



# JETZT ABER MULTIMEDIA!

WIE SCHNELL SICH DOCH DIE ZEITEN ÄNDERN, NOCH VOR WENIGEN JAHREN WAR AN PORTABLEN MAGAZINEN AUF MULTIMEDIA GERÄTEN NOCH NICHT ZU DENKEN. TJA UND HEUTE KÖNNEN WIR MIT UNSEREN MAGISCHEN GRAPSCHKASTEN GANZE MAGAZINE UNTERWEGS LESEN.

VIEL SPASS MIT DIESEN STÜCK DEUTSCHER SPIELGESCHICHTE VOM JOKER-VERLAG. (1989 BIS 2001 )

PS: GROSSER DANK GILT DEN USER DER DIESE AUSGABE ERST MÖGLICH GEMACHT HAT! DANKE  
EUER

*JOKERARCHIV TEAM*



# AMIGA JOKER

3/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

**EXKLUSIV-TEST:**

**EATÉ - Gates of Dawn**

**TURRICAN 2  
KILLING CLOUD**

**BATTLESTORM**

**HARD  
DRIVIN 2**

U.V.A.

**ERSTE BILDER:**

**SPACE  
SHUTTLE  
&  
SUPER  
CARS II**

**NEU AM AMIGA!  
SPEEDBALL 2  
DRAGON WARS**

**ALLES ÜBER  
ELVIRA:**

**INTERVIEW  
&  
PREISAUSSCHREIBEN**

**LIFESTYLE: IN ODER OUT?**

**GROSSER  
SONDERBERICHT  
AUS LAS VEGAS:  
CES**



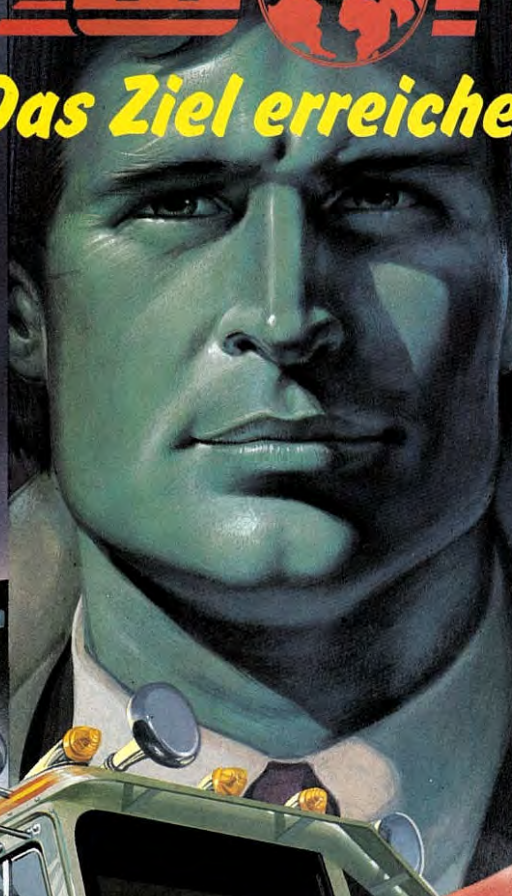
**KNOW HOW**

**TIPS \* PLÄNE \* LÖSUNGEN  
FANTASY WORLD DIZZY  
CHIP'S CHALLENGE  
TIME MACHINE  
OBITUS  
U.V.A.**

AMIGA  
JOKER  
AMIGA  
JOKER

# TRANS WORLD

... Das Ziel erreichen ...



TRANS WORLD – ein gut durchdachtes Konzept zu einem hervorragenden Spiel ausgearbeitet. In auffälligem Design und excellenter Spielbarkeit präsentiert sich eine Wirtschaftssimulation der gehobenen Klasse.



Screenshots: Amiga



AMIGA  
ATARI ST

**BONICO**  
Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Tel.: 06107/76060  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



**BONICO 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

C 64 DISK  
PC 3 1/2 5 1/4

# EDITORIAL

## Killen die Konsolen den Amiga?

Zugegeben, die Fragestellung ist etwas provokant. Aber wer sich in letzter Zeit ein bißchen in der Softwarebranche umgehört hat, dem könnte schon angst und bange werden: Allerorten scheinen die Hersteller in einen fiebrigen Konsolen-Wahn verfallen zu sein! Es grassiert die Befürchtung, Konsolen würden sich tatsächlich zu den Spielmaschinen der Zukunft mausern, und man hätte den Zug möglicherweise schon verpaßt. Also werden in panikartiger Geschwindigkeit Pläne für Cartridge-Games geschmiedet, Umsetzungen geplant, Kontakte geknüpft und Verträge geschlossen.

Kein Wunder, Segas Mega Drive macht sich zur Zeit recht gut, und Marktführer Nintendo hat mit dem Game Boy einen Superhit gelandet – kein Bus, keine Straßenbahn und kein Schulhof im ganzen Land, in dem man nicht etlichen Leutchen mit dem kleinen Muntermacher in der Hand begegnen würde (ich selbst habe schließlich auch einen...). Ataris Lynx konnte zwar die Starthürden noch immer nicht ganz überwinden, aber NEC hat unlängst die Turbo Express, eine tragbare PC Engine, fertiggestellt, und Nintendos neueste Wunderwaffe, das Super Famicom, hockt ebenfalls schon in den Startlöchern. Kommt da die „Freundin“ nicht zu kurz? Ist der Amiga als Spielekönig gar schon abgewählt? Mit einem Wort: Haben wir Amigianer Grund zur Panik?

Ich glaube nicht. Vor Jahren habe ich bereits die erste Konsolen-Generation kommen und wieder gehen sehen – auf Dauer können auch die besten Videospiele einen „richtigen“ Computer nicht ausstechen. Erstens gibt es (zumindest im Moment noch) viel zu viele Systeme, die sich ständig gegenseitig Konkurrenz machen. Zweitens kann man viele interessante Games, wie z. B. ernsthafte Simulationen, nunmal ohne Tastatur nicht spielen. Und drittens kann ein Amiga halt sehr viel mehr als bloß Spiele abspulen – und das ist ja schließlich auch nicht so ganz unwichtig, oder? Wie auch immer sich die Konsolen entwickeln mögen, eines steht jedenfalls fest: Noch ist kein Grund in Angstschweiß auszubrechen, noch sitzt der Amiga fest im Sattel. Ihr könnt Euch also beruhigt dem Studium des neuen Jokers widmen – viel Spaß dabei wünscht Euch

Euer Michael



<b>Editorial</b>	<b>3</b>
<b>Betriebsgeheimnis</b>	<b>6</b>
<b>Mixer</b>	<b>7</b>
<b>Preview:</b>	
Space Shuttle	8
Super Cars II	9
<b>Mailbox</b>	<b>20</b>
<b>Crack!</b>	<b>38</b>
<b>Up &amp; Down</b>	<b>40</b>
<b>Rockus-Comic</b>	<b>40</b>
<b>Ruhmeshalle</b>	<b>46</b>
<b>Computer-ABC</b>	<b>48</b>
<b>Interview:</b>	<b>50</b>
Horrorsoft plaudert über Elvira	
<b>Preisausschreiben:</b>	<b>51</b>
Elviras Horrorshow	
<b>Lifestyle:</b>	<b>56</b>
In oder Out?	
<b>PD-Box</b>	<b>62</b>
<b>Joker-Comic</b>	<b>64</b>
<b>Kleinanzeigen</b>	<b>65</b>
<b>Joker-Index</b>	<b>74</b>
<b>Impressum</b>	<b>76</b>
<b>Girl-Seite</b>	<b>77</b>
<b>User-Club:</b>	<b>78</b>
Data Beckers Demomaker	
<b>Klassiker:</b>	<b>86</b>
Marble Madness	
<b>Know How</b>	<b>87</b>
<b>Joker-Galerie</b>	<b>96</b>
<b>Brork-Comic</b>	<b>98</b>
<b>Story:</b>	<b>99</b>
Quo Vadis 64	
<b>Messebericht:</b>	<b>100</b>
CES 1991 in Las Vegas	
<b>Stromausfall:</b>	<b>104</b>
Buck Rogers	
Touristen-Nepp	
<b>Coin Op</b>	<b>106</b>
<b>Joker-Shop</b>	<b>108</b>
<b>Vorschau</b>	<b>110</b>
<b>Inserenten</b>	<b>110</b>
<b>Bezugsquellen</b>	<b>110</b>

Alte Bauernregel: Wo Erfolg ist, da ist auch eine Fortsetzung nicht weit. Und bei so ausgezeichneten Nachfolgern wie „Hard Drivin' 2“ und „Turrican II“ lacht der Landwirt! Heiter weiter auf den Seiten 10 und 12/13

Lifestyle von Gestern und Heute: Mit „Quo Vadis 64“ erweisen wir dem 64er die letzte Ehre, mit „In oder Out?“ sagen wir Euch, was zur Zeit am Amiga an- bzw. abgesagt ist. Mehr darüber auf den Seiten 56 und 99



Die Macher von „Legend of Faerghail“ schlagen verschärft zu: „Fate - Gates of Dawn“ ist wieder ein Rollenspiel-Erlebnis der komplexen Art! Ein megaexklusiver Test des neuen Fantasy-Hammers auf den Seiten 34/35

Was hatte die CES 91 für uns Amigianer zu bieten? Nicht verzagen, Joker fragen: Alles über die große Messe in Las Vegas findet Ihr in unserem Live-Bericht ab Seite 100

Astronauten und Rennfahrer aufgepaßt: Diesmal haben wir Euch brandheiße Previews zu „Space Shuttle“ und „Super Cars II“ anzubieten! Count Down und Start auf den Seiten 8 und 9



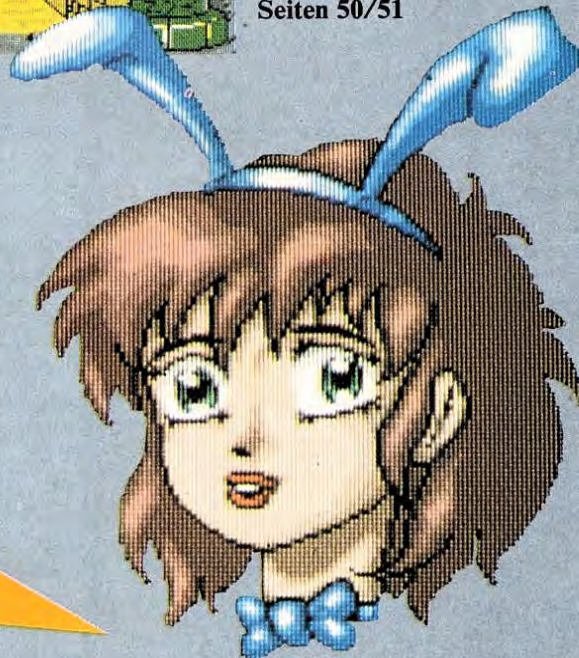
Seid Ihr bereit für einen Ausflug nach Entenhausen? Seid Ihr bereit für Onkel Dagoberth, Donald, Daisy und den Rest der Enten-Gang? Ja? Dann aber nix wie ab zu den „Duck Tales“ auf den Seiten 58/59



„Elvira“ und kein Ende: Im Januar gab's den Test, im Februar die Lösung, jetzt folgt ein knackiges Interview, sowie ein Preisausschreiben mit tollen Gewinnen! Ein Gespräch, ein Videorekorder, etliche Games, noch mehr Autogramme und viele andere Überraschungen erwarten Euch auf den Seiten 50/51

Wieder haben zwei starke Games den Weg zum Amiga gefunden: „Dragon Wars“ und „Speedball II“. Ob die Drachenkriege und der Brutalo-Sport auch gut angekommen sind, erfahrt Ihr auf den Seiten 41 und 69

Deutschland, einig Softwareland: Aus heimatlichen Gefilden kommt der originelle Geschicklichkeitstest „A Prehistoric Tale“ und die starke Tüftlei „GEM'X“. Lenken und Denken auf den Seiten 14 und 28



## Games im Test

### Abenteuer

Dragon Wars	69
Fate – Gates of Dawn	34
Galactic Empire	32
Killing Cloud	18
Mixed-Up Mother Goose	36

### Action

Badlands Pete	61
Battlestorm	17
Defender II	60
Die unendliche Geschichte II	72
Exterminator	83
Gem Stone Legend	53
Judge Dredd	42
Lorna	84
Turrican II	12

### Geschicklichkeit

9 Lives	85
A Prehistoric Tale	14
Fantasy World Dizzy	61
Mighty Bomb Jack	16
Pop Up	16
Zarathrusta	28

### Simulation

Advanced Destroyer Simulator	30
Hard Drivin' 2	10
Harpoon	52
Quiksilver Pinball	82

### Sport

Gazza II	44
Speedball 2	41
Team Suzuki	27
The Final Whistle	54
World Championship Soccer	70

### Strategie

GEM'X	28
Gettysburg	85
Intrigue	82
Operation Com.Bat	44
The Power	36
Typhoon of Steel	84

### Verschiedenes

Computer Scrabble	70
Duck Tales	58
PD-Games	62
Wargame	
Construction Set	60

# Betriebsgeheimnis

Egal, ob man nun den Fernseher anschaltet, Radio hört oder ins letzte Betriebsgeheimnis guckt: überall nur Hiobsbotschaften! Da ist es doch richtig erfrischend, hier mal nur gute Nachrichten zu lesen ...

Schön, wie gut oder weniger gut man die aktuelle Teststa-

tistik einstuft, ist Geschmackssache. Aber, daß wir Euch heute die Anwesenheit einer weiteren Redaktions-Fee in unserer bescheidenen (Hunde-)Hütte verkünden können, ist doch allemal eine gute Nachricht! Ehe wir ein paar persönliche Details (nein, nicht was Ihr denkt!) über unsere ebenso



<b>ABSOLUTE KATASTROPHEN</b>	<b>(00% - 19%) = 4</b>
<b>ZUM VERGESSEN</b>	<b>(20% - 39%) = 4</b>
<b>NIX BESONDERES</b>	<b>(40% - 59%) = 8</b>
<b>IN ORDNUNG</b>	<b>(60% - 79%) = 13</b>
<b>ERSTE SAHNE</b>	<b>(80% - 100%) = 8</b>
<b>HIT-AUSBEUTE</b>	<b>= 5</b>

neue wie bezaubernde Mitstreiterin verraten, gilt es aber noch einen echten Knüller zu vermeiden: Es ist soweit - der erste Künstler unserer Joker-Galerie hat ein Angebot aus der Industrie in der Tasche! Das bekannte Bochumer Softwarehaus Starbyte („Rings of Medusa“, „Transworld“, etc.) hat soviel Gefallen an André Gerkes „Flaschenmännchen“ gefunden, daß sie den Mann nun gerne als Grafiker verpflichten wollen. Na, wenn das kein Ansporn für alle Kreativen unter Euch ist?! Jetzt aber flugs zu unserem charmanten Zuwachs: Das hübsche Kind heißt Uschi, ist süße 20 Lenze jung und wird fortan Brigitta in Sachen eintrudelnder Liebes-

briefe Konkurrenz machen. Zu diesem Zweck wurde sie aber eigentlich nicht eingestellt, auch nicht, damit Brigitta endlich etwas weibliche Gesellschaft hat. Nein, ihre Aufgabe als Redaktionsassistentin ist es vielmehr, sich um Eure Post zu kümmern, dafür zu sorgen, daß die Gewinner ihre Preise etwas schneller erhalten, Bestellungen zu bearbeiten und vieles mehr (Michael wird schon noch so einiges einfachen Schultern abladen kann...). Natürlich fällt zum Teil auch das Telefon in ihren Aufgabenbereich - macht Euch bei Anfragen also auf ein sexy gehauchtes „Hallooo, hier Joker Verlag“ gefaßt...

**VERSANDSERVICE SCHNEIDER & HAMANN**  
Reichsstr. 50 / 1000 Berlin 19 / Tel. (030) 3 0431 56  
Verstandelefon Mo/Mi 17.00-19.00 Di/Do 19.00-20.00 Fr 15.00-17.00 Service 24 h Anrufbeantworter

<b>Amiga Software</b>	<b>DM</b>	<b>Nightshift dt.</b>	<b>DM</b>	<b>Secret of Monkey Isl. dt.*</b>	<b>DM</b>
A 10 Tank Killer	84,90	Nitro dt.	59,90	Shadow of the Beast 1 & 2	139,90
Air Supply dt.*	39,90	North & South dt.	64,90	Simulcra dt.	57,90
B.A.T. dt.	74,90	Obituz mit T-Shirt	78,90	Speedball 2*	69,90
Bayratal dt.	72,90	On the Road dt.	69,90	<b>Spindizzy Worlds dt.</b>	<b>62,90</b>
<b>Big Business dt.*</b>	<b>52,90</b>	Oops up dt.	59,90	Star Control dt.	62,90
Buck Rogers (1 MB)	74,90	Operation Stealth dt.	69,90	Strider 2 dt.	59,90
<b>Cadaver dt.</b>	<b>62,90</b>	Pang dt.	59,90	Sword of Samurai dt.*	72,90
Captive	59,90	Panza Kick Boxing	74,90	Team Yankee dt.	69,90
Carthage dt.	57,90	Paradroid 90 dt.	59,90	<b>Their finest hour dt.</b>	<b>74,90</b>
Castle Master dt.	64,90	Pick 'n' Pile dt.	69,90	Tower FRA dt.	72,90
Century dt.	59,90			Ultima 5	72,90
Chase HQ 2 dt.	62,90			X-Copy incl. Hardware	59,90
Codename Izeman	89,90			<b>Z-Out dt.</b>	<b>59,90</b>
Colonels Bequest (1 MB)	89,90				
<b>Conquest of Camelot (1 MB)</b>	<b>89,90</b>				
Corporation dt.	62,90				
Crime does not pay dt.*	62,90				
Curse of the Azure Bonds	74,90				
<b>Dick Tracy dt.*</b>	<b>62,90</b>				
Dragon Breed dt.	62,90				
Dragon Wars	69,90				
<b>Dragonflight dt.</b>	<b>74,90</b>				
Dragons Breath dt.	79,90				
Drakhen dt.	69,90				
Duck Tales dt.	62,90				
E-Swat dt.	59,90				
<b>Elvira dt. (1 MB)</b>	<b>74,90</b>				
F-16 Falcon dt.	69,90				
F-19 Stealth Fighter dt.	89,90				
F-29 Retaliator	59,90				
First Year 1 (Sammlung)	54,90				
Flip it & Magnose dt.	49,90				
Flood dt.	64,90				
Gazza 2 dt.	62,90				
<b>Great Courts 2 dt.</b>	<b>89,90</b>				
Horror Zombies from Crypt	62,90				
Immortal dt. (1 MB)	69,90				
Imperium dt.	65,90				
Indiana Jones Adv. dt.	69,90				
Invest dt.	59,90				
Ishido dt.	59,90				
<b>James Pond dt.</b>	<b>57,90</b>				
Kick Off 2 dt.	59,90				
Killing Game Show dt.	59,90				
Klax dt.	49,90				
Legend of Faerghail dt.	74,90				
Leisure Suit Larry 3 (1 MB)	89,90				
<b>Lemmings dt.*</b>	<b>59,90</b>				
Lextrix dt.	57,90				
Line of Fire dt.	59,90				
<b>Loom dt.</b>	<b>74,90</b>				
Lotus Esprit Turbo Ch. dt.	62,90				
M.U.D.S. dt.*	69,90				
MIG 29*	79,90				
Maniac Mansion dt.	69,90				
Masterblazer dt.	69,90				
Maupiti Island dt.	69,90				
Milstones (Sammlung) dt.	64,90				
Murder dt.	59,90				

**GRATIS OSTEREI!**  
liegt jeder Bestellung bei vom 20.02.-15.03.91

**TOP TEN**  
1. Cadaver (1)  
2. Powermonger (2)  
3. Kick Off 2 (3)  
4. Rainbow Islands (6)  
5. Pirates (5)  
6. Loom (-)  
7. Dragonflight (8)  
8. Conquest of Camelot (-)  
9. Turrican (9)  
10. Elvira (-)

**VERSANDKOSTENFREI!**  
für Selbstabholer nur nach Absprache / kein Laden

**THE SOFTWARE MANIACS »HOTLINE«**  
DIE SPEZIALISTEN 030/6944862

	<b>PC</b>	<b>Amiga</b>	<b>ST</b>		<b>PC</b>	<b>Amiga</b>	<b>ST</b>
Amiga Speicherweiterung	-	99,95	-	Elvira	89,95	70,95*	70,95*
A-10 Tank Killer	84,95	79,95	79,95*	Epic	69,95*	69,95*	69,95*
Antares	69,95*	69,95*	69,95*	Eye of the Beholder	69,95*	69,95*	69,95*
Bard's Tale 3	69,95	69,95*	-	Federation Quest 1	-	59,95	64,95
B.A.T.	-	71,95	84,95	Flight of the Intruder	84,95	70,95*	70,95*
Battle Command	-	67,95	67,95	Great Courts 2	70,95*	67,95	67,95*
Bayratal	70,95*	70,95*	70,95*	Hard Driving 2	74,95*	64,95*	64,95*
Buck Rogers	69,95	69,95	-	Ilard Nova	69,95*	-	-
Cadaver	69,95*	64,95	64,95	Heroes Quest 1	89,95	84,95	84,95
Champions of Krynn	66,95	64,95	68,95*	Imperium	72,95	64,95	64,95
Chaos Strikes Back	62,95	62,95	-	Indianapolis 500	65,95	65,95	-
Covert Action	89,95	-	-	Ishido	72,95	62,95	-
Curse of Azure Bonds	59,95	68,95	70,95*	It Came from Desert	78,95	68,95	68,95*
Dino Wars	57,95	54,95	57,95	Kings Quest 5	89,95	-	-
Dragonflight-Special Ed.	94,95*	68,95	68,95	Lemmings	a.a.	59,95*	59,95*
Dungeontaster	62,95	62,95	62,95	LightSpeed	89,95	-	-
Duster	70,95*	70,95*	70,95*	Legend of Fairghail	72,95	64,95	64,95

Neu: Joysticks + Hintbooks  
Wir haben mehr auf Lager

**! Neu im Programm**  
Game Boy, NES, Lynx, Mega Drive, Master System

	<b>PC</b>	<b>Amiga</b>	<b>ST</b>		<b>PC</b>	<b>Amiga</b>	<b>ST</b>
Lord of the Rings 1	84,95	59,95	64,95*	Sim City	69,95	69,95	69,95*
Masterblazer	64,95*	-	-	SimCity Architecture 102	39,95	39,95*	39,95*
M1 Tank Platoon	84,95	69,95	69,95	Sim Earth	89,95	a.a.	a.a.
MIG 29 Fulcrum	84,95*	79,95*	79,95*	Space Quest 4	89,95*	-	-
Monkey Island (dt.)	72,95	69,95*	69,95*	Speedball 2	71,95*	65,95*	65,95*
M.U.D.S.	74,95	64,95*	64,95*	Team Yankee	84,95	70,95	70,95*
Neuroancer	64,95	62,95	-	Their Finest Hour 1	69,95	69,95	69,95
NAM 1965-75	84,95*	69,95*	69,95*	Transworld	69,95	65,95	65,95*
On the Road	67,95*	67,95	67,95	Tower FRA	69,95*	69,95	69,95*
PGA Tour Golf	65,95	65,95*	65,95*	Tunnels & Trolls	80,95*	a.a.	-
Pirates	59,95	61,95	61,95	TV Sports Baseball	70,95*	70,95*	70,95*
Pool of Radiance	61,95	64,95	64,95*	Ultima 5	71,95	70,95	70,95*
Powermonger	72,95*	66,95	66,95	Ultima 6	79,95	-	-
Railroad Tycoon	83,95	83,95*	83,95*	Wing Commander	80,95	80,95*	-
Savage Empire	80,95	-	-	Wolfpack	84,95	72,95	72,95
Secret of Silver Blades	65,95	65,95*	65,95*	Wonderland	84,95	70,95	70,95*
Silent Service 2	82,95	82,95*	82,95*	World Champion Soccer	69,95*	55,95	55,95

Täglich Neuheiten !! Über 400 lieferbare Spiele !!

\*Der Versand erfolgt per Nachnahme, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Präsabnummern des Monats ist gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 280 DM Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bis 400 DM: 10 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live erreicht ihr uns Montag, Donnerstag, Freitag 14 bis 21:00 Uhr und sowie Dienstag, Mittwoch 17 bis 21:00 Uhr. Qualität Euch der Wissensstark bewerkern, verachtet auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzugeschluss (24.0.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich. Send ihr zu! Alle in Berlin, könnt ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber (Geopel), Harting, Pyla, Gaby

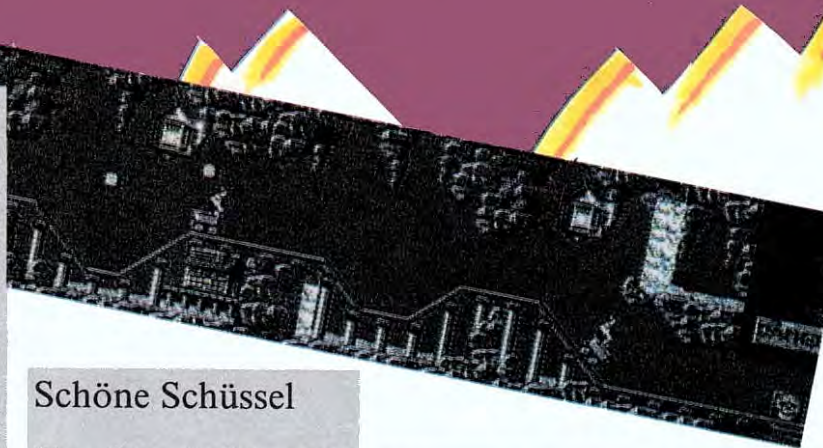
## Mini-Ritter

**Können Sie sich das Grafik-Wunder „Dragon's Lair“ am SW-Mini-Screen eines Gameboys vorstellen? Nein? Wir eigentlich auch nicht, aber wir haben's gesehen...**

Keine Sorge, wir wollen nicht durch die Hintertüre Konsolen-Spiele im Joker einführen, aber Ritter Dirk am Gameboy – das muß man sich mal auf der Zunge zergehen lassen! Dabei macht der Drachentöter auf Nintendos Kleinem gar kei-

ne sooo üble Figur: Die Grafik hat natürlich sehr gelitten, aber dafür wurde das Gameplay aufgemotzt. Die Sache erinnert jetzt mehr an die alte C 64-Version, ist also ein richtiges Action-Adventure mit Hüpfen, Laufen, Kämpfen und Sammeln. Wer gern Prinzessinnen rettet und einen Gameboy hat, kann sich das Game (sowie jede Menge anderer Gameboy-Spiele) hier besorgen:

**CPS Frank Heidak  
Franzstr. 7  
5000 Köln 41  
Tel.: 02 21/40 74 47**



## Schöne Schüssel

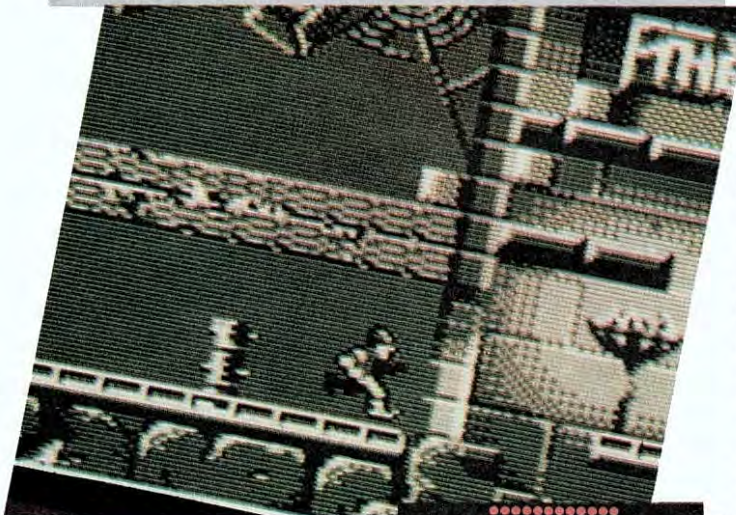
**Was gibt es im Joker nicht alles zu gewinnen: Reisen, Videorecorder, Walkmans, Camcorder, Spielautomaten, und und und! Aber stets bekommt den Kram nur der glückliche Sieger zu sehen...**

Sehr ungerecht, zumal der Glückspilz das Zeug ja gleich behalten darf! Als Fachblatt für Recht und Gerechtigkeit haben wir deshalb den tollen Gremlin-Cup vor dem Versand noch schnell fotografiert, damit Ihr wenigstens in den optischen Genuß kommt. Also: anschauen, entspannen, nachdenken. Fertig? Sowas hättet Ihr auch gerne??? Da gibt's nur eins: Fleißig mitmachen! Blättern am besten gleich zu unserem sagenhaften Elvira-Wettbewerb...

## Die großen Drei – III

**Wir hatten es Euch ja angedroht: In loser Folge veröffentlichten wir hier Lesermeinungen zum Thema Filme, Bücher und Musik, die jeder Computerfreak kennen sollte. Und unsere Drohungen wollen ernstgenommen sein!**

In Sachen Kino entfielen die meisten Stimmen auf den Streifen „Wargames“. Keine schlechte Wahl, denn das Drama um einen jugendlichen Hacker, der um ein Haar den dritten Weltkrieg auslöst, paßt ja wie die Faust auf's Auge. In einer kleinen Abänderung des Programms wollen wir heute statt eines Buches lieber eine vielgenannte TV-Serie erwähnen: „Max Headroom“. Der Titelheld ist eine computergenerierte Figur (entstand mit Hilfe des Amigas!), die Stories spielen in einer Zukunft, die von Computern beherrscht wird – was will man mehr? Kommen wir zur Musi, hier hat diesmal die deutsche Gruppe „Kraftwerk“ das Rennen gemacht. Auch nicht übel, wer ihre Hits aus den frühen 80er Jahren kennt (z.B. „Autobahn“, „Model“ und natürlich „Roboter“), der weiß schon, warum... Sollten Euch noch andere/bessere/interessantere Vorschläge einfallen, hier ist die Adresse, an die Ihr sie schicken könnt/sollt/müßt: **Joker Verlag  
„Die großen Drei  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar**



## Zocker-Schwarte

**Unglaublich, aber wahr: Wir sind gar nicht die einzigen, die sich mit Amiga-Games beschäftigen! Da gibt es nämlich noch „Das Amiga Spielebuch“...**

Die Autoren Rainer Babel und Patrick Woytal haben auf knapp 270 Seiten eine Auswahl interessanter Games der letzten Zeit zusammengestellt. Schön gegliedert in Genres, präsentieren sie ihre Favoriten samt Bewertung und Tips zum Spielablauf; für komplexere Programme findet man insgesamt 12 Komplettlösungen. Abgerundet wird der Band durch ein kleines Lexikon mit dem sinnigen Namen „Lamer's Guide“, als Zugabe liegt noch eine Demo-Version



des verunglückten Rennspielchens „Days of Thunder“ bei. Da sich die Bewertungen weitgehend mit unserer Meinung decken, gibt's eigentlich nichts dagegen zu sagen, wenn sich jemand das Buch zulegen möchte. Erschienen ist es im Sybex-Verlag, bekommen tut man's für 29,80 DM überall da, wo es Computerbücher gibt.

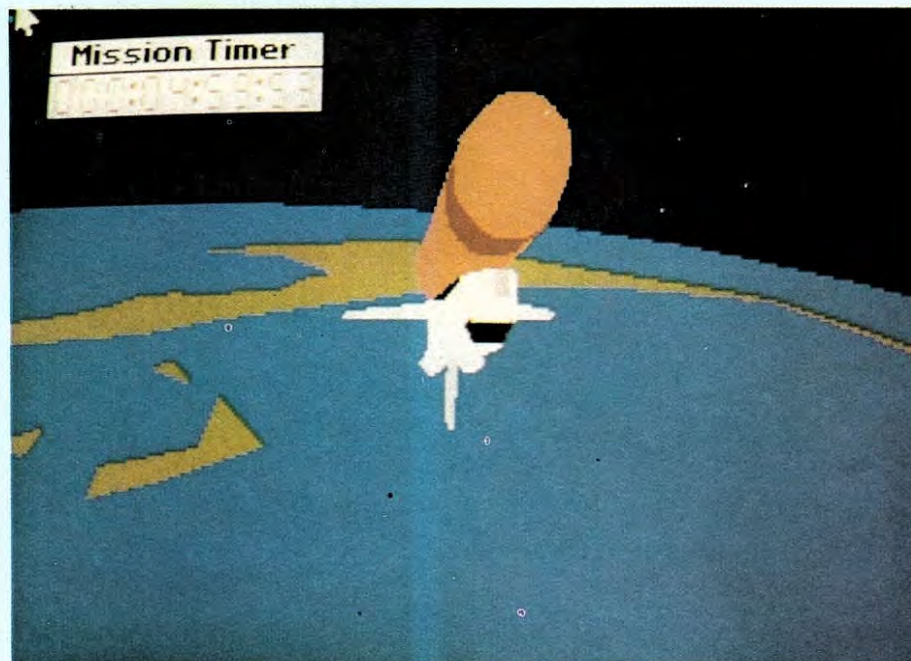
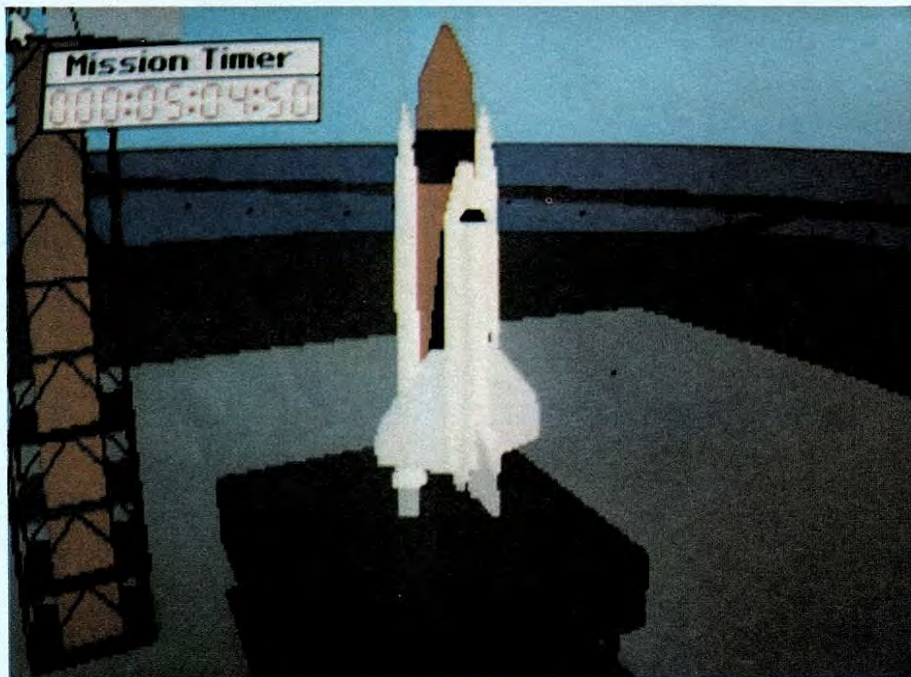
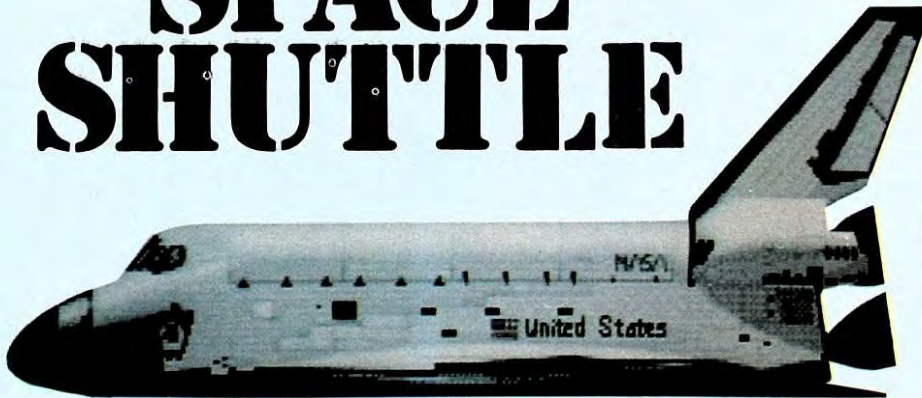




Seit 1971 arbeitet die NASA am Space Shuttle Programm, seit 1981 starten Shuttles zu Ausflügen ins All. Unzählige Bücher zur Technologie und den Missionen wurden bereits veröffentlicht – ab August gesellt sich eine ernstzunehmende Simulation dazu!

Preview

# SPACE SHUTTLE



War Infogrames „European Space Simulator“ noch eher im SF-Milieu angesiedelt, ging es dem Programmiererteam Vektor Grafix mehr um Realismus: In 12 Missionen darf sich der Spieler vom Jung-Astronauten zum Weltraum-Veteranen hocharbeiten, indem er gleichzeitig die Rolle des Piloten, Flugkommandanten und Ingenieurs übernimmt. Zunächst einmal wird Grundsätzliches geübt – erst wer es in einem Stück vom Rücken einer 747 in die Luft und dann wieder auf eine Rollbahn schafft, darf sich an kompliziertere Aufgaben wie die Konstruktion von Raumstationen, das Einsammeln von Weltraummüll oder die Reparatur von Satelliten machen. Während einer Mission wird man (in Echtzeit) mit einer Vielzahl von Problemen konfrontiert, denen sich echte Astronauten auch gegenübersehen: An Bord eines amerikanischen Shuttles gibt es sage und schreibe 2500 bis 3000 verschiedene Tasten und Hebel – über 1000 davon findet man hier wieder, und alle funktionieren! Wie in der Realität hält auch das Programm fünf Bordcomputer bereit, komplett mit 29 der 100 tatsächlichen Screen-Displays. Man muß mit der Schwerelosigkeit fertigwerden, während der Weltraumspaziergänge einen Robot-Greifarm bedienen können und natürlich in Gefahrensituationen blitzschnell reagieren. Zwar kann das Shuttle aus Rücksicht auf die Challenger-Katastrophe hier nicht explodieren, trotzdem hat ein kleiner Fehler oft fatale Folgen!

Wem schon beim Gedanken an soviel Komplexität der Schweiß auf der Stirn steht, den können wir beruhigen: Es werden fünf Schwierigkeitsgrade geboten, von einer halbautomatischen Maschine bis hin zum absoluten Do-it-yourself-Shuttle. Natürlich wird es auch einen Time-Advance-Modus und die verschiedensten Außenansichten mit Zoom-Funktion geben (z.B. aus der Perspektive der Abschubrampe). Innerhalb des Gefährts kann der Flug auf TV-Schirmen beobachtet werden, wer aus einem der Fenster guckt, bekommt einen Blick ins All zu sehen, der nach Videoaufzeichnungen wirklicher Shuttle-Missionen gestaltet wurde.

Über eineinhalb Jahre Entwicklungszeit hat Vektor Grafix investiert – bei der Unmenge an Details, Realismus und Grafikpracht kann das auch niemand wundern. Wenn in der Endversion die Spielbarkeit nicht komplett aus der Rolle fällt, könnte es sich hier um ein echtes Meisterwerk handeln! Die Hersteller sind jedenfalls vom Erfolg überzeugt: Pläne für Space Shuttle 2 hat man schon in der Schublade... (Kate Dixon)

Das schöne Wörtchen „super“ kennt zwar eigentlich keine Steigerung, aber da werden die Herren Sprachwissenschaftler halt umdenken müssen: Super Cars II sieht noch „superer“ aus als der Vorgänger!

Wer auf der Suche nach rasanten Motorsportereignissen für seinen Amiga ist, weiß zwischenzeitlich, wo er sich hinwenden muß: Seit dem phänomenalen Erfolg von „Super Cars“ hat sich die Sheffielder Softwareschmiede Gremlin fast ausschließlich auf dieses Genre spezialisiert. Ob „Lotus Esprit Turbo Challenge“, „Toyota Celica Rally“ oder „Team Suzuki“ – alles tolle Rennspiele, aber „Super Cars“ genießt halt schon jetzt den Ruf eines Klassikers!

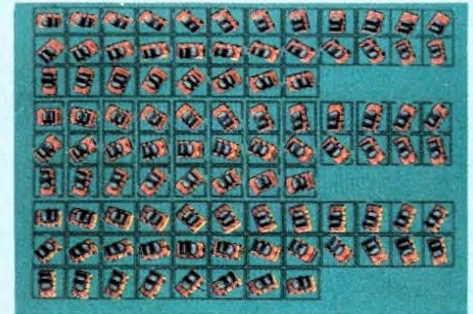
Kein Wunder also, wenn man an den Maxi-Erfolg anknüpfen möchte, kein Wunder, daß mit der Programmierung wieder das gleiche Team, nämlich Magnetic Fields, beauftragt wurde. Was den Reiz des Games ausgemacht hat, wurde denn auch beibehalten: Man brettet mit der exquisiten Steuerung des ersten Teils über mehrere Screens große Strecken, wobei die rasanten Duelle, Dreher und Aufholjagden wieder aus der Vogelperspektive zu bewundern sind. In gewohnt butterweichem Scrolling führen die 20 neuen Kurse nun auch durch Wüsten- oder Schneelandschaften, zudem gibt es reichlich Schikanen wie Steigungen (zu wenig Gas, und man rollt rückwärts runter!), Kreuzungen, Sprungschanzen und Steilkurven. Zusätzlich darf sich der Pilot mit Wasserpfützen, Öllachen, Steinen, Eisflächen und anderen Fisimatenten auf der Fahrbahn herumschlagen. Ganz neu hinzugekommen sind kleine Tore auf den Tracks, die sich automatisch öffnen und schließen – wer im richtigen Moment herandüst, kann also auch eine Abkürzung nehmen. Viel wichtiger als all diese Verbesserungen ist aber, daß man den größten Schwachpunkt von Teil eins erkannt und ausgemerzt hat: Bei Super Cars II können endlich zwei Spieler am (vertikal) gesplitteten Screen simultan gegeneinander antreten! Der Vollständigkeit halber sei noch kurz erwähnt, daß in Sachen Spielablauf alles beim alten geblieben ist. Zählt man zu den drei Erstplatzierten, winken also wieder Preisgelder, die in die Reparatur bzw. Aufrüstung des Wagens investiert werden; konnte man sich hingegen nicht plazieren, winkt nur der Schriftzug „Game Over“. Daß die Qualität von Sound und Grafik (mit herrlichen Schatteneffekten) eher noch besser geworden ist, versteht sich von selbst – daß wir hier schonmal die Joysticks ölen und unsere Sturzhelme polieren, auch. Gegen Mitte April sollte voraussichtlich die Endversion vorliegen, dann folgt ein Fahrbericht mit allen Schikanen! (C.Borgmeier)

Preview:

# Super Cars 2



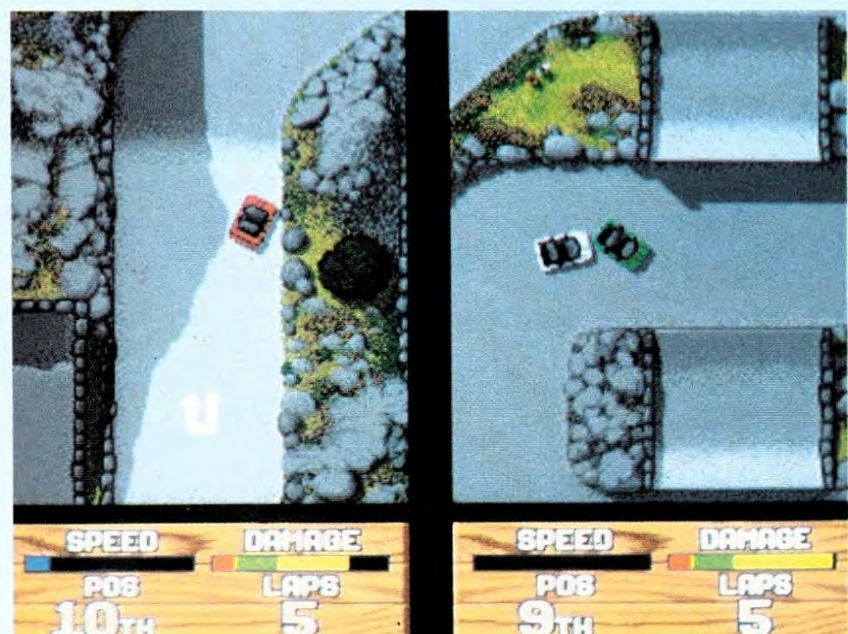
Darauf haben wir sehnsüchtig gewartet: Super Cars am Split-Screen!



Erste Animationsphasen aus Gremlins Hexenküche



Im Solo-Modus steht der ganze Screen zur Verfügung



Unbestritten zählt Ataris „Hard Drivin“ zum Feinsten, was man in einer Spielhalle finden kann – ebenso unbestritten war Domarks Amigaversion ein Reinfall erster Güte. Das wird sich doch beim Nachfolger nicht geändert haben? Doch, und wie!



# HARD DRIVIN'

**Der Amiga Joker meint:**  
Wer Hard Drivin' 2 hat, kann sich den Besuch in der Spielhalle sparen!

Um eventuellen Mißverständnissen vorzubeugen, eins gleich vorweg: Es handelt sich hier nicht um die Umsetzung des Nachfolge-Automaten „Race Drivin“, sondern um eine eigenständige Weiterentwicklung des englischen Software-Riesen. Bei Domark hat man scheinbar ausgiebig über die Fehler der Vergangenheit nachgedacht und – selten genug in Zeiten wie diesen – daraus gelernt!

So wurde die unsagbar träge Steuerung des Vorgängers gründlich überarbeitet; sowohl mit der Maus als auch mit dem Stick rast es sich jetzt recht ordentlich. Und damit man das auch so richtig genießen kann, gibt es nun anstatt der ehemals zwei Kurse (Stunt- und Speedtrack) ein paar mehr – rechnet man den eingebauten Editor zum Erstellen eigener Strecken dazu, sogar unendlich viele! Dank dieses Features können *alle* Streckenelemente neu verknüpft und anschließend gespeichert werden, so daß selbst dem ausgebufften Profi-Driver nicht so bald langweilig wird. Ja, sogar an eine



Zwei-Spieler-Option per Nullmodem wurde gedacht – wer die „Geistergegner“ also auf Dauer zu langweilig findet, kann jetzt auch gegen einen Konkurrenten aus Fleisch und Blut antreten!

Was nun die Vektorgrafik des Rennspektakels betrifft, so bot sie ja schon bei Domarks erstem Anlauf nahezu Arcade-Qualität; jetzt hat sie nochmal einen Zahn zugelegt und ist daher schön und schnell (wenn auch immer noch unter der Schallmauer). Selbstverständlich werden Unfälle auch hier aus der Vogelperspektive wiederholt, überhaupt hat sich optisch nicht allzuviel geändert. Man bekommt die gleichen Objekte (Autos, Brücken, Häuser, Straßenschilder, Kühe, etc.) vorge-setzt, nur halt in neuer Anordnung. Der Sound ist sogar komplett gleich geblieben, lediglich die Titelmelodie ist anders – dafür aber nicht besonders schön. Ein bißchen Kritik müssen wir auch am Editor üben, er ist zwar umfangreich und vielseitig, allerdings ziemlich umständlich in der Handhabung. Vom Aufbau her erinnert das Teil an ein CAD-Programm, Ingenieure sind gegenüber Otto Normalzocker eindeutig im Vorteil...



Dank der verbesserten Steuerung macht es jetzt also endlich gebührend Laune, unter Zeitdruck durch Steilkurven und Loopings zu brettern. Man fragt sich jedoch unwillkürlich: Warum nicht gleich so? Verärgerte Käufer des Vorgängers können ihr Game zwar nicht gegen das um Klassen bessere Hard Drivin' 2 umtauschen, sofern sie wahre Fans des Automaten sind, haben wir aber wenigstens einen kleinen Trost in petto: Bei Domark strickt man bereits an der offiziellen Umsetzung von „Race Drivin“! (mm)



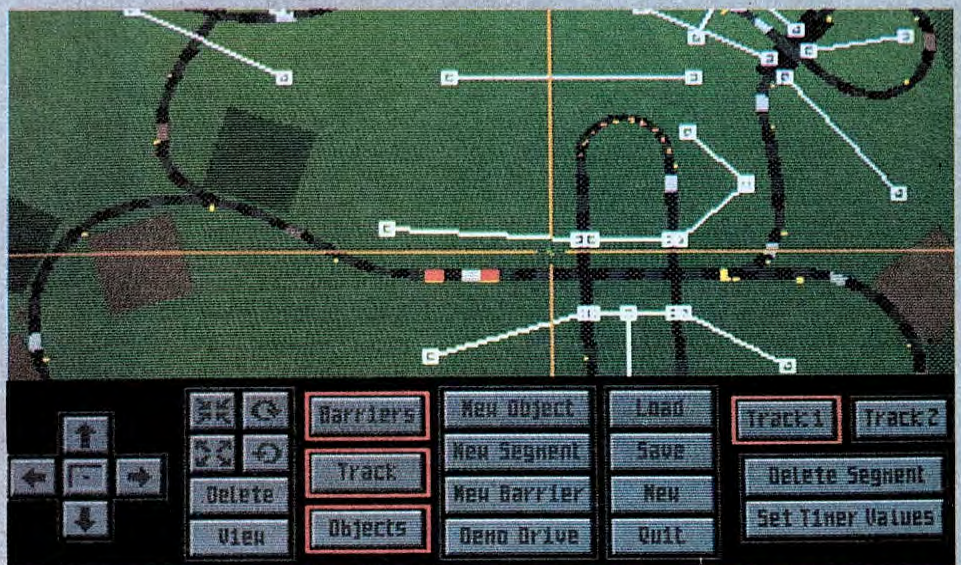
## Hard Drivin' 2

Grafik:	86%
Sound:	59%
Handhabung:	78%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	80%

### Variabel

Preis: ca. 84,- DM  
Hersteller: Domark  
Bezug: Bomico

**Spezialität:** Drei Schwierigkeitsgrade, deutsche Anleitung. Highscores werden natürlich wieder gesaved.

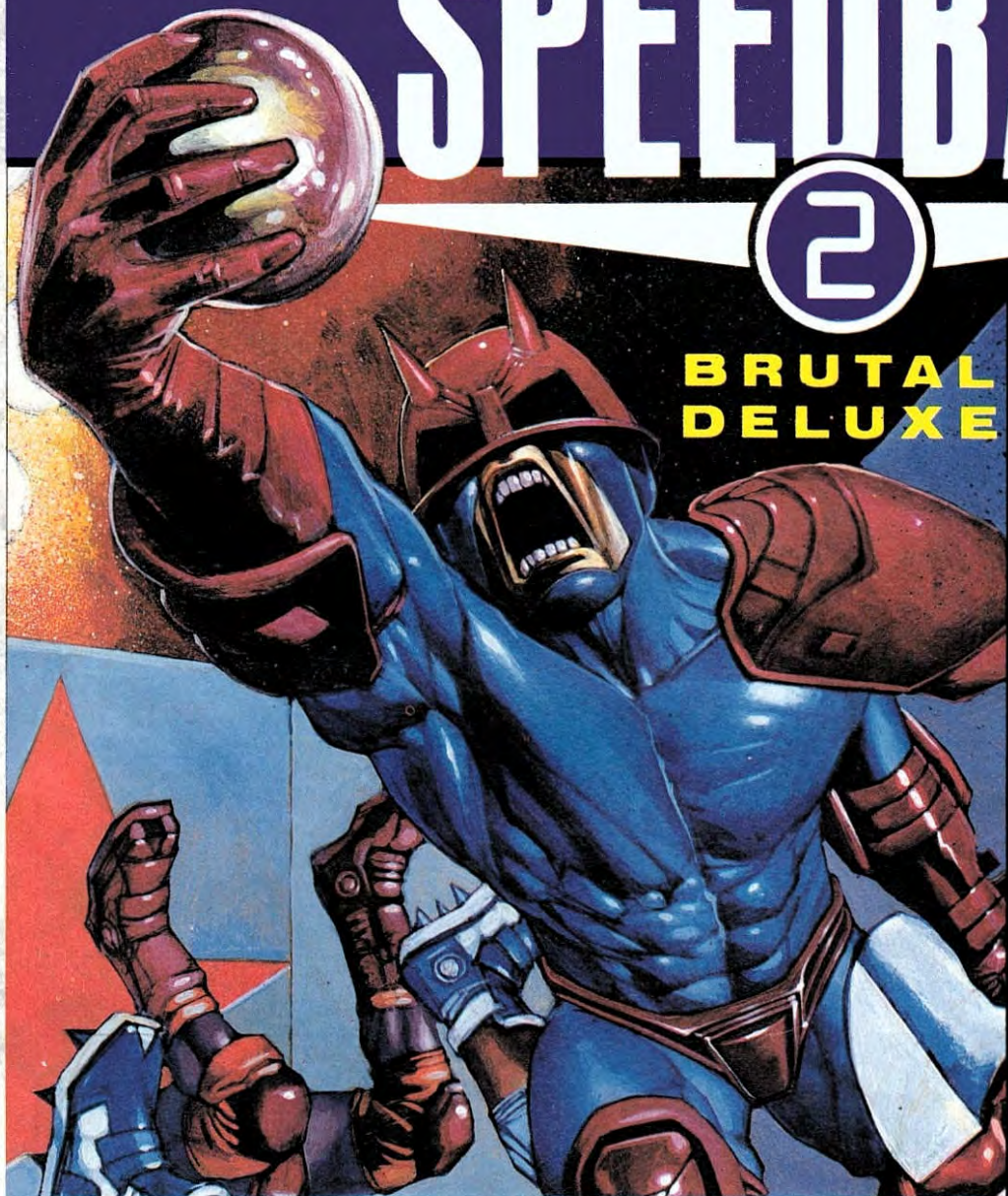


Made by the Bitmap-Brothers!

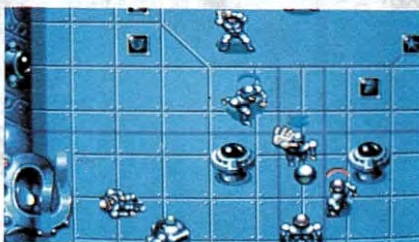
# SPEEDBALL

## 2

### BRUTAL DELUXE



Mirrosoft



United Software

Das relevante Programm

Die Lobeshymnen auf den ersten Teil sind noch gar nicht richtig verklungen, da taucht schon die Fortsetzung der phänomenalen Ballerorgie auf. Rainbow Arts liefert einen eindrucksvollen Beweis, daß auch das scheinbar Perfekte noch verbessert werden kann!

**Der Amiga Joker meint:**  
Turrigan II – so und nicht anders  
muß ein Ballerspiel aussehen!

Verbesserungen hin oder her, die Hintergrundgeschichte ist wie üblich von ergreifender Schlichtheit. Deshalb sei auch nur das Wichtigste daraus verraten: Der Oberschurke heißt nicht mehr Morgul, sondern „Maschine“ – aufregend, was? Egal, viel interessanter ist ohnehin, welche neuen Level, Extras und Bildschirmgegner diesmal den Ballerfinger zucken lassen: Zwölf Level gibt es, die wieder auf fünf verschiedene Welten verteilt sind. Als Novum ist zu vermelden, daß jetzt drei Abschnitte dabei sind, in denen der Held mit einem kleinen Raumschiff durch Höhlensysteme flitzt. Bei den Waffen und Extras sind zu den bereits bekannten Köstlichkeiten (Rundumblitz, Kreissäge, diverse Laser, Streuschüsse, Schutzschirme, Zusatzleben, etc.) nun „springende“ Geschosse hinzugekommen, die besonders in den Höhlen gute Dienste leisten. Aus alter Gewohnheit beginnt das



Spiel in einem felsigen Geländeabschnitt; nach ein paar Schritten stößt man auf einen getarnten „Extrawaffenträger“, dem man durch simples Anrempeln die herrlichsten Streu- und Laserschüsse entlocken kann. Dafür gibt's auch reichlich Verwendung, spätestens sobald die ersten Technomücken, UFOs, mutierten Geher und sonstigen Schreckgestalten auftauchen. Über Berge, Täler und Flüsse kämpft man sich weiter nach rechts, bis ein plötzlich aufkommender Sturm jedes Vorwärtkommen in dieser Richtung unmöglich macht. Also geht's wieder zurück, ein gekonnter Sprung in den Wasserfall, die unten wartende Plattform nicht verpassen, einmal



nach rechts hüpfen, und schon ist man wieder mittendrin in der Action: Ein riesiges Höhlensystem voller bössartiger Bewohner tut sich auf. Immer wieder glaubt man, bereits den Endgegner vor sich zu haben, aber dann war's doch nur ein ungewöhnlich groß geratenes Zwischenmonster! Es wäre übrigens keine schlechte Idee, hier schon mal eine kleine Übersichtsskizze anzufertigen – nur so zum Üben, die späteren Level sind nämlich noch unübersichtlicher...

Abgesehen von den Raumschiffsequenzen wird bei Turrigan II nichts grundlegend Neues geboten, was aber angesichts der technischen Perfektion des Spiels leicht zu verschmerzen ist: Die Animationen der Sprites und die Hintergrundgrafiken sind besser denn je, das Scrolling ist butterweich, Chris Hülsbeck hat jeden Level mit einer anderen Begleitmusik (gemischt mit zackigen FX und Sprachausgabe) ausgestattet, und die Steuerung ist hervor-



Ach, du lieber Gegner!

ragend. Ballerneulinge werden wegen des hohen Schwierigkeitsgrades zwar ihre liebe Mühe haben, aber geübte Joystickartisten kommen voll auf ihre Kosten. Alles ist (irgendwie) machbar, es gibt praktisch keine unfairen Stellen, kurzum: Turrigan II ist eine absolute Ballersensation! (C. Borgmeier)



### Turrigan II

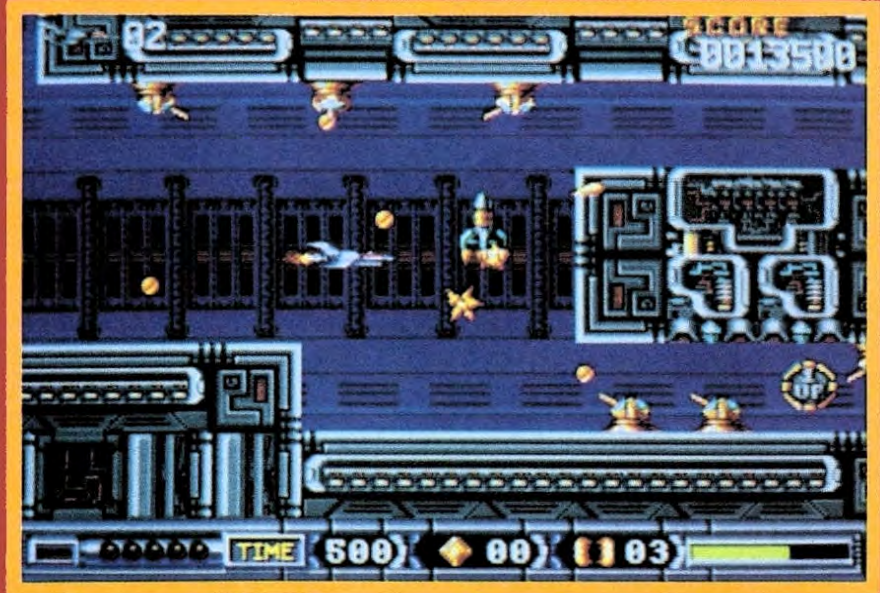
Grafik:	93%
Sound:	95%
Handhabung:	80%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	87%
Red. Urteil:	89%

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



Spezialität: Deutsche Anleitung, Highscores werden gesaved.

# TURRICAN 2

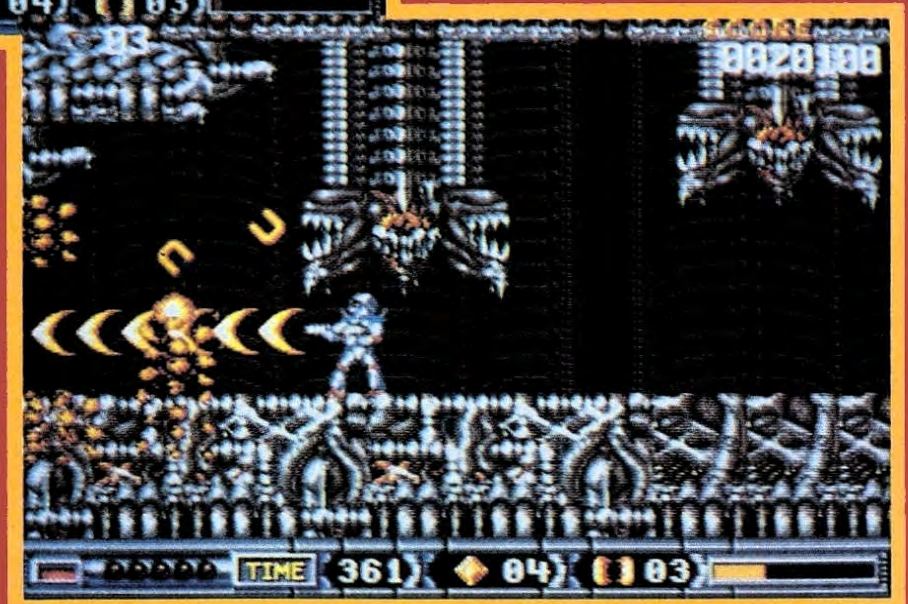
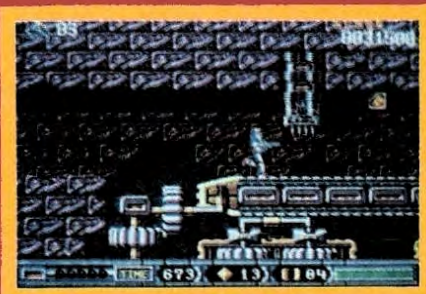


Auch fliegerisches Können ist jetzt gefragt.



