insgesamt fünf (Bar-) Spiele befinden sich auf den beiden Disks. Fangen wir gleich mit dem besten an: Das gute alte Air Hockey kennt Ihr ja sicher schon, hier ist es be-

sonders schön gelungen. Gespielt wird nach den üblichen Regeln, die (vier) Gegner sind übrigens wesentlich stärker als in der PC-Version. Ob das nun deshalb so ist, weil wir Amiga-User weltbekannte Joystick-Arten sind oder weil wir mehr „Zielwasser“ wegstecken können, sei dahingestellt – fest steht, daß die Sache eine echte Gaudi ist! Außerdem grinsen die Kontrahenten immer so schön unverschämt, sobald sie ein Goal erzielt haben...

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

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

Mit „Liar's Dice“ ist auch das klassische Würfeln vertreten; die Gegnerin sieht zwar recht unschuldig aus, beherrscht aber alle einschlägigen Tricks. Last but not geleast „Pick-up Artist“, wo man seine Anmach-Künste an drei reizenden Girls ausprobieren darf. Mit den richtigen Themen sind

sie auch rumzukriegen, allerdings ist das wegen des Zeitlimits und dem ständig schneller werdenden Auswahlcursor (für die möglichen Fragen/Antworten) ein hartes Stück Arbeit. Insgesamt die schwächste Disziplin, aber immer noch ganz unterhaltsam.

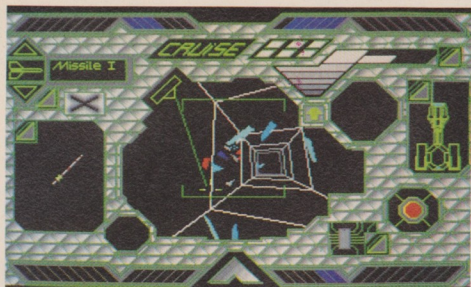
Alle Übungen können einzeln oder als Turnier mit bis zu vier Mitspielern (leider nur gegen den Computer) absolviert werden; beim Tournament werden die besten Leistungen in eine Tabelle aufgenommen und gespeichert. Im Vergleich zur PC-Version ist alles besser, schöner und schneller geworden: Die Grafik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



Bar Games

Grafik:	78%
Sound:	73%
Handhabung:	72%
Spielidee:	86%
Dauerspaß:	73%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	74%
Variabel	
Preis:	ca. 79,- DM
Hersteller:	Accolade
Bezug:	Gamesworld

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



Der Flug durch den Tunnel

Kein Überflieger Magic Fly

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

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

Im Cockpit sieht man durch ein Sichtfenster das Tunnelsystem in 3D-Vektorgrafik; drumherum befinden sich mehrere Gadgets, durch deren Anklicken man zu den Schaden-, Waffen-, Datenbank-, Energie- und Kartenscreens gelangt. Wer Wert auf freie Sicht legt, kann auch einen alternativen Darstellungsmodus wählen, bei dem der ganze Bildschirm für die Aussicht

genutzt wird. Gesteuert wird mit Maus und Tastatur, auf Wunsch läßt sich auch noch der Joystick zuschalten. Durch die aufwendige Steuerung wird die Bedienung natürlich einigermaßen kompliziert und gewöhnungsbedürftig. Die Grafik wirkt im ersten Moment sehr beeindruckend, bietet auf Dauer aber nur wenig Abwechslung, zudem ruckelt sie leicht. Soundmäßig gibt's außer dem Titelsong nur ein paar vereinzelte Effekte zu hören, bei IMB sind es etwas mehr. Alles in allem kein Flop, aber auch nichts Aufregendes... (wh)



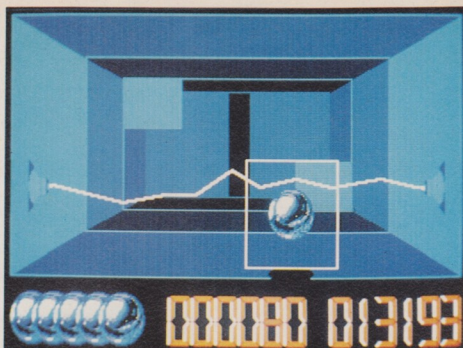
Magic Fly

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

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: World of Wonders

Spezialität: Kein Kopierschutz, ausführliche deutsche Anleitung.



Mehr Sein als Schein Light Corridor

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

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

Bei der Bewertung beschließen uns sehr gemischte Gefühle: Einerseits ist das

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



Light Corridor

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

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Infogrames
Bezug: Bomico

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

SIMULATIONS
COMPILED

Simulations Freunde

AUFGEPAßt!

CHALLENGERS

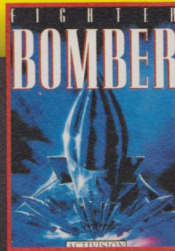
...Compilation für Profis!



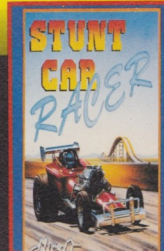
KICK OFF



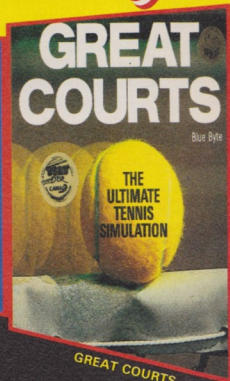
SUPERSKI



FIGHTER BOMBER



STUNT CAR RACER



GREAT COURTS

Erhältlich für ATARI ST, AMIGA, IBM PC
und kompatibel (ohne KICK OFF), COMMODORE 64.

ACHTUNG: die IBM-PC Version beinhaltet nicht das Spiel KICK OFF.

GREAT COURT © Ubi Soft © Blue Byte, FIGHTER BOMBER © Activision © Vektor Grafik 1989.
STUNT CAR RACER © Microstyle © 1989 Geoff Grammond, KICK OFF © 1989 Amco Software
and SUPERSKI © Microstyle 1989, RICK DANGEROUS © Firebird © 1989 Core Design Ltd, CAR-
RIER COMMAND © Rainbird, Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecom-
communications plc. Programmed by Realtime Games Software Ltd. P 4/1 © Firebird/Micropross,
Justice licensed from © 1989 Jaleco.

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

UBI SOFT

Entertainment Software

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

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

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

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

bogens, Schiffe, Festungen und Bogenschützen (quasi die Flugabwehr!). Dragon Strike läßt sich am besten als eine ausgefallene Mischung aus Flugsimula-

tor und Rollenspiel beschreiben. Das Flugverhalten ist ausgesprochen „realistisch“, unser Redaktions-Lindwurm fliegt sich auch nicht besser... Es gibt drei

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

DRAGON STRIKE



Dragon Strike

Grafik:	81%
Sound:	70%
Handhabung:	77%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	78%
Variabel	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: SSI	
Bezug: Gamesworld	

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

World



Wonders

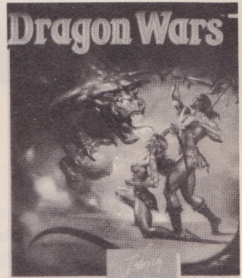
Computer-Shop of the 90's.



- 1 MB Speichererweiterung mit Uhr, abschaltbar 159,00
- A 10 Tank Killer 84,90
- Adv. Tactical Fighter 2 62,90
- Alcatraz dt. 62,90
- Alpha Waves dt. 62,90
- Antares dt. 62,90
- Apprentice dt. 56,90
- Atomic Robokid dt. 62,90
- Awesome 62,90
- Bad Blood 73,90
- Badlands dt. 62,90
- Bards Tale 3 a. A.
- Bar Games 62,90
- B.A.T. 62,90
- Battle Command dt. 62,90
- Battlemaster 73,90
- Billy the Kid dt. 62,90
- Buck Rogers 73,90
- Cadaver kompl. dt. 69,90



- Captive 62,90
- Carthage 62,90
- Champion of Ray 65,90
- Chuck Yeagers V.2.0 dt. 69,90
- Corporation dt. 62,90
- Crimewave dt. 62,90
- Curse of t. Azure Bonds 69,90
- Das Stundenglas a. A.
- Dick Tracy 62,90
- Dino Wars dt. 53,90
- Dragonsbreed dt. 62,90
- Dragon Wars 69,90
- Elvira 65,90
- Epic dt. 62,90
- E-Swat dt. 62,90
- Extase 69,90
- F-19 Stealth Fighter dt. 79,90
- Falcon Mission Disk 2 dt. 54,90
- Fire & Forget 2 dt. 62,90
- Gremlins 2 dt. 62,90
- Hägar der Schreckliche a. A.
- Narc dt. 62,90
- Navy Seals dt. 62,90
- Never Ending Story 2 69,90
- Nightbreed dt. 62,90
- Nitro dt. 62,90
- Operation Harrier 62,90
- Operation Stealth kompl. dt. 62,90
- Over the Net dt. 62,90
- Pang dt. 62,90
- Paradroid 90 dt. 62,90
- Plotting dt. 62,90
- Pool of Radiance dt. 67,90
- Powermonger dt. 69,90
- Puzznic dt. 62,90
- RA dt. 56,90
- Ranx 62,90
- Rick Dangerous 2 dt. 62,90
- Riders of Rohan 65,90
- Robocop 2 dt. 62,90
- Rogue Trooper dt. 62,90
- R-Type 2 dt. 62,90



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

VIDEOPREISLISTE Nr. 5

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

Copyright, Idee und alle Rechte bei World of Wonders

- Hard Drivin 2 dt. 62,90
- Indianapolis 500 dt. 69,90
- Invest kompl. dt. 64,90
- Int. Soccer Challenge 62,90
- Ishido dt. 62,90
- James Pond dt. 62,90
- Jockey Wilson Dart 29,90
- Killing Game Show dt. 62,90
- Legend of Billy Boulder 62,90
- Light Corridor dt. 62,90
- Line of Fire dt. 62,90
- Loopz dt. 62,90
- Lords of Loom kompl. dt. 64,90
- Lost Patrol kompl. dt. 62,90
- Lotus Esprit Turbo dt. 62,90
- M1 Tank Platoon dt. 80,90
- Mad Prof. Mariarti dt. 51,90
- Magic Fly dt. 69,90
- Manix dt. 62,90
- Mean Streets dt. 62,90
- Mig 29 80,90
- Monthy Phytton Flying C. 51,90
- M.U.D.S dt. 62,90
- Saint Dragon dt. 62,90
- S.C.I. (Chase HQ 2) dt. 62,90
- Second World dt. 59,90
- Sly Spy dt. 62,90
- Snowstrike 65,90
- Speedball 2 dt. 69,90
- Spellbound dt. 51,90
- Star Control 73,90
- Stratego 62,90
- Street Rod a. A.
- Strider 2 dt. 62,90
- Stun Runner dt. 62,90
- Subtuteo 62,90
- Super Off Road Racer 62,90
- Supremacy dt. 73,90
- Swiv 62,90
- Team Yankee 73,90
- T. Mutant Hero Turtles 62,90
- The Immortal kompl. dt. 69,90
- Their Finest Hour dt. 76,90
- Time Guardian dt. 62,90
- Toki dt. 62,90
- Torvak the Warrior dt. 62,90

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

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

Lösungsbücher:

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

andere Bücher auf Anfrage!

**BESTELLUNGEN AB 90,00 DM
Versandkosten frei!**

Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! System angeben frankierten Rückumschlag belegen!

World of Wonders

**Höhenstr. 31
6231 Schwalbach / Ts.**

Tel. 0 61 96 / 8 24 67

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

GAMEBOY Spiele:

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

GAMEBOY

- + Tetris
- + Kopfhörer
- + Dialogkabel
- für nur: 154,90**

- Lightboy 69,90
- Schulertasche 42,90
- Tragekoffer 42,90

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

bits + bytes SOFTWARE

Amiga 2000 Filecard
40 MB SCSI II
1198,- DM

**Deluxe Sound
228,- DM**

**2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
198,- DM**

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

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

**Midi Interface
99,- DM**

Indianapolis	79,90 DM
Ra	72,90 DM
Rick Dangerous 2	72,90 DM
Turbo Challenge	77,90 DM
Team Yankee	89,90 DM
A10 Tankkiller	89,90 DM
Fatal Heritage	79,90 DM
Cadaver	79,90 DM
Int. Soccer	72,90 DM
F 19	84,90 DM
Powermonger	a.A.
Dino Wars	a.A.
Virusscope	59,- DM

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

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

Delta PD

Hard & Software zu weihnachtlichen Preisen

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

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

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

ab **DM 0.80** auf 5.25 Zoll

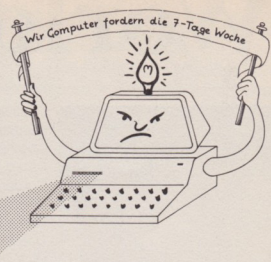
genaue Staffelpreise und weitere Info's gegen
frankierten (1.70) und adressierten Rückschlag...

ACHTUNG ACHTUNG ACHTUNG

**Wir führen auch sämtliche Amiga-Spielertitel zu
absoluten Weihnachtspreisen. Alle Titel hier
aufzuführen wäre Platzverschwendung. Deshalb
rufen Sie uns an, nennen Sie uns Ihren Wunschtitel.
Wir versuchen, Ihnen diesen Titel zu besorgen...
Natürlich zu Weihnachtspreisen, die sonst keiner
bietet ausser uns...**

**Legen Sie sich doch ein Wundergerät unter den
Weihnachtsbaum:
Nintendos GAME BOY z.B. bei uns nur DM 164.95**

Delta PD Service
Inh. O+V Plötner
Schwalbacherstr. 61 6200 Wiesbaden 1
Tel. 0611-379189 BTX 0611-379189-002



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

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



Impressum

Herausgeber

Michael Labiner (verantwortl.)
Chefredakteur
Michael Labiner (ml)
Stellf. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion

Werner Hiesekorn (wh)
MS Magenauer (mm)
Brigitta Labiner (bl)

Freie Mitarbeiter

Norbert Beckers
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Sönke Klettner
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock

Thomas Rossacher

Ralf Schikora
Manuel Semino
Sascha Wagner

Redaktionsassistent

Brigitta Labiner
Werner Ponikwar

Art Director

Oliver Wunderlich
Layout
Oliver Wunderlich

Fotografie

Oskar Dzierzynski
Comic

Werner Regnet
Ingo Stein

Titel

Celâl Kandemiroğlu

Anzeigenbetreuung

Carsten Borgmeier

Satz

Fa. Der Satz GmbH,
8000 München 70

Reproduktion

KWM-Werbung Rieß,
8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung

Leykam Universitäts-
buchdruckerei Ges.m.b.H
A-8054 Graz

scan by -sfk-

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbu-
chhandlung), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise

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

Abonnement

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

Manuskripte

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

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen
Beiträge sind urheberrechtlich ge-
schützt. Alle Rechte, auch Überset-
zungen vorbehalten. Reproduktionen
jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm und
Erfassung in Datenverarbeitungsan-
lagen usw.) bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner,
Untere Parkstraße 67, D-80113 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977

COMPUTER ABC

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

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

Akustik-Koppler: Mit diesem praktischen Gerät kann man mehrere Computer per Telefon miteinander verbinden. Die elektronischen Signale des Rechners werden in akustische umgewandelt, am anderen Ende dann wieder zurück in elektronische. Akustik-Koppler wurden (und werden vereinzelt auch

noch) für die Datenfernübertragung (DFÜ) verwendet, heutzutage gibt man allerdings Modems den Vorzug, da sie weitaus schneller arbeiten.

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

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

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

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

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

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

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

Analyse: Methodische Zerle-

gung einer Ganzheit in dessen einzelne Bestandteile und deren Untersuchung. Gegensatz: Synthese.

Änderungsdienst: Das schöne deutsche Wort für das gräßliche englische „Updating“. Durch ihn werden gespeicherte Daten auf den

neuesten Stand gebracht. Beispielsweise bieten viele Hersteller für die Besitzer ihrer Programme einen sogenannten „Update-Service“ an, man erhält dann für einen geringen Aufpreis die jeweils neueste Programmversion.

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

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

rung der Bild- und Sprachverarbeitung.

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

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

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

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

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

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

Arbeitsplatzrechner: Personal Computer, PC. Gegensatz: Großrechner.

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

Allgemeine Information zu NEC PC Engine

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NEC

INDIANAPOLIS 500®

THE SIMULATION™

Copyright © 1994 EA. All Rights Reserved.



Die Letzten werden die Ersten sein...

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

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

Wie unschwer zu erraten, geht es hier um die berühmten 500 Meilen von Indianapolis. Auf der amerikanischen Renndistrecke kann man mit drei verschiedenen Flitzern (die sich auch *wirklich* unterscheiden) üben, sich qualifizieren und natürlich Rennen fahren, bis die Auspuffrohre glühen. Bei den Rennen stehen vier Alternativen zur Wahl, angefangen von der Einsteigervariante mit zehn Runden (= 25 Meilen) und vereinfachten Bedingungen (z.B. keine Kollisionsschäden) bis hin zur vollen Distanz über 500 Meilen. Man muß sich um Dinge wie Reifendruck, Turbolader und mitgeführte Spritmenge kümmern, bei längeren Rennen ist ab und zu auch ein Boxenstop zum Nachtanken und Reifenwechseln fällig. Dank einer Kamerafunktion kann man sich das Geschehen der letzten 20 Sekunden noch einmal in Ruhe aus sechs verschiedenen Betrachtungswinkeln ansehen - besonders bei spektakulären Un-

fällen eine Wucht!

Die Vektorgrafik ist detailreich und ultraschnell, auf der Stufe mit den wenigsten Details fliegt die Strecke richtig an einem vorbei. Soundtechnisch sind eine brauchbare Musik und Effekte vom Feinsten geboten. Am meisten hat sich die Steuerung verbessert, außer Joystick und Tastatur darf jetzt auch die Maus gequält werden. Ein wahres Super-spiel also! Einzige Einschränkung: Es gibt nur eine (unkomplizierte) Strecke, die Freude dürfte also nicht ewig währen - aber was währt schon ewig? (mm)



Indianapolis 500

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

Variabel

Preis: ca. 89,- DM

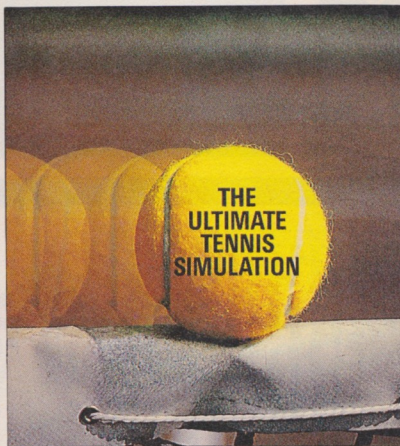
Hersteller: Electronic Arts

Bezug: Frank Heidak

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

GREAT COURTS

2



KOMMT BALD...



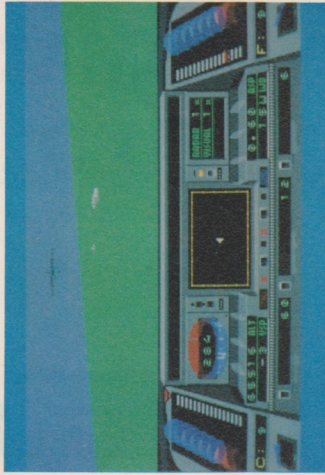
UBI SOFT

Entertainment Software

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

AMIGA
JOKER

Snowstrike



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

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

In der Hintergrundstory geht's um den Drogen-schmuggel aus Kolumbien, ein in den Staaten zur Zeit hochbrisantes Thema. Viele Amerikaner würden wohl am liebsten selbst runterfahren, um dort mal gründlich aufzuräumen – und genau das kann man bei Snowstrike auch machen. Der Spieler bekommt eine aufgemotzte Version der F-14, genauer

gesagt eine F14-LCB Cosmos. Damit bombardiert er Drogenlabore, Lagerhallen und Transporter, versenkt Schiffe oder sogar einen ausgewachsenen Flugzeugträger. Insgesamt sind es acht Missionen, dazu kommt ein Freeflight-Modus, bei dem man auch einfach so durch die Lüfte gondeln kann. Ansonsten gibt es verschiedene Witterungsbedingungen, mehrere Copiloten und vier einstellbare Schwierigkeitsgrade.

Im Prinzip ist Snowstrike ein als Flugsimulator getarntes Ballerspiel. Dementsprechend simpel ist die Steuerung, zudem hätte sie

durchaus noch ein paar Verbesserungen vertragen könnten. Die Grafik ist schnell, bietet allerdings nur wenige Details und wird deshalb sehr bald langweilig. Soundmäßig stehen mickrige Effekte und eine durchschnittliche Musik am Programm. Alles in allem also eine Psycho-Flugsimulation, die in keinem einzigen Punkt so richtig überzeugen kann. Dem Spiel liegt übrigens ein „Sag Nein zu Drogen“-Aufkleber bei – ich würde eher meinen: Sag Nein zu Snowstrike... (mm)



Snowstrike

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

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

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

Cricket Captain



sich die Zahl der gebotenen Auswahlmöglichkeiten aber keineswegs zu verstecken: Cricket Captain erinnert von der Konzeption her stark an „Player Manager“, bloß daß es hier viel, viel mehr Optionen gibt. Um nur ein paar Beispiele zu nennen: Man kann in verschiedenen Ligen rumnageln und sich einen Trainer, Talentsucher oder Mediziner zulegen; die Mannschaften haben unzählige Werte (Fitness, Kraft...), die verbessert werden müssen, es gibt Verletzungen, unterschiedliches Wetter, Training, eine Spieler-Börse und, und, und. Auch live auf dem Feld geht's zu Sache: In Draufsicht à la „Kick Off“ kann man wahlweise

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

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

Daß Cricket hierzulande nicht unbedingt zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen zählt, merkt man schon an der Liste der vorhandenen (National-) Mannschaften – Deutschland glänzt durch Abwesenheit. Ansonsten braucht

nur zuschauen, selbst mitmischen oder sogar zu zweit spielen.