Das sind Schüsse!

Hier zieht's vielleicht ...



# A PREHISTORIC TALE

Die Dinosaurier sind ausgestorben, daran ist nicht zu rütteln. Aber habt Ihr gewußt, daß sich die Viecher um ein Haar zu früh verabschiedet hätten? Tja, und dann wären wir Menschen erst gar nicht entstanden! Wie gut, daß man bei Thalion einen Zeitreiseexperten unter Vertrag hat ...

**Der Amiga Joker meint:**  
A Prehistoric Tale ist der Spaßosaurier unter den Geschicklichkeitsspielen!

Es handelt sich dabei um Cronos, einen außerirdischen Wissenschaftler, der sich 80 Level lang abmüht, die gewichtigen Urviecher aus einem Erdbebengebiet in eine sichere Zeitzone zu teleportieren. Dazu hüpfert er über den Screen, um Echsenbabies einzusammeln und Saurus-Eier aufzulesen. Ausgewachsene Dinos sind allerdings viel zu gefährlich, ihnen sollte unser rühriger Tierschützer besser aus dem Weg gehen. Neben dem Großgetier hat Cronos noch ein paar andere Widersacher, beispielsweise Spinnen oder bössartige Pflanzen. Nach jeder Feindberührung nehmen seine Kräfte rapide ab, und er muß schleunigst in das sichere Teleportertor eilen. Hier wird Power bleifrei nachgetankt, und man läßt die Eier ab – die gefangenen Jungsaureier werden bei der Gelegenheit automa-



tisch mitgerettet. Außerdem ist das Teleportertor der Startpunkt jedes Levels, von hier aus unternimmt man seine Streifzüge, und hierher darf man beliebig oft zurückkehren. Nach einem Rettungstransport taucht der Teleportbogen allerdings an einer anderen Stelle wieder auf. Natürlich kann man sich die Arbeit erleichtern: Unter den Plattformen hängen z.B. nette Weihnachtspäckchen, in denen sich Mäuse verbergen. Werden die kleinen Nager freigelassen, bleibt man vorübergehend von alten Dinos verschont

(die Biester haben Angst vor Mäusen!). Weiterhin tauchen die verschiedensten Boni auf, die man mitgehen lassen sollte. Soweit man sich unter dem heimeligen Tor befindet, kann ein Level sogar jederzeit verlassen werden, aber: Ist er nicht vollständig gelöst (es könnten ja noch irgendwo versteckte Eier liegen), verliert Cronos ein Leben! Davon hat er vier Stück, allerdings auch bis zu 20 Continues, was den Artenschutz erheblich vereinfacht. Nach jedem zehnten Level wartet eine von drei verschiedenen Bonussequenzen, wo es beispielsweise Dino-Eier aufzufangen gilt.

Das Game scheint anfänglich ziemlich leicht zu sein, zumal die Level jeweils nur einen Screen groß sind – aber bis zum achtzigsten Bild ist es ein weiter Weg!

Was man auf der Rettungstournee so an Grafik zu sehen bekommt, bricht nun wirklich keine Weltrekorde, aber immerhin sind die Animationen sauber, außerdem gibt es gelegentlich recht schöne Zwischenbilder. Wie immer sehr schön hat auch Meister Hippel seine Soundtracks komponiert, wogegen die ersatzweise einschaltbaren FX eher bläßlich wirken. Dafür geht die Steuerung wiederum voll in Ordnung: Der Echsen-Retter wird absolut problemlos mit dem Stick dirigiert.

Fazit: Mit Prehistoric Tale hat Thalion ein kleines aber feines Spielchen abgeliefert, das ganz einfach Spaß macht – und zwar fast so viel, wie die Urviecher groß waren! (jn)



## A Prehistoric Tale

Grafik:	58%
Sound:	68%
Handhabung:	83%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	77%

### Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: Thalion  
Bezug: Leisuresoft

**Spezialität:** Die witzige Highscoreliste (in der z.B. Steven Spielberg auftaucht) wird gesaved. Zwei-Spieler-Option (simultan), der Packung liegt eine Demodisk von „Wings of Death“ bei.



... DAS ZEITLOSE ERLEBNIS ...

# ANTARES



**4 DISKETTEN**

**SPIELSTAND ABSPEICHERBAR**

**INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG**

**AUF HARDDISC INSTALLIERBAR**

**2 MEGABITE GRAPHIKEN**

**SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT  
IN DEUTSCH**

- ABENTEUER
- HANDEL
- KAMPF
- KOCHEN
- HYPNOSE
- TELEPATHIE
- LABYRINTHE
- ÜBERFÄLLE
- ENTDECKUNGEN

**BOMICO**

BOMICO Serviceline  
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?  
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!  
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!  
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

**IHR SOFTWARE PARTNER**

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto



# Pop Up

Die Welt giert nach geglückten Mischungen aus Gehirnschmalzarbeit und qualmenden Joysticks. Also hat man sich bei Infogrames des beliebten Oldies „Boulder“ erinnert und aus der Grundidee flugs ein funkelnagelneues Game gezimmer.

Stellt Euch einen Screen aus lauter Plattformen vor. Manche sind mit netten Extras bestückt, die das Leben erleichtern, andere schrumpfen bei Berührung

oder lösen sich ganz auf, wieder andere stellen böse Fallen dar. Weiters stehen gelegentlich Mauern und andere Hindernisse herum, die unter bestimmten Umständen durchbrochen werden können. Zwischen all diesen Köstlichkeiten kugelt und hüpfert man nun mit einem Bällchen umher, um die nützlichen Teile abzuräumen und den Level schließlich durch einen erst kurz vor Schluß auftauchenden Ausgang zu verlassen. Im

Hintergrund sind etwas blaß geratene Grafiken von verschiedenen Zeitepochen zu bewundern, durch die sich unser Springer bis in die Zukunft hinein vorarbeiten muß. In den höheren Levels sollte man erstmal das Bild in Ruhe analysieren (es gibt kein Zeitlimit), sonst ist schnell eins der drei Leben futsch.

Mit Pop Up hüpfert es sich ausgesprochen unterhaltsam; daß das Game dennoch nicht auf ganzer Linie überzeugen kann, liegt an der handwerklichen Verarbeitung: Beispielsweise funktioniert der eingebaute Leveleditor nicht einwandfrei. Beispielsweise bewegt sich die eh schon kleine Kugel nicht ganz ohne Ruckeln. Beispielsweise sind die FX zwar vielfältig, aber längst nicht so hübsch wie die Titelmelodie. Beispielsweise sollte man nie versuchen, das Teil mit dem Keyboard zu steuern (mit dem

Stick geht's aber ganz prima). Tja: Idee gut – Ausführung leicht verschlampt. (jn)



## Pop Up

Grafik:	39%
Sound:	62%
Handhabung:	68%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	69%

**Für Fortgeschrittene**  
Preis: ca. 64,- DM  
Hersteller: Infogrames  
Bezug: Bomico

**Spezialität:** Highscoreliste wird nicht gesaved, Zwei-Spieler-Option, deutsche Anleitung.



Es war einmal ein kleiner Wicht, der auf den Monitoren der Welt dazu verdonnert wurde, Bomben aufzusammeln. Dieser Tage hat sich Tecmo des ulkigen Helden erinnert und eine aufgepeppte Fassung auf Disketten gebannt.

Auch bei der dritten Auflage ist prinzipiell alles beim alten geblieben: Jack muß über Plattformen hüpfen, Bomben einsacken, ehe sie explodieren, und den Aus-

gang der (jetzt mehrere Screens großen) Level finden. Allerorten stehen Schatztruhen herum, die durch Draufspringen geöffnet werden. Mit etwas Glück findet man darin Kraftmünzen, Geldbeutel oder andere nützliche Gegenstände. Die sind auch dringend erforderlich, denn unsere Mischung aus Red Adair und Mickey Maus wird unablässig von Feuerkugeln, Vögeln, Totenköpfen und anderen Widersa-

chern belästigt. Leider hat man nur drei Leben, und das ist zu wenig, denn so besonders „mighty“ ist Jack nun auch wieder nicht. Ganz im Gegensatz zum Vorgänger wurde diesmal in puncto Schwierigkeitsgrad etwas zuviel des Guten getan – das Teil ist ja kaum noch spielbar!

Dabei wäre Mighty Bomb Jack technisch ganz in Ordnung: Die Hintergründe sind leidlich ansprechend, die Animationen putzig, und das Scrolling geht auch halbwegs ruckfrei vonstatten. Zwar sind die Akteure allesamt winzig ausgefallen, dafür ist die musikalische Begleitung unaufdringlich und hübsch. Jack läßt sich mit dem Joystick sicher und genau steuern, per Keyboard ist er etwas schwerfälliger unterwegs. Alles schön und gut, bloß von Bombenspaß kann halt keine Rede sein – bombig ist hier eigentlich nur der Frustfaktor! (jn)



## Mighty Bomb Jack

Grafik:	57%
Sound:	69%
Handhabung:	55%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	41%

**Für Experten**  
Preis: ca. 84,- DM  
Hersteller: Tecmo/Elite  
Bezug: Bomico

**Spezialität:** Zwei-Spieler-Option (hintereinander), abspeichernde Highscores und ein eingebautes System zur Beurteilung der spielerischen Leistung – allerdings ein merkwürdiges!



# Mighty Bomb Jack

# BATTLESTORM

Hier kommt zur Abwechslung  
„R-Type“ Clone oder das  
– hier kommt ein richtig eigenständiges

mal nicht der tausendste  
soundsovielte „Xenon II“ Plagiat  
Ballerspiel mit vorzüglicher Spielbarkeit!

## Der Amiga Joker meint:

Battlestorm wird die Herzen der  
Ballerfreaks im Sturm erobern!

Eine Sache hat Titus' Action-Sturm aber doch mit jedem 08/15-Ballerspiel gemeinsam, nämlich die haarsträubende Hintergrundgeschichte: Ein Weltraum-Archäologe ist gerade von einem Ausflug zum Ende des Sonnensystems zurückgekehrt und stellt entsetzt fest, daß böse Aliens seinen Heimatplaneten restlos verwüstet haben. Wonach schreit das? Nach Rache, wonach denn sonst!

Ehe man aber in seinen turboschnellen Abfangjäger klettern und sich für diese Unverschämtheit revanchieren darf, muß erst noch der Schwierigkeitsgrad bestimmt werden: Im Practice-Modus sind die Angreifer ziemlich harmlos und der eigene Flieger unzerstörbar, dafür kommt man hier nur bis zum Ende des ersten Levels, dann geht's automatisch zurück ins Hauptmenü. Wer alle acht Level kennenlernen will, muß entweder Rock Ape-, Average- oder Master-Modus wählen, wobei letzterer selbst für den abgebrühtesten Ballerveteranen eine echte Herausforderung ist.

Im Spiel greifen als erstes flinke Alien-Formationen an; wer einen ganzen Verband wegputzt, erhält seine Belohnung in Form einer Energiekapsel zum Aufsammeln (Energie kosten vor allem die tückischen Bodengeschütze!). Nach einer Weile erscheint dann ein Pfeil am Screen, der den Rächer

der Enterbten zum gegnerischen Mutterschiff leitet, das unter Zeitdruck zerstört werden muß. Ein paar Treffer später ist auch dieses Problem erledigt, und es darf wieder gesammelt werden – diesmal gibt's Energie und Extras (zwei verschiedene Laserarten, Plasmageschoße, treffsichere Raketen und Turbo-Power). Irgendwann erscheint dann endlich eines der großen Battlestorm-Schiffe; diese Biester sind besonders zäh und geben erst klein bei, wenn sie an zwei bestimmten Punkten mehrfach getroffen wurden. Ist auch das geschafft, kommt ein vertikal scrollender Zwischenlevel, anschließend geht's im nächsten Abschnitt mit einer anderen Hintergrundgrafik weiter.

Battlestorm ist rasant, sauber programmiert und spielerisch sehr ausgefeilt. Das eigene Raumschiff läßt sich exakt steuern, man kann es drehen und in alle Richtungen damit fliegen, die Landschaft scrollt dabei immer flüssig mit – und zwar multidirektional! Es stehen sogar zwei unterschiedliche Joystickbelegungen zur Wahl, aber der automatisch eingestellte Modus reicht eigentlich völlig aus. Auch die Präsentation der Weltraum-Hatz geht in Ordnung: Sprites und Anima-

tionen sind gefällig, der Sound besteht aus den üblichen Schuß- und Explosionsgeräuschen plus unaufdringlicher Begleitmusik.

Zu bemängeln sind eigentlich bloß die teilweise etwas lieblos gestalteten Hintergrundgrafiken, besonders die Wüstenlandschaften sehen traurig aus. Ein verzeihlicher Schwachpunkt, handelt es sich doch bei Battlestorm schlicht und ergreifend um eines der besten Ballerspiele auf dem Markt! (C. Borgmeier)



## Battlestorm

Grafik:	74%
Sound:	65%
Handhabung:	76%
Spielidee:	53%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	80%

### Variabel

Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Titus

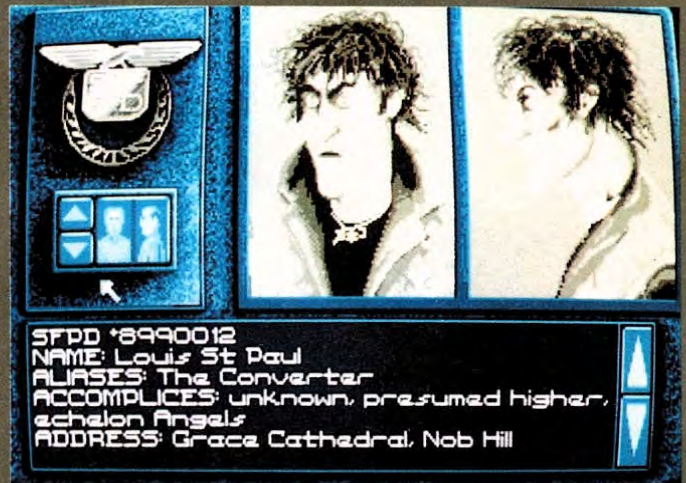
Bezug: Joysoft

Spezialität: Wie es sich gehört, werden auch die Highscores abgesaved!



# KILLING CLOUD

Dieselben Leute, die den Amiga schon mit der Flugsimulation „Fighter Bomber“ beglückt haben, wollen uns nun Flugerlebnisse ganz anderer Art vermitteln. Der Ort: San Francisco. Die Maschine: ein XB 500 Hoverbike.



**Der Amiga Joker meint:**  
Killing Cloud ist ein tödlich gutes Game!

In den Straßen von San Francisco ist der Nebel los! Eine 100 Meter hohe Giftgasschicht bedeckt den Boden und macht jedes normale Alltagsleben unmöglich. Während sich die anständigen Bürger in die obersten Etagen der Wolkenkratzer zurückgezogen haben, treiben unten auf der Straße die berüchtigten Black Angels ihr Unwesen: Mit der Gasmaske vorm Gesicht und dem Revolver in der Hand begehen sie Lustmorde, Raubüberfälle und Drogendelikte aller Art. Naja, im Dunkeln ist halt gut Munkeln...

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines frischgebackenen Polizeirekruten, der möglichst schnell auf der Karriereleiter nach oben klettern will. Und wie könnte man seinem Chef besser imponieren, als mit einem entscheidenden Schlag gegen die Black Angels? Vielleicht findet man dabei ja

sogar den Ursprung der tödlichen Wolke heraus!

Grob gesagt, handelt es sich bei Killing Cloud um einen 3D-Flugsimulator mit eingestreuten Mini-Actionszenen. Als erstes geht's zur Polizeiwache, wo man sich eine Mission aussucht und dazu gleich ein paar Informationen über die Verdächtigen erhält. Dann besorgt man sich noch einige Netze, um die Verbrecher einzufangen und „Pick Up-Pods“, mit denen die Kerle anschließend ins Hauptquartier transportiert werden. Jetzt noch schnell das Hoverbike mit Sprit und Waffen (Maschinengewehr, Bordkanone) ausrüsten, dann kann man auch schon abheben. Das Starten und Landen funktioniert wie bei einem Senkrechtstarter, in der Luft benimmt sich das Hoverbike aber wie ein ganz normales Flugzeug. Es gibt hier zwar alle möglichen Features wie Außenansichten in sämtlichen Variationen (aus Verfolgerperspektive, mit Zoom, usw.) und sehr kompliziert klingende Cockpit-Instrumente (Smog-Sensor,

Verbrecher-Radar, etc.), trotzdem fliegt sich das seltsame Gefährt absolut problemlos.

Um einen (wortwörtlich) ins Netz gegangenen Verbrecher zu verhaften, steigt man von seinem Hoverbike, marschiert auf ihn zu und liest ihm seine Rechte vor. Geschwindigkeit ist dabei alles, denn der Sauerstoff ist knapp, außerdem ist das Hoverbike im Stillstand wesentlich leichter zu beschädigen als sonst – und die Ganoven sind ziemlich gut ausgerüstet und gar nicht zimperlich! Wieder zurück in der Polizeiwache, verhört man den Delinquenten und versucht, möglichst viele Informationen aus ihm herauszulocken. Besonders beeindruckend ist die Genauigkeit, mit der die Stadt dargestellt wird: Bei einem Bummel durch San Francisco kann man sich sagen und schreibe 2429 verschiedene Gebäude anschauen! Zusätzliche Pluspunkte sammelt Killing Cloud durch seine detaillierte 3D-Grafik, die atmosphärische Musikbegleitung und das ausgefeilte Gameplay

mit den vielen kleinen Gags. Wer auf Action und Abenteuer steht, wird an dieser Mischung aus Flugsimulation und Adventure ganz bestimmt Freude haben! (Kate Dixon)



## Killing Cloud

Grafik:	84%
Sound:	81%
Handhabung:	80%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	83%
Red. Urteil:	82%

### Variabel

Preis: noch offen  
Hersteller: Imageworks  
Bezug: noch offen

**Spezialität:** Die Grafik läßt sich durch Verzicht auf Detailtiefe um einiges schneller machen. Save-Option vorhanden.

Software	Amiga	PC	ST
688 Attack Submarine	Sim 59,50	72,50	-
A 10 Tank Killer	Act 89,50	89,50	-
<b>A-mos</b>	<b>Anw 99,50</b>	<b>Stos 99,50</b>	-
Apprentice	Act 49,50	-	49,50
Bad Blood	Rol a. A.	79,50	a. A.
Balance of Power 1990	Str 64,50	-	-
Battlemaster	Str 69,50	-	69,50
<b>Blockout</b>	<b>Ges 64,50</b>	<b>64,50</b>	-
<b>B.A.T.</b>	<b>Act 89,50</b>	<b>a. A. 89,50</b>	-
Botics	Act 49,50	-	49,50
Budokan	Act 59,50	64,50	-
Bundesliga Manager	Sim 49,50	59,50	49,50
Buck Rogers	Rol 69,50	69,50	-
Chase HQ 2	Act 64,50	-	a. A.
Cadaver	Adv 69,50	-	69,50
Car Vup	Act 64,50	-	64,50
Champions of Krynn	Rol 64,50	74,50	-
<b>Chaos Strikes Back</b>	<b>Rol 64,50</b>	<b>- 64,50</b>	-
<b>mit dt. Anl. u. Lösungshilfe</b>	<b>79,50</b>	<b>- 79,50</b>	-
Codename Iceman	Adv 89,50	69,50	-
Conflict	Str 19,50	-	19,50
Conquest of Camelot	Adv 89,50	99,50	-
<b>Celica GT 4 Rally</b>	<b>Sim 54,50</b>	<b>- 54,50</b>	-
Dragon Breed	Act 64,50	-	64,50
Dragonflight	Rol 74,50	-	74,50
Dragonstrike	Sim 69,50	-	-
Dungeon Master	Rol 64,50	-	64,50
<b>Elvira Mistress</b>	<b>Adv 74,50</b>	<b>97,50</b>	-
Fatal Heritage	Adv 69,50	-	a. A.
F 16 Combat Pilot	Sim 59,50	59,50	59,50
F 16 Falcon	Sim 74,50	89,50	74,50
F 16 Falcon Mission Disk	Too 49,50	-	53,50
F 16 Falcon Mission Disk 2	Too 49,50	-	49,50
F 19 Stealth Fighter	Sim 69,50	84,50	69,50
F 29 Retaliator	Sim 64,50	-	64,50
Flight of the Intruder	Sim -	89,50	-
Flood	Act 64,50	-	64,50
<b>Gazza 2 Super Soccer</b>	<b>Sim 59,50</b>	<b>- a. A.</b>	-
<b>Great Courts 2</b>	<b>Adv 64,50</b>	<b>a. A. a. A.</b>	-
Hardball 2	Sim 64,50	-	a. A.
Harpoon	Str 79,50	a. A.	a. A.
Heroes Quest	Adv 89,50	89,50	89,50
Imperium	Str 64,50	74,50	64,50

Software	Amiga	PC	ST
Invest	Sim 59,50	-	a. A.
Indiana Jones Adventure	Adv 64,50	69,50	64,50
Ishido	Str 64,50	69,50	-
Kaiser	Sim 99,50	-	99,50
Kick off 2	Sim 58,50	67,50	58,50
<b>Kick Off 2 Final Whistle</b>	<b>39,50</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
Last Ninja 2	Act 64,50	64,50	64,50
Legend of Faerghail	Rol 64,50	69,50	69,50
Leisure Suit Larry 3	Adv 89,50	99,50	89,50
Lemmings	Act 59,50	a. A.	a. A.
<b>mit Golden Image Maus für 2-Spieler Modus DM 119,-</b>			
Lotus Esprit Turbo	Sim 64,50	-	64,50
Loom	Adv 69,50	69,50	69,50
Loopz	Str 59,50	-	59,50
<b>M 1 Tank Platoon</b>	<b>Sim 89,50</b>	<b>89,50</b>	<b>89,50</b>
Manchester United	Sim 58,50	58,50	58,50
Midwinter	Str 64,50	74,50	64,50
MIG 29 Fulcrum	Sim 79,50	89,50	79,50
Murder	Adv 69,50	-	a. A.
Obitus	Adv 84,50	-	84,50
Oil Imperium	Str 49,50	49,50	49,50
Operation Stealth	Adv 64,50	a. A.	64,50
<b>On the Road</b>	<b>Sim 69,50</b>	<b>79,50</b>	<b>69,50</b>
Pirates	Adv 64,50	64,50	64,50
Player Manager	Sim 49,50	-	49,50
Quest Quest 2	Adv -	64,50	69,50
Pool of Radiance	Rol 64,50	64,50	a. A.
Populous	Rol 64,50	64,50	64,50
<b>Powermonger</b>	<b>Sim 64,50</b>	<b>- 64,50</b>	-
<b>Romance of the 3 Kingdoms</b>	<b>Str 99,50</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Secret of the Monkey Island</b>	<b>Adv 79,50</b>	<b>89,50</b>	<b>a. A.</b>
Sim City	Sim 69,50	69,50	69,50
Sim Earth	Sim a. A.	a. A.	-
Space Quest 3	Adv 89,50	89,50	a. A.
Star Control	Act 69,50	a. A.	a. A.
Starflight	Sim 59,50	59,50	59,50
<b>Spirit of Excalibur</b>	<b>Adv 74,50</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Team Yankee</b>	<b>Sim 72,50</b>	<b>82,50</b>	<b>72,50</b>
The Immortal	Act 64,50	-	64,50
Their Finest Hour	Sim 69,50	69,50	69,50
Trans World	Sim 69,50	79,50	69,50
Turrican	Act 49,50	-	-
Ultima 5	Rol 69,50	69,50	69,50

Software	Amiga	PC	ST
Unreal	Adv 69,50	-	-
Welltris	Str 59,50	-	-
Wings	Sim 74,50	-	-
<b>Wild West World</b>	<b>Str 89,50</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
Wings of Fury	Act 59,50	69,50	-
Wolfpack	Sim 74,50	84,50	-
X-Copy + Hardware	Cop 58,50	-	-
X-Copy Professional	Cop 79,50	-	-
X-Out	Act 51,50	-	51,50
Z-Out	Act 57,50	-	57,50

**Komplettlösungen / Sonderangebote bitte nachfragen!**  
 Einige Programme waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar.  
 Andere Neuheiten fanden hier vielleicht keinen Platz mehr.  
 Aktuelle Infos über unseren Telefonservice.

**Hardware**

0.5 MB Speichererweiterung für Amiga 500  
 Megabit-Technologie, alle Bauteile gesockelt, mit Akku-Uhr, vergoldete Kontakte natürlich abschaltbar 129,-  
 2 MB interne Speichererweiterung für Amiga 2000 589,-  
 3.5 Markendrive für Amiga extern, bus, abschaltbar 189,-  
 5.25 ext. Markendrive für Amiga 40/80 bus, abschaltbar 249,-  
 3.5 Einbaulaufwerk für Amiga 2000 159,-  
 5.25 Einbaulaufwerk für Amiga 2000 als df1 249,-  
 5.25 Einbaulaufwerk für Amiga 2000 als df2 348,-  
 Elektr. Bootselektor, Einbau ohne Löten 59,-  
 Mäuse für alle Amiga/Atari/Xt/At - Reiswaire - 77,-  
**High Resolution Maus für Amiga/St incl. Mauspad 69,-**  
**Optical Maus für Amiga/St (für PC DM 129,-)** 119,-

80 MB SCSI Festplatte für Amiga 500 1598,-  
 80 MB Filecard für Amiga 2000 1498,-  
 Festplatten, Monitore, Drucker etc. -  
 Wir beraten Sie gerne!

**Zubehör**

3.5 Markendisk. DS DD 10er-Pack 14,50  
 3.5 NoName Disk. DS HD 10er-Pack 29,50  
 Gravis - der justierbare Joystick 89,50  
**Gravis-Mousestick ersetzt zusätzlich noch die Maus 189,-**  
 Competition PRO STAR für alle AMIGA ST 64er 39,-  
 Komplettlösungen für viele Games ständig am Lager.

**Konsolen**

Gameboy mit Tetris und Zubehör 159,-  
 Sega Megadrive mit Netzteil, Altered Beast Zubehör & FTZ 479,-  
 Nintendo - Atari Lynx - PC Engine - Neo Geo - Super Famicom - Sega Mega - Gameboy - Game Gear - GameBoy - Module und Zubehör stets in großer Auswahl.

**Versandbedingungen:**

Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00. Ausland nur Vorkasse.  
 EC-Scheck + DM 12,00.

**Bestellungen telefonisch:**

HOTLINE Mo - Fr. 9 - 11 & 14 - 19 Uhr  
 Tel.: 0 21 62/1 20 73 - Anrufbeantw. 24 Std.  
 Fax: 0 21 62/1 20 74

**Bestellungen schriftlich:**

HAMO K. Rösches, Rahserstr. 235,  
 4060 Viersen 1

Preislisten gegen DM 1,60 in Briefmarken.

ACHTUNG · ACHTUNG · ACHTUNG · ACHTUNG · ACHTUNG

# SOFTWARE-CORNER

Die Sensation in Mannheim!

Wir kaufen gebrauchte Spiele und Module an.

WIR **VERLEIHEN**  
**SOFTWARE** ab DM  
**FÜR DIE SYSTEME:**

**5,-** pro Tag

• AMIGA  
 • ATARI ST

• IBM-KOMPATIBLE  
 • COMMODORE C 64

• GAME BOY  
 • PC-ENGINE

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 Uhr - 13.00 Uhr, 15.00 Uhr - 22.00 Uhr  
 Samstag 10.30 Uhr - 22.30 Uhr

**SOFTWARE-CORNER** Inh. D. Neuen

Augartenstr. 6, 6800 Mannheim 1, Tel.: 06 21-40 23 87, Fax: 06 21-44 47 73



Den lieben langen Tag hocken wir vor unseren Computern, atmen stickige Luft und haben keine Ahnung, was eigentlich draußen in der Welt so vor sich geht. Ja, ja, ein Redakteur hat's schwör. Wie gut, daß es Eure informativen und liebevollen Leserbriefe gibt, die ein wenig Sonne in unser trauriges Leben bringen! Überzeugt Euch selbst...

## Hände hoch...

...dies ist ein Überfax! Faxen Sie uns sofort Ihr ganzes Geld, oder wir erledigen Ihr Fax mit einem Stromstoß! Aber Spaß beiseite: Wie ich Eurer Ausgabe 12/90 entnommen habe, befindet Ihr Euch im diplomatischen Krieg mit Tiefenbach. Bevor Ihr auf DIE Kleinkunststadt Niederbayerns, wenn nicht sogar ganz Bayerns (ca. 160 Kleinkunstveranstaltungen im Jahr bei ca. 2000 Einwohnern - na, wie sieht's da im Verhältnis mit München aus?!?!?? Also nix von wegen 74 und so...) niederträchtig herabseht, zählt erstmal Eure paar Haare (bei München). Neulich begegnete mir und meinem Freund hier ein verwirrter, verwunderter und wegen Tiefenbachs Größe verstärkter Brork (er hatte sich wohl doch ein wenig zu viel vorgenommen). Nach zehn Runden „Tetris“ auf meinem Gameboy kam Brork zu der Meinung: „Brork finden Tiefenbach sümpatisch. Tiefenbach ha-

ben super Spielmaschinen. Brork finden Amiga total unsümpatisch.“ Als ich ihn dann noch zu meinem Freund brachte, und dieser ihn zum Vergleich von „Dragon Spirit“ auf der PC-Engine und dem Amiga einlud, nahm Brork das Angebot dankend an: „Patrick serr sümpatisch!“ Nach abgeschlossenem Vergleich molekularisierte Brork vor Ärger den Amiga. Nur drei Disketten blieben übrig; wir benutzen sie seither als Bierdeckel. Danach zog Brork wieder ab und murmelte zum Abschied etwas, das sich irgendwie nach „unsümpatisch“ und „Haar“ anhörte...

so weit der (gefaxte) Erlebnisbericht von Sascha und Patrick aus dem schönen Ort Tiefenbach.

*Das haben wir schon gerne: Erst unsere ganze Barschaft einsacken (war tierisch umständlich, die 2.75 DM ins Faxgerät zu fummeln...) und dann noch Brork aufhetzen! Andauernd nervt der Kerl jetzt, daß er auch gern eine Zigarettenschachtel hätte,*

*die so hübsch piepsen kann, oder doch zumindest eine von den Zigarettenschachteln, die man in den Fernseher steckt. Endlich wissen wir, daß damit wohl Eure Konsolen gemeint sind! Am besten, wir schicken Euch den Lackel zurück, Ihr dürft ihn dann behalten. Wenn er lästig wird, verschafft ihm halt einen Auftritt. Brork ist ein wirklich bequader Kleinkünstler und somit ganz bestimmt eine Bereicherung für das kulturelle Leben in Tiefenbach...*

## Jetzt wird aufgeräumt!

1. Habt Ihr noch alle Tassen im Schrank (nein, so war das nicht gemeint, hört auf nachzuzählen...)? Euer Shop ist wohl die absolute Höhe. Was hat beispielsweise ein „Fliegt in die Bäder“-Blech oder ein Mini-Billard mit 'nem Amiga zu tun, häh?? Und dann erst Eure Sticker: 50 Pfennig pro Stück. Da kauf ich mir lieber einen AJ von dem Geld.  
2. Nur EINE Seite Computer-ABC?! Wollt Ihr, daß der

Amiga-Nachwuchs total verblödet?

3. Warum färbt Ihr Brigittas Haare nicht einfach rot? Das würde wenigstens von ihrem „Perlweiß“-Lächeln ablenken.

4. Was habt Ihr gegen PLK-Nummern? Ihr unterdrückt damit ein wichtiges Statussymbol des Amiga-Users.

5. Trotzdem ist Eure Zeitung absolut geil. Ich werde weiterhin jede Seite verschlingen und würde mich deshalb über einen Tip freuen, wie ich das ganze Papier wieder rauskriege... schreibt uns Sarik Scheffski aus Koblenz.

*1. Du hast uns ertappt: In Wahrheit ist das ganze Heft nur eine Tarnung für den Shop, auf daß wir uns unbemerkt an den Disk-Stickern bereichern können. Und so schwimmen wir halt in unseren Millionen, zumindest, wenn man mal von den zehn Minuten absieht, die wir täglich auf Tassenzahlen verwenden...*

*2. Natürlich wollen wir das. Sonst kommt womöglich noch eines Tages jemand auf*

den genialen Dreh mit dem Shop!

3. Und schon wieder ertappt: Sollen wir jetzt auf die Kohle, die uns jeden Monat von Zahnpastafirmen zugescho-ben wird, auch noch verzich-ten?

4. Wenn Du uns ein paar Disk-Sticker abkaufst, kön-nen wir ja nochmal über Dei-ne PLK-Nummer reden. Aber: pssst, streng vertrau-lich!

5. Das mit dem Papier ist einfach: Such Dir einen Test mit einer Bewertung unter 20 Prozent und dann mach's wie der Joker...

## Es lebe der Shop!

Also wirklich, es ist nicht nett von Euch, die beste Amiga-Zeitschrift heraus-zubringen und dadurch die anderen Magazine aus dem Markt zu werfen. Im Ernst: Der Joker ist genial, perfekt, unentbehrlich und das abso-lute Nonplusultra für alle Amigianer. Gut, gell? Ich wollte eigentlich nur, daß Ihr wißt, daß meiner Mei-

nung nach der Shop ruhig noch wachsen könnte. Und natürlich auch die Mailbox – dafür könnte man viel-leicht die PD-Box strei-chen...

lobt uns Andreas Schmidt aus Recklinghausen

*Besten Dank für das dicke Lob, aber schon aus obenge-nannten Gründen muß die PD-Box wohl bleiben. Die Idee, den Shop zu erweitern, kommt uns hingegen sehr ge-legen – trotzdem lassen wir alles, wie es ist. Dann bist Du zufrieden, Sarik ist zufrie-den, und wir können endlich weiterbaden!*

## Hallo Mr. Joker

Erstmal ein dickes Lob für Deine Superzeitschrift, sie stellt wirklich alles in den Schatten. Ich frag mich bloß, wie Du, lieber Joker, hochintelligent, gutausseh-und charmant, wie Du bist, mit solch chaotischen Mitarbeitern auskommst. Oder will hier einer behaup-

ten, Michael wäre intelligent oder schön? Arme Brigitta, sag ich da nur. Aber Schluß jetzt mit dem Rumgehacke, hier noch einige Fragen:

1. Wie lautet Dein Vorname, Mr. Joker?

2. Ist Brok kurz vor Silve-ster krank geworden? Oder habt ihr den netten Kerl ge-foltert?

3. Wieviel bekommt Brigitta eigentlich von Blendax als zusätzliches Monatsgehalt?

4. Wollt Ihr nicht endlich mal PD-Tools o. Ä. vorstel-len?

5. Könntet Ihr mir vielleicht ein starkes Game schicken? Nein? Danke, hätt's auch nicht gebraucht, aber ge-nommen hätt ich's trotz-dem.

6. Soll ich endlich Schluß machen? Ja? OK! Und nix für ungut...

meldet sich Ulrich Scharf aus Pullenreuth zu Wort.

*Es gibt sogar Leute, die Mi-chael für ausgesprochen in-telligent und gutaussehend halten: seine Mutter zum Bei-spiel! Was nun Deine übrigen*

Fragen betrifft:

1. Welcher Vorname?

2. Weder noch, er war nur auf einen Sprung in Tiefenbach.

3. Nix, weil sich Michael die ganze Kohle unter den Nagel reißt.

4. Haben wir schon gewollt, und zwar in der letzten Aus-gabe.

5. Könntest Du uns vielleicht ein starkes Auto schicken? Aber nur keine Umstände, ein Porsche tut's schon!

6. Gute Idee...

## Kritik en masse

So, ich bin nun seit Eurer zweiten Ausgabe Joker-Leser und muß auch mal etwas sagen. Ich lese noch zwei andere Softwarezeitschrif-ten und finde, Ihr könntet Euch von denen noch ein Scheibchen abschneiden. Z.B. vergebt Ihr viel zu schnell einen Hit-Joker, ent-weder Ihr verteilt weniger, oder ihr laßt Euch so etwas Ähnliches wie einen Mega-Hit einfallen. Außerdem könntet Ihr Eure Zeitschrift

**W**ir entwickeln seit 1982 Software und zählen zu den bekanntesten und erfolgreichsten Unternehmen in der Computerspiele-Branche. Zur Verstärkung unseres jungen und dynamischen Teams suchen wir zum nächstmöglichen Termin

# Software Entwicklungsleiter

Ihr Aufgabengebiet ist die Leitung und Koordination unserer Entwicklungsabteilung. Sie sollten über gute Kenntnisse (und Spaß) an Videospiele, Kreativität und Kommunikationsfähigkeit verfügen.

Senden Sie bitte Ihre aussagefähigen Bewerbungsunterlagen (Lebenslauf, Zeugnisse, Lichtbild) an



**KINGSOFT GmbH · Herrn Severin · Grüner Weg 29 · 5100 Aachen**

# HUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör  
Willi Lennartz  
(02162) 12363 - Fax. (02162) 350167

Name	Gen	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tank Killer	SIM	74.90	88.90	—
Apprentice	GES	54.90	—	—
Billy the Kid	ADV	69.90	79.90	69.90
Blue Max	ARC	—	89.90	—
Blitzkrieg Mai 1945	SIM	60.50	—	60.50
Buck Rogers	ROL	69.90	69.50	—
Crown	ADV	65.90	72.90	65.90
Cadaver	ACT	62.90	—	62.90
Codename Iceman	ADV	88.90	74.90	—
Colonels Bequest	ADV	89.90	99.90	—
Conquest of Camelot	ADV	90.90	99.90	—
Corporation	ADV	63.90	—	—
Corvette	—	73.90	—	—
Cricket Captain	SIM	60.90	—	60.90
Das Boot	SIM	—	89.90	—
Die Hard	ACT	64.90	65.90	64.90
Dino Wars	ACT	53.90	60.90	53.90
Dragon wars	ROL	68.90	70.90	—
Dragonflight	SIM	65.90	—	65.90
Elvira	ADV	79.90	99.00	79.90
Emlyn Hughes Int. Soccer	SIM	64.90	—	59.90
F 19 Stealth Fighter	SIM	68.90	85.90	68.90
Fatal Heritage	ADV	65.90	—	—
Final Battle	—	62.90	—	62.90
Fire & Forget 2	ACT	62.90	63.90	63.90
Flight of the Intruder	SIM	—	89.90	—
Fontain of Dreams	ACT	—	65.90	64.90
Football Manager World Cup Edition	SIM	49.90	54.90	55.90
From Coast to Coast	SIM	—	59.90	—
Galactic Empire	SIM	79.90	—	79.90
Genghis Khan	SIM	89.90	89.90	—
Hard Drivin 2	SIM	69.90	79.90	69.90
Harpoon	—	87.90	—	—
Immortal	ACT	64.90	—	64.90
Inter. Soccer Challenge	SIM	59.90	64.90	—
Invest	SIM	58.90	—	58.90
Ishido	GES	62.90	72.90	62.90
Kick off 2 World Cup Edition	SIM	58.90	69.90	59.90
Kings Bounty	ADV	—	70.90	—
Kings Quest 4	BOB	84.90	84.90	74.90
Kings Quest 5	ADV	84.90	84.90	—
Lemmings	SIM	65.90	73.90	65.90
Legend of Faerghail	ROL	65.90	72.90	65.90
Leisure suit Larry 3	ADV	85.90	99.90	85.90
Loom	ADV	70.90	70.90	70.90
Lost Patrol	STR	59.90	—	—
MIG 29 Fulcrum	SIM	89.90	89.90	89.90
Nam	STR	79.90	89.90	79.90
Operation Stealth	ADV	59.90	76.90	59.90
Pang	ACT	65.90	69.90	65.90
Panza Kick Boxing	SPO	72.90	—	71.90
Pool of Radiance,	ROL	—	—	65.90
Populous	SIM	65.90	65.90	65.90
Port of call	SIM	—	79.90	—
Powermonger	SIM	64.90	69.90	64.90
Railroad Tycoon	SIM	79.90	85.90	—
Reederei	SIM	49.90	59.90	41.50
Rick Dangerous 2	ADV	59.90	—	58.90
Sim Earth	SIM	89.90	99.90	89.90
Silent Service 2	SIM	—	79.90	—
Space Quest 4	ADV	87.90	87.90	—
Star Control	SIM	—	72.90	—
Stormovik SU 25	SIM	—	71.90	—
Stratego	SIM	—	74.90	63.90
Team Yankee	SIM	75.90	79.90	75.90
The Second World	SIM	53.90	60.90	53.90
The Secret of Monkey Island	ADV	65.90	69.90	65.90
Their Finest Hour	SIM	69.90	69.90	70.90
Theme Park Mystery	SIM	—	66.90	65.90
Thunderstrike	ACT	65.90	75.90	65.90
Titano	—	50.90	49.90	—
Torvak the Warrior	—	66.90	—	66.90
Transworld	SIM	64.90	73.90	64.90
UMS 2	SIM	63.90	—	—
Ultima 5	ROL	70.90	70.90	70.90
Ultima 6	ROL	—	79.90	—
Wings	SIM	75.90	79.90	—
Wings of Death	ACT	67.90	—	67.90
Wonderland	ADV	—	79.90	—

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 11,98

**Konsolen:** Game boy Komplettpaket m. Spiel 159,- Sega Megadrive off. deut. Vers. und Importgeräte akt. Tagespreise, PC-Engine, Game Gear, Super Famicon 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

**Hunsoft 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.

ein wenig origineller machen – die Überschriften sehen ja alle gleich aus. Und wer Dr. Freak liest, ist wohl selber schuld! Eure PD- und Anwender-Ecke ist super, die könntet Ihr ruhig noch ein paar Seiten größer machen. Die Galerie hingegen könntet Ihr ganz abschaffen, sie ist zwar nett anzugucken, aber wem hilft's, wenn er ein paar Bilder sieht?

Außerdem, finde ich, fehlt noch eine Hardware-Ecke, die z.B. über BTX-Module usw. berichtet. Über den Klassiker habe ich mich auch sehr gefreut, aber wie Ihr Arkanoid bewertet habt, ist doch wohl ein bißchen hart. Ich habe das Spiel auch, na gut, es ist vielleicht nicht so gut wie am C 64, aber Dauerspaß 22% und Spielidee 7% – so weit ich mich erinnere, war es doch das erste Breakout, das es überhaupt gab (oder das zweite), also dürftet Ihr ja wohl nicht bloß 7% für die Idee vergeben. meint Frank Schumann aus Gevelsberg

*Da uns hin und wieder vorgeworfen wird, unsere Mailbox-Antworten wären zu schnippisch, nehmen wir den Großteil Deiner Kritik unkommentiert hin und beschränken uns auf drei Punkte. Erstens: Im Joker bekommen solche Games einen Hit, deren Redaktionsurteil 85 Prozent und mehr erreicht. Genau weil wir eben keinen Ausverkauf an Hits veranstalten wollen, führen wir auch keinen Mega-Hit ein (ist Dir eigentlich noch gar nicht aufgefallen, daß die Kollegen mit dem Mega-Hit im Rücken nun „normale“ Hits verteilen, wie ein Politiker Babyküsse?). Zweitens: Unsere Überschriften sehen alle gleich aus?! Entweder brauchst Du 'ne Brille, oder wir... Drittens: Uns dünkt, Du hast das Bewertungsprinzip (Gestern – Heute) der Klassiker-Seite nicht ganz gerafft. Sonst wäre Dir wohl aufgefallen, daß die Dauerspaß- und Spielidee-Noten für die Zeit, als Arkanoid*

*noch nicht das 1847ste Breakout-Game war, bei 86 bzw. 70 Prozent lagen! Nix für ungut...*

## Verrückt geworden?

Ich habe mir zwar geschworen, Euch keinen Leserbrief zu schreiben, aber nach der Ausgabe 1/91 mußte ich meinen Frust loswerden.

Als Leser der ersten Stunde (krieg ich dafür was umsonst?) war ich zuerst von Euch begeistert, was sich aber mit der Zeit langsam legte, und mit AJ 1/91 begann ich an Eurem Geisteszustand zu zweifeln. Falls Ihr in der Lage seid, die Seiten 18 und 69 aufzuschlagen, seht ihr schon, was ich meine. Auf S.18 sind zwei Hits gequetscht, und auf S. 69 vegetiert ein „Zum Vergessen“-Game auf einer ganzen Seite vor sich hin. Ja, seid Ihr denn verrückt? Kommt mir jetzt nicht mit der Ausrede, daß man zu einem so simplen Spiel wie Lemmings nix schreiben kann. Mein Rezept: Fotos, Fotos, Fotos – aber nicht so stümperhafte wie auf Seite 9 (sorry, Oskar). Außerdem habt Ihr zuviel Werbung und kümmert Euch doch ein bißchen um Eure Seitennumerierung – fast die Hälfte aller Seiten ist nämlich nicht numeriert, und das macht einem armen Amiga-Zocker das Leben schon recht schwer. Man hat ja meist nur drei... klagt Dirk Schröder aus Hamburg

*Wir haben unsere Psychiater angebettelt, und verständlich wie sie sind, hat man uns kurzfristig die Zwangsjacke aufgeknöpft, damit wir Dir antworten können: In welchem Umfang ein Programm besprochen wird, hängt eben nicht alleine von seiner Qualität ab. Da spielen Dinge wie die Grafik, wieviel Platz man benötigt, um das Wichtigste zu sagen, und nicht zuletzt die Erwartungshaltung der User eine Rolle. Was nützen Dir viele Bilder eines Spitzengames, wenn auf allen das glei-*

che zu sehen ist (z.B. „Tetris“ und Konsorten)? Und bei Teil II eines Mega-Sellers (z.B. „Beast II“) möchte man doch wissen, warum er nichts taugt – falls das der Fall ist. Die Fotos zu „Midwinter II“ waren übrigens Pressebilder von Rainbird, die hat nicht Oskar verbrochen! Und was die Seitennumerierung betrifft, die fällt halt manchmal zugunsten eines peppigen Layouts unter den Tisch – mögen Deine drei Leben dennoch ewig währen...

## Weniger ist mehr?

Obwohl Euer Magazin echt super geworden ist, sind mir nach langem Überlegen doch noch ein paar Kleinigkeiten zur Verbesserung eingefallen:

1. Der AJ sollte weniger Seiten haben – dadurch würden mehr Ausgaben in einen Sammelordner passen.
2. Alle Seiten sollten auf schwarz/weiß gedruckt werden – damit auch die Farbenblinden nicht länger benachteiligt wären.
3. Das Know How sollte ganz wegfallen – Spiele sollten fair durchgespielt werden, ohne Tips und Tricks.
4. Kleinanzeigen sollten 20 bis 100 Mark kosten – je nach Umfang.
5. Die PD-Box sollte auf 20 Seiten erweitert werden (billige Software ist halt doch am schönsten).
6. Die monatliche Vorschau muß unbedingt auf 10 Seiten ausgedehnt werden – man will ja schließlich wissen, was einen erwartet.
7. Ihr solltet auch den Preis des AJs erhöhen, bei soviel Komfort... Ich dachte da so an DM 19,80 pro Heft (im Abo natürlich zum Vorzugspreis von DM 249,-).
8. Das Impressum muß erweitert werden (z.B. mit der Tel.Nr. von Brigitta). Wenn Ihr meine Vorschläge in die Tat umsetzt, braucht Ihr Euch um die Zukunft des AJs nicht zu sorgen... erklärt uns Marco Wollstädt aus Hagen

Endlich mal konstruktive

**Kritik! Wir machen uns sofort an die Arbeit, schick Du schonmal den Differenzbetrag los. Schließlich hast Du für die bisherigen Hefte ja viel zu wenig bezahlt (hoffentlich ist der Mann Abonnent!).**

## Dinosaurier

Erstmal herzlichen Glückwunsch und ein großes Lob. Ich war auch auf der Amiga 90 in Köln und konnte dort leider (wie Brigitta) nicht den Out-Run Automaten ausprobieren. Oder sollte ich die Computer-Yuppies von morgen fortjagen mit den Worten: „Laßt mal eine Frau ran?“ Mit einer Freundin habe ich Euren Stand besucht und noch fehlende Hefte nachgekauft – daß ich wie ein Dinosaurier einer sterbenden Art ausgesehen habe, nehme ich Brigitta allerdings übel. Gerade mit ihr habe ich nämlich gesprochen!

Zu ihrer Ehrenrettung nehme ich an, sie dachte, ich hätte die Hefte für meinen Sohn gekauft – als schuppiger Dinosaurier Anfang 30 hätte ich mich dann aber eher an Magic Bytes gewandt. Egal, hier noch ein paar persönliche Worte an Brigitta: Es wird zwar noch etwas dauern, aber die Frauen, die heute an Computern arbeiten, werden vielleicht in einiger Zeit einsehen, daß man mit Computern auch Spaß haben kann. Deshalb halte die Girl-Seite, denn Öffentlichkeitsarbeit ist es, was fehlt. Vielleicht sollte lediglich der Name (Girl-Seite) mal geändert werden – ich glaube nicht, daß er auf Dauer haltbar ist. schreibt die Dinosaurierin Regina Backes aus Essen

*Brigitta ist zutiefst bestürzt über diese „Verwechslung“. Ist ja auch wahr: Da trifft man endlich eine Leidensgenossin, und dann wird sie als Urzeitvieh beleidigt! In ihrem Gram brütet Brigitta nun schon tagelang über einer neuen Bezeichnung für die Girl-Seite. Im Moment schwankt sie gerade zwischen*

## Computersoftware

Steffen Müller  
8933 Lagerlechfeld

Richthofenstr. 159  
Tel: 082 32 / 64 09

**BONUSPUNKTE**

TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI
Alcatraz dt.	63,00	63,00	Khalaan kpl. dt.	64,50	64,50
Anarchy dt.	48,90	48,90	King's Quest 4 dt.	87,00	86,00
Baba Yaga dt.	47,90	47,90	Klax dt.	48,90	48,90
Badlands dt.	58,90	58,90	Last Ninja 2 dt.	53,00	58,50
Battle Command dt.	59,90	59,90	Letrix kpl. dt.	58,80	58,80
Battle Hawks 1942	58,90	58,90	Light Corridor dt.	64,90	64,90
Battle Master dt.	66,00	66,00	Loopz dt.	57,90	57,90
Battlechess dt.	63,90	63,90	Lords of Doom dt.	64,90	64,90
Billy the Kid dt.	59,90	59,90	Lost Patrol kpl. dt.	59,90	59,90
Blitzkrieg May 1940	63,90	63,90	M-1 Tank Platoon dt.	69,80	69,80
Bundesliga Manager dt.	53,90	53,90	Maupiti Island dt.	64,90	64,90
Cabal dt.	58,90	58,90	Midnight Resistance dt.	58,90	58,90
Cadaver dt.	65,50	65,50	Murder dt.	62,80	62,80
Castle Master dt.	59,90	59,90	Nam „Vietnam“ dt.	72,50	72,50
Conquest of Camelot dt.	84,00	84,00	Narc dt.	58,90	58,90
Corporation dt.	59,80	59,80	Oil Imperium kpl. dt.	54,80	54,80
Cougar Force dt.	64,90	64,90	Pirates dt.	59,90	59,90
Crime Time dt.	59,90	59,90	Plotting dt.	59,90	59,90
Crown dt.	61,50	61,50	Populous dt.	64,90	64,90
Damocles dt.	59,50	59,50	Powermonger dt.	69,90	69,90
Dick Tracy dt.	62,50	62,50	RA dt.	54,80	54,80
Dinowars dt.	54,80	54,80	Red Storm Rising dt.	63,90	63,90
Domination dt.	56,50	56,50	Rick Dangerous 2dt.	59,80	59,80
Dragonflight dt.	71,50	71,50	Rings of Medusa dt.	59,80	59,80
Dungeon Master (1 MB) dt.	64,80	63,00	Second World dt.	58,90	58,90
Escape Plot I.R.Monster	48,90	48,90	Sim City dt.	69,90	69,90
Exterminator dt.	62,90	62,90	Simulcra dt.	62,50	62,50
F-16 Falcon dt.	71,00	66,00	Spy Who Loved Me dt.	52,90	52,90
F-19 Stealth Fighter dt.	69,50	69,50	Team Yankee kpl. dt.	69,80	69,80
F-29 Retaliator dt.	58,50	58,50	Their Finest Hour dt.	69,90	69,90
Final Battle dt.	64,80	64,80	Time Soldier	62,90	62,90
Finalite (5 Spiele) dt.	64,00	64,00	Trans World dt.	64,90	64,90
Football Simulation dt.	58,50	58,50	UMS 2 dt.	72,50	72,50
Geisha dt.	63,00	63,00	Welltris dt.	59,90	59,90
Gunship dt.	64,90	61,00	Wheels of Fire (4 Spiele) dt.	69,50	69,50
Imperium dt.	65,90	65,90	Wings (1 MB od 512 k) komp. dt.	72,50	72,50
Internet Soccer Chall. dt.	59,90	59,90	Wings of Death dt.	64,80	64,80
Invest dt.	63,00	63,00	Wolfpack dt.	73,50	73,50
James Pond Unterv. Agent dt.	59,90	59,90			

AMIGASPIELE FÜR 19,90	ATARI LYNX SPIELE	PREIS	GAME BOY SPIELE FÜR 44,90
5 TH Gear, Bad Company	Blue Lightning dt.	64,90	Alleyway dt.
Asterix Oper. Hinkelstein	California Games dt.	64,90	Amazing Spiderman dt.
Backlash, Buggy Boy	Chips Challenge dt.	64,90	Balloon Kid dt.
Cosmo Rangler, Danger Freak,	Elektrocop dt.	64,90	Burai Fighter Deluxe dt.
Detector, Flight Parth 737	Gates of Zendocon dt.	64,90	Golf dt.
Future Tank, Garrison	Gauntlet 2 dt.	69,90	King of the Zoo dt.
Gauntlet 2, Hard Drivin	Klax dt.	64,90	Kwirk
Helter Skelter, Hunter Killer	MS Pac-Man	66,90	Pinball-Rev. Gator dt.
Ice Hockey	Roadblasters	66,90	Quix dt.
HR-35 Fighter Mission	Slims World dt.	64,90	Solar Striker dt.
Monsters, My Funny Maze			Super Mario Land dt.
Paladin, Prospector			Tennis dt.
Screaming Wings, Skorpion			Wizards and Warriors dt.
Super Quintlett (5 Spiele)			
Triad, Ultima 3			
Volume 2 (3 Spiele), Warzone			

**ATARI LYNX-PAKET:**  
+ Comlynx Kabel  
+ Netzgerät  
+ California Games  
**NUR 342,00**

**VERSANDKOSTEN:** Vorkasse + 4,50 DM, Nachnahme + 7,00 DM, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 12,00 DM  
Bestellen Sie bitte telefonisch Mo - Sa 10 - 21 Uhr persönlich, 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich  
Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertryp angeben). Fast alle Spiele lieferbar  
**ACHTUNG:** Pro Spiel erhalten Sie 1 Punkt, für 10 Punkte erhalten Sie einen 10er Pack Disketten für 15 Punkte 20,00 DM, für 25 Punkte 1 Spiel nach Ihrer Wahl! GRATIS !!!

bits + bytes  
SOFTWARE

Amiga 2000 Filecard  
40 MB SCSI II  
**1198,- DM**

**Deluxe Sound  
228,- DM**

**2. Laufwerk 3.5" durchgef. Bus  
189,- DM**

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

**Speichererweiterung  
A500 auf 1 MB  
abschaltbar incl. Uhr  
ab 109,- DM**

**Speichererweiterung  
für A200 2 MB/8 MB  
ab 398,- DM**

Team Suzuki	72,90 DM
Speedball 2	77,90 DM
Prehistoric Tale	62,90 DM
Dragon Wars	79,90 DM
Harpoon	89,90 DM
Monkey Island	89,90 DM
Final Whistle	39,90 DM
Romance of three Kingdoms	124,90 DM
Fantasy World Dizzy	29,90 DM
Rock Star a. m. H.	19,90 DM
Chess Simulator	79,90 DM
Animation Studio	299,00 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



„Die Seite für den Tyranno-weibus Rex“ und „Frau im Monitor“ – klingt auch nicht viel haltbarer...

## Porto & Frauen

Es wird langsam Zeit für den ersten meiner (meist extrem langen) Leserbriefe an den AJ. Anlaß ist der Leserbrief von Andreas Pollak in AJ 1/91:

Andi, Du bist mir ein schöner Dödel! Was zum Joker hat Dich auf die Idee gebracht, dem AJ vorzurechnen, welch katastrophal hohe Portokosten bei der Beantwortung von Leserbriefen entstehen? Die hätten das doch sonst NIE gemerkt, und alles wäre in Ordnung. Jetzt besitzen die Jungs (und das Mädels) die Frechheit, glatt auch noch Rückporto zu verlangen, wo doch die Leserbriefe eine so wichtige Hilfe für eine Zeitschrift sind. Du hättest wenigstens erwähnen können, wieviel Umsatz die Mailbox und Kritiken aller Art bringen! OK, ich mein's natürlich nicht böse, aber s'is doch wahr!

So, liebe Brigitta, Du komm jetzt mal wieder auf den Perser. Es ist ja ganz nett, daß Du von der Qualifikation der Frauen im Marketing 'ne Menge hältst – ich auch. Doch für mich liegen die Gründe etwas anders: Es ist nämlich so, daß die Frau als solche das (schlechte) Programm an den MANN bringt. Stell Dir doch mal so einen User vor, wie er tagein, tagaus vor der Kiste hockt und schon seit Jahren keine hübsche und/oder charmante Frau mehr gesehen hat. Und eben dieser User macht sich auf zur Amiga 90. Siehe da: eiei, eine Frau!! Und was für eine! Leider kommt der Ärmste nicht mehr dazu, ihr von seiner Briefmarkensammlung zu erzählen, stattdessen wird sein Appetit mit Hilfe der Software, die sie ihm bereits aufflirten konnte, abgewürgt. Wie auch immer, dies ist keine Attacke gegen die holde Weiblichkeit, oder gar

gegen Dich, Brigitta, mein Honigkuchen, sondern eine Darstellung, aus welchen Perspektiven man (die Softwarehäuser) die Dinge sehen kann.

Dies ist nur ein Auszug aus dem noch viel, viel längeren Brief von O(laf, skar, tto?) Lange aus Berlin

*Alles wahr: Niiiee hätten wir's gemerkt, und jetzt ist es zu spät! Besonders, da keiner von uns eine ordentliche Briefmarkensammlung hat, kommt uns das Rückporto wirklich sehr gelegen. Wie sollten wir sonst all die schnuckeligen Messe-Tussis auf der Amiga 91 aufreißen, hä? Deine Behauptung, die Softwarefirmen würden weibliche Repräsentantinnen nur dazu mißbrauchen, beutegierigen Chauvis miese Software aufzuschwatzen, geht allerdings sogar Deinem „Honigkuchen“ ein, zwei Schritte zu weit. Aber interessant ist die These alle...*

## Erpressung!

1. Wie alt seid Ihr eigentlich alle (bitte kein Durchschnitt, ich kann kein Mathe)?
2. Wie hoch ist die Auflage der nächsten Ausgabe (bitte kein Durchschnitt, ich kann kein Mathe – ich glaube, ich wiederhole, wiederhole mich)?
3. Die Powerplay-Redaktion hat ihren Sitz auch in Haar, steckt Ihr etwa unter einer Decke?
4. Ist Michael schon lange mit Brigitta verheiratet? Habe ich noch Chancen, ich kann sonst nicht mehr leben – Hiiiiilfeee!
5. Wie alt ist Euer Hund (sagt mir nicht 40, bin ja nicht blöd, Hunde werden doch nur 30)?
6. Warum setzt Ihr Euren Hund nicht in den Joker-Shop? Frauen in die Küche!!
7. Tausche gebrauchten Kaugummi gegen Brigitta. Macht Ihr mit?
8. Solltet Ihr nicht alle Fragen beantworten, sehe ich mich gezwungen, Euch wieder zu schreiben...

droht Michael Jakob aus Heusweiler

*Um dem unter Punkt 8 angedrohten Unheil zu entgehen, machen wir alles, was Du willst – sogar ganz ohne Mathe!*

*1. Alle Mitarbeiter aufzuzählen wäre ein bißchen viel verlangt, aber die Benjamine im Team sind Uschi (20), Brigitta (22) und Max (21). Das andere Ende der Skala markieren Oskar (31), Michael (30) und „Gevatter“ Joachim (33). Der Rest liegt halt irgendwo dazwischen...*

*2. Wir drucken zur Zeit ca. 80.000 Exemplare pro Ausgabe.*

*3. Wir haben unter allen Decken nachgesehen, aber das steckt nur der Joker!*

*4. Die beiden sind seit zwei Jahren verheiratet. Ob Du noch eine Chance hast? Na, bei Michael jedenfalls ganz sicher nicht!*

*5. Der Hund heißt Daisy, ist also weiblichen Geschlechts. Hat Dir noch niemand gesagt, daß es unhöflich ist, Damen nach ihrem Alter zu fragen? Da Daisy aber erst drei Jährchen am Buckel hat, verzeiht sie Deine schlechte Kinderstube.*

*6. Haben wir schon versucht, aber Daisy will einfach nicht im Shop sitzen bleiben. Sie sitzt lieber in der Küche (bei den anderen Frauen...).*

*7. Altes Ferkel!*

## Fragen über Fragen

Erstmal ein hypergroßes Lob an Euch. Ich muß sagen, der Joker ist einfach super. Brork ist affig, eure Tests sind erste Sahne, und das Coin Op ist auch tierisch. Aber jetzt kommt's:

1. Schaut doch mal in AJ 2/91 auf Seite 39, dort steht bei World of Wonders „Turrican 2“ – wieso habt Ihr das noch nicht getestet?