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



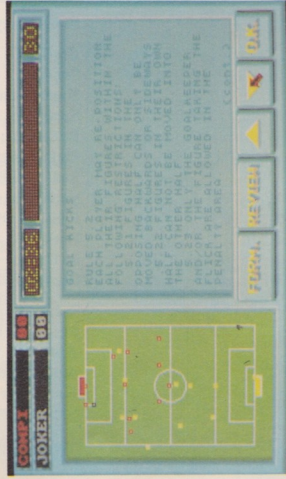
Cricket Captain

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

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

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

Subbuteo



kann Einzelspiele oder Liga-
modus wählen, gegen den
Computer oder mit bis zu
sieben Menschen spielen
(dazu das übliche Save/Lo-
ad, Figurenfarben ändern
usw.). Die Grafik ist
schlicht, aber schon ge-
macht, der Sound düdelt un-
aufdringlich vor sich hin
(wenige FX), und die Hand-
habung geht im großen und
ganzen ebenfalls in Or-
dnung. Subbuteo ist ein unge-
wöhnliches Sportspiel, das
sicher nicht jedem begeistern
kann – aber anschauen ko-
stet ja nix! (mm)



Subbuteo

Grafik: 72%
Sound: 52%
Handhabung: 63%
Spielidee: 79%
Dauerspaß: 62%
Preis/Leistung: 61%
Red. Urteil: 63%
Variabel
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Goliath/
Electronic Zoo
Bezug: Rushware

Spezialität: Die Anleitung ist
zwar englisch, aber sehr ver-
ständlich geschrieben.

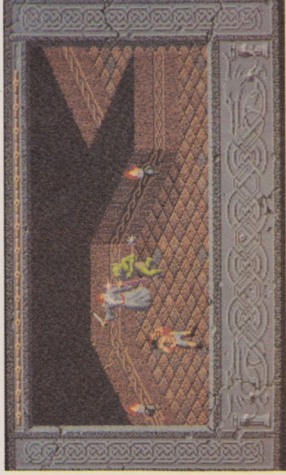
Joker vor, noch ein Tor!

Seinen etwas merkwürdigen
Namen verdankt das Game
einem der weltweit größten
Hersteller von Tischfußball-
Spielen. Hierzulande kennt
man die Sache am Tisch un-
ter „Tip-Kick“ und am Com-
puter noch gar nicht ...

Vorbei die Zeiten, als man
noch kleine Figuren durch
den Fingern über ein Filz-
tuch geschnippt hat – wozu
haben wir denn einen
Amiga? Gespielt wird aber
nach wie vor nach den alt-
bewährten Kickerregeln,
einschließlich Tischerweite-
rung, Einwurf, Ecken, Elf-
metern und sogar Fouls. Die
Steuerung erfolgt nunmehr
nagelschonend per Maus,
entweder direkt auf dem

Schwierigkeitsgrad, man

The Immortal



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

Stell Dir vor, Dein alter
Zaubertelehrer (den Du schon
längst tot wähltest) er-
scheint Dir eines Nachts hil-
fend im Traum. Du
sollst ihn aus dem labyri-
nthischen Höhlensystem be-
freien, das sich unter der
Erdoberfläche erstreckt.
Erinnere Dich an die Stadt
Erinnoch befindet. Treu wie
Du nunmal bist, machst Du
Dich auf die Socken und
suchst nach dem alten Rum-
treiber. Der sitzt natürlich
zwischen tausenderlei Rät-
seln, Wächtern, Monstern

und sonstigen Unannehm-
lichkeiten fest ...

Die Höhlen von Erinnoch
bestehen aus acht Ebenen
mit über 50 Räumen voller
Fallen und Gegner, sowie
jeder Menge Zeug zum
Aufsammeln und Weiter-
verwenden. Zu sehen ist das
Gesamte leicht schräg
oben, gesteuert wird mit
dem Joystick, über die Leer-
taste kann das Inventory
aufgerufen werden. Die je-
weils möglichen Handlun-
gen werden über einen Re-
quester eingeleitet, die
Joysticksteuerung schaltet
im Falle eines Falles auto-
matisch von Bewegung auf
Kampf um. Zwar bereitet
der Umgang mit dem
Schwert anfangs gewisse
Mühen, aber das legt sich



The Immortal

Grafik: 71%
Sound: 73%
Handhabung: 63%
Spielidee: 66%
Dauerspaß: 62%
Preis/Leistung: 59%
Red. Urteil: 65%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Joystick

Spezialität: Zwei Disks,
Zweitlaufwerk wird nicht un-
tersützt, lange Ladezeit,
ausführliche deutsche Anlei-
tung.

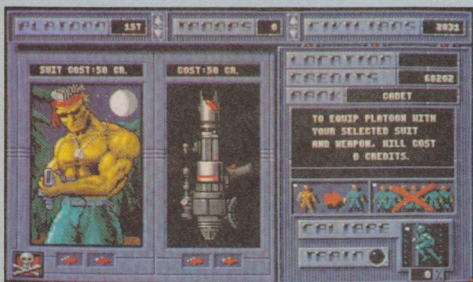
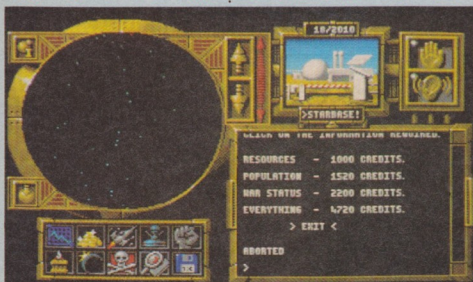
mit der Zeit. Die reich an-
imierte Grafik und die
Soundeffekte sind stim-
mungsvoll und gut, bloß das
Scrolling ruckelt gar schau-
derhaft. Eine Save-Option
gibt es nicht, dafür erhält
man nach jedem erfolgreich
absolvierten Level den Zu-
gangscode für den nächsten.
Die Atmosphäre und die
vielfältigen Aktionsmög-
lichkeiten von The Immor-
tal sind schon faszinierend –
warum programmiert nicht
endlich mal jemand ein rich-
tiges Rollenspiel in dieser
Art? (wh)

Was kann es Schöneres geben als die Vorherrschaft im Weltall – sowas simuliert man doch immer wieder gerne! Aber Virgins strategisches SF-Spektakel hat noch viel mehr zu bieten als eine höchst verlockende Aufgabenstellung...

Was kostet
das Universum?

Der Amiga Joker meint: Supremacy ist einfach schön – und das in praktisch jeder Beziehung!

SUPREMACY



Bereits das Gewicht der Packung läßt erahnen, daß hier mal wieder reichlich Lesestoff durchgeackert werden will. Und so ist es auch: Immerhin 96 Seiten umfaßt das (englische) Handbuch, das den Spieler Schritt für Schritt in die komplexe Materie einführt. Natürlich findet man darin auch die Hintergrundgeschichte: Durch einen bedauerlichen aber folgenschweren Irrtum ist das Gefüge des Alls durcheinander geraten, und unser Sonnensystem hat plötzlich vier neue Nachbarn bekommen. Was tut man in so einem Fall? Na, was gestandene Sternenherrscher halt immer tun: Truppen aufstellen, Planeten kolonisieren und die bösen Gegner fertigmachen! Endziel ist jedenfalls die Eroberung der feindlichen Sternbasis.

Als erstes darf man sich unter vier Rassen mit unterschiedlicher Stärke seinen Wunschgegner aussuchen. Gleichzeitig wird damit eine bestimmte Zahl von Planeten festgelegt, die es zunächst zu „formatieren“, sprich bewohnbar zu machen gilt. Davon gibt es vier verschiedene Typen: Dschungelplaneten etwa eignen sich gut für Lebensmittelstationen, Vulkanplaneten kommen dagegen vor allem als Treibstoff- und Mineralienlieferanten in Betracht. Durch geschickte Platzierung von Planetenstationen vergrößert man sein Imperium und damit auch die Anzahl der Untergebenen, die (wie überall im Universum) durch Steuern geschröpft werden. Übertreiben sollte man es damit aber nicht, die guten Leute müssen ja auch als Soldaten erhalten! Um schließlich die produzierten Güter und seine wackeren Truppen durch's All kutschieren zu können, kommt man um die Anschaffung einiger Fracht- und Kampfschiffe nicht herum.

Der Hauptscreens des Spiels

zeigt die animierte Planetenkarte und ein Nachrichtenfenster. Per Mausclick gelangt man zu den diversen Untermenüs, wo sich das eigentliche Geschehen abspielt – Einkauf, Training, Kampf, Planetensteuerung usw.. Alles und jedes ist grafisch hervorragend gestylt und mit realistischen Soundeffekten unterlegt. Auch die Handhabung ist einwandfrei: Jeder Screen ist übersichtlich gestaltet, und zumindest bei genügend Speicher (1 MB) entfällt auch das lästige Nachladen. Daß Supremacy knapp an einem Hit vorbeigeschrammt ist, liegt vorwiegend daran, daß keine Zwei-Spieler-Option eingebaut wurde – auch wenn die Spielstärken der vier Digi-Gegner sehr gut gestaffelt sind, bringt so ein „Human“ halt einfach mehr Pep in eine Simulation dieser Art. Aber ansonsten wird auch der anspruchsvollste Großimperator zufriedengestellt: Von der realistischen Gestaltung (z.B. läuft das Game in Echtzeit ab) bis zur wunderschönen „Verpackung“ stimmt hier eigentlich alles! (wh)



Supremacy	
Grafik:	84%
Sound:	80%
Handhabung:	85%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	83%
Variabel	
Preis:	ca. 99,- DM
Hersteller:	Virgin/Melbourne House
Bezug:	AHS-Amegas
Spezialität:	Handbuchabfrage, englische Anleitung mit deutscher Kurzfassung. Bis zu vier Speicherstände möglich. Poster mit in der Box.



Das AMIGA-ABC im Dezember 1990 **Tel.: 05241/1828**

A	DM	I		Q	
Animation Studio	299,-	Indianapolis 500	79,90	Quark (soll gesund sein)	
Awesome	99,90	Invest	69,90	R	
B		Irrtümer vorbehalten, auch in dieser Anzeige		Reederei	61,90
Back-to-the-Future-II -T-Shirt	14,95	Ishido	79,90	Rick Dangerous II	69,90
Battlemaster	89,90	J		S	
Big Business	61,90	Jock Nicklaus Golf	45,90	Shadow of the Beast II (mit T-Shirt)	99,90
BSS Jane Seymour	79,90	Joystick, ein super	39,95	Silent Service	79,-
C		K		Speichererweiterung (alles drum und dran)	111,11
Cadaver	79,90	Katalog, sollte man haben. Einfach anfordern!		Supremacy	89,90
Champions of Krynn	79,90	L		Schildkröten (siehe unter T)	
D		Larry III	99,90	T	
Damocles	79,90	Legend of Fairghail	79,90	Team Yankee	89,90
Denkste! (im neutralen Umschlag)	3,33	Lotus Esprit Turbo Challenge	79,90	Teenage Mutant Hero Turtles	89,90
Dick Tracy	79,90	M		Telefone, gibts auch! Aber nur im Laden, ätsch...	
Dinowars	61,90	M1 Tank Platoon	89,90	Their finest Hour	89,-
Dragon Flight Ltd. Edition (mit T-Shirt)	79,90	Midwinter	79,90	Tower FRA	79,90
E		Murder	79,90	T-Shirts (siehe unter B, D, S)	
Elvira	89,-	N		U	
Exolon	19,80	Nebulus	19,80	Ueberraschungspaket (Spiele, Spiele, Spiele, und, und, und...11 Teile pro Teil)	69,90
F		North and South	79,-	UMS II	89,90
F-16 Falcon	89,-	O		V	
Falcon Mission Disk II	59,90	Ops	79,90	Vällt uns nix ein...Ihnen ewal	
F-19 Stealth Fighter	89,90	Operation Stealth	79,90	W	
G		P		Waterloo	59,-
Grand Prix Circuit	39,90	Paradroid 90	79,90	Wings	89,90
Gunship	79,-	Pirates!	79,-	Wolfpack	89,90
H		Pool of Radiance	79,90	XYZ	
Hero's Quest (heißt jetzt zwar "Quest for the Gold", macht aber nichts)	99,90	Ports of Call	79,90	Zynaps	19,80
		Powermonger	89,90		

KORONA-SOFT
Carl-Bertelsmann-Str. 53
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Und so finden Sie zu uns:

Bestell-Coupon Amiga-ABC 12/90

Versandkosten: Inland NN + 5,- DM
 oder Scheck + 5,- DM, Ausland nur EC-Scheck/
 Bar/Postanweisung + 8,- DM.
 Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele: Preis

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Alter: _____

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA-SOFT!

Nighthunter

Seit einer halben Ewigkeit gibt es diese Vampir-Oper für den ST, nach und nach wurden auch alle anderen Heimcomputer ins Laufwerk gebissen – außer dem Amiga. Jetzt erst hetzt UBI Soft den alten Blutsauger auch unserer „Freundin“ auf den Hals.

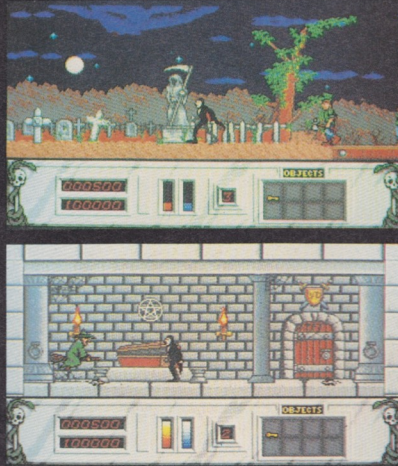
Der Spieler übernimmt die Rolle von Graf Dracula höchstpersönlich, und Vampi hat gerade nichts Besseres zu tun, als nach heiligen Medaillons zu suchen – bei Nacht und Nebel, versteht sich. Dabei wird unser blasser Aristokrat natürlich fortlaufend gestört, von Polizisten, Professor von Helmsing, Hexen, Punkern, Priestern und etlichen anderen Anti-Vampir-Fanatikern. Die Gegner kämpfen mit Kreuzifixen und Weihwasser, der Graf mit seinen Zähnen (wahlweise auch als Fledermaus oder Werwolf). Nach-

dem das Ganze ein Action-Adventure ist, gibt es neben der Blutsaugerei auch viel zu Sammeln und zu Knobeln. Man muß bestimmte Objekte finden, um in den nächsten Level zu kommen – und man muß regelmäßig abspeichern, um überhaupt am Leben (bzw. am Tod) zu bleiben, denn das Spiel ist

ziemlich komplex und ordentlich schwer.

Die Grafik geht so, sie ist um keinen Deut besser als am ST, lediglich das Scrolling ist flüssiger (dafür ist der Screenshot winzig). Der Sound paßt gut zur schaurigen Atmosphäre, ist aber nicht gerade reichlich vorhanden. Keine beson-

ders glückliche Hand hatten die Programmierer bei der (Joystick-) Steuerung, dazu gibt es im Spiel auch noch ein paar unfaire Stellen. Bei Lichte betrachtet, eignet sich Nighthunter also wohl doch nur für Leute, die nach Mitternacht immer so unruhig werden... (mm)



Nighthunter

Grafik:	62%
Sound:	63%
Handhabung:	55%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	56%

Für Experten

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

Spezialität: Unser Testmuster hatte eine englische Anleitung, das soll sich aber noch ändern.

Yolanda

Ein Plattformspiel der plattesten Sorte, das aussieht wie ein C 64-Game von 1983 – wer will so etwas heute noch haben? Wahrscheinlich kein Mensch, bloß die Leuten bei Millennium wissen das noch nicht...

Das Titelbild mit der gutgebauten Yolanda macht ja noch einen halbwegs überzeugenden Eindruck, von da an geht's allerdings steil bergab. Das fängt schon mit der einfallslosen Vorgeschichte an: Yolanda (bezaubernde Prinzessin) hat Ärger mit Hera (eifersüchtige Göttin) und muß jetzt die zwölf Aufgaben des Herkules nochmal lösen (= alles wird wieder gut). Wie hat man sich das nun in der Praxis vorzustellen? Der Spieler darf sich durch einen Haufen eintöniger Plattformscreens quälen, stirbt

unfaire Tode am laufenden Band und kriegt fast ein Magen geschwür wegen der gräßlichen Steuerung. Genialerweise verschwinden dazu gelegentlich einige der Plattformen aus bisher ungeklärten Gründen – und damit man sich die entsprechenden Stellen auch ja nicht merken kann, kommen die Level in zufallsge-

steuerter Reihenfolge daher. Grafisch befindet sich Yolanda auf dem Stand von anno dazumal – wenn ich nicht genau wüßte, daß ich vor einem Amiga sitze, würde ich's gar nicht glauben! Immerhin sind die Sprites ganz brauchbar animiert, aber wer keine Lupe zur Hand hat, wird das kaum erkennen können. So etwas

wie Spielwitz sucht man hier vollends vergeblich, einzig der Sound erreicht mit Mühe und Not das Klassenziel. Eine Traineroption und einen Zwei-Spieler-Modus (hintereinander) gibt es zwar auch noch, aber wer will so etwas schon üben oder gar zu zweit spielen? (mm)



Yolanda

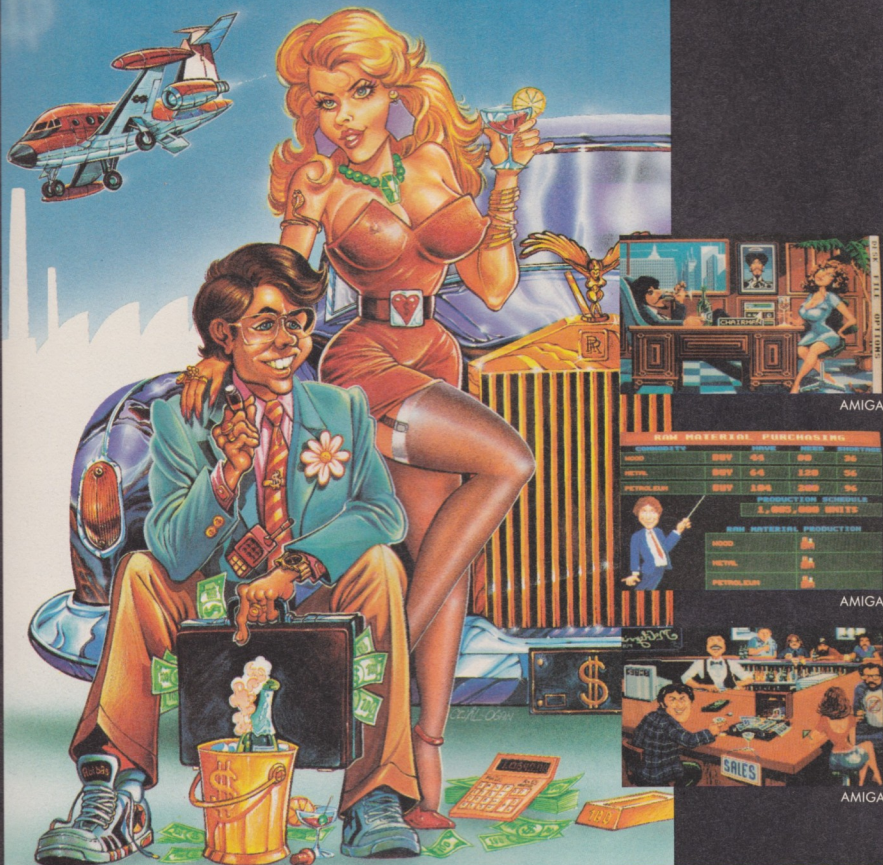
Grafik:	29%
Sound:	62%
Handhabung:	17%
Spielidee:	5%
Dauerspaß:	9%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	10%

Variabel

Preis: ca. 64,- DM
 Hersteller: Millennium
 Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Mehrsprachige Kurzanleitung, Highscoreliste wird gespeichert.

BIG BUSINESS



Zitat Sandra Alter in ASM: "Das amerikanisch aufgemachte Spiel weiß bereits jetzt mit hervorragender VGA-Grafik und viel Witz zu begeistern. Big Business ist eine halb reale, halb verrückte Wirtschaftssimulation."

Ein Supergame zu Superpreisen! Neu: Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller.

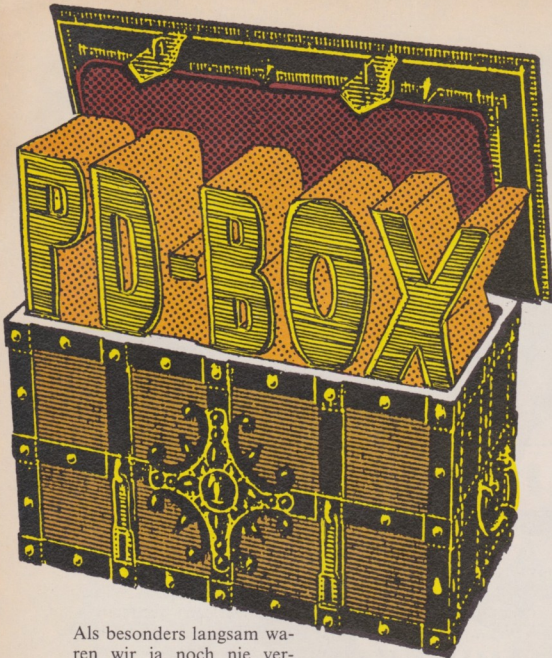
AMIGA, Atari ST: 69,95 DM PC 3,5 + 5,25: 79,95 DM

Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:

MAGIC BYTES, Verlag R. Kleinegräber, Postfach 2144 B,
4830 Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefonline: **05241-1834**

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





Ab sofort beschreitet die PD-Box neue Wege: Von jetzt an werden nicht mehr so viele Spiele vorgestellt – die dafür aber ausführlicher als bisher. Außerdem wollen wir in Zukunft auch ein paar nützliche Tools und Utilities besprechen, für diesmal ist aber noch Spielvergnügen pur angesagt...

Als besonders langsam waren wir ja noch nie ver-schrien, aber heute hätten wir mal wieder einen richtigen Knaller anzubieten – eine echte Sensation – eine Welturaufführung! Ladies and Gentlemen, Amiga Joker proudly presents: HIRNRIS!!