2. Könnte es passieren, daß der Amiga von seinem Thron gestürzt wird?

3. Weil ich das Diskettenwechseln langsam satt habe, welches Zweitlaufwerk könnt Ihr mir empfehlen?

4. Vor ca. einem halben Jahr

habe ich Euch ein paar Cheats geschickt. Ich habe aber bis jetzt noch keine Antwort erhalten – Honorar schon gar nicht, und im Know How stand erst recht nix. Mehr muß ich wohl nicht sagen.

5. Wie wär's mit einem Konsolen-Sonderheft?

6. Wieso druckt Ihr keine Charts von Automaten?

7. Euer Mixer könnte größer sein, und ein neuer Joystick-Test könnte auch nicht schaden

meint Patrick Mumm aus Karlstein

*1. Haben wir doch, und zwar in dieser Ausgabe (falls Du uns ein Magazin nennen kannst, das „Turrican 2“ schon eher getestet hat, bekommst Du einen Bogen Disk-Sticker!).*

*2. Gute Frage, die Antwort steht im Editorial.*

*3. Praktisch jedes, solange es nur abschaltbar ist.*

*4. Tja, da die Cheats nicht abgedruckt wurden, gib't da wohl auch nicht mehr viel zu sagen.*

*5. Kommt Zeit, kommt Sonderheft...*

*6. Sollen wir? Was meinen die anderen Leser zu Arcade-Charts?*

*7. Keine schlechte Idee, wir werden mal wieder einen Joystick-Test ins Auge fassen.*

## Abschiedsgrüße

In Eurer Ausgabe 1/91 habe ich meinen Brief an Euch zusammen mit Eurer – ich nenne es mal vorsichtig „Antwort“ wiedergefunden. Seht Ihr: Das genau ist es, was ich damals zum Ausdruck bringen wollte, als ich meinte, daß ein etwas sorgfältigeres Gegenlesen zugunsten hämischen Äußerungen angebracht wäre. Zunächst erscheint mein Name falsch abgedruckt – abschreiben muß schon wahnsinnig kompliziert sein – und dann:

1. Ich habe nicht „gemeckert“, sondern höflich von Fragen und Anregungen gesprochen.

2. Ich wollte lediglich wis-

sen, was mit diversen Abkürzungen oder Fachausdrücken, die in den Tests und Berichten immer wieder auftauchen, letztlich gemeint ist.

Als Antwort werde ich in Eurer Leserbrief-Veröffentlichung, um die ich nicht einmal gebeten habe, gelinde gesagt durch den Kakao gezogen (um es einmal mit Euren Worten auszudrücken: verarscht). Vielen Dank dafür! Gottlob habe ich den Abdruck beim Durchblättern gemerkt, ehe ich das Heft gekauft hatte. Tschüß, AJ-Team, der Wechsel zu einer anderen Zeitschrift fällt mir sehr leicht verabschiedet sich Wolfgang Elwing aus Steinheim

*Daß wir Deinen Namen falsch abgedruckt haben, tut uns leid - sowas kann aber doch mal vorkommen, wir sind ja auch nur Menschen (ja, ehrlich!). Alle anderen Vorwürfe müssen wir wirklich zurückweisen, denn erstens war in Deinem Originalbrief genau von „Meckern“ die Rede - das stammt also nicht von uns. Zweitens: Sollen wir Fragen wie „Ist ein AD & D-Game ein Spiel für Anfänger, Deppen oder Doofe“ nun wirklich bierernst nehmen?!*

*Abgedruckt haben wir Deinen Brief aus dem gleichen Grund, aus dem wir alle anderen abdrucken: weil wir der Ansicht waren, daß er auch die anderen Leser interessieren könnte. Bleibt das Thema „Verarschung“. Bist Du wirklich so dünnhäutig, oder fehlt Dir einfach nur der Humor? Schließlich nehmen wir uns selbst genauso gerne auf die Schippe - oder meinst Du tatsächlich, Brigitta läuft mit einer Peitsche durch die Gegend, und Michael zählt den lieben langen Tag Geld? Alles in allem betrübt uns Dein Wechsel zu einer anderen Zeitschrift zwar sehr, aber jeder, wie er meint - vielleicht blätterst Du diese Ausgabe ja auch zufällig durch, dann erfährst Du wenigstens noch unsere Sicht der Dinge.*

## Schocktherapie erwünscht!

Als ich den Januar-Joker in den Händen hielt und auf die Seite 21 schlug, traf mich fast der Schlag. Ich glaube, unser Felix aus Gießen hat irgendwas falsch verstanden. Was heißt hier aggressiv?? Ich finde Euch durchaus nicht aggressiv, im Gegenteil, schreibt nur weiter so locker (Messe in Tiefenbach, haha!) und bleibt immer hübsch „aggressiv“! wünscht sich Oliver Erlbeck aus Ebelsbach

*Puh, uns fällt ein Stein vom Herzen! Aber erzähl das doch bitte auch mal dem Wolfgang, ein paar Zeilen weiter oben...*

## Foto-Fan

Für mich seid Ihr einfach die beste Computer-Zeitung für den Amiga, die es gibt. Eure Gestaltung ist einfach super, und auch die Previews sind einsame Spitze. Nun aber noch zwei kurze Fragen:  
1. Wo bleibt das lang angekündigte Spiel „TOKI“? Bei einigen Fachhändlern wird es ja schon angeboten.  
2. Mich würde mal interessieren, ob man die Fotos, die Ihr von den Spielen macht, irgendwie käuflich erwerben kann.  
will Benjamin Oppl aus St. Augustin wissen

*Heißen Dank für Dein Lob, es hat nur einen Fehler - es ist viel zu kurz. Na gut, lesen wir's halt mehrmals. Les, les, les, les... ah, das tat gut! Nun zu Deinen Fragen: Oceans Arcadeumsetzung „Toki“ ist (zumindest in diesem Moment) noch nicht ganz fertig; wenn's soweit ist, gibt es sofort einen Test - Ehrensache! Tut uns übrigens furchtbar leid, einen Meister-Lover wie Dich enttäuschen zu müssen, aber die Fotos sind unverkäuflich. Die Bilder landen im Archiv, man weiß ja nie, wozu man sie nochmal brauchen könnte.*

# Zillesoft

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
16 Bit Hit Machine	63,90	Impact	35,90	Puzznik	68,90
Adv. Tactical Fighter II	68,90	Imperium	68,90	RA	58,90
Alcatraz	68,90	Indianapolis 500	68,90	Red Storm Rising	68,90
Alpha Waves	63,90	Int. Soccer Challenge	68,90	Rick Dangerous 2	68,90
B.A.T.	78,90	Invest	63,90	Robo Cop II	68,90
Backlash	35,90	Ishido	68,90	Rogue Trooper	68,90
Battle Command	68,90	James Pond Underw. Agent	68,90	Sarakon	63,90
Betrayal	78,90	Kick Off - Final Whistle	35,90	Secr. of Monkey Ist. dt. I	94,90
Big Bang	43,90	Lemmings	a. Anfr.	Sim City	78,90
Big Business	58,90	Lettrix	68,90	Sim City Terr. Editor	43,90
Billy the Kid	68,90	Loopz	58,90	Simulcra	63,90
Buck Rogers	78,90	Lords of Doom	68,90	Spindizzy Worlds	68,90
Cabal	68,90	Lost Patrol	63,90	Storm across Europe	73,90
Cadaver	68,90	Lotus Esprit Turbo Chall.	68,90	Super Sweep	58,90
Castle Master	68,90	M.U.D.S.	68,90	Team Yankee	78,90
Celica GT04 Rallye	68,90	M1 Tank Platoon	78,90	The Immortal (1 MB)	68,90
Chess Simulation	68,90	Masterblazer	68,90	Time Race	68,90
Crown	68,90	Might and Magic II	73,90	Total Recall	68,90
Curse of the Azure Bonds	78,90	Mystical	68,90	Tower Fra	68,90
Dick Tracy	68,90	Nam „Vietnam“	78,90	Track Suit Manager 2	68,90
Dinowars	58,90	Narc	68,90	Transworld	68,90
Elvira	73,90	Neuromancer	63,90	Ultima V	73,90
Epyx Sporting Gold	68,90	Nitro	68,90	Vaxine	68,90
European Superleague	68,90	Operation Stealth	68,90	Welltris	68,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	58,90	Pang	68,90	Wheels of Fire	78,90
F-19 Stealth Fighter	78,90	Panza Kick Boxing	78,90	Wild West World	98,90
First Year Vol. I	58,90	Paradroid '90	68,90	Wonderland (1 MB od.512K)	76,90
Flood	68,90	Pipemania 3,5"	63,90	Competition Pro Star blau	35,90
Galactic Empire	78,90	Plotting	68,90	Externes Laufwerk 3,5"	199,00
Gheisa	68,90	Pool of Radiance (1 MB)	68,90	Roc Knight, Virusschutz	79,00
Great Courts 2	68,90	Ports of Call	68,90	Ami RAM+Uhr+Dragons Lair	228,00
Hard Drivin II	68,90	Powermonger	78,90	Ami RAM+Dungeon Master	211,60
Hollywood Collection	78,90	Powerpack	68,90		

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen. Auslieferung erfolgt nach Bestelldatum. Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste Ami 1 an! Versand per NN + 8,- oder Vorkasse + 5,- auf unser Konto PGAmT Essen, 402835-433. Ab DM 150,- Bestellwert versandkostenfrei. Kein Ladenverkauf, nur Versand! 24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter) 0 28 43 / 8 01 87 - FAX 0 28 41 / 2 27 78

**Norbert Zielinski**

Alpener Str. 67a, 4134 Rheinberg 1

# Delta PD

Langweilt Sie Ihr alter AMIGA 500...  
...wir schaffen abhilfe !!!

Das MW-500 System verspricht mehr Platz auf dem Schreibtisch. Abgelagerte Tastatur... leichter Einbau ohne Löten... Farbinfos anfordern (5 DM in Briefmarken)

für NUR

**349.-**



GOLDEN IMAGE MOUSE 69.-  
3.5" Ext. LAUFWERK 175.-  
5.25" Ext. LAUFWERK 189.-  
KICK. Umschaltplatte 45.-  
KICK 1.3 59.-  
elect. BOOTSELECTOR 54.-



Der blaue  
COMPETITION STAR  
bei uns immer noch

**29,95**

solange Vorrat reicht

**Delta PD**  
Schwalbacherstr. 61  
6200 Wiesbaden  
Tel.0611 379189  
FAX 0611 39818

SPEED BALL 2 79.-  
TEAM SUZUKI 74.-  
CADAVER 84.-  
MIG 29 FULCRUM 99.-  
HARD DRIVIN 2 74.-  
CAR FUP 79.-  
GREAT COURTS 2 84.-  
PICK n PILE 84.-  
OBITUS 99.-  
PANZA KICKBOXING 94.-  
MONKEY ISLAND 94.-  
LEMMINGS 69.-  
OOOPS UP 69.-  
ELVIRA 94.-  
TOM and the GHOST 94.-

Diese und noch viele mehr liefern wir ab Lager. Haben Sie einen besonderen Wunsch wir versuchen Ihnen diesen Wunsch zu erfüllen... Rufen Sie uns an...

## Hallo Jokie!

Trotz der Gefahr, eine Antwort zu erhalten, werde ich Dir nun mit meiner Kritik die Zeit rauben: Das letzte Cover (2/91) war zwar schön bunt und so, wenn Du Dir jedoch mal die politische Lage anschaust, wirst Du vielleicht auch meiner Meinung sein, daß Euer Titelbild ziemlich daneben war!

Falls dieser Brief abgedruckt wird, schöne Grüße an Tante Olga, Onkel Hubertus, Cousine Amalia, den Dackel von unserem Nachbarn und den komischen Onkel, der mir auf dem Weg zum Kindergarten immer seinen Mantel aufmacht. bestellt Frank Böle aus Haselünne

*Tatsächlich sind uns ganz ähnliche Gedanken durch den Kopf gegangen wie Dir. Lies doch mal die aktuelle Girl-Seite, da hat Brigitta unseren Standpunkt zu just diesem Thema auf Papier gebannt. Übrigens: Der Kerl mit dem Mantel ist wahrscheinlich Dr. Freak. Sollte es sich bei Deinem Kindergarten womöglich um einen konspirativen Cracker-Treffpunkt handeln?*

## Rat & Tat

1. Es muß noch einmal deutlich gesagt werden, daß die Girl-Seite und das Coin Op verschwinden müssen. Was haben eigentlich Girls in dieser Zeitschrift zu suchen?
2. Fast die Hälfte der Zeitschrift besteht aus Werbung! Stattdessen könnte man ca. 20 neue Games testen.
3. Bei der Vorschau könnte man schon das Titelbild des neuen Heftes abdrucken.
4. Warum stehen unter den

Game-Bildern nicht immer kurze Texte?

5. Man könnte die Auswertung übersichtlicher machen: z.B. die Spezialität in Vor- und Nachteile unterteilen.
6. Ihr solltet öfter Spielsammlungen präsentieren. rät uns Reinhard Kröger aus Dinklage

*1. Keine Ahnung, was die Mädels hier suchen, aber finden werden sie dasselbe wie Du. Und was das Coin Op betrifft: Interessiert es Dich gar nicht, die Originalvorlagen vieler Amiga-Games kennenzulernen?*

*2. Kleiner Irrtum Deinerseits: Ohne Werbung kann eine Zeitschrift wegen der immens hohen Herstellungskosten überhaupt nicht finanziert werden. Keine Werbung würde also nicht 20 Tests mehr bedeuten, sondern sehr viele weniger – nämlich gar keine mehr...*

*3. Wir stehen nunmal auf Überraschungen.*

*4. Wenn ein Foto selbsterklärend ist, kann man ja auf Bildunterschriften verzichten, oder?*

*5. Naja, im Grunde würde das nur mehr Platz wegnehmen, und letztlich stünde in der Spezialität dann doch dasselbe wie jetzt auch.*

*6. Hat sich nach den großen Compilation-Specials in Heft 12/90 und 2/91 wohl erübrigt – wenigstens vorläufig.*

## Rätsel mal 3

Nur ganz kurz ein paar Sachen:

1. Wenn Ihr bei einem Test das Redaktions-Urteil errechnet, spielt da der Dauerspaß eine größere Rolle als z.B. die Grafik?
2. Da mein Vater auch mit PC zu tun hat, schau ich manchmal in den Spieleteil

von Chip. Dort ist z.B. „Dyter 07“ von Carsten Borgmeier getestet worden – könnt Ihr das mal einem treuen Leser erklären?

3. Warum beschränken sich die Redaktionscharts immer nur auf eine Ausgabe, sodaß im nächsten Heft dann gar kein Spiel mehr vom Vormonat vertreten ist rätselt Daniel Oyen aus Sonsbeck

*Das Redaktionsurteil wird in einer Diskussion unter allen Redakteuren ermittelt, wobei erstens das Urteil des jeweiligen Testers und zweitens der Dauerspaß besonderes Gewicht haben. Aber hier wie überall bestätigen Ausnahmen die Regel.*

*Carsten gehört nicht zum festen Redaktionsteam, er ist ein freier Journalist (wenn auch ein besonders fleißiger!). Als solcher arbeitet er gelegentlich auch für andere Zeitschriften und das Fernsehen.*

*Die Redaktionscharts spiegeln sozusagen unsere Privatmeinung zu den Veröffentlichungen eines Monats wieder. Sinn der Übung ist es, Euch immer wieder eine aktuelle Auswahl zu präsentieren – daß wir uns trotzdem mit dem einen oder anderen Spiel länger beschäftigen, ist ja wohl logo. Oder???*

## Stirbt der Amiga?

Ich fürchte, ich muß Euch etwas Trauriges mitteilen: Erinnert Ihr Euch noch an die Erstausgabe? Amiga vs. Konsolen? Damals gewann der Amiga ganz knapp, doch heute sieht's schlecht aus für ihn. Zwei Jahre war ich totaler Amiga-Fan, doch heuer brachte mir der Weihnachtsmann ein Mega Drive. Was ich da sah, hat

mich umgehauen! „X-Out“, „Saint Dragon“ – pah, da sag ich nur „Thunder Force III“. „Turrican“ und „Unreal“ erreichen nicht die Klasse von „Super Shinobi“. Selbst „Ultima V“ hinkt „Phantasy Star II“ hinterher. Tja, sieht schlecht aus, die Amiga-Tage sind anscheinend gezählt. Was meint Ihr?

fragt uns Philipp Wirth

*Wir stehen geschlossen hinter der Meinung, die „Big Boss Mike“ im Editorial vertritt: Für reine Action-Fans mögen die Konsolen ja erste Wahl sein, aber hast Du schon eine ausgefeilte Flugsimulation für Dein Mega Drive entdeckt? Ein spannendes Adventure? Ein Grafikprogramm, ein Sound-Tool oder eine Textverarbeitung? Na, eben!*

## Schreibfaul?

Dann darfst Du jetzt ruhig weiterblättern. Wer aber gerne seine Meinung loswerden möchte oder gar Probleme hat, der möge sich vertrauensvoll an uns wenden. Sofern wir den Absender entziffern können und dem Brief RÜCKPORTO beiliegt (Ausländer verwenden dazu am besten Internationale Antwortscheine – gibt's auf jedem Postamt!) erhält er dann von uns Antwort auf seine brennenden Fragen. Mit ein bißchen Glück – oder Pech, ganz wie man's sieht – findet Ihr Euer Schreiben sogar hier in der Mailbox wieder. Sei's, wie's sei, unsere Anschrift ist und bleibt:

Joker Verlag  
Mailbox  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

### 512 K 159,-

Speichererw. 512 K f. A500, akkugep. Uhr, abschaltb., 100% komp., nur Einstecken & Läuft!

### EIZO 9060 SZ

14" der Superlative, 820 X 0620, 0,28 dot, ZZf, strahlungsarm, entspiegelt, umschaltbar s/w, Color, bernstein, Drehfuß...

### A 2000 66 MB 999,-

NEC Autobootfilecard, 18-20 ms, 440 KB/s, kompl. form., steckf. auch FFS/PC/AT, w.v. 41 MB 899,-

### Software ???,-

Wir führen alle aktuellen Games für den Amiga, abgesehen davon noch über 11.000 weitere Electronic-, Hard- & Softwareartikel im Laden.

### JOYMO 49,-

Joystick/Mouseumschalter im superkleinen SUB-D Geh., voll electr., keine Spannungsp. 100% komp., Eigenentw. verhindert ausgeleierte Stecker...

### Amegas Stereo Speaker System

2 schwarze Lausprecherboxen, 4 eingeb. Lsp., Lautstärke regelbar, abschaltbar, ext. Stromversorgung, für alle Amigas mit Chinchausgängen, für alle Besitzer von Multisyncs ohne Ton, nur Monomonitor... **exklusiv bei AHS!!**

95,-

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

REIN  
Elektronik

AHS

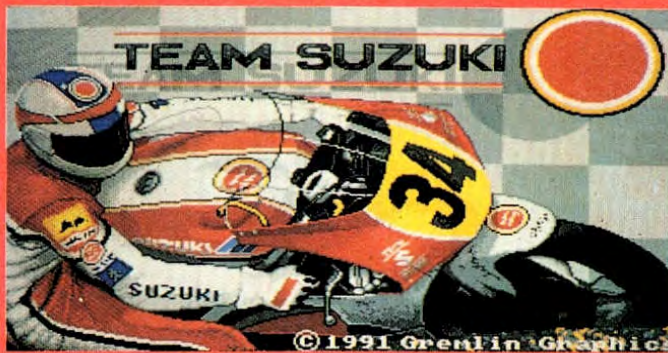
Versand: UPS-NN oder Postnachs. + Vk-Anteil, Scheckvork. + 7,- \* Lagermäßig über 11.000 versch. Electronic-, Hard- & Softwareteile

Es ist unübersehbar – bei Gremlin sind die Motorsport-Enthusiasten an der Macht! Nachdem sie gerade erst drei Autorennspiele hintereinander abgeliefert haben, zeigen sie jetzt auch mal ein Herz für die Zweirad-Fans unter uns.

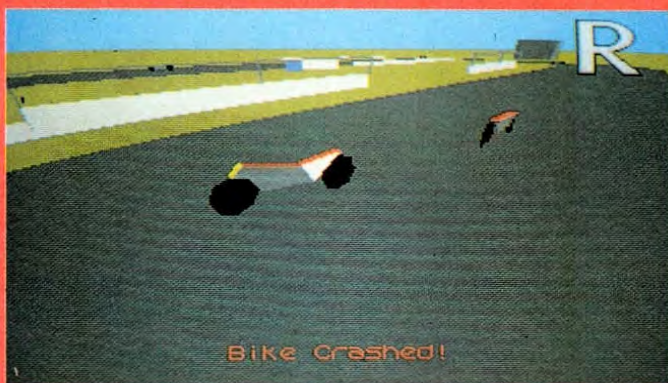
**Der Amiga Joker meint:**  
Team Suzuki braucht auf dem Amiga keine Konkurrenz zu fürchten!

## Team Suzuki

Als solcher hat man die Wahl zwischen drei flotten Suzis, einer 500er, einer 250er und einer 125er. Die kleinste fährt sich am einfachsten, weil bei ihr der Amiga das Schalten übernimmt, bei den beiden anderen muß man selbst Hand anlegen – und das ist leider eine ziemlich schwierige Angelegenheit! Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Steuerungsmodi: Bei Möglichkeit A) beschleunigt man mit der rechten Maustaste und bremst mit der linken, raufgeschaltet wird mit der Control-Taste, runter mit Shift. Bei Möglichkeit B) muß zum Beschleunigen die rechte Maustaste gedrückt und die Maus dabei nach vorne gerollt werden; zum Raufschalten drückt man die linke Maustaste und rollt das kleine Nagetier ebenfalls nach vorne. Bremsen und Runterschalten funktioniert genauso, bloß in entgegengesetzter Richtung. Dasselbe Spielchen kann man jetzt auch noch mit der Kombination Joystick/Tastatur durchexerzieren, aber das erspare ich Euch lieber. Das Problem ist nämlich immer das gleiche: Während des Rennens hat man eh' schon alle Hände voll zu tun, um die Maschine überhaupt auf der Straße zu halten – wenn man dann auch noch die richtigen Tasten auf dem Keyboard suchen muß, sind Unfälle oft unvermeidlich! Prinzipiell kann man einen



Die chice „Polygon“-Grafik



Schon wieder gecrasht...

Probelauf machen, an einem einzelnen Rennen teilnehmen oder sich gleich in eine komplette Rennsaison stürzen. Vor jedem Rennen (zwischen 5 und 50 Runden) müssen mehrere Qualifikationsrunden absolviert werden. Nur wer hier eine ordentliche Zeit herausfährt, findet sich später auf einer aussichtsreichen Startposition wieder. Im Rennen selbst staunt man dann über die schnelle „Polygon“-3D-Grafik, die Ma-

schine fliegt förmlich an den Zuschauertribünen vorbei. Und das nahezu ruckelfrei! Wer es noch schneller haben will, kann auf die Darstellung des Cockpits verzichten; wem auch das noch nicht genügt – die Fahrer der generischen Maschinen lassen sich ebenfalls einsparen. Bei einem Crash bringt der Amiga eine Zeitlupenwiederholung in 3D-Darstellung, was wahrlich beeindruckend aussieht! Grafisch ist Team

Suzuki also ausgezeichnet gelungen, soundmäßig gibt's allerdings nur Durchschnitt. Was das Gameplay betrifft, stehen die Weichen voll auf Realismus: Ohne ein sensibles Händchen für die Bremse geht hier gar nix, denn die Mehrzahl der insgesamt 16 Kurse ist ausgesprochen schwer zu meistern – eine Kurve jagt die andere, gerade Streckenabschnitte tauchen nur vereinzelt auf.

Fazit: Team Suzuki ist eine ebenso schöne wie anspruchsvolle Rennsimulation mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung und einem gepfefferten Schwierigkeitsgrad. Motorrad-Freaks dürfen hier also frohen Herzens zuschlagen – sofern sie bereit sind, außer Geld auch noch ein bißchen Zeit und Muße zu investieren!  
(C. Borgmeier)



### Team Suzuki

Grafik:	83%
Sound:	52%
Handhabung:	59%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	74%

### Für Experten

Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: Gremlin  
Bezug: Korona Soft

**Spezialität:** Lästige Handbuchabfrage, während einer Rennsaison können Spielstände abgespeichert werden. Eine Zusatzdisk mit weiteren Kursen ist bereits in Arbeit.

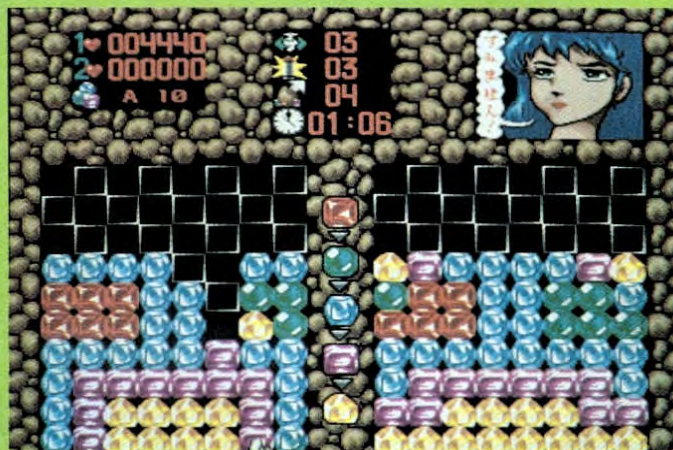
# GEM'X

**Der Amiga Joker meint:**  
GEM'X – selten hat  
Gehirnkrakrobatik soviel  
Spaß gemacht!

Mit diesem Tüftelspiel gibt die brandneue Programmierer-Truppe „Kaiko“ ihren Einstand. Eine Premiere mit internationalem Flair: Der Name ist japanisch, die Burschen sind deutsch, und ihr Erstlingswerk ist spitze!

Auf den ersten Blick könnte man meinen, den Sega-Automaten „Columns“ vor sich zu haben, das Spielprinzip ist aber eher mit „Logo“ verwandt: Auf einem gesplitteten Screen findet man rechts eine Anordnung von bunten Steinchen, links auch. Der linke Haufen soll nun unter Zeitdruck dergestalt abgeändert werden, daß er genauso aussieht wie

der rechte. Dies läßt sich durch Anklicken erreichen, wodurch der betreffende Stein in einer bestimmten Reihenfolge die Farbe wechselt – leider aber auch seine Nachbarn, was bedacht sein will! Das Game fängt einfach an, und das Prinzip ist im Nu begriffen. Aber keine



Rotes Steinchen mein, willst du nicht ein grünes sein?

Sorge, hakelig wird's früh genug...  
Selten wurde eine Knochelei so liebevoll präsentiert: Ein hübsches Intro, astreine Grafik mit neckischen Gags, prima Hülsbeck-Sound und ein bißchen Sprachausgabe – das reicht ja fast für zwei Denkspiele! Zu bemängeln wäre höchstens die ungenaue Joystick-Steuerung. Aber die Juwelen lassen sich ja auch mit der Maus bearbeiten, und das völlig problemlos. Somit ist GEM'X ein feines Spielchen für die Feier-

abend-Flucherei, das dank seiner stolzen 416 Level auch nicht so schnell an Reiz verliert. Wenn der nächste Kaiko-Release (fernöstliche Action mit dem „Ninja in Space“) diesen Qualitätsstandard halten kann, wird man sich bald um die Jungs prügeln! (jn)



## GEM'X

Grafik:	81%
Sound:	82%
Handhabung:	84%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	83%
Red. Urteil:	86%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Kaiko	
Bezug: Demonware Softwarehouse	



**Spezialität:** Sehr schön: Volle PAL-Auflösung, Pause-Funktion, und die Highscores werden auch gesaved!

# ZARATHRUSTA

Es war einmal ein Game namens „Thrust“ – von diesem Oldtimer ließ sich Hewson inspirieren und schenkte der Welt eine modernisierte Variante des klassischen Schwere-Kraft-Dramas.

Wiedermal hat ein böses Empire die halbe Galaxis unterjocht. Aber brave Rebellen sind nicht weit – der Sprit für ihre Schiffe leider schon. Unsere Aufgabe als tapferer Kreuzerkommandant besteht also darin, auf verschiedenen Planeten die energiehaltigen „Klystron Pods“ zu stehlen. Das Problem bei der Sache: Das Kaperschiff (sieht aus wie eine zu groß geratene Stubenfliege) muß ständig gegen die Schwere-Kraft ankämpfen, die noch dazu je nach Level unterschiedlich stark ist; in manchen Spielabschnitten wirkt die Gravitation sogar umgekehrt. Es

gilt, sämtliche 50 Welten und ihre Höhlensysteme zu erforschen, ehe der Tank leer ist. Vergißt man dabei aber das Gasgeben zu lange, ist eins der anfänglich 6 Leben futsch! Sobald das Pod gefunden ist, hängt man es an das Heck des Schiffs und verschwindet, was wegen der lästigen Pendelbewegungen des Teils nicht eben leicht ist. In höheren Leveln

machen dem Rebellenretter diverse Gegner das Leben schwer, denen mit der Bordkanone zu Leibe gerückt werden kann – wenn man das Zielen erstmal raus hat...

Gesteuert wird mit Stick oder Tastatur; die Grafik ist ganz nett, wirkt aber schnell einschläfernd, da sich drei (relativ ähnliche) Geländetypen ständig wiederholen. In puncto Sound ist eine ordentliche Titelmelodie zu verzeichnen, während des



Spiels gibt's etwas biedere FX. Zarathrusta kann also durchaus Spaß machen, für einen echten Knaller ist aber allein schon die Idee zu abgegriffen. (jn)



## Zarathrusta

Grafik:	61%
Sound:	59%
Handhabung:	73%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	66%

**Für Fortgeschrittene**  
Preis: ca. 74,- DM  
Hersteller: Hewson  
Bezug: Korona Soft

**Spezialität:** Paßwortsystem für die höheren Level, Tastaturbelegung kann geändert werden, Pause-Funktion.

# MiG-29

F U L C R U M



Die Sowjetunion hat produziert, dessen Überlegenheit in der Luft die feinste der Welt ist.

Domark bietet Dir nun das sensationelle Gefühl, die beeindruckende MiG-29 Fulcrum auf Deinem Computer zu fliegen.

Beweise Deine Fertigkeit bei einer Reihe von äußerst strapaziösen Einsätzen, die echten Lebensszenarios zugrunde liegen.

MiG-29 Fulcrum – das äußerste Kampfflugerlebnis.

**DIE MiG-29 FULCRUM-SIMULATION BIETET EINZIG UND ALLEIN:**

- ✦ **Flugmodell mit vollem Wirkungsgrad**
- ✦ **Ergonomisch optimierte Steuerungen**
- ✦ **Wirkliche Instrumente und Luftfahrtelektronik**
- ✦ **Genaue Nachbildung der hohen G-Effekte beim Piloten, d.h. simulierte Ohnmachtsanfälle**
- ✦ **“Expertenbetriebene” Kampfsysteme**
- ✦ **Einzigartige Einsätze mit echten Weltszenarios.**

**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.



## DOMARK

Programmiert von Simis

Software, Anleitungen, Bildwerk und Verpackung ©1990 Domark Ltd.

Amig, Atari ST, IBM PC Bildschirm Fotos. Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067. Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" und 5,25". MiG-29 Aufnahme freundlicherweise zur Verfügung gestellt von John Lake/Osprey Publishing ©1990

**BOMICO** Serviceline  
Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach

**“Der realistischste Flugsimulator mit hoher G-Kraft für den Heimcomputer”**  
John Farley, Test Pilot  
(Der einzige Europäer, der eine MiG-29 Fulcrum geflogen hat)

# Advanced Destroyer Simulator

Wer eine Zerstörersimulation neueren Datums sucht, mußte bisher notgedrungen auf der „USS John Young“ anheuern, andere Möglichkeiten gab es auf dem Amiga kaum.

Weil das die Programmierer des Panzerspielchens „Sherman M4“ auch wissen, haben sie jetzt Abhilfe geschaffen.

Und zwar in Form der H.M.S. Onslaught, einem Zerstörer der Royal Navy. Das stolze Schlachtschiff muß sich in insgesamt 18 Missionen bewähren, die alle während des Zweiten Weltkriegs spielen. Davon haben 15 Missionen eine genau festgelegte Aufgabenstellung, bei den drei übrigen kann sich der Spieler die Ziele selbst aussuchen. Man darf feindliche Konvoys attackieren, alliierte Schiffe gegen Luftangriffe schützen, Tanker in Brand stecken, U-Boote torpedieren oder einfach nur gegnerische Schiffe identifizieren. Als Operationsgebiete stehen die Nordsee, der Mittelmeerraum und der Ärmelkanal zur Verfügung. Damit man nicht zuviel Zeit mit reinem Herumfahren vertrödelt, gibt es einen „Time Advance Modus“, der das Vorwärtstkommen beträchtlich beschleunigt – wegen der Gefahr auf Grund zu laufen, funk-

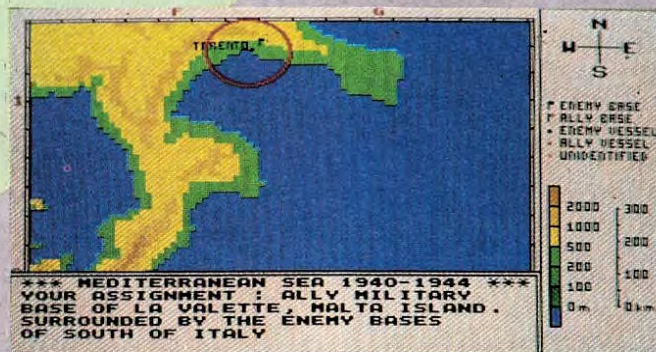
niert die Sache in Küstennähe allerdings nicht. Außerdem läßt sich der Schwierigkeitsgrad durch die Änderung einzelner Spielparameter absenken, so kann man z.B. unbegrenzte Munitions- und Spritvorräte mitnehmen oder die Nachladezeiten der Bordkanone verkürzen. Während einer Schlacht gibt es dann jede Menge zu tun, da man hier gleichzeitig als Kapitän, Navigator und Kanonier fungiert. Es ist aber nicht gar so wild, wie es sich anhört, zumal alle Instrumente (Steuerrad, Radar, Sonar, Tiefenmesser, etc.) sehr pflegeleicht im Umgang sind. An Waffen findet man drei Kanonen und dazu vier Torpedorohre auf jeder Schiffsseite; mit

einem Fernglas lassen sich herandampfende Feinde in Augenschein nehmen, und eine jederzeit aufrufbare Karte dient als Orientierungshilfe.

Bei einem feindlichen Angriff wird das Spiel recht dramatisch – Fenster zerbersten, Instrumente fallen aus, der Rumpf erzittert unter dem Torpedobeschuß, und Schadensmeldungen laufen auf der Brücke ein (größere Defekte können übrigens nur im Hafen behoben werden). In solchen Streßsituationen macht die Angelegenheit aber auch

gibt es weder Medaillen noch irgendeine Form von Manöverkritik. Sehr irritierend ist auch, daß die sorgfältig ausgerichteten Kanonen, Ferngläser usw. immer wieder zu ihrer Ausgangsstellung zurückkehren, sobald man die jeweilige Station verläßt.

Die Grafik ist recht hübsch und ruckelfrei, dafür aber etwas langsam; in Sachen Sound gibt's außer dem lästigen Motorengeräusch nur ein bißchen Sirenengeheul und Kanonendonner zu hören. Die Steuerung per Joystick und Tastatur beherrscht man innerhalb kürzester Zeit. Also keine Spitzensimulation, aber genau das Richtige für Anfänger, die einen problemlosen Einstieg ins Genre suchen. (Kate Dixon)



## Advanced Destroyer Simulator

Grafik:	71%
Sound:	41%
Handhabung:	70%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	61%
Red. Urteil:	67%

Variabel

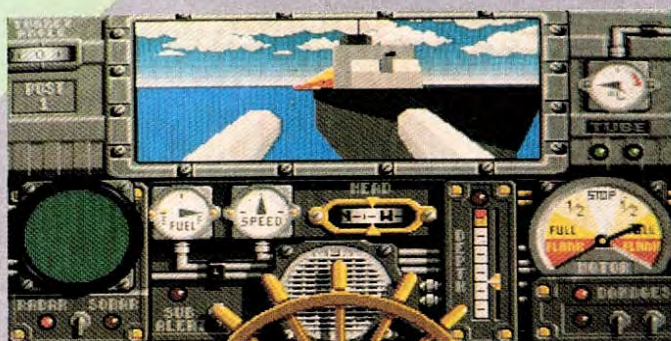
Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Futura

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Keine Save-Option, kurze Ladezeiten, Demo-Modus.

richtig Spaß, während in der restlichen Zeit überwiegend gepflegte Langeweile herrscht: Die Missionen entwickeln sich nur langsam und erfordern eher langfristige Strategien als schnelle Reaktionen. Weitere Schwächen sind das Fehlen von Außenansichten und die etwas begrenzte Auswahl an Waffen und Instrumenten, zudem



# POWER Station

Pierre Littbarski:

**WE ARE THE  
CHAMPIONS-  
NON-STOP-ACTION  
MIT DEN TOLLEN SPIELEN  
VON CODEMASTERS**



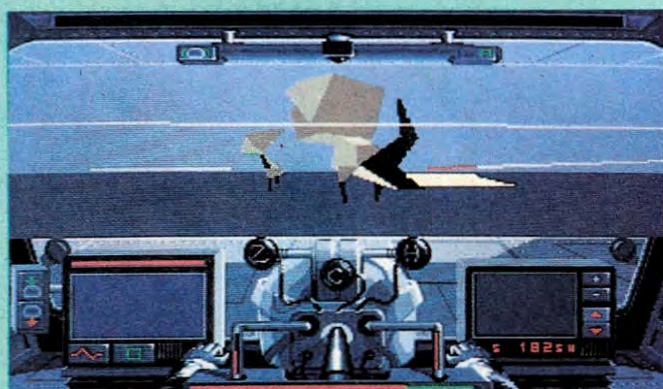
Alleinvertrieb für Deutschland:  
**POWER STATION GMBH**  
Nakatenusstraße 2 · 4050 Mönchengladbach 1  
Tel.: 021 61/49 05 55 · Fax: 021 61/49 05 62

**Händler gesucht**



# GALACTIC EMPIRE

Beim französischen Label Tomahawk hat man ja bereits Adventure-Erfahrung – allerdings nicht die beste. Die pseudoerotischen Abenteuer mit „Emanuelle“ und „Geisha“ waren aber nicht das Ende der Fahnenstange, jetzt geht's zurück in die Zukunft...



Ether ist erstens ein Planet mit extremen Umweltbedingungen; nur in fahrbaren „Physcrafts“ können Menschen überleben. Ether hat zweitens einen Chef, der sich vom Imperium lossagen will, aber nicht jeder unterstützt ihn. Deshalb tobt auf Ether drittens ein Bürgerkrieg, also ist viertens mal wieder der Einsatz eines hauptberuflichen Weltenretters angesagt!

Als solcher steuert man (gut getarnt als Journalist) seinen Schutzpanzer durch eine rätselhafte und gefährliche 3D-Welt, stets redlich bemüht, die planetarische Krise zu beenden. Die vielfältigen Handlungsmöglichkeiten sind auf der Höhe der Zeit: Gebäude können betreten und verlassen werden, Gespräche mit Etherianern sind möglich, und der Physcraft läßt sich mit allerlei herumliegendem oder verstecktem Gerät ausrüsten (Sauerstoff nicht vergessen!). Und wenn sonst nichts mehr hilft, darf selbstverständlich auch gekämpft werden.

Eine labyrinthische Stadt am Raumhafen bildet erst den Anfang, wer das Rätsel lösen will, muß schon die ganze Welt erforschen – für Beschäftigung ist also gesorgt. Jeder Etherianer hat eine eigene, quasi-intelligente Persönlichkeit: Verhält man sich ihm gegenüber unwirsch, wird er anders reagieren als bei freundlicher Behandlung. Trifft man ihn später noch einmal, erinnert er sich an die frühere Begegnung und ihren Verlauf – überlegt Euch also genau, was Ihr den Leuten antut! Auch Tiere spielen ihre eigene Rolle, manche sind friedlich, andere gefährlich, wieder andere können gezähmt und benutzt werden.

Soweit, so gut. Leider kann die technische Umsetzung nicht ganz mit der komplexen Spielidee mithalten. Die ausgefüllte Vektorgrafik ruckelt nicht nur zum Steinerweichen, sie ist manchmal auch arg ab-

strakt (das wurde in „Castle Master“ oder „The Colony“ wesentlich besser gelöst). Wohl dem, der ein Radargerät gefunden hat und sich nach ihm richten kann! Leider ist auch die Steuerung nicht gerade vorbildlich ausgefallen: Sehr gewöhnungsbedürftig und unpräzise torzelt der Spieler mit Hilfe der Maus durch die Gegend. Die Tastatur funktioniert zwar etwas besser, ist jedoch unhandlich belegt. Und auch die icongesteuerte Kommunikation mit den Einheimischen läuft nur über eine bescheidene Auswahl von Sätzchen, das aber wenigstens in deutsch. Die Ohren kommen da schon besser weg, ein hübscher Titelsound mit Ohrwurmcharakter sowie jede Menge (wenn auch nicht allzu spektakuläre) Special Effects erwarten den Zuhörer.

Um es auf den Punkt zu bringen: Wer bereit ist, die angesprochenen Schwächen in Kauf zu nehmen, darf sich auf eine spannende und verzwickte Rätseli freuen – wem hingegen mehr um saubere Grafik und exakte Steuerung zu tun ist, der läßt lieber die Finger vom Galactic Empire! (jn)



## Galactic Empire

Grafik:	59%
Sound:	71%
Handhabung:	43%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	59%

Für Fortgeschrittene  
Preis: ca. 99,- DM  
Hersteller: Tomahawk  
Bezug: Bomico

Spezialität: Farbcode-Abfrage, deutsche Anleitung, formatierte Extradisk zum (langatmigen) Speichern von Spielständen erforderlich. Hübsches Intro!

# X-POWER

PROFESSIONAL

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

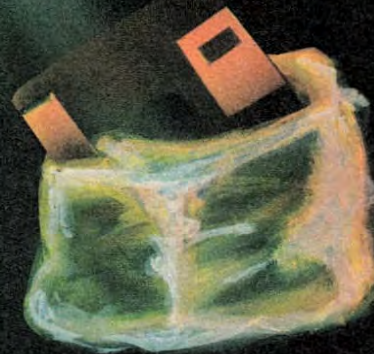
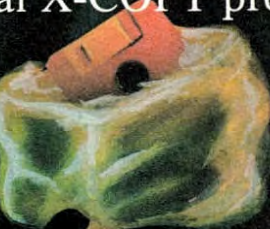
AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000

NORDIC

- Programm-Freeze • Monitor - Assembler
  - Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
  - Sprite Editor • Sound Scan & Replay
  - Packer • Virus-Checker • Came-Cheat
- mit Original X-COPY professional

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



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

Ab Mitte November in ausgewählten Fachgeschäften und Warenhäusern

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

INFO-HOTLINE: 0 22 73 / 27 20

# FATE

## Gates of Dawn

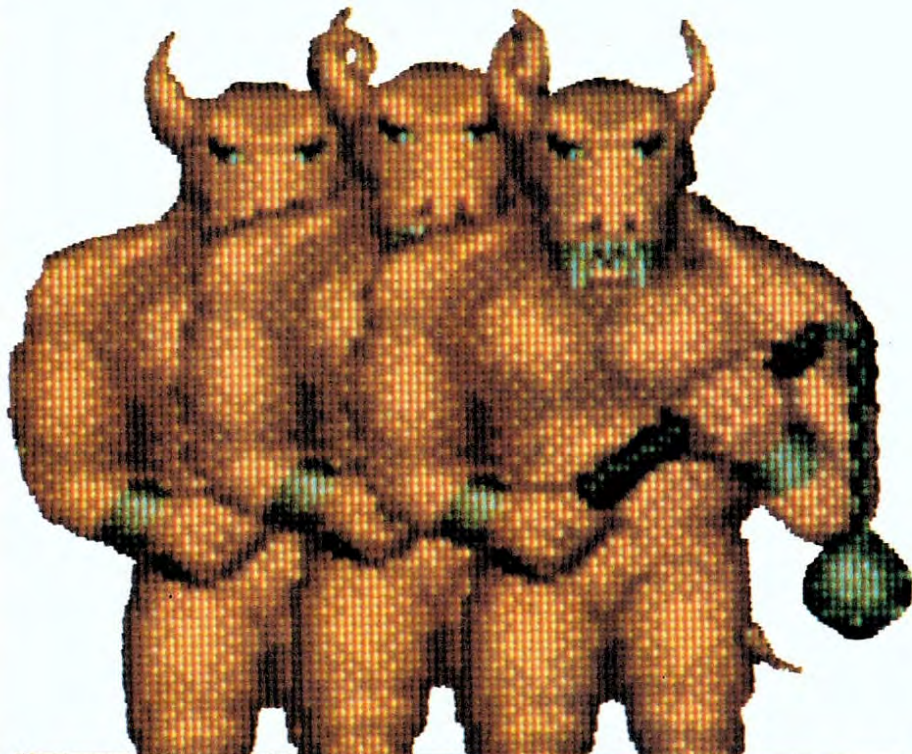
Nein, dies ist nicht der offizielle Nachfolger zu „Legend of Faerghail“. Trotzdem ist reLINES neues Fantasy-Adventure eines der interessantesten Rollenspiele seit langem – ein Game, das die ehrwürdige Konkurrenz noch das Fürchten lehren wird!

Veröffentlicht wird das Spiel wohl erst Anfang Mai, solange müßt Ihr Euch leider noch gedulden. Für diesen Exklusiv-Test stand uns eine Vorabversion zur Verfügung, bei der noch das Intro und die Routinen für die Hard-disk-Installation fehlten. Darüber können wir Euch also nichts erzählen, zum „Rest“ dafür umso mehr! Winwood, der Held des Abenteuers, wird vom fiesen Magier Tardan in eine Parallelwelt entführt. Hier zittert jedermann vor dem alten Finsterling, denn der schikaniert Land und Leute mit seinen Zauberkraften. Daß Winwood ganz gerne wieder Richtung Heimat verduften würde, ist klar – daß der Spieler ihm dabei helfen soll, wohl auch. Nun ist dies zwar die wichtigste, aber beileibe nicht die einzige Aufgabe, die es zu lösen gilt. Auf einer Insel begegnet Winwood z.B. einigen Feen, die das Verschwinden einer Kollegin beklagen – dreimal dürft Ihr raten, wer sie wiederfinden soll! Desweiteren gibt es in diesem Abenteuerland so eine Art U-Bahn, die normalerweise von ganz speziellen Tieren am Laufen gehalten wird; dummerweise ist dieser „Öko-Motor“ ebenfalls abhanden gekom-

**Der Amiga Joker meint:**  
Gates of Dawn ist originell und anspruchsvoll – ein Klassiker von morgen!

men. Natürlich hat Tardan wieder dran gedreht, und auch hier muß sich Winwood etwas einfallen lassen. Außer, er will unbedingt den Rest des Games zu Fuß gehen...

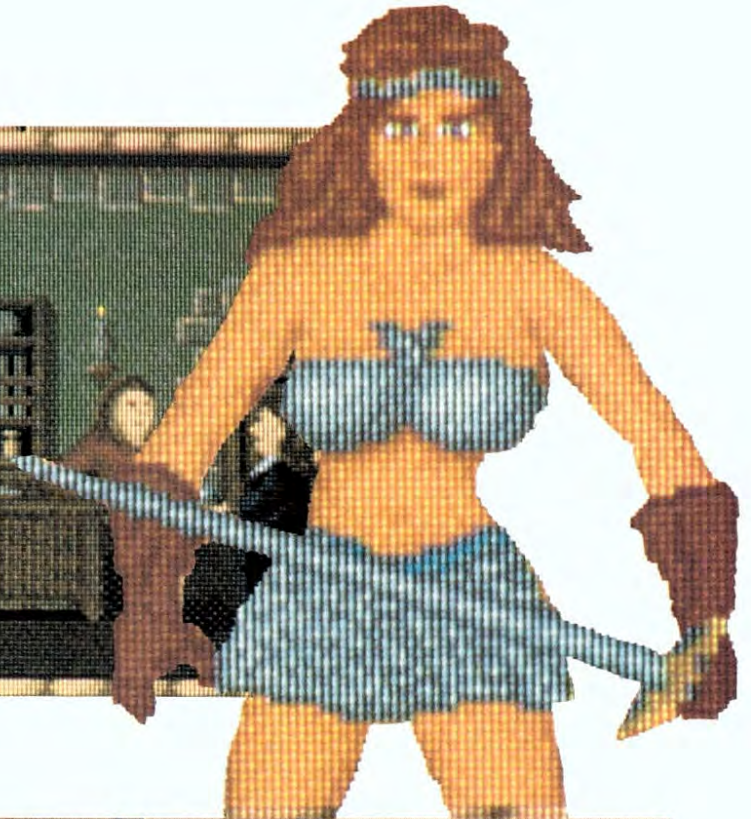
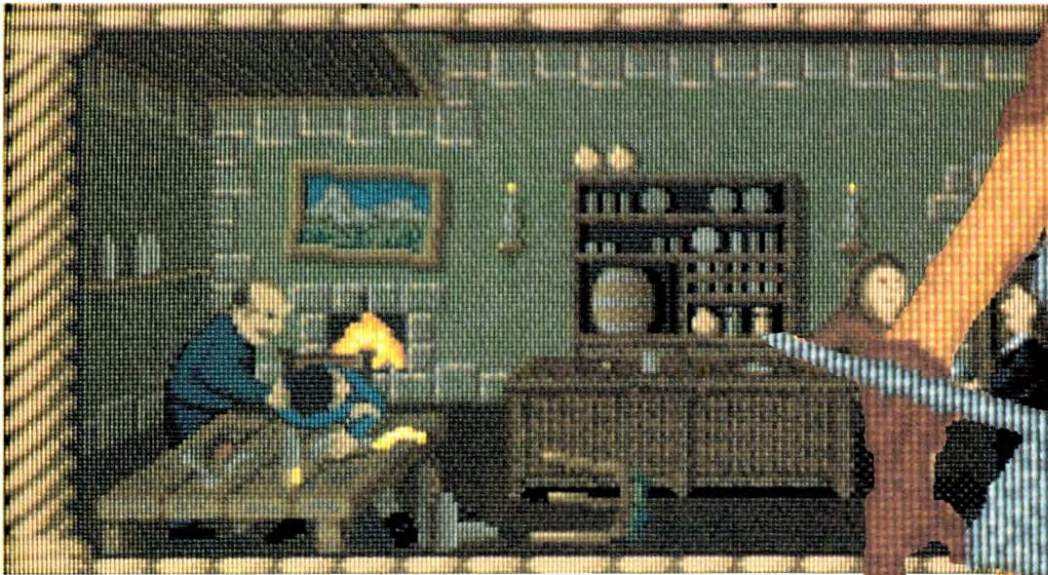
Ganz lassen sich Fußmärsche ohnehin nicht vermeiden, sobald man auf eine Wasserstraße stößt, kommt man aber viel bequemer per Schiff voran. Dabei



gilt es, auf die Windrichtung zu achten und die Segel entsprechend zu setzen – es gibt sogar so etwas wie einen Wetterbericht, der den Spieler über die vorherrschende Windrichtung informiert. Die Gegenden, die man auf der abenteuerlichen Reise durchquert, sind nach dem Baukastenprinzip zusammengesetzt: Es gibt Bäume, Büsche, Felsen und kleine Seen, die zu immer neuen Landschaften kombiniert werden (selbstverständlich kommen auch Städte, Meere und die obligatorischen Dungeons vor). Daß man unterwegs auf gefährliche Gegner trifft, wird wohl niemanden überraschen. Es handelt sich dabei vornehmlich um giftige Schlangen, Kraken oder bössartige Räuber. Um den Unholden eins auf die Mütze zu geben, kann man entweder ein bißchen zaubern oder teilweise ganz verrückte Waffen benutzen. Beispielsweise gibt es da ein langes Seil mit einem Saugnapf, das man auf entfernte Gegner schleudert, um sie näher heranzuziehen! Gekämpft wird auf dem Hauptbildschirm, einen speziellen Kampfscreen gibt es nicht. Die Angreifer

werden dabei perspektivisch richtig dargestellt, das heißt, je näher ein Feind heranrückt, umso größer erscheint er auch im Sichtfenster.

Viele Gegner greifen Gruppen an, aber nicht nur deshalb sollte man dem guten Winwood schon bald ein paar Begleiter zur Seite stellen – manche Probleme sind nur zu lösen, wenn man mindestens zwei Parties hat! So haben einige Dungeons Schalter auf der Außenseite, die von einer Gruppe betätigt werden müssen, während die andere drinnen am Kämpfen ist. Es können maximal vier Parties mit jeweils bis zu sieben Mitgliedern zusammengestellt werden, zwischen denen dann mit der Maus hin- und hergeschaltet wird. Insgesamt stehen ca. 80 Charaktere bereit, die alle über eine eigene Portraitgrafik verfügen und hübsch animiert sind. Es versteht sich von selbst, daß man seine Leute gut behandeln muß, wenn man sie in Krisensituationen nicht verlieren will: sie brauchen zu essen und zu trinken, einige der Burschen zieht es sogar recht häufig in die Kneipe. Kleine Skalen am Bildrand geben Auskunft



darüber, wie es um die einzelnen Figuren gerade steht. Alle Charaktere haben ihr Eigenleben, sie verändern ihre Eigenschaften im Spielverlauf, was gelegentlich bemerkenswerte Auswirkungen hat: Ist beispielsweise eine alte Hexe mit von der Partie, die aus Versehen in einen Jungbrunnen fällt, zieht die Gruppe anschließend mit einem hübschen jungen Mädchen weiter! Man kann aber auch erleben, daß sich eine zaghafte Heilerin zuerst weigert, einen dunklen Gang zu betreten – schickt man einen mutigen Krieger vor, trippelt sie plötzlich (wenn auch zögernd) hinterher.

Besonders schön ist, daß es bei Gates of Dawn nicht so sehr darum geht, möglichst alles abzuschlachten, was einem über den Weg läuft. Natürlich kriegt man auch hier Erfahrungspunkte für das Killen von Monstern, wenn man dagegen unbescholtene Bürger niedermetzelt, gibt es einen Punktabzug. Wer sich wie ein Berserker aufführt, muß sogar damit rechnen, daß die Bewohner des Landes bald Jagd auf ihn machen! Erfahrungspunkte lassen sich aber auch sammeln, indem

man seinen Gesprächspartnern wichtige Informationen entlockt. Die Konversationsmöglichkeiten sind denn auch recht vielseitig: Man kann sich einfach ein bißchen unterhalten, sein Gegenüber gezielt ausfragen oder richtiggehend losbrüllen!

Gates of Dawn ist ein bis ins Detail ausgeklügeltes, sehr komplexes Rollenspiel mit reichlich Aktionsmöglichkeiten, ansprechender Grafik und atmosphärisch stimmiger Geräuschkulisse (Grillen zirpen, Vögel zwitschern, das Wasser plätschert, und der Wind rauscht durch die Baumwipfel). Aufgrund der schwierigen Rätsel ist es aber in erster Linie für erfahrene Krieger & Magier geeignet. Zu Beginn werden zwar auch Einsteiger damit zurecht kommen, weil man anfangs nur auf relativ wenige und harmlose Gegner trifft – im weiteren Verlauf wird's aber wirklich haarig. Wer jedoch vor harten Kopfnüssen, grimmigen Monstern und einer Spieldauer von einigen Monaten nicht zurückschreckt, wird von diesem Game kaum noch loszuziehen sein!

(C. Borgmeier)



### Fate – Gates of Dawn

Grafik:	75%
Sound:	74%
Handhabung:	75%
Spielidee:	86%
Dauerspaß:	91%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	88%
<b>Für Experten</b>	
Preis:	ca. 89,- DM
Hersteller:	reLine
Bezug:	Rushware



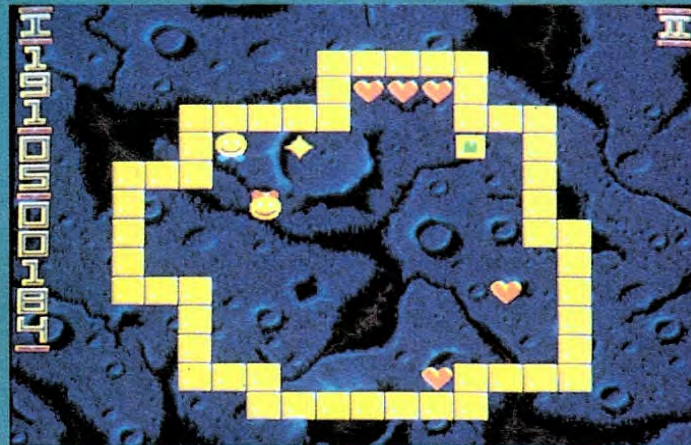
**Spezialität:** Zwei Disketten, Festplatten-Installation wird möglich sein. Ansonsten ist ein Zweitlaufwerk sehr zu empfehlen.

# THE POWER

**Der Amiga Joker meint:**  
Wer gern um die Ecke denkt, der spielt auch gern The Power!

Bei Demonware hat man die wachsamten Augen über die Spiele der Konkurrenz schweifen lassen, „Atomix“ bzw. „Shuffle“ für gut befunden – und flugs eine eigene Tüftelei ähnlicher Machart herausgebracht...

Hier dreht sich alles um Max. Nein, nicht unser Max, sondern ein kleiner Smily, der insgesamt 50 Labyrinth nach seiner geliebten Mini abgrasen soll. Dafür steht ihm nur begrenzt Zeit zur Verfügung, zudem müssen in jedem Level erst alle herumliegenden Herzen eingesammelt werden, ehe der Held seine Mini in die (nicht vorhandenen) Arme schließen darf. Einmal in Bewegung gesetzt, stoppt Max erst wieder beim nächsten Hindernis; genauso verhält



es sich mit den diversen Hilfssteinen, die von gnädigen Programmierern eingebaut wurden. Aber Obacht: Geraten die falschen „Helferlein“ aneinander, wird eines zerstört! Trotz hübscher Scroll-Effekte im Hintergrund bricht die Grafik keine Rekorde, als Sounduntermalung dröhnt „I've got the Power“ aus den Boxen. Auf Dauer nervt der Song gewaltig, die ersatzweise einschaltbaren

FX sind aber auch nicht ganz das Wahre. Steuern läßt sich die Lovestory wahlweise per Maus, Stick oder Tastatur; wer einen Partner zur Hand hat, darf sein Glück auch am gesplitteten Screen versuchen. Zudem kann das Game in zwei (leicht) unterschiedlichen Modi gespielt werden. Dank des rasch ansteigenden Schwierigkeitsgrades bietet The Power schmackhaftes Kraftfutter für die

kleinen grauen Zellen – nur die unübersichtbare Verwandtschaft zu Thalions Denksportaufgaben hinterläßt einen leicht bitteren Nachgeschmack... (jn)



## The Power

Grafik:	48%
Sound:	56%
Handhabung:	82%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	74%

**Für Fortgeschrittene**  
Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: Demonware  
Bezug: Demonware  
Softwarehouse

**Spezialität:** Paßwort-System zur Levelwahl, Editor für neue Labyrinth, die Highscores werden gespeichert.

# Mixed-Up Mother Goose

Ein Sierra-Adventure auf einer halben Seite – sowas erlebt man nicht allzuoft! Ein Amigagame für Vierjährige allerdings auch nicht...

Hierzulande ist Mother Goose ein Nobody, in den Staaten kennt sie jedes Kind. Die Kleinen über'm großen Teich dürften auch wesentlich weniger Schwierigkeiten damit haben, daß Programm und Anleitung komplett in englisch sind – und daß man unbedingt die gängigsten amerikanischen Kinderreime und Schlaflieder kennen sollte!

Wer all dies kann und weiß, wird sich auch nicht darüber wundern, daß er dem kleinen Humpty Dumpty seine Leiter zurückbringen soll oder Mary ihr Lämmchen. Denn um nichts anderes geht es hier: In knapp 50 Screens sind diverse Gegenstände verstreut, die man

ihren rechtmäßigen Besitzern zurückbringen muß. Dazu spaziert man einfach in der Gegend herum, klaubt die Pfeifen, Fideln, Hunde, usw. auf und übergibt sie dem jeweiligen Eigentümer. Zur Belohnung ertönt dann immer das entsprechende Liedchen („Mary had a Little Lamb“). Gegner gibt's keine, irgendwelche anderen Probleme auch nicht – und Spielspaß erst recht nicht! Technisch ist das Game

ebenfalls nicht sonderlich überzeugend: Die Grafiken sind unglaublich blockig und erinnern stark an Sierras erste Gehversuche am PC. Besonders schnell ist die Angelegenheit auch nicht, das Umschalten der einzelnen Screens dauert schon einige Zeit. Dazu ist der Sound geradezu schandhaft dünn und piepsig, der einzige Lichtblick ist die problemlose Steuerung (Maus/Joystick/Tastatur). Nun, Mother Goose wird sicher

viele Freunde finden – aber bestimmt nicht hier... (C. Borgmeier)



## Mixed-Up Mother Goose

Grafik:	29%
Sound:	21%
Handhabung:	68%
Spielidee:	37%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	20%
Red. Urteil:	22%

**Für Anfänger**  
Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: Sierra  
Bezug: Leisuresoft

**Spezialität:** Eine Diskette, Spielstände können gesaved werden. Eine Art Adventskalender gibt's kostenlos dazu.



Kleiner Rückfall in die Gründerjahre...