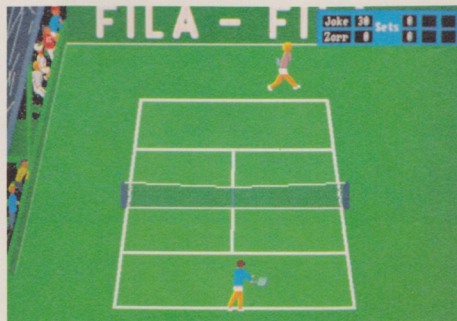
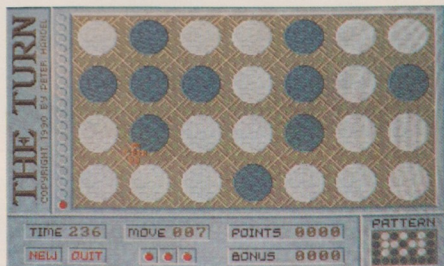
Toll, was? Warum? Nun, Hirnriss ist dasselbe wie „Hatriss“, bloß mit Hirnen anstatt Hüten! Der Witz dabei: Den „Tetris“-Nachfolger „Hatriss“ gibt's bis dato noch gar nicht auf dem Computer, sondern nur als Arcade-Automat. Also der höchst seltene Fall, daß der PD-Clone schon vor seinem Vorbild die heimischen Screens erreicht. Aber jetzt mal zu den Spielregeln: Es gibt vier verschiedene Hirnsorten, genauer gesagt Tier-, Menschen-, Alien- und Elektronengehirne (Chips). Die kommen immer paarweise von oben herabgeschwebt und müssen vom Spieler so plaziert werden, daß jeweils gleiche Hirne aufeinander liegen. Nach rechts und links werden die Pärchen mit dem Joystick gesteuert, ein Druck auf den Feuerknopf bewirkt, daß die beiden Hirne ihre Plätze tauschen. Sobald sich auf einem Stapel fünf Stück der

gleichen Sorte befinden, verschwinden diese vom Screen. Keine leichte Aufgabe, schon weil die verschiedenen Gehirntypen unterschiedlich viel Platz wegnehmen. Um die Sache noch spannender zu machen, gibt's diverse Extras, die das oberste Hirn oder gleich den ganzen Stapel wieder wegräumen, die obere Begrenzungslinie verschieben, usw..

Hirnriss braucht sich wirklich hinter keinem Vollpreis-Game zu verstecken: Die Präsentation ist absolut professionell, Grafik und Sound lassen keine Wünsche offen, bloß die Steuerung ist etwas hakelig. Das Spiel macht echt Laune, besonders wenn noch ein zweiter Mitspieler den Joystick schwingt. Erhältlich ist es unter der Bezeichnung „Juwel 90“ bei:

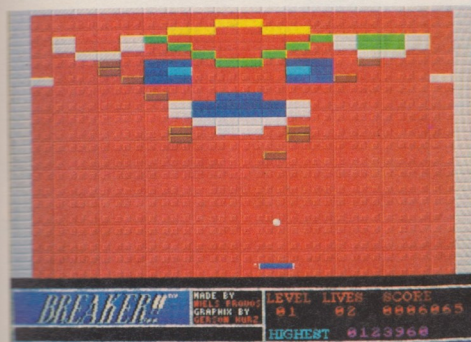
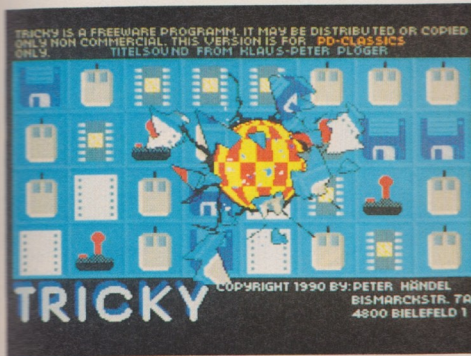
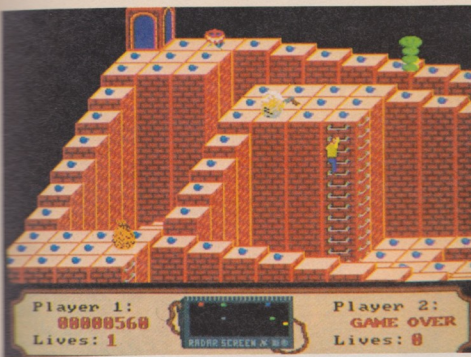
Wolfgang Bittner
Wilhelm von Kettelerstr. 5
6705 Schifferstadt
Tel.: 06235/1070

Weiter geht's mit der „PD-Classics“-Serie von CPS. Dort finden wir auf der Disk 9 das Shareware-Spiel **The Tennis Game**. Es benötigt zwar mindestens 1 MB Speicher, bietet dafür aber aller-



hand: Im Eröffnungsmenü kann zwischen Trainings-, Einzel- und Zwei-Spieler-Modus gewählt werden, außerdem läßt sich hier festlegen, ob der Schiedsrichter seinen (englischen) Senf dazugeben soll oder nicht. Auch beim anschließenden Match wurde an alles gedacht, was den Amiga-Boris glücklich macht – vom

Grundlinienspiel bis zur Netzattache, vom Slice bis zum Smash ist alles da und alles möglich. Agerundet wird das Ganze durch eine Spielstandsanzeige und sehr realistische Soundeffekte, auch die Grafik ist nicht übel. Die Joysticksteuerung funktioniert etwas ungewohnt, aber sonst ist hier gewinig auszusetzen. Außer



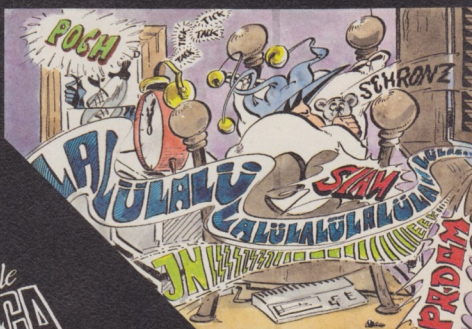
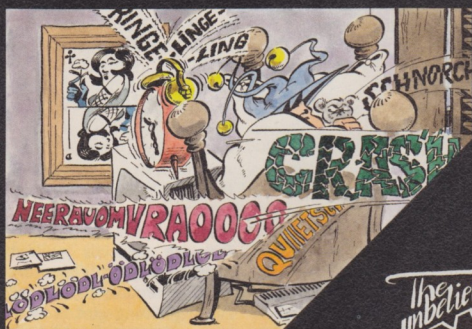
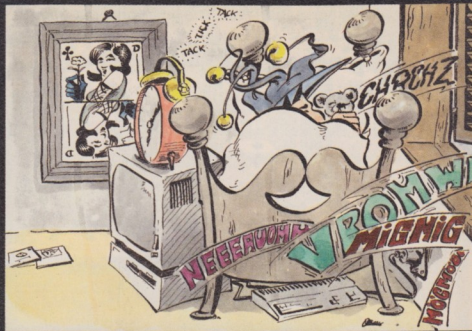
vielleicht, daß es trotz deutschem Autor nur eine kurze englische Anleitung gibt. Jede Menge Treppen findet man bei **The J.A.R.** auf Disk 14. Auf den 3D-Stufen sind all die kleinen blauen Kugeln verstreut, die es bei diesem **Jump & Run Game** aufzusammeln gilt. Natürlich tummeln sich hier auch ein paar niedliche Monsterchen, denen man nicht zu nahe kommen sollte. Mit Hilfe der herumliegenden Felsbrocken und zweier Waffen (die man aber erst finden muß) kann man sich die Störenfriede vom Leib halten. Übermäßig flott geht die Sammelei zwar nicht vonstatten, dafür gibt's volle PAL-Auflösung, Zwei-Spieler-Modus, deutsche Anleitung und eine Highscoreliste. Gegen Einsendung der Sharewaregebühr bekommt man die neueste Version, den Source-Code und einen Szenario-Editor zugeschickt. Auf Disk 81 befindet sich **Tricky**, eines der zahlreichen Werke von Peter Händel. Dieses Freeware-Programm ist ein grafisch besonders hübsch geratenes Denkspiel, bei dem es darum geht, mit einer Kugel alle Symbolsteine auf der labyrinthartigen Spielfläche abzuräumen. Hier ist die richtige Strategie gefragt: Die Symbole, welche als nächstes an der Reihe sind, werden angezeigt, Richtungspfeile weisen dem Kügelchen dann den rechten Weg. Während der ganzen Zeit läuft die Uhr mit, nach jedem Level werden die verbleibenden Sekunden als Bonus verrechnet. Eine ansprechende Musik sorgt für die passende Begleitung; Speicherstände sind möglich, und eine Highscoreliste ist ebenfalls vorhanden. Darüberhinaus bietet **Tricky** eine ausführliche deutsche Anleitung und einen Leveleditor. Nochmal Denken mit Peter Händel heißt es bei **The Turn** auf Disk 82. Auch dies ist ein Freeware-Programm, eine kleine Geldspende wird vom Autor aber nicht abgelehnt. „Geturnt“ werden hier runde Steine, die auf einer Seite

weiß, auf der anderen schwarz sind. Dabei drehen sich immer alle jene Steine um, die direkt um den angeklickten herum liegen. Zweck der Übung ist es, durch geduldiges Drehen und Wenden auf dem Spielfeld ein vorgegebenes Muster zu erzeugen. Da die 18 Level jeweils innerhalb von fünf Minuten zu absolvieren sind (Restzeit wird als Bonus verrechnet), kann es hier gelegentlich schon mal zu Schweißausbrüchen kommen. Für den nötigen Komfort sorgen wieder eine speicherbare Highscoreliste, die deutsche Anleitung, ein Leveleditor und jede Menge Sound.

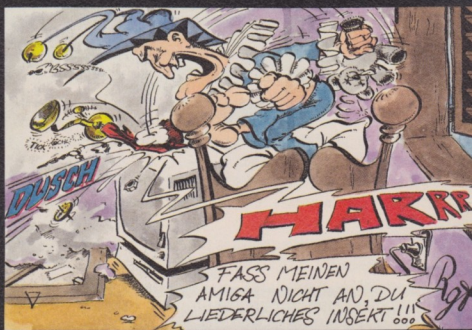
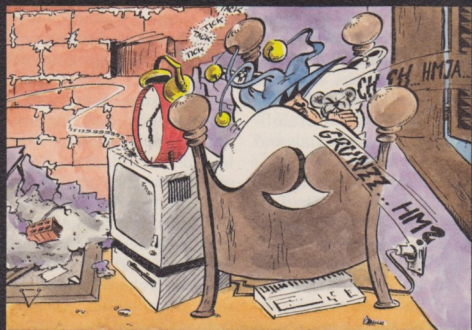
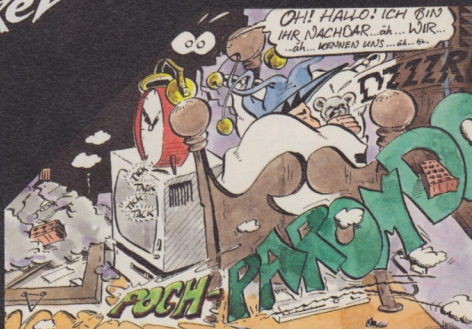
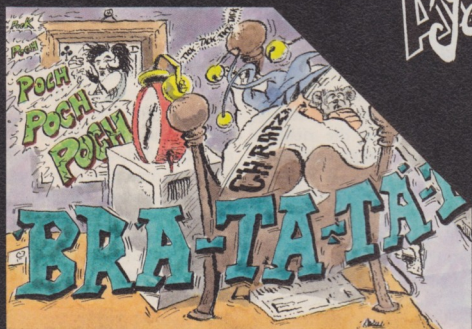
Das Schlußlicht für heute ist **Breaker!** auf Disk 87. Die deutlich an „Arkanoid“ erinnernde Breakout-Variante ist zwar nur als spielbare Demoversion vertreten – satte 70 Level (!) und haufenweise Specials sollten aber genügen. Gesteuert wird das Paddle per Maus, zur Begleitung gibt es witzige Kommentare (mit Sprachausgabe) und ausgezeichnete Sound-FX. Wer sich durch alle (nicht gerade leichten) Spielstufen gekämpft hat, kann auch hier zu einem mitgelieferten Leveleditor greifen. Solltet Ihr also die letzten fünf Jahre am Nordpol verbracht haben, könnt Ihr jetzt das Breakout-Fieber preiswert nachholen...

Zu beziehen sind alle vorgestellten „PD-Classics“ über: **CPS Frank Heidak**
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/40 74 47
 Kosten tun sie immerhin 10,- DM pro Stück, wovon ein Teil an die Autoren der Shareware-Programme geht.

Im nächsten Jahr geht's dann wieder nach Bayern, um mal nachzusehen, was bei der weiß-blauen Lokalserie inzwischen an Neuigkeiten dazugekommen ist. Bis dahin verabschiede ich mich stilgerecht mit einem zünftigen „Pfäut Euch“, wünsche frohe Weihnachten und einen guten Rutsch! (wh)



The unbelievable
AMIGA
Boxer



KNOW HOW

Alle Jahre wieder . . . ach was red ich überhaupt, jede Ausgabe versorgen wir Euch an dieser Stelle mit Tips, Cheats und Lösungen zu aktuellen Spielen. Und damit sich niemand mehr beschweren kann, daß wir niemals Hilfen zu älteren Games veröffentlichen (obwohl so viele davon auch heute noch interessant sind) gibt es ab sofort unsere „Klassiker-Tips“. Gut, was?

Gelöst: Beast 2 Inspektor Griffu	Jede Menge Tips und Cheats: Apprentice Bar Games Battle Squadron Dragonflight Dungeon Master F/A-18 Interceptor	F-29 Retaliator Globulus Great Courts Great Giana Sisters Indiana Jones Adv. Interphase Invest	Iron Lord Legend of Faerghail Monty Python Night Hunter Ra Rainbow Islands Shadow Warrior	Spell Bound Supremacy Test Drive 2 Turrican Unreal Wings Wings of Fury
Karten zu: Legend of Faerghail				

Gibt's irgendwo noch irgendjemand, der noch nicht weiß, daß jeder veröffentlichte Tip honoriert wird? Nö? Na, dann brauchen wir ja eigentlich nicht mehr darauf hinzuweisen, daß abgedruckte Cheats und Lösungen je nach Umfang und Aktualität mit 20 bis 100

Märkern belohnt werden. Also Leute, haltet Euch ran und bleibt weiter so fleißig wie bisher. Schickt alles, was Ihr habt, an:

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

Und damit das klar ist: Antwort auf mit **Know How** gekennzeichnete Zuschriften bekommen nur diejenigen, die auch Kohle zu erwarten haben!!! Ansonsten müßt Ihr Euer Schreiben an die

Mailbox richten - da haben aber wieder Tips & Tricks nichts verloren! Tja, das Leben ist hart, besonders für Eure gestreifte Briggitta. Also habt bitte ein bißchen Verständnis . . .

Hilfe! Fragen?!

Wie bekomme ich bei **Space Harrier 2** unendlich viele Leben?

Ich suche Cheats zu **Sir Fred**, **New York Warriors** und **Escape from the Planet of the Robot Monsters**. Und noch ein Frage: Kennt jemand das Paßwort bei **Beast 2**? (Ein Cheat zu **N.Y. Warriors** findet sich in **AJ 7/90**, und eine Lösung zu **Beast 2** in diesem Heft - vielleicht hilft Dir das ja schon mal weiter . . .).

Wer weiß einen Supercheat zu dem Superspiel **The Killing Game Show**?

Und immer noch gesucht: Cheats zu **Last Ninja 2**, **Moonwalker** und **Die Hard!**

Wer kann mir bei **Bombuzal** helfen? Ich komme in **Level 129** nicht weiter. Vielleicht weiß jemand, wie man die große Tretmine oben rechts, 2 Felder links neben dem Teleporter gefahrlos in die Luft jagen kann.

Wie komme ich bei **Zak Mac Kracken** in die Marspyramide? Und gibt es wirk-

lich keinen Cheat zu **Rick Dangerous**?

Wie komme ich bei **Indy 3 Adv.** an der ersten Prüfung vorbei? Wie kann ich bei **Interceptor** in der vierten Mission die Rettungskapsel nahe genug am verunglückten Piloten abfeuern? Außerdem brauche ich einen Cheat zu **Borocop** (ind.)! (Wirf mal einen Blick in **AJ 12/89** bzw. **1/90** - die beiden letzten Probleme sollten damit schon beseitigt sein!)

The third Courier: Wo ist das **Ax Bax**? Wer ist **Jack** (vom Anrufbeantworter)? Kann man Waffen nach **Ost-Berlin** schmuggeln, ohne daß sie von den Grenzsoldaten gefunden werden? Was sind „street vendors“? Und wo soll da ein Geheimübergang sein (Frage aus **AJ 10/90**)?

Suche Cheats, und zwar zu **Bubble Bobble**, **Alien Syndrom**, **Wandet**, **Fright Night** und **Superman!**

Hilfe, suche dringend Cheats zu **Turrican**, **IK** + **Targhan!** (Turrican: **AJ 9/90**, **IK** +: **AJ 11/90**)

Wo ist bei **Dungeon Quest** der Eingang zum **Dungeon**, und wie kommt man rein? Wie muß man das **Codewheel** benutzen? (Bei der Sache mit dem **Codewheel** nutzt vielleicht ein Blick in das Handbuch . . .)

Wer kennt 'nen Cheat zu **Crystal Hammer 2**?

Wie lautet die Telefonnummer vom Hotel bei **Stadt der Löwen**? Wie kann ich bei **Their finest Hour** die Funkfrequenz herausfinden?

Wie schaffe ich den dritten Level bei **Ghostbusters 2**?

Wie bekommt man bei **Maniac Mansion** den Schlüssel am **Kronleuchter**? Wie kriegt man die Garagentür auf? Und wie öffnet man das Gitter hinter dem Gebüsch? (Noch mal in aller Deutlichkeit: Die Lösung zu **Maniac Mansion** steht in **AJ 3/90!**)

Wie komme ich bei **Treasure Island Dizzy** an dem **Fisch** mit der Laterne (im Tunnel, kurz nach dem **Wreck**) vorbei?

Suche dringend Cheats zu **Der Spion, der mich liebte**, **The real Ghostbusters**, **Batman - the Movie** und **Gramlins 2!** (Batman: **AJ 2/90**)

So, das wären mal wieder die Fragen für heute. Bitte antwortet weiter so eifrig wie bisher - vielleicht habt ja auch Ihr mal ein Problem, bei dem Euch dann die anderen Leser helfen können. Und weil's so schön ist, hier zum dritten Mal unsere Bitte: Wer ganze Lösungen, Karten oder ganz allgemeine Tips zu älteren Spielen sucht, der probiere es doch mit einer (kostenlosen) Kleinanzeige. Allzu ausführliche Hilfen zu betagten Games werden wir nämlich ziemlich sicher nicht veröffentlichen . . .

Für alle anderen gilt: Das **Kenntwort Fragen** nicht vergessen, auch wenn es sich um eine Antwort handelt. Außerdem würdet Ihr uns einige Arbeit abnehmen, wenn Ihr gleich dazu schreibt, in welcher Ausgabe das betreffende Problem veröffentlicht war. Danke!!

Tips und Tricks

Wie immer zuerst unsere Cheats. Zu **Unreal** hatten wir in der letzten Ausgabe einen gesucht, und prompt trudelte er auch in 100facher Ausführung bei uns ein. Manche werden ihn ja vielleicht schon kennen: Im Auswahlmenü (mit dem Kugeldrachen) tippt man das Wort **ORDILOGICUS** ein. Sobald der Bildschirm aufblitzt, ist der Cheat aktiviert. Man verliert nun in den 3D-Sequenzen keine Energie mehr, und auch in den 2D-Sequenzen lebt man trotz Energieverlust ewig weiter. Außerdem kann man mit einem Druck auf Return einen Level überspringen. Die Sache hat nur einen Haken: Mit Punktesammeln ist's Essig.

Klaus Vill aus Biberbach läßt uns auch diesmal nicht im Stich. Diesmal weiß er einen Cheat zu **Monty Python's Flying Circus**: Wenn man in der Highscore-Liste **SEMPRINI** eingibt, so muß man nach dem Game Over nicht jedesmal von vorn beginnen, sondern kann in dem Level wieder starten, in dem man gescheitert ist. Außerdem werden dadurch die versteckten Bonusgegenstände sichtbar.

Auch zu **F-29 Retaliator** hat Klaus einen Tip: Gibt man als Pilotennamen **CIARAN** ein, so hat man während der Mission unendlich viele Raketen zur Verfügung. Denselben Effekt erreicht man auch, indem man als Namen **THE DIDYMEN** wählt, auf das Colonel-Icon klickt und dann Return drückt. So schreibt Gregor Mechtersheimer aus Niederpöcking. Aber Vorsicht: Beide Cheats funktionieren nur auf der alten Version. Wer den Update hat, guckt durch die Röhre. Macht Euch aber nix draus, dafür hat die Urver-

sion einen schweren Bug: Sie stürzt nämlich nach etwa 80 bis 90 Missionen hoffnungslos ab. Wer die Möglichkeit hat, sollte sich beizeiten den Update besorgen, und das Game umtauschen...

Gregor weiß auch zu **Interphase** einen Cheat. Man startet das Spiel und gibt dann **FENNY** ein. Dabei ist zu beachten, daß der erste Buchstabe mit Shift-Taste gedrückt werden muß, und außerdem die englische Tastaturbelegung gilt ($Y=Z$) – also eigentlich **Fennz**. Man kommt dadurch in einen versteckten Auswahlscreen, in dem man sich die einzelnen Objekte genauer ansehen kann. Weitere Effekte konnten wir aber leider nicht entdecken...

Daß man bei **Battle Squadron CASTOR** eingeben muß, um unzerstörbar zu sein, weiß ja schon jedes Kind, Gregor hat aber noch etwas anderes herausgefunden: Tippt man nämlich im Titelbild **ELECTRONIC**, so erhält man eine Liste mit einigen Optionen. Auch ganz praktisch...

Endlich erhielten wir einen funktionierenden Cheat zu **Shadow Warriors**, und zwar von Oliver Wernet aus Tübingen. Erstmals muß man alle Credits verbrauchen, bis auf einen. Nun wartet man, bis das Bild mit der Kreissäge und dem blauen Ninja erscheint, und drückt dann die Tasten 1 und 2 gleichzeitig. Sobald nun beide Ninjas kommen, erhält man unendlich Credits. Danke auch!

Spät, aber doch können wir Euch einen Cheat zu **Rainbow Islands** anbieten. Er stammt von Boris Gröninger und lautet wie folgt. Während des Farbscrollings im Titelbild des Spiels kann

man diese Cheats eingeben (wenn man das Game besitzt):

LBSJRWL – Continues
BLRJSBJ – schneller laufen
RJSBJSBR – zwei Regenbogen
SSLLRRS – schneller Regenbogen

Aber am wichtigsten ist, daß das jeweilige Wort mit der Space-Taste beendet wird und daß man fertig getippt hat, wenn das Titelbild verschwindet (muß echt sehr schnell gehen), sonst läuft da nämlich gar nix. Und weil's an dieser Stelle grad gut paßt: Bitte beschreibt alles so genau wie möglich, jede noch so winzige Kleinigkeit. Wir hätten diesen Cheat schon lange veröffentlichten können, wenn da nicht die Sache mit der Space-Taste gewesen wäre...

Zu unserem Cheat für **Wings of Fury** aus AJ 11/90 hat Tom Tenggara aus Esslingen noch eine Ergänzung parat: Man erhält nämlich bei aktiviertem Cheatmode (**COLIN WAS HERE**) mit einem Druck auf M noch unbegrenzte Munition, mit D lassen sich Schäden am Schiff entfernen, mit R kann man die Waffen nachstellen, und mit F bekommt man wieder einen vollen Tank.

Weiter geht's mit ein paar Codes zu **Spellbound**, die uns Stefan Reich aus Troisdorf schickte. Sie lauten:

HEYY
ODUI
DYOU
CALL
MYPI
NTAW
OMAN
NUTS

Und gleich noch ein paar Paßwörter, diesmal zu **Apprentice**:

WIZARD
SPELLS
ARCANE
DRUID
FAERIE

Nach dem ersten Titelbild „Tab“ zu drücken, wäre wohl nicht das Verkehrteste. Unser Dank geht an Kai Starke aus Marburg.

Der Anfang ist gemacht – hier kommt der erste Code zu **Globulus**, und zwar von Marco Wannemacher aus Friedrichshafen: **Zv8mo!EG** (Groß- und Kleinschreibung beachten!)

Den Code für den sechsten Level bei **Night Hunter** verriet uns Jan Lehmbek aus Tangstedt; er lautet: **JPB**

Schönen Dank auch an Markus Vonhoff aus Bergkamen, von dem wir die richtigen Antworten zur Annacherei bei **Bar Games** erhielten:

Die rothaarige Schönheit:
1. Block: 1. Antwort – 3. Antwort – 1. Antwort
2.: 1 – 1 – 1
3.: 3 – 2 – 3
4.: 2 – 3 – 1

Die blonde Lady:

1.: 3 – 1 – 1
2.: 3 – 1 – 3
3.: 1 – 3 – 2
4.: 2 – 2 – 1

Die schwarze Miez:

1.: 2 – 3 – 2
2.: 2 – 3 – 2
3.: 2 – 1 – 1
4.: 1 – 1 – 1

Und nicht verdrücken, gelle!

Weil **Legend of Faerghail** ein wirklich schönes Spiel ist, kommt hier noch ein kleiner Nachtrag und ein Tip. Ersteres haben wir in unserer Lösung (AJ 11/90) vergessen, aber Willi Bier aus Eschweiler hat uns darauf aufmerksam gemacht: In der Pyramide im 4. Stock wartet nämlich noch ein Elementar auf die richtige Antwort. Sie lautet: **KREIS**

„Joker of Giants“ hat einen wahrhaft gigantischen Trick auf Lager. Den Erfahrungstrank im Keller des Schlosses kennt Ihr ja. Wie man ihn vermehrt, wißt Ihr auch, oder? (nehmen, vor die Stadt gehen, abspeichern, verkaufen, rausgehen, alten Spielstand laden, wieder rein, Trank vom Händler kaufen – der hat ja jetzt auch einen, rausgehen, speichern, reingehen, Getränke verkaufen, rausgehen, neu laden, reingehen, Getränke kaufen, etc.) Das wiederholt man so



lange, bis man kein Geld mehr hat. Nun läßt man den Schmied alle Tränke saufen, bis er auf Erfahrungslevel 16 steht. Dann kann er nämlich den Zauberspruch „Titanenfaust“, für den man sonst schlappe 16 Mio. Erfahrungspunkte braucht. Steht einem nun ein Elementar im Weg, eine Wand oder eine magische Tür – null Problem! Natürlich kann man das auch mit anderen Charakteren machen...

So, weiter geht's mit ein paar Tips zu Wings, gesammelt von Michael Fedorcuk aus Salzburg.

1. Tiefflug mit Gebrauch von Bordwaffen:
Versucht nur auf Hauptziele zu schießen. Wenn AA-Flak vorhanden ist, diese auch vernichten! Es müssen min. 50% der Hauptziele zerstört werden, sonst kann man die Mission abschreiben. Keine roten Kreuze abschießen! Wenn ein Zug angegriffen werden soll, alle Waggons und vor allem die Lok abschießen. Die Soldaten können das Flugzeug nicht abschießen, das kann nur „Archie“. Wenn Ihr später (ab Okt. 1916) Soldaten an den Schützengräben trifft, fliegt immer links von der Straße und merkt Euch die Positionen, sie sind immer gleich.
2. Luftkampf:
Immer lange anvisieren, bevor man schießt, und dann den Flug der Kugeln verfolgen (sehr nützlich in Kurven). Erst schießen, wenn der Feind ca. 1 cm groß im Fadenkreuz ist, und nie auf andere zielen, bevor der anvisierte Feind erledigt ist. Man muß die Flieger sechsmal treffen, beim 7. Mal trudeln sie ab. Das gilt auch für uns, wenn man abgeschossen wird, kann man aber oft noch eine Landung hinzubehalten. Aber Achtung: waagrecht aufkommen! Wenn möglich, sollte man aber immer ausweichen, da das der Feind nie tut. Loopings nur in Notlagen machen, man verliert dadurch sehr viel Höhe. Lieber öfters die Imelmann-Wende machen (siehe Handbuch).
3. Bombardieren:

Die Bombe erst fallen lassen, wenn sich die Schnauze Eures Fliegers in der Mitte des Ziels befindet. Nie mehr als eine Bombe werfen. Auch bei Zügen genügt eine (auf die Lok). Soll man einen Flugplatz oder eine Brücke bombardieren, merkt Euch vom Aufklärungsfoto die genaue Position. Bei U-Boot-Bombardierungen nur auf auftauchende oder stehende U-Boote zielen. Wenn nur der Turm sichtbar ist, erst abwarten, ob es auf- oder abtaucht. Keine Bomben auf Zerstörer verschwenden, man braucht sie für die U-Boote.

Zu den einzelnen 3D-Sequenzen:

Patrolling:
Man muß nur den Feind abschießen. Punktesammeln ist somit leicht gemacht. Beim Formationsflug Joy nach links, schon rollen alle nach links ab. Immer vergewissern, daß der Feind wirklich tot ist. Wenn man Bische erkennt, ist man schon sehr tief, wenn sie größer als der Kopf des Piloten sind, sofort hochziehen! Wenn es dunkel wird, Monitor etwas heller drehen – klappt prima!

Protecting:
Soll man Bomber oder Aufklärer beschützen, immer dranbleiben und sich nicht von den Jägern ablenken lassen! Will man den Ballon beschützen, erst schauen, ob er gefährdet ist (normalerweise nicht), dann sofort auf die Flugzeuge schießen. Ab 25. Dez. greifen die Feinde das eigene Lager mit 2 Gocha-Bomber und einem Albatros D.II an. Sofort die Bomber angreifen, wenn's was nützt. Ebenso schwer ist Richthofen, der auch im Winter auftaucht.

Busting:
Eine spezielle Taktik: Erst den Ballon anvisieren, dann steigen, bis er verschwunden ist, und zuletzt hinunter und von oben beschießen – meist genügt eine Salve.

Zum Abschluß noch ein allgemeiner Tip: Immer auf „Archie“ achten, das Handbuch und das Tagebuch genau durchlesen und keine

Munition verschwenden, aber das ist eh klar, oder? Von Robert Oechsler und Frank Schumann kommen auch noch zwei kleine Tips, und zwar: In der „Bomb the...“ Sequenz immer über die Kanone fliegen, so kann man nicht getroffen werden. Außerdem könnt Ihr eine höhere Trefferquote erzielen, indem Ihr ordentlich Fersengeld gebt, wenn der Computer eine Maschine abgeschossen hat.

Kommen wir nun zu Invest, von Jörn Bahlmann aus Mettmann kommen schon mal die ersten Tips:

1. Um an mehr Aktien zu kommen, kauft man dem zweiten Mitspieler („Sklave“) seine Aktien für null Dollar ab. So besitzt man 2 Firmen und läßt den anderen langsam pleite gehen.
2. Raumsfahrt wirft am meisten Geld ab. Saver World bringt durch Aktienverkauf an der Börse (35%) ca. 270.000 \$ (mehr Geld. Also öfters kaufen und verkaufen (6.1 bringt am meisten!).
3. Abwerben: ca. 15.000 \$ bis 20.000 \$. Man spart ca. 45.000 \$.
4. Firmenkauf: Es ist meist günstiger, 35% Firmenaktien (Börse) zu kaufen, als die Firma direkt.
5. Will man Geld von der Versicherung kassieren und die Firma sanieren, setzt man einen Saboteur auf die eigene Firma an und geht dann auf das Reparatur-Icon.
6. „Spenden“ an „Freunde“ kann man sich meistens sparen.
7. Banken:
Parker Credits: 3.000.000 \$ / 12 Mon. – 260.000 \$ Zinsen – + 120.000 \$.
Negli Bank: 4.500.000 \$ / 15 Mon. – 315.000 \$ Zinsen – + 225.000 \$.
Sharkomat Bank: 8.000.000 \$ / 18 Mon. – 480.000 \$ Zinsen – + 640.000 \$.
8. Versicherung:
Feuer & Unfall: 100.000 \$ – Rate: 5.100 \$
Unfall: 100.000 \$ – Rate: 3.900 \$
Feuer: 100.000 \$ – Rate: 3.500 \$.
Auch Mitja Wurst aus Bre-

men hat Erfahrungen gesammelt: z.B. kann man Gewinn machen, indem man die Elektronik-Firma Starline Corp für 4,75 Mio. Dollar kauft, dafür 35% der Aktien erhält und diese dann mit einem Gewinn von ca. 500.000 \$ bis 600.000 \$ verkauft (Kann man mehrmals machen).

Holger Raff aus Linkenheim hat einen kleinen Programmfehler entdeckt, den man sich prima zunutze machen kann: Das Programm legt nämlich einen bestimmten Betrag an „Negativ-Geld“ fest – das bedeutet, man kann erstmal Geld verschleudern (kaufen, kaufen, kaufen) und z. B. ca. 30 Mio. Verlust machen. Im nächsten Monat beginnt man trotzdem wieder mit „nur“ 12 Mio. Verlust. Anfänglich sollte man das aber nicht übertreiben, weil man da schon bei 8 Mio. Verlust aus dem Game aussteigt. Außerdem ist auch Holger der Meinung, daß man immer zwei Spieler wählen sollte, um den einen so richtig schön auszunutzen (oh, wie gemein!).

Erste Erfahrungen zu **Supremacy** schickte uns Horst Fischer aus Mörfelden. Werner (unser Tester) hat sie sich vorgenommen und noch selbst ein paar Kleinigkeiten hinzugesetzt. Den Atmosphere Processor kann man in der einfachsten Stufe (die wir jedem Anfänger empfehlen) nicht gleich zu Beginn erwerben. Auch in der schwierigsten Stufe dauert das seine Zeit. Sobald man ihn kaufen kann, sollte man das auch sofort tun und sich gleich mal auf ein bis zwei Dschungelplaneten niederlassen. Dort gefällt's unseren Leuten nämlich am besten. Farming Stations braucht man, um Nahrung zu produzieren. Wenn die Bevölkerung wächst, genügt eine schon bald nicht mehr. Außerdem sollte man ab und zu nachschauen, ob sie noch laufen, denn durch galaktische Stürme werden sie manchmal zerstört. 30.000 Einwohner ist übrigens das Ma-

ximum, was so ein Planet verkraften kann, hat man diese Zahl (durch niedrige Steuern) erst mal erreicht, sollte man die Steuern ruhig auf über 40% erhöhen, da dann die Kohle fließt. Mining Stations sollte man auf Vulkanplaneten installieren, denn dort mag sonst eh niemand hin. Im übrigen kann man mit diesen ruhig sparsam umgehen, da man sie nur zu Beginn (da aber dringend) benötigt (Mineralien und Treibstoff). Später braucht man nur mehr weniger Treibstoff (zuletzt gar keinen mehr), da die Entwicklung unaufhaltsam vorschreitet (nuklearer Antrieb). Solar Stations hingegen darf man sich gerne mehrere zulegen, die Dinger sind sehr günstig und auch notwendig (Starbase etwa 3 bis 4). Die Starbase und natürlich die gut bevölkerten Dschungelplaneten (werden gerne angegriffen) sollte man möglichst bald durch Truppen schützen. Man rekrutiert also ganz am Anfang, sobald man genügend Leuten hat, schon 8 Truppen und schickt sie sofort ins Training. Nur wenn sie auf 100% ausgerüstet sind, nutzen sie auch etwas. Will man vermeiden, daß man angegriffen wird, selbst angreifen! Zu diesem Zweck schickt man drei Schiffe mit je vier Truppen zur gegnerischen Starbase und verheizt sie. Das wiederholt man immer wieder, dadurch ist der Feind beschäftigt, läßt uns in Ruhe und ist auch bald so geschwächt, daß man eine Eroberung ins Auge fassen kann...

So, nun noch schnell ein paar Antworten auf Fragen in der letzten Ausgabe. Unser Dank gebührt Stephan Rentschler aus Waging. Turrican: Den gesuchten Ausgang gibt es bei der (illegalen) Kopie nicht - sollte das tatsächlich das Problem gewesen sein? Indy 3: Die Totenköpfe von links nach rechts lauten: F,D,H,G,E,C Great Giana Sisters: In Level 25 gibt es einen Warp

über dem zweiten Paar „Doppelsteine“ im Wasser. Milan Straka aus Lalling weiß die Antwort zu Dragonflight: Die beiden Dungeons auf Dorithanon heißen Mastyk (N) und Mortyk (S). Das Einhorn befreit man so: Man fahre zum König auf Dorithanon und gebe ihm 4 Diamanten (aus den Dungeons dieser Insel). Man erhält dadurch einen besonderen Schutz. Und noch zwei Antworten kommen von Andreas Reiners aus Mönchengladbach. Great Courts: Um in der dritten Runde den Aufschlag ins Feld zu bringen, muß man erst Feuer drücken, dann lenkt man das Fadenkreuz dorthin, wo man den Ball haben will, und danach drückt man nochmals Feuer. Ist nicht ganz einfach - üben! Iron Lord: Auch hier gilt: üben! Feste am Joystick rütteln, einen anderen Trick gibt es leider nicht.

Klassiker-Tips

Dungeon Master

Wenn Ihr am Dungeon-Eingang vor der Tür steht, probiert doch mal folgenden Spruch aus: OH EW RA !! Um den Level der Ninjas zu erhöhen, kann man einfach Waffen werfen und sie wieder auf sammeln. Dies solange wiederholen, bis man einen Level aufsteigt. Das geht auch bei Magiern oder Kämpfern - einfach in die Luft zaubern oder kämpfen.

F/A 18 Interceptor

Wählt im Menü die 2. Option (Free Flight...) und drückt anstatt 1 - 4 die 0 (Null). Der Bildschirm wandert nun nach Süden...

Test Drive 2

Gebt mal während der Fahrt einfach einen der folgenden Cheats ein: AERF - schnelle Beschleunigung und schnelles Bremsen, ein Extraleben GASS - Sprung zur Tankstelle mit überragender Zeit GASTT - Sprung zur Tankstelle mit realistischer Zeit BRUCE - verändert das Schild in Level 2 (play Grand Prix...)

SEGA® MEGA DRIVE

Megadrive RGB + PAL	Fial Bogen	119,90	Soko Ban	99,90
Kabel Joypad, Netzteil	Forgotten Worlds	299,00	Space Harrier	99,90
Extra Joypad	Ghost Buster	99,90	Space Invaders '90	119,90
Afterburner	Ghouls n' Ghosts	109,90	Strider (8 MB)	139,90
Air Rider	Ghosts n' Goblins	99,90	Super Hang On	109,90
Atax Kidd	Herczog 2	99,90	Super Monaco GP	109,90
Alterd Base	Hurricane	99,90	Super Shmups	119,90
Basketball	Kajika On	99,90	Super Thunder Blade	109,90
Balms	Keaton	99,90	Thunderforce 2	89,90
Column	Moan Walker	109,90	Thunderforce 3	119,90
Course	New Zealand Story	99,90	Ultimate	99,90
Cybern	Overseas	99,90	Super Masters Golf	99,90
Darwin	Phant. Star 2 (Jap.)	139,90	Whip Rush	99,90
D J Boy	Phant. Star 2	139,90	Vermillion	99,90
E Swat	Phelios	99,90	X-Copy Cup Soccer	99,90
	Rambo 3	99,90	X.D.R. Cup Soccer	119,90
	Rastan Sage 2	119,90	Zoo	99,90

Nintendo® GAME BOY

Game Boy, Tetris, Ohrhörer, Diakabel, Batt	150,00	Helanayo Alien	49,90	Puzzle	59,90
Gamboy Akkupack	79,90	Hyper Lode Runner	54,90	Puzzle Road	59,90
Alleyway	49,90	Lock n' Chase	54,90	Quartz	59,90
Asmik World	59,90	Lunar Lander	69,90	Rama 1/2	59,90
Baseball Kids	54,90	Lupin 3	54,90	Sage	59,90
Baseball Pro	59,90	Makamuro	54,90	Shanghai	59,90
Baseball	59,90	Master Karsteka	54,90	Shogi	59,90
Billard	64,90	Match Mania	59,90	Snoopy	59,90
Blodia	54,90	Mickey Mouse	54,90	Snake Pilot	54,90
Bomber Bay	59,90	Moto Cross	54,90	Super Boy	59,90
Boulder Dash	69,90	Navy Blue	54,90	Soko Ban 2	59,90
Boxing	59,90	Nemesis	59,90	Solar Striker	49,90
Burai Fighter	54,90	Ninja Adventure	69,90	Solar Invaders '90	49,90
Cats	49,90	Ornival	54,90	Talder Man	59,90
Castlevania	59,90	Penguin Boy	59,90	Super Mario Land	49,90
Cosmo Tank	54,90	Penguin Land	59,90	Tasmania Story	59,90
Dinosaur	59,90	Penguin Wars	54,90	T. Mutant N. Turtles	59,90
Double Dragon	59,90	Pinball 66	59,90	Tennis	59,90
Dragon Slayer	59,90	Pinball Party	54,90	Trump Boy	54,90
Flappy Special	54,90	Pipe Dream	59,90	Ultra Man	59,90
Fighting	54,90	Pitman	54,90	Yo-Yo	59,90
Funny Fights	54,90	Popeye	49,90	Zoide	59,90

SIERRA® MEGAPACKS

Spiele mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	—
Colonel's Request	129,90	134,90	—
Catapult of Camelot	119,90	134,90	—
Herz's Quest	119,90	134,90	—
King's Quest 1, 2 oder 3	39,90	39,90	39,90
King's Quest 1, 2 und 3	99,90	99,90	99,90
King's Quest 4	119,90	119,90	119,90
King's Quest 1, 2, 3 und 4	199,90	199,90	179,90
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	84,90
Leisure Suit Larry 2 (512 Kb)	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3 (512 Kb)	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 4	259,90	269,90	249,90
Madhouse's Sew Work	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	99,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Space Quest 1	99,90	99,90	79,90
Space Quest 2	99,90	99,90	99,90
Space Quest 3 (512 Kb)	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	254,90	249,90

Public Domain Classics - Amiga

Ahoy	10,00	Prof. Williams	10,00
Atlas	10,00	R.O.M.	10,00
Breaker	10,00	Sequencer	10,00
Billard	10,00	Top-Karts	10,00
Breaker	10,00	Spiele-Demos	99,90
Chess 2-0	10,00	Ballistik	5,00
Death	10,00	Burkhan	5,00
DGOB	10,00	Cloud Master	5,00
Frühjahr Editor	10,00	Cloud Kingdom	5,00
Fischfänger	10,00	Die Phantasie	5,00
Goldfinder	10,00	Dyler 67	5,00
Jump and Run	10,00	E-Motion	5,00
Mac Factory 0-Ball	10,00	Highes Int. Soccer	5,00
Manie Slides	10,00	Escape - Robot	5,00
Monas	10,00	2-9 Realistator	5,00
Memoria (Adventure)	10,00	2-9 Realistator	5,00
Parasite	10,00	2-9 Realistator	5,00
Peters Quest	10,00	Gold Gold	5,00
Popcorn's scenery	10,00	Gold Of The Aztecs	5,00
Outsider	10,00	House Of Shadows The	5,00
Rail On	10,00	Ivanhoe	5,00
Sesio Pro	10,00	James O'Arc / Bozoma	5,00
Star Trek Quiz	10,00	Jeopardy Jackson	5,00
Steinberg	10,00	Kar	5,00
Stonage	10,00	Kar	5,00
Super Hit	10,00	Legend of Fearghal	5,00
Tennis	10,00	Legend of Fearghal	5,00
Ticks	10,00	Pigmania	5,00
Towers Concentrat.	10,00	Prand	5,00
Tracy	10,00	Powerslides	5,00
Turn The	10,00	Star Trek 1 - 2	5,00
Zerg	10,00	Rally Cars	5,00
		Tie Break	5,00
		Wendy's Trip	5,00
		Winter Demo (1 MB)	5,00

Amigawerkzeuge
Analytic Calc 10,00
Amiga Special 10,00
Bandwidth 10,00
Clicks 2 10,00
Disklay 2 10,00
Festplatten Disk 10,00
File Master 10,00
Graphic Utilities 10,00
Jaschheim (1 MB) 10,00
Label 2 10,00
M.S. Text 10,00

Wendy's Trip 5,00
Winter Demo (1 MB) 5,00
Pakete und PRB 5,00
über mehrere Disks 5,00
Karten und Rohre 25,00
zusammen 25,00
Star Trek 1 (1 MB) 20,00
Star Trek 2 10,00
Star Trek 1 - 2 40,00
Wizard of Sound 15,00

Jetzt auch PD-Clippart für MS-DOS (5,25 Zoll)
Fordern sie unsere kostenlose Übersicht an!