Wie war 1990, und was bringt uns die Zukunft – szenetechnisch betrachtet? Normalerweise stellt man so tiefeschürfende Fragen ja eher um Silvester herum, aber Dr. Freak ist einfach der Meinung, der März sei ein idealer Monat für Bestandsaufnahmen und Zukunftsausblicke. Und dem Onkel Doktor soll man bekanntlich nicht widersprechen...

Etwa zehn Jahre ist es jetzt her, seit die ersten Raubkopien auf den damals populären „Steinzeitrechnern“ gemacht wurden. Wie überall im Leben, so hat sich auch in der Szene seither einiges zum Guten und manches zum Schlechten hin entwickelt. Da die meisten Leute lieber die schlechte Nachricht zuerst hören (weil man's dann wenigstens hinter sich hat), fange ich mal mit den unangenehmen Dingen an. Unangenehm eigentlich nur aus Szene-Sicht, versteht sich!

Der Spitzenplatz in der Negativ-Hitparade des Jahres 1990 gebührt eindeutig jenen Crackern, die da meinen, es genüge doch voll und ganz, wenn bei einem gecrackten Game nur der erste Level läuft. Tja, was der Softwarefirmen Freud<sup>1</sup>, ist des Raubkopierers Leid: Die Qualität der Cracks läßt ständig nach! Selbst die sogenannten 100%-Versionen entpuppen sich bei genauem Hinsehen meist doch eher als 95%-Versionen, weil sie z. B. des öfteren abstürzen, sich nicht absaven lassen oder andere Unarten haben. Das liegt aber hin und wieder auch an den Spielen selbst. So kamen etwa für eine recht bekannte Wirtschaftssimulation -zig Updates heraus, bis endlich die Version 2.02 (!) fehlerfrei lief. Spaßigerweise gab es

von sämtlichen Versionen auch jeweils eine entsprechende Raubkopie...

Der Amateur-Charakter der Szene gehört mittlerweile ebenfalls der Vergangenheit an: Wer es zu etwas bringen will, kommt kaum darum herum, bei einer der zwei bis drei allesbeherrschenden Mega-Gruppen in die „Lehre“ zu gehen – alleine oder mit einer Kleingruppe steht man auf verlorenem Posten. Dazu gehört auch, daß fast alle Anführer der Szene schon alte Hasen sind, denn ohne die nötige Erfahrung (und natürlich gute Beziehungen) überlebt man an der Spitze nicht lange. Der Trend geht hier ganz klar in Richtung- Professionalität, so wie aus den Garagenfirmen von ehedem heute große Software- oder Computerhersteller geworden sind. Und, daß etliche der besten Programmierer ursprünglich als Cracker angefangen haben, dürfte ja hinlänglich bekannt sein. Trotzdem könnte ich mir gut vorstellen, daß viele Softwarehäuser auf diese Form der Nachwuchsbeschaffung mit Begeisterung verzichten würden...

Kommen wir zu einem eher gemischten Vergnügen, dem Tauschen: Hier haben die schnellen und bis jetzt auch „sicheren“ Modems den Diskettenverkehr per Post nahezu vollständig ver-

drängt (jedenfalls was die Jet Set-Kreise der Szene angeht). Das ist natürlich recht praktisch – man weiß immer gleich, was es gibt, kommt an alles ran, usw. Es hat aber auch dazu geführt, daß der „kleine Lamer von Neben-an“ sich immer schwerer mit der Software-Beschaffung tut. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Ein paar Briefmarken kann sich (vorläufig noch...) jeder leisten, bei einem schnellen Modem für runde 1.000,- DM sieht's da schon etwas anders aus. Nicht zu vergessen die enorm hohen Telefonrechnungen! Außerdem leiden die zwischenmenschlichen Kontakte, denn auch die legendären Cyparties sind durch das Tauschen per Modem ja praktisch überflüssig geworden.

Die Polizeiaktivitäten haben in letzter Zeit übrigens spürbar nachgelassen – dies wird von der Szene natürlich begrüßt, auch wenn keiner genau weiß, warum das so ist. Manche glauben, es wäre nur die Ruhe vor dem Sturm, andere führen es auf die strengen Sicherheitsvorkehrungen bei den Boards zurück.

So traurig es ist, etwas hat sich 1990 nicht geändert: Die Deutschen sind nach wie vor die unerreichten Weltmeister im Cracken! Kein Wunder, daß so manches Programm für den

deutschen Markt erst gar nicht veröffentlicht wird. Warum nimmt sich die Szene hierzulande kein Beispiel an Skandinavien? Dort dreht sich fast alles um Demos; es gibt schon zahlreiche Gruppen, die sich *ausschließlich* auf's Demomachen konzentrieren. Aber auch bei uns ist das Thema groß im Kommen: Data Becker hat kürzlich einen Demo-Maker veröffentlicht, auf dem der Name von „Red Sector“ prangt.

Und die letzte Prophezeiung für 1991: Der Amiga wird noch populärer werden, als er jetzt schon ist! Das ist genauso sicher wie die Tatsache, daß es nächsten Monat wieder einen Szenebericht geben wird. Bis dann,

Euer

DR. FREAK

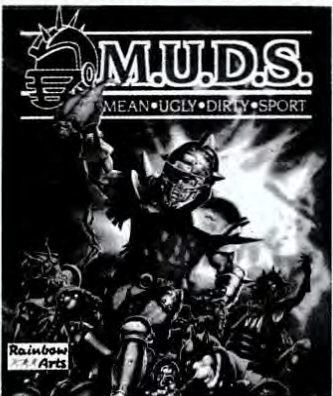
Joker Verlag  
„Dr. Freak“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

# World Wonders

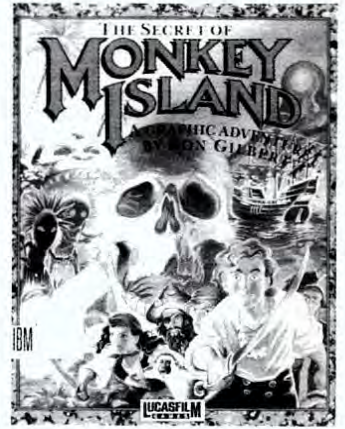
Computer-Shop of the 90's.



- 1 MB Speichererweiterung mit Uhr, abschaltbar ..... 159,00
- 4D-Sports Boxing ..... dt. 69,90
- Alcatraz ..... dt. 69,90
- Alpha Waves ..... dt. 69,90
- Altered Destiny ..... dt. 69,90
- ATF 2 ..... dt. 62,90
- Atomic Robokid ..... dt. 62,90
- Awesome ..... dt. 80,90
- Back to the Golden Age ..... a.A.
- Badlands ..... dt. 62,90
- Bards Tale 3 ..... a. A.
- Bar Games ..... dt. 62,90
- B.A.T. .... kompl. dt. 76,90
- Battle Command .. kompl. dt. 69,90
- Battle Isle ..... dt. 62,90
- Battlestorm ..... dt. 62,90
- Betrayal ..... 76,90
- Big Business ..... kompl. dt. 59,90
- Billy the Kid ..... dt. 62,90
- Bomber Bob ..... dt. 62,90
- Brainblasters ..... dt. 62,90
- Buck Rogers ..... 76,90
- Cadaver ..... kompl. dt. 69,90



- Captive ..... dt. 62,90
- Carthage ..... dt. 69,90
- Champion of Ray ..... dt. 69,90
- Chase HQ 2 ..... dt. 62,90
- Corporation ..... dt. 62,90
- Crime Time ..... kompl. dt. 62,90
- Crown ..... kompl. dt. 62,90
- Cruise for a Corpse ..... dt. a.A.
- Curse of t. Azure Bonds .. dt. 74,90
- Dick Tracy ..... kompl. dt. 65,90
- Dino Wars ..... kompl. dt. 59,90
- Dragonbreed ..... dt. 62,90
- Dragonflight ..... dt. 74,90
- Dragon Wars ..... dt. 69,90
- Duck Tales ..... dt. 62,90
- Elvira ..... kompl. dt. 80,90**
- Epic ..... dt. 62,90
- E-Swat ..... dt. 62,90
- Exterminator ..... dt. 69,90
- F-19 Stealth Fighter ..... dt. 76,90
- Flip it & Magnose ..... dt. 65,90
- Galactic Empire .. kompl. dt. 76,90
- Geisha ..... kompl. dt. 69,90
- Golden Axe ..... dt. 62,90
- Great Courts 2 ..... dt. 69,90
- Gremlins 2 ..... dt. 62,90
- Maupiti Island ..... kompl. dt. 69,90
- Medusa 2 ..... kompl. dt. 69,90
- Mighty Bombjack ..... dt. 69,90
- Mig 29 Fulcrum ..... dt. 80,90
- M.U.D.S ..... kompl. dt. 62,90**
- Murders in Space kompl. dt. 69,90
- Mystical ..... dt. 62,90
- NAM (Vietnam) ..... dt. 76,90
- Narc ..... dt. 62,90
- Navy Seals ..... dt. 62,90
- Never Ending Story 2 .... dt. a.A.
- Nightshift ..... dt. 59,90
- Nitro ..... dt. 62,90
- Obitus ..... dt. 80,90
- Operation Stealth . kompl. dt. 62,90
- Over the Net ..... dt. 69,90
- Pang ..... dt. 62,90
- Panza Kick Boxing ..... dt. 62,90
- Paradroid 90 ..... dt. 62,90
- Plotting ..... dt. 62,90
- Pool of Radiance ..... dt. 69,90
- Powermonger ..... dt. 76,90
- Puzznic ..... dt. 62,90
- Rick Dangerous 2 ..... dt. 62,90
- Riders of Rohan ..... dt. 69,90
- Robocop 2 ..... dt. 62,90



- The final Whistle ..... a.A.
- T. Mutant Hero Turtles .... dt. 69,90
- Toki ..... dt. 62,90
- Total Recall ..... dt. 62,90
- Tournament Golf ..... dt. 69,90
- Transworld ..... kompl. dt. 64,90
- Turrican 2 ..... 59,90
- Ultima 5 ..... 74,90
- Wheels of Fire ..... 74,90
- Wild West World .. kompl. dt. 89,90
- Wolfpack ..... dt. 80,90
- Wonderland ..... 74,90
- World Soccer ..... dt. 34,90
- Wrath of the Demon ..... 74,90
- Z-Out ..... dt. 62,90

## VIDEOPREISLISTE Nr. 6

- 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, Elvira ... u.v.a.
- Videopreisliste Nr. 6 für nur: 19,90 DM

Copyright, Idee und alle Rechte bei World of Wonders

- Hard Drivin 2 ..... dt. 69,90
- Indianapolis 500 ..... dt. 69,90
- Invest ..... kompl. dt. 62,90
- Ishido ..... dt. 69,90
- James Pond ..... dt. 62,90
- Legend of Billy Boulder .. dt. 62,90
- Lemmings ..... dt. 62,90
- Lettrix ..... kompl. dt. 62,90
- Light Corridor ..... dt. 62,90
- Line of Fire ..... dt. 62,90
- Live and Death ..... 69,90
- Loopz ..... dt. 62,90
- Lost Patrol ..... kompl. dt. 62,90
- Lotus Esprit Turbo ..... dt. 62,90
- M1 Tank Platoon ..... dt. 76,90
- Masterblazer ..... dt. 69,90
- Saint Dragon ..... dt. 69,90
- Second World ..... kompl. dt. 59,90
- Secret of Monkey Island ..... kompl. dt. 76,90**
- Simulcra ..... dt. 62,90
- Sly Spy ..... dt. 62,90
- Speedball 2 ..... dt. 71,90**
- Spindizzy Worlds ..... dt. 62,90
- Star Control ..... dt. 74,90
- Strider 2 ..... dt. 62,90
- Stun Runner ..... dt. 62,90
- Super Off Road Racer .... dt. 62,90
- Super Skweek ..... a.A.
- Supremacy ..... dt. 74,90
- Team Suzuki ..... a.A.
- Team Yankee ..... dt. 80,90

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

\*\*\*\*\*

### Lösungsbücher:

\*\*\*\*\*

- Buck Rogers ..... 29,90
- Cadaver ..... dt. 29,90
- Crime Time ..... dt. 29,90
- Dungeonmaster ..... dt. 29,90
- Fatal Heritage ..... dt. 29,90
- Future Wars ..... dt. 29,90
- Indiana Jones Adv. .... 29,90
- Legend of Fairghail .... dt. 29,90
- Loom ..... dt. 29,90
- Operation Stealth ..... dt. 29,90
- Secret of Monkey Island dt. 29,90

**andere Bücher auf Anfrage !**

## BESTELLUNGEN AB 90,00 DM VERSANDKOSTEN FREI!

Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! — System angeben

W.o.W. Berlin	*	W.o.W. Solingen	*	W.o.W. Frankfurt	*	W.o.W. Stuttgart
ab 25.1.91	*	ab 5.2.91	*	Höhenstr. 31	*	Teckstr. 20
nur Versand!	*	nur Versand!	*	6231 Schwalbach	*	7730 Schwenningen
Tel: 0 30 / 3 24 63 26	*	Tel: 02 12 / 20 13 98	*	Tel: 0 61 96 / 8 24 67	*	Tel: 0 77 20 / 6 23 91
Mo - Fr: 16 - 21 Uhr	*	Mo - Fr: 17 - 21 Uhr	*	Mo - Fr: 9 - 21 Uhr	*	Mo - Fr: 17 - 21 Uhr
	*	Sa: 12 - 15 Uhr	*	Sa: 9 - 14 Uhr	*	Sa: 9 - 14 Uhr

Serviceleistungen: Eilpost-Service: 7,- DM — Sicherheitskarton: 3,- DM

Versandkosten: Nachnahme: 8,- DM — Vorkasse: 4,- DM

Preisänderungen vorbehalten — für Druckfehler keine Haftung



# UP &

**up**<sup>2</sup> prep 1 to or in a higher place; upwards by way of: He climbed up the hill/the stairs/the ladder. 1 The water got up my nose. 2 to or at the top or far end of: Her office is up those stairs. They live just up the road. (= further along the road from here) 3 against the direction of the current of: sailing up the Seine 4 BrE nonstandard to; up to; at: I'm going up the West End tonight. | He's up the pub. 5 up and down: a higher and lower on: I was up and down the stairs all day answering the door. b backwards and forwards along: His eyes moved up and down the rows of people, looking for his son's face. 6 Up yours! BrE taboo sl (used for expressing great dislike for or annoyance at a person)

# DOWN

**down**<sup>2</sup> adj 1 [F] in low spirits; DEPRECATED: He was very down after losing his job. 2 [A] directed or going down: the down escalator the down train (from London or any central place) 3 [F] behind an opponent (by): He was down (by) two sets to one, but went on to win the tennis match. 4 [F] in/nt finished, already dealt with: eight down and two to go. 5 [F] tech (of computer systems) not in operation: The computer is down now, but should be back up in an hour. opposite up 6 down for entered on the list for a race, school, etc.) What subjects are you down for this term? 7 down on in/nt having and expressing a low opinion of: Don't be so down on him. see also be down on one's luck (LUCK)

Und hier kommen sie wieder frisch aus dem Zählwerk – die neuen Charts! Ein weiteres Mal wurden weder Kosten noch Mühen gescheut, die knapp drei Millionen Postkarten zu sortieren, auszuwerten und anschließend wegzuworfen...



## Lesercharts

1. (1) PIRATES!
2. (2) KICK OFF 2
3. (6) POWERMONGER
4. (4) INDIANA JONES (ADV.)
5. (7) NORTH & SOUTH
6. (3) SIM CITY
7. (10) LOOM
8. (5) POPULOUS
9. (8) LEGEND OF FAERGHAIL
10. (-) SECRET OF MONKEY ISLAND

## Redaktionscharts

1. TURRICAN II
2. FATE - GATES OF DAWN
3. SPEEDBALL 2
4. GEM'X
5. DRAGONWARS
6. BATTLESTORM
7. HARD DRIVIN' 2
8. KILLING CLOUD
9. EXTERMINATOR
10. A PREHISTORIC TALE

## Leser-Flops

1. DAS HAUS
2. NUCLEAR WAR
3. DAS MAGAZIN
4. ASTATE
5. SPIDERMAN

## Verkaufscharts

1. (2) TRANSWORLD
2. (4) M1 TANK PLATOON
3. (3) POWERMONGER
4. (-) ELVIRA
5. (5) F-19 STEALTH FIGHTER
6. (1) ULTIMA V
7. (-) PANZA KICK BOXING
8. (7) INVEST
9. (6) CADAVER
10. (-) ON THE ROAD

## Redaktions-Flops

1. DEFENDER II
2. TYPHOON OF STEEL
3. BADLANDS PETE
4. WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER
5. MIXED-UP MOTHER GOOSE

Na schön, wenn schon der Kaffee nicht kommt, dann wollen wir uns ersatzweise die neuen Charts anschauen, das bringt den Kreislauf auch auf Trab. Aber eins vorweg: Es ist schon erstaunlich, wie schnell sich gewisse Ereignisse in der großen weiten Welt auf den Computermonitoren widerspiegeln. So erleben die verschiedenen Panzer- und Flugsimulationen in den letzten Wochen einen deutlichen Auftrieb bei den Verkaufscharts! Da sich dies (abgesehen von „M1 Tank Platoon“) unterhalb der Schwelle des zehnten Platzes abspielt, könnt Ihr's nicht verfolgen, aber wissen sollt Ihr es wenigstens. Der Golf-Krieg im Wohnzimmer – vielleicht schreibt Ihr uns mal, wie Ihr darüber denkt? Nun wollen wir Euch aber nicht länger zappeln lassen: In den Lesercharts ist der Gewinner des Monats eindeutig „Powermonger“. Knapp hinter dem Zweitplatzierten konnte das Bullfrog-Game in die Medaillenränge vorstoßen. „Cadaver“ ist schon wieder draußen, es mußte „Monkey Island“ weichen. Ansonsten gibt es nicht viel Neues, die Verkaufscharts sind da schon weitaus lebendiger: Die überraschendste Entwicklung ist wohl die rasche Tal-fahrt von „Ultima V“. Was ist los mit den Avataren?

Alle nach Britannia verschwunden??? Mit „Elvira“, „Panza Kick Boxing“ und „On the Road“ sind jedoch wieder drei hoffnungsvolle Neulinge zu verzeichnen. Zum guten Schluß nehmen wir Eure Flops unter die Lupe: „Prosoccer“ hat uns bereits wieder verlassen, dafür hätten wir den „Spiderman“ anzubieten. Mal sehen, ob er diesen Ehrenplatz länger halten kann. Und die Tops & Flops der Redaktion? Na, die könnt Ihr Euch nun wirklich selber angucken... Es folgt unsere übliche Bitte: Nimm Postkarte, schreibe Hits und Flops auf, schicke an uns.

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

Selbstverständlich verlosen wir (unter *allen* Einsendern) wieder die heißesten Sachen, und zwar:

- 1 x Dragon's Lair II
- 1 x Das Stundenglas
- 1 x Battle Command

sowie dreimal drei Bögen mit Joker-Diskettenaufklebern. Schreibt also gleich mit auf, was Ihr gerne gewinnen würdet, und vergeßt Euren Absender nicht!

# ROCKUS



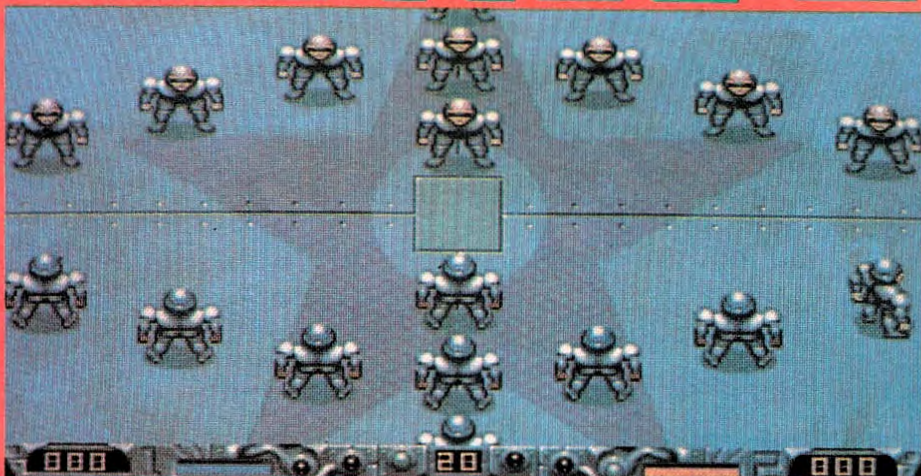
# SPEEDBALL 2

Die Bitmap Brothers haben von jeher ein glückliches Händchen bei ihren Fortsetzungen, man denke nur an „Xenon II“. Und die Neuauflage des Brutalo-Sports hat ja schon am ST recht gut ausgesehen, mit der brandneuen Amigaversion haben sich die Jungs aber mal wieder selbst übertroffen!

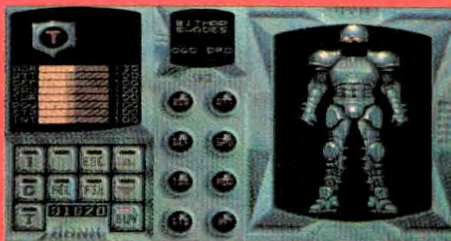
**Der Amiga Joker meint:**  
Kein Zweifel: Speedball 2 ist der Sport der Zukunft!

Und das war bestimmt nicht einfach, denn schließlich ging es darum, einen Meilenstein der Softwaregeschichte nochmals zu verbessern: Als „Speedball“ vor ca. zwei Jahren herauskam, war so gut wie jeder von dem futuristischen Sportspektakel begeistert – das Game war nicht nur unheimlich schnell, sondern auch noch genial einfach zu handhaben. Regeln gab es praktisch keine, man mußte einfach den „Ball“ (eine Stahlkugel) irgendwie ins gegnerische Tor bugsieren – ohne Rücksicht auf Verluste!

Daran hat sich auch bei der Fortsetzung nichts geändert, es sind aber einige Features hinzugekommen: Torwiederholungen (mit Speichermöglichkeit), auf dem vergrößerten Spielfeld liegen nun massenhaft Extras,



wie Tor-Multiplikatoren, Prellkugeln, Warp-Felder und diverse Bonusgegenstände herum, Sanitätsroboter tragen verletzte Spieler vom Platz, wichtige Ereignisse (z. B. das „Ableben“ eines Teilnehmers) werden eingeblendet und so weiter und so fort. Aber vor allem darf man sich nun auch als Manager betätigen, also neue Leute kaufen, ausrüsten und trainieren. Jeder Spieler hat acht verschiedene Werte, von der völlig unwichtigen Intelligenz bis zur allesentscheidenden Aggressivität. Mit Fitneßdrinks erhöht man die Ausdauer, mit „Bitmap Shades“ steigert man die Aggressivität – sofern da überhaupt noch etwas zu steigern ist... Es gibt jetzt Knockout-, Liga-, Cup- und Übungsmodi, und der Schwierigkeitsgrad ist ungefähr auf das Doppelte angewachsen (von den



zwei Ligen ist eine schwer, die andere noch viel schwerer!). Was sich nicht geändert hat, ist die gelungene Steuerung und die Spieldauer: zweimal 90 Sekunden, dann ist alles vorbei. Grafisch und soundmäßig haben die Bitmaps so ziemlich alles aus dem Rechner herausgeholt, was in diesem Genre überhaupt machbar ist: 32 Farben (im Gegensatz zur ST-Version, die mit 16 auskommen muß), eingeblendete Siegerfotos, fetzige Titelmusik,

irre Effekte und eine knackige Sprachausgabe. Leider ist nicht alles nur besser geworden, so ist der Screen jetzt nicht mehr im PAL- sondern im NTSC-Format, und das Scrolling ruckelt etwas stärker als im ersten Teil. Besonders betrüblich ist, daß es nur einen Zwei-Spieler-, aber keinen Vier-Spieler-Modus gibt: Wer weiß, wieviel Spaß z. B. „Kick Off 2“ zu viert macht, ärgert sich schon darüber, daß die Bitmaps hier nichts Vergleichbares eingebaut haben.

Schwamm drüber, trotz der kleinen Mängel zählt Speedball 2 schon jetzt zu den besten Sportspielen des Jahres – wer den ersten Teil mochte, wird absolut hingerissen sein. Nachahmer wie „Future Basketball“ oder das grauenhafte „Prosoccer 2150“ könnt Ihr ab sofort vergessen, jetzt heißt's wieder: Möge der Härtere gewinnen! (mm)



## Speedball 2

Grafik:	84%
Sound:	89%
Handhabung:	90%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	90%

Für Experten  
Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: Imageworks  
Bezug: Korona Soft



**Spezialität:** Sehr gute deutsche Anleitung, zum Speichern ist eine Extradisk erforderlich.

# JUDGE DREDD

Heutzutage hat ja fast die gesamte Comic-Prominenz schon eine Digitalisierungskur hinter sich, wer oder was blieb da noch für Virgin? Natürlich die hierzulande weniger bekannten Heftchen-Heroen, zum Beispiel diese amerikanische Kreuzung aus Richter und Henker.



Das Hintergrundscenario läßt an Dürsterkeit nichts zu wünschen übrig: Im 23. Jahrhundert wurde die Mega City One errichtet, um der drohenden Überbevölkerung Herr zu werden. Mittlerweile wohnen 400 Millionen Leute in dem Städtchen, wovon sich ein erklecklicher Teil die Zeit mit Mord und Totschlag vertreibt. Also wurden Schnellrichter eingeführt, die ihre Urteile gleich selbst an Ort und Stelle vollstrecken – mit der Waffe in der Hand. Der gefürchtetste von ihnen ist Judge Dredd; hier und heute soll er sechs umfangreiche Level voller böser Gegner „säubern“. Dabei hilft ihm sein Lawgiver (unsereins sagt noch Pistole dazu), der außer normalen Kugeln auch tödliche Laserstrahlen und zielsuchende Raketen verschießen kann – vorausgesetzt, man findet sie. Außerdem kann der Brutalo-Richter seinen

Lawmaster herbeirufen, ein Motorrad, das auf's Wort gehorcht wie ein wohlzogener Hund. Mann, da wird der Knightrider aber neidisch sein... In jedem Level gilt es, einen speziellen Auftrag zu erfüllen (z.B. bestimmte Einrichtungen zerstören) und gleichzeitig darauf zu achten, daß die Kriminalitätsrate nicht allzusehr steigt. Letzteres verhindert man einerseits durch zügiges Vorgehen, andererseits durch das „Verurteilen“ möglichst vieler Bösewichte – in der Praxis ähnelt das Feature einem Zeitlimit. Am Ende jedes Spielabschnitts darf dann noch ein Schlußmonster gekillt oder irgendeine Sonderaufgabe erledigt werden. Grafisch geht's hier im allgemeinen eher bläßlich-düster zu, immerhin sind die Gegner recht ordentlich animiert und halbwegs abwechslungsreich (Fettklöße,

Mutanten, Amoeben, Schleimhaufen, Roboter, etc.). Es wird flüssig gescrollt, und einzelne Endbilder sind sogar richtig hübsch anzusehen. Trotzdem kann die Optik insgesamt nicht so richtig überzeugen, dazu sind die Sprites etwas zu lieblos ausgearbeitet, die Farben zu traurig und die Zwischenbilder viel zu lächerlich (stellt Euch ein Comic auf Spectrum-Niveau vor...). Ein gemischtes Vergnügen bietet auch der Sound, hier paart sich eine ausgezeichnete Titelmusik mit mäßigen Effekten. Daß das Spiel letztlich nicht über solides Mittelmaß hinauskommt, liegt auch an der Handhabung: Man wird zwar nie unfair angegriffen, aber das Springen auf eine der vielen auf- oder abwärts führenden Rampen artet meist zur Geduldsprobe aus; dazu kommt, daß Judge Dredd den Gegnern völlig schutzlos ausgeliefert ist, solange er auf seinem Lawmaster sitzt – und das nervt einfach! Trotzdem können Freunde harter Actionkost ja mal

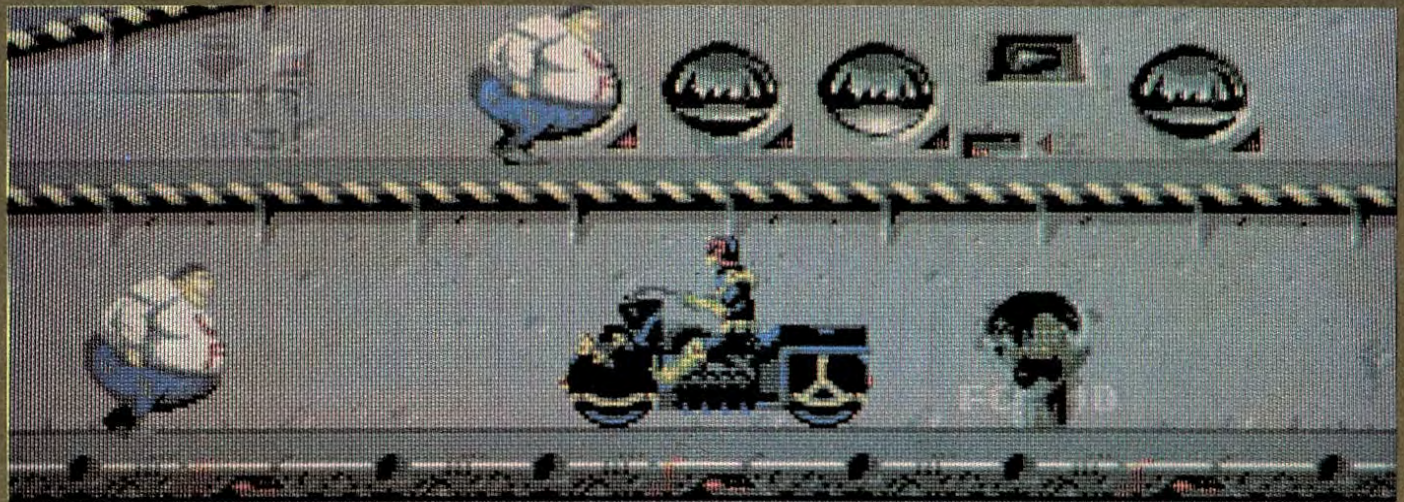
ein Auge riskieren, denn schließlich: wie oft im Leben bekommt man schon die Chance, als ballender Richter durch die Straßen zu ziehen? (mm)



## Judge Dredd

Grafik:	57%
Sound:	58%
Handhabung:	55%
Spielidee:	59%
Dauerspaß:	59%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	57%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 69,- DM
Hersteller:	Virgin
Bezug:	Funtastic

Spezialität: Zwei Disks, nur teilweise eingedeutschte Anleitung, Poster und Übersichtsplan. Wer mag, kann vor Spielbeginn allerlei Daten über ein Pseudo-Terminal abrufen.



die

„BESTE DEUTSCHE WIRTSCHAFTSSIMULATION DES JAHRES 1990“

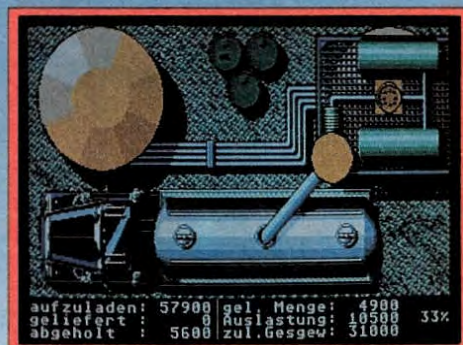
(Unabhängiges Bewertungsgremium für Computerspiele e.V.)

13. April 1993, 12.25 Uhr. Auch als Spediteur hat man es nicht leicht, sein täglich' Brot zu verdienen. Doch wozu ist man Profi: Knapp, aber gut kalkuliert, werden die Angebote der Konkurrenz unterboten - und so die lukrativen Aufträge ergattert. Beispielsweise einen Container mit 20 Tonnen Büromöbel von London nach Tunis bringen - innerhalb von nur 24 Stunden. Jetzt sind's nur noch sechs Stunden Fahrzeit bis zum Ziel. Eigentlich kann nichts mehr schief gehen. Doch die Schotterstraßen durch Nordafrika sind tückisch und strapazieren Mensch und Maschine...



### Features:

- \* Simulation des Speditionsgeschäftes im Europa der 90'er Jahre
- \* Strategiespiel für 1-6 Spieler bzw. Computergegner
- \* 10 Schwierigkeitsstufen
- \* High- und Low-Score-Tabellen
- \* beliebig viele Spiele speicherbar
- \* Spielziele in weiten Grenzen variierbar
- \* Trucks mit unterschiedlichen Leistungs- und Verbrauchswerten zusammenstellbar
- \* Waren- und Firmenkatalog mit Texteditor beliebig veränder- und erweiterbar
- \* Wettereinflüsse und Polizeikontrollen zuschaltbar
- \* Interaktionsmöglichkeiten: Sabotage, Spionage, Diebstahl, Bestechung, Anklage, Wahl zum Trucker des Monats
- \* Spekulationsgeschäfte mit Immobilien, Waren, Fahrzeugen, Aufträgen...
- \* hochwertige, voll bedienbare technische Ausstattung des Speditionsbüros: Computer mit GUI, Funkgerät, Telefon
- \* Notizbuch-Funktion
- \* integrierter Virentest für Programm und Bootsektor
- \* 72-seitiges Handbuch
- \* Installationsprogramm für Festplatte
- \* DM 89,95 (unverbindliche Preisempfehlung)



ON THE ROAD. Nach WALL STREET WIZARD die neue Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES. Für jeden

- \* Atari ST mit SW- oder Color-Monitor und 720 kB-Laufwerk.
- \* Amiga mit 512 kB RAM.
- \* PC-Version in Kürze (Ab 512 kB RAM, Maus erforderlich).  
Wahlweise 3,5" oder 5,25"-Disketten.  
Mit Grafiken für CGA-, EGA- und Hercules-Karten!

Vertrieb:

**BONNICO**

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach  
Telefon (06107) 62067

Leisuresoft Vertriebs GmbH  
Industriestraße 23 · 4709 Bergkamen 5  
Telefon (02389) 7800

Sie haben ein Programm geschrieben? Oder wollen für uns programmieren? Dann rufen Sie uns an:

LIFETIMES/Expert Software · Pestalozzistraße 6 · 4350 Recklinghausen  
Telefon (0 23 61) 3 62 67 · Telefax (0 23 61) 65 27 44 · Btx 0 23 61 37 32 14 · Mailbox (0 23 61) 37 32 14

# OPERATION COM-BAT COMPUTER BATTLE GAME

**Der Amiga Joker meint:** Operation Com.Bat ist eine Konfliktsimulation, die sich sehen lassen kann!

Während die Welt voll Sorge Richtung Golf blickt, zeigen manche Softwarehäuser ihre „Feingefühligkeit“, indem sie ausgerechnet eine Konfliktsimulation veröffentlichen. In vorliegendem Fall sogar eine recht gelungene...

Technisch sind derlei Spielen oft ebenso mies, wie ihre Thematik fragwürdig ist. Nicht so Operation Com.Bat: Zwar könnte die Optik etwas detailreicher sein, aber für ein Game dieser Gattung ist die Darstellung der Landschaften (mit Bergen, Flüssen, Straßen, etc.) und Geräte (Panzer, Geschütze, Versorgungs-

fahrzeuge, usw.) geradezu vorbildlich. Gut, den Sound kann man auch hier vergessen, aber der leicht erlernbare Spielablauf hält den Computer-Feldherrn recht lange bei der Stange. Eine rote und eine blaue Armee stehen sich auf einem von sechs (mehrere Screens großen) Territorien gegenüber und versuchen, jeweils



das gegnerische Hauptquartier zu zerstören. Auf einem Radarschirm erkennt man die Position der Einheiten und die Geländebeschaffenheit – pro Runde kann z.B. ein Fahrzeug nur einmal und innerhalb eines bestimmten Radius aktiv werden. Dazu klickt man mit der Maus auf den gewünschten Punkt am Radar, dann schaltet der Rechner auf das entsprechende Feld um. Sobald das Kriegsgerät in günstige Position gebracht wurde, können die Rohre der Panzer und Kanonen in alle Richtungen gedreht werden, um den Feind (innerhalb ih-

rer Reichweite) zu beackern. Wäre die internationale Lage etwas entspannter, könnte man Operation Com.Bat also bedenkenlos weiterempfehlen – aber so? (C. Borgmeier)

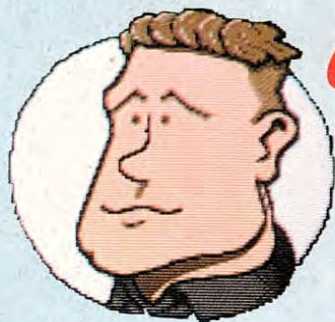


**Operation Com.Bat**

**Grafik:** 51%  
**Sound:** 18%  
**Handhabung:** 78%  
**Spielidee:** 61%  
**Dauerspaß:** 78%  
**Preis/Leistung:** 68%  
**Red. Urteil:** 75%

**Für Anfänger**  
**Preis:** ca. 89,- DM  
**Hersteller:** Merit Software  
**Bezug:** Funtastic

**Spezialität:** Wahlweise Computergegner oder menschlicher Kontrahent, Modem-Option vorhanden. Komplett in englisch.



## GAZZA II

Der Managerteil bietet so das Übliche: Man kann Teams zusammenstellen, aus vier Ligen Spieler an- und verkaufen, Taktiken (sehr detailliert) festlegen, verschiedene Plätze auswählen, Kredite auftreiben, die Windgeschwindigkeit bestimmen, Tabellen editieren usw.. Grafisch sind die Menüs sehr hübsch, nur an die unendlich vielen Icons muß

Die Weltmeisterschaft ist zwar schon ein Weilchen her, aber an Englands bulliges Fußballidol Paul Gascoigne erinnert Ihr Euch bestimmt noch – dies ist „seine“ Soccer-simulation...

Der Vorläufer erschien in Deutschland unter dem Namen „Bodo Illgners Super Soccer“ und war ein reines Actiongame für ein oder zwei Spieler. Beim Nachfolger wurde nun ein Managerteil integriert, das Geschehen auf dem Rasen wird jetzt in typischer „Kick Off“ Manier präsentiert, und es können bis zu 16 Spieler teilnehmen (als Manager und Trainer, bei den Matches dürfen maximal zwei aktiv mitmischen).



man sich erst gewöhnen – dann kommt man aber problemlos zurecht. Ungeduldige können das Managen auch sein lassen und sich gleich in die Rasen-Action stürzen; dort geht's ähnlich wie bei „Kick Off“ zu (Draufsicht), nur daß horizontal und nicht vertikal gescrollt wird. Gesteuert wird immer der Kicker, der gerade am nächsten zum Ball steht, zur Gesamtübersicht dient ein eingblendeter „Radarschirm“. Im Gegensatz zum Managerteil ist die Grafik am

Feld eher kläglich: Die Sprites laufen ziemlich zappelig herum, und das Scrolling ist nicht gerade augenschonend. Dafür gehen Steuerung und Sound in Ordnung – insgesamt also kein Spitzengame, aber gehobene Durchschnittskost. (C. Borgmeier)



**Gazza II**

**Grafik:** 58%  
**Sound:** 61%  
**Handhabung:** 69%  
**Spielidee:** 54%  
**Dauerspaß:** 61%  
**Preis/Leistung:** 59%  
**Red. Urteil:** 61%

**Für Anfänger**  
**Preis:** ca. 79,- DM  
**Hersteller:** Empire  
**Bezug:** Funtastic

**Spezialität:** Spielstände sind abspeicherbar, die Anleitung ist deutsch. Anstecknadel und Poster in der Packung.



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

## Über 5.500 PD-Disks aus ca. 150 Serien zur Zeit lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, Faug, RBS, Auge, Tornado, Pornoschow, Cactus, TBAG, Panorama, Safe....

**2.10 DM** je 3,5" PD-DISK bei Abnahme von 100 Stück

**2.20 DM** bei Abnahme von 1 - 99 Stück

Preise inkl. 3,5"-Disk / -inkl. Etiketten / - mit doppeltem  
"Verify"- auf 1a NoName-Disks kopiert.

● **BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN!** ●

## ABO-MÖGLICHKEIT

auf Neuerscheinungen aller oder nur bestimmter Serien!

**3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10.- DM**  
(Scheck, Briefmarken oder bar) zzgl. 2,50 DM Porto.

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

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

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

**DELUXE-BENCH 29.90 DM**

Eine Superdisk!!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI!  
1,3 MB der besten AMIGA-Arbeitsflächen in komprimiertem Format. Be-  
reits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetteste  
Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Wei-  
tere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-  
Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmsschoner,  
ein- + ausschalten des Audio-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuer-  
ung, Utili-Master z. Ausführen aller CLI-Befehle per Mausclick usw. ....

## UNSERE ABC-SOFT-SERIE ENTHÄLT NUR AUSGEWÄHLTE SPITZENPROGRAMME!

- 1 Videodatei und Etikettendruck, deutsch DM 5.-
- 2 Return to Earth, die Weltraum-Handels-  
Simulation DM 5.-
- 3 D-Sort III, Diskettenverwaltungsprogramm  
in deutsch DM 5.-
- 4 Virus-Control V 1.3 erkennt auch Linkviren,  
deutsch DM 5.-
- 5 Tetricx, der Spielhallenhit DM 5.-
- 6 New-Tek-Sound Grafik- und Animationsdemo! Hier  
zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10.-
- 7 Aktien eine Aktienverwaltung in deutsch DM 5.-
- 8 Haushaltsbuchführung komplett in deutsch DM 5.-
- 9 Blizzard ein Super-Ballerspiel DM 5.-
- 10 Star-Trek erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffs  
Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher 3 Disks DM 15.-
- 11 Power-Packer V2.3b Spitzendatencruncher DM 5.-
- 12 DME-Editor in deutsch konfiguriert! DM 5.-
- 13 The Ultimate Game Editor V2.5 zum Verändern von  
z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale,  
in deutsch DM 5.-
- 14 Xytronic intergalaktisches Handelssimulation,  
deutsch DM 5.-
- 15 Zatur ein Denkspiel mit deutscher  
Sprachausg. DM 5.-
- 16 Diashow mit hübschen Girls auf 2 Disks.  
Nur mit Altersnachweis ab 18 Jahren DM 10.-
- 17 Sonix-Sound-Paket 8 Disketten mit fertigen Sounds  
inclusive Sonix-Player DM 40.-
- 18 MS-Text, gute deutsche Textverarbeitung DM 5.-
- 19 Paranoid, sehr gutes Breakout-Spiel DM 5.-
- 20 Risk, Umsetzung, Brettspiel Risiko, deutsch DM 5.-
- 21 DBW-Render V2.0, Ray-Tracing-Programm  
mit deutscher Anleitung DM 10.-
- 22 Billard sehr schöne Billardsimulation DM 5.-
- 23 Werner-Game das Flaschbier-Spiel DM 5.-

- 24 Resefeste Ramdisk für Kickstart V1.2 + 1.3 DM 5.-
- 25 Anti-Virus-Disk mit 15! Viruskillern DM 5.-
- 26 NoFastMem, resesfest, schaltet ihre Speichererweite-  
rung, resesfest ab! Wichtig bei vielen Spielen! DM 5.-
- 27 Star-Trek Version von T. Richter 2 Disks DM 10.-
- 28 Quickmenu zum Erstellen von Workbenchmenüs,  
deutsch DM 5.-
- 29 Pacman Umsetzung des Spielhallenhits DM 5.-
- 30 Soundtracker-Supersounds und Intros, Fertige  
phantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 25.-
- 31 Diskey Diskettenmonitor mit deutsch. Anltg. DM 5.-
- 32 Skat sehr gute deutsche Skatspielsimulation DM 5.-
- 33 Animations 8 Disketten mit Super-Animationen,  
1 MB erforderlich DM 40.-
- 34 Labelprint V3.0, Etikettendruckprogramm für 3,5"  
und 5,25"-Disketten, deutscher Anleitung DM 5.-
- 35 Monopoly, deutsch DM 5.-
- 36 PCQ-Pascal-Compiler-Paket  
mit deutscher Anleitung DM 5.-
- 37 Tunnel-Vision -  
Finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth DM 5.-
- 38 China-Challenge, Shanghai-ähnliches Spiel  
deutsche Anleitung DM 5.-
- 39 Deluxe-Hamburger, ein Ballerspiel mit  
Ketchupflasche DM 10.-
- 40 Copy-Disk 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr. DM 5.-
- 41 DFU-Terminal-Disk enthält Acces V1.4,  
AZComm, Comm DM 5.-
- 42 Super-Liga eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung  
komplett in deutsch DM 5.-
- 43 RollOn und Pyramide, zwei Strategie-Spiele  
mit deutscher Anleitung DM 5.-
- 44 Festplatten-Backup-Programme  
zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup  
und SD-Backup) DM 5.-

- 45 Perfect English Vokabeltrainer  
komplett in deutsch DM 5.-
- 46 Lucky Loser Geldspielautomat  
komplett in deutsch DM 5.-
- 47 GiroMan V3.20 Girokontoverwaltung  
komplett in deutsch DM 5.-
- 48 Pamehta ein Super-Adventure-Spiel  
komplett in deutsch DM 5.-
- 49 Schicksal? religiöse Bilder und Texte mit Musik  
DM 5.-
- 50 Der Lehrsatz des Pythagoras in Bild, Text und Anima-  
tion anschaulich erläutert, benötigt 1 MB DM 5.-
- 51 Kart, Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch DM 5.-
- 52 Car, Autorennspiel DM 5.-
- 53 SlotCars, noch einmal, aber diesmal mit Feuerkraft  
DM 5.-
- 54 Super-Griddler, Geschicklichkeitsspiel DM 5.-
- 55 M.E.D., soundtrackerähnlicher Musikeditor, sehr gut  
mit deutscher Anleitung DM 5.-
- 56 MiamMan und Roller Ball, zwei hübsche Geschicklich-  
keitsspiele mit deutscher Anleitung DM 5.-
- 57 H-Ball, sehr gute Breakout-Spielvariante DM 5.-
- 58 Biorhythmus-Berechnung mit grafischer Darstellung  
deutsch DM 5.-
- 59 Muraglia (Breakout-Spiel mit sehr gutem Sound) und  
Biscione (s. gute Variante des »Wurm-Spiels) DM 5.-
- 60 Datamade, eine komfortable Adressenverwaltung  
und DaBa, die modular aufgebaute  
Datenbank für Daten aller Art, beide  
Programme komplett in deutsch DM 5.-
- 61 Erotik-Bilder in HAM-Qualit., ab 18 J. 8 Disks DM 40.-
- 62 Erotik-Animations, Film-ähnlich, nur gegen Alters-  
nachweis ab 18 J. Benötigt 1 MB Speicher DM 40.-
- 63 SYS, Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels DM 5.-
- 64 Drip-Game, s. gutes Geschicklichkeitsspiel DM 5.-

## AMIGA-SPIELE-PREISKNÜLLER

- 688 Attack Submarine ..D 52,90 Kick Off 2 ..D 59,90
- Anarchy ..D 64,90 Legeid of Faergnatl ..D 64,90
- Arctic Fox ..D 29,90 Life & death ..D 64,90
- Apprentice ..D 54,90 Loom ..D 74,90
- B.A.T.I. ..D 89,90 Magic Fly ..D 64,90
- Battle Chess ..D 49,90 Maniac Mansion ..D 64,90
- Boulderdash Constr.Kit ..D 29,90 Masterblazer ..D 64,90
- Buck Rogers - C. to Do ..D 74,90 M.U.D.S. ..D 64,90
- Budokan ..D 64,90 Milestone Compilation ..D 54,90
- Carman - San Diego ..D 69,90 Navy Moves ..D 64,90
- Chess Champion 2175 ..D 74,90 Neuroancer ..D 64,90
- Chuck Yeager's AFT 2.0 ..D 64,90 Night Hunter ..D 64,90
- Days of Thunder ..D 64,90 Operation Spruance ..D 74,90
- Dragon Flight ..D 74,90 Panza Kick Boxing ..D 74,90
- Dragon Strike ..D 74,90 Pharaoh ..D 64,90
- Dragon Wars ..D 64,90 Pirball Magic ..D 54,90
- Dragons Lair ..D 89,90 Player Manager ..D 54,90
- Drakken ..D 69,90 Populous ..D 64,90
- Fast vs West ..D 64,90 Powermonger ..D 74,90
- Extase ..D 54,90 Prince of Persia ..D 64,90
- F-16 Combat Pilot ..D 64,90 Projectyle ..D 64,90
- Final Countdown ..D 64,90 Puffys Saga ..D 64,90
- Flight Simulator ..D 99,90 Red Lightning ..D 74,90
- Flood ..D 64,90 Shadow of the Beast II ..D 64,90
- Grand Overt Skat ..D 49,90 Secret o. the Silver B. ..D 64,90
- Grand Prix Circuit ..D 74,90 Sherman M4 Tank ..D 64,90
- Harley Davidson ..D 64,90 Shinobi ..D 64,90
- Heroes of the Lance ..D 84,90 Shufflepuck Cafe ..D 59,90
- Hound of Shadow ..D 64,90 Silent Service II ..D 64,90
- Imperium ..D 64,90 Sir Fred ..D 64,90
- Impossible Mission II ..D 29,90 Space Rogue ..D 74,90
- Indianapolis 500 ..D 64,90 Star Flight ..D 64,90
- It came f. the Desert ..D 75,90 Storm Across Europe ..D 74,90
- Jetsons ..D 64,90 Super Sweep ..D 54,90
- Khalan ..D 64,90 Sword of Aragon ..D 74,90

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

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

## LAUFWERKE

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

- 5,25" Laufwerk extern, abschaltbar - durchgeführt DM 149.95
- Bus, 40/80 Track umschaltbar DM 229.-
- 8 MB-Karte für A 2000, 2 MB bestückt DM 549.-

## FARBBÄNDER

- Star LC 10 DM 9.90
- Star LC 24/10 DM 14.50

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

## KICKSTART - UMSCHALTPLATINEN

für 3 Betriebssysteme DM 55.- / U.-Platine inkl. Kick-  
start V 1.3 DM 98.- / Kickstart-ROM V 1.3 DM 59.-

## PC Handler

konvertiert MS-DOS- und Atari-Dateien ins Amiga-Format und umgekehrt. Dies betrifft  
sämtliche DOS-Kommandos. Geeignet für 5.25" und 3.5" Disketten. PC-Karte und PC-  
Laufwerk nicht erforderlich! Konvertiert auch Zeichensätze + IFF-Grafiken! DM 69.-

## Übersetze

ein Programm, das Ihnen englische Wörter und Texte (z.B. An-  
leitungen) ins Deutsche übersetzt. Inklusiv erweiterbarem Wörterbuch DM 29.-

**Der Einstieg** 380 Seiten geballte Informationen, Tips und Tricks rund  
um den Amiga, inclusive 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen!

**Der Hit für Amiga-Einsteiger!** DM 49.-

## Oktalyzer

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

## IFF-Sample-Paket

Über 1.000 Samples (Instrumente) in phantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängi-  
gen Soundprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, Med). Gratis dazu ein PD-Sound-  
programm! Insgesamt 10 Disketten. DM 79.-

## MultiTerm Deluxe V 2.1

macht Ihren Amiga BTX-fähig. Postzugelassener Software-Decoder mit deutscher Anlei-  
tung im Ringbuchordner! DM 109.-

**Interface** zum direkten Anschluß an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT 03) DM 89.-



# Ruhmeshalle

Und wieder schallt es von fern und nah: „Gewonnen, gewonnen, gewonnen!“ Ob auch Du in den Jubelchor einstimmen kannst, erfährst Du wie immer auf dieser Seite. Sollte Dein Name auftauchen, flattert Dir in nächster Zeit ein Päckchen ins Haus, sollte er nicht dabei sein – vielleicht klappt's ja nächsten Monat?

## Up & Down

Die Compilation „Wheels of Fire“ geht an:

*Philip Thöny, Liechtenstein*  
Mit Dinos in den Krieg zieht ab heute:

*Klaus Bostelmann, Hamburg*  
Mit „Puzznic“ puzzlet dem-nächst:

*Felix Krusch, Herborn*  
Je einen starken Sammel-ordner gewinnen:

*Wolfgang Schneider, Königstein*

*Danilo Weise, Großnandorf*  
*Norman Frei, Laufenburg*

## Stromausfall

Das AD & D Basis-Set er-hält:

*Martin Rave, Heidelberg*  
Das tolle Ascalion bekommt:  
*Andre Schmidt, Hamburg*

## Die Girl-Seite

Je ein scharfes Amiga-Ga-me geht an:

*Simon Spiesel, Basel, Schweiz*  
*Lars Hackel, Hermsdorf*

*Thomas Hölscher, Senden*  
*Michael Gleditsch, Tirschendorf*  
*Goran Vujic, Bocholt*

## Es läuft noch

der „Wanted – Wild West Wettbewerb“ von Software 2000, und zwar bis zum 10.3.91. Wer also schnell Stift und Kärtchen zückt, hat noch alle Chancen! Ge-fragt war der Vorname des bekannten Westernhelden, der den Beinamen „the Kid“ trägt. Und zu gewinnen

gab's ein Wochenende für zwei Personen bei den Karl May Festspielen, sowie 20 x Wild West World und 60 x Century. Na, das ist doch nicht zu verachten, oder? Wir drücken Euch allen schonmal kräftig die Dau-men und wünschen den heu-tigen Gewinnern recht viel Spaß mit ihren Preisen.

# SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

**NEU!**

**TÄGLICH  
NEUHEITEN!**

## 8x in Berlin!

Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!

### SoftPower Filialen

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

### SoftPower Stationen

Neukölln – Hermannstraße 12  
Neukölln – Lahnstraße 94  
Weißensee – Streustraße 69  
Mariendorf – Mariendorfer Damm 51  
Charlottenburg – Wundtstraße 58/60

### NEUHEITEN – SERVICE

030/492 20 56 – 10.<sup>00</sup>–18.<sup>30</sup>

### VERSAND – SERVICE

030/375 60 13 – 10.<sup>00</sup>–18.<sup>30</sup>

## Versand-Service

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

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

## SUPER ANGEBOTE!

ELECTRONIC ARTS

**Deluxe Video 39,-**

Deutsche PAL-Version!

**Das Magazin 29,-**

**RVF Honda 29,-**

## SoftPower

Schönwalder Str. 65

D-1000 Berlin 20

## 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**

**NEU NEU NEU NEU**

SoftPower Station

## HANNOVER

**Burgdorfer Str. 48**

**3160 Lehrte**

**Tel.:05132/41 12**



**WIR MACHEN JEDEM EINEN FAIREN PREIS**

STARBYTE

**BONICO**  
Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.





# COMPUTER ABC

**Computerspiel:** Aus gewöhnlich gut informierten Kreisen wurde uns berichtet, daß es sich hierbei um Spiele für den Computer handeln soll, sogenannte „Computer-Games“ (ohne Gewähr).

**Computervirus:** ein kleines und vom (unfreiwilligen) Benutzer meist als störend empfundenen Programm, das wie seine natürlichen Vorbilder die unangenehme Eigenschaft hat, sich selbstständig zu vermehren. Computerviren gibt es mittlerweile wie Sand im Getriebe eines Wüstenfahrzeugs – mit ganz verschiedenen Eigenschaften und auch sehr unterschiedlichen Auswirkungen.

**Controller:** der Teil eines Rechners, der einerseits die internen Vorgänge in der Zentraleinheit steuert, andererseits die Verbindung zur Peripherie (z.B. Festplatte oder Drucker) überwacht.

**Corona:** wichtiges Funktionselement eines Laserdruckers zur Übertragung eines Bildes von einer Trommel auf Papier. Zu hoch für Euch? Für uns auch...

**CP/M:** „Control Program for Microcomputers“, sehr verbreitetes Betriebssystem mit einem ähnlichen Anwendungsgebiet wie MS-DOS.

**CPU:** „Central Processing Unit“, die Zentraleinheit eines Computers. Etwas poetischer ausgedrückt, sein Herz – hier laufen alle Fäden zusammen, von hier aus wird die gesamte Anlage gesteuert!

**Cray:** amerikanischer Computerhersteller, der den bisher schnellsten Computer der Welt gebaut hat.

**Cursor:** englisch für „Schreibmarke“ (was um al-

les in der Welt ist denn bloß eine Schreibmarke?).

**Daisy Wheel:** Interessiert wahrscheinlich keinen, mußte aber trotzdem rein – das ist einfach das Typenrad einer Typenrad-Schreibmaschine.

**Datei:** Daß eine Datensammlung gemeint ist, weiß vermutlich jedes Kind. Aber habt Ihr auch gewußt, daß das Wort eine Verballhornung des Begriffs „Kartei“ ist? Ja? Schade...

**Daten:** all die hübschen, kleinen Zeichen, aus denen der Computer dann Texte, Bilder, Musik und noch einen Haufen interessanter Dinge zaubert.

**Datenbank:** Im Gegensatz zu einer bloßen Datei, kann man mittels einer Datenbank unter verschiedenen Gesichtspunkten auf die gespeicherten Informationen zugreifen – je nachdem, unter welchem Aspekt sie gerade benötigt werden.

**Datenchiffrierung:** das Verschlüsseln von Daten, um sie vor neugierigen Augen zu bewahren, auch „Kryptographie“ genannt.

**Datenfernübertragung:** Kurz auch DFÜ genannt, ist es genau das, was man vermutet – die Übertragung von Daten zwischen zwei Computern. In der Regel benutzt man dazu ein Modem oder einen Akustikkoppler.

**Datenkomprimierung:** das Verdichten (verkürzen) von Daten, um Speicherplatz zu sparen. Dies geschieht z.B. durch das Weglassen von überflüssigen Leerzeichen oder das Zusammenziehen von Folgen gleicher Zeichen.

**Datenrisiko:** Gemeint ist das Risiko, wichtige Daten durch Bedienungsfehler, Systemabstürze oder noch größere Katastrophen zu verlie-

ren. Kann ja leider immer mal passieren, besonders wenn unsere „Freundin“ gerade schlecht aufgelegt ist...

**Datenschutz:** Personenbezogene Daten sind hierzulande seit 1977 rechtlich geschützt und müssen streng vertraulich behandelt werden – ist auch gut so!

**Datenträger:** der Sammelbegriff für alle Materialien, auf denen man Daten speichern kann (auch als „Speichermedien“ bekannt). Also zum Beispiel Disketten, Festplatten, Magnetbänder oder die guten alten Lochkarten.

**Datenübertragungsrate:** gibt an, wieviele Daten in welcher Zeit übertragen werden können. Bei DFÜ ist die Maßeinheit Baud (1 Baud = 1 Schritt in der Sekunde).

**Datexnetz:** im Aufbau befindliches digitales Postnetz, das speziell auf die Bedürfnisse der Datenfernübertragung abgestimmt ist.

**Debugging:** Bei einer wörtlichen Übersetzung käme wohl so etwas Ähnliches wie „Entlausen“ heraus; tatsächlich gemeint ist das Suchen und Entfernen von Fehlern in Programmen (von „Bug“ = Programmfehler).

**dechiffrieren:** „entschlüsseln“ klingt nicht mal halb so aufregend, findet Ihr nicht auch?

**Decoder:** Wenn man vorne eine codierte Information reintut und hinten kommt was ganz Vernünftiges raus, dann hat man höchstwahrscheinlich gerade einen Decoder benutzt.

**Default:** „Standard-Einstellung“, die von einem Computer oder einem Programm automatisch benutzt wird, solange man nichts anderes eingibt.

**Delete:** der gute alte Lösch-

befehl, mit dem man nicht mehr erwünschte Daten, Dateien oder einfach nur Textzeichen (DEL-Taste) wieder loswird.

**Desktop Publishing:** auch kurz „DTP“ genannt; wenn man eine Zeitung, Zeitschrift etc. nicht mehr mittels Papier, Bleistift und UHU, sondern mit einem Desktop Publishing-Programm am Computer erstellt. Im Prinzip hat man sich darunter eine aufwendige Textverarbeitung vorzustellen, die viele verschiedenen Schrifttypen bietet und in die auch problemlos Tabellen, Bilder und Raster eingebunden werden können.

**Dezimalrechnung:** Rechenverfahren, das auf der Basis 10 aufgebaut ist – also das ganz normale.

**Diagnoseprogramm:** Hat man so ein praktisches Teil auf seiner Festplatte installiert, so überprüft es das System beim Einschalten auf seinen fehlerfreien Zustand und erkennt technische Fehler auch während der Benutzung.

**Diagramm:** die grafische Darstellung eines Zustands oder Vorgangs; kennt Ihr sicher aus der Schule!

**Dialekt:** Computer-Chinesen verstehen darunter die einzelnen Abarten einer bestimmten Programmiersprache (z.B. Basic – Amiga-Basic).

**Dialogführung:** Form der Benutzerführung nach dem Frage-Antwort-Schema („Do you want to play again? Yes/No“).

**Dienstprogramm:** besser bekannt unter dem Begriff „Utility“, also jene kleinen Helferlein, die die Arbeit mit dem Rechner erleichtern (guckt doch einfach mal in die PD-Box...).

# GREAT COURTS



DER AMIGA JOKER-HIT:  
"Tennissimulation ohne  
GREAT COURTS 2 ist  
wie Boris ohne Becker!"

2



DIE HERAUSFORDERUNG !

**GREAT COURTS 2**

WIRD SIE IN

**DEN TENNISHIMMEL  
SCHICKEN!**

- ÜBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
- WÄHLEN SIE IHREN SPIELER, MANN ODER FRAU !
- BESTREITEN SIE NEUE TURNIERE (DAVIS CUP...)
- SPIELN SIE EINZEL ODER DOPPEL
- FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT

Vertrieb :  
RUSHWARE  
Bruchweg 128-132  
D.4044 KAAST 2  
Karasoft/Thali

**UBI SOFT**  
Entertainment Software

**HOTLINE - 02101/63757**  
Dienstag und Donnerstag zwischen 15<sup>00</sup> und 19<sup>00</sup> Uhr ✂  
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,-  
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.

Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ/Ort \_\_\_\_\_  
RUSHWARE GmbH  
Bruchweg 128 - 132  
4044 Kaastr 2

# ELVIRA

## Das Interview

**Natürlich hätten wir Euch furchtbar gerne ein Interview mit Elvira selbst geboten, aber es war einfach nicht an die Frau heranzukommen – zu hohe Mauern, zu tiefe Wassergräben und zu viele Leibwächter... Aber ein Gespräch mit den Machern des monströs guten Horror-Epos ist ja nun auch nicht schlecht! Wir unterhielten uns mit Mike Woodroffe von Horrorsoft:**

**AJ:** Mike, bevor wir zu Elvira selbst kommen, erzähl uns doch kurz, was ihr vorher spieletechnisch schon so alles verbrochen habt.

**MW:** Das Adventure-Machen hat bei uns eine ziemlich lange Tradition! Unser erstes 16 Bit-Spiel war „Personal Nightmare“, aber zuvor haben wir schon für 8 Bit-Computer eine Unmenge Adventures produziert, etwa „Rebel Planet“, „Temple of Terror“, „Gremlins“, „Robin of Sherwood“, „Hulk“, „Spiderman“ und -zig andere. Damals sind wir allerdings noch unter dem Namen „Adventure Soft“ aufgetreten.

**AJ:** Wie lange habt ihr denn nun an eurem – auch vom Umfang her – monströsen Horror-Epos gebastelt?

**MW:** Alles in allem hat die Geschichte schon zwei Jahre gedauert, aber dafür haben wir jetzt ein Adventuressystem, das auch in Zukunft Bestand hat (eine Mischung aus Assembler und C). Hoffen wir wenigstens...

**AJ:** Weil du gerade vom System sprichst – besonders euer Kampfsystem ist ja etwas ungewöhnlich. Wie seid ihr denn darauf gekommen?

**MW:** Nun, wir wollten damit vor allem erreichen, daß mehr Action ins Spiel kommt. Also haben wir vorher alles selbst ausprobiert und uns im Garten mit Holzschwertern und -schilden duelliert, damit es so realistisch wie möglich wird. Hat eine Menge Spaß gemacht, aber die blauen Flecken hinterher...!

**AJ:** Warum habt ihr euch eigentlich gerade Elvira als Hauptdarstellerin ausgesucht, seid ihr so große Fans der Mitternachts-Schönheit?

**MW:** Na klar, wer ist das nicht? Ist doch Ehrensache, daß wir der Frau mal ihr eigenes Game spendieren mußten!

**AJ:** Da habt ihr sie sicher auch schon persönlich getroffen, oder?

**MW:** Aber selbstverständlich! Sie war ganz begeistert von der Idee, mal durch ein Computerspiel zu geistern, und durch „ihren“ Flipper hat sie ja schon etwas Erfahrung mit moderne

Technik. Sie hat es sich übrigens nicht nehmen lassen, auch selbst ein bißchen Regiearbeit zu leisten. So in der Art von „Aah, mein Busen ist ja viel zu klein gezeichnet, das muß sofort geändert werden!“

**AJ:** Klingt glaubhaft. Habt ihr auch Digi-Sitzungen mit ihr abgehalten?

**MW:** Leider nein, in ihrem Schloß war es zu dunkel dafür! Aber wir hatten ja gottseidank noch den Film, der uns stattdessen inspiriert hat. Von dem, was man auf dem Screen zu sehen bekommt, ist aber wirklich so gut wie alles gezeichnet. Für die Sprachausgabe haben wir dann auch Samples aus dem Film verwendet – das war vielleicht eine Arbeit, kann ich dir sagen!

**AJ:** Erstaunlich, wie ihr das alles auf fünf Disketten untergebracht habt! Wie umfangreich ist das Game eigentlich im unkomprimierten „Rohzustand“?

**MW:** So genau läßt sich das garnicht sagen, aber 15 Megabyte sind es mindestens. Alleine unsere Grafiker haben schon volle 100 Disketten verbraucht, und wir mußten die Geschichte dreimal packen, um sie schließlich auf fünf Disks zu bringen.

**AJ:** Was gefällt dir denn persönlich am besten an Elvira?

**MW:** Beim Spiel selbst finde ich alles gleich gut, aber von allen Elvira-Artikeln gefällt mir momentan ihr Kalender am besten. Dummerweise hat aber meine Frau das Mai-Blatt zensiert, weil Elvira darauf fast nichts mehr anhat...

**AJ:** Verständlich! Ist eigentlich schon ein Nachfolger für Elvira in Sicht?

**MW:** Ja, wir haben den zweiten Teil für Ende des Jahres geplant, er wird noch schöner und farbiger, mit noch besserem Sound und mehr „Horror“. Außerdem arbeiten wir an einem Spiel namens „Mad Mitch“, bei dem es um Söldner geht und das die ultimative Menge Horror enthalten wird!

**AJ:** Klingt verlockend – bleibt nur zu hoffen, daß da bei uns die BPS mitspielt. Apropos mitspielen – spielt ihr selbst überhaupt noch?

**MW:** Klar doch, zur Zeit ist „King's Bounty“ unser Favorit, aber die „Ultima“ Serie ist auch spitze, und natürlich „Kick Off“!

**AJ:** Mike, wir danken dir für dieses Gespräch! (mm)



# Die Horrorshow **ELVIRA**

„Ahhh, ich bin wirklich untröstlich, daß ich nicht selbst vorbeikommen kann – aber mein Friseur ist gerade da, und ich habe wirklich schrecklich viele Termine! Aber wie wär's mit ein paar Videos und Autogrammkarten? Ich meine, da haben Eure Leser auch etwas Persönliches von mir. Und das ist doch schon mal was, oder Schätzchen?“



Doch verehrteste „Königin der Nacht“, und ob das was ist: Besagte Autogrammkarten sind nämlich riesig, sie haben fast das Format eines Joker-Heftes! Und die Games sind sowieso stark. Und die Videos erst recht. Aber den Vogel schießt natürlich wiederum der Hauptpreis ab: ein superguter Videorecorder, mit dem man nebenbei bemerkt auch andere Filme anschauen kann – falls man unbedingt möchte. Aber listen wir die Preise doch einfach mal der Reihe nach auf:

**1. Platz:** ein Videorecorder  
ein Elvira-Video  
ein Elvira-Computerspiel  
eine Elvira-Autogrammkarte  
**2.-10. Platz:** ein Elvira-Video  
ein Elvira-Computerspiel  
eine Elvira-Autogrammkarte  
**11.-15. Platz:** eine Elvira-Autogrammkarte

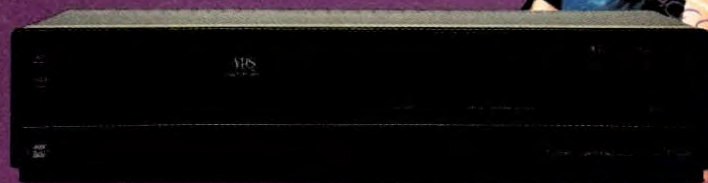
Um sich nun bei unserer Horrorshow einen der horormäßig starken Preise zu krallen, muß man natürlich beweisen, daß man von Horror wenigstens ein bißchen Ahnung hat. Die Frage lautet daher:

**Welches Gewürz können Vampire nicht riechen?**

Was ein echter Horror-Fan und Vampir-Killer ist, der weiß das! Die richtige Antwort auf ein Kärtchen schreiben, das Stichwort „Elvira's Horrorshow“ dazupinseln, und ab mit der Post. Die Karte muß zwar nicht unbedingt mit Blut geschrieben werden, sollte aber unbedingt bis spätestens 30. 3. 1991

unterwegs sein – da ist nämlich Ein-sendeschuß. Und der Rechtsweg? Völlig ausgeschlossen! Und gewinnt man auch ganz sicher? Das nicht, aber wir drücken Euch sämtliche Daumen! Auf Wunsch sogar extra fest, mit der Daumenschraube...

Joker Verlag  
Elvira's Horrorshow  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

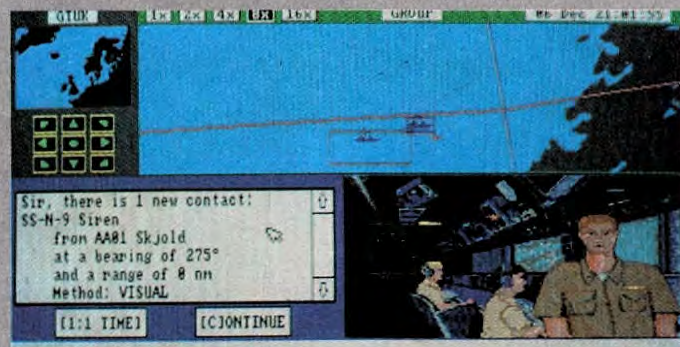
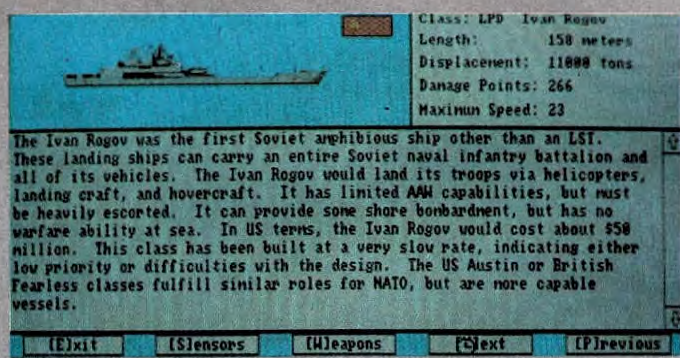




# HARPOON

Umsetzungen vom PC auf den Amiga fallen bekanntlich mal so und mal so aus. Daß ein gutes Spiel dabei aber gleich zum Beinahe-Flop mutiert, kommt eher selten vor. Und das alles wegen eines einzigen bösen Schnitzers...

Als Harpoon vor etwa einem Jahr für den PC erschien, waren die Bildschirm-Admiräle begeistert. Kein Wunder, handelte es sich dabei doch um eine höchst komplexe Simulation mit angenehm einfacher Handhabung. Rein theoretisch (!) ist das auch am Amiga so: Man befiehlt nicht bloß ein einzelnes Schiffchen, sondern gleich einen ganzen Flottenverband. Dutzende von Zerstörern, Flugzeugträgern, U-Booten, Flugzeugen und Hubschraubern kann man hier kreuz und quer über den Nordatlantik scheuchen. Aus „historischen“ Gründen sitzt der Feind noch hinter dem Eisernen Vorhang, wer will, kann aber auch für die russische Seite in die Schlacht ziehen. Man steuert die verschiedenen Einheiten ähnlich wie bei einem Strategiespiel, nur mit dem kleinen aber feinen Unterschied, daß hier alles in Echtzeit abläuft. Damit man bei der Unmenge des aufgetriebenen Kriegsgeräts den Überblick nicht verliert, gibt es eine Datenbank, in der sämtliche Vehikel (von Freund und Feind) mit genauen technischen Angaben aufgelistet sind. Darüberhinaus wurden tausenderlei Optionen, Einstellmöglichkeiten und realismusfördernde Details eingebaut: U-Boote mit Dieselantrieb müssen gelegentlich zum Luftschnappen nach oben kommen, man kann festlegen, ob das Wetter mitspielen darf oder ob der Einsatz von Atomwaffen erlaubt ist; es gibt eine Zeitkompressionsfunktion, Spielstände können selbstverständlich abgespeichert werden, etc., etc. Und das alles läßt sich völlig unproblematisch mit der Maus über Pull-down-Menüs bedienen. Trotzdem wird man mit diesem Spiel auf dem Amiga nicht froh! Es wäre ja noch



verzeihlich, daß die Ladezeiten deutlich länger geworden sind, und daß man sich jetzt zusätzlich mit einer Kopierschutzabfrage herum-schlagen darf; aber während

sich Harpoon am PC sehr flüssig spielte, schläft man vor unserer „Freundin“ fast ein dabei! Das Programm bleibt ab und zu so lange stehen, daß man schon

meint, es wäre ausgestiegen – unser Rekord lag bei zwölf Sekunden! Bei einem reinen Strategiespiel wäre das zwar ärgerlich, aber noch keine Katastrophe – bei einem Game, dessen eigentliche Stärke in der Hektik des Echtzeitablaufs liegt, ist es absolut tödlich! Man braucht schon das Zeitgefühl einer Weinberg-schnecke, um hier alle zwölf Missionen nervlich durch-zustehen... Daher spielt es eigentlich fast keine Rolle mehr, daß Grafik und Sound (zumindest für Strategiespiel-Ver-hältnisse) recht ordentlich sind, sogar ein paar atmo-sphärische „Schicksalsmelo-dien“ werden geboten. Ohne die andauernden Kunstpausen wäre Harpoon sogar ausgesprochen spannend, immerhin hatte Tom Clancy (Autor von „Red Storm Ri-sing“ und „The Hunt for Red October“) seine Finger im Spiel, und das Gamedesign stammt von Larry Bond (Autor von „Red Phoenix“, das ebenfalls ver-softet werden soll). Tja, wenn nur das Wörtchen „wenn“ nicht wär'... (mm)



Harpoon	
Grafik:	52%
Sound:	41%
Handhabung:	12%
Spielidee:	87%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	31%
Red. Urteil:	41%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 99,- DM
Hersteller:	Mirrorsoft
Bezug:	Frank Heidak
Spezialität: Mindestens 1 MB erforderlich, zwei Disks, die man ohne Zweitlaufwerk häufig wechseln muß. Deutsche Anleitung.	



# Gem Stone Legend

Wie sagte noch der Action-Freak, ehe er sich den Daumen gebrochen hat: „Es gibt viel zu wenig von links nach rechts scrollende Ballergames!“ Dank Loriciel gibt's jetzt wieder eines mehr...



Einer liebgewonnenen Tradition folgend, kommt das Spiel natürlich mal wieder mit einer völlig belanglosen Hintergrundgeschichte daher. Um unseren guten Ruf als schonungslos offenes Fachblatt nicht zu gefährden, sehen wir uns aber dennoch gezwungen, die fabulöse Fabel hier wenigstens andeutungsweise wiederzugeben: Der böse Vangor will sich das Reich Kohi unter den Nagel reißen, dazu hätte er gerne den Edelstein aus dem Titel des Games. Und jetzt kommt die Überraschung – der Spieler soll das verhindern und den fiesen Kerl killen!! Sapperlot, ist das nicht spannend, ja geradezu dramatisch? Bei genauerer Betrachtung eigentlich schon fast originell, findet Ihr nicht auch? Aber genug geblödel, begeben wir uns lieber feindwärts: Im ersten Level fliegt man mit einem Adler über's Gebirge und verteidigt seine drei Bildschirmleben gegen die Horden von Fantasy-Viechern, die da so angeschwirrt kommen. Neben den obligatorischen Drachen (in verschiedenen Ausführungen) treiben sich in dieser luftigen Höhe noch alle möglichen Insekten herum, von denen einige ein bißchen wie Schmetterlinge aussehen, bei anderen weiß man überhaupt nicht so recht, was sie eigentlich darstellen sollen. Sie verhalten sich auch alle ziemlich un-

terschiedlich: Manche sind reines Kanonenfutter, andere (stabilere) kreisen solange auf dem Screen, bis man sie endlich erledigt hat, und wieder andere werfen sogar mit Eiern (den Luft-Luft-Raketen der Urzeit!). Im darauffolgenden Level besteigt man dann einen Rennsaurier und kämpft auf dem Boden weiter, wobei die Gegner hier ab und zu auch mal von links angeschlichen

kommen. Selbstverständlich taucht am Ende jedes Spielabschnitts ein besonders ekliges Schlußmonster auf, und das übliche Spektrum von Extrawaffen wird ebenfalls geboten – vom Dreifachschuß bis zum Bleib-lang-am-Feuerknopf-Superschuß, wie man ihn aus „R-Type“ kennt. Im Gegensatz zu vielen anderen Games, bei denen man nach dem Loadingscreen

das Beste schon gesehen hat, steigert sich die Grafik hier vom Intro (ätzend) über das Spiel (farbenfroh und gut animiert) bis zum Game Over Bild (eindrucksvoll). Das Scrolling ruckelt zwar leicht, was aber kaum ins Gewicht fällt; da stört schon eher der breite NTSC-Streifen, der zusammen mit der Scoreanzeige bald den halben Bildschirm einnimmt. Der Sound ist sogar richtig gut – schöne Musik und in der Mehrzahl brauchbare Effekte. Die Steuerung kann man ebenfalls so lassen, abgesehen von ein paar unfairen Stellen kommt man damit immer tadellos zurecht. Einen Preis für übermäßige Originalität wird dieses Spiel zwar kaum jemals ergattern, aber wer sich die Wartezeit bis zum nächsten „großen“ horizontal scrollenden Shoot em up vertreiben will, wird bei Gem Stone Legend auf alle Fälle ganz ordentlich bedient. (mm)



Groß sind die Sprites ja nicht – aber dafür recht niedlich!



Der Ritt über den Wolken



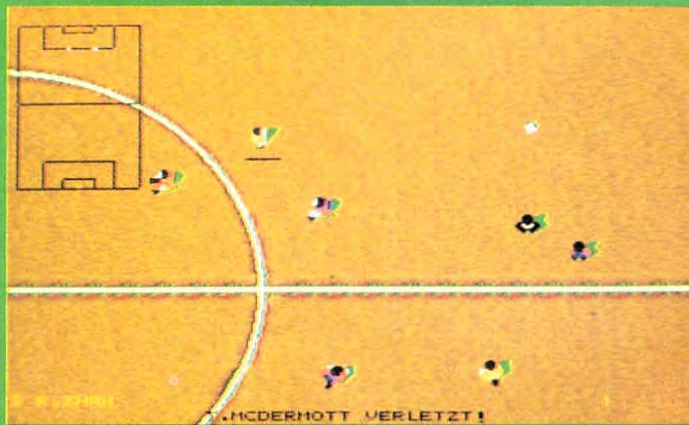
## Gem Stone Legend

Grafik:	67%
Sound:	71%
Handhabung:	64%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	62%
<b>Für Fortgeschrittene</b>	
Preis:	ca. 64,- DM
Hersteller:	Loriciel
Bezug:	Rushware

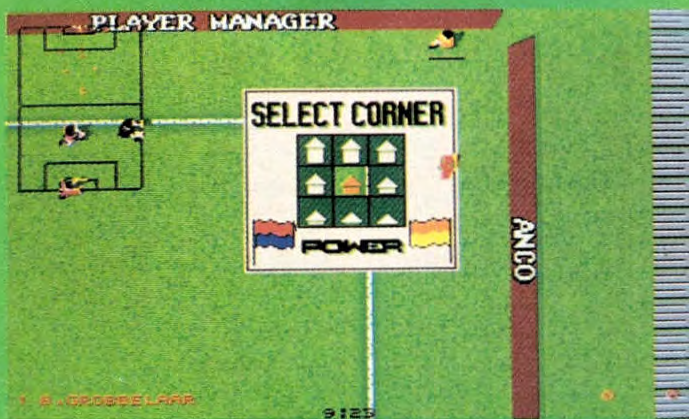
**Spezialität:** Zwei-Spieler-Modus (gleichzeitig), Pause-Funktion; die Highscores werden nicht gespeichert.

# The Final Whistle

Ein wenig irreführend ist der Titel schon, denn weder pfeift man bei Anco aus dem letzten Loch, noch ist dies der Schlußpiff für „Kick Off 2“. Ganz im Gegenteil: Jetzt geht's erst richtig los!



Fußball als Schlamm-schlacht



Fußball auf edlem Wembley-Rasen

OPTIONEN				
SPIELFELD	NORMAL	NASS	KLETSCH	PLASTIK
DAUER	2 X 3	2 X 5	2 X 10	2 X 20
HIND	AUS	LEICHT	MITTEL	STARK
VERLÄNGERUNG	NEIN		JA	
NACH BERÜHRUNG	NEIN		JA	
OFFSIDE	NEIN		JA	
LIGANIVEAU	INTERNATIONAL		1. DIV.	2. DIV.
SPIELLEVEL	MANNSCHAFT A		MANNSCHAFT B	
TAKTIKEN WÄHLEN	MANNSCHAFT A		MANNSCHAFT B	
SCHIEDSRICHTER	ZUFALL	R. J. FERNANDEZ		
FERTIG				

Das Menü mit den neuen Optionen

**Der Amiga Joker meint:**  
The Final Whistle – an dieser Anschaffung kommt kein „Kick Off“-Fan vorbei!

Wenn es um Fußball am Amiga geht, herrscht unter den Fans seltene Einigkeit: „Kick Off 2“ ist das Spiel der Spiele! Das weiß natürlich auch der Hersteller. Was liegt also näher, als die schöne Tradition der Zusatzdisketten auch hier fortzusetzen – schließlich konnte Anco mit „Extra Time“ schon zu Zeiten von „Kick Off 1“ einen glatten Heimerfolg landen. The Final Whistle ist also erst der Anfang, weitere Zusatzdisks sollen folgen.

Wie damals bei „Extra Time“ wurden auch hier wieder zahlreiche kleine und große Verbesserungen eingebaut. Es gibt vier neue Spielfelder: ein eisbedecktes in zartem Hellblau, ein braunes für zünftige Schlamm-schlachten, einen richtigen Bolzplatz mit unebenem Boden und last not least die wohl berühmteste Grünfläche der Welt – der Wembley-Rasen. Die Plätze sehen nicht nur alle unterschiedlich aus, sie spielen sich auch tatsächlich jeweils etwas anders. So ist der Ball auf dem winterlichen Eisfeld deutlich schneller, auf der Huckelpiste des Bolzplatzes kriegt man ihn nur schwer unter Kontrolle, usw.. Für die Realismusanhänger unter den Soccerfans wurde (endlich) eine Abseitsregel ins Spiel aufgenommen, die sich aber auch abschalten läßt. Im Zwei-Spieler-Modus hat der Teamkollege jetzt die freie Wahl, ob er sich als Feldspieler oder lieber als Torwart ins Geschehen stürzen möchte. Desweiteren kann man nunmehr auch Computer gegen

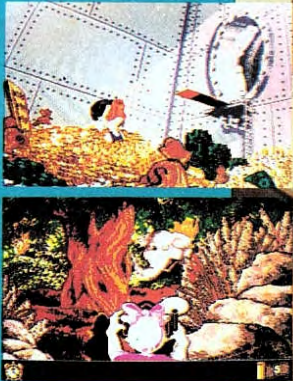
Computer antreten lassen, falls man mal als „Player Manager“ schnell und einfach neue Taktiken ausprobieren möchte. Außerdem wurden etliche Kleinigkeiten überarbeitet, vor allem was Einwürfe, Eckstöße und Torschüsse angeht; es gibt nun auch „Ballheber“ und Fallrückzieher, bei den Mannschafts-Kits sind zwei neue Strampelanzüge dazugekommen und so weiter und so fort.

Die einzelnen Verbesserungen machen sich in erster Linie beim Spielen selbst bemerkbar (intelligentere Taktiken, mehr Varianten bei den Eckstößen, etc.), grafisch und soundmäßig hat sich dagegen nicht so schrecklich viel getan. Natürlich ist optisch alles noch ein bißchen hübscher geworden, aber es gibt auch Ausrutscher, z.B. sind die Schatten der Spieler immer grün, egal auf welchem Untergrund sie gerade herumtollen (sieht vor allem auf Eis reichlich seltsam aus...). Die Anleitung ist in ordentlichem, das Game selbst leider nur in sehr mäßigem Deutsch. Und: Wer in den Genuß sämtlicher Features kommen will, braucht mindestens 1MB Speicher.

Auf eine Einzelwertung haben wir in diesem Fall verzichtet, da es sich hier ja letztlich doch nur um eine Ergänzung zu „Kick Off 2“ und nicht um ein eigenständiges Spiel handelt. Soviel sei aber verraten: es wäre unter Garantie ein Hit dabei herausgekommen! Besonders das Preis/Leistungsverhältnis ist eine Wucht, da man für ca. 34,- DM monatelangen, um nicht zu sagen jahrzehntelangen Spielspaß serviert bekommt. Für wahre Kicker-Fans ist The Final Whistle also ein klarer Fall von „muß man haben“! (mm)

# Disney's DUCKTALES

## THE QUEST FOR GOLD



**WER WIRD ENTE  
DES JAHRES ?**

Wird Geizhals Dagobert Duck auch in diesem Jahr die reichste Ente der Welt sein? Um genügend Gold zu sammeln, muß Dagobert an verschiedene Orte auf der ganzen Welt reisen. Ohne Hilfe würde er die gefährlichen Abenteuer aber kaum überstehen.

Adapted by:  
**TITUS**  
THE BEST VIDEO GAMES

**Disney**  
SOFTWARE

Für Amiga - Atari ST - Commodore 64

© The Walt Disney Company

Im Vertrieb von:  
United Software GmbH  
Hauptstr. 70  
4835 Rietberg 2

*United Software*  
Das relevante Programm



# In oder Out?

Ob Kosmetik oder Klamotten, Autos oder Lokale – für jede noch so popelige Lebensfrage gibt es diese unentbehrlichen Ratgeber in Sachen In oder Out. Nur für das Lifestyle-Objekt schlechthin, den Amiga, nicht. Damit diese himmelschreiende Ungerechtigkeit ein Ende hat, präsentieren wir Euch hiermit die ultimative In/Out-Liste für Amiga-Gambler!

## Power-Amigas

(Der Amigianer von Welt hat heutzutage zumindest ein Megabyte, eine Zweitlaufwerk und am besten auch eine Festplatte.)

## 500er pur

(Wer nur einen unaufgerüsteten A500 daheim hat, kann fast die Hälfte aller wirklich guten Games vergessen!)

## Designer-Rechner

(Wer auf sich hält, hat einen bemalten Amiga. Ob selbstbepinselt oder von Tante Tücking – chic muß er halt sein!)

## Stereo-Monitore

(Braucht kein Mensch, denn wer den Sound wirklich genießen will, hat ohnehin eine Stereoanlage angeschlossen!)

## Mega-Grafik

(Prima: Immer mehr Programmierer machen sich die Mühe, die tollen Grafikfähigkeiten des Amigas halbwegs auszureizen.)

## Gameplay

(Weniger prima: Über schönen Bildern und tollen Sound-FX vergessen viele Programmierer ein Spiel mit einzubauen...)

## CD-TV

(Vom Amiga mit CD-ROM spricht die ganze Welt. Wen kümmert es da, daß es das Teil noch immer nicht zu kaufen gibt?)

## A3000

(Der jüngste Sproß der Amiga-Familie ist kein Gesprächsthema mehr – viel zu teuer, und Spiele laufen auch kaum...)

## Games mit Tiefgang

(Anspruchsvolle Simulationen, komplexe Rollenspiele und Strategiegames à la Powermonger stehen besonders hoch im Kurs.)

## 08/15 Spiele

(Öde Bildschirmkloppereien, fade Ballerspiele und Fließbandproduktionen aller Art finden immer weniger Abnehmer.)

## Edel-Zubehör

(Wer noch immer keinen Vier-Spieler-Adapter und keinen Maus-Joystick-Umschalter hat, sitzt nicht mehr in der ersten Reihe!)

## Pseudo-Sticks

(Lenkräder und Flugzeugknüppel, die zwar hübsch aussehen, aber in der Regel nichts taugen, sind sogar mega-out!)

## Modem

(DFÜ ist das Gebot der Stunde. Und ohne ein Gerät mit ordentlich Bauds unter der Haube, hinkt man seiner Zeit hinterher.)

## Akustikkoppler

(Die Dinger gibt's fast nur noch im Museum. Und wer steht schon auf total überholte Technik?)

## Maussteuerung

(Ob Adventure oder Textverarbeitung – heutzutage will man sich bequem durch alle Programme klicken können.)

## Tastaturabfrage

(Außer zum Tippen oder für ein paar Funktionen bei einer komplexen Simulation ist die Tastatur endgültig passé)

## Gameboy

(Ein Spielchen in der U-Bahn oder unter der Schulbank gehört heute einfach dazu – und Amigas sind halt etwas groß...)

## C 64

(So leid es uns tut, aber der gute alte Brotkasten hat wohl endgültig ausgesiedent – sogar als Zweitgerät...)

## Amiga Joker

(Keine Frage, ein Amiga ohne Joker ist wie ein Butterbrot ohne die Butter! Apropos: Habt Ihr schon ein Abo?)

## Telefonbuch

(Ist zwar schön dick, aber im Joker stehen halt viel interessantere Sachen drin! Naja, zum Telefonieren...)

## Alles schön und gut...

... werdet Ihr sagen, aber wenn ich diese Liste gemacht hätte, stünden ganz

andere Sachen drin! Soll uns nur recht sein: Schickt uns Eure persönliche In/Out-Liste rund um den Amiga, und in einer der nächsten Ausgaben drucken wir dann die meistgenannten Punkte!

Umsonst sollt Ihr Euch die Arbeit natürlich nicht machen, unter allen Einsendungen verlosen wir:

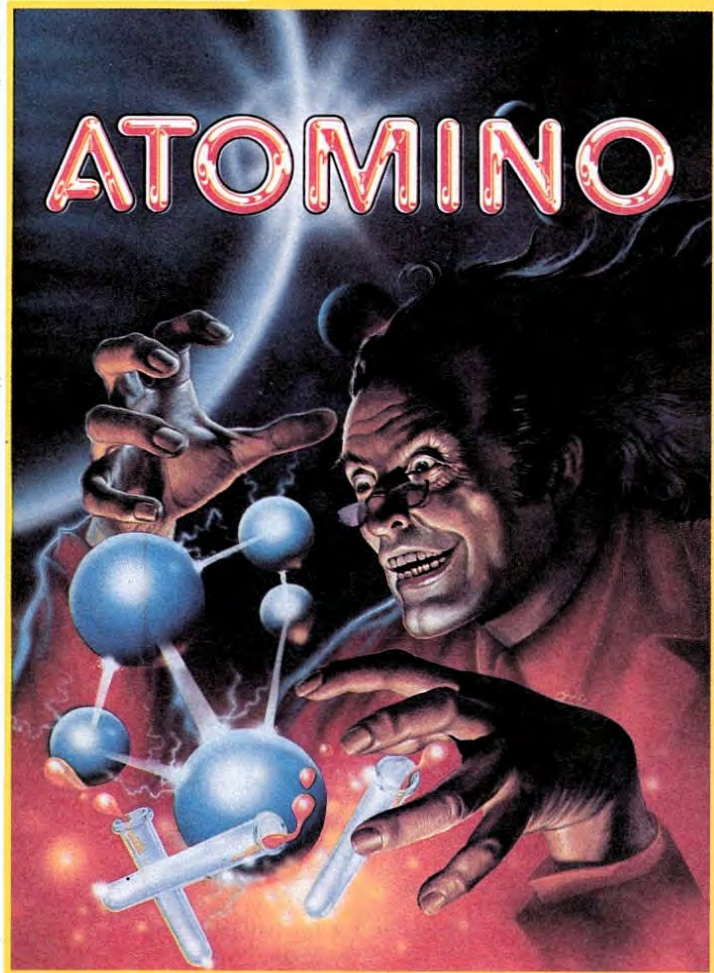
10 heiße Games!

Also, hinsetzen, nachdenken, Karte schreiben, und ab damit an den

Joker Verlag  
In oder Out  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar

# ...ausgetrickst!

## Der Atombaukasten für Schnelldenker.



**Martin Gaksch**  
Powerplay 1/91

"Die Spielidee ist originell und wurde erfreulicherweise von keinem Konkurrenzprodukt abgekupfert." Wertungen: Amiga 80% C64 81% MS-DOS 80%

**Carsten Borgmeier**  
Amiga-Joker 12/90

"Atomino mischt in der Tüftel-Oberliga mit!"  
Wertung: 83%

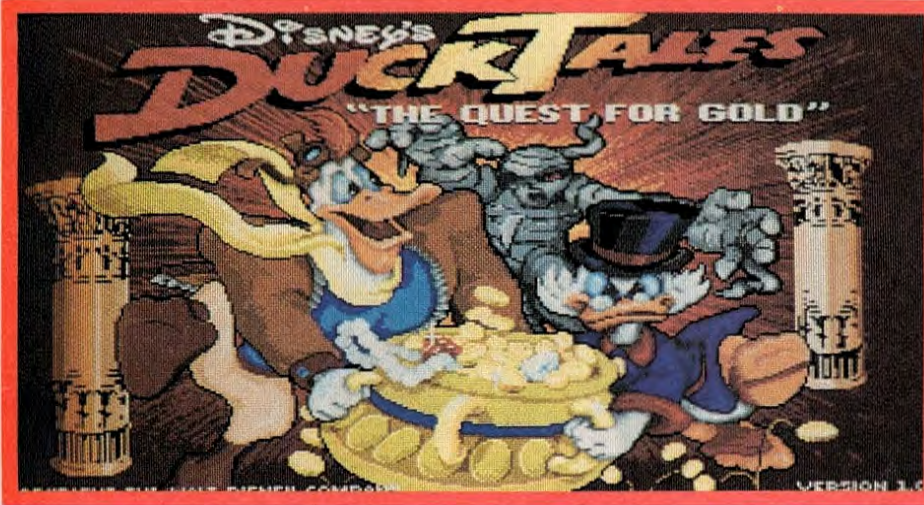
**Jörg Kähler**  
Amiga-Magazin 1/91

"Doch für mich ist Atomino klar attraktiver als (..piep..) oder gar das besonders eintönige (..piep.)  
Wertung: 10,1 von 12,0

ATOMINO ist erhältlich für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS  
(Monochrom/CGA/EGA/VGA und Soundkarten-Unterstützung)

*Play  
Byte*

PLAY BYTE - BLUE BYTE  
Aktienstraße 62  
4330 Mülheim-Ruhr



Bisher war die Verbindung Entenhausen & Computer ja nicht gerade die glücklichste: Wer die Comicfiguren am Screen erleben wollte, hatte die Wahl zwischen Gremlins bescheidenem „Mickey Mouse“ und öder Lernsoftware aus dem Hause Disney. Nun aber beginnt für wahre „Donaldisten“ eine ganz neue Zeitrechnung...!

Diesmal haben sich die weltberühmten Entenzeichner persönlich der Versoftung ihrer Lieblinge angenommen und aus einem typischen Comic-Stoff ein Spiel fabriziert, das Action- und Strategieelemente in sich vereint. Das mit weitem Abstand herausragendste Feature der Enten-Arie ist – wie könnte es anders sein – die Grafik: Bereits das trickfilmartige Intro stimmt den Spieler prächtig auf die kommenden Genüsse ein! Hier erfährt man übrigens auch gleich, was Sache ist: Onkel Dagobert, der Welt beliebtester Großkapitalist, muß feststellen, daß er nicht der einzige Zilliardär in Entenhausen und Umgebung ist. Kommt da doch glatt ein gewisser Mac Moneysac in sein Büro gewatschelt und fordert ihn zu einem Wettkampf heraus – wer innerhalb von 30 Tagen das meiste Geld zusammenrafft, soll zur „Ente des Jahres“ gekürt werden. Sowas läßt sich Onkelchen natürlich nicht zweimal sagen...

sich verschiedene Aktien mit ihren Kursen anschauen, interessante Papiere kaufen und dann möglichst gewinnbringend wieder abstoßen. Die zweite Möglichkeit führt uns in den Duck'schen Geldspeicher: Hier frönt der alte Geizhals seiner Lieblingsbe-

die Kiste souverän durch die Lüfte. Am Ziel angekommen, wartet die nächste Actionsequenz. Je nachdem, in welcher Gegend der Ort liegt, stehen dann Bergbesteigungen, Dschungelmärsche, Höhlenexkursionen oder Fotosafaris auf dem Programm. Beim



Badefreuden à la Dagobert

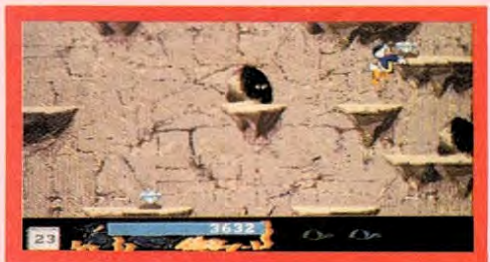
schäftigung – er badet im Geld. Man hält es kaum für möglich, aber auch dabei läßt sich was verdienen! Und zwar dann, wenn Dagobert bei seinem Sprung in die Talerfluten zufällig auf einer seltenen und daher wertvollen Münze landet.

Bergsteigen muß man sich mit Seil und Wurfhaken nach oben hangeln, wobei herabstürzende Felsbrocken oder beutegierige Bären die Gipfelstürmer be-



Als Enten-Dompteur vor dem Monitor hat man nun die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsmodi, unter denen man sich der Herausforderung stellen kann. Ist die Entscheidung gefallen, gibt's grundsätzlich drei Möglichkeiten, um die benötigte Kohle für den heiß ersehnten Ehrentitel zu verdienen: Möglichkeit Nr. 1 verbirgt sich hinter Dagoberts Computer; wählt man ihn (per Joystick) an, landet man im Wertpapiergeschäft. Man kann

Die dritte und lukrativste Möglichkeit des Gelderwerbs ist schließlich auch die komplexeste. In Dagoberts Büro befindet sich ein sogenanntes „Control Center“, mit dem man eine Weltkarte auf den Screen zaubern kann. Wählt man irgendeinen Ort auf dieser Karte aus und drückt auf den Feuerknopf, so erfährt man postwendend, welcher Schatz dort verborgen ist, und wieviele Tage man braucht, um hinzukommen. Jetzt noch schnell das Flugzeug-Icon am unteren Bildschirmrand angeklickt, und schon rollt eine altertümliche Propellermaschine aus ihrem Hangar. Die Reise ist allerdings nicht ganz ungefährlich – man darf den alten Kasten nämlich selber fliegen und muß dabei allerlei Hindernissen ausweichen. Anfangs lassen sich hier (zeitraubende!) Bruchlandungen kaum vermeiden, aber recht bald hat man den Bogen raus und manövriert



hindern. Im Dschungel schwingt man per Liane von Baum zu Baum, benutzt biegsame Äste als Sprungbretter und Flußperde als lebende Flöße. Hier kommt es natürlich besonders auf das



richtige Timing beim Springen an – wer sich noch an das gute alte „Pitfall“ erinnert (fragt mal Euren Uropa...), weiß schon ziemlich genau, was gemeint ist. Während man versucht, Tarzan Konkurrenz zu machen, wird man von ungezogenen Affen mit Kokosnüssen beworfen und kriegt es mit bössartigen Vögeln zu tun, die einen von Felsvorsprüngen oder Bäumen herabschubsen wollen. Die (unangenehmerweise bewohnten) Höhlen erweisen sich als sehr unübersichtliche Labyrinthsysteme, bei denen es schlicht und einfach darum geht, den Ausgang zu finden, und das möglichst schnell! Bei den Fotosafaris schließlich gilt es, wilde Tiere mit der Kamera zu „erlegen“. Sind die 30 Tage dann um, bricht die Stunde der Wahrheit an, und die beiden Konkurrenten kommen auf die Waage: Wer hier zu leicht befunden wird, hat sich leider vergeblich angestrengt...



Duck Tales ist eine spaßige Angelegenheit, und das, obwohl die einzelnen Actionszenen spielerisch nicht besonders gehaltvoll sind. Das Aktiengeschäft hätte ebenfalls etwas komplexer ausfallen dürfen, genau wie die reichlich simple Joysticksteuerung. Über den Sound läßt sich hingegen wirklich nicht meckern – fast jeder Spielabschnitt ist anders vertont, es gibt Musik, hübsche FX und ein bißchen Sprachausgabe obendrein. Der Höhepunkt aber ist und bleibt die sagenhafte Grafik: Bilder und Animationen zählen zweifelsfrei zum Besten, was jemals auf dem Amiga zu sehen war! Bloß da wo gescrollt wird, muß sich der Betrachter mit langsamen und zudem ruckeligen Bewegungsabläufen begnügen.

Alles in allem ist Duck Tales zwar kein ungetrübtes Vergnügen, aber wenn Disney Software so weitermacht, darf man auf zukünftige Abenteuer aus Entenhausen schon sehr gespannt sein. Und davon mal ganz abgesehen: Von Onkel Dagobert über Daisy, Daniel Düsentrieb oder die Panzerknacker bis hin zu Tick, Trick & Track ist hier wirklich die gesamte Enten-Prominenz vertreten – für echte Fans könnte sich die Anschaffung allein schon deshalb bezahlt machen! (C. Borgmeier)



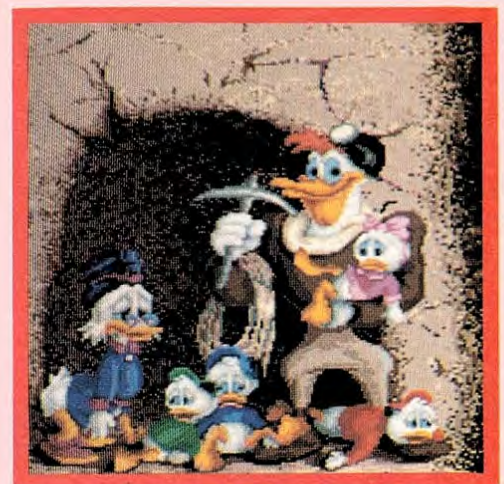
### Duck Tales

Grafik:	92%
Sound:	76%
Handhabung:	59%
Spielidee:	54%
Dauerspaß:	62%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	66%

#### Variabel

Preis: ca. 84,- DM  
 Hersteller: Titus/Disney  
 Bezug: AHS-Amegas

**Spezialität:** Deutsche Anleitung, zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Längere Ladezeiten, Installation auf Festplatte ist möglich (Paßwortabfrage).





## Power auf Dauer Wargame Construction Set

## Unter Denkmalsch(m)utz? Defender II

Eins muß man den Jungs von SSI lassen: Sie geben nicht auf! Kaum haben wir diesen Monat drei bis elf ihrer Games getestet, schon sorgen sie wieder für Nachschub. Und diesmal kann man sich die Wohnzimmerschlachten sogar selbst zusammenbasteln!

Wer es gar nicht abwarten kann, darf mit den vorgefertigten Szenarios gleich ein wenig herumspielen, der eigentliche Clou ist aber natürlich der Editor, mit dem jegliche Ausgangslage zusammengestellt werden kann. Zunächst wird mit einem reichhaltigen Menü die Karte gezeichnet, dann wählt man die gewünschten Einheiten aus (es gibt 31 mögliche Units vom Bogenschützen bis zum Panzer). Die Farbgebung und Kampfkraft der Truppen kann nach Lust und Laune verändert werden, schließlich wird die Armee auf dem Terrain plaziert. Tja, und dann geht halt das übliche SSI-Gerangel los, aufgeteilt in beliebig viele Runden, die in einen festen Handlungsablauf aufgegliedert sind. Kommen wir zur technischen Seite der Angelegenheit: Die Steuerung erfolgt durchgängig per Maus und funktioniert hier sogar einigermaßen einleuchtend. Allerdings muß man sich manches selbst erarbeiten, da das Handbuch nicht für den Amiga gedacht ist. Die Grafik sieht wesentlich besser aus als gewohnt und ruckelt nicht mehr gar so arg; sogar

die Ohren kommen zu ihrem Recht. Der Titelsound ist nicht übel (klingt ein bißchen nach Morricone), während eines Spiels gibt's allerdings nur schlappe FX. Solltet Ihr solche Strategicals mögen, dann holt Euch das Ding – weitere Games dieser Art werden damit praktisch überflüssig! So gesehen, ist das Construction Set wirklich das ultimative SSI-Wargame... (jn)



### Wargame Construction Set

Grafik:	47%
Sound:	41%
Handhabung:	62%
Spielidee:	54%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	54%

Für Fortgeschrittene  
Preis: ca. 99,- DM  
Hersteller: SSI  
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Umständliche Handbuchabfrage, Zwei-Spieler-Option, Save-Funktion, strategischer oder taktischer Spielmodus.

Es ist ja ein lobenswertes Unterfangen, wenn Softwarehersteller alte C 64-Klassiker für den Amiga herausbringen. Aber erstens wurde „Defender“ schon zigfach kopiert, zweitens ist das Prinzip total überholt, und drittens kann man es mit der Originaltreue auch übertreiben...

Dem guten Jeff Minter sind derlei Bedenken wohl erst gar nicht gekommen, schließlich konnte er anno dazumal mit „Defender“ einen satten Erfolg landen. Und wenn sich ein Mann, der am 64er ein Kultspiel nach dem anderen produziert hat, an eine Amiga-Umsetzung macht, dann wird doch wohl etwas dabei herauskommen?! Nun, tatsächlich dabei herausgekommen ist eine derart erbärmliche Version des Action-Klassikers, daß daneben auch der schwächste Clone (z.B. „Anarchy“) wie ein Meilenstein der Programmierkunst aussieht! Tja Jeff, wenn man ein Game, in dem nichts weiter zu tun ist, als mit einem Mini-Raumschiff ballenderweise nach links oder rechts zu fliegen und so ein paar Männchen zu verteidigen, schon nicht mehr hinkriegt, wird's wohl langsam Zeit, an die Rente zu denken... Die Grafik ist 1:1 zum Original, nach heutigen Maßstäben also ein schlechter Witz, dazu flimmert sie fürchterlich, und das Scrolling ruckelt auch nicht schlecht.

Die Soundeffekte sind schlimm, die Musik ist noch übler, aber die Krönung ist die Steuerung: Geflogen wird mit der Maus, die mit allerlei sinnlosen Funktionen (über-)belegt wurde – dafür findet man nicht nur die Smartbombs, sondern auch die normale Bordkanone auf der Tastatur! Neben Defender II hält die Disk noch das originale Vorbild und das eng verwandte „Stargate“ bereit – eins grauenhafter als das andere... (mm)



### Defender II

Grafik:	12%
Sound:	19%
Handhabung:	17%
Spielidee:	6%
Dauerspaß:	7%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	8%

Variabel  
Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: ARC  
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zwei-Spieler-Option (hintereinander...), mehrere Highscorelisten, Übungsmodus.

## Western von Gestern Badlands Pete



Pete hat wieder mal Ladehemmung...

## Überraschungsei zum Spartarif Fantasy World Dizzy



Der Eiertanz beginnt...

Computer-Cowboys seien gewarnt: ARCs Actionspielchen läßt nicht etwa die rauen Zeiten des Wilden Westens neu aufleben, hier wird viel eher der Spielspaß zu Grabe getragen...

Die Töchter des Gouverneurs wurden entführt, also beauftragt der verzweifelte Papa den Westener Pete Coyote mit der Wiederbeschaffung des Nachwuchses (eine schlechte Wahl, wie sich nach knapp zwei Sekunden Spielzeit herausstellt...). Für jede gerettete Tochter gibt's einen Batzen Gold, für jeden erlegten Kidnapper noch eine Handvoll Dollar mehr.

Was erwartet nun den unerschrockenen Kopfgeldjäger? Viele Feinde, viel zum Auf sammeln und – das schlechteste Spiel westlich von Texas! Das Umherirren in der Wildwestlandschaft entpuppt sich als aussichtsloser Kampf mit der (oder vielmehr gegen die) ultra-umständlichen Joysticksteuerung: Bis man Pete endlich in die richtige Schußposition gebracht hat, wurde er meist schon längst vom Gegner mit Kugeln durchsiebt. Zu allem Unglück bewegt sich der Held mit gezogener Knarre keinen Millimeter mehr vom Fleck, um den Revolver wieder einzustecken, muß die Leertaste bemüht werden, usw. usw. Die (mittelprächtige) Grafik

ist zwar in 2D gezeichnet, man kann aber jeweils ein, zwei Schritte nach vorne und hinten machen, um angrenzende Räume zu erreichen oder Hindernissen auszuweichen. Es wird nur der halbe Bildschirm ausgenutzt, und das Scrolling ruckelt auch recht kräftig. Die Country-Musik als Titelsoundtrack ist hingegen nicht mal so übel, die Effekte sind dann aber wieder ziemlich bescheiden. Wäre das Game ein Pferd, müßte man dem Klepper wohl den Gnadenschuß verpassen... (mm)



### Badlands Pete

Grafik:	54%
Sound:	51%
Handhabung:	9%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	12%
Red. Urteil:	16%

#### Für Experten

Preis: noch offen  
Hersteller: ARC  
Bezug: noch offen

**Spezialität:** Die Highscores werden nicht gesaved – das war zwar nicht anders zu erwarten, aber was Spezielleres haben wir nicht gefunden...

**Der Amiga Joker meint:**  
Fantasy World Dizzy bietet viel Qualität für wenig Geld!

Nicht ganz ein Jahr ist es her, da überraschte uns Code Masters mit einem ausgefeilten Low-Budget-Game namens „Treasure Island Dizzy“. Der Held der abenteuerlichen Schatzsuche war ein springlebendiges Frühstücksei – jetzt ist er wieder da!

Für seine Reise durch die „Fantasy World“ hat sich unser Eierkopf sogar mit einem echten Abenteuer-Hut ausgestattet! Derart professionell ausgerüstet macht sich Dizzy auf die Socken, um Daisy, seine Angetraute, zu befreien, die ein übler Magier in die finsternen Dungeons seiner Burg verschleppt hat. Vom Spielprinzip her unterscheidet sich das aktuelle Action-Adventure allerdings so gut wie gar nicht vom Vorgänger: Dizzy muß laufen, hüpfen, kombinieren und dabei allerlei wertvolle oder nützliche Dinge einsammeln. Natürlich gibt's wieder genügend gefährliche Widersacher und Fallen, vor denen sich der abenteuerlustige Hühnernachwuchs in acht nehmen sollte.

Der zweite Teil der Dizzy-Saga kennt immer noch kein Scrolling, das Umschalten zum neuen Bild geschieht jedoch so schnell, daß die

Unterbrechung kaum ins Gewicht fällt. Auch die Grafiken sind hübsch und bunt wie eh und je, an Details haben sie sogar dazugewonnen, und die sauberen „Eini-mationen“ sind ebenfalls nicht zu verachten. Nur die (an sich recht nette) musikalische Begleitung langweilt auf Dauer ein bißchen. Die Stick-Steuerung ist hingegen über (fast) jeden Zweifel erhaben – wer eines der drei Leben verliert, ist zumeist an der eigenen Tollpatschigkeit gescheitert. Mit einem Wort: Ein Muß für Dizzy-Fans und solche, die es werden wollen! (jn)



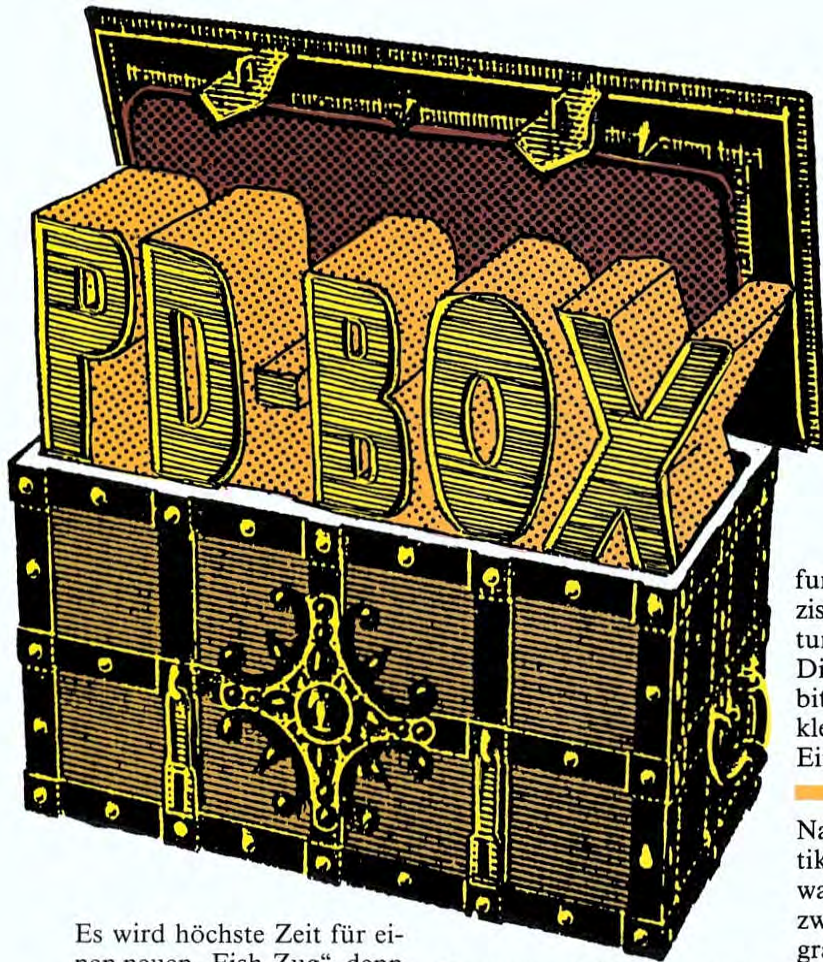
### Fantasy World Dizzy

Grafik:	72%
Sound:	64%
Handhabung:	73%
Spielidee:	65%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	94%
Red. Urteil:	73%

#### Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 19,- DM  
Hersteller: Code Masters  
Bezug: Joysoft

**Spezialität:** Keine speicherbaren Highscores, keine Save-Funktion, aber ein Pausenmodus und abschaltbare Musik.



Na, sitzt Euch der Anwendungs-Schock vom Februar noch in den Knochen? Keine Bange, diesmal gibt's keine „Tool-Box“ – heute dreht sich wieder alles um Spiele!

Es wird höchste Zeit für einen neuen „Fish-Zug“, denn diese Reihe ist mittlerweile kräftig angewachsen und hat bereits die Nr. 400 hinter sich gelassen. Wenn also die eine oder andere unserer heutigen Neuvorstellungen auch nicht mehr so ganz „ofenwarm“ ist, so handelt es sich dabei doch um Fischlein der Güteklasse A. Und so einen Festschmaus darf man doch nicht einfach übergehen...

Als erstes ist uns **Fish 347** ins Netz gegangen; darauf befindet sich mit **Drip** ein echter Spieleknüller: Die alljährliche Bubble Burster-Party, ein Pflichttermin für jeden Drip („Tropfen“), wurde von den bösen Pipelines gesprengt. Die widerlichen Rohre haben alle 16 Stockwerke des Clubhauses mit einem komplizierten Leitungssystem überzogen und damit die Partygäste verjagt. Ein heldenmütiger Tropfen ist jedoch übriggeblieben und versucht jetzt, die Eindringlinge in die Flucht zu schlagen. Dazu muß er an sämtlichen Rohren entlangfahren und sie so zum Rosten bringen. Er wird dabei (unter anderem) von Säure-, Plasma- und

Eistropfen behindert, gottlob tauchen aber gelegentlich auch Verbündete auf, die ihm zusätzliche Lebenspendieren oder ihn zu sonst unzugänglichen Stellen des Rohrnetzes transportieren. Alle drei Level gibt's eine Bonusrunde, und für jeweils 10.000 Punkte erhält man einen Extra-Tropfen. Die Grafik kann mit originellen Gags aufwarten und ist, genau wie der Sound, auf absolut professionellem Niveau. Die Joysticksteuerung

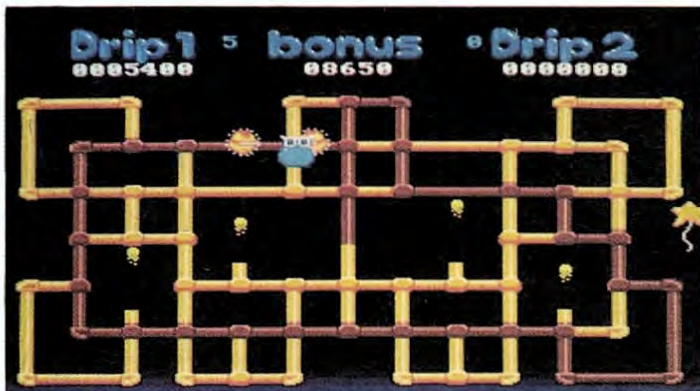
funktioniert angenehm präzise, eine englische Anleitung ist als Textfile auf der Disk enthalten. Der Autor bittet bei Gefallen um eine kleine Spende – an caritative Einrichtungen!

Nach der Joystick-Akrobatik wechseln wir jetzt in etwas ruhigere Gefilde, und zwar zum Shareware-Programm **Imperium Romanum** auf **Fish 362**. Dieses Strategiegame des bekannten PD-Autors Roland Richter ist der Nachfolger von „Emperos – The Trade“. Das Römi-

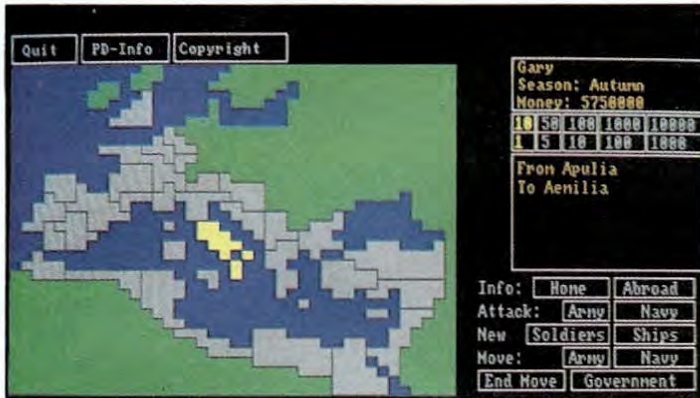
sche Reich wird mit der Maus gesteuert und erlaubt die Teilnahme von zwei bis vier Mitspielern (menschlichen – der Amiga darf leider nicht mitmachen). Jeder Mächtegern-Imperator übernimmt eine von vier Städten und bemüht sich, mit ihr die Vorherrschaft im mediterranen Raum zu erlangen. Um die Konkurrenz klein zu halten, plaziert man Truppen und Schiffe an strategisch günstigen Punkten, sendet Spione aus (Wissen ist Macht!) und verleibt sich

DragonCave: Sokoban à la Dungeon Master

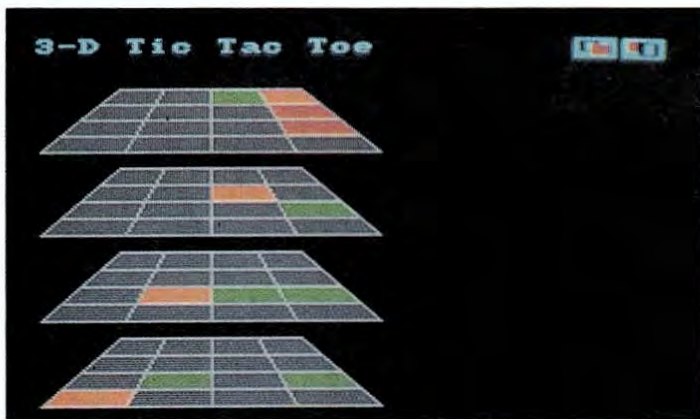




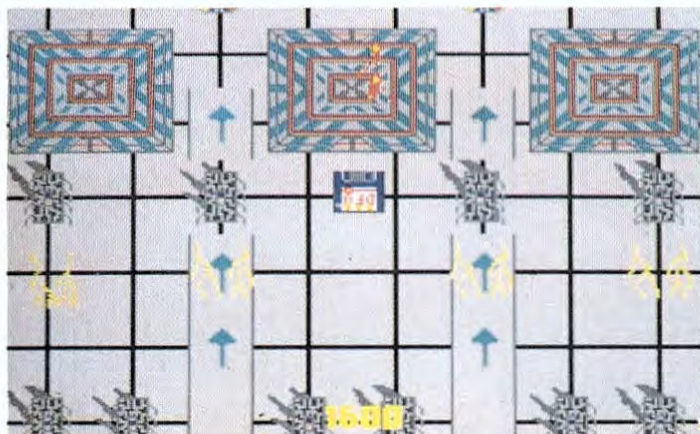
Drip: Es lebe der Rost!



Strategie für Historiker: Imperium Romanum



3D-TicTacToe: Tüfteln in der dritten Dimension



Heiße Balleraction mit Drive Wars

neue Provinzen ein, die den Staatssäckel füllen. Auch der Bau von Aquädukten, Thermalbädern und Häfen kann sich als sehr nützlich erweisen.

Die Grafik ist zwar eher schlicht ausgefallen, aber bei einem Strategiespiel spielt das ja nun keine so große Rolle. Hauptsache es macht Spaß, und das tut es – besonders mit drei oder vier Teilnehmern! Spiel und Anleitung sind in englisch; der Autor arbeitet aber gerade an einer deutschen Version, bei der dann auch Spielstände abgespeichert werden können.

Nochmal was für die kleinen grauen Zellen ist **3D-TicTacToe** auf **Fish 366**. Es handelt sich um eine dreidimensionale Ausführung des bekannten „Vier gewinnt“, die aus vier übereinander angeordneten Spielflächen besteht. Ziel der Übung ist es, eine Reihe von vier Steinen zu bilden, egal ob nebeneinander, übereinander oder diagonal. Zum Plazieren der Steine klickt man einfach das gewünschte Feld mit dem Mauszeiger an, dann ist der Computer mit seinem Zug dran, usw.. Durch die dreidimensionale Darstellung ist es zwar ein wenig mühsam, die richtigen Diagonalen aufzuspüren, trotzdem ist das Game für Solotüftler ganz unterhaltsam – zumindest für mal eben zwischendurch.

Wer die **Fish 395** mit **DragonCave** ins Laufwerk schiebt, könnte zuerst meinen, daß er sich in der Diskette geirrt hat: Grafik, Steuerung, ja selbst die Sound-FX sind genau wie bei „Dungeon Master“! Das kommt natürlich nicht von ungefähr, die Autoren (der „Bernstein Zirkel“) haben tatsächlich die Original-Verlisse des Rollenspielklassikers für ihr Spiel verwendet (selbstverständlich mit vorheriger Erlaubnis!). Hier geht es allerdings nicht um die üblen Machenschaften von Lord Chaos, sondern um Truhen bzw. Schatzki-

sten: Die stehen mehr oder weniger zufällig verteilt in den Gängen herum und sollen nun in möglichst wenigen Zügen an markierte Plätze geschoben/gezogen werden. Es handelt sich also um eine „Sokoban“-Variante. Aber was für eine! In insgesamt 100 Leveln muß man aufräumen, wovon 50 mit dem eingebauten Editor nach eigenen Vorstellungen gestaltet werden können. Die Level lassen sich alleamt direkt anwählen, die Grafikdarstellung erfolgt wahlweise zwei- oder dreidimensional. Falls man sich mal „verschoben“ hat, ist das auch kein Problem – bis zu 1.000 Schritte können wieder rückgängig gemacht werden. Also ein Denkspiel vom Feinsten, bei dem Inhalt und Verpackung gleichermaßen stimmen!

Zum Schluß gibt's nochmal Action mit **Drive Wars** auf **Fish 400**. Dieses Shareware-Game wurde mit dem „SEUCK“ erstellt, es handelt sich dabei um ein vertikal scrollendes Ballerspiel. Man steuert eine kleine Diskette, die gnadenlos mit allerlei blitzeschleudernden Chips und tödlichen Elektro-Mäusen aufräumt. Wer einen zweiten Joystick zur Hand hat, kann die actiongeladene Reise durchs Land der Laufwerke und Computerviren auch gemeinsam mit einem Freund antreten. Drive Wars bietet sauberes Scrolling, gute Sound-FX – und stammt von einem Vierzehnjährigen! Er möchte übrigens eine Gebühr von 7 Dollar, damit er sich endlich eine Festplatte zulegen kann...

Alle vorgestellten Games sind erhältlich über:

**Wolfgang Bittner PD**  
**Wilhelm von Ketteler Str. 5**  
**6705 Schifferstadt**

Kosten tun sie jeweils 3,50 DM zuzüglich Versandkosten. Nächsten Monat gibt's dann weitere PD-Perlen, haltet so lange die Händchen warm und die Ohren steif! (wh)



# The unbelievable AMIGA Joker



# KLEIN anzeigen

## Suche Software

**Suche** Spiele und Anwender-Programme zu tauschen oder zu kaufen im Raum Linz-Österreich. Günter Lassy, Waldeggstr. 52, A-4020 Linz, Tel. 0732/57558

**Kaufe** Originale: Epic, Secret of Monkey Island, Wings of Death, A-10 Tank Killer, Die Hard, Street Rod, Robocop 2, Total Recall. Nur Originale. Tel. 0231/874016.

**Dungeon Quest** Wer kann mir helfen? Rolf Damm, Sonnenweg 5, 5860 Iserlohn.

**Suche** Software: Emerald Mine II (mit Leveleditor!), Benjamin Casper, Weißenburgstr. 19, 5000 Köln 1, Tel. 0221/721257.

**Suche** für Amiga 500 noch dringende Spiele. Wer kann mir günstige Angebote machen? Suche auch noch Textverarbeitung und Diskettendatei zum Drucken. Thomas Cron, Logenstr. 20-22, 4300 Essen 1

**Kaufe** Software aller Arten für A 500. Kaufe nur Originale mit Anleitung. Schickt Eure Listen an Sven Quamina, Fontanestr. 4, 4793 Büren.

**Suche** Originale für bis zu 60% vom NP. Kaufe auch ganze Sammlungen, wenn der Preis in Ordnung ist. Schreibt an Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf

**Suche** Amiga-Originale: Silent Service, The Plague und Maniac Mansion (dtsh.). Habt Ihr eins oder alle, schreibt an Florian Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek. Zahle 20-45 DM pro Game.

**Suche** dringend für Amiga Dragon's Lair I. Angebote an Ralf Reszeleit, Waldstr. 4 c, 4600 Dortmund 30. Nur Original!

**Suche** alte Originale bis einschl. '89. Star Wars, Interceptor, Silent Service, Bard's Tale, DPaint 1, Archon. Listen o.ä. bitte an Christoph Wulfert, Am Sültenberg 5, 3226 Hönze.

**Suche** Empire für Amiga 500. Original bis 40 DM an Robert Uhlig, In der Weede 50, 4400 Münster, Tel. 0251/6180214 oder 02536/6349 ab 18 Uhr.

**Dringend!** Ich suche die Spiele Wings, Sunny Shine o.t. Sunny Side o. Life, Where in World C. Sandiego?, Treasure Trap für A 500. Nur Originale. Kann leider nur 20 DM bezahlen. Sven Streitmayer,

Schubertstr. 11, 7022 Leinfelden, Tel. 0711/756539.

**Tausche** original E-Motion gegen Space Rogue, Space Ace oder Space Quest III. Tausche auch org. Kult und Thunderbirds gegen Operation Stealth (dtsh.). Schreibt an Stefan Eireiner, Reichhausener Str. 12, 8221 Vachendorf

**Suche** Page Setter I o. II (nur Originale) deutsch. Schreibt an Joachim Schertl, Boschetsrieder Str. 97 e, 8000 München 70.

**Abenteuer- und Rollenspiele** gesucht (nur Originale). Bureaucracy, Hitchhiker's Guide, Might & Magic II, Faery Tale Adventure, Hero's Quest, Space Quest I-III sowie alle anderen Sierra-Spiele. Kaufe evtl. auch andere Spiele. Angebote und Preisvorstellungen an Gerald Schuh, Burenstr. 80, A-8052 Graz, Tel. 0316/574626.

**Suche** Amiga-Soft! Nur Originale. Zahle 25-35 DM. Turrican, 688 Attack Sub, Paris-Dakar 90, Tennis Cup. Suche auch Their Finest Hour (Org.) mit deutsch. Anleitung. Biete TV Sports Football (orig.). Erst dreimal benutzt. Tel. 09463/323 (Roland) 18-19 Uhr.

**Kaufe** Amiga-Originale. Total Recall, Robocop 2, Corporation, Lotus Esprit Turbo Challenge, Nightbreed, BAT, Powermonger, Street Rod, Die Hard, Sherman M-4, Wings of Death, Codename Ice-man. Nur Originale. Tel. 0231/874016.

**Suche** das Amiga-Original Lords of the R.S. kompl mit Anl. und Cover. Biete als Tausch Fugger oder Wall Street Wizard ebenfalls kompl. mit Anl. und Cover. Tel Angebote nur Mo 18-20 Uhr. 069/854161 (Robert).

**Do you wanna swap megacool** Stuff write 2 Marcel Baumgart, Am Wasserturm 16, 2803 Weyhe 1.

**Suche** orig. Shoot'em up Constr. Kit mit dt. Handbuch und Verpackung. Angebote an Oliver Bernt, Ottensweide 14, 2102 Hamburg 93.

**Hilfe!** Wer hat folgende Spiele und möchte sie verkaufen/tauschen: Corruption (dt.), Herberts Hyperraumloch (mögl. dt.), On the Road, Thrill Time Platinum, Xenomorph, Blood Money? Verkauft/tausche Techno Cop, Powerplay, Chariots of Wrath, Eye of Horus. Am-Originale. Ingo Traber, Weiherstr. 14, 7206 Emmingen.

**Suche** und biete Software! Suche Druckprogramm zum bunten Ausdruck. Schickt Listen oder Disks an Jens Berger, Post Box 036381, 5910 Kreuztal 1.

**Suche** Defender o.t. Crown, zum tauschen gegen E.S.S., Combat Course, A. Ski Sim., Jack Nicklaus Greatest 18 Holes oder Dragon Breath oder Interphase. Evtl. auch Kauf (orig.). Tel. 02166/37216 ab 16 Uhr.

## Biete Software

**Verkaufe** mein Power Drift für Schleuderpreis von 30 DM. Oder tausche gegen Klax, Falcon Mission 2, The Jetsons. Oder laßt euch ein gutes Spiel einfallen und schreibt mir: Marco Seubert, An der Jahnhöhe 1, 8700 Würzburg Hdf, Tel. 0931/62988 17-21 Uhr.

**Amiga Schweiz!** Rockit hat alles, was Dein Herz begehrt! Von Originalen zu Anwendern, Games, PD, MIDI, Demos, Leerdisk, Beratung, Hilfe, Anleitungen, Lösungen. Rockit, P.O.-Box 124, CH-9242 Obernzwil.

**Verkaufe** neueste und beste Amiga-Soft. Für Liste Diskette beilegen. Jürgen Meisenburg, Rhönweg 37, 7730 Schwenningen. Anfänger willkommen!

**Ich tausche** Space Harrier II gegen Zak McKracken (wenn möglich in deutsch). Kai Volpp, Kaiserstr. 9, Lampertheim 1, Tel. 06206/54685.

**Verkaufe** Amiga-Originale: Loom, It Came from the Desert je 35 DM. Indy III (Adv.), Maniac Mansion je 30 DM. Running Man, Chambers of Shaolin je 25 DM. Nur Originale! Tel. 0231/874016.

**Megaangebot!** Verkauft und tauscht folgende Amiga-Games (Originale): Archipelagos 45 DM, Starglider II u. Hard Drivin' je 40 DM. Super Cars mit allen Codes 35 DM. Battle Squadron (nur Tausch). Tausche auch Missionen von Their Finest Hour. Tel. 06221/384032.

**Verkaufe** original Beverly Hills Cop. Preis nach Vereinbarung. Tel 0561/8700709.

**Verkaufe** nagelneue Kick-Off-Extra-Time-Disk für nur 25 DM / Porto. (Bitte Tel.-Nr. angeben.) Alexander Pomarac, Bahnhofstr. 53, A-6300 Wörgl.

**Verkaufe** Originalgames für Amiga. Aufgepaßt: Larry II u. III (je 512 KB), Space Quest III, Kult, Space Harrier II, Chambers of Shaolin, Dragon Spirit u.a.! Auch PD-Games (v.a. Tausch). Stephan Funke, Trift 18, 5160 Düren, Tel. 02421/55491.

**Biete** (alles Originale mit Anleitung): Conflict Europe 30 DM, Reisende im Wind 1 u. 2 25 DM, Warlock's Quest 20 DM, Galaxy Force und Handbuch zu F-16 Falcon je 15 DM. Maximilian Schwab, Am Schwalbenschwanz 37, 6000 Frankfurt 50, Tel. 069/529228.

**Verkaufe** Amiga-Originale! Alle 100%ig OK! Neuromancer 40 DM, Interphase 35 DM. Tausche auch gegen Ultima V, Wonderland, F-16

Combat Pilot, Shanghai, Their Finest Hour, Wings oder F-29 Retaliator. Nur Originale! Tel. 09621/63649.

**Verkaufe** original California Games komplett mit Anleitung und Verpackung für 35 DM. Tel. 030/3636444 ab 18 Uhr, fragt nach Jun.

**Biete** Software. Search for the Titanic für C-64 25 DM. Tel. 05130/1239.

**Verkaufe** Operation Thunderbolt, Sherman M-4, Xenomorph, Airborne Ranger und Katakis für je 25 DM. Hans-Joachim Hofmann, Tel. 06733/7074.

**Biete** Original-Games: Balance of Power 2, Populous je 20 DM. Kick Off 25 DM, Extra Time 15 DM. A. Cohrs, Am Bahnhof 44, 2105 Sevetal 1.

**Verkaufe** Their Finest Hour und Jump Jet mit dtsch. Anleitung für zus. 55 DM! Jochen Müller, Lauingerstr. 16, 8871 Gundremmingen, Tel. 08224/7472.

**Verkaufe** Amiga-Originale: Typhoon 30 DM, Karting Grand Prix/Las Vegas auf einer Disk 20 DM, City Defence/Karate King auf einer Disk 40 DM. Alle zusammen 70 DM. Andre Hagel, Wolliner Str. 70 b, 2000 Hamburg 73.

**Verkaufe** org. Amiga-Games: Bad Company, Stormlord, Knights of the Chrystallion je 30 DM. Katakis 20 DM. Andreas Rzyany, Haugenstein 30, 7240 Horb 1, Tel. 07451/6757.

**Tausche** Rollenspiel Legend of Faerghail gegen anderes, gleichwertiges RS (möglichst aus der AD&D-Reihe). Vollständig intakt, Anleitung und Poster unbeschädigt, 2 Wochen alt. Akzeptiere nur gut erhaltene Produkte, keine Raubkopien. Tel. 030/4045513.

**Verkaufe** Populous, Rock'n'Roll, Dungeon Master, Summer Edition je 40 DM. Klax u. Super Cars je 35 DM. Great Courts (a.a.). Tel. 02721/20177 (Jan).

**Verkaufe** oder tausche folgende Spiele: Eye of Horus, Techno Cop, Chariots of Wrath, Powerplay. Suche: Invest, Monkey Island, Loom, Emerald Mine 2. Ingo Traber, Weiherstr. 14, 7206 Emmingen 1, Tel. 07465/1085.

**Verkaufe** orig. Amiga-Games. Beast I u. II, Overlander, Pirates!, F-29, Flimbo's Quest, Rainbow Islands u.v.m. zwischen 10 und 40 DM. Gratisliste anfordern. Steffen Sladek, Leniorstr. 1-3, 3436 Hessisch Lichtenau 2.

**STOP!** Superbillig: Duper Demo-Intro maker 3 DM/Disk. Demos 1 DM/Disk. Seka-Sources u. ST Moduldisk 2DM/Disk. Tausch 1:1. Only PD! Infos anfordern (mit Rückporto) Thorsten Wiesweg, Neuenhof 1, 5608 Radevormwald.

**Biete** Amiga-Soft: Winter Olympiad, Frostbyte, Suicid Mission, Seconds Out und Karate King für je 10 DM. Hostages, Roger Rabbit für je 15 DM. Safari Guns, Ghostbusters 2, Dyster 07, Italy 1990 (alle neu) für je 20 DM. Neues TV Sports Football für 30 DM. Der erste

Käufer bekommt ein Spiel geschenkt. Suche den Code von Maniac Mansion, meiner ist leider abhanden gekommen. Zahle dafür sehr gut. Marco Königeter, Tel. 0711/5301194 ab 20 Uhr.

**Amiga-Software!** 688, F-29, F-16, F-18, Pirates!, Rings of Medusa, Kick Off 1 u. 2, Larry I-III, Silent Service, World Cup 90, Iron Lord, Great Courts, Lords of the Rising Sun, Tetris, Stunt Car Racer, Super Car. Tel. 0421/440687.

**Verkaufe Amiga-Originale:** Black Lamp, Bundesliga Manager, Hard'n Heavy, Quadralien, Rick Dangerous, Spherical, Super Wonderboy, New Zealand Story, Time Bandit, Twinworld je 35 DM. Indy (Adv.), It Came from the Desert je 40 DM. Zeitschriften: Amiga 3/88-9/90 je 4 DM. Happy Computer 1/89-2/90 je 3 DM. Powerplay 3/90-11/90 je 4 DM. Amiga DOS 1/90-5/90 je 3 DM. asm 7/89, 12/89, 10/90 je 3 DM. Jürgen Endreß, Weidestr. 28, 7407 Rottenburg 5, Tel. 07472/1339.

**Verkaufe folgende Amiga-Games:** Lost Patrol 40 DM. F-16 Falcon 35 DM. Beast u. Kick Off II je 30 DM. POW u. RVF Honda je 25 DM. Sherman M-4 20 DM. Alles zusammen für 120 DM. Torsten Hein, Domeierstr. 21, 3250 Hameln 1, Tel. 05151/26368.

**PD & Demos.** Umfangreiches Angebot. Liste für 2 DM. Nur das Neueste. Henning Schmidt, Rheiner Str. 14, 4447 Hopsten.

**Amiga-Software** neu u. alt! Gratisliste anfordern! Postfach 610441, 3000 Hannover 61.

**Verkaufe Amiga-Originale:** Beach Volley, Cosmic Pirate, Vindex, Mega-Pack je 10 DM. Chinese Karate, Trained Mission, Footballer of the Year, Datastorm, Blasteroids je 7 DM. Anw.: Fantavision 20 DM., Christian Eloo, Alsenstr. 10 a, 4354 Datteln. Kaufe Originale: Klax, Player Manager, Treasure Trap, X-Copy.

**Supergelegenheit.** Verkaufe oder tausche das Superspiel Invest. 50 DM oder Midwinter/Red Storm Rising. Nur Originale, versteht sich.

**Verkaufe** oder tausche Amiga-Originale. Superbase 90 sfr., UBM-Text 50 sfr., Sprachenkit (Engl., Franz., Ital., Jap. usw.) 80 sfr.! Fabian Huser, Seebuchtstr. 31, CH-6374 Buochs, Tel. 041/643544.

**Günstige Amiga-Software** gibt es bei Energy Austria. Das absolut Neueste aus aller Welt! Jason, PF, A-8330 Feldbach.

**Verkaufe** aus Systemauflösung Originalsoftware, z.T. 30% des Kaufpreises: Datamat plus, Deluxe-Photolab, -Video, -Music Constr. Set, Digi Paint, Audio Master, Kind Works, Aztec C-Comp. Datamat, Textomat, Roger Rabbit, Dragon's Lair, Jungle Book, Pacmania, Wizball, Out Run, Hybris, Emmanuelle, Tetris, Fish, Platoon, Mickey Mouse, Better Dead than Alien, Reise zum Mittelpunkt der Erde, Motorbike Madness, Plutos, Lombard Rally. Tel. 02174/39323.

**Verkaufe** Amiga-Original Larry III 70 DM (incl. dtsh. Lösungsheft und Porto). Thorsten Kortmann, Kreuzweg 56, 4408 Dülmen.

**Wir verkaufen** viele Originale: Forgotten Worlds 25 DM. Lurk. Horror, Baal, Adv. Ski Sim. je 20 DM. Treasure Island Dizzy, Capt. Blood, Rockstar je 15 DM. World Cup 90 und ein saustarkes Joypad je 10 DM. Für C-64: Robocop, Barbarian II (Disk, je 10 DM). Tausche auch gegen Gameboy-Spiele, Sierra-Adventures, Infocom-Adventures. Joachim Kläschen, Kempergraben 11, 2262 Leck.

**Verkaufe Originale:** Manchester United 35 DM. World Soccer (Zepelin) 20 DM. Außerdem Sega Master System mit 11 Spielen, Arcade Joystick und Light Phaser für 400 DM. Spiele auch einzeln: Wonderboy I u. II, Space Harrier, Thunderblade, Shinobi je 30 DM. Powerstrike, R-Type, California Games, Golvellius je 35 DM. Phantasy Star, Y's je 40 DM. Tel. 02101/514996.

**Amiga-Demos!** Verkaufe neue und alte Demos! Info-Disks gegen 5 DM! Jens-Oliver Klokkes, Marinksweg 5, 4460 Nordhorn. Verkaufe folgende Originale: Three Stooges 35 DM. African Raiders 30 DM. Erdkunde-Kurs Deutschland 25 DM.

**Verkaufe** folgende originalverpackte Amiga-Spiele: Mission Elevator u. XR 35 je 20 DM. Dogs of War 40 DM. Space Ace 60 DM. Tausche auch gegen Tie Break, Player Manager, Dino Wars, Impossamole, Xenon 2. Dominik Somar, Bahnhofstr. 17, 8100 Garmisch-Partenkirchen, Tel. 08821/58112 ab 18 Uhr.

**Billig!** Corporation, Xenomorph, Battletech, Roadwar 2000, Autoduel, Alternate Reality je ab 20 DM. Blasteroids, Xybots, Dragon Spirit, Battlehawks 1942, North & South je ab 15 DM. Tel. 08682/7242 (Michael) 16-18 Uhr.

**Verkaufe** Originale für Amiga: MS-Text, D-Sort III, Superprint, Labelpaint je 9 DM. Kid Gloves 29,90 DM. Reik Winkelmann, Dorfstr. 4, O-2041 Faulenrost.

**Verkaufe** ältere und neue Amiga-Software zu günstigen Preisen und Super-Service. Darum Gratisliste unverz. anfordern. Es lohnt sich. Turbo-Soft, M. Frey, Zwyssigstr. 35, CH-9000 St. Gallen.

**Biete** Clever & Smart, Skyblaster, Action Service je 10 DM, Hawkeye, Powerdrift je 15 DM. Kid Gloves, Viruskiller The Terminator V 2.1 je 30 DM. Third Courier, N.-Y. Warriors je 40 DM. Stefan Klemm, Händelstr. 45, 6100 Darmstadt 23, Tel. 06150/83686.

**Ich verkaufe** Amiga-Originale: Batman, Robocop, Running Man je 40-50 DM. Video-Adapter A 520 50 DM. Christof Kaesemann, Krampenhöhe 42, 5063 Overath 2, Tel. 02206/7684.

**Verkaufe** Originale: North & South, Populous, F-16 Falcon je 40 DM. Space Quest I, Wonderboy je 30 DM. Hostages, Barbarian, Millen-

nium 2.2 je 20 DM. Football Manager II 15 DM. Thexder 10 DM. Tel. 08194/1336 (Ralph).

**Biete** Software für den Amiga! Tel. 05731/3925 14-17 Uhr u. 05732/74111 (24 Std.)!

**Verkaufe** oder tausche D-Paint III (Orig.) dtsh. mit Handbuch. Weitere Soft-Angebote und Kontakte gesucht! Marco Grix, Dreifertstr. 77, O-1800 Brandenburg

**Amiga u. MS-DOS!** Löse umfangreiche Software-Sammlung auf. Amiga u. MS-DOS: Möchte mein Wissen und meine Erfahrungen mit Anfängern teilen. Info unter Le-link, PoBox 27, L-3801 Schifflange, Tel. 00352/594014.

**Verkaufe** Amiga-Spiele (Originale): Beast 2 mit T-Shirt 60 DM. Unreal, F-16 Falcon, It Came from the Desert, TV Sports Basketball je 50 DM. Blood Money, Chambers of Shaolin, Xenon 2, Super Wonderboy in ML, Lightforce je 40 DM. Roger Rabbit, R-Type, Slayer je 30 DM. Taekwondo 10 DM. Zusammen nur 500 DM. Alexander Tinschert, Waller Heerstr. 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/391352.

**Verkaufe** Manhunter N.Y. für 230 öS. Mit Schachtel und kompletter Beschreibung. Nur innerhalb von Österreich. Tel. 0222/2520454.

**Verkaufe** Fish-PD Nr. 270-370 inkl. Diskbox für 200 DM zzgl. Porto. Daniel Hennig, Thomas-Schwarz-Str. 62, 8060 Dachau, Tel. 08131/8888.

**Verkaufe** dem ersten, der sich meldet orig. Dragon's Lair 2 für nur 50 sfr. Only Switzerland. Oliver Berger, Spittelgasse 1, CH-5115 Möriken, Tel. 064/532412.

**Amiga-Software!** Neueste Games und viele dtsh. Anleitungen superschnell und günstig abzugeben. Die erste Adresse für den engagierten Amiga-User! Umfangreiches Gratisinfo auf Disk anfordern. Amiga-Usergroup, Postfach 612, A-8011 Graz.

**Ranger PD!** Die kostenlose PD-Serie! Einfach eine leere Disk und frankierten Rückumschlag an: Ranger PD, Postfach 1107, 8732 Mürrenstadt. PD-Autoren, schickt mir Eure Programs! Nur so kann ich dieses Projekt durchziehen!

**Tauschpartner** für Seka- u. Devpac-Sourcecodes, Demos und Tools gesucht! Schreibt mit Disks an Stefan Schlich, Wacholderweg 2, 3300 Braunschweig!

**Originale!** Hi, verkaufe Their Finest Hour 50 DM, Pirates! u. It Came from the Desert je 40 DM. Verkaufe auch asm von 88 und 89 je 1 DM/Stück. Alles 100%ig OK. Tel. 04161/52447 (Thomas).

**Verkaufe** oder tausche: Spy vs. Spy I u. 2 je 15 DM. Thunderblade 20 DM. Day of the Viper 30 DM. 688 Attack Sub, Super Cars je 40 DM. Dungeon Quest 50 DM. Beast II 70 DM. Markt & Technik: Sonix Hitkiste, Mathematik I u. II, Englisch I, Amiga Disk II je 25 DM. Alle Progr. und Spiele mit dtsh. Anleitung. Jan Geiger, Bergstr. 24, 6601

Riegelsberg, Tel. 06806/46330.

**Habe** neueste Software wie The Plague, Pirates!, Zak McKracken mit Code und Anl., Unreal, Wings of Fury, Emmanuelle. Suche Kontakte zum Tauschen. Listen an Alexander Leitner, Baumbachstr. 16, A-4020 Linz.

**Tausche** meine sechs Originalspiele oder Kickstart 1.2 (Hardware) gegen zwei Spiele von Dir: Dragon's Lair II und King of Chicago. Wenn Du sie nicht zusammen hast, macht es nichts, tausche oder kaufe sie auch für je 40 DM. Christian Kaes, Am Sandberg 84, 6000 Frankfurt 70. **Tausche** Invest gegen Second World und Budokan gegen Imperium. Mit Anleitung, für Amiga. Tel. 05732/6457.

**Biete** Amiga-Originale. Data-Becker-Programme: Datamat und Textomat jeweils 50 DM! Erdkunde-Kurs 30 DM. Kingsoft: Pinball Wizard und Quiwi je 30 DM. J. Eichhorn, Tel. 08458/8541.

**STOP!** Verkaufe Super Actionspiel X-Out! Natürlich original und für Amiga! Kai Hagelganz, Moskauer Str. 37, O-5300 Weimar.

**Verkaufe** oder tausche Orig.-Spiele: Larry I mit Auflösung, Indy (Adv.) mit Aufl. je 30 DM. Silent Service 20 DM. Way of the Little Dragon 15 DM. Helge Müller, Marienstr. 8, 7880 Bad Säckingen, Tel. 07761/2146.

**Verkaufe** Original-Spiel Iron Trackers für ca. 25-35 DM. Tel. 0511/775428. 15-18 Uhr (Gunther).

**Midi-Musiker!** Verkaufe Midi-Music-Manager 45 DM. King's Quest 1-3 je 20 DM (alle drei 50 DM). 64er Pack: Legend of BS, Heroes of the Lance für zus. 25 DM. C. Frey, Schickhardtstr. 24, 7148 Remseck 1.

**Verkaufe** Originale! Von etwas älteren bis neue alle original verpackt mit dtsh. Anleitung! Tel. 08161/12398 (Oliver).

**Amiga-Originale** zum Einheitspreis von 30 DM/Stück. Dtsch. Anl.: Down at the Trolls, Skychase, Tanglewood, Knightforce, Chrono Quest, Indian Mission, Druid II, Stormlord, Nebulus, Sir Fred, Populous, Day of the Pharaoh. Engl. Anl.: Adventure Construction Set, Elite, Carrier Command, Dragon's Lair. Sonstiges für je 30 DM: Amiga Power-Pack (Buch und zwei Anwender), Amiga 500-Buch (V 1.2), und Hardwareabschalter für A 501 (Ram-Erweiterung). Hannes Gnad, Torstr. 1, 6990 Bad Mergentheim-Dainbach, Tel. 07930/6116.

**Amiga Schweiz** Verkaufe und suche neueste Software. Bunny-Soft, Plattackerstr. 12, CH-3074 Muri, Tel. 031/524577.

**Österreich!** Amiga-Software! Preise und Liste auf Anfrage. Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3, Tel. 07748/2202 ab 15 Uhr.

**Software** für Österreich! Du suchst gute Software, Du hast wenig Geld, Du bist bei kir richtig. Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3, Tel. 07748/2202.

**Halt!** Verkaufe Originale! Amiga: Kick Off 2. C 64: Rainbow Is-



lands...). Liste gegen 1 DM Rückporto in Briefmarken. Daniel Nink, Sandweg 16, 6254 Elz, Tel. 06431/53553 (Mo u. Do 18-19 Uhr).

**Verkaufe original Invest kompl** in Deutsch mit Verpackung und Beschreibung, 1 Monat alt, kaum gespielt für 45 DM. Tel. 08669/5195 (Markus).

**Verkaufe Emlyn H. Soccer 40 DM**, Kick Off u. Extra Time 40 DM. Bionic Commando, Leaderboard, Rolling Thunder je 10 DM. Thorsten Perwitzschky, Rheinlandstr. 24, 6231 Schwalbach, Tel. 06196/3532.

**Amiga-Originale! A-10 Tank Killer** neu 60 DM. Viele andere zw. 20 u. 30 DM. Tel. 06192/36070 abends.

**Habe folgende Amiga-Originale** zu verkaufen (mit Verpackung). Soccer Manager Plus und Manchester United je 25 DM. Strider und Space Quest 1-3 je 30 DM. Impossible Mission 2 35 DM. Tetris 37 DM.

Powerdrift 39 DM. Beast, Speedball, Crazy Cars 2 je 40 DM. Bard's Tale I 49 DM. Manhunter N.Y., King's Quest 1-3 je 50 DM. Ultima 3 52 DM. Suche noch Dino Wars, Boxing Manager. Nur Originale!

**PD-Games & Anwender.** Tausche und verkaufe günstig ausgewählte PD-Soft. Liste oder 2 DM für meine Verkaufsliste an Rainer Saffertal, Fronackerstr. 55, 7050 Waiblingen.

**Verkaufe Originale! Maniac Mansion**, Their Finest Hour, Indy III, Loom, Gremlins 2, Castle Master, 688 Attack Sub, East vs. West, Drakken je 40 DM. R. Gerzner, Gotthardstr. 12, CH-8800 Thalwil.

**Verkaufe Amiga-Originale: Circus Attractions**, Hard'n'Heavy, Spherical, Grand Monster Slam je 40 DM. Golden Path, Black Shadow je 30 DM. Marco Flaschenträger, Tel. 06029/8445.

**Verkaufe original Gnome Ranger** für 15 DM. Joachim Schertl, Boshetsrieder Str. 97 e, 8000 München 70, Tel. 089/786552.

**Amiga-Originale**, ca. 50% vom Neupreis. Stars-Pictures-Show (u.a. Steffi Graf, auch animiert, Monica Seles, Sandra, G. Sabatini, Paola). Kostenlose Liste gegen Rückumschlag bei Postfach 500411, 7000 Stuttgart 40.

**Verkaufe Amiga-Originale: Fred Feuerstein**, Pacland je 25 DM. Fast Break 30 DM. Football Manager 2 & Expansion Kit 35 DM. Tausche auch gegen King's Quest, Space

Quest oder Loom. Tel. 04921/41214.

**Megademos! Ihr sucht Demos?** Ich habe sie. Schickt 10 DM und 10 Disks. Verk. orig. Zak McKracken, Fish, Paperboy je 40-50 DM. Tausche auch gegen Sierra-Games. Oliver Daniels, Spritzmoor 29, 2000 Hamburg 53.

**Verkaufe (nur Amiga-Originale):** Indy 3 (Adv.) 25 DM. King's Quest 3, Beverly Hills Cop, Spy vs. Spy, Nebulus je 20 DM. Pink Panther 15 DM. Tausche Murder in Venice gegen Stadt der Löwen, Chase HQ, Super Wonderboy, Operation Stealth, Loom o.a.! Tel. Hannover/520041 (Nick).

**Tausche original Rings of Medusa** gegen org. Wings of Death oder Midwinter! Oliver Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Dellmensingen, Tel. 07305/5124 ab 18 Uhr.

**Verkaufe F-16 Falcon (Org.)** mit Mission Disks I u. II 100 sfr. (ca. 130 DM), E.S.S. 60 DM. F-16 Combat Pilot 50 DM. Heavy Metal 40 DM. Dominik Zanolari, Oberwilerstr. 42, Postfach 961, CH-4102 Binningen 2.

**If you wanna the newest soft on Amiga**, write to Creatorsoft, P.O.Box 158, CH-7013 Domat/Ems.

**You want new soft? Dann bist Du** bei uns richtig! Wir sind billig und zuverlässig. Call 04181/33700

**Verkaufe Amiga-Originale: Xenon II**, Jeanne d'Arc je 20 DM. Conflict Europe, Tank Attack & Brett je 30 DM. It Came from the Desert 40 DM. Alle mit dt. Anleitung oder kompl. deutsch. Suche auch neue Software oder tausche gegen F-29 Ret., Rollenspiele, Turrican, Midnight Res., Overrun, Sherman M-4, Imperium (schickt Liste). Andreas Borrosch, Dorffeldstr. 19, 4400 Münster. (Nur Originale)

**Verkaufe ca. 40 Amiga-Originale.** Fast alles Hits! Beast II, Tie Break, Pirates! Sonderangebote: Dino Wars 29 DM und Turrican 25 DM. Liste mit vielen Tests und Bildern für 2 DM Rückporto. Suche auch immer die neuesten Originale, viele alte auch noch. Kaufe ganze Sammlungen. Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf.

**Verkaufe gebrauchte Originalgames.** Typhoon Thompson, Hard Drivin', Austerlitz, Zany Golf, Xenophobe je 40 DM per N.N.! Oder Testdrive I, Sidewinder II, World Class Leaderboard Golf je 25 DM per N.N.! Tel. 02822/52415 ab 19 Uhr.

**Kaufe und tausche Originale (bes. Rollen- und Sierraspiele)** für den Amiga. Verkaufe C-64-Originale (Zak McKracken). M. Brandenburg, Steinstr. 3, 2123 Bardowick.

**Verkaufe Amiga-Originale: Crazy Cars II**, Ghostbusters II, Super 6, Indy III (Adv.), Never Mind, World Games, Invest, California Games, Xenon 2, Power Drift, Lombard Rally, Fortress Underground je 10-40 DM. Christian Stueven, Ruhrfeld 63, 5309 Neckarhaim, Tel. 02225/12180.

**Tausche orig. Police Quest 2 (1 MB)** gegen orig. Gold of the Aztecs, Ghosts'n Goblins, Ghoul's'n Ghosts oder gegen Hero's Quest. Tel. 02233/77494 (Jan).

**Verkaufe oder tausche Imperium**, Invest, Sim City, Second World je 45 DM. Das Haus 20 DM. Tel. 07726/8557 (Chrissi).

**Verkaufe Champions of Krynn**, L.O.F., Budokan, Invest, Starflight und einiges mehr für 10-40 DM (nur Originale). Fordert Liste an. Guido Breitfeld, Johannisstr. 66, 5024 Pulheim 1.

**Verkaufe Amiga-Originale! Ca. 40 Hits** aus asm usw.! Beast II, Drakken, Pirates!, Klax, North & South, Midwinter, Tie Break, Dragon's Breath und viele mehr. Sonderangebote: Cadaver 25 DM und Powermonger 30 DM. Liste (7 Seiten Tests, Fotos & Angebote) gegen 2 DM bei Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf.

**Switzerland! Dragon Software!** Sucht ihr allerneueste Software? Eure Maschine wird sich sicher über allerneuestes Futter wie Powermonger ... freuen (in nächster Zeit auch Chase H.Q.). So eine Chance könnt ihr euch nicht entgehen lassen, und das noch zu so fantastischen Preisen. Versand nur in der Schweiz. Tel. 061/492938 (Christoph).

**Verkaufe N.Y. Warriors (512 KB)** für 50 DM oder tausche gegen N.Y.W. 1 MB. Georg Jelinek, Klöpfelsberg 18, 8492 Furth i. Wald. Suche auch Cabal (bis 30 DM).

**Tausche Indy III (Adv.)** gegen Legend of Faerghail. Oder verk. für 50 DM. Nur Originale. Verk. org. Toobin' 45 DM. Tel. 06241/44914 (Thomas ab 14 Uhr).

**Verkaufe Originale: Midwinter**, Their Finest Hour, Pirates! je 45 DM. Zak McKracken dt., Oil Imperium, Manchester United je 35 DM. Fugger, Conflict Europe je 30

DM. Verk. außerdem Textomat und Datamat zus. für 55 DM sowie TV Modulator für 35 DM. Tel. 06432/3196 nach 17 Uhr.

**Amiga Originalspiele und PD-Serien** wegen Systemwechsel zu verkaufen. Liste gegen 1 DM Rückporto.

**Kostenlose PD-Soft für Amiga.** Liste gegen frankierten Rückumschlag anfordern. Heinz Udo Köhnen, Nakatenusstr. 94, 4050 Mönchengladbach 1.

**Verkaufe Originalspiele für Amiga:** Footballmanager I 20 DM, Action Fighter 30 DM, The Cycles 40 DM, Invest 45 DM. Diskettenbox für 80 Disketten 10 DM. 50 Leerdisketten (10 Stck. 8 DM, alle 30 DM). Tel. 08441/5783 Mo-Fr ab 18 Uhr, Wochenende v. 11-21 Uhr.

**Verkaufe Originale: Skyfox 2** von Electronic Arts für 25 DM und Space Ace für 50 DM; jeweils plus Versandkosten. Komplett mit Originalverp. Tel. 07154/22288 ab 19 Uhr.

**Tausche Demos, Intros, Public Domain**, Seka Source Codes u.a. legale Sachen. Tel. 07666/4763.

**Verkaufe Spiele für Amiga (nur Originale):** Table Tennis 30 DM, Indianapolis 500 50 DM, Rick Dangerous II 40 DM. Tel. 02222/3312.

**Verkaufe 24 C-64 Kassetten.** Alles Originale. City Cobra, Feud, Alien für 150 DM (NP 280 DM). Angebote an Oliver Bernt, Ottensweide 14, 2102 Hamburg 93.

**Verkaufe C-64 Originale.** Panzer Strike, Overrun, Battles of Napoleon je 30 DM u. Portokosten. Schickt Eure Listen für Amiga (nur Originale). Thomas Borling, Butterweg 38, 4803 Steinhagen.

**For bying the very latest stuff** write to Frank Wensing, PF 108535, 4426 Vreden. Very cheap and fast abos available!

**Verkaufe Amiga-Originale.** Full Metal Planete, Strider, The Pawn, Quartz, Chambers of Shaolin, Battle Squadron, Batman, Speedball, Tetris, Beast, Powerdrift, Chase H.Q., Blood Money, Better dead than Alien, Western Games, Xenon

## Die besten Games für Ihren AMIGA:

Alle Spiele, die hier im Amiga Joker neu vorgestellt und gut bewertet werden.

Und alle die Spiele, die Ihnen von unseren Kollegen auch angeboten werden.

Fordern Sie schnell Ihre Gratis-Amiga-Liste an - aber bitte, bevor Sie woanders bestellen:

Es könnte Ihnen ja passieren, daß Sie 1. ordentlich sparen und daß Sie 2. Ihre Spiele schneller bekommen!



Wir sind der Händler mit ca. 8.000 zufriedener Amiga-Spielern:  
**FUNASTIC ComputerWare Fachversand GmbH**,  
D - 8000 München 5, Müllerstr. 44 (kein Laden), Postbox 14 02 09  
Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138

**FUNASTIC ComputerWare**



II, Starglider, Jagd auf Roter Oktober, Hard Drivin', Beach Volley, Untouchables, Impossible Mission II zwischen 33 und 55 DM. Tel. 05382/4858 ab 14 Uhr.

**Verkaufe** Amiga-PD und kopiere gegen geringe Gebühr (o,20 DM/Disk) auf eigene Disketten. Schreibt mit 1 DM Rückporto an Michael v. Bezold, Eichenbusch 20, 2057 Reinbek.

**Verkaufe** für Amiga: Great Courts 2, Indy 500 je 50 DM. Monkey Island, Turbo Print 2 je 60 DM. Verkaufe auch PD aller Serien ab 2,30 DM und viel billiges Zubehör. Kostenlose Infos bei Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel. 0221/7088544.

**Verkaufe** orig. Amiga-Spiele für 25 DM per NN. Skyblaster, Space Racer, Testdrive I, Pacland, Sidewinder II, WCL Golf. Tel. 02822/52415.

**Verkaufe** Originale für Amiga: Airborne Ranger 25 DM, Xenomorph, Personal Nightmare, Starflight, Kult je 30 DM. Falcon Mission 2 35 DM. Dungeon Master 45 DM. A-10 Tank Killer, Wings je 50 DM. Kostenlose Liste anfordern bei Willy Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen.

**Verkaufe** Yuppi's Revenge (Wirtsch.sim.) original und 100% OK für 35 DM VB! Suche Lotus Esprit, Cadaver, Big Business (mögl. dtsh.). Michael von Bezold, Eichenbusch 20, 2057 Reinbek.

**Österreich!** Amiga-Software! Gute Software gibt es bei Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3. Tel. 07748/2202 ab 15 Uhr. Ruft an, wenn Ihr schnell Soft sucht!

**Österreich!** Amiga-Software! Preise und Liste auf Anfrage. Schreibt an Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3, Tel. 07748/2202 ab 15 Uhr.

**Verkaufe** Amiga-Originale: Conquest of Camelot (1 MB) 55 DM, Indy 500 40 DM, Combo Racer 35 DM, Goldrush, E.S.S. je 30 DM. Operation Neptune, Altered Beast je 25 DM. Thunderblade 20 DM. Titan 15 DM. KQ I 10 DM. Marcus Than, Brunnenstr. 28a, 6090 Rüsselsheim 7, Tel. 06142/71267.

**Super-Neuigkeit:** Habt Ihr Software, die Ihr tauschen wollt? Kein

Problem. Jörgs Softwaretauschclub ist für Euch da. Ruft an, es lohnt sich bestimmt. Info 0208/876361.

**Verkaufe** oder tausche Kick Off, Katakis je 30 DM. Premier Collection 50 DM. Originale, nur Amiga. Mit Anl. und Verpackung. Andreas Schneider, Mönchsrother Str. 13, 7091 Strambach.

**Tausche** Amiga-Soft. Bin 100%ig zuverlässig und hoffe das gleiche von Euch. Neben neuer Soft auch Älteres wie Battle Chess, Super Hang On, Hostages, Ports of Call, Purple Saturn Day vorhanden. Wenn Ihr an Dauerkontakt interessiert seid, schreibt an Ludger Flohr, An der Bredde 22, 4353 Oer-Erkenschwick.

**Verkaufe** BT II, Jeanne d'Arc, Reise z. M. d. E., Zak McCracken dt., Shinobi, Sword of Sodan, Soccer Man. Plus, Amiga Soccer, Italy 1990, TV Sports Basketb., Jagd a. R. O. für je 40 DM. Populous, Tiger Road, Leatherneck, Street Gang, Ch. o. Shaolin, Ninja Mission, Kikstart II, Off Road Racing, Screaming Wings, Karate Kid II, Aladins Magic Lamp, Arcade, Starblaze, Xenon I, Pinball Wizard je 30 DM. Zus. 700 DM. Sowie Great Courts, Future Basketb., Table Tennis je 55 DM; zus. 150 DM. Tel. 06806/81613 Mo-Fr 19-21 Uhr (Michael).

**Verkaufe** oder tausche Amiga-Originale (100%ig OK). Pirates!, Legend of Faerghail, Drakkhen, Invest, Their Finest Hour, Katakis, Powermonger, Genius, Triad III, New Zealand Story. Verkaufe außerdem einen Game Boy (101%ig OK) mit Tetris u. Tennis für nur 140 DM! Gratis-Liste bei Sebastian Heese, Friebestr. 2, 4830 Gütersloh, Tel. 05241/48469.

**Verkaufe** Their Finest Hour 50 DM, Pirates!, Cadaver je 40 DM. It Came..., Invest je 35 DM. Oder tausche eines der Games gegen Omega oder Powermonger! Thomas Skowronek, Gebrüder-Grimm-Weg 30, 2150 Buxtehude, Tel. 04161/52447.

**Demos** Sources, Module, PD zu tauschen. Habe reichlich. Burkhard Müller, Anton-Ulrich-Str. 34, 3340 Wolfenbüttel.

**Tausche** Fighter Bomber u. G.Nius (alles original) gegen Cadaver. Till Offergeldt, Hander Weg 62, 5100 Aachen.

**Verkaufe** neues Sierra-Original: Conquests of Camelot! Wegen Systemwechsel nur 44,95 DM. Ruft

an, ist doch echt billig: 0211/754832 (Tim).

**Verkaufe** PD-Soft aus allen Bereichen und Serien wie Fish, Uga, Cactus. Außerdem eine eigene Serie mit Demomakern, Soundtrackermodulen, Samples. Verkaufe auch billig Zubehör. Außerdem Originale: Great Courts 2 50 DM, Monkey Island, Indy 500, Turbo Print 2 je 60 DM. Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel. 0221/7088544.

**Verkaufe** orig. Turrigan mit Verpackung und Anleitung für 45 DM. Tausch möglich. Straka Milan, Euschertsfurth 250, 8351 Lalling, Tel. 09904/1371

**Verkaufe** Originale: Populous 25 DM, Kick Off 20 DM, Extra Time 15 DM. Auch Tausch! Alexander Cohrs, Am Bahnhof 44, 2105 Seevetal 1.

**Verkaufe** orig. Populous für 40 DM und Operation Stealth (org., neu, kompl. in deutsch) für 45 DM. Tel. 0212/60729 (Christian).

**Verkaufe** Amiga-Originale. Je 39 DM: Beast I, Full Metal Planete, Chase H.Q., Tetris, Speedball I, Hard Drivin', 3D-Pool, Starglider, Jagd auf R.O., Fusion, Batman, Strider I, The Pawn, Quartz, E-Motion, Blood Money, Super Wonderboy, Gravity. Je 49 DM: Silent Service I, Resolution 101, Battle Squadron, World Soccer, Space Quest, Larry I-III, Loom, Sim City, Ch. of Shaolin, Indy III, Turrigan. Tel. 05382/4858.

**Verkaufe** oder tausche Originale: African Riders u. 20000 Meilen u.M. je 20 DM. Emmanuelle 25 DM. Suche actionbetonte Ritterspiele. Wegen Systemwechsel tausche ich weiterhin 5-10 Spiele (Kass.) für C-64 gegen ein Amigaspiele. Genügend Spiele vorhanden. Michael Gleditzsch, Kleingörnitz 10, 9921 Tirschenhof.

**Tausche** F-19 Stealth Fighter gegen USS John Young und Their Finest Hour gegen Wings. Michael Wallbraun, Ringstr. 60, 4690 Herne 1, Tel. 02323/68191.

**Verkaufe** orig. Team Yankee und Operation Spruance für je 49 DM. Außerdem Ports of Call und Kampfgruppe für je 35 DM. Bernd Knebel, Friedrichstr. 59, 5406 Winnigen/Mosel, Tel. 02606/2666.

**Tausche** und verkaufe Originale: Iron Tracker, Gravity Force, Pinball Wizard, Battle Ships, Bobo, Operation Neptune, Kult, Purple Saturn Day. Suche und kaufe: F-16 Falcon, Operation Stealth, Fighter

Bomber, Barbarian II, Torvak. Angebote bitte an Norman Ziske, Magdeborner Str. 24, O-7200 Borna. Nur Originale.

**Verkaufe** Italia 90 (Virgin) für 50 DM. Wer Interesse hat, ruft mich an. Tel. 05242/34462.

**Verkaufe** Originale: Wings, Invest, Kick Off II, North & South, E.H. International Soccer, Sherman M-4, Kingdoms of England je 35-55 DM. Tausche auch gegen Waterloo (PSS). Tel. 04161/62616.

**Verkaufe** orig. Kick Off II, ein Monat alt, kompl. dt. für 40 DM. Tel. 07245/6963 (Martin) ab 17 Uhr.

**Verkaufe** Battle of Britain-Their Finest Hour (org.) für 30 DM. Suche Schachprogramme, Loom, Champions of Krynyn, Pirates!, Sim City. Andreas Demleitner, Wöhrangerstr. 3, 8460 Schwandorf.

**Verkaufe** Emlyn Hughes Soccer, incl. NN 45 DM oder tausche gegen Invest, Transworld, Kick Off II. Alexander Hagl, Schönbacher Str. 42, 8892 Kühbach. Tel. 08251/7726.

**Ich tausche** North & South, Star Blaze, Targhan, Interceptor, Battle Chess, The Duel-Test Drive II gegen Waterloo, Police Quest II, Licence to Kill, M-1 Tank Platoon, Supremacy. Kaufe Buch zu Targhan für 10 DM. Markus Gutte, Willi-Gall-Str. 44, O-8800 Zittau.

**Verkaufe** Carthage 50 DM und Italy 1990 35 DM. Tausche auch gegen Great Courts II oder Battle Command. Jörg Reul, Waller-Ring 47, 2800 Bremen 1, 0421/3807893. Nur Originale.

**Verkaufe** orig. Amiga-Games. Batman, Nightbreed, Rainbow Islands, Buffalo Bill, Impossamole, Dynamite Düx je 30-45 DM. Tel. 06473/1430 (Patrick).

## Kostenlos

ist Deine PRIVATE Kleinanzeige im Amiga Joker. Einfach den Anzeigentext (MAXIMAL 5 ZEILEN!) auf eine POSTKARTE malen und an folgende Adresse schicken:

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

Bitte nicht vergessen: Zu lange Texte müssen wir kürzen, solche mit **PLK NUMMERN** oder welche, die auf **RAUBKOPIEN** schließen lassen, werden **NICHT VERÖFFENTLICHT!**

### A 500 512 K 159,-

512 KB Erw., abschaltbar, akkugep. Quarzuhr, dtsh. Anl., 1 Jahr Garantie, eig. Herstellung

### 1037 A 3,5" 209,-

ext. 3,5" NEC Lfkw., abschaltb., Metallgeh., 1 Jahr Garantie, Bus +15,-, eig. Herstellung.

### A 2000 66 MB 999,-

NEC Autobootfilecard, 18-20 ms, 440 KB/s, kompl. form., steckf. auch FFS/PC/AT, w.v. 41 MB 899,-

### ASSS 95,-

exklusiv! 2 Stereosoundboxen f. alle Amigas, eingeb. Verst., regelbar, z. B. für alle Multisyncs, 1081 ...

### JOYMO 49,-

Joystick/Mouseumschalter im superkleinen SUB-D Geh., voll electr., keine Spannungsp. 100% komp., Eigenentw. verhindert ausgeleierte Stecker ...

Ramerweiterung f. A 590 HDD lieferbar! Ram Chips einzeln! Tagespreis  
A 2000 8 MB Erw., 0 KB best. DM 398,-, 2 MB best. Tagespreis  
NEU! Fujitsu DL 1100 24 Naddler! Preissenkung! Sonderaktionspreis!  
EIZO 9060 SZ / 9070 SZ + Zubehör ab Lager lieferbar!  
A 3000 Ramchips im Zick/Zack Gehäuse ab Lager lieferbar!

Versand: UPS-NN oder Postnachs. + Vk-Anteil, Scheckvork. + 7,- \*\* Lagermäßig über 11.000 versch. Electronic-, Hard- & Softwareteile

AHS-GmbH  
Laden: Schirngasse 3-5,  
Postfach 100248  
6360 Friedberg 1,  
Telefon 060 31-61950

REIN  
Elektronik

AHS

## Verkehrte Softwarewelt: Eigentlich hätten wir ja weit eher mit der Umsetzung von „Bard's Tale 3“ auf den Amiga gerechnet, aber wiederum hat der Nachfolger den Vorläufer überholt!

**Der Amiga Joker meint:**  
Das Warten auf Dragon Wars hat sich wirklich gelohnt!

Es ist zwar nicht hundertprozentig korrekt, hier von Vorläufer und Nachfolger zu sprechen, aber da die Drachenkriege im großen und ganzen nach demselben Muster gestrickt sind wie die Erzählungen des Barden, kann man sich das schon mal erlauben. Worum geht's nun bei Dragon Wars? Ganz weit draußen im Weltall zieht der Stern Sirius seine Bahn, umrundet vom Planeten Oceana. Oceana – der Name klingt schon so feucht, und tatsächlich besteht das Ding überwiegend aus heißem Wasser. Darauf schwimmen etliche kleine Inseln herum, und eine davon schauen wir uns jetzt etwas näher an: Sie hört auf den Namen Dilmun und beherbergt alle wichtigen Einrichtungen dieser wässrigen Welt – alte Kulturstätten, Wallfahrtsorte und zahllose wilde Bestien. Die Hafencity von Dilmun heißt Purgatory und dort ist soeben ein Schiff mit Abenteurern angekommen. Der Empfang fällt ein wenig unfreundlich aus: Die Stadtwache verhaftet die gesamte Besatzung, jeder zehnte wird den Drachen zum Fraß vorgeworfen, die übrigen landen nackt und ausgeplündert in den Slums von Purgatory...

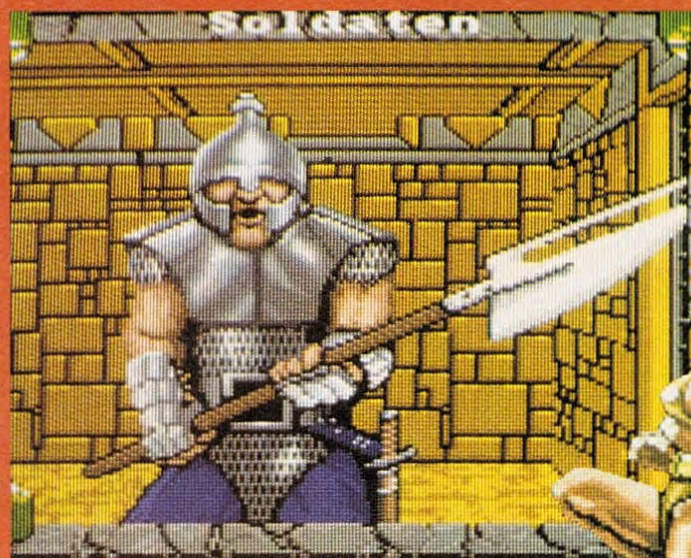
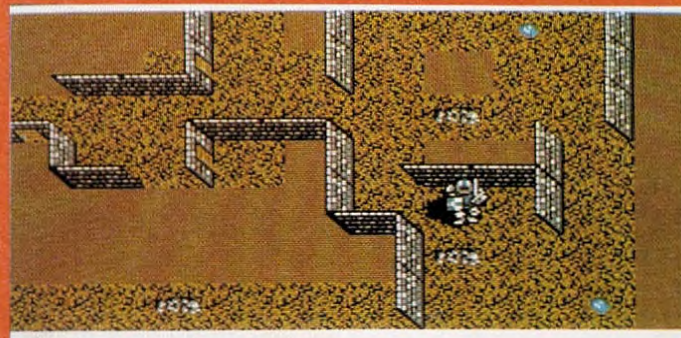
Rache ist Blutwurst kann man da nur sagen! Mit anderen Worten, es ist hoch an der Zeit, sich eine schlagkräftige kleine Party zusammenzustellen. Vier Mitglieder darf sie haben, dazu können noch maximal drei Nichtspielercharaktere aufgenommen werden. Wer sich seine Charaktere selbst erschaffen will, hat dafür eine Auswahl von 20 Fähigkeiten zur Verfügung, aus denen er sich die passenden aussuchen kann, Faule greifen einfach auf die vorgefertigten Spielfiguren zurück. Mit seiner Truppe zaubert, kämpft und rätselt man sich

dann durch ein Rollenspiel, das ganz im vertrauten „Bard's Tale“-Stil gehalten ist. Es gibt über 60 Monstertypen, mehr als 65 Zaubersprüche aus verschiedenen Magiearten – und zwei Features, die den Spielfluß erheblich beschleunigen: Man kann sich für immer wiederkehrende Folgen von Tastaturkommandos (bis zu zehn) eigene Makros erstellen, die anschließend einfach mit den Funktionstasten aufgerufen werden. Außerdem darf man hier

Block und Bleistift beruhigt zur Seite legen, denn die Automapping-Funktion besorgt das Kartenzeichnen besser und schneller.

Die Präsentation hat sich gegenüber der C 64- bzw. der PC-Version deutlich verbessert: Die extra neu gezeichneten Bilder haben jetzt 32 Farben, was besonders bei den Gegnern einen sichtbaren Unterschied macht. Der Sound hat sogar noch stärker zugelegt, die (Stereo-) Musikuntermalung ist oberstes Amiga-Ni-

veau. Die Steuerung klappt sowohl mit der Maus als auch mit dem Keyboard vorzüglich. Lobenswerterweise wird auch kaum nachgeladen, dafür müssen die zwei Disks öfters mal gewechselt werden, sofern kein Zweitlaufwerk vorhanden ist. Also eine gute Umsetzung dieses ausgezeichneten Rollenspiels – man sollte allerdings schon einige Erfahrungen mit „Bard's Tale“ gesammelt haben, sonst wird's happig! (mm)



### Dragon Wars

Grafik:	80%
Sound:	82%
Handhabung:	85%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	87%



Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 74,- DM

Hersteller: Interplay/Electronic Arts

Bezug: Frank Heidak

**Spezialität:** Spiel und Anleitung in (dürftigem) deutsch. Charaktere aus der „Bard's Tale“-Reihe können („nackt“) übernommen werden.



# Dragon Wars

# Computer Scrabble

# World Championship Soccer



Kreuz und quer, das ist nicht schwer?



Das runde Ding ist übrigens der Ball!

Lang, lang ist's her, da veröffentlichte Leisure Genius eine Computerversion des beliebten Brettspiels „Scrabble“. Leider hatte das Wort-Puzzle einen entscheidenden Nachteil: Es funktionierte nur in englisch. Vorbei und vergessen, jetzt wird in deutsch gescrabbelt!

Die Regeln im Schnelldurchlauf: Zwei bis vier Spieler legen mit Buchstaben-Steinchen Wörter ab. Alle Buchstaben haben einen Wert, der durch das Belegen bestimmter Felder noch gesteigert werden kann. Im Kreuzworträtsel-Stil darf jeder anlegen, wo es gerade paßt – wer die meisten Punkte einheimst, hat gewonnen. So funktioniert's am Brett, und so funktioniert's auch hier. Nur mit dem Unterschied, daß man am Screen auch solo (also gegen den Computer) antreten kann.

Gespielt wird mit Maus und Tastatur, was flott und exakt von der Hand geht. Auch grafisch ist der Buchstabenalat recht ansprechend, jedenfalls soweit man das von einem solchen Spiel erwarten kann: Alles ist übersichtlich und gut erkennbar. Lediglich auf Sounduntermalung muß man verzichten, aber was soll's? Viel wichtiger ist doch, daß das elektronische Wörterbuch einen ordentlichen Umfang

hat, und tatsächlich versteht das Programm ziemlich viel. Sollte dem Rechner doch mal ein Wort spanisch vorkommen, fragt er beim Spieler nach, anstatt darauf zu pochen, daß es annulliert wird. Wer gern schummelt, kann das also machen – aber wo bleibt dann der Sinn der Übung?

Insgesamt ist Computer Scrabble eine sehr solide Brettspielumsetzung, deren einzige Schwäche im Konzept liegt. Am meisten Spaß macht Scrabble nämlich immer noch ohne Computer... (jn)



## Computer Scrabble

Grafik: 52%  
Handhabung: 76%  
Spielidee: 62%  
Dauerspaß: 63%  
Preis/Leistung: 64%  
Red. Urteil: 63%

Für Fortgeschrittene  
Preis: ca. 69,- DM  
Hersteller: Leisure Genius  
Bezug: Rushware

Spezialität: Optionen satt: Spieldauer, Save/Load, eine Tip-Funktion und vieles mehr kann ein-, aus- und umgestellt werden!

Wie sagte einst Jupp Derwall: „Fußball ist das halbe Leben – und die andere Hälfte auch!“ Bei Elite nahm man sich die weisen Worte zu Herzen und setzte dieses WM-Spielchen vom gleichnamigen Sega-Automaten um. Besser spät als nie?

In diesem Fall wäre wohl nie besser gewesen, denn anscheinend waren die Lizenzgebühren so teuer, daß für das eigentliche Game nicht mehr viel übrig blieb. Wo soll ich nur beginnen? Vielleicht bei der enormen Menge der Optionen? Immerhin darf man sich eine Mannschaft aussuchen, sogar die Spieler sind anwählbar! Was macht es da schon, daß es nur die 2-4-4-Taktik gibt? Möglicherweise sieht's ja bei der Grafik besser aus? Nö, man steuert einen Haufen Farbkleckse, aus denen gelegentlich ein Bein oder ein Arm herausragt, über einen ekelhaft giftgrünen Rasen – einziger Pluspunkt: Die Mannschaften lassen sich gut auseinanderhalten. Geht wenigstens der Sound in Ordnung? Naja, soweit vor sich hindüdelnde Musik und ein paar Effekte halt in Ordnung gehen...

Die Kicker selbst scheinen von ihrer Aufgabe auch wenig begeistert zu sein, denn sie drängen sich nicht unbedingt in Ballnähe. Wenn es der Joystick unmißver-

ständig fordert, ruckeln sie höchstens mal ein Stück heran – oder auch nicht. Einzig der Ball läßt sich halbwegs vernünftig steuern, so man ihn denn mal hat. Der sowjetische Torwart erheiterte uns dann mit einer besonders gekonnten Einlage: Das unter die Latte gehämmerte Leder hielt er dort solange fest, bis der Halbzeitpfeiff ertönte!

So nimmt das sportliche Verhängnis also seinen Lauf, uns bleibt nur, den beteiligten Mannschaften das Beste zu wünschen – nämlich, daß sie schon in der Vorrunde ausscheiden... (jn)



## World Championship Soccer

Grafik: 19%  
Sound: 40%  
Handhabung: 22%  
Spielidee: 34%  
Dauerspaß: 17%  
Preis/Leistung: 16%  
Red. Urteil: 17%

Für Fortgeschrittene  
Preis: ca. 79,- DM  
Hersteller: Elite  
Bezug: Bomico

Spezialität: Deutsche Anleitung, keine Save-Option.