Zubehör

Verlängerungskabel 9-Pol Sub-D 1 Joystick, Maus u. Monitor - 2 m	9,90
Goleum Sound Stereo Digitizer	AM 189,00
memore Speicherwerkzeuge	AM 229,00
Amiga 500, schnell, Uhr, Megabit-Chips	AM 498,00
YC-Farbprinter Automatic	AM 498,00
YC-Adapter, S-VHS-Schnittstelle	PC 299,00
Ad Lib Karte Solo	PC 399,00
11 Stimmen, mit Jukebox-Software	
Ad Lib Kompletzpaket	PC 379,00
wie Ad Lib Solo, mit Visual Composer	
Ad Lib Visual Composer	PC 179,00
PC-Musikorg., mit Sound Blaster nutzbar	
Sound Blaster Karte	PC 449,00
24 Stimmen, kompatibel zu Ad Lib, dt. Anl.	
Diskettenlaufwerke extern für Amiga	269,00
3,5 Zoll abschaltbar	399,00
5,25 Zoll abschaltbar, 40/80 Tr.	269,00
Disketten, doppelseitig, doppelte Dichte	
3,5 Zoll mit Garantie	10 Stück 15,90
5,25 Zoll mit Garantie	10 Stück 5,90

ANWENDER UND LERNSOFTWARE

Programmname	IBM-PC	Amiga
Ability Plus	dt. 199,90	
Formular Manager Plus	dt. 349,00	
MS Word 5.0	dt. 399,00	
De Luxe Paint 2 emb.	dt. 399,00	
10-10 Plus Fotogr. View.	dt. 1.269,90	
MS Word 5.0	dt. 1.499,00	
MS Windows 3.0	dt. 469,00	
MS Quickbasic	dt. 299,00	
Microsoft Professional	dt. 299,00	
Timeworks Desktop Publ.	dt. 498,00	
Top-De-Draw	dt. 199,00	
CL-Mate	dt. 69,00	
De Luxe Paint 1	dt. 49,90	
De Luxe Paint 3	dt. 249,00	
De Luxe Print 3	dt. 199,00	
De Luxe Video 3	dt. 299,00	
Die Pak-Anwendung 2.0	dt. 129,00	
Digi View Gold 4.0	dt. 349,00	
Digi Print 3	dt. 179,00	
Diagram	dt. 69,90	
DOTS-Manager	dt. 69,90	
Kosten	dt. 49,90	
Logo	dt. 49,90	
Datalyzer	dt. 199,90	
Pagesetter 2	dt. 69,90	
PC-Hander	dt. 199,90	
Professional Draw	dt. 497,90	
Professional Page	dt. 129,90	
TRFX Workstation	dt. 129,90	
Turbo Print 2	dt. 97,90	
Turbo Print Prof.	dt. 97,90	
X-Copy 2 - Hardware	dt. 69,90	
X-Copy Plus Hardware	dt. 99,90	
Lernsoftware von M & T	dt. 49,90	
Deutsch/Englisch/Englisch 1, 2/ Mathematik 1, 2, 3, Physik		

WOBLER	PINHEAD	HEISSENBERG
YIG	DEVPAC	LAPLACE
CTHULHU	EINSTEINIUM	SONA NYL
LOVECRAFT	PROTACTINIUM	DIFFERENTIAL
TOMMYKNOCCKERS	PROMETHIUM	INTEGRAL
WATCHERS	J S BACH	HYPHERZYKLUS
MIDGARD	TOCCATA ET FUGA	APPELMANN
UNICORN	BRANDENBURG	CHAGS
ISIS	COLONIA CLAUDIA	DYAKHEE
MIDNIGHT	VOLKSGARTEN	DENDRIT
KAZGAROTH	TERRA	NEURON
MISCANTONIC	64738	PANKREAS
THORBADIK	64802	PANKREA
MISHAKAL	NIBELUNGEN	UNORNDUNG
ABANASINIA	HAGEN VON TRONJE	DEUTSCHLAND
EARHMOTHER	DONAR	GERMANY
AZATHOTH	SKIDBLADNIR	MUSIC TELEVISION
AKALLABETH	DAGON	JOHN BELUSHI
SILMARILLION	SLOWOTSKI	RHYTHM N BLUES
DRUG	CULLINANE	GLEICHRICHTER
SINDARIN	ARTA MYRHOYN	TRANSLATION
OSSIRIAND	ANNA MAGDALENA	CTHUGA
MITHRIL	PHILLIP EMANUEL	
GLAURUNG	GRACELAND	
ELBERETH	JOLLY ROGER	
THORIN	GET FLUNKY	
AMARTH	TWILIGHT	
THARGELION	DRAGONLANCE	
NAUGRIM	HATHES KLA	
MEREMONT	INQUANGK	
CAERUEODIN	KIRAN	
STAHLRATTE	DUKRANDS	
MANDELBROT	THRAN	
VON KOCH	ULTHAR	
CHRISTUS	THALARION	
ZEHOVA	NGRANEK	
92E2 JMP 92E2	CATHURIA	
RAUHEADREX	ENTROPIE	
HELLRAISER		

Die Codewörter zu Ra stammen von Walter Allion aus Herten. Die Level hätten et-

was schwieriger sein können, meint er ...

Beast 2

Spiele nur mal schnell Beast 2 durch, okay? Also, Tasten F1 - F4: Items, „A“: ask, „O“: offer, „S“: score. Und bevor wir's vergessen, diese schöne Lösung stammt von Danijel Medic aus Egelsbach.

Zuerst gleich nach rechts, bis man dem ersten Speerwerfer begegnet, dann „A“ drücken und „TEN PINTS“ eingeben. Nun ist der Cheat-Mode aktiviert, und wir können weiter nach links, über die Brücke und den Mann befreien. Nachdem er seine Rede gehalten hat, fragt man ihn nach „TRAPS“, worauf er entweder „upper“ oder „lower switch“ antwortet (merken!). Dann runter und gleich in den Gang links gehen. Hier fliegt eine Art Teufel nach rechts, dem man sofort folgt. Der Lauser will doch tatsächlich das Seil kappen. Töten! Nun warten

wir, bis der Kerl, der den Steinblock schiebt, von links kommt. Töten und nach links weitergehen. Den fliegenden Teufel killen und den Schlüssel rechts holen. Weiter nach links bis zum Seil, hoch und nach rechts in den Gang springen! Den Schlüssel benutzen und zu den zwei Schaltern. Den richtigen Schalter (siehe oben) betätigen, bei der ersten Kette hinunterklettern, aber nur so weit, daß der Teufel nicht aufwacht. Dazu muß man leicht nach links springen. Nun versucht man, den unteren Schalter zu betätigen, bevor er den oberen umlegt. Hat man das gemeistert, klettert man die Kette wieder hoch und geht nach rechts. Man erblickt zwei Kettenkronleuchten. Am rechten (etwas längeren) klettert man hoch und springt nach rechts, wo man eine Schatz-

truhe findet (ganz wichtig: Es müssen alle Truhen gefunden und alle Geldstücke eingesammelt werden!).

Jetzt wieder ganz raus, am Seil runter und links zu der Wand mit den drei Schaltern (Schalter oben: Haken auf/zu; Schalter Mitte: links/rechts, Schalter unten: hoch/runter). Den großen Stein mit dem Haken nach rechts bringen und dort ganz hoch ziehen, dann fallen lassen. Es bleibt ein Stein übrig, den man über die Brücke auf die Wippe schiebt. Man klettert an dem Seil fast ganz hoch und springt dann nach rechts, so daß man auf der rechten Seite der Wippe landet. Der Stein fliegt hoch, und man rennt schnell nach links in den Käfig, der dann hoch geht. Links trifft man Ishran, der den Freund von dem einen Kerl gefangen hält. Ishran töten und so lange auf das Bündel schlagen, bis es runterfällt. Der Mann verrät uns das PASSWORT (aufschreiben!). Jetzt ganz zurück bis zu dem großen Seil, runter und wieder nach rechts. An der Steinsäule wird man nach dem Paßwort gefragt. Hinein mit uns, aber ehe wir das Seil hochklettern, gehen wir nach rechts, wo eine Schatztruhe steht. Oben bei Barloom erhält man ein Pergament. Wieder ganz raus und zum großen Seil. Gleich weiter nach links und die zwei Nervensägen töten (Schatztruhe!). Im Haus angelangt, sofort nach links, die Flasche nehmen und gleich wieder raus. So, jetzt geht man wieder ganz zurück zum Startpunkt des Spiels und dort weiter nach rechts. Vor dem Seil ist ein Steinblock. Draufspringen und weiter nach links oben. Dort fristet ein grünes Vieh sein Dasein, das wir eiskalt ums Eck bringen, und dafür noch eine Axt kassieren (noch nicht verwenden)! Rechts ist noch ein Schatz versteckt. Am kurzen Seil weiter nach oben, denn dort ist noch eine Truhe. Nun links entlang runter - unter dem ersten Steinblock von links ist eine dünne Grasschicht. Wenn man drauf-

springt, gelangt man in die Höhle der Goblins. Hier befindet sich links wieder eine Schatztruhe. Jetzt wählt man mit einer der F-Tasten die Axt an, benutzt sie aber noch nicht!!

Ohne stehenzubleiben laufen wir erstmal ganz nach links bis zur Mauer. Ist man dort angelangt, sieht man links über dem einen Goblin hinter der Mauer einen zweiten von der Sorte, der die Zugbrücke einzieht. Den muß man jetzt schnell mit der Axt töten. Danach reißt man mit dem Morgenstern die Wand ein, geht dann zuerst obenlang nach links, benutzt den Schalter rechts oben in der Wand und rennt schnell nach links, bis man an der Tür nicht mehr weiterkommt. Dort niederknien und nach links den Morgenstern benutzen. Die Kette links bewegt sich! Jetzt schnell wieder nach rechts und hinunter. Bevor man sich aber unter den Käfig stellt und gefangen nehmen läßt, guckt man erst nochmal nach rechts, denn da findet sich ein Schlüssel. In der Zelle bietet man dem Wächter die Flasche an („O“). Jetzt schlagen wir die Tür ein und töten den Wächter. Er hinterläßt noch einen Schlüssel.

Nun klettert man die Kette hoch und geht nach links, wo man mit einem der Schlüssel den Gefangenen befreien kann (die beiden Gefangenen sind nur wichtig, wenn man den Cheat-Mode nicht aktiviert hat). Weiter hoch und wieder nach links, wo der Ring versteckt ist. Danach gleich weiter nach rechts zur Tür. Den anderen Schlüssel benutzen und ganz nach rechts durch laufen, bis man wieder nach oben kommt. Dort heil angelangt, steigt man rechts auf das Seil und klettert hinunter. Immer weiter nach rechts, bis zu dem riesigen Vogelmenschen, der gleich hinter einer Brücke wartet. Man schlägt einmal auf ihn ein und geht dann wieder nach links über die Brücke. Der Kerl verfolgt uns nämlich und bricht auf der Brücke ein. Nun weiter nach rechts, aber noch nicht

ins Loch springen, sondern zuerst nach rechts zum alten Mann. Ihm gibt man zuerst den Ring, dann das Pergament. Er zaubert uns eine Waffe, die wir gerne annehmen. Jetzt zurück zu dem Loch in der Brücke und reinfallen lassen.

In der anderen Welt angekommen, gehen wir zuerst ganz nach rechts, wo wir ein Horn finden. Nun das Seil runter und zu dem „Snail“. Dort fragen wir nach „Kara-

moon“ und antworten dann mit „yes“. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, habt Ihr jetzt sämtliche Geldstücke eingesammelt, und es reicht gerade für den Teleporter. Wieder oben angekommen, geht man nach rechts in den Sumpf bis zum See. Dort benutzt man das Horn. Auf der anderen Seite geht man ins Schloß und erledigt Zelek mit der Waffe des alten Mannes. Und das war's dann auch schon!

suchen wir, nehmen das Einladungsschreiben zur Hand und streifen uns die Sachen über. Revolver, Hammer, Pflock, Ring, Kreuz und Schlüssel stecken wir jetzt in den Beutel, das Schreiben bleibt im Händchen. Nun noch schnell die Phiole der Hexe austrinken und am Tor mit dem Befehl „schlage Tor mit Tor“ anpochen. Im Salon verstecken wir uns unter dem Servierwagen, wodurch wir in die Küche gelangen. Dort bemächtigen wir uns des Schürhakens und gelangen durch die Tür im Norden in die Eingangshalle. Von hieraus gelangen wir südöstlich über einen Flur in den Keller. Dort holen wir die Schaufel aus der Kohlenbox und den Sack, der hinter dem Weinregal versteckt ist. Weiter geht's über die Eingangshalle nordöstlich in den ersten Stock. Auf der Galerie finden wir südlich eine Truhe mit einer Teufel-Statue. Teufeln öffnen, Knopf drücken, Schlüssel nehmen, Truhe schließen. Das Bild über der Truhe untersuchen wir, die gefundene Telefonnummer nehmen wir mit. Weiter südlich gelangen wir dann ins Gästezimmer. Wir rücken den Schrank weg, um das Seil zu finden, und klappen das Bild auf. Den Tresor öffnet man mit der Telefonnummer, um an den darin befindlichen Schraubenring heranzukommen. Nun gehen wir nach Norden in die Bibliothek. Mit dem kleinen goldenen Ring läßt sich das Regal verschieben. Dahinter kommt eine Geheimtür zum Vorschein, die mit dem roten Schlüssel geöffnet werden kann.

Im Geheimraum untersuchen wir das Podest und öffnen die Kiste mit dem

goldenen Schlüssel. Das Seil, an dem wir uns durch die Kiste nach unten gleiten lassen, wird am Podest befestigt. In das Gewinde der Steinplatte am Boden schrauben wir den Ring aus dem Tresor. Wir entfernen die Steinplatte und erschließen durch das Loch den Diener. Den Schlüsselbund können wir uns mit dem Schürhaken angeln. Dann wieder rauf, Kiste abschließen, Seil losbinden und zurück in die Bibliothek. Weiter durch die Eingangshalle zu den Grüften. Dort die Tür mit dem Schlüsselbund öffnen, Richtung Norden zum toten Diener. Diesen schleppen wir in sein Zimmer und verstecken ihn in der dortigen Kiste (öffnen mit Schlüsselbund, Kiste wieder schließen). Nun die Heimaterde der Vampire mit Schaufel und Sack aus den Särgen klauen (Grüfte Richtung Süden). Zurück in die Bibliothek, wo wir auf den kleinen Vampir warten. Mit dem Kreuz den Burschen erschrecken, hinter ihm die Geheimtür schließen, das Regal wieder an seinen Platz rücken, und hin issen!

Nun wieder ab in die Grüfte, alles Zeug außer Hammer, Pflock und Schlüsselbund in der Kiste des Dieners ablegen, diese gut verschließen! Jetzt im schabigen Sarg verstecken, den Deckel schließen! Hat sich dann Dracula auf Ohr gehauen, klettern wir wieder heraus und pfählen den Vampir in klassischer Weise. Im übriggebliebenen Staub finden wir einen rostigen Schlüssel. Nun flüchten wir nach draußen. Die Gittertür öffnen wir mit dem rostigen Schlüssel, in die Eingangshalle, auf das westliche Tor paßt der Schlüsselbund, hinaus, und das war's!

Inspektor Griffu

Die Komplettlösung zur munteren Vampirjagd bescherte uns Joachim Nettelbeck aus Marburg. Heißen Dank an den Schrecken aller Untoten, und schon geht's los:

In der Dorfkneipe begeben wir uns nach oben in Griffus Zimmer und nehmen das Schießesau aus dem Koffer. Danach raus aus der Kneipe, Richtung Norden zum Dorfplatz und von dort aus zum verlassenen Bauernhof im Westen. Aus dem Feuerwagen lassen wir den Hammer mitgehen, aus der anrenzenden Scheune den Beutel. Zurück zum Dorfplatz und weiter nach Norden. Am Friedhof nehmen wir die Abzweigung nach NO in den Wald. Von hieraus in die Hütte der Hexe, der wir den Besenstiel mobsen. Dann zurück in den „Elch“, wo wir bis zehn Uhr warten.

Den Schlüssel, den der Wirt verliert, sacken wir ein. Im Schlafzimmer untersuchen wir die Leiche der Tochter inklusive der dabei zu Tage tretenden Bißwunden. Wieder draußen öffnen wir den Schuppen im SW mit dem

Schlüssel; den darin befindlichen Schrank mit dem Besenstiel. Wir greifen uns das Brecheisen und begeben uns zurück in den „Elch“. Die Nachricht des Boten lesen, wegschmeißen und ab zur Kapelle. Auf dem vorgelagerten Friedhof das offene Grab begutachten, den Knoblauch einstecken und in der Kapelle mit dem Priester reden. Als nächstes untersuchen wir die Krypta, in deren Wand ein roter Schlüssel versteckt ist. Den Sarg öffnen wir mit dem Brecheisen, nehmen den Pflock aus dem Skelett, das Kreuz und die Bibel. Das Untersuchen der Bibel bringt Papiere zum Vorschein, die wir gründlich studieren. Nun verlassen wir die heiligen Hallen, um der Hexe einen zweiten Besuch abzustatten. Ihr geben wir den Ring des Priesters und zeigen ihr den Knoblauch. Bis 18 Uhr spielt sich jetzt nichts mehr ab.

Um Punkt 18 Uhr sollte man jedoch vor dem Schloß stehen (Im Wald nach Osten), um den herausgeglendeten Vampir mit Hilfe des Kreuzes zu zerbröseln. Die herabfallenden Klamotten unter-

Amegaline Abdeckhauben

Exklusiv bei AHS, Amiga Magazin, prägenau & formschön, Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, schützen vor Schmutz, Staub, Sonne ... einzelne Anfertigung für jedes Gerät

Amiga 500	22,-	Eizo 9060SZ	
Amiga 500 + A 590 (links)	33,-	(Auftr. 9070SZ, MS 3D + 4,-)	43,-
A 2000 Tastatur	22,-	Fujitsu DL 1100	39,-
A 2000 Solo ohne Monitor	39,-	NEC P 2 + P 2200	35,-
A 2000 + Monitor (abendr.)	69,-	NEC P60 / P20	28,-
A 3000 Solo	49,-	(Auftr. P70, P30, 5,-)	39,-
A 3000 + Monitor (abendr.)	79,-	Star LC 20, LC 200, LC 10/C,	38,-
A 3000 Tastatur	22,-	+ bgl.	29,-
A 1084/S/CM 8333, + bgl. 14*	43,-	Commo. MPS 1500/C, DM 105 29,-	

500 versch. Modelle lieferbar, Sonderanfertigungen nach Maßgabe ohne Aufpreis, HiBxT angeben

Amegas Stereo Speaker System 95,-

2 schwarze Lautsprecherboxen mit eingeb. Verstärker, Lautstärke regelbar, abschaltbar, ext. Stromversorgung, 4 eingebaute Lautsprecher ermöglichen vollen Stereosound, speziell für alle Multi-syncs, nur Mono Monitore ...
für alle Amegas - Anschluß über Chinchausgänge - exklusiv bei AHS - das ideale Weihnachtsgeschenk

Versand UPS oder Postnachnahme, - V-anteil, Schenk + 7,-
AHS-Amegas
Hardware & Software Vert. GmbH
Laden + Versand: Schringasse 3-5
6360 Friedberg, Tel: 0 63 31/6 19 50

Original NEC 1037A 3.5" Laufwerk ext. abschaltbar, eig. Herst., Bus + 15,-

Speichererweiterung 512 KB f. A 500, Uhr, eig. Herst., abschaltb., 1 Jahr Garantie

A 2000 Erw. bis 8 MB autocopy, mit 0 KB best., 2/4/8 MB

Amigamonitorkabel an 9 pol. SUB-D wie vor jed. 15,-

NEC 1036A A 2000 Intern, limitierte Auflage

Gameplayadapter erzeugt hardwaremäßig 2 zusätzl. Joystickports, spezielle Games fragen zusätzlich über Parallelschnitt! Port 3 + 4 ab, ohne Software

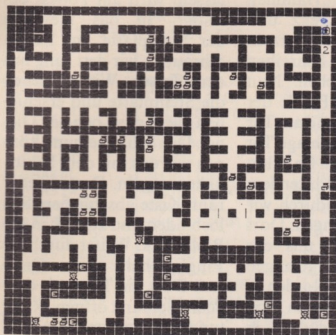
29,-
159,-
398,-
Tagespreis

49,-
59,-

199,-

AHS

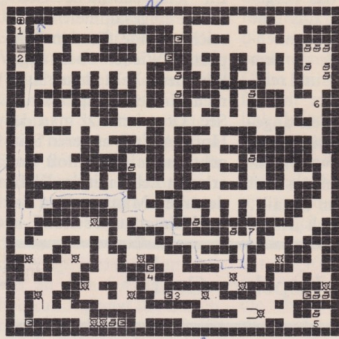
Legend of Faerghail



Quarvenninen Level 0

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Flur
- † Springbrunnen
- × Licht aus
- × Schatztruhe
- × Falle
- × Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen koputt

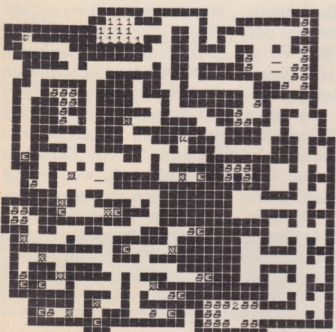
- 1=Kristallkugel (auto-Mapping)
- 2=Zwangsritzung



Quarvenninen Level 1 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Flur
- † Springbrunnen
- × Licht aus
- × Schatztruhe
- × Falle
- × Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen koputt

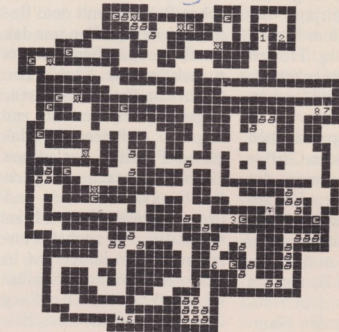
- 1=Exit zu neuer Williams
- 2=mit Stahl-S.
- 3=mit Spaten
- 4=Stahlnetab
- 5=Spatenverteih
- 6=Knaxad Manan
- 7=Stahlschlüssel



Quarvenninen Level 2 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Flur
- † Springbrunnen
- × Licht aus
- × Schatztruhe
- × Falle
- × Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen koputt

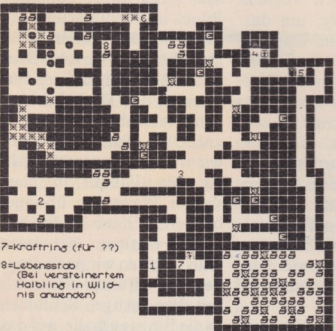
- 1=Erze
- 2=Schiefelbatter I Zum Sprengen von Wänden, ganz lokal w!



Quarvenninen Level 3 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Flur
- † Springbrunnen
- × Licht aus
- × Schatztruhe
- × Falle
- × Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen koputt

- 1=use "Breit-schwert"
- 2=Inhaltstier
- 3=Kupfer-S.
- 4="FLUG"
- 5=use "Amulett"
- 6=Skelett
- 7=Gefangener, nach Befreiung
- 8=ist hier zu!



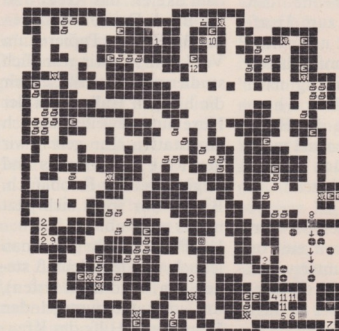
Quarvenninen Level 4 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Flur
- † Springbrunnen
- × Licht aus
- × Schatztruhe
- × Falle
- × Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen koputt

- 1=dLCS ablesen oder woanders durchsenden
- 2=Hier zur Hilfe oder evtl. Wer teils ist sende!
- 3=Toke Zuerst
- 4=ausgang zur Williams
- 5=Hier sende den schatzkammer
- 6=Tierdung-ring

7=Krafting (für ??)

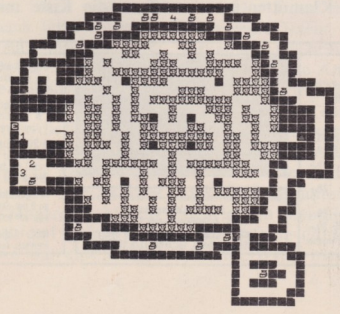
8=Lebensstab (Bei versteinertem Halbling in Williams ansetzen)



Quarvenninen Level 5 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Flur
- † Springbrunnen
- × Licht aus
- × Schatztruhe
- × Falle
- × Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen koputt

- 1=Exit zu neuer Williams II
- 2=use "Schloß-schild"
- 3=mit Umson
- 4=use "Jagdmil."
- 5="SPING"
- 6=mit Stahl-S.
- 7=Stahnschlüssel
- 8=sich zu Wand
- 9=Knopf öffnen
- Stollen bei 12
- 11=Platzhelfer



Quarvenninen Level 6 under

- Dunkelheit
- Dungeon Exit
- Spinner
- Knopf
- Altar
- Statue/Flur
- † Springbrunnen
- × Licht aus
- × Schatztruhe
- × Falle
- × Tür/Schlüssel
- Normale Wand
- Treppe rauf
- Treppe runter
- Normale Tür
- Geheimwand
- Stollen koputt

- 1=Kristall-schwert
- 2=Sonnenstab
- 3=Uederpanzer
- 4=Stab des Toads

kein Speichern!
kein Zaubern!
Fallen absolut tabu!

10 NEUE COMPILATIONS

Mit Geduld fängt man nicht nur Fliegen, sondern oft auch Games zum Dumpingpreis: Viele Hersteller verschleudern sie in Sammlungen, sobald sich die erste Begeisterung gelegt hat. Also jede Menge Soft in einer Box? Schon, aber wer keinen Schrott einkaufen möchte, sollte zuerst mal dieses Special lesen...

Stammler mit ausgeprägtem Langzeitgedächtnis erinnern sich vielleicht noch an unser großes Compilation-Special in der April-Ausgabe. Seit damals sind immerhin acht Monate ins Land gezogen, die Hersteller hatten also ausreichend

Zeit, um ein paar neue Sammlungen auf die Beine zu stellen. Das haben sie auch gemacht, schließlich gehen diese Compilations weg wie warme Semmeln – besonders vor Weihnachten! Also haben wir uns wieder auf die Pirsch begeben

und uns zehn brandaktuelle Spielesammlungen von mehr oder weniger namhaften Herstellern vorgeknöpft. Soviel vorweg: Günstig sind sie alle, manche sind aber auch einfach nur billig! Welche nun tatsäch-

lich den großen Spaß für's kleine Geld bieten, und um welche Ihr lieber einen großen Bogen macht, erzählen wir Euch jetzt in ordentlicher (weil alphabetischer) Reihenfolge.



All time favourites

Ein Sonderangebot, das sich vor allem Fans von Sport-Simulationen nicht entgehen lassen sollten: Als erstes ist darauf **Test Drive** zu finden, der großartige Vorgänger des noch großartigeren „Test Drive 2 - The Duel“. Mit wunderschönen Sportwagen hetzt man in 3D-Grafik über kurvenreiche Paßstrecken und bemüht sich, nicht in die Radarfallen der Polizei zu tappen. Die beiden nächsten Disketten sind für Golfer reserviert: **Mean 18** ist als Hauptprogramm plus Extra-Disk mit Zusatzkursen vertreten. Vielleicht nicht das beste Golfspiel aller Zeiten, aber bestimmt auch nicht das schlechteste. Abgerundet wird die Compilation aus dem Hause **Accolade** von **Hardball**, einem vor allem grafisch überzeugenden Baseball-Game. Der Spaß kostet komplett ca. 99,- DM, alle Spiele haben eine deutsche Anleitung. Empfehlenswert!



Heroes

Auch Domarks „heldenhafte“ Sammlung kostet um die 99,- DM und kann mit einer deutschen Anleitung aufwarten. Hier wird der Action-Freak (gut) bedient: **Licence To Kill** ist eine gelungene Umsetzung des Bond-Films „Lizenz zum Töten“, die aus ganz unterschiedlichen Einzelspielchen besteht. Dann folgt **Barbarian II**, ein Hack & Slay Spektakel der absoluten Spitzenklasse – wer es noch nicht hat, sollte sich Heroes schon alleine wegen dieses Titels zulegen! Weniger begeistert ist die Filmumsetzung **Running Man**, trotz ordentlicher Grafik ist hier Muskelprotz Arnold auf Dauer etwa so aufregend wie eine Schlaftablette. Letzter im Bunde ist **Star Wars**, der erste Teil der Vektorgrafik-Trilogie. Bei der Erstveröffentlichung schnitt die Automatenumsetzung ja noch ganz prima ab, heute wirkt sie schon ziemlich überholt. Heroes ist vielleicht nicht allererste Wahl, aber doch ein interessantes Angebot (ein hübscher Poster liegt auch noch bei).



Heldentaten für Barbaren und Geheimagenten



Grafik-Genuß für Sportler: Test Drive und Hardball

Wer sich mal so richtig gruseln möchte, sollte einen Blick auf diese Sammlung von Wicked Software werfen: Die riesige Box enthält nichts weiter als Luft und zwei Disketten mit insgesamt 10 Spielen. Na, hört Ihr die Nachtigall schon trappsen? Richtig: Die Games sind ausnahmslos so mies, daß wir uns und Euch eine namentliche Aufzählung ersparen möchten. Es handelt sich um die alleräl-

testen Hüte, wie „Space Invaders“-„Pacman“-„Othello“- und „Break Out“-Varianten, samt und sonders gerade eben auf PD-Niveau. Der einzige Lichtblick ist **Diablo**, ein halbwegs erträgliches Tüftelspiel (sozusagen der Vorläufer von „Pipe Mania“). Das Fazit kann also nur lauten: Finger weg! Und das, obwohl alles zusammen schon für 19,- Mark zu haben ist...

Auch mit ihrer zweiten Sammlung hat die Gütersloher Softwareschmiede eine recht durchwachsene Mischung aus dem Hut gezaubert. In der Packung findet sich zum Bleistift **Tom & Jerry**, ein zwar relativ anspruchsloses, aber grafisch doch ganz nettes Comic-Spielchen. Das Highlight in der Box ist aber **Mini Golf**, denn die Versofung des Familiensports glänzt mit einfallsreichen Bahnen und hervorragender Spielbar-

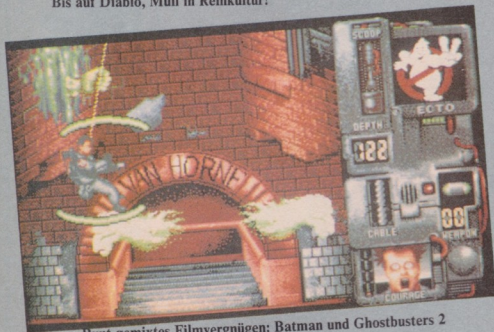
keit. Dann wird's allerdings zappenduster: Mit **Beam** und **Nightdawn** wurden noch zwei Geschicklichkeitsspielen dazu gepackt, die heutzutage kein Mensch mehr kennt – völlig zu Recht! Da man sich bei **Magic Bytes** aber mit dem Preis etwas zurückhält und lediglich 79,- DM für die vier Spiele haben will, kann man zumindest mal einen Blick riskieren. Deutsche Anleitungen sind hier sowieso selbstverständlich.

International Arcade Action

Kind of Magic 2



Bis auf Diablo, Müll in Reinkultur!



Bunt gemixtes Filmvergnügen: Batman und Ghostbusters 2



Tom & Jerry sind lustig, aber Mini Golf ist Klasse!



Ringside und S.T.A.G. – naja...

Hollywood Collection

Wie der Name schon andeutet, ist Oceans brandneue Compilation ein gefundenes Fressen für Freunde von Movie-Versofungen. Auch hier ist Action Trumpf, und auch hier werden zwei gute und zwei mittelprächtige Programme geboten. Für die Ausgabe der geforderten 99,- Märker sprechen auf jeden Fall **Batman – The Movie** (wurde im Joker vor genau einem Jahr mit einem Hit gekürt) und das leider indizierte Spiel um einen bekannten Blechpölistzen.

Wer sich die Compilation allerdings nur wegen **Indiana Jones III** kauft, wird weniger glücklich werden. Es handelt sich dabei nämlich um ein eher bescheidenes Arcade-Adventure – gar kein Vergleich mit dem tollen Abenteuerspiel von Lucasfilm Games. Und auch **Ghostbusters 2** kommt über solides Mittelmaß nicht hinaus. Dennoch: Wenn man bedenkt, daß **Batman** alleine immer noch für ca. 90 Mäuse über den Ladentisch geht...!

„Vier Super Games“ verspricht Procovision dem gutgläubigen Käufer. Die bittere Wahrheit aber lautet, daß von „Super“ keine Rede sein kann, bestenfalls das (schon sehr betagte) **Zero Gravity** erreicht mit knapper Not das Klassenziel. Es handelt sich dabei um eine Art 3D-Pong, das wenigstens zu zweit für ein bißchen Spielspaß sorgt. **Ringside** hingegen kann man nur ganz hartnäckigen Fans von Box-Spielen empfehlen, denn die sind ohnehin nicht verwöhnt. Oder kennt Ihr ein einziges wirklich gutes Box-Spiel am Amiga? **Roll-Out** ist eine ziemlich über-

flüssige Mixtur aus Action und Strategie, und mit **S.T.A.G.** erreicht die Sammlung dann ihren absoluten Tiefpunkt. Wer mal einen Blick auf dieses erbärmliche Weltraum-Handelsspiel werfen durfte (bzw. mußte), weiß, daß es allemal spannender ist, „Elite“ zum zwölften Mal durchzuspielen, als sich auch nur zehn Minuten mit diesem nahezu unspielbaren Pseudo-Game zu beschäftigen. Trotz deutscher Anleitung und zivilen 79,- DM Anschaffungspreis gehört **Magic 4** sicher nicht zu den Dingen, die ich gerne am weihnachtlichen Gabentisch finden würde!

Magic 4

Die Ähnlichkeiten dieser Ocean-Compilation mit Procovisions ödem Vierpack beschränken sich gottlob auf den Namen! Sicher, auch die hier vertretenen Action-Games sind nicht unbedingt die Aushängeschilder ihrer Zunft, sorgen aber immerhin für Kurzweil. Besonders der berühmte (aber indizierte) erste Teil der „Operation“-Serie ist empfehlenswert – allzu sensibel gegenüber Bildschirmleichen sollte man halt nicht sein. Aber auch das erste Spielchen um die menschliche Fledermaus, Batman –The caped Crusader,

kann sich immer noch sehen lassen. Weniger toll ist **Double Dragon**, die Umsetzung des bekannten Prügel-Automaten, und die Amiga-Version von **Afterburner** war ja überhaupt ein Schuß in den Ofen. Wenn also Magnum 4 auch nicht gerade der Schlager unter den Ocean-Samplern ist, der Action-Fan wird doch ganz ordentlich bedient. Schade nur, daß für die geforderten 99,-DM keine deutsche Anleitung mitgeliefert wird – zumindest bei unserem Textexemplar war nur englisch und französisch angesagt.

Der Titel verspricht hochexplosive Soft, und tatsächlich hat Domark hier fünf Umsetzungen von Tengen-Automaten zusammengetragen, die den Preis von 99 Märkern durchaus rechtfertigen. Das Autorennen **Hard Drivin'** ist trotz seiner phänomenalen Vektorgrafik das schlechteste Game im Angebot, da es durch die total verhunzte Steuerung so gut wie unspielbar ist. Dann kommt der gelungene Arcade-Spaß **Toobin'**, wo bis zu zwei Spieler in einem Autoreifen wilde Flüsse hinabdüsen. Bei APB steigt man wieder ins Auto, um in

Vogelperspektive Gangster zu jagen – neben Toobin' das beste Game. Weiter geht's mit **Dragon Spirit**, einem durchschnittlichen Ballerspiel, in dem man einen Drachen steuert. Das Schlußlicht macht **Xybots**, wo zwei Spieler gleichzeitig auf einem Split-Screen bösen Killerrobotern das digitale Lebenslicht ausblasen. Alles in allem ist TNT eine sehr ordentliche Compilation mit einem vernünftigen Preis/Leistungsverhältnis und einer hübsch gemachten Anleitung in deutscher Sprache.

Magnum 4

Ob Batman oder Double Dragon – man schlägt sich durch ...



Ein bißchen Klassik mit Cosmic Pirate, ein bißchen Langeweile mit Kenny Dalglish Soccer Manager



Power Up

Für die aktuelle Compilation von Impressions sind nur ca. 64,- DM zu berapen, dafür findet man auch bloß drei Games in der Box. Als erstes wäre da **Chariots of Wrath**, eine vertikal scrollende Weltraumballerei mit etwas klein geratenen Sprites. Auch das zweite Spiel, **Cosmic Pirate**, handelt im All und setzt auf eine Mischung aus Action und Geschicklichkeit. Der dritte Kandidat fällt dann aber gänzlich aus der Rolle: **Kenny**

Dalglish Soccer Manager ist natürlich ein Fußball-Spielchen, in dem man sein Team managermäßig zu Ruhm und Ehre führen soll. Alle drei Programme der Sammlung sind aus heutiger Sicht bestenfalls unterer Durchschnitt, einzig **Cosmic Pirate** zaubert ein wenig Klassiker-Flair auf den Monitor. Eine deutsche Anleitung ist zwar vorhanden, trotzdem muß man **Power Up** nun wirklich nicht unbedingt haben.



Wheels of Fire

Noch eine Sammlung von Domark und gleichzeitig der Höhepunkt unseres Streifzugs! Für die üblichen 99,-DM werden drei großartige und ein mieses Autorennen geboten, nämlich wieder mal **Hard Drivin'**. Aber dann kommt's dicke: Einmal die rasante Gangsterjagd **Chase H.Q.**, dann das (nicht nur grafisch) beeindruckende **Turbo Out Run** und schließlich der ausgeflippte Buggy-Hindernislauf **Power Drift**. In unserem großen Rennspiel-Special in der Januar-Ausgabe waren die drei Spiele denn auch ganz vorne mit dabei (Platz zwei bis vier). Keine Frage, wer auch nur ein bißchen für Hetzjagen auf vier Rädern

übrig hat, sollte hier unbedingt zugreifen – selbst wenn man ein Game der Sammlung schon besitzt, sind die übrigen das Geld immer noch locker wert! Eine deutsche Anleitung liegt natürlich auch wieder bei, obwohl das bei solchen Spielen ja eigentlich gar nicht nötig wäre. Klares Urteil: Unbedingt zugreifen!

So, damit wäre der Gabentisch gedeckt – bei unserem Marktüberblick sollte eigentlich für jeden Geschmack das Richtige dabei gewesen sein. Falls nicht, müßt Ihr halt etwas tiefer in die Tasche greifen und doch wieder bei den Vollpreis-Spielen zuschlagen ... (ml)

TITEL	ALL TIME FAVOURITES	HEROES	HOLLYWOOD COLLECTION	INTERNATIONAL ARCADE ACTION	KIND OF MAGIC 2	MAGIC 4	MAGNUM 4	POWER UP	TNT	WHEELS OF FIRE
Bewertung	Super	Gut ✓	Gut ✓	Miserabel	Mittel	Schlecht	Gut ✓	Schlecht	Gut	Super
Anzahl d. Spiele	4	4	4	10	4	4	4	3	5	4
Preis	99,- DM	99,- DM	99,- DM	19,- DM	79,- DM	79,- DM	99,- DM	64,- DM	99,- DM	99,- DM
Hersteller	Accolade	Domark	Ocean	Wicked Soft	Magic Bytes	Procovision	Ocean	Impressions	Domark	Domark
Bezug	Leisuresoft	Bomico	Bomico	Rushware	Magic Bytes	Leisuresoft	Bomico	Koronasoftware	Bomico	Bomico



AMIGA

Auszug aus unserem Hardwareangebot

Apprentice dt.	49,90
A 10 Tank Killer	75,90
Back to the Future dt.	57,90
Battle Master dt.	67,90
Chess Simulator dt.	57,90
Cadaver dt.	64,90
Course of RA dt.	52,90
Coloneis Bequest	75,90
Cosmo Ranger dt.	48,90
Chuck Jaegers 2.0 dt.	67,90
Debut dt.	65,90
Dracken dt. Version	65,90
Deent dt.	54,90
Der Spion der mich liebte	49,90
Fatal Heritage dt.	67,90
F-16 Combat Pilot dt.	69,90
F-16 Falcon Miss. 2. dt.	52,90
F-16 Falcon dt.	75,90
F-29 Retaliator dt.	62,90
F-19 Stealth Fighter dt.	68,90
Fimbos Quest dt.	59,90
Finale Battle dt.	62,90
Fire & Forget dt.	59,90
Gold of the Aztecs dt.	57,90
Gremilins 2 dt.	47,90
Int. Soccer Chal. dt.	62,90
Invest dt.	62,90
It came from the desert	72,90
Kaiser dt.	95,90
Kick Off 2 dt.	57,90
Kreuz As Poker dt.	29,90
Khaalun dt.	62,90
Leisure Suit Larry III	85,90
Legend of Fairghall dt.	62,90
Legend of the Lost dt.	59,90
My Funny Maze dt.	62,90
Magic Fly dt.	62,90
Midwinter dt.	62,90
Mines dt.	48,90
Murder dt.	57,90
Night Breed dt.	57,90
Operational Stealth dt.	57,90
Orient Games dt.	54,90
Paradroid 90 dt.	57,90
Plotting dt.	59,90
Pirates dt.	63,90
Powermonger dt.*	62,90
Pool of Ranceance dt.	57,90
Red Storm Rising dt.	62,90
Rick Dangerous 2 dt.	57,90
Shadow of the Beast 2	72,90
Sidmon dt. (Musikprog)	69,90
Sim City 512 KB dt.	69,90
Sim City Editor dt.	39,90
Starlight dt.	57,90
Snowstrike dt.	54,90
Their Finest Hour dt.	67,90
Timechance dt.	49,90
Trans Dat.	49,90
Turn it dt.	49,90
Turrican dt.	49,90
Ultima V*	65,90
Wings dt.	69,90
Wheels of Fire dt.	65,90
Welltris dt.	64,90
Zak Mcracken dt.	65,90

Top aktuell! Endlich lieferbar!

Das neue Supra A500 XP Hard Disk RAM System

Dieses neue System ist nicht nur eine neue Hard Disk, sondern erweiterungsfähige Speichererweiterung und Festplatte in einem.

- ★★ Micro Power Drive ★★ Autobootender SCSI Controller
- ★★ Autoboot ist abschaltbar ★★ Abschaltbare Hard Drive
- ★★ Durchgeschliffener Expansionsport ★★ Ram Test-Mode
- ★★ Speichererweiterung auf bis 8 MB erweiterbar
- ★★ Alleinige Nutzung der Speichererweiterung bei abgeschalteter Hard Drive usw.