# Abonnenten sind Individualisten!

Während Heerscharen die Kioske stürmen, um den aktuellen Joker zu ergattern, sitzen Abo-Besitzer gemütlich daheim und lesen schon! Hat ihnen doch längst ein freundlicher Postbote das druckfrische Exemplar überreicht ...

Unser Foto beweist: Meist ist der Andrang am Kiosk so beängstigend, daß eine Legion von Ordnern eingesetzt werden muß, um das Schlimmste zu verhindern. Sobald das Heft ausverkauft ist, kommt es regelmäßig zu

Ausschreitungen enttäuschter Leser, die kein Exemplar mehr erhalten haben! Damit Dir das nicht passiert, solltest Du schnellstens den Coupon ausfüllen. Für lächerliche 60,- DM (Ausland: 72,- DM) sparst

Du Dir den ganzen Ärger und erhältst alle 10 Ausgaben eines Jahres frei Haus! Solltest Du schon ein Abo besitzen und einen neuen Abonnenten werben, wird er Dir ewig dankbar sein.

Wir auch, weshalb Du von uns ein Vollpreis-Game geschenkt bekommst! Der neue Abonnent braucht nur Name und Adresse des Werbers mit auf seine Bestellung zu schreiben ...



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 Vorkasse:   
 (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!



Oft werden wir gefragt, warum wir hin und wieder eine ganze Seite auf schlechte Spiele „verschwenden“. Nun, zum einen haben auch mißlungene Games gelegentlich sehenswerte Grafiken, zum anderen sind bei manchen Spielen die Erwartungen so hochgeschraubt, daß man schon etwas genauer begründen muß, warum sie trotzdem nichts taugen!

Der erste Schicksalsschlag ereilt den Käufer hier bereits beim Auspacken – statt einer richtigen Anleitung findet man nur einen fotokopierten Zettel, der gerade mal die wichtigsten Joystickkommandos enthält. Wer eine ausführliche Anleitung haben will, muß dem (Schweizer) Hersteller Linel 3,- DM in internationalen Antwortscheinen schicken...

Vom Programm selbst überzeugt am ehesten noch der Vorspann: Geheimnisvolle Stimmen hallen aus dem Lautsprecher, und ein reich verziertes Buch erscheint auf dem Bildschirm. Dann ertönt die bekannte Filmmelodie, das Buch wird aufgeklappt, und man kann sich die illustrierte Hintergrundgeschichte durchlesen. Sobald sie zu Ende ist, wird mit einem hübschen Zoomeffekt direkt ins Spiel übergewechselt: Held Bastian steht mutterseelenallein in Silver City, der ersten Station seiner Reise durch Phantasien. Mit dem Joystick steuert man ihn nach rechts und links, läuft Trep-



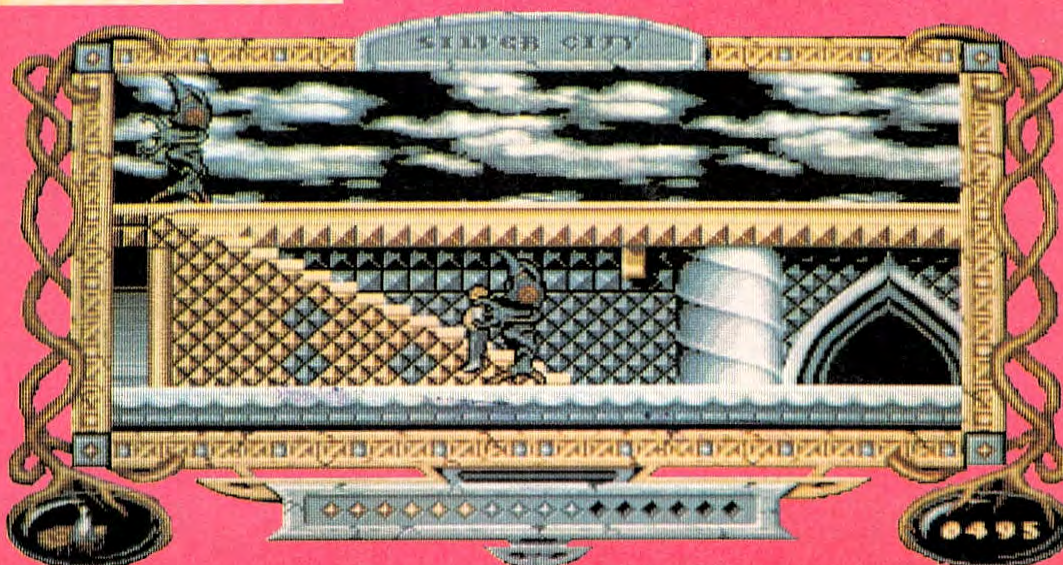
pen hinauf, springt über Abgründe und weicht patrouillierenden Monstern aus. Es gibt nur einen einzigen Monstertyp, und der ist nicht gerade übermäßig intelligent – die Biester laufen immer nur auf derselben ewiggleichen Bahn hin und her (was kann man von wandelnden Tannenzapfen auch groß erwarten?). Um an ihnen vorbeizukommen, genügt es meist schon, kurz auf einem Treppenabsatz zu warten, ansonsten schubst

man sie einfach einen Abgrund hinunter. Spielerisch ist der erste Level also nicht gerade abendfüllend, leider ändert sich das auch in den nächsten Abschnitten kaum: In Level zwei fliegt man mit dem Glücksdrachen Fuchur durch eine triste Landschaft, im dritten ergänzt man per Feuerknopf fehlende Treppenstufen vor dem Schloß Horok. Anschließend geht's im Schloß wieder mit Plattformen und

Monstern weiter, dann reitet man mit dem Pferd durch den Orchideenwald, wobei es Ästen und angriffslustigen Vögeln auszuweichen gilt. In den letzten beiden Leveln warten schließlich noch ein reißender Fluß und der Endkampf – sofern man tatsächlich solange durchgehalten hat...

Die unendliche Geschichte II ist ein Sammelsurium verschiedener, nicht sonderlich gehaltvoller Actionspielchen. Die Steuerung ist ärgerlich zäh, und überhaupt passiert viel zu wenig, als daß man sich länger damit beschäftigen möchte. Die Grafik ist auch bloß schwacher Durchschnitt und bietet wenig Abwechslung, Sprites und Animationen sind nicht gerade eine Augenweide. Der Sound dagegen ist richtig gut gelungen, mit stimmungsvoller Musik und passenden Effekten.

Wer sich ein paar Stunden mit diesem Game gelangweilt hat, der wünscht sich, daß die Unendliche Geschichte zumindest am Amiga mal ein Ende hat. Bei Linel sieht man das allerdings etwas anders – gerade eben wurde das offizielle Adventure zum Film angekündigt... (C. Borgmeier)



### Die unendliche Geschichte II

Grafik:	44%
Sound:	74%
Handhabung:	48%
Spielidee:	36%
Dauerspaß:	37%
Preis/Leistung:	33%
Red. Urteil:	37%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Linel

Bezug: Rushware

Spezialität: Paßwörter für die einzelnen Level, lange Ladezeiten.

# Joysoft



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

## “DER PREIS-VERGLEICH”

Regie: G. Hartmann

## FILM AB...

## DRAGON WARS

Das Super-Rollen-  
spiel von Interplay

Amiga ..... 65.90

## SPEEDBALL II \*\*

Der erweiterte Nach-  
folger mit Manager-  
funktionen und mehr

Amiga ..... 65.90

## TURRICAN II \*\*

Glashartes Action-  
Spiel

Amiga ..... 59.90

## DUCK TALES \*\*

Abenteuerliches mit  
Action-Einlagen

Amiga ..... 68.90

## AMIGA

Alpha Waves \*\* ... 64.90  
Antaris \* / \*\* ..... 69.90  
B.A.T. \*\* ..... 71.90  
Big Business \* .... 63.90  
Buck Rogers ..... 71.90  
Carthage ..... 58.90  
Chaos Strik. Back\*\* 64.90  
Chips Challenge\* . 59.90  
Conflict ..... 19.90  
Crown \*/\*\* ..... 59.90  
E-Swat ..... 59.90  
Elvira \*\* ..... 79.90  
Enchanted Land . . 59.90  
Faces \* ..... 69.90  
Fant. World Dizzy . 19.90  
Galactic Empire \*\* . 79.90  
Gazza 2 \* ..... 59.90  
Great Courts 2 \*\* . 64.90

Lemmings \* ..... 58.90  
Light Corridor \* . . 58.90  
Line of Fire ..... 59.90  
M.U.D.S. \*\* ..... 64.90  
Monkey Island\*\* . . 86.90  
Nightshift ..... 51.90  
On the Road ..... 74.90  
Ops Up ..... 58.90  
Panza Kick Boxing . 74.90  
Pick 'n Pile ..... 65.90  
Powermonger . . . . 71.90  
Romance of the Three  
Kingdoms ..... 109.00  
Spindizzy 2 \*\* . . . 58.90  
Star Control \* . . . 69.90  
Stun Runner ..... 64.90  
Team Suzuki . . . . 58.90  
Teenage Mutant\*\* . 68.90  
Tom & the Ghost\*\* . 64.90  
Transworld \*\* . . . . 64.90  
Typhoon of Steel . 70.90

**KÖLN 41**  
Gottesweg 157  
Tel. 02 21 / 44 30 56  
**KÖLN 1**  
Mathiasstr. 24-26  
Tel. 02 21 / 23 95 26

Unendl. Gesch.2\*\* . 65.90  
Wargame Constr. . . 70.90  
Welltris \*\* ..... 69.90  
Wolfpack \*\* ..... 79.90  
Wrath of Demons\* . 69.90  
**COMPILATIONS**  
Full Blast \*\* ..... 71.90  
High Energy \*\* . . . 79.90  
Platinum U.S. Gold 59.90  
**SIMULATIONEN**  
A10 Tank Killer . . . 84.90  
Battle Storm \* . . . 58.90  
F16 Falcon \*\* ..... 84.90  
F19 Stealth Fight.\*\* 79.90  
Gunboat ..... 58.90  
Harpoon \*\* ..... 80.90  
M1 Tank Platoon\*\* . 79.90  
Mig 29 \* ..... 79.90  
A 10 Tank Killer . . 84.90

## GAME BOY

Die Super-Spielekonsole für  
unterwegs

**159.00 DM**

Wir führen massig  
Module, wie z.B.:  
Batman  
Billard \*\*  
Bomber Boy (dt.)  
Boulderdash \*\*  
Castlevania \*\*  
Double Dragon \*\*  
Duck Tales \*\*  
F 1 Race \*\*  
Ghostbusters 2 \*\*  
Ishido \*\*  
Lode Runner \*\*  
Nemesis \*\*  
Ninja Adventure  
Paperboy \*\*  
Penguin Boy \*\*

**BONN**  
Münsterstr. 18  
Tel. 02 28 / 65 97 26  
**DÜSSELDORF 1**  
Pempelforter Str. 47  
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (\*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (\*\* = deutsche Anleitung). Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Unsere **BLITZVERSAND** erreichen Sie unter

**02 21 - 44 30 56**

## CHALLENGERS \*\*

(Stunt Car Racer,  
Fighter Bomber,  
Great Courts, Kick  
Off & Super Ski)  
Amiga ..... 71.90

## POWER-PACK \*\*

(Xenon 2, Lombard  
Rally, Bloodwych,  
TV Sports Football)

Amiga ..... 58.90

## STRATEGO

Das fesselnde Stra-  
tegiespiel jetzt auf  
dem Amiga

Amiga ..... 58.90

## PLATINUM Rainb. Arts

(Pharao, Volleyball,  
Conqueror, Shuffle-  
pack Cafe)

Amiga ..... 59.90

## HARD DRIVIN' 2 \*\*

Technisch perfekter  
Fahr Simulator

Amiga ..... 64.90

\*\*\*  
**Fortsetzung  
folgt**

\*\*\*







# HALLO MÄDELS!



**GIRL**

**Heute nehme ich mal all meinen Mut zusammen und behandle ein Thema, das eigentlich gar nicht zu dieser Seite paßt und zudem noch sehr unerfreulich ist: den Golf-Konflikt. Irgendwie geht diese Krise doch uns alle an, gestattet mir also ein paar persönliche Worte.**

„Ist sie komplett verrückt geworden, oder nur größenwahnsinnig?“ wird sich jetzt vielleicht so mancher von Euch fragen. Schon richtig, dies ist „nur“ die Girl-Seite im Amiga Joker und nicht der Kommentar zur Weltlage im Spiegel. Ich habe auch gar nicht vor, hier irgendwelche politische Statements abzugeben. Nein, es ist vielmehr so, daß der Krieg im Nahen Osten auch uns in der Redaktion viel direkter berührt, als man auf Anhieb meinen könnte. Während diese Zeilen entstehen, sitzt die halbe Welt vor dem Fernseher oder Radio und hört erschüttert die Schreckensnachrichten aus dem Krisengebiet (ich hoffe sehr, daß der Krieg jetzt, da Ihr die Seite lest – also etwa in vier Wochen – schon wieder längst Geschichte ist!). So groß ist das Entsetzen, daß überall vergnügliche Veranstaltungen abgesagt werden, und sogar das Fernsehen die eine oder andere Sendung aus dem Programm gestrichen hat. All das stimmt einen doch sehr nachdenklich, und so manches, das eben noch eine unverfängliche Selbstverständlichkeit war, bekommt nun ein ganz anderes Gesicht...

Beispielsweise das Cover unserer Februarausgabe: Als das Heft in den Druck ging, war das Titelbild (mit einem Terroristen, der ein Hochhaus in die Luft sprengt) nichts weiter als ein tolles Action-Motiv. Nun aber beschleicht mich beim Betrachten des Bildes ein mulmiges Gefühl – hätten wir die Ereignisse vorhersehen können, könnte man

fast schon von einer Geschmacksverirrung sprechen. So ziemlich dasselbe gilt für die Vorschau-Seite. Als sie geschrieben und gestaltet wurde, war der Witz über den drohenden Weltuntergang eben nichts weiter als ein guter Gag – jetzt im Moment ist er so makaber, daß einem dabei das Lachen durchaus im Hals stecken bleiben kann!

Nun sind solche Selbstzweifel natürlich müßig, denn weder sind wir Hellseher, noch hätten wir das Cover oder die Vorschau noch rechtzeitig ändern können. Wir sind also (wie ja eigentlich die ganze Welt) von den Ereignissen überrollt worden, und es gibt zur Zeit auch bestimmt Wichtigeres als die Seitengestaltung eines Computer-Magazins. Dennoch scheint mir der Anlaß richtig, um sich vielleicht doch noch mal ein paar grundsätzliche Gedanken über Gewalt in Computerspielen zu machen. Wer sich beispielsweise in diesen Tagen mit einem Game wie „Operation Thunderbolt“ vergnügt, muß schon besonders abgebrüht sein. Da ballert man auf Sprites, die eindeutig als arabische Soldaten zu identifizieren sind – hat also das Argument, es wäre ja „nur ein Spiel“ wirklich unter allen Umständen Gültigkeit? Oder nehmen wir mal das ohnehin miese „Nuclear War“. Ist es tatsächlich vertretbar, atomare Angriffe zum Freizeitspaß

zu verharmlosen? Und wie sieht es da eigentlich mit den verschiedenen Simulationen von Kampfflugzeugen oder Panzern aus? Von den diversen „strategischen Konfliktsimulationen“ à la SSI und ARC ganz zu schweigen... Keine Sorge, der Joker wird auch in Zukunft nicht zum Fachblatt für Moralapostel mutieren, wir wollen die Dinge auch weiterhin mit einem Augenzwinkern auf uns zukommen lassen. Nur: Die Realität hat mir leider mal wieder gezeigt, daß auch die Fiktion eines Computerspiels nicht so ganz gedankenlos konsumiert werden sollte. Unter diesem Gesichtspunkt kann man vielleicht sogar die „Altherrenriege“ von der BPS etwas besser verstehen – wer Kriegszeiten hautnah miterlebt hat, sieht Baller-Action

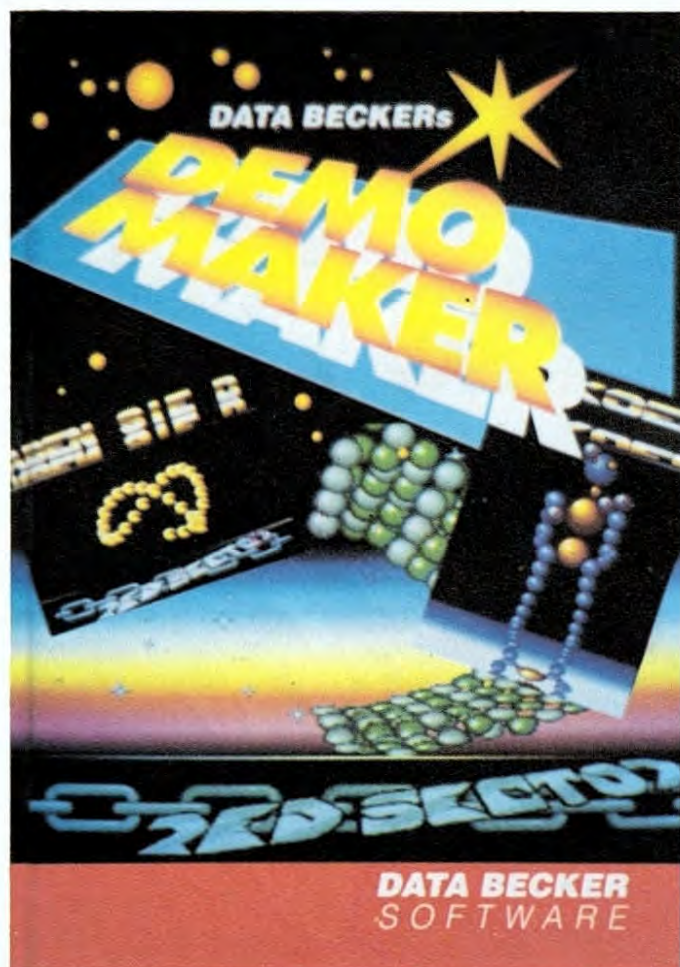
am Screen halt doch etwas anders als unsereins. Nach wie vor bin ich jedoch der Überzeugung, daß Zensur der falsche Weg ist, die Sache anzugehen. Wir sollten uns aber alle darüber im Klaren sein, daß wir unseren viel zitierten Abstand zu den Geschehnissen am Bildschirm nur dann beibehalten können, wenn wir uns (wenigstens hin und wieder) damit auseinandersetzen! Somit wünsche ich Euch und uns eine friedliche Zukunft und daß die nächste Girl-Seite wieder ein etwas fröhlicheres Thema hat. Dann gibt's auch wieder das gewohnte Preisausschreiben – diesmal wäre es wohl ein bißchen unpassend. Bis dann,

*Eure Brigitta*

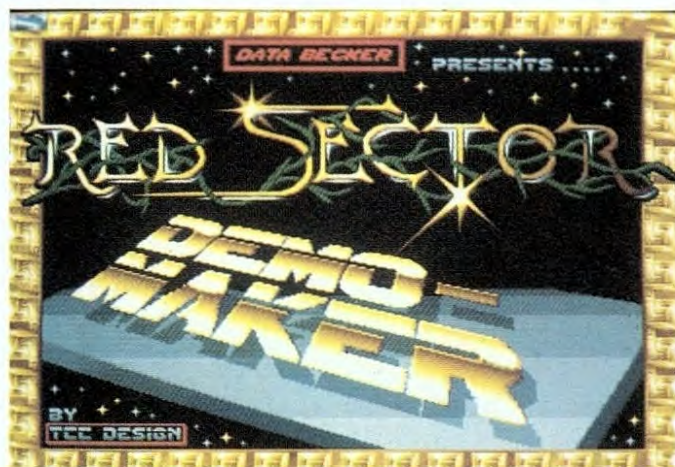


# DATA BECKERS

Demos, Demos und kein Ende! Nach dem „Megamighty Intro Designer“ und diversen PD-  
von jenen Leuten, die *wirklich*



Nobel, nobel: Ein richtiges Buch als Anleitung



Tja, wer hat schon mehr Erfahrung auf diesem Gebiet als die Jungs aus der Szene? Schließlich könnte man mit Fug und Recht behaupten, daß Demos und Intros eigentlich eine Erfindung der Raubkopierer sind: Anfangs verewigten sie sich nur mit ihrem Namen im Vorspann der gecrackten Spiele, daraus wurden dann immer längere Texte, die allmählich auch das Laufen, Schwingen und Hüpfen lernten. Mit der Zeit kamen noch Grafiken und Sounduntermalung dazu – und irgendwann war daraus schließlich eine richtige kleine Kunstform entstanden! Inzwischen ist das alles mehr oder weniger Geschichte, was aber natürlich nichts daran ändert, daß es gerade in Szenekreisen ein paar echte Spezialisten für Demos gibt. Und genau die haben auch vorliegenden Demomaker verbrochen: Das gute Stück wurde nämlich von Red Sector entwickelt, einer der bekanntesten Szenegruppen (die Jungs gibt es fast schon genauso lange wie den Amiga selbst). Falls sich jetzt jemand verwundert fragt, wie denn ein so renommiertes Unternehmen wie Data Becker dazu kommt, mit Raubkopierern zusammenzuarbeiten, sei ihm zu seiner Beruhigung gesagt, daß Red Sector keineswegs ausschließlich aus Crackern besteht. Außer diesem „illegalen Ast“ gibt es dort auch jede Menge fähige Programmierer, Grafiker, Soundgurus und eben Demo-Macher. Nach dieser langen Vorrede wird's allmählich höchste Zeit, sich mal etwas näher mit dem Hauptdarsteller des

heutigen Abends zu beschäftigen! Was kann er, wie sieht er aus, was macht ihn so ergiebig? Fangen wir mal mit dem Können an: Die Lottozahlen kann er nicht vorhersagen – sonst aber praktisch alles! Auf der unscheinbaren kleinen Diskette sind tatsächlich so viele Möglichkeiten enthalten, daß ich erstmal tief Luft holen muß, um wenigstens die wichtigsten davon aufzuzählen: Das fertige Demo, so wie es auf dem Bildschirm erscheint, besteht grundsätzlich aus drei Bereichen; am oberen und unteren Screenrand können kleine Logos bzw. Laufschriften eingeblendet werden, während in der goldenen Mitte nahezu alles möglich ist. Die Logos können ein- und ausgeblendet werden, reinfließen oder reinfallen, die Schriften stehen in den Größen 8 x 8, 16 x 16 und 32 x 32 Pixel zur Verfügung. Selbstverständlich kann man auch im Mittelfeld Laufschriften und ganze Textscreens (mit bis zu 16 Farben) verwenden, über frei definierbare (Sinus-) Kurven laufen lassen, mit 3D-Effekten versehen usw.. Aber für diesen Bereich gibt es noch viel interessantere Gestaltungsmöglichkeiten, beispielsweise durch Vektorgrafiken, Bobs und Spiegeleffekte. Auf der Disk befinden sich bereits ein paar fertige Vektorobjekte, darüberhinaus lassen sich sämtliche Grafiken, die mit einem beliebigen Malprogramm erstellt wurden und als Brush im IFF-Format vorliegen, problemlos in das Programm einbinden (maximale Größe 320 x 158 Pixel). Was die Sounduntermalung

# DEMOMAKER

Varianten stellen wir Euch heute den Rolls Royce unter den Demomakern vor – entwickelt wissen, was Sache ist...

angeht, wird hier alles unterstützt, was bei den Musikprogrammen Rang und Namen hat: „Sidmon“, „Mark II Sound System“, „Noise-tracker“, „Deltamusic“, „Futurecomposer“ und „BP Soundmon“. Na, wenn das mal nicht genug Auswahl ist?! Begrenzt ist man in seiner Schaffensfreude lediglich durch das Chipmemory, also 512K beim 500er bzw. 1 MB beim 2000er oder gar bis zu 2 MB beim 3000er – aber wer hat schon so ein Teil?

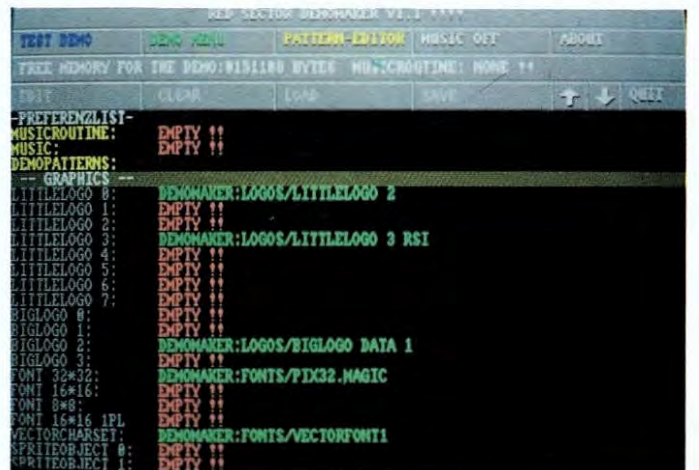
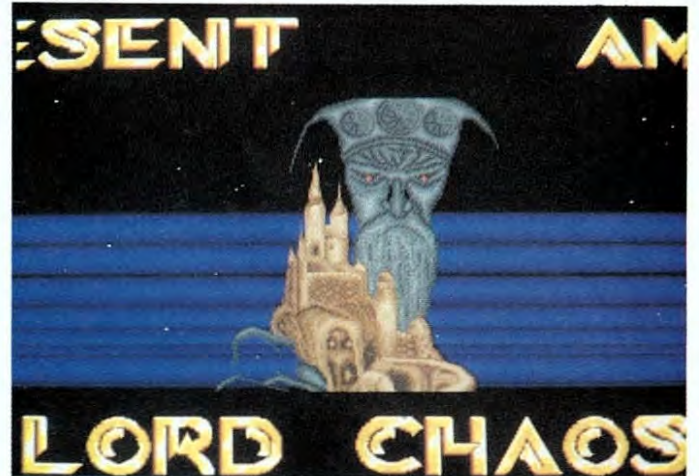
Kommen wir zur Demopraxis: Herzstück des Ganzen ist der sogenannte Pattern-Editor; hier wird festgelegt, was man haben will, wie man's haben will, und wo man's haben will. Also etwa Musik ja/nein, Vektorgrafiken, Sinusscroller, Bob-Effekte und dergleichen mehr. Aus der Vielzahl von Optionen und Untermenüs, in die man von hier aus gelangt, sei beispielhaft der Texteditor angeführt: Damit können z.B. Laufschriften beschleunigt, angehalten, gespiegelt, farbig hinterlegt, um 180° gedreht, geschrumpft oder „gewobbelt“ werden – und noch einiges mehr! Alles, was man gerade zusammengebastelt hat, läßt sich jederzeit ausprobieren und gegebenenfalls verbessern; sobald man mit dem Ergebnis zufrieden ist, kann das fertige Meisterwerk abgespeichert werden – entweder als per CLI ladbares Demo oder direkt in den Bootblock einer Diskette, so daß es auch alleine lauffähig ist (dann braucht man nicht immer mit der Workbench unterm Arm rumzulaufen, wenn man seine Schöpfung mal anderen Leuten zeigen will...).

So, und wie sieht's schließlich noch mit der Handhabung aus? Nun, durch die Fülle des Gebotenen tut man sich am Anfang schon etwas schwer, es gibt tausenderlei Optionen, Menüs und Untermenüs, die man erstmal in den Griff bekommen muß. Dabei ist die mitgelieferte deutsche Anleitung (übrigens ein richtiges Buch mit über 80 Seiten!) nicht immer eine große Hilfe, vor allem, wenn man sich vorher noch nie mit dieser Thematik beschäftigt hat. Aber wo ein Wille, da ist früher oder später auch ein Demo – anders ausgedrückt, nach einer mehr oder weniger langen Warmlaufphase klappt die Sache eigentlich recht problemlos. Die Tastatur muß nur für Texteingaben bemüht werden, ansonsten wird alles per Maus bedient. Man sollte vielleicht noch erwähnen, daß das Programm nur mit mindestens 1 MB läuft, wer ein Zweitlaufwerk benutzen will, benötigt sogar 1,5 MB Speicher.

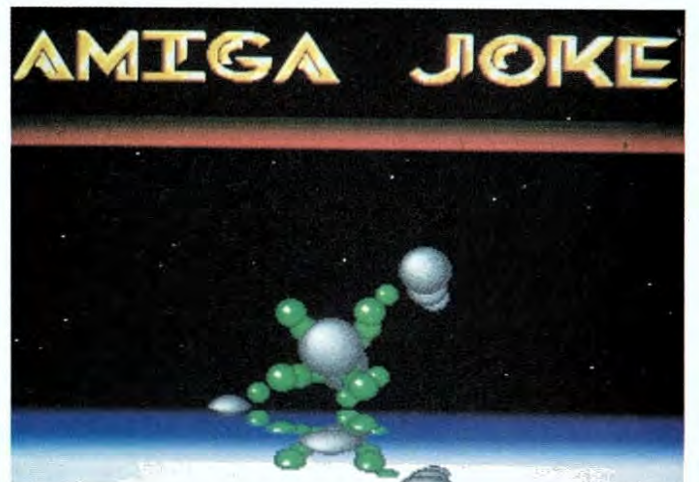
Der Preis beträgt ca. 69,-DM, also keine ganz billige Angelegenheit, aber angesichts des enormen Leistungsumfangs geht das schon in Ordnung. Wer auf der Suche nach einem Programm mit schier unendlichen Gestaltungsmöglichkeiten ist und wenigstens ein Minimum an Vorkenntnissen mitbringt, sollte bei Data Beckers Demomaker unbedingt mal reinschnuppern – es lohnt sich! (mm)

Bezug über den Fachhandel oder direkt bei:

**Data Becker**  
Merowingerstr. 30  
4000 Düsseldorf 1



Ein Menü von vielen



Unser erstes selbstgestricktes Demo!







# Intrigue

Knobel-Fans brauchen sich um ihr Wohlergehen wahrlich keine Sorgen zu machen – kein anderes Genre wird so unermüdlich mit Nachschub versorgt. Aber es ist nicht alles Gold, was begrübelt werden soll.

Intrigue ist eine Mixtur aus „Shanghai“ und Domino: Ein Brett voller Steinchen mit jeweils zwei verschiedenen Symbolen soll abgeräumt werden, indem man übereinstimmende Muster (quasi) aneinander anlegt. In der Praxis pickt man sich dazu einen Stein heraus, der am unteren Screenrand abgelegt wird. Jetzt muß nur noch ein anderer gefunden werden, dessen Symbol einerseits paßt und andererseits nicht von den restlichen Klötzen eingekesselt ist. Und so weiter, und so fort...

Das Prinzip ist relativ simpel, damit trotzdem keine Langeweile aufkommt, gibt es drei Schwierigkeitsstufen. Die schwierigste davon mutet dem Gehirnakrobaten zusätzliche Symbole und einen recht verzwickten Brett-aufbau zu, aber Spielfreude will sich trotzdem nicht so recht einstellen. Zu sehr wird der Partiebeginn von öder Klickerei beherrscht, und auch die Auswahl an Optionen hinkt vergleichbaren Games hinterher. Es stehen drei (bescheidene) Klötzchen-Sets zur Verfü-

gung, von denen das hölzerne noch am besten gefällt. Zudem können alle erlaubten Züge, sowie die Anzahl der verbliebenen Symbole einblendet werden – basta. Die seichte Denksportaufgabe wird mit Maus und Menüs präzise gesteuert. Erwischt man ein falsches Steinchen, so macht das Programm in klarer englischer Sprachausgabe darauf aufmerksam, ansonsten darf man soundmäßig nur ein paar ordinäre „Pling-Plongs“ erwarten. Lange Rede, kurzer Sinn: Intrigue ist nicht wirklich schlecht, aber genausowenig wirklich gut... (jn)



## Intrigue

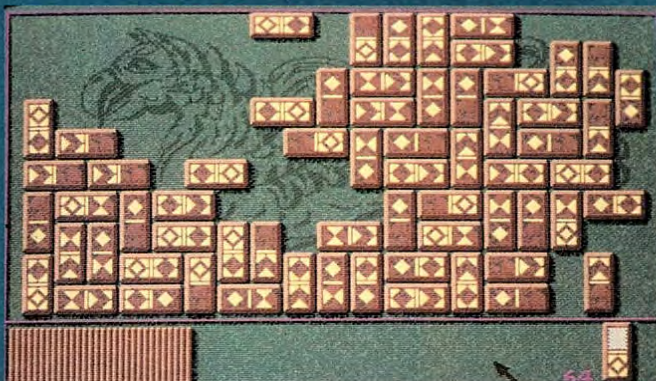
<b>Grafik:</b>	31%
<b>Sound:</b>	30%
<b>Handhabung:</b>	74%
<b>Spielidee:</b>	47%
<b>Dauerspaß:</b>	41%
<b>Preis/Leistung:</b>	42%
<b>Red. Urteil:</b>	41%

### Variabel

**Preis:** ca. 69,- DM  
**Hersteller:** Adspec Programming  
**Bezug:** Funtastic

**Spezialität:** Irre speziell: Es gibt keine Highscoreliste.

Da hat man auch schon Hübscheres gesehen...



# Quicksilver Pinball

Früher mußte man in einer lauten Kneipe stehen, alkoholhaltiges Bier trinken und nikotinverseuchte Luft atmen, wenn man die kleine Silberkugel scheuchen wollte. Seit auch am Computer geflippert werden kann, ist das alles nicht mehr nötig! Oder etwa doch?

Ein oder zwei Spieler sind zugelassen, die das Kügelchen mit Stick oder Tastatur steuern können. Allerdings hat hier das Keyboard in puncto Spielbarkeit eindeutig die Nase vorn. Ein halbwegs glückliches Händchen hatten die Programmierer mit dem Sound: Obwohl manchmal etwas quäkig geraten, läßt er doch (bei geschlossenen Augen!) beinahe Pintenfeeling aufkommen. Selbiges kann von der merkwürdigen Grafik nicht so recht behauptet werden; da hat man eher den Eindruck, in das Innenleben eines Radios zu schauen... Sei's drum, das Wichtigste bei einer Flippersimulation ist das Gameplay. Und damit nähern wir uns leider dem völligen Absturz: Die Programmierer haben sich doch tatsächlich verleiten lassen, das Spielfeld in eine untere und eine obere Hälfte zu zerstückeln. Durch das ständige Hin- und Herschalten geht jede Übersicht verloren und so mancher Ball flöten! Leider ist auch die Animation der Kugel nicht

immer realistisch geraten – daß im Monitor Magnete werkeln, wußte ich ja, aber daß sie so stark sind...? Tja, und dann gibt es noch eine letzte große Enttäuschung: Wer von Games wie „Pinball Magic“ verwöhnt ist und mehrere Level mit unterschiedlichem Design erwartet, hätte ebensogut in seiner Stammkneipe bleiben können – auch in dieser Hinsicht hat unser Testkandidat kaum Abwechslung zu bieten. Fazit: Klassenziel nicht erreicht! (jn)



## Quicksilver Pinball

<b>Grafik:</b>	28%
<b>Sound:</b>	60%
<b>Handhabung:</b>	30%
<b>Spielidee:</b>	42%
<b>Dauerspaß:</b>	29%
<b>Preis/Leistung:</b>	30%
<b>Red. Urteil:</b>	29%

### Für Anfänger

**Preis:** ca. 69,- DM  
**Hersteller:** Actionworks  
**Bezug:** Korona Soft

**Spezialität:** Farbcode-Abfrage, keine Highscoreliste, Anzahl der Bälle kann eingestellt werden.

Flutsch – gleich isser wieder futsch!



# EXTERMINATOR

Zwar schreiben wir erst März, aber der nächste Sommer kommt bestimmt – und mit ihm allerlei lästige Flug- und Krabbeltiere! Für den engagierten Umweltschützer ist die chemische Keule hier natürlich tabu, Handarbeit wäre gefragt...

**Der Amiga Joker meint:**  
Exterminator – das verrückteste Game seit der Erfindung der Fliegenklatsche!

Dankenswerterweise liefert uns Audiogenic dieser Tage einen hervorragenden Heimtrainer, mit dem sich die Bekämpfung der Insektenplage schonmal prima üben läßt: Der fröhliche Kammerjäger steuert eine Hand, die schlagen, fangen und schießen kann, um den kleinen Biestern den Garaus zu machen. Aus der Luft müssen Fliegen, Motten oder Spinnen erwischt werden; unten rollen Konservendosen, Tomaten, Panzer und ähnliches heran, die es niederzuhämmern gilt. Errungene Fortschritte lassen sich am schachbrettartigen Fußboden ablesen, der nach und nach eingefärbt wird: Für jeden zerbröselten Gegner schiebt sich die darunterliegende Quadrat-Reihe weiter nach vorne, und das neu erscheinende Viereck ist blau. Hat man es geschafft, eine komplette Reihe „einzubläuen“, ist der betreffende Raum gelöst, und ein weiteres Zimmer wartet schon. Sobald der digitale Fliegentod ein Haus entvölkert hat, geht's ans nächste, insgesamt wollen acht Gebäude vom Ungeziefer befreit werden. Zwischendurch gibt's auch mal Bonusrunden, in denen z. B. Ratten zu erschießen sind.

Natürlich hat das Programm einige Gemeinheiten parat, damit das Jägerleben nicht zu leicht wird: Wespen, von denen man gestochen werden kann, schießende Spraydosen und dergleichen mehr. Eine solche Begegnung der unangenehmen Art kostet Energie und irgendwann auch das Leben. Davon gibt's zwar insgesamt fünf, aber für die höheren Level ist das nun wirklich keine übermäßig üppige Ausstattung. Das Game spielt sich tatsächlich so rasant, wie es sich hier anhört, echtes Chaos kommt dann im Zwei-Spieler-Modus auf! Während der Konkurrent versucht, die Fliesen zum „erröten“ zu bringen, sind regelrechte Sabotageakte möglich, indem man auf der gegnerischen Seite des (nur quasi) gesplitteten Screens in Aktion tritt. Bei Erfolg darf sich der Kollege nun mit der falschen Fußbodenfarbe herumärgern...

Die grafische Präsentation ist den Programmierern ganz ordentlich gelungen, insbesondere die Animationen

sind sauber, schnell und so gut wie ruckelfrei. Und das, obwohl sich gelegentlich wahre Heerscharen von Sprites auf dem Schirm tummeln! Allerdings wirken die Hintergrundgrafiken der diversen Räume (Küche, Garage, etc.) auf Dauer doch etwas langweilig. Gesteuert werden die „Killerhände“ mit dem Stick, was an sich völlig problemlos vonstatten geht. Soundmäßig steht zwar nur wenig Abwechslung ins insektenverseuchte Haus, dafür passen die beiden Musikstücke aber wie maßgeschneidert, und die Special Effects klingen auch recht lustig. Wer sich also schon immer mal am Ungeziefer rächen wollte – Weidmanns Heil! (jn)

**Spezialität:** Highscoreliste wird gesaved, im Zwei-Spieler-Modus kann man den Kontrahenten auch direkt attackieren.



## Exterminator

Grafik:	73%
Sound:	71%
Handhabung:	76%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	75%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 84,- DM  
Hersteller: Audiogenic  
Bezug: Bomico





In letzter Zeit sind einige Games aufgetaucht, deren Wiege im sonnigen Spanien liegt. Bisher konnte die Soft aus dem Süden aber nicht so recht überzeugen – daß sich das mit dieser Hüpf-und-Baller-Orgie ändert, darf heftig bezweifelt werden...

Lorna ist eine leichtbekleidete Dame, die recht mannhaft allerlei Gefahren trotzen muß. Horizontal scrollende Level (z. B. eine ganz ansprechend gestaltete Sumpflandschaft) wechseln einander dabei mit 3D-Sequenzen ab. Hier muß Sexy-Hexy dann beispielsweise einen Gleiter durch die Lücken eines schnell bewegten Dschungels steuern,

möglichst ohne Beulen zu kassieren.

Lorna wird mit dem Joystick dirigiert; in den Kampf-Abschnitten kann sie in die Hocke gehen, schießen, draufhauen, springen und laufen. Letzteres ist aber nicht zu empfehlen – jede Schlamm-schnecke ist da rasanter. Hinzu kommt, daß das Gameplay reichlich Haken und Ösen hat: Plaziert man die Heldin direkt „auf“ eines der Sumpfmonster, so

vermöbeln sich beide solange im Leerlauf, bis man die Gute zur Seite bewegt! Und wenn auch die Molche des ersten Levels recht einfach zu besiegen sind, so präsentiert sich bereits Gegner Nummer zwei, eine Art Roboter, ganz unverhältnismäßig schwer.

Zwar ist die Grafik nicht übel gezeichnet und streckenweise sogar recht brauchbar animiert, aber es fehlt die Abwechslung; im-

mer nur zwei Sorten von Ungeheuern zu vertrimmen ist halt auf Dauer ziemlich öde. Der Titelsound und die spärlichen FX sind schließlich am gleichen Niveau wie eigentlich das ganze Game – irgendwie im Sumpf ver-sackt... (jn)



### Lorna

<b>Grafik:</b>	69%
<b>Sound:</b>	32%
<b>Handhabung:</b>	31%
<b>Spielidee:</b>	35%
<b>Dauerspaß:</b>	31%
<b>Preis/Leistung:</b>	32%
<b>Red. Urteil:</b>	31%

Variabel

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Topo Soft

Bezug: Leisuresoft

**Spezialität:** Zwei Disketten, keine Highscores. Na, wozu auch?

Ihr Monsterlein kommt...



Von wegen „Luft hat keine Balken“!

# Typhoon of Steel

Sandkastenschlacht für ewig Gestrige

Und wieder hat uns SSI mit einem neuen Strategiespiel der Marke „Fließbandproduktion“ beglückt. Und siehe da: Es ist genauso jämmerlich wie seine Vorgänger – wir gratulieren!

Wie nicht anders zu erwarten, findet man sich im Weltkrieg II wieder, wo es dem Gegner an verschiedenen Schauplätzen (Pazifik, Asien, Europa) an die Gurgel geht. Ob das nun die Alliierten oder Deutschland/Japan sind, bleibt jedem selbst überlassen; ebenso ob nur ein Gefecht oder gleich der ganze Krieg simuliert werden soll. Mit der Maus checkt man auf der Karte (zwei Maßstäbe möglich) die Lage und erteilt seinen Truppen sämtliche Befehle. Zu guter Letzt kämpft der Rechner, und der Spieler darf inzwischen einkaufen fahren – mit etwas Glück kommt er zu-

rück, und das Programm ist gar nicht abgestürzt! Nach 30 oder 60 solcher Runden (je nach Szenario) ist die Schlacht geschlagen; mit Hilfe eines komplizierten Punktesystems wird nun abgerechnet. Sieger ist, wer mindestens doppelt so viele Zähler hat wie der Gegner. Typhoon of Steel bezeichnet sich voller Stolz als Nachfolger des Uralt-Spielchens „Panzer Strike“. Nun, wenn man sich die Präsentation so

ansieht, könnte man sogar glauben, es wäre dessen Vorgänger: Die Grafik hat vermutlich mein dreijähriger Neffe gezeichnet und mir nix davon gesagt, das Scrolling scrollt nicht, es hüpf, und der Sound besteht aus einer dürrtigen Titelmelodie und ein paar „Knalleffekten“ beim Kämpfen. Langweilig ist das Game obendrein. Kurz und schlecht: Wer z. B. „Overrun“ mochte, mag auch Typhoon of

Steel. Aber wer mochte schon „Overrun“? (jn)



### Typhoon of Steel

<b>Grafik:</b>	15%
<b>Sound:</b>	9%
<b>Handhabung:</b>	58%
<b>Spielidee:</b>	16%
<b>Dauerspaß:</b>	19%
<b>Preis/Leistung:</b>	12%
<b>Red. Urteil:</b>	14%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: SSI

Bezug: Leisuresoft

**Spezialität:** Kein Kopierschutz, Editor zum Erstellen eigener Szenarios, konfuses und unübersichtliches (engl.) Handbuch.



Warum gehen wir nicht lieber 'n Bier trinken?



Wer mal sehen will, wie man ein nettes Plattformspielchen durch eine ungenaue Steuerung und übelstes Ruckel-Scrolling ruinieren kann, der liegt hier goldrichtig!

Die neun Leben aus dem Titel gehören Bob Katz, einem entzückenden Kater. Ihm soll man dabei helfen, seine geliebte Claudette aus den Fängen eines Wissenschaftlers zu retten, der das arme Kätzchen für Tierversuche mißbrauchen will. Dazu hüpfert man vier Level lang über Plattformen, schlägt Eulen, Ratten, Spinnen und anderes Getier mit einem ausrollbaren Woll-

knäuel K.O. und sammelt Extras ein. Um weiterzukommen, müssen zudem pro Level sechs Kumpel des streitbaren Katers aus ihren Käfigen befreit werden. Die originell gestalteten Gegner sind gar nicht mal sooo gefährlich; Probleme bereiten in erster Linie die Gartenzäune, die an bestimmten Stellen plötzlich aus dem Boden schießen – sie schicken unseren Stubentiger nämlich sofort in den Katzenhimmel. Bei den Extras gibt's außer den üblichen (Lebensmittel, Schlüs-

sel, etc.) auch ein paar recht ungewöhnliche: Sonnenbrillen machen Bob unsichtbar, und Flügel bringen ihm kurzzeitig das Fliegen bei. Grafisch wäre 9 Lives eigentlich ganz in Ordnung – bunte Farben, ulkige Gegner und lustige Animationen. Tja, wenn nur nicht alles so erbärmlich ruckeln würde! Ähnliches gilt für die Steuerung: Bob kann laufen, sich ducken und riesige Sprünge machen (deren Weite über eine Anzeige am Screenrand festgelegt wird), aber eben nichts davon so



Armer brauner Kater ...

richtig präzise. Was schließlich noch den Sound angeht: man kann ihn gottseidank abschalten... (C. Borgmeier)



### 9 Lives

<b>Grafik:</b>	62%
<b>Sound:</b>	38%
<b>Handhabung:</b>	41%
<b>Spielidee:</b>	54%
<b>Dauerspaß:</b>	44%
<b>Preis/Leistung:</b>	41%
<b>Red. Urteil:</b>	44%
<b>Für Anfänger</b>	
<b>Preis:</b>	ca. 79,- DM
<b>Hersteller:</b>	ARC
<b>Bezug:</b>	Leisuresoft

**Spezialität:** Highscores werden nicht gesaved. Hat man einen Level geschafft, kann man ihn mit den F-Tasten direkt anwählen – leider nur solange, bis man den Rechner abschaltet.

## Gettysburg

### Im Westen nichts Neues

Die Feldherren aller Länder sind mal wieder aufgerufen, im Sandkasten der Geschichte zu spielen. Dank des unermüdligen Dr. Peter Turcan darf man sich nun an der Schlacht von Gettysburg vergreifen.

Wie „Austerlitz“ oder „Waterloo“ kommt auch der amerikanische Bürgerkrieg im Bauklötzchen-Look daher, was den Kenner kaum überraschen dürfte. Eben-sowenig wie die Tatsache, daß auch hinsichtlich des Spielprinzips alles beim Alten geblieben ist. Also zähes Brigaden- und Divisionen-Verschieben wie gehabt... Damit sich das Game nicht ganz so elend in die Länge zieht, wurde hier die Gültigkeit einer Befehlsrunde auf (fiktive) 30 Minuten verlängert – die Schlacht ist nun also etwas schneller geschlagen, als das im zuvor üblichen 15-Minutentakt der

Fall war. Viel gebracht hat die Neuerung allerdings nicht, dafür sorgt schon der nach wie vor sehr trödelige Bildschirmaufbau. Auch wird immer noch mit einer relativ umständlichen Kombination aus Maus und Tastatur gespielt, letztlich ist das Strategiegierangel so langatmig wie gewohnt. Daß die einleitende Musi und die Soundeffekte während des Spiels recht ansprechend ausgefallen sind, ist

also nur ein schwacher Trost. Der Hersteller scheint jedenfalls von seinem Produkt überzeugt zu sein, denn er droht uns für die Zukunft weitere Bürgerkriegsszenarien an. Hartgesottene Fans solcher Spiele mögen diese Nachricht ja mit Freude vernehmen, wir meinen, daß der Amiga am Strategiesektor allemal Besseres zu bieten hat. Zum unverschämten Preis von knapp 100

Märkern schon überhaupt... (jn)



### Gettysburg

<b>Grafik:</b>	46%
<b>Sound:</b>	61%
<b>Handhabung:</b>	32%
<b>Spielidee:</b>	25%
<b>Dauerspaß:</b>	57%
<b>Preis/Leistung:</b>	35%
<b>Red. Urteil:</b>	44%
<b>Für Experten</b>	

**Preis:** ca. 99,- DM  
**Hersteller:** ARC  
**Bezug:** Leisuresoft

**Spezialität:** Alle zwei Stunden wird automatisch gesaved, zwei unterschiedliche Szenarien. Englischsprachiges Handbuch, deutsche Spar-Anleitung, Übersichtskarte.



Bürgerkrieg im Legoland

# MARBLE MADNESS

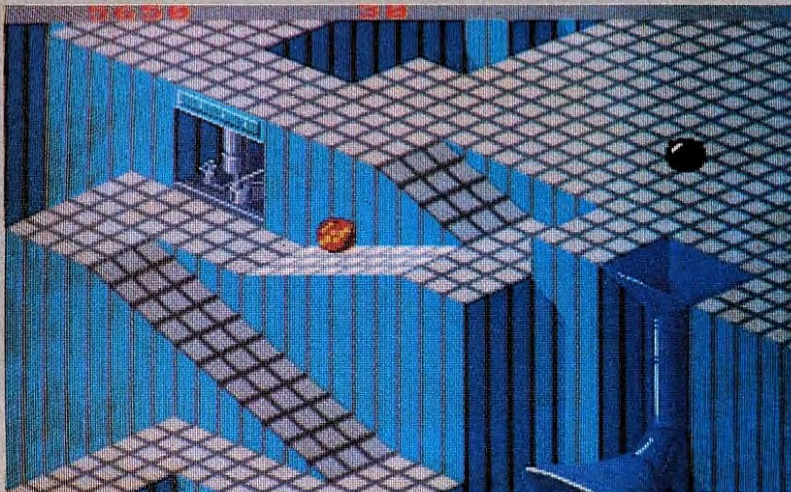
Wehmütig denkt noch heute so mancher Spielhallenbesitzer an das Jahr 1984 zurück: Damals kam ein fantastischer Automat heraus, der keinen mehr ruhig schlafen ließ, den alle sehen mußten und an dem jeder unbedingt mal spielen wollte – und das alles nur wegen einer unscheinbaren kleinen Murmel!

Diese kleine Murmel sorgte auch weiterhin für Aufsehen: Nachdem sie in der Spielhalle Furore gemacht hatte, rollte sie knapp zwei Jahre später zu unserer damals gerade erst flügge gewordenen „Freundin“ hinüber und besicherte dieser einen ihrer allerersten Hits. Und so wie sie Ataris guten Ruf als Produzent erstklassiger Coin Ops gefestigt hatte, so sollte sie auch den Grundpfeiler zum Ruhm von Electronic Arts als Hersteller herausragender Computerspiele legen – man denke bloß an „Indianapolis 500“, „Populous“ und „Powermonger“. Und nicht zuletzt löste dieses Kügelchen bei den Spielern eine Begeisterungswelle, ja

geradezu eine Murmel-Manie aus! Das hatte zwangsläufig zur Folge, daß auch andere Spielehersteller versuchten, von diesem Erfolg zu profitieren – abgekupferte, aber auch originell abgewandelte Games erschienen in reicher Zahl. Erwähnenswert wäre hier vor allem „Spindizzy“, bei dem ein rotierender Kreisel namens Gerald an die Stelle der Kugel getreten ist. Auf dem C 64 avancierte dieses Spiel schon bald zum Klassiker, der Amiga mußte eine halbe Ewigkeit auf die Umsetzung warten – erst seit kurzem zieht Gerald in „Spindizzy Worlds“ auch auf unserem Leib- und Magen-Computer seine Kreise.

Nach soviel Historie sind jetzt aber endlich mal ein paar Worte zum Spielablauf fällig: Marble Madness besteht aus sechs (kurzen) Leveln, in denen man unter Zeitdruck eine Kugel vom Startpunkt ins Ziel befördern muß. Der erste Level dient dabei praktisch nur zum Aufwärmen – Gegner gibt's hier noch überhaupt keine, lediglich verschiedene Geländeformationen (schiefe Ebenen, Senken, Rinnen usw.) müssen überwunden werden. Von da an wird's aber ständig schwieriger, schwarze Monsterbälle tauchen auf, die unser Kügelchen vom rechten Weg abbringen wollen, Schleimpfützen und Staubsauger entfalten ihre kugeltötende Wirkung, und die zu durchrollenden Gebiete werden immer tückischer. Gottlob ist das runde Ding mit unendlich vielen Leben ausgestattet, außerdem wird die nicht verbrauchte Restzeit jeweils im nächsten Abschnitt dazuaddiert (außer nach dem ersten). Im fünften Level, dem „Silly Race“, läuft dann alles genau andersherum: Hier hat man plötzlich eine Riesenkugel, die *bergauf* rollt! Zudem muß man jetzt nicht mehr vor den Feinden davonlaufen, sondern kann sie genüßlich zerquetschen, für jedes überrollte Monster kriegt man sogar noch 30 Sekunden Extrazeit. Wurden alle sechs Level erfolgreich durchkullert, geht's mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad wieder von vorne los.

Aus heutiger Perspektive wirken Grafik und Sound des Spiels natürlich bescheiden – damals setzten sie Maßstäbe! Naja, das Synthesizer-Gedudel wohl weniger... Nach wie vor beispielhaft ist allerdings die Steuerung (per Maus, Joystick oder, wie beim Automaten, mit einem Trackball), ebenso der ausgezeichnete gemachte Zwei-Spieler-Modus. Tja, bloß zwei, drei Level mehr wären wohl auch schon vor fünf Jahren nicht zuviel verlangt gewesen... (od)



## Zeitspiegel: Gestern – Heute

Grafik:	88% – 71%
Sound:	68% – 51%
Handhabung:	92% – 92%
Spielidee:	89% – 67%
Dauerspaß:	77% – 58%
Gesamteindruck:	87% – 64%
Für Anfänger	

# KNOW HOW

Liebe Leute, was schreib ich nur heute? Was soll ich diesmal bloß sagen, die Einleitung liegt mir im Magen! Mehr fällt mir nicht mehr ein, drum laß ich's lieber sein – ist das nicht ein toller Reim? Naja...

<b>Gelöst:</b> Cadaver Fantasy World Dizzy Fatal Heritage	<b>Jede Menge Tips zu</b> Atomic Robo-Kid Barbarian Cadaver Chase HQ 2 Chip's Challenge Day of the Viper Defender 2 Der Spion, der mich liebte	Dragonflight Dragons Lair Extase Golden Axe Grand Monster Slam Horror Zombies f. the Crypt Indiana Jones 3 Adv. Last Ninja 2 Legend of the Lost	Mean Streets Prince of Persia Puzznic Sly Spy Super Hang On Time Machine Toyota Celica GT Rally Wings Wings of Fury
<b>Karten zu:</b> Obitus			

Wie immer an dieser Stelle noch unser obligatorischer Aufruf: Leute, greift Euch Papier und Stift oder setzt Euch an den Rechner bzw. die Schreibmaschine und teilt uns Eure Erfahrungen

mit. Jeder veröffentlichte Tip wird (je nach Umfang und Aktualität) honoriert, und zwar mit 20 bis 100 Steinen! Und damit das endlich klar ist: Antwort (und Kohle) kriegen leider nur

die, deren Tip, Cheat oder Lösung abgedruckt ist. Tja, hart ist das Leben – aber so läuft's nunmal... Dankbar sind wir jedenfalls für alles, was Ihr uns schickt! Unsere Adresse lautet immer noch:

Joker Verlag  
Know How  
Untere Parkstr. 67  
D - 8013 Haar

## Hilfe! Fragen?!

Die Postboten haben uns schon wieder säckeweise Eure Probleme ins Haus geschleppt. Offenbar sind die Burschen jetzt alle in Haar eingesetzt; kein Wunder, wenn in anderen Gegenden bei der gelben Zunft Personalmangel herrscht... Egal, auf geht's:

Wie bekommt man bei **On the Road** nach der Tel. Nr. einen Auftrag?

**Tower of Babel:** Wie kommt man bei der Gruppe 3 und den Türmen D,E und F voran?

In der Pyramide von **Rick Dangerous I** gibt es am Ende einen Stein, der in diesem Raum am tiefsten liegt. Wie kommt man dort vorbei? Eine andere Stelle macht auch Probleme: Man kann einen Stein von der Decke schießen, fällt dann in einen Schacht und landet auf zwei Inseln; bei der 2. wird man ständig „gespeert“. An welcher Stelle wird der Pooky-Cheat eingegeben?

Wer kennt Tips und Tricks zu **Sherman M 4**, **Logo**, **Licence to Kill**, **Falcon**, **Gol-**

**den Axe**, **Silkworm**, **Dragon Breed**, **Saint Dragon**, **Highway Hawks?** (Codes zu Logo: AJ 10/90 + AJ 11/90, Cheat zu Dragon Breed: AJ 1/91 – IREM)

Cheat gesucht! Und zwar zu **Batman the Movie**. (AJ 2/90: JAMMMMMMM)

Kennt sich jemand mit **Bloodwych** aus? Ziemlich am Schluß bekommt die Party ein Permit. Wozu ist es gut?

Wie bekommt man bei **Gold of the Aztecs** unendlich viele Leben?

**Pirates!** ist auch noch aktuell. Gibt es einen Cheat?

Weiter geht's mit Cheatgesuchen zu **Flood**, **Hostages**, **Garfield**, **Wings of Death**, **Predator**, **Ikari Warriors** und **Rambo III**.

Konstantin sucht Tips und vor allem Geld für sein **M.U.D.S.!**

Muß man im 4. Level von **Gremlins II** den Energie-Gremlin einfangen? Wenn ja, wie? Außerdem Cheat gesucht für **Cosmo Ranger**

Raphael in Nöten: Er sucht Cheats für die beiden **Dragon's Lairs**. (Timewarp: AJ 2/91 – GET MORDROC DIRK, DL 1: Klassiker in diesem Heft)

**Hero's Quest:** Wie kann man als Magier den Höhlenkobold töten, um seine Schlüssel zu bekommen?

Enrico bittet verzweifelt um eine Lösung zu **Heros Quest**. (hatten wir in AJ 9/90)

Wie kommt man im 2. **Cadaver**-Level vom Raum mit der rotierenden Holzscheibe in das Labyrinth? Außerdem gibt es bei **Operation Stealth** Probleme, die CD ins Computerterminal zu schieben.

Kennt jemand Cheats zu **Best**, **Grand Monster Slam** und **NARC?** (Gr. M. Slam: Klassiker in diesem Heft)

**Legend of the Sword:** Beim Schloß im Moor gibt's Ärger! Im Saal des ersten Stockwerks liegt hinter der Statue ein Geheimgang. Dieser weist eine Tür auf, die sich nicht öffnen lassen will. Im EG haben wir auch

einen großen Saal. Nordöstlich ist eine Tür, die ebenfalls geschlossen bleibt. Help-Text sagt, daß man seinen Kopf schützen soll!?

Philip ist auch kein richtiger Cowboy. Bei **Wild West World** kriegt er die Teilkarte 3f nicht zu fassen.

Erben ist nicht so einfach! Wie kommt man bei **Fatal Heritage** am Zoll von San Eldorado vorbei (Impfbuch?!)? Kann man ins Pasteur-Institut von Paris hinein? Kann man den Basar von Dakar besuchen und ist es möglich, im Hafen ein Schiff zu benutzen? (Jubel, Trubel, Eierkuchen: Lösung in diesem Heft)

Wie schafft man den 1. Level von **Tusker?** Zu diesem Spiel wie auch zu **Darius** werden Cheats gesucht.

Damit hätten wir Euch ja wieder einiges zum Knobeln gegeben. Wer's weiß, ruft „Hier!“. Wer sonst Probleme hat, darf uns trotzdem schreiben, und zwar unter dem Stichwort **Fragen** – und schon geht alles wie von selbst (hoffentlich...)!



# Fatal Heritage

Erbe werden ist nicht schwer – Erbe zu bleiben, ist dagegen schon eine Aufgabe. Glücklicherweise wohnt in Köln ein Experte namens Rudolf Esser, der uns dabei kräftig unter die Arme greift...

Im Wohnzimmer liegt neben dem Fernseher ein Schlüssel (Eigenartig! Bei mir liegen die immer in irgendwelchen Ecken. - d.Red.)! Den nehmen wir und begeben uns zur Couch, um an die oberen Bücher zu kommen. Wir untersuchen das Buch „Anhalter“ und gelangen so an die Geheimnummer der EC-Karte. Nach rechts gehen wir in das Arbeitszimmer und schalten das Licht ein. Auf dem Schreibtisch liegt ein Plan, den wir nicht dort verrotten lassen wollen. Links ist die untere Schublade zu öffnen und aus der Kartei Joe mitzunehmen. Die mittlere Schublade rechts klemmt, mit Geduld und Spucke schaffen wir es aber, sie mit dem Schraubenzieher zu öffnen (EC-Karte!). Am linken Regal (über den gelben Blumen) entdecken wir doch tatsächlich einige Münzen, die wir einsacken. Aus der Diele brauchen wir den Mantel und aus der Küche die Knochen. In der Besenkammer reagieren wir uns ab, indem wir auf den Eimer schlagen (!?) – da kommt doch glatt ein Feuerzeug zum Vorschein, das wir einsammeln. Unter der grünen Flasche finden wir einen Zettel mit der Rufnummer für's Taxi. Also rufen wir den Aufzug und fahren in das Erdgeschoss. Mit Joes Schraubenzieher läßt sich auch der Briefkasten öffnen, den Brief nehmen wir ebenfalls mit. Nun hat Joe ausgedient. Wir gehen in die Wohnung zurück und be-

sorgen uns Boris. Danach verlassen wir das Haus und gehen nach rechts zum Kiosk. Mit der Oma plaudern wir ein bißchen über das Kinderfest und lassen uns den Luftballon geben. Wir geben aber noch nicht auf, auf unsere Schmeicheleien verrät sie nämlich das Versteck einer 10-Franc-Münze. Jetzt ziehen wir ab, und zwar nach links zum Notariat, wo wir auf dem Sax spielen (Richtung linkes Fenster) und anschließend mit der Frau reden. Siehe da, die Tür zum Notar öffnet sich. Wir gehen also ins Büro. Der Notar verlangt das Original-Testament und erzählt von der großen Plantage mit dem Goldschatz. Wieder draußen schleichen wir nach links, schnappen die zehn Franc unter der Fußmatte, und gehen weiter nach links zur Sparkasse. Die EC-Karte hat schließlich auch einen Sinn, wir heben 3.200 DM damit ab. Nun zurück zum Haus, wo wir die Tür mit dem Schlüssel öffnen. Boris liefern wir nun ab und nehmen dafür Holgi mit. Anschließend verlassen wir die heimische Stätte wieder, wobei wir unbedingt die Wohnungstür schließen müssen. Ab nach rechts zur Telefonzelle und ein Taxi herbeigerufen. Mit dem Fahrer wechseln wir ein paar Worte und lassen uns zum Flughafen bringen. Die Frau dort bequatschen wir so lange, bis sie uns in den Flugplan schauen läßt. Ab geht's nach Miami... Das dortige Schließfach Nr. 13 wird mit dem Stethoskop geöffnet (Koffer nehmen). Danach gehen wir nach links zur Abfertigung und reisen weiter nach Paris (wer möchte, kann vorher eine Runde zocken). In Paris wenden wir unseren ganzen Charme an und flirten mit

der Hostess, um einen Blick in den Flugplan zu erhaschen. Bevor wir dies nutzen, eilen wir aber nach rechts in die Halle und von dort in die Metro. An der Sperre lesen wir den Text und schlagen dann gegen den Schalter, woraufhin ein Beamter erscheint, dem wir den Koffer aus Miami geben. Wir sind heute sehr gesprächig und unterhalten uns noch ein Weilchen mit ihm, ehe wir für die 10 Franc eine U-Bahnkarte erwerben. Bei „Chatelet Les Halles“ aussteigen, speichern und beim Hütchenspiel gewinnen. Nun fahren wir weiter bis zur Station „Pasteur“. Am Ausgang halten wir uns rechts und suchen das P-Institut auf. Dort wecken wir den Arzt, indem wir den Ballon auf den Scherben zerplatzen lassen, und lassen uns nach einem Gespräch impfen. Den Impfpfaß muß man unbedingt mitnehmen! Nun wieder zum Flughafen zurück, den Flugplan anschauen und nach Hause (Berlin) fliegen. Dort holen wir uns Heinz und reisen weiter über Paris nach Dakar. Wer mag, kann wieder ein Spielchen einlegen, danach auf jeden Fall zum Hafen gehen. Der Beamte kriegt den Rum und ist nun außer Gefecht. Zurück nach Berlin (vielleicht in Paris Hütchen spielen), denn jetzt brauchen wir Chris.

Weiter geht's nach Miami, den Taxifahrer wecken wir und lassen uns von ihm zum Hafen fahren. Wir betreten das Schiff und gehen zur Kühlkammer. Dort öffnen wir die rechte Klappe, betätigen den Schalter (der Kühlraum ist nun aktiv) und ziehen den Mantel an. Das Schiff dampft nun nach San Eldorado. Dort möchte der Zöllner den Impfpfaß sehen. Wir latschen nach rechts in

die Stadt zum Straßenhändler und kaufen ihm für 50 DM die Axt ab. Weiter geht's nach rechts zur Tankstelle, da ist Hochbetrieb, also in die Stadt und gleich wieder zurück. Nun wird man bedient und leiht sich ein Auto (kostet 200 DM und 1 Walkman). Zuerst jedoch gehen wir zum Hafen und fahren mit dem Schiff nach Dakar, um dort Kohle zu machen. In Berlin nimmt man jetzt Coco mit und reist zurück zur Tankstelle. Hier holen wir den Wagen ab und fahren zur Hütte (siehe Inselplan). Mit der Bewohnerin unterhalten wir uns so lange, bis sie uns einen Diamanten gibt (hm, wo wohnt die Frau noch mal? - d.Red.)! Danach fahren wir zur alten Mine und zerschlagen mit der Axt die losen Bretter vor dem Eingang. Die Bretter nehmen wir mit und reparieren mit ihnen die Brücke. In der Kultstätte auf der anderen Seite wird der Sonnengott durch eine Lichtschranke bewacht, die wir durch Cocos Spiegel überlisten können. Der Diamant kommt ins Auge des Gottes, dann nehmen wir den Schlüssel und das Testament, das rechts versteckt ist. Beim Haupthaus öffnen wir mit dem Schlüssel das Garagentor, das niedliche Hündchen kriegt den Knochen, was auch sonst. Wir nehmen jedenfalls das Dynamit und eilen zurück in die alte Mine. In der Höhle legen wir den Sprengstoff in die linke Kerbe auf dem Boden, zünden ihn mit dem Feuerzeug an und machen uns schleunigst vom Acker. Nun zeigen wir dem Notar zu Hause das Original-Testament und genießen das süße Leben. Und wenn sie nicht gestorben sind...



# Cadaver Level 5

Wie schaut's bei Euch aus, liebe Zwerge? Hat sich jedermann ausgeruht? Seid Ihr bereit zu neuen, ruhmreichen Taten, die Ihr Euren Enkeln erzählen könnt? Gut, dann wollen wir Euch nicht abhalten; geradeaus geht's zum (etwas verspäteten - wir bitten ergebenst um Entschuldigung) Cadaver-Showdown...

Erstmal den Stein nehmen. (O) Und wieder den Stein nehmen. Hier den Bodenkontakt berühren und die Steine in den Schädel stecken. (O) Beide Flaschen nehmen. (O) Die beiden ersten Hebel ziehen. Nun den Knopf drücken und die Flasche nehmen. (O) Emerald nehmen. (O) Die Kiste öffnen und den Spruch nehmen. (D) Man öffnet die Kiste und nimmt den Inhalt. (O,S) Das gleiche noch einmal. (N,W) Hier die Urne auf den Block stellen und den Hebel ziehen. Jetzt können wir die Diamanten nehmen. (O,O,S) Die Kiste öffnen, den Inhalt nehmen. Jetzt stellen wir uns auf den Schädel und lassen das Blut auf's Pentagramm fallen. Dadurch werden wir teleportiert. Schnell die beiden Kisten von der Säule holen und herabspringen. (S) Alle Edelsteine nehmen. Vorsicht vor den Teleportern! (S) Den Schlüssel nehmen, den Hebel ziehen und aufschließen. (N,N) Den Stärke-Trank trinken und den Holzblock wegziehen (O). Schädel untersuchen und die Steine nehmen. (W,S,S,S) Den mittleren Hebel ziehen. Nun ab, die Treppe hoch, über das Loch springen und dort warten. Es fallen einige Diamanten und ein Schlüssel von der Decke. (S) Orb nehmen. (S) Die Kiste öffnen (Dispell-

Trap-Spruch) und das Spinnengift nehmen. Aufschließen. (W) Die Emeralds in den Schädel einsetzen, dann über die Grube springen! (W) Die Kiste öffnen, den Hebel ziehen und auf den Lift springen. Das Gift auf die Spinne träufeln. Den Schlüssel nehmen und zuerst den rechten, dann den linken Hebel ziehen. Aufschließen. (W,N) Die Kiste öffnen, den Knopf drücken und alles mitnehmen. (S) Jetzt warten und dann 7-4-1 einstellen. (S) Den Hebel ziehen. (S,N) Und nochmals den Hebel ziehen. (S) Die Knöpfe drücken, die rote Kiste und den Schlüssel nehmen. (N,N,O,W oben) Die Rubine in den Schädel einsetzen. Aufschließen. Token (kleine grüne Münze) in den Spalt setzen. (W) Die Steine nehmen, den Stärke-Trank trinken und den Block unter die Tür schieben. Hebel ziehen. (N,S,O,W unten,S,S) Die rote Kiste öffnen, die Säure und die beiden Bleisteine in die Schüssel geben, das Gold nehmen. (N,N,W oben,N,N) Das Gold bzw. den Amethyst in den jeweiligen Schädel stecken (Vorsicht, deutsche Aufschriften stimmen anscheinend nicht). (N) Den Hebel ziehen. (N) Den Schlüssel nehmen, die Kiste öffnen und die Steine nehmen. (O) Den Schlüssel nehmen. (W) Die beiden Kisten nehmen und den Hebel ziehen. (S,S,S,S,O,O,O,O,N,N,N,N,Down,O,S) Aufschließen. (W) Hier nehmen wir den Jet, drücken den Knopf und nehmen den Spruch. Nun stellen wir uns wieder auf den Schädel und werfen Blut an das Pentagramm. Erneut werden wir teleportiert. (O) Den Spruch nehmen. (N) Hier den Hebel ziehen. (N,W,Down) Die

Kiste öffnen, alles nehmen. (Up,O,S,S,O) Orb nehmen, den Knopf drücken und die Steine nehmen. (N,Down) Orbs unter die Presse legen und die Opale nehmen. (Up,O) Die Opale in den Schädel stecken. (O) Jetzt den Unsterblichkeitstrank runterkippen. (S) Jets und Tigeraugen in die ersten beiden Schädel einsetzen. Die fehlenden Türkise erhalten wir so: Man spricht den Versteinerungs-Spruch über das Wasser aus der Dunkelkammer und bekommt den ersten. Nun geht es ganz zurück in den dritten Raum des Levels. Dort schieben wir einen Diamanten vom Sockel und wenden den Antimagie-Spruch an; schon sind wir im Besitz von Türkis Nummer zwei. Haben wir die beiden Steinchen auch in die Schädel eingesetzt, öffnet sich die Tür. Legt man nun ein Stück Jade in die grüne Kiste, enthält die rote einen Blutstein. (S) Bei weniger als 10 Stamina-Punkten setzt man die Blutsteine ein. (W) Alles ablegen. (N,W,W Mitte) Alle Diamanten nehmen, zurück in den Raum, wo wir alles abgelegt haben, die Kiste öffnen. Den Banish-Spruch, den Immortal-Trank und Kamuls Orb hineinlegen. (N,W) Hier die Kiste öffnen und den Inhalt nehmen. Nun erscheint Dianos. Wir wenden den Mindblast-Spruch an und nehmen den Immortal-Trank ein. Nun berühren wir Dianos und verwenden den Banish-Spruch so oft, bis der böse Bube stirbt. Zuletzt noch seinen Kopf nehmen und durch die mittlere Tür gehen. Der freundliche Joker aus Haar empfiehlt nunmehr einen geruhsamen Lebensabend...



## RICHARTZ

Computer-Fachversand  
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1  
(021 53) Tel: 37 36 Fax: 29 19

TITEL	AMIGA	PC
A10 Tankkiller	83,50	89,50
Alpha Waves	71,50	69,50
AMOS	99,50	—
B.A.T.	76,50	76,50
Back to the Future 2	64,50	—
Battle Master	71,50	—
Battlechess 2	62,50	74,50
BSS Jane Seymour	65,50	—
Buck Rogers	68,50	72,50
Champions of Krynn	66,50	71,50
Codename Iceman	89,50	84,50
Curse of Azure Bonds	72,50	74,50
Das Stundenglas	74,50	74,50
Debut	62,50	76,50
Dick Tracy	64,50	—
Dragon Wars (d)	72,50	72,50
Dragonstrike	74,50	72,50
Elvira	78,50	—
Epyx Sporting Gold	62,50	—
F-19 Stealthfighter	69,50	84,50
Great Courts 2	68,50	—
Indianapolis 500	67,50	70,50
Invest	58,50	—
Ishido	65,50	74,50
James Pond	62,50	—
Jones in the Fastlane	—	72,50
Kings Quest 4	89,50	89,50
Kings Quest 5	—	89,50
Last Ninja II	45,50	64,50
Leisure Suit Larry 3	84,50	84,50
Lords of Doom	69,50	71,50
M.U.D.S.	67,50	76,50
M1-Tank-Platoon	79,50	84,50
Monkey Island	86,50	89,50
Murder!	62,50	74,50
Olis Well	—	59,50
Operation Harrier	62,50	59,50
Operation Stealth	63,50	74,50
Pirates!	62,50	62,50
Police Quest II	84,50	89,50
Powermonger	72,50	—
Prince of Persia	67,50	76,50
Railroad Tycoon	—	84,50
Raid Storm Rising	61,50	84,50
Savage Empire (dA)	—	79,50
Second World	59,50	59,50
Shadow of the Beast 2	79,50	—
Sim Earth	74,50	96,50
Space Rogue	74,50	—
Spindizzy 2	62,50	—
Stunt Car Racer	68,50	62,50
Supremacy	74,50	—
Teenage Mut, Ninja Turtles	67,50	79,50
The Curse of RA	54,50	58,50
The Immortal (1 MB)	69,50	—
Transworld	69,50	74,50
Ultima 5	74,50	72,50
Ultima 6	89,50	89,50
Wild West World	88,50	—
Wing Commander (dA)	—	94,50
Wings (1 MB)	71,50	—
Wolf Pack	84,50	84,50
Wonderland (1 MB)	74,50	89,50

Elektr. Bootselektor, ohne Löten	59,50
Kick-Umschalter, inkl. Kickstart	89,50
3,5" Amiga Drive, extern, Bus	189,50
5,25"-Laufwerk, extern, Bus	279,50
512 KB Ram-Erw., Amiga 500, mit Uhr	129,50
Mäuse, für alle Computer, ab	89,50
Soundblaster, Soundkarte	369,00
AdLib-Soundkarte, inkl. Composer	297,50
GameBoy, inkl. TETRIS	159,50
Spiele für GameBoy, 50 versch. Titel ab	29,50

### AMIGA-PD-PAKET-1

Spiele (Trucking, Pipeline etc.) und Tools (AmigaFOX, A.R.P.Wb1.3 etc.) das ideale Paket für Einsteiger und Profis!  
**10 Disketten, MF2DD, randvoll DM 39,50 (inkl. Porto und Verpackung)**

Einige der Programme sind z. Zt. erst angekündigt. Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot!  
**24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter)**  
DM 1,70 (Briefmarken) für Gesamtkatalog oder DM 2,- (Briefmarken) für AMIGA-Katalogdiskette.  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!  
NN-Versand Inland +8,-/Ausland VK +12,-

**Tel. 0 21 53-37 36**

# FANTASY

## World Dizzy

Ziemlich spät veröffentlichten wir in der letzten Ausgabe die Lösung zu Treasure Island Dizzy – diesmal sind wir dafür ziemlich früh dran. Thomas Wustinger aus Wien hat das allseits beliebte Frühstücksei auf seiner Reise durch Fantasy World begleitet.

Daß jede sichtbare Münze aufgesammelt werden muß, dürfte ja hinlänglich bekannt sein, schreiten wir deshalb gleich zu den einzelnen Bildern auf der Karte.

Bild 1: Dem Gnom geben wir den Apfel, nehmen das Brot und den Krug mit Wasser und schütten es ins Feuer.

Bild 2: Hier nimmt man den 1. Stein.

Bild 1: Die Ratte freut sich über das Brot.

Bild 6: Der Hebel will betätigt werden.

Bild 16: Nach einem Pläuschchen mit Denzil, bekommen wir ein Seil.

Bild 5: Wir legen Seil und den 1. Stein ab.

Bild 21: Den Knochen lassen wir nicht liegen.

Bild 20: Den 1. Schlüssel nehmen – springt aber nicht von Bild 20 nach 17.

Bild 5: Den 1. Schlüssel ablegen, den 1. Stein nehmen.

Bild 7: Man legt hier nun den 1. Stein ab, nimmt den 2. Stein, gibt dem Tiger den Knochen und nimmt dann wieder den 1. Stein.

Bild 9: Wir werfen den 1. und den 2. Stein ins Wasser

und nehmen den 2. Schlüssel.

Bild 14: Auch Dozy ist zu einem Gespräch bereit und verehrt uns schließlich ein Schlafmittel.

Bild 5: Der 2. Schlüssel ist nur lästig, wir legen ihn deshalb ab und nehmen das Seil.

Bild 22: Dem Krokodil binden wir kurzerhand mit dem Seil das Maul zu.

Bild 23: Ganz nützlich, so ein Schlafmittel – vor allem im Umgang mit Drachen ...

Bild 24: Wir schnappen uns den Beutel, der uns das Tragen von 4 Dingen ermöglicht.

Bild 5: Also nehmen wir gleich mal die beiden Schlüssel (1 und 2) wieder auf.

Bild 28: Hier stecken wir die Schlüssel in die beiden unteren Maschinen.

Bild 43: Oh Wunder! Schon wieder ein Schlüssel! Numero 3 ...

Bild 28: Numero 3 sind wir aber gleich wieder los. Wir stecken ihn nämlich in eine der beiden unteren Maschinen.

Bild 34: Wenn wir den Fensterrahmen des rechten Fensters nehmen, finden wir doch glatt eine Münze. Den Fensterrahmen legen wir aber wieder ab – wer

braucht schon so ein Ding? Bild 37: Ein alter Mann hat oftmals eine Brechstange, das weiß doch jedes Kind. Und wer immer freundlich plaudert ...

Bild 39: Ha, da versteckt sich doch nicht etwa eine Spitzhacke?

Bild 38: Den Türklopfer übersehen wir natürlich auch nicht.

Bild 19: Selbiger ist nämlich oft ganz brauchbar, um an Türen zu klopfen!

Bild 18: Den Eimer lassen wir mitgehen.

Bild 41: Auch eine kleine Kuh kann man vielleicht noch mal brauchen.

Bild 24: Der Brunnen läßt sich mit der Brechstange prima aufbrechen.

Bild 26: Der Gemüsehändler wollte schon immer mal Viehzüchter werden und tauscht eine Bohne gegen eine kleine Kuh.

Bild 27: Schon wieder ein Schlüssel. Nummer 4.

Bild 28: Schlüssel Nr. 4 will unbedingt in die letzte Maschine gesteckt werden.

Bild 41: Die grüne Bohne braucht ein bißchen Dünger. Also hinein damit!

Bild 43: Den Eimer füllen wir mit Wasser ...

Bild 41: ...und gießen damit unser Böhnchen. Kaum zu glauben, wie schnell es plötzlich wächst. Richtig

einladend, um daran hochzuklettern!

Bild 51: Das Drachenei liegt gar so alleine herum. Wir nehmen es ...

Bild 29: ...und legen es zu dem anderen ins Nest.

Bild 30: Hier durchbricht man mit der Spitzhacke die Steinmauer.

Bild 29: Das dicke Tuch schnappen wir uns auch.

Bild 52: Und gut war's, denn selbiges können wir nun über die Spitzen werfen.

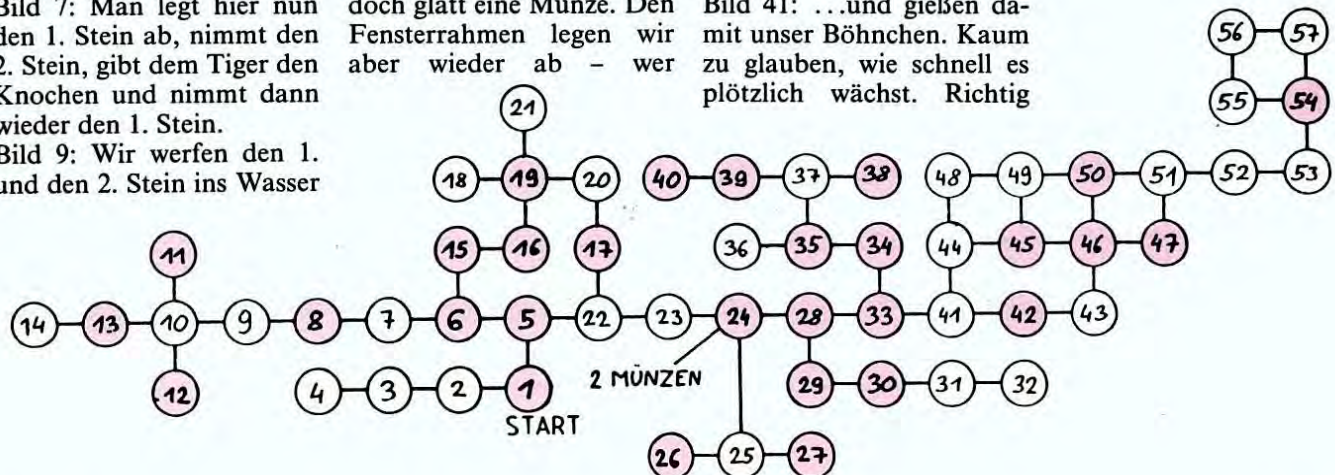
Bild 54: Arme Daisy, wir kommen und befreien dich!

Bild 57: So eine Karte ist schon praktisch, man kann sie nämlich mit SPACE anschauen.

Bild 24: Ab zum rechten Rand des Brunnens, wo wir den Ast nehmen. Auf diese Weise entdecken wir noch eine Münze. Den Ast brauchen wir aber nicht mehr ...

Bild 42: Unter dem linken Ast stellen wir uns auf den Stein und nehmen den Zweig. Und wieder eine Münze gefunden. Den Ast lassen wir dort.

Bild 29: Und nun: Ab in die Arme unserer geliebten Daisy ...



Beginnen wir heute mit einem Cheat von Overlord. Es handelt sich um **Time Machine**: Hier gibt man in der Highscore-Liste DIZZY (evtl. englische Tastaturbelegung beachten, Y = Z) ein - dadurch erhält man erstens unendlich viele Leben, zweitens kann man sich mit 1 bis 5 die Levels aussuchen, und drittens lassen sich mit A und S auch die Screens im Level anwählen.

Weiter geht's mit einem Beitrag von Klaus Vill aus Biberbach. Wer bei Sly Spy als Code Nummer 007 eingibt, kann im Spiel an beliebiger Stelle **SHAKEN NOT STIRRED** eingeben und erhält dadurch unendlich viele Credits.

**Atomic Robo-Kid**: Gebt im Titelbild mal **TUESDAY 14TH** ein (Achtung, wie so oft ist auch hier die unterschiedliche Tastaturbelegung zu beachten: Y = Z), im darauffolgenden Menü könnt Ihr dann nämlich unendlich Leben und Waffen einstellen.

**Defender 2**: Ein paar Codes gefällig? Bitte sehr: **FLOYD, FURRY, BEAST, LEMAC, ZIPPO, LAZER, DAFAD, MAMOG, FUNKY, DONKY, KANJI, IRATH, NEURO, STOAT** Außerdem gibt es hier auch jede Menge Cheat-Modes, als da wären: **GOATY** - Unverwundbarkeit **RAVEN** - belegt die Tastatur folgendermaßen: / = Unverwundbarkeit an/aus. N = nächster Level, D = Autopilot für die ersten 23 Level **INGAS** - Smartlaser im Spiel Stargate **ANDES** - Power wird bei jedem Schuß aufgefüllt

**Puzznic**: Soll ein Bild abgebrochen werden, einfach die Leertaste gedrückt halten. Der Timer stoppt, was ganz praktisch zum Nachdenken ist.

Schnell noch ein Nachtrag zu unserem Cheat aus der letzten Ausgabe. Bei Chase

**HQ 2** kann man nach Eingabe von **INAGARDENIN** nämlich mit W auch noch die Extrawaffen auffüllen (Raketen), mit N in den nächsten Level gelangen und mit 1 bis 6 am Zehnerblock an das Ende des jeweiligen Levels springen. Mit Q geht scheinbar auch irgendwas, es erscheint nämlich eine Anzeige, aus der wir allerdings nicht so ganz schlau werden. Heißen Dank, Stefan Weber aus Bremen!

**Siegfried Schumach** aus St. Kanzian versorgt uns mit ein paar Codes zu **Legend of the Lost**:

**.RHINO, STONES, LADDER, ESCAPE, .LAVA, FINALE, EDLER1, EDLER2, EDLER3, EDLER4, EDLER5, EDLER6, EDLER7**

Immer munter weiter, und zwar mit ein paar (oder sogar allen?) Codes zu **Horrorzombies from the Crypt**: **WOLFMAN, HAMMER, LUGOSI, NOSFERATU, GARLIC, BOGEYEATER, CUSTODES**

Was haben wir sonst noch Hübsches? Ach ja, 'nen Cheat zu **Prince of Persia** von Thomas Skowronek aus Buxtehude. Gibt man während des Spiels eine der folgenden Tastenkombinationen ein, so zeigt das natürlich seine Wirkung.

Shift + L: Level überspringen (geht nur bis Level 4)  
Ctrl + A: Level neu beginnen  
Ctrl + S: Sound off/on  
Ctrl + R: Neubeginn beim Level des letzten Zwischenbildes

Einen Tip zu **Golden Axe** schickt uns Simon Klima aus Lahnstein. Sobald man (im 1-Spieler-Modus) merkt, daß man's nicht mehr schafft, stöpselt man den Joystick in Port 2 und drückt Feuer. Nun kann man mit Spieler 2 munter weitermachen und Numero 1 einen ehrenhaften Heldentod sterben lassen. Noch einfacher geht's aber, wenn man von Haus aus zwei Joysticks anschließt - so erspart

man sich sogar das Umstöpseln. Im dritten Level gibt's jede Menge blaue Säcke zu ergattern, wenn man nach der Brücke, sobald das Männchen kommt, wartet, bis es stehenbleibt und dann feuert, was das Zeug hält. Ach ja, dazu braucht man aber den Drachen gleich am Anfang des Levels.

**Tim Riedel** aus Hamburg hilft mit einem Trick zu **Der Spion, der mich liebte** aus. In Szene 2 im Wasser sollte man beim vorletzten Endgegner (U-Boot mit roten Lasern) direkt in ihn hinein fahren und dort ballern. So verliert man kaum Energie und hat trotzdem eine sehr hohe Trefferquote.

**Christian Betz** aus Ottweiler weiß einen Cheat zu **Toyota Celica GT Rally**: Man drücke während des Rennens einfach zweimal die Taste C - kurz darauf ist das Rennen zu Ende, und man bekommt die Zeit als Ergebnis angerechnet, die man bis jetzt gefahren ist. So sollte jeder die WM gewinnen. Auch **Damian Stolarek** verheimlicht uns seine Erkenntnisse nicht: Drückt man die Help-Taste, wenn man von der Fahrbahn abkommt, und dann Fire, so wird man nicht mit 20 Mehrsekunden Zeit bestraft. Dies funktioniert aber leider nicht bei Unfällen.

**Thomas Richter** und **Cherry** aus Varel wissen den Code für die **Mystic Crisis** bei **Extase**. Er lautet: 3976

Und weil wir gerade dabei sind, hier auch gleich ein ganzer Haufen Paßwörter zu **Chip's Challenge**:

**JXMJ, ECBQ, YMCJ, TQKB, WNLQ, FXQO, NHAG, KCRE, VUWS, CNPE, WVHI, OCKS, BTDY, COZQ, SKKK, AJMG, HMJL, MRHR, KGFP, UGRW, WZIN, HUVE, UNIZ, PQGV, YVYJ, UJDD, QGOL, BQZP, RYMS, PEFS, BQSN, NQFI, VDTM, NXIS, VQNK, BIFA, ICXY, VWFH, GKWD, LMFU, UJDP, TXHL**

**OUPZ, HDQJ, LXPP, JYSF, PPXI, QBDH, IGGJ, PPHT, CGNX, ZMGL, SJES, FCJE, UBXU, XBLT, BLDM, ZYVI, RMOW, TIGW, GOHX, IJPQ, UPUN, ZIKZ, GGJA, RTDI, NLLY, GLLG, LAJM, EKFT, QCCR, MKNH, MJDV, NMRH, FHIC, GRMO, JINV, EVUG, SCWF, LLIO, OVPJ, UVEO, LEBX, FCHH, YJYS, WZYV, VCZO, OLLM, BIFQ, QJXR, YNEG, XBAO, EGRW, FLXP, MYRT, XHIZ, LYWO**

Die Codes stammen übrigens von **Frederic Ufer** aus Lindlar und sind fast komplett.

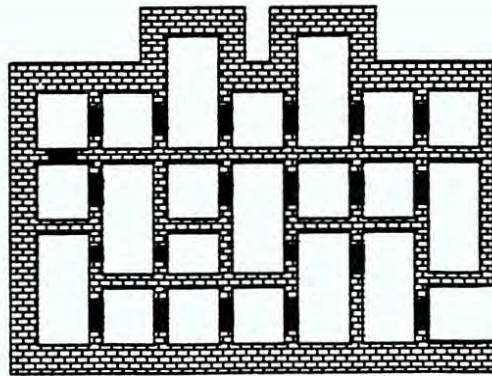
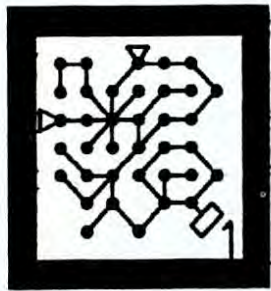
Jede Menge Lösungstips zu **Mean Streets** erhielten wir von **Edgar Bruns** aus Delmenhorst. Erstmal all die Orte, die man anfliegen kann (bzw. muß):

**Tom Griffith 4590, Carl Linsky 4660 (!), 4675 (!), Cal Davis (!), Greg Call 4753 (!), 8911 (!), Clark Bosworth 9932 (!), Ron Morgan 1998 (!), 6470 (!), Della Lang 2111, John Klaus 7012 (!), Sandra Larsen 4599, Sam Jones 0021 (!), Larry Hammond 4935 (!), Jorge Valdez 4931, Brenda Perry 4577, Ron Meat 4525, Peter Dull 4674, Jerome Milbourne 4623, Ed Bradley 7312, Arnold Dweeb 4610, Lola Lovetoy 4603, Steve Clements 4680, Smiley Monroe 3614, Bash Dagot 4657, Delores Lieghtbody 4920, Sonny Fletcher 5170, Aaron Sternwood 0439, Wanda Peck 4621, Gideon Enterprises Frank Schimming 4650, J.Saint Gideon 3891, Blaze Wiener 1715, Robert Knott 0132, Harry Rice 1231, Big Jim Slade 4921, Bus Station 5194, Law Order Party Büro 5037 (!), MTC Labor mit Main Computer 4550 (!). Wenn Ihr alle Paßkarten habt, hier die Paßworte: blau - BISHOP gelb - QUEEN grau - KING grün - PAWN orange - CHECKMATE rot - STALEMATE lila - KNIGHT schwarz - ROOK**





# OBITUS



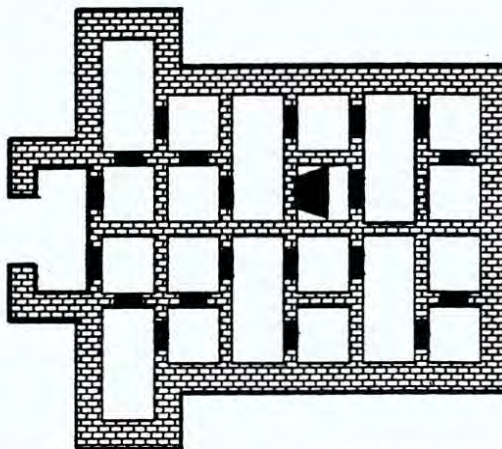
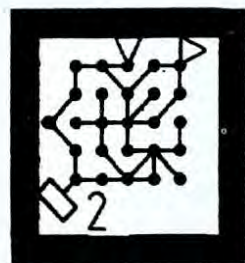
NORDWEST LAND



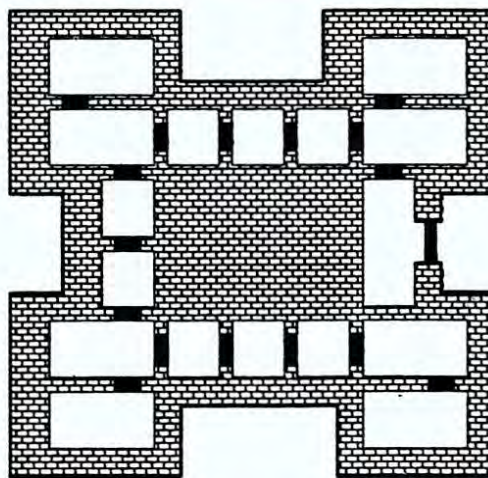
**LEGENDE**

- EINGANG
- AUSGANG
- LOCH(SEIL)
- TOR

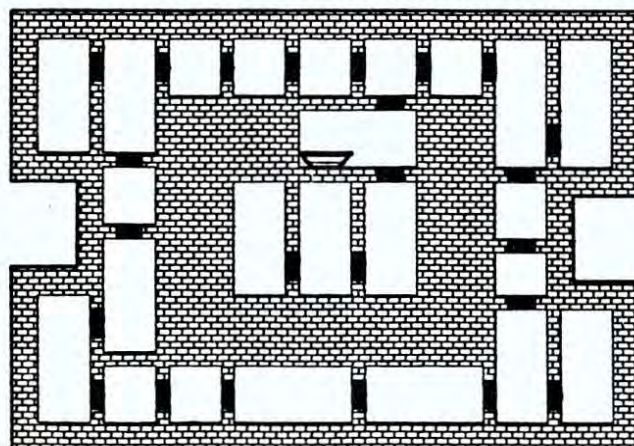
1 2  
  
 4 3



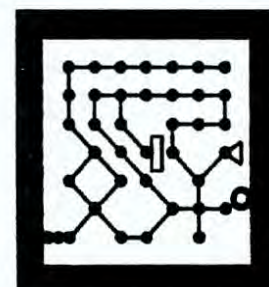
NORDOST LAND



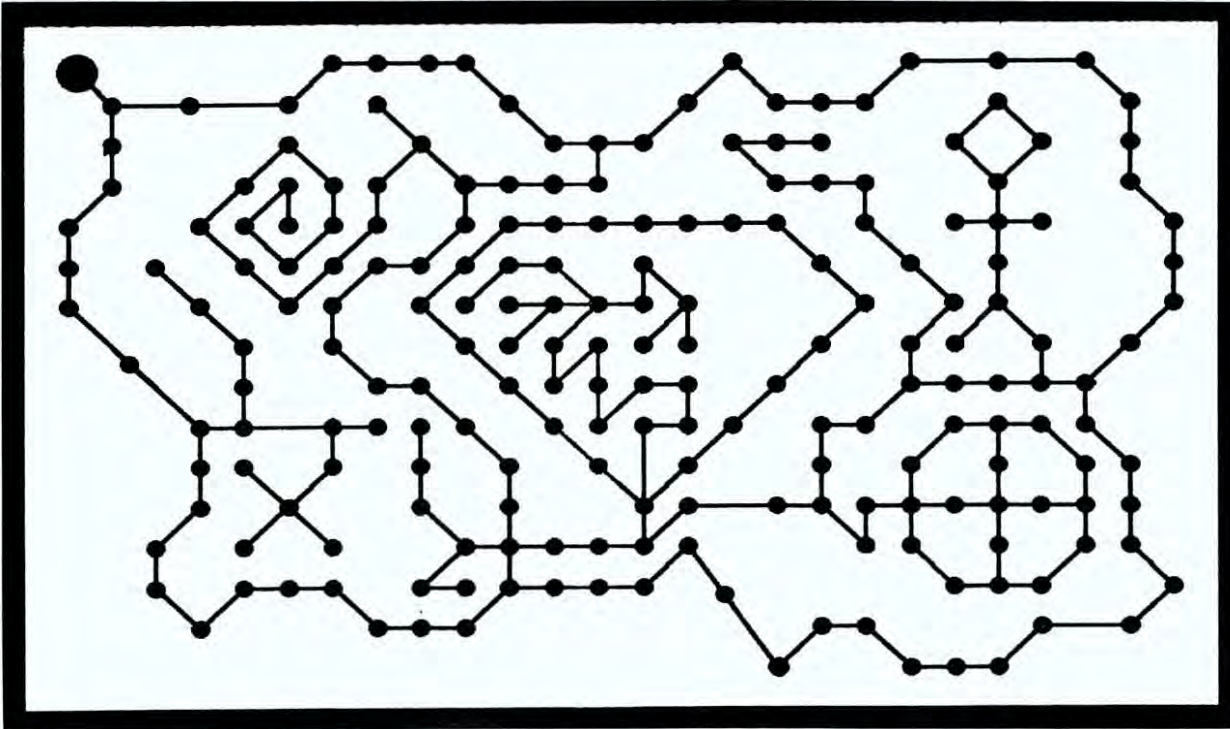
SUDWEST LAND



SUDOST LAND



Die tollen Karten zum nicht weniger tollen Obitus stammen von Florian Römer.



KATAKOMBEN

# »Four Systems Computersoftware«

Telefon: 05 31 / 79 72 91

Autorstraße 23 · 3300 Braunschweig

Fax: 05 31 / 79 82 71

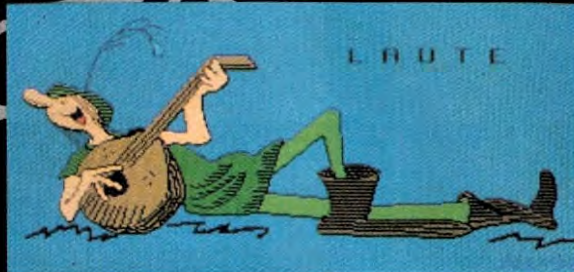
Programmname	Preis	Programmname	Preis	Programmname	Bemerk.	Preis	Programmname	Preis
16 Bit Hit Machine	72,-	Dragon Wars	80,-	New York Warriors		63,-	The Fool's Errand	90,-
4 D-Sports Boxing	80,-	Drakken	90,-	Nightshift		63,-	The Powerpack	80,-
4 D-Sports Driving	80,-	Duck Tales	79,-	Obitus (mit T-Shirt)		99,-	Tom and the Ghost	80,-
A-10 Tank Killer	99,-	Eco Phantoma	80,-	Omicron Conspiracy		79,-	Torvak the Warrior	79,-
Accolade in Action	90,-	Elvira - Mistress o. t. Dark	90,-	Doops Up		63,-	Tower Fra	90,-
Adv. Destroyer Sim. ADS	90,-	Emlyn Hughes Int. Soccer	79,-	Operation Stealth		80,-	Track Suit Manager II	80,-
Adv. Tactical Fighter II	80,-	Epidemic	63,-	Orcas		63,-	Tracon II	109,-
Air Supply	40,-	European Soccer Challenge	18,-	Pang		80,-	Transworld	80,-
Alpha Waves	79,-	European Superleague	72,-	Panza Kick Boxing		90,-	Ultima V	90,-
Altered Destiny	79,-	F-19 Stealth Fighter	90,-	Pick 'n' Pile		80,-	Ultimate Ride	80,-
Animation Studio	279,-	F-29 Retaliator	79,-	Platinum		72,-	Unendliche Geschichte II	80,-
B.A.T.	90,-	Fire	80,-	Powermonger		90,-	Universal Military Sim. II	90,-
Badlands	72,-	First Year Vol. 1	69,-	Powerslide		72,-	Viking Child II	80,-
Batman the Movie	79,-	Full Blast	90,-	Premier Collection II		36,-	Warlord	80,-
Battle Command	80,-	Gazza II	72,-	Quadrel		80,-	Wild West World	109,-
Battle Isle	80,-	Geisha	80,-	Riders of Rohan		79,-	Winter Olympiad	18,-
Battlestorm	79,-	Goofy u. d. phant. Schnellzug	79,-	Scenery Disk 12 New England		45,-	Wolfpack	90,-
Beach Volley	79,-	Great Courts II	80,-	Scrabble Deluxe		63,-	Wonderland (1 MB)	90,-
Betrayal	90,-	Halls of Montezuma	80,-	Second World		63,-	World Champ. Boxing Manager	63,-
Big Business	63,-	Hard Drivin II	79,-	Secret of the Monkey Island		109,-	Wrath of Demon	80,-
Bomber Bob	27,-	Horror Zombies from the Crypt	79,-	Sim City		90,-	Z-Out	63,-
Botics	59,-	Hunt for Red October II	80,-	Sim City Terrain Editor		45,-		
Brain Blasters	63,-	Invest	69,-	Simulcra		72,-		
Buck Rogers	109,-	Ishido	79,-	Soccer Mania		72,-		
Cabal	79,-	Jupiter	80,-	Special Pack 1		45,-		
Carthage	72,-	Jupiter's Master Drive	80,-	Special Pack 2		45,-		
Celica GT Rally	72,-	Klax	59,-	Special Pack 3		45,-		
Century	72,-	Knights of Legend	90,-	Special Pack 8		45,-		
Challengers	90,-	Line of Fire	72,-	Special Pack 9		45,-		
Chuck Yeager's AFT V 2.0	80,-	Loopz	63,-	Speedboat Assassins.		18,-		
Codename Iceman	119,-	Lupo Alberto	80,-	Sporting Gold from Epyx		72,-		
Colorado	27,-	M-1 Tank Platoon	90,-	Star Control		79,-		
Corporation Mission Disk Vol. 1	45,-	M.U.D.S.	80,-	Starlord		80,-		
Creature	63,-	Masterblazer	80,-	Super Off Road Racer		80,-		
Crime does not pay	79,-	Match Pairs	63,-	Super Skweek		63,-		
Damocles Mission Disk 1	30,-	Maupiti Island	80,-	Supremacy		90,-		
Design 3D	229,-	Mean Streets	79,-	Sword of Samurai		90,-		
Dick Tracy	79,-	Micky und der verrückte Zoo	79,-	Team Suzuki		72,-		
Dino Wars	63,-	Mig 29 Fulcrum	109,-	Team Yankee		90,-		
Donald und das magische Alphabet	79,-	Mighty Bombjack	79,-	Teenage Mutant Hero Turtles		79,-		

Sie können telefonisch unter 05 31 / 79 72 91 (Anrufbeantworter), per Post oder über unsere Telefaxnummer 05 31 / 79 82 71 bestellen. Die Ware wird dann entweder per Nachnahme (+7,- DM) oder Vorkasse (+ 5,- DM) verschickt. Die Zahlungsart und den Computertyp bitte bei der Bestellung angeben. Ab 140,- DM Bestellwert ist der Versand kostenfrei. Natürlich haben wir auch einen Gesamtkatalog für Sie bereit, der ständig aktualisiert wird und auch andere Produkte außer Amiga enthält.



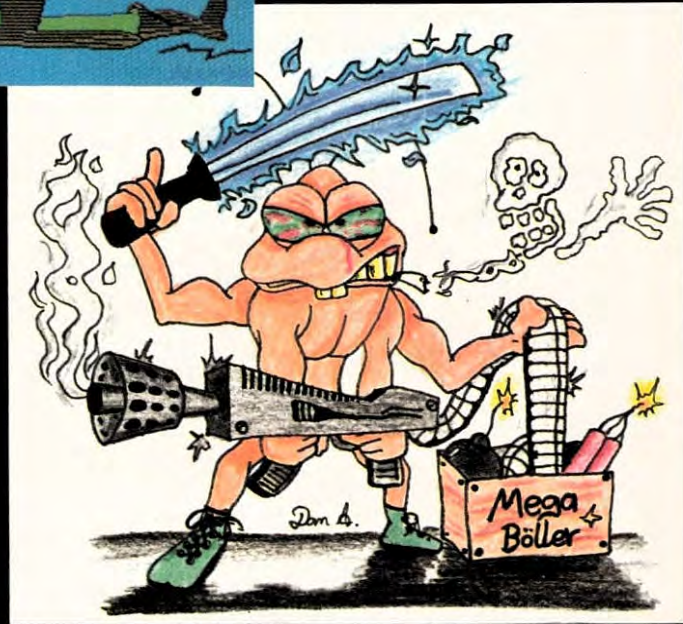
# JOKER *Galerie*

Marc Friese aus Köln weiß jetzt schon, wie Beast III aussehen wird. Uns gefällt's – jetzt muß nur noch Psygnosis einverstanden sein ...

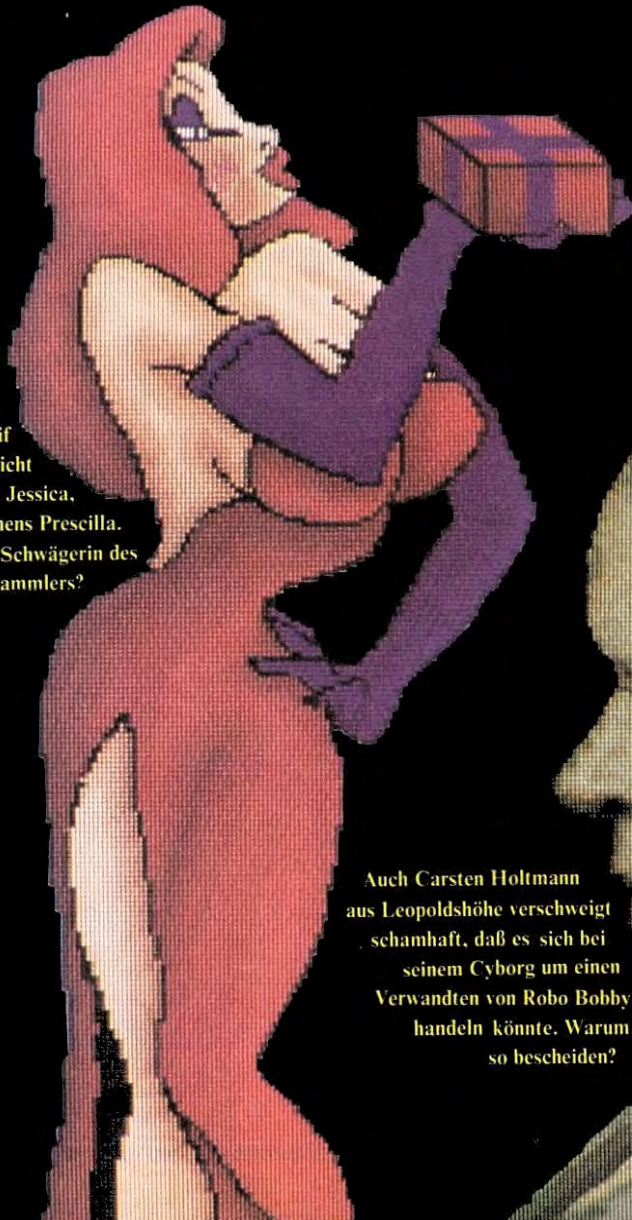


Andreas Masurkowski aus Bamberg definiert den Begriff „Bard's Tale“ einmal anders – mehr in Richtung „Hägar“ ...

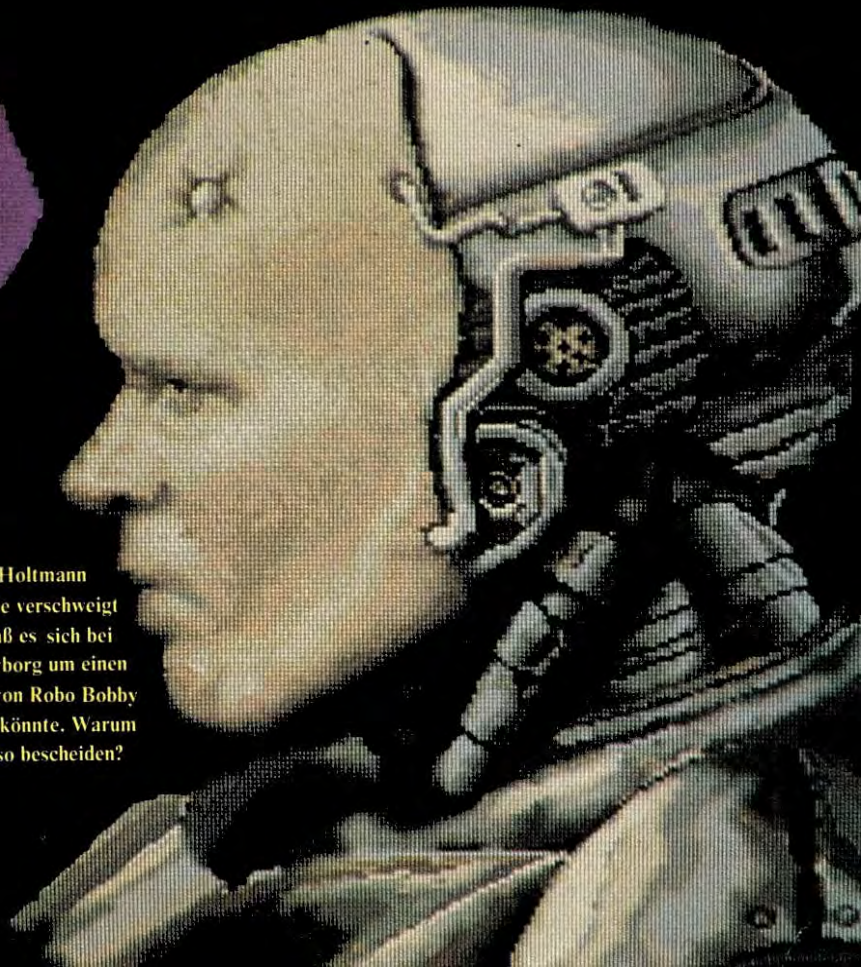
Das kämpferische Vieh heißt Cockroach (Kakerlake) und stammt aus der Feder von Dan Andruschow aus Berlin. Wer braucht da noch die Ninja Turtles?



Thomas Thaler aus Tirol behauptet steif und fest, dies wäre nicht Roger Rabbits Frau Jessica, sondern ein Girl namens Prescott. Vielleicht ist's ja die Schwägerin des Cartoon-Rammlers?



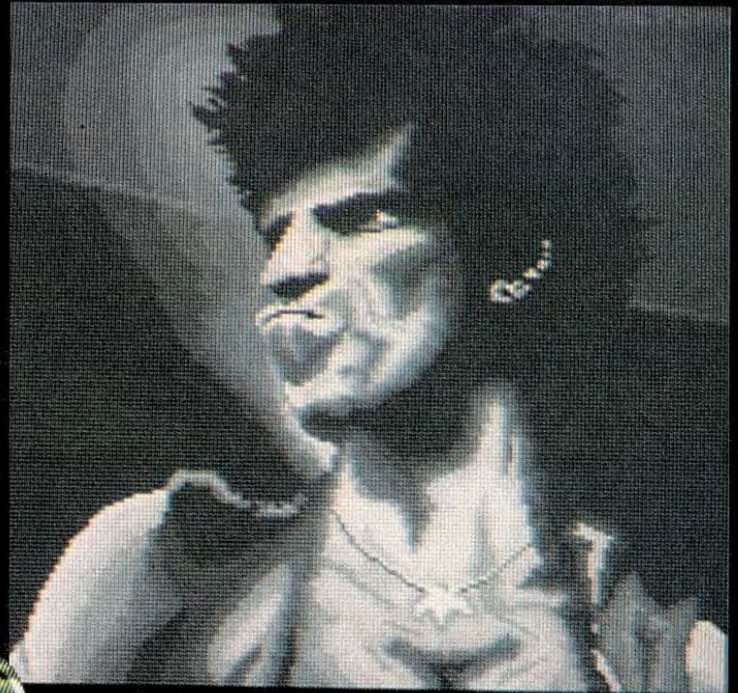
Auch Carsten Holtmann aus Leopoldshöhe verschweigt schamhaft, daß es sich bei seinem Cyborg um einen Verwandten von Robo Bobby handeln könnte. Warum so bescheiden?



Nachdem die befürchtete Protestwelle ausgeblieben ist, gehen wir davon aus, daß Euch die Leser-Kunstwerke ebenso gut gefallen wie uns. Will heißen: Solange wir den Platz nicht in letzter Minute für ein topaktuelles Mega-Game brauchen, bleibt die Galerie zweiseitig!



So richtig schön orientalisch-musikalisch wird's mit der Flötenspielerin von Heiko Schober aus Königsbrunn.

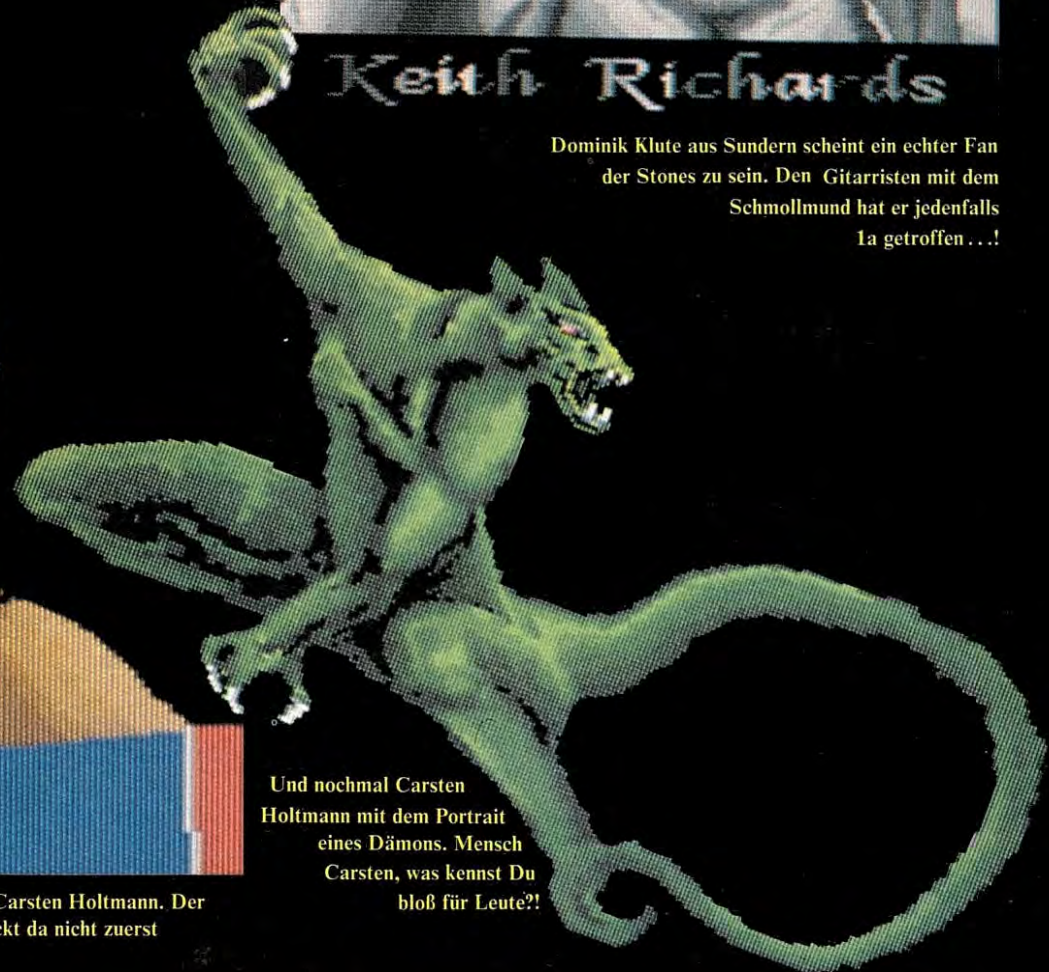


Keith Richards

Dominik Klute aus Sundern scheint ein echter Fan der Stones zu sein. Den Gitarristen mit dem Schmolmund hat er jedenfalls 1a getroffen ...!



Diese nackten Tatsachen stammen ebenfalls von Carsten Holtmann. Der Titel lautet zwar „Mädchengesicht“, aber wer guckt da nicht zuerst woanders hin?



Und nochmal Carsten Holtmann mit dem Portrait eines Dämons. Mensch Carsten, was kennst Du bloß für Leute?!

## Kunst kommt von Können!

Deshalb: Könnt Ihr uns bitte schleunigst Eure (selbstgemachten!) Bilder, Comics, Gedichte oder sonstige Werke zusenden? Wenn Ihr nämlich nicht könnt, können wir auch keine so schön

ne Joker Galerie mehr machen. Und wo bleibt dann die Kunst, häh? Also durchwühlt Eure Schubladen, spitzt Eure Mäuse und rollt die Buntstifte – wir warten täglich auf Nachschub! Wer

berühmt werden will, schickt seine künstlerischen Ergüsse ganz einfach an:

Joker Verlag „JokerGalerie“  
Untere Parkstr. 67  
D-8013 Haar bei München



DIE POINTE FÄLLT LEIDER WEGEN FRÜHJAHRSMÜDIGKEIT AUS!

# QUO VADIS

Wer je einen C 64 besessen hat, erinnert sich auch im Zeitalter der „Freundin“ noch manchmal wehmütig an ihn zurück. Mit ein paar interessanten Facts und persönlichen Anmerkungen wollen wir des Aufstiegs und Falls dieses bisher meistverkauften Heimcomputers gedenken...

## Über

vier Millionen mal ging der 64er seit seiner Geburt in den frühen 80ern bis heute über den Ladentisch. Einige davon dienten als Universitäts-Computer, manche wurden sogar in Atomkraftwerken eingesetzt, und einer landete bei mir zu Hause. Wie der überwiegende Teil seiner Brüder, hatte er eigentlich nur eine Aufgabe: seinen Besitzer mit einer Vielzahl von Games zu unterhalten. Zu diesem Zweck hatte ich mir (entgegen dem Ratschlag meiner Freunde) eine Datassette zugelegt – wozu eine teure Floppy kaufen, wenn es doch jede Menge herrlicher Spiele auf Kassette gibt? Wie nicht anders zu erwarten, erwies sich die Lade- und Speicherprozedur mittels des Commodore-

Kassettenrekorders als tierisch umständlich, weshalb das Teil binnen weniger Tage am Speicher landete, und eine nagelneue Floppystation 1541 (damaliger Kostenpunkt: einige hundert Märker!) auf meinem Schreibtisch auftauchte. Nun stand also das Tor zur großen Welt des Computer-Entertainments weit offen...

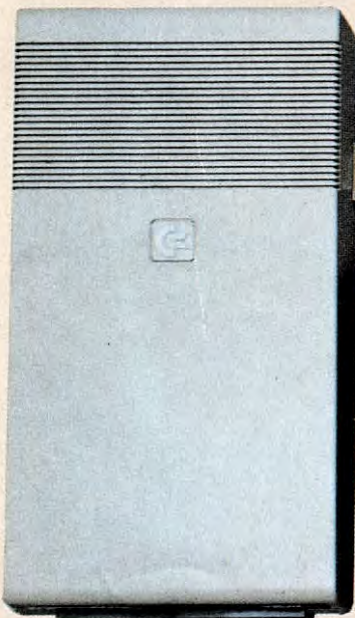
Und tatsächlich: Noch heute denke ich mit Wonne an die ersten großen Adventures (z.B. „Mask of the Sun“) und wahrhaft geniale Spiele wie „Jump Man“ oder „Castles of Dr. Creep“ zurück. Gut, optisch waren die Teile aus heutiger Sicht geradezu lächerlich, aber man bedenke, daß vergleichbare Spiele auf der Freundin oft ein Megabyte Speicher verschlingen – das ist immerhin zirka das 16fache dessen, was ein 64er zu bieten hat! Aber damals lebten die Games auch noch vom Spielwitz, und in dieser Hinsicht stellen sie viele der modernen Grafikwunder weit, weit in den Schatten (man denke nur an „Beast II“ oder „Dragon's Lair“...!). In je-

nen Tagen wurden in der Woche mehr Klassiker geboren als heute in einem Jahr. Zwar hat man zwischenzeitlich vieles auf die „Freundin“ umgesetzt, manches davon sogar sehr erfolgreich, aber während z.B. „Elite“ den Charme der frühen Jahre in die Neuzeit retten konnte, sind andere C 64-Klassiker wie „Last Ninja 2“ auf den 16-Bit-Rechnern nur noch die Hälfte wert. Genug der wehmütigen Erinnerungen, schauen wir lieber mal, wie es im Moment um unseren Veteranen bestellt ist. Nun, nicht so gut – der 64er stirbt, das ist eine Tatsache. Die Neuerscheinungen für den einstigen König der Homecomputer werden von Monat zu Monat spärlicher, in den Kaufhäusern wird der (eigentlich doch immer noch ernstzunehmende) Rechner gar als „Spielkonsole C 64“ zum Dumpingpreis von knapp 250 Mark verramscht. Während derlei Aktionen in den Augen der Fans hart an Leichenflederei grenzen, arbeiten einige der großen englischen Softwarehäuser (z. B. Ocean und

System 3) an einer Möglichkeit, dem kleinen Commo zu einem Dahinscheiden in Würde und Anstand zu verhelfen. Auf der Insel wird das „C 64 Game System“ angeboten, ein 64er ohne Tastatur, der mit Spielen auf Steck-Modulen gefüttert wird. Da hier das Nachladen komplett entfällt, die Bedienung kinderleicht ist und die Cartridges auch zum normalen C 64 kompatibel sein sollen, könnte sich der Brotkasten auf seine alten Tage noch zum Schrecken der japanischen Konsolen entwickeln! Immerhin liegt der Anschaffungspreis eines so mutierten 64ers deutlich unter dem vergleichbarer Konsolen aus dem Lande Nippons – ob und wann Gerät und Software in dieser Form auch hierzulande ausgeliefert werden, steht allerdings noch in den Sternen.

Wie auch immer, wir wünschen dem C 64 jedenfalls einen beschaulichen Lebensabend und einen würdigen Abtritt. Lasset uns eine Trauersekunde für den kleinen Bruder einlegen, um dann fröhlich mit der „Freundin“ weiterzuspielen – die Zukunft gehört so oder so uns Amigianern! (mm/ml)

Der Brotkasten mit dem Charme der Gründerjahre



## Alle Jahre wieder pilgern Tausende und