Wir bieten Ihnen dieses System mit 40 MB Hard Drive und 512 KB an zum Einführungspreis von nur 1549,90

Speichererweiterungen, Harddrives & Controller Interfaces

Supra A1000 30 MB Hard Drive	1374,90
Supra A1000 40 MB Hard Drive	1449,90
Supra A1000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	2239,90
Supra A2000 40 MB Hard Drive SCSI Quantum	1148,90
Supra A2000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	1748,90
Supra A2000 105 MB Hard Drive SCSI Quantum	1948,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 0 MB	339,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 2 MB	489,90
Supra SCSI Wordsync Controller	285,90
Supra 44 MB Squest extern ohne Contr. mit Caddr.	1948,90
Speichererweiterung Microbits 8 UP 2-8 MB	479,90
A500 30 MB Supra SCSI	1249,90
A500 40 MB Quantum 11 ms SCSI	1449,90
A500 80 MB Quantum 11 ms SCSI	1989,90
A500 105 MB Quantum 11 ms SCSI	2148,90
A500 Supra Squest mit Controller und Cart. extern	2449,90
A500 Supra Squest mit Cart. und Wordsync Contr. int.	1948,90
A500 Squest 44 MB intern mit Cart., kein Contr. int.	1899,90
A500 SCSI Controller	379,90
A500 XP SCSI Kit (ohne Hard Drive)	548,90
A500 Speichererweiterung auf 1 MB inkl. Spiel	159,90
A500 2 MB Memory für Supra Hard Drive	549,90
A500 Trump Card	599,90
A500 Starboard II 2 MB bestückt 0 KB	669,90
A500 Meta4ram (Speichererweiterung)	449,90
A500 Baseboard 512KB bis 4 MB bestückbar	299,90
Laufwerk für Amiga extern	185,90
Laufwerk für Amiga extern mit 4 Spielen	240,90

Modems und Zubehör für den AMIGA

US Robotics Dual Standard V 324/14.400	2319,90
US Robotics 14.400	1489,90

* Die Inbetriebnahme der aufgeführten Modems am DBP, Telecom-Netz ist unter Strafandrohung verboten!

Mouse Master	75,90	Mouse Pads	9,90
Die Cordless Infrarotmaus	215,90	Jin Mouse	79,90
Jin Mouse optical	99,90	Joysticks für Amiga	-ab 19,90
Super Card	198,90	X-Copy mit Hardware	69,90

* Alle angegebenen Preise sind Barzahlungspreise zzgl. Porto und Verpackung

* Ab sofort Ratenzahlung bei Hardware möglich

NEUHEIT - NEUHEIT KINDSWORD 2 KPL. DEUTSCH

Unser Verkaufspreis: **125,-**

Versand per NN UPS 10,- DM, Post 9,- DM
Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen einen frankierten Rückumschlag

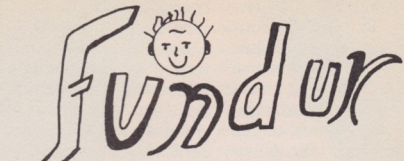
24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80,
Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr

Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03
Besonderer Service: UPS - AIR Innerhalb von 24 Stunden



Computersoftware

R. Duregger

Hotline 02 02 / 76 39 08

BRANDHEISSE SPIELE

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

Alle nicht hier aufgeführten Titel nachfragen.

Titel, die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

FUNDUR

RUDOLF DUREGGER

KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1

TEL.: 02 02 / 76 39 08 (24.00 Uhr)

Versand per Nachnahme oder Vorkasse

VR.-Scheck portok. 5,- DM

Versandkunden können auch mit der

Karte zahlen. EUROCARD, AMERICAN

EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.

UNSERE SOFT- UND HARDWARE- PREISE SIND HART KALKULIERT

Weitere Neuerscheinungen täglich!
Bitte nachfragen!
Bei Nachlieferung übernehmen wir die Portokosten der zweiten Sendung

HALLO MÄDELS!



Gerade in der Vorweihnachtszeit bekommen wir hier in der Redaktion viel Besuch von Vertretern namhafter Softwarehäuser, die uns ihre neuen Games vorstellen. Auffällig dabei ist, daß die Damen darunter eindeutig in der Mehrzahl sind...

Gebalter weiblicher
Charme von
links nach rechts:
Georgia, Cathy,
Christiane und
Carole



Da heißt es immer, Frauen haben mit Computern nichts am Hut. Ha, kann ich da nur sagen, HA! Wie kann es dann sein, daß überall - sei es nun bei den großen Vertrieben, oder auch bei praktisch allen Herstellern im In- und Ausland - das weibliche Geschlecht ein nicht unwesentliches Wörtchen mitzureden hat?

Vor ungefähr drei Wochen besuchte uns U.S. Gold, und damit nicht nur der Top-Manager Roger Swindells, sondern auch Danielle, die für die Pressearbeit zuständig ist. Nach einem beschaulichen Dinner war mir klar: Ohne Danielle würde die Koordination zwischen Company und Verbraucher nicht halb so gut funktionieren!

Zwei Tage später kam dann Georgia Chimonas, ihres Zeichens Repräsentantin von Bomico. Ebenfalls als Pressesprecherin tätig, ist sie nicht nur (persönlich gesehen) wirklich nett, sondern versteht auch eine Menge von ihrem Job. Ihre Aufgabe ist es, zu entscheiden, welche Anzeige wo geschaltet wird, dafür zu sorgen, daß die diversen Zeitschriften auch immer schön mit Bomico-Games zum Testen versorgt werden, und noch vieles mehr.

Die Woche darauf beehrte uns Wolfram von Eichborn (Marketing-Chef bei United Software), und auch er hatte eine Dame dabei: Cathy Campos von Mirrorsoft. Cathy ist für die gesamte

Pressearbeit des Softwaregiganten samt seiner zahlreichen „Unterlabel“ (Cineware, Image Works, etc.) verantwortlich. Unter anderem entscheidet sie mit, wann ein Game für den Verkauf freigegeben wird, und stellt es dann den einzelnen Redaktionen vor.

Auch Christiane Dupuis, die Pressesprecherin von Rushware stattete uns vor kurzem einen Besuch ab. Auch sie koordiniert und betreut eine ganze Menge ausländischer Softwarefirmen, und auch sie hatte weibliche Verstärkung dabei: Carole Degoulet von UBI Soft. Und die hübsche Carole repräsentiert ihre Firma wirklich mit ganz besonderem Charme...

Das waren nur ein paar Beispiele, die Reihe weiblicher Repräsentantinnen ließe sich schier endlos fortsetzen. Wo man auch hinblickt, in der ganzen Branche wimmelt es von Frauen, die sozusagen ihren Mann stehen. Nicht nur, daß Frauen und Computer also durchaus kein Gegensatz sind, nein, ich würde sogar soweit gehen, zu behaupten, daß in der Softwarebranche ohne uns gar nichts mehr lief! Klar, all diese Damen wirken nicht direkt an der Programmierung eines Games mit - das scheint dann doch eher eine männliche Domäne zu sein. Aber so ein Game will ja bekanntlich nicht nur programmiert, sondern auch verkauft und vermarktet werden - und da kommt

das weibliche Organisationstalent ins Spiel. Denn schließlich sind wir Frauen bekannt dafür, das bessere Gedächtnis, einen guten Spürsinn, und nicht zuletzt auch so etwas wie eine „natürliche Ausstrahlung“ zu haben, die oftmals sehr viel dazu beiträgt, daß die Geschäfte laufen, wie sie sollen. Dazu kommt, daß sich Frauen (zumindest nicht weniger als Männer) für ihren Job engagieren, die Sache ernst nehmen und immer bemüht sind, den Überblick zu bewahren - was gerade im Umgang mit den oft ziemlich chaotischen Computerfreaks und Programmierern gar nicht so einfach ist. Kurz und gut: Ohne uns Frauen würden zwar (möglicherweise) immer noch haufenweise Spiele programmiert, aber die meisten davon kämen erst

gar nicht in die Geschäfte! So, das mußte einfach mal gesagt werden, oder? Jetzt können wir beruhigt zur üblichen Verlosung von drei bunten Sammelordnern und ebensoviele Amiga-Games schreiben: Wer mir drei Spielhersteller aus aller Herren Länder (also England, Frankreich und Deutschland - das reicht schon mal) nennen kann, ist live dabei. Postkarte mit der richtigen Antwort genügt, die Adresse lautet:

Joker Verlag
Girl-Seite
Untere Parkstr. 67
D - 8013 Haar

Ich wünsche Euch viel Glück bei der Verlosung und freue mich jetzt schon auf das Wutgeheul der Macho-Zocker... Bis bald,
Eure Brigitta



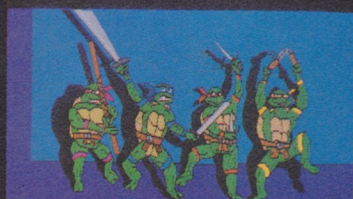
JOKER *Galerie*

Merkt Ihr was? In der Kunstszene hat anscheinend gerade die „Blaue Periode“ begonnen – zumindest was Eure Einsendungen angeht, beherrscht diese schöne Farbe in allen Schattierungen das Bild, bzw. die Bilder. Ansonsten gilt wie immer: zuschauen, entspannen, nachmachen...



Kaum zu übersehen, daß Udo Druke aus (dem hohen) Norden stammt!

Turr... nein, „Zurrican“ von Sascha Jungnickel aus Freiburg



Ein echter Turtles-Fan ist heute auch dabei: Zoli Gerendas aus Overath hat die kämpferischen Kröten gezeichnet



Der grimmige „Panther“ stammt von Axel Keßler aus St. Wendel

Hübsche Frauen haben in der Joker Galerie stets freien Eintritt – Hasan Yüksel aus Offingen ist für die Dame im Art Deco-Look verantwortlich.

Das Ende...

...ist noch lange nicht in Sicht. Soll heißen, wenn Euch die Bilder zwar gefallen haben, Ihr aber der Meinung seid, zuhause hättet

Ihr noch was viel Aufregenderes rumliegen – her damit! Wer also seine Bilder, Zeichnungen, Gedichte etc. gerne an dieser Stelle veröffentlicht sehen würde, sollte

nicht zögern, sie uns postwendend zu schicken. Einzige Bedingung: Selbstgestrickt müssen sie sein! Unsere Adresse lautet immer noch:

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

Wie gesagt: Schlappe 3000 Jährchen ist es her, da vertrieben sich die alten Chinesen ihre freie Zeit bevorzugt mit Mah Jongg. Es handelt sich dabei ursprünglich um eine Art von Rommé, nur, daß anstatt der hierzulande üblichen Karten hübsche Steinchen mit allerlei Symbolen verwendet werden. In den 20er Jahren entdeckten die Amerikaner das Spiel sozusagen neu, gut 60 Jahre später hielten die asiatischen Spielsteine dann am Amiga Einzug. Von den originalen Spielregeln ist auf der „Freundin“ allerdings nicht viel übriggeblieben, Shanghai ist eher eine Solitair-Variante des eigentlichen Mah Jongg.

Seinen Reiz bezieht Shanghai in erster Linie aus einem Spielprinzip, das einerseits ungeheuer fesselnd ist, andererseits auch vom letzten Hinterwäldler auf Anhieb verstanden wird: Aus den 144 Spielsteinen errichtet der Computer eine Pyramide, die der Spieler wieder abtragen soll. Zu diesem Zweck werden mit der Maus immer zwei gleiche Steine angeklickt, sofern sie links und rechts frei liegen, verschwinden sie vom Screen. Dadurch werden die darunter liegenden Steine sichtbar und so weiter und so fort. Man braucht das Grundprinzip eigentlich wirklich nicht mehr groß zu erläutern, auch der „Suchfaktor“ solcher Spiele ist heute schon fast sprichwörtlich.

Interessant ist aber, daß bereits dieser Urahn aller Steinchen-Knobeleien mit einer Fülle von Optionen aufwarten konnte, die viele seiner späteren Nachfahren blaß aussehen läßt! Grundsätzlich stehen nicht weniger als vier Spielvarianten zur Verfügung, die (wie alle anderen Features auch) über ein Pull-down-Menü aufgerufen werden: So gibt es neben dem Einzelspiel noch einen Turniermodus, bei dem mehrere Spieler (wahlweise auch unter Zeitdruck) die gleiche Pyramide knacken müssen. Oder zwei Spieler zocken abwechselnd miteinander, bzw. gegeneinander, wobei zuvor festgelegt werden kann, wieviel Bedenkzeit den Kontrahenten pro Zug zur Verfügung steht.

Damit nicht genug: Eine Help-Funktion zeigt dem Verzweifelten alle Zugmöglichkeiten auf, man darf unter verdeckte Steine gucken oder einen Zug zurücknehmen, das Spiel kann abgespeichert werden, und wer eine Aufstellung gelöst hat, bekommt in einer kleinen aber originellen Animation das „Auge des Drachen“ zu sehen. Auch grafisch war das Spiel gelungen, die Steine wirken sehr plastisch, was für damalige Verhältnisse (auch am Amiga) keine Selbstverständlichkeit war. Abgesehen von ein paar erbärmlichen Piepsen und einem befremdlichen Kratzen bei der Drachen-Animation kommt Shanghai zwar komplett ohne Sound aus, das tut aber dem

Activisions Computerversion des 3000 Jahre alten Tüftelspiels Mah Jongg ist immer noch zeitgemäß: Gerade heute liegen solche Steinchen-Klickereien ja wieder voll im Trend. Und alle, alle basieren sie auf diesem Game von anno 1986...



KLASSIKER



Spielspaß keinerlei Abbruch – wahrscheinlich ist sogar eher das Gegenteil der Fall.

Als Fazit kann man frohen Herzens behaupten, daß Shanghai seit seiner Erstveröffentlichung kaum gealtert ist. Wir kramen die Disk auch heute noch gerne für ein kleines Redaktions-Turnier hervor – und das ist eine Auszeichnung, die sich nur sehr wenige der Nachahmer verdienen werden. Denn, so schön „Lin Wu's Challenge“, „Ra“, „Turn It“ oder „Sarakon“ auch sein mögen – in fünf Jahren werden sich wohl selbst die Programmierer nicht mehr damit beschäftigen... (ur/ml)

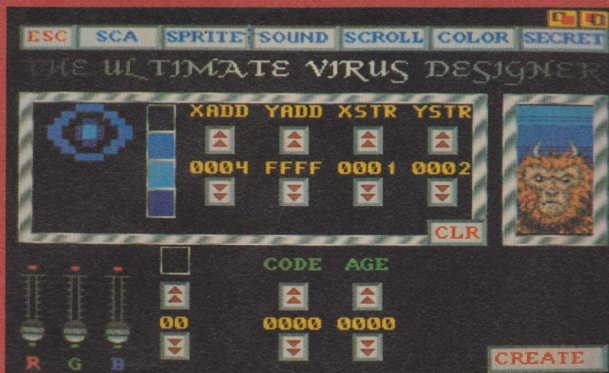
**Zeitspiegel:
Gestern – Heute**

Grafik:	86% – 67%
Sound:	26% – 8%
Handhabung:	94% – 94%
Spielidee:	97% – 35%
Dauerspaß:	92% – 92%
Gesamteindruck	94% – 86%
Für Anfänger	

Wie bitte, Virus Designer?! Rechtschaffene Amigianer verbreiten keine Viren, sie fangen sich höchstens (unfreiwillig) welche ein – richtig? Im Prinzip ja, aber man muß schließlich nicht immer alles so eng sehen ...



Ein Hauch des Besonderen umweht die Verpackung ...



Die Benutzeroberfläche



Die Portraits der kleinen Plagegeister

Der Amiga Joker meint:
Mal was Neues: Viren-Spaß ohne böses Erwachen!

„Öffnen auf eigene Gefahr!“ steht sinnigerweise auf der ungewöhnlich gestalteten Verpackung. Wer sich davon nicht abschrecken läßt und die merkwürdige Plastikbox trotzdem aufmacht, erlebt schon die nächste Über-

raschung: Neben der neckisch geschriebenen (deutschen) Anleitung und der Programmdisk findet man darin einen Plastikhandschuh! Der ist laut Meinung der Autoren auch bitter nötig, denn schließlich kann mit dem Ultimate Virus Designer jedermann (auch ohne tiefergehende Computerkenntnisse) seine eigenen Viren erzeugen – und die Dinger sind nun mal höchst „ansteckend“! Aber keine Angst: So ansteckend die selbstge-

strickten Quälgeister auch sein mögen, so ungefährlich sind sie. Die Anleitung wird nicht müde, immer wieder herauszustellen, daß alle U.V.D.-Viren jede Diskette erst auf bereits vorhandene Inhalte hin überprüfen, bevor sie sich selbst installieren. Oder habt Ihr im Ernst gedacht, wir würden ein Tool vorstellen, mit dem Ihr möglicherweise Eure halbe Softwaresammlung schrottet?

Der U.V.D. hat insgesamt sechs verschiedene Arten von Viren anzubieten, die allesamt mit einem schaurig-schönen Mini-Portrait vorgestellt werden. Da gibt es z.B. den Sprite-Virus, der ein vom Benutzer editiertes Objekt auf den Bildschirm zaubert; oder den Sound-Virus, der eine (viertimmige) kleine Melodie erklingen läßt. Desweiteren kann man (Scroll-) Texte oder Farbstreifen einblenden. Am interessantesten ist vielleicht der Secret-Virus – der ist allerdings gleich so geheim, daß wir Euch darüber nichts verraten wollen! Und weil es auf dieser Welt ja leider noch ein paar sehr viel grimmigere Viren gibt als die hier enthaltenen, hat man dem Ganzen zusätzlich noch einen sehr leistungsfähigen Virenkiller beige packt.

Das Programm verfügt über eine grafisch nett gemachte und sehr übersichtliche Benutzeroberfläche. Bedient werden die einzelnen Gadgets wie üblich mit der Maus; alles geht kinderleicht vonstatten, und das Endergebnis sieht denn auch in der Regel recht putzig aus. Mit Sicherheit handelt es sich hier um ein Stück Software, wie man es nicht alle Tage findet – genau richtig, um guten Freunden das anstehende Weihnachtsfest mit einem besonders individuellen Präsent zu versüßen! Denn: Wer freut sich nicht über einen brandneuen Virus? Und wie werden sich die lieben Freunde erst freuen, wenn sie hören, daß das Ding ausnahmsweise mal völlig ungefährlich ist! Wie lange allerdings die eigene Freude an der Gaudi-Software vorhält, steht auf einem anderen Blatt, denn schließlich hat es sich im Bekanntenkreis irgendwann mal rumgesprochen, welch schönes neues Hobby man jetzt hat. Wem der Spaß aber die geforderten 79 Märker wert ist (einschließlich Bootblockviren-Killer, PD-Linkviren-Killer und Update-Service), der wende sich vertrauensvoll an:

Computer Ecke
Stresemannring 7
6070 Langen
Tel.: 06103/24 24 5

X-POWER

PROFESSIONAL

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

AMIGA 500 UND 2000

NORDIC

- Programm-Freeze
 - Top Grafik-Editor
 - Sprite Editor
 - Packer
- mit Original X-COPY professional

- 2-Drive Disk Utility
- Customchip Backup Ram
- Trainer Mode
- schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen



- Betriebszustandsanzeige durch LED
- Durchgeschliffener Expansions-BUS
- Automatische Konfigurationserkennung
- Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
- Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
- Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
- Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt

- **GRAFIK-TOOLS:** Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
- **MONITOR-ASSEMBLER:** Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
- **SOUND-TOOLS:** Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
- **DISK-TOOLS:** X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
- Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer

Ab Mitte November in ausgewählten Fachgeschäften und Warenhäusern
Distributoren: Kushware, Leisure-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Korsch, Bus Plus, Pulsar US



TEST



STROMAUSFALL

Auf vielfachen Wunsch von zweieinhalb Lesern werden wir heute und in den kommenden Ausgaben auch etwas näher auf die klassischen Rollenspielsysteme eingehen. Den Anfang macht D & D – der Pionier des ganzen Genres.



Dungeons & Dragons

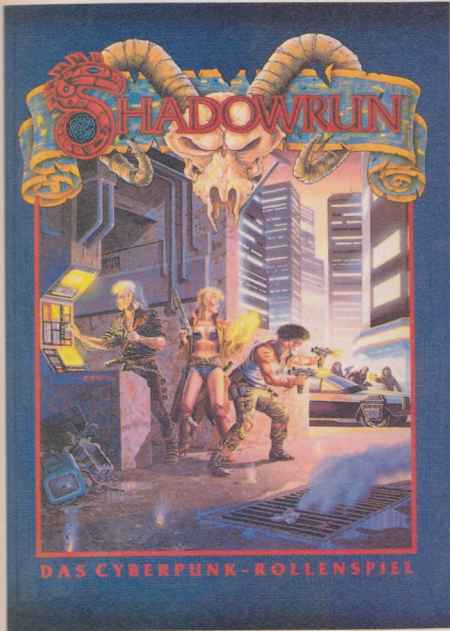
Im Jahre 1974 stellte der Amerikaner Gary Gygax der staunenden Öffentlichkeit ein völlig neues Spielprinzip vor, nämlich das allererste Rollenspiel überhaupt – „Dungeons & Dragons“. Obwohl die ganze Angelegenheit damals nur aus drei kleinen Heftchen bestand, enthielt D & D doch bereits alle wesentlichen Elemente, die auch heute noch ein (gutes) Fantasy-Rollenspiel ausmachen: Eine eigene Spielwelt (die sehr stark an J.R.R. Tolkiens „Herr der Ringe“ angelehnt ist), ein ausgefeiltes Regelsystem für Charak-

terschaffung, Kämpfe und Zaubersprüche; die Einteilung der Spielercharaktere in verschiedene Rassen und Klassen (Elf, Zwerg, Kämpfer, Dieb usw.) und natürlich die Abenteuer („Module“) selbst. Wie es sich für einen richtigen Pionier geziemt, hat Mr. Gygax gleich noch ein paar Dinge nebenbei erfunden, z.B. das Solo-Abenteuer und den 20seitigen Würfel.

Typisch für D & D war und ist der strenge Aufbau nach Erfahrungsstufen. Jeder Charakter beginnt auf der niedrigsten Stufe, die nächsthöhere erreicht er durch das Sammeln von Erfahrungspunkten. Diese Einteilung bildet das Gerüst für das ganze D & D-System: Für

die Erfahrungsstufen ein bis drei gibt es die Basis-Regeln und -Abenteuer; die Erfahrungsstufen vier bis vierzehn benötigen die erweiterten Experten-Regeln samt der entsprechenden Module, usw.. Hat man endlich die höchstmögliche Erfahrungsstufe erreicht, so ist das noch längst kein Grund, in Rente zu gehen: Der mühsam hochgepöppelte Vorzeige-Charakter kann ohne große Umstände in das AD & D-System übernommen werden – es heißt ja schließlich nicht umsonst *Advanced* Dungeons & Dragons. Was sind nun die Vor- und Nachteile von D & D, für wen eignet es sich am besten? Der hauptsächliche Kritikpunkt betrifft die

übermäßige Exaktheit der Regeln. Angefangen von der Beschaffenheit des Geländes über den momentanen Gesundheitszustand der Helden und der Menge an mitgeschlepptem Gepäck bis hin zu den speziellen Eigenschaften dieses Monsters und jener Giftpflanze ist alles, aber auch wirklich alles in seinen Auswirkungen genau festgelegt! Das führt zum einen dazu, daß der arme Spielleiter sehr häufig in den Regeln nachschlagen darf, zum anderen wird bei D & D ausgesprochen oft und viel gewürfelt – nicht gerade das Beste für eine stimmungsvolle Spielatmosphäre. Zudem wäre zu bemängeln, daß man sich Erfahrungsstufen überwiegend durch das Sammeln von Goldmünzen verdient, anstatt durch heldenhafte Taten. Dafür hat die Komplexität der Regeln auch eine angenehme Seite: Der Spielleiter muß nur selten improvisieren, sondern findet zu (fast) jeder Problemstellung eine annehmbare Lösung im Handbuch. Außerdem gibt es gerade für D & D eine große Zahl von guten Solo-Abenteuern und spielfertigen (Gruppen-) Modulen. Insgesamt also ein durchdachtes Rollenspiel-System, an dem besonders Realismus-Fanatiker („Simulationisten“) ihre Freude haben.



Shadowrun

Nach dem Großvater nun der Enkel. Das seit kurzem auch in deutscher Sprache erhältliche „Cyberpunk-Rollenspiel“ Shadowrun ist derzeit so ziemlich das modernste seiner Art. Das Szenario entstammt zu großen Teilen W. Gibsons Kultroman „Neuromancer“, was in Stichworten bedeutet: Amerika im Jahre 2050, die politischen Staaten im heutigen Sinn haben sich weitgehend aufgelöst, die Städte sind zu monströsen Betongebilden geworden, in den verslum-

ten Straßen regiert die nackte Gewalt, und die tatsächliche Macht liegt bei den privaten Konzernen, die sich eigene Armeen halten. Über dieser „realen“ Schreckenslandschaft breitet sich wie ein gigantisches Gitternetz die kühle Analogwelt des Cyberspace aus – die „Matrix“. Damit wird das weltumspannende Computernetz bezeichnet, zu dem man nur mit Hilfe eines sogenannten „Cyberdecks“ Zutritt erlangt. Der Gag dabei: Die Anschlußbuchsen be-

finden sich direkt am Kopf des Users, lästige Peripheriegeräte sind Schnee von gestern, die Daten fließen nun unmittelbar ins Gehirn! All das kennt man schon, jetzt aber zum revolutionär Neuen an Shadowrun: In der High Tech-Wüste laufen auch jede Menge Schamanen, Magier, Orks, Zwerge, Trolle und der ganze Rest des klassischen Fantasy-Personals herum! So unverträglich diese Mischung auf den ersten Blick auch wirken mag, so harmonisch fügt sich das Ganze in der Spielpraxis zu einer wunderbaren Ghetto-Idylle zusammen. Stimmt ist nicht nur die (ausführlich beschriebene) Hintergrundstory, sondern die Autoren haben es auch verstanden, ihr Regelwerk so zu gestalten, daß Magie und Maschinengewehre einander erstaunlich gut ergänzen. Die Regeln ermöglichen besonders differenzierte Handlungsmöglichkeiten für fortgeschrittene Spielercharaktere – eine sehr vernünftige Sache! Weniger vernünftig ist leider deren Gliederung und For-

mulierung, weshalb Anfänger kaum viel Freude damit haben werden. Dafür kann Shadowrun bei der Ausstattung wieder voll überzeugen: Viele Illustrationen, mehrere Farbtafeln auf Hochglanzpapier und sogar ein brauchbares Inhaltsverzeichnis setzen hier neue Maßstäbe.

Das wär's schon fast wieder gewesen, fehlt eigentlich bloß noch unser Verlosungsspielchen. Wer eines der heute vorgestellten Spiele gewinnen möchte, der beantworte eine der folgenden Fragen: Der Spielleiter bei einem Rollenspiel wird bei D & D abgekürzt als „DM“ bezeichnet – was bedeutet das geschrieben? Die Cyberpunks treiben auch in einem Computergame ihr Unwesen, das ebenfalls auf W. Gibsons Roman beruht – wie heißt es? Die Antworten vom letzten Mal sind „James Bond“ und „Brüssel“. Viel Glück! (od)

Joker Verlag
„Stromausfall“
 Untere Parkstr. 67
 D-8013 Haar bei München

D & D (Basis-Set)	Shadowrun
Spielmaterial: 61%	Spielmaterial: 90%
Spielregeln: 74%	Spielregeln: 81%
Spielreiz: 80%	Spielreiz: 82%
Besonderes: Der angegebene Preis bezieht sich auf ein Komplettangebot von Games In, bei dem außer dem normalen Basis-Set zusätzliches Hexpapier, Charakterbögen und Höhlenpläne zum Selbermachen enthalten sind.	Besonderes: Wer den Roman von W. Gibson kennt, hat bei weitem mehr vom Spiel.
Schwierigkeit: Für Anfänger	Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 30,- DM	Preis: ca. 50,- DM
Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: (0 89) 5 23 46 66	Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: (0 89) 5 23 46 66

A 500 512 K 159,-

512 KB Erw. abschaltbar, akkugep. Quarzuhr dtsch Anl., 1 Jahr Garantie; eig. Herst.

JOYMO 49,-

Joystick/Maus Umschalter, Steuerleitungen werden voll electr. & kompatibel zu TTL-8520 umgeschaltet, bes. kleines Gehäuse, kpl. SMD Electr. im Steckergehäuse

A 2000 66 MB 999,-

NEC Autobootfloppy, Autopark, 16-20 ms, 440 KB/s, kompl. form., auch FFS, partition. MS-DOS, eig. Herst. Test 2+

A 2000 Int. 3.5" 209,-

NEC 1036A, inkl. Einbaumat., dtsch. Anl., eig. Herst., 1 Jahr Gar., auch als Ersatz f. A 500, 1000 lieferbar

A S S S 95,-

AmeGas Stereo Speaker System, 2 schw. Verstärkerboxen, Lautstärke regelbar, abschaltb., ext. Stromvers., z. B. für alle Multisync. Monomon

Ramerweiterung f. A 590 HDD lieferbar! Rams einzeln Tagespreis!
 A 2000 8 MB Erweiterung, 0 KB bestückt, autocoinf. **DM 398,-**
 NEU! Fujitsu DL 1100 Preissenkung Star LC 200-LC 24-200, NEC P 20/30 ...

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

REIN
 Elektronik

Laden + Versand: UPS-NN o. Postn. + Versandanteil, Scheck + 7,- DM, Bar + 4,- DM

COIN OP



Super Pang: Bällchen wie gehabt.



G-LOC macht da weiter, wo Afterburner aufgehört hat ...

Kein anderer Automatenproduzent kann auf so viele Spitzentitel und vor allem auf eine solche Menge von Homecomputerumsetzungen zurückblicken. Da trifft es sich doch prima, daß wir bei unserem Spielhallenbesuch gleich drei brand-

neue Sega-Maschinen vorgefunden haben ... Den Anfang macht **Super Pang**, der Nachfolger von „Pang!“, das ja soeben von Ocean für den Amiga umgesetzt wird (Test im nächsten Heft). Nun, **Super Pang** ist lediglich ein zweiter

Außuß des mittelprächtigen Geschicklichkeitsspiels; die Änderungen beschränken sich fast ausschließlich auf die Hintergrundgrafiken und Musikstücke. Immer noch versuchen ein bis zwei Spieler unter Zeitdruck mit einer Harpune Kügelchen zu zerrümmern und dabei hilfreiche Extras wie Dynamit, ein MG oder Extrazeit aufzugeben. Die Kugeln teilen sich nach jedem Treffer in kleinere Bällchen, ehe sie gänzlich vom Screen verschwinden. Auch daß die Übung vor wechselnden Backgrounds mit Reise-Motiven stattfindet, kennt man schon. So richtig neu ist eigentlich nur, daß es jetzt zwei unterschiedlich schwere Spielmodi gibt.

Auch optisch hat sich wenig geändert, bloß daß die Reise nun nach Las Vegas, in den Grand Canyon, oder zur Chinesischen Mauer geht. Die Musikbegleitung ist zwar nicht unbedingt ein Ohrenschmaus, wartet aber in jedem Level mit einem neuen (passenden) Thema auf. Auch die Animationen der süßen Spielersprites gehen in Ordnung, die Steuerung ist sogar ganz ausgezeichnet. Da man das Level-design verbessert hat – mehr Leitern, Plattformen, Röhren, etc. – ist **Super Pang** zumindest für Fans des Vorgängers recht unterhaltsam. Ich meine allerdings, daß bei zwei Automaten zur selben (schlichten) Grundidee auf alle Fälle einer zu viel ist ... Auch **G-LOC** ist so eine Art Fortsetzung, nämlich eindeutig der Nachfolger von „Afterburner“! Der Jet-Pilot darf zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, ehe er mit seinem Vogel ins Feindgebiet aufbricht. Daß Grafik und Sound (mit Sprachausgabe) eine absolute Wucht sind, wird den Kenner nicht verwundern,

wohl aber, daß man diesmal ein richtiges Cockpit mit Instrumenten vor sich hat; auch ein Head Up Display mit „Target-Lock“ fehlt nicht. Und damit es noch realistischer wird, gibt es neben dem Steuerknüppel mit dem Feuerknopf noch zusätzlich einen Gashebel, mit dem auch der Afterburner zugeschaltet werden kann. Zwölf Missionen sind zu absolvieren, man düst über das Meer oder Städte, durch Canyons und über die Wolken. Zusätzlich muß in Bonussequenzen eine bestimmte Abschlußquote erbracht werden. Die Steuerung ist ausgezeichnet und die Grafik superschnell, dabei aber trotzdem sehr detailreich und bunt. Zu bemängeln wäre höchstens, daß Linkshänder wegen der Hebelaufteilung ihre liebe Not haben werden. Ansonsten ist **G-LOC** ein absolutes Muß für jeden Arcade-Piloten – wer erstmal ein paar Loopings hinter sich hat, weiß auch, warum **G-LOC** für „Loss of Consciousness“ mit **G Force** (Bewußtlosigkeit durch Fliehkraft) steht!

Fehlt noch **Alienstorm**, eines dieser überdimensionalen Standgeräte für bis zu drei Spieler. Es geht dabei um eine nicht ganz ernstgemeinte Alienjagd im allerfeinsten Comic-Look, in der man die Belegschaft des „Alienburger-Schnellimbisses“ (Mann, Frau und Roboter) durch eine von Außerirdischen besetzte Stadt dirigiert. Die Level unterteilen sich in drei unterschiedliche Stages: Auf der Straße ballert man die Außerirdischen von rechts nach links (und in die Tiefe) über den Haufen, in Gebäuden wird den Viechern mittels Fadenkreuz (ganz im Stil der „Operation“-Serie) der Garaus gemacht. Klar, daß die Besitzer daraufhin die Flucht ergreifen – in einer Bonusstufe hetzt man

Kennt Ihr das Zauberwort, bei dem jeder echte Arcade-Fan feuchte Augen, zittrige Hände und Schaum vor dem Mund bekommt? Nein? Bittesehr: SEGA. Heute steht unser Coin Op ganz im Zeichen des japanischen Erfolgsherstellers!

mit Wahnsinnsgeschwindigkeit hinter ihnen her und killt, was es einem vor den Lauf kommt.

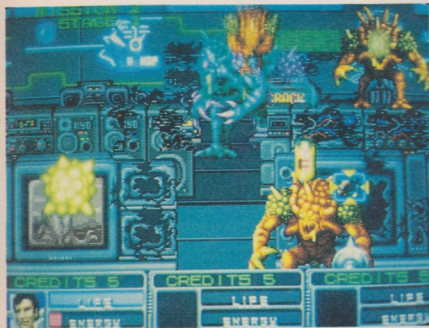
Alienstorm lebt in erster Linie von den unglaublich vielfältigen und phantasievollen Sprites, sowie einer Unmenge von Gags. So begegnet man z.B. bösaartigen

Killer-Hydranten, bissigen Telefonzellen und mörderischen Briefkästen, verliert (als Roboter) oft wortwörtlich seinen Kopf und legt in einem Autosalon so nebenbei alle Luxus Schlitten in Schutt und Asche. Nach dem Game Over findet man sich dann vor einer Alien-

Jury wieder, die nach Eiskunstlauf-Manier Wertungen vergibt! Das alles präsentiert sich in farbenfroher Grafik und mit gelungener Sounduntermalung, einzig die Steuerung hätte etwas exakter ausfallen dürfen. Macht nix, besonders leicht destruktiv veranlagte Spieler

werden von der einfallreichen Ballergaudi nur unter Androhung roher Gewalt loszuweisen sein!

Mir hingegen kann das nicht passieren, ich höre jetzt von ganz alleine auf. Haltet die Ballerfinger schön warm, in vier Wochen hören wir dann wieder voneinander... (ml)



Alienstorm verdient den Sonderpreis für die verrücktesten Außerirdischen!

HAST DU DAS ZEUG ZUM REDAKTEUR?

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

Was wir bieten:

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

Was wir erwarten:

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

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

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

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

JOKER-SHOP



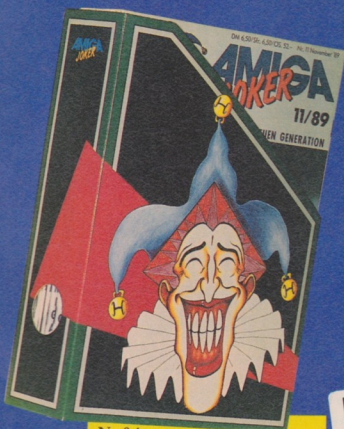
Nr.01
Joker-Shirt - Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
 Nur DM 19,90



Nr.03
Joker-Sammlung - Höchste Schwebbahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst! Von der Erstausgabe 11/89 bis zur aktuellen Nummer haben wir für Notfälle ein paar Exemplare zurückgelegt.
 Für die üblichen DM 6,50 (pro Heft)



Nr.02
Joker-Jogger - Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL. Schon für modische DM 49,-

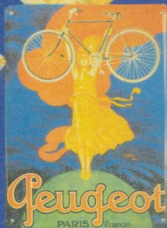


Nr.04
Sammelordner - Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren...
 Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



Nr.05
Disketten-Aufkleber - Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3,5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Mehr Ordnung braucht die Welt! Also haben wir unseren Shop mal gründlich aufgeräumt: Unsere einzigartigen, wundervollen und hypersupermegaexklusiven Joker-Artikel findet Ihr ab jetzt immer links, rechts ist für kleine Präsente und Sonderaktionen reserviert. Schaut Euch ruhig um, gerade jetzt zu Weihnachten könnt Ihr so manches Schnäppchen machen!



Weihnachts-Aktion!

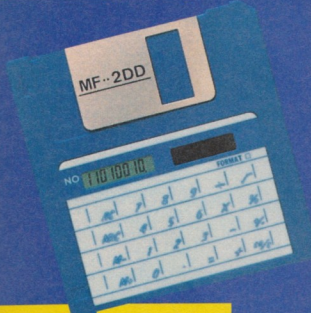
Nicht nur den Shop haben wir aufgeräumt, auch die ganze Redaktion mußte dran glauben. Und was glaubt Ihr, haben wir dabei gefunden? Einen wahren Schatz an Postern, Badges, Stickers, Postkarten, etc. zu den verschiedensten Games! Und weil wir gerade so weihnachtlich gestimmt sind, wollen wir all die Herrlichkeiten ganz umsonst unter die Leute bringen!!! Also: Alle, die bis Weihnachten (dieses Jahr am 24. Dezember!) etwas aus dem Shop bestellen, bekommen von uns eine kleine Extraüberraschung dazu, entweder einen Poster, eine Postkarte, oder sonstwas – so lange der Vorrat reicht. Frohes Fest!

Nr.06
Werbeschilder – Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger zum Spottpreis! Und zwar die Modelle „Lufthansa“, „Ford“, „Peugeot“ und „Persil“. Für lächerliche DM 24,- je Schild

Nr.08
Kaugummiautomat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essigurken würden wir allerdings abraten ... Für süße DM 19,-



Ja, ja und nochmals ja! Mich hat der weihnachtliche Kaufrausch gepackt, ich will bestellen, ich will eine Überraschung dazu, ich will, ich will! Nur wie? Nichts leichter als das: Einfach die Nummer und die Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben, die Zahlungsweise angeben (Nachnahme oder Vorkasse) und ab damit an



Joker Verlag
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Nr.07
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist. Ausgerechnet für DM 19,-

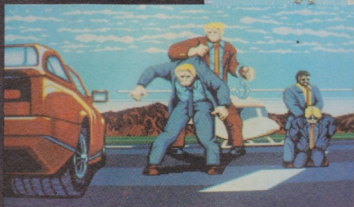
Nr.09
Tisch-Leuchte – Ist dir heute schon ein Licht aufgegangen? Nein?? Na, bitte: Mit dieser lustigen Leuchte geht's auf Knopfdruck. Und ein Zettelhalter ist auch noch integriert, damit du deine leuchtenden Ideen nicht gleich wieder vergißt. Ohne Batterien, aber mit Netzadapteranschlußbuchse für strahlende DM 17,- pro Stück

Nicht vergessen, bei Vorkasse DM 3,- für's Porto dazuzurechnen, wer per Nachnahme bestellt, bezahlt alles beim Postboten (ist aber nur im Inland möglich). War noch was? Richtig: Bei allen Preisen ist die Mehrwertsteuer schon dabei – oh du wunderbare Weihnachtszeit!

SILVESTER AM 28. DEZEMBER? NA DENN, PROSIT!

Alle feiern Jahr für Jahr das neue Jahr – mein Gott, wie langweilig! Wir feiern den neuen AMIGA JOKER...

Also ehrlich: Was hat so ein neues Jahr groß mit Games zu tun? Null und nix. Eben. Außer man besorgt sich den neuen AMIGA JOKER! Dann erfährt man alles über den Rest der diesjährigen Weihnachtsrenner und über die Amiga 90. Völlig gratis gibt's dazu noch brandheiße Cheats und Lösungen, topexklusive Previews, starke Infos, gute Stories und, und, und. All das und noch mehr ist im neuen Heft. Und das gibt es eben schon am 28.12 an jedem Kiosk, oder ein paar Tage eher beim Postboten – aber nur, wenn Ihr ein Abo habt!



Bühne frei für's Feuerwerk:

Was gehört nun wirklich unbedingt zu einem Feuerwerk? Na, Raketen! Von den Dingen gibt es in einer MiG 29 ja wahrlich genug. Und weil genug nie genügend ist, haben wir Euch gleich zwei Games zu dem russischen Supervogel anzubieten: Einmal die Billigversion von Codemasters und einmal MiG 29 Fulcrum, Domarks ersten Flugsimulator überhaupt! Wer mehr auf Action steht, bittesehr: Wie wäre es mit den brandneuen Ocean-Games Robocop 2 und Chase H.Q. 2? Oder lieber à la U.S. Gold mit Strider II? Natürlich werden auch Joy-

stickartisten, Abenteurer und Strategen bedient: Oceans Automatenumsetzung Pang und das Space-Adventure Epic sind mehr als nur einen kurzen Blick wert. Genauso wie Damocles Mission Disk, die tolle Erweiterung zu Novagens Vektorgrafik-Hammer! Daß natürlich auch Dr. Freak, Coin Op, Girl-Seite, Know How, Klassiker, Stromausfall und überhaupt alles, was den Joker so zum Joker macht, wieder mit dabei sind, versteht sich von selbst. Und daß Ihr mit dabei seid, doch wohl hoffentlich auch, oder?

Bezugsquellen

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

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/7606-50

Demonware
Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach
Tel.: 069/8004799

Funstastic
Müllerstr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 089/2609593

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/443056

Leisuresoft
Industriestr. 23
4709 Bergkamen-Rünthe
Tel.: 02389/780-0

Korona Soft
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1
Tel.: 05241/1828

Magic Bytes
Postfach 2144 D
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1834

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

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Softpower
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20
Tel.: 030/4922056

Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

Wial Versand
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

World of Wonders
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/82467

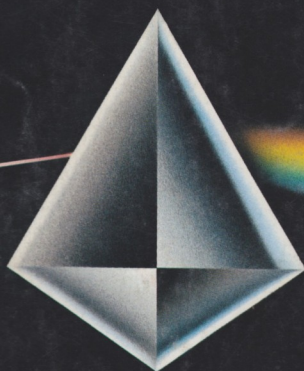
Inserentenverzeichnis

ABC Soft	26	Joysoft	65
AHS	24,93,105	Korona Soft	81
Audiogenic	112	Kranz	6
Bachler	23	Magic Bytes	11,59,83
Bits & Bytes	74	NEC	76
Bomico	2,15,17,29,31,49,112	News Software	24
CPS Heidak	90,91	Ocean	2
Crystal Soft	41	Peter Keim PD	19
Data & Electronics	8,103	Rainbow Arts	51,53,55
Delta Konzept	57	Rushware	
Delta PD	74		32,33,43,51,53,55,71,77
Domark	15,17	Schneider	6
Fun Soft	25	Softexpress	21
Fundur Versand	98	Softpower	68
Funstastic	37	Software 2000	61
Gremlin	35	Stengel	61
Groove Soft	19	Thalion	114
Hamo Versand	48	UBI Soft	32,33,43,71,77
High-Speed Software	19	United Software	
Hyper Games	37		11,35,59,61,81,83,111
Infogrames	29,31	Wial Versand	39
International Soft	98	World of Wonders	73
Joker Verlag	44,63,107		

Neu
Mehr
Frieden,
mehr
Freiheit,
mehr
Freunden für
1971,
mehr
Spiele!



LOOPZ



BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu BOMICO — Spielen?

Möchten Sie Tips zum Spielabau?

Unsere Spieleexperten helfen weiter!

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.

Ein Anruf genügt!

Tel. 0 61 07 / 6 20 67

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

**LOOPZ — ein Knüller wird zur Sucht!
Stück für Stück kreieren Sie LOOPZ**

Audiogenic

Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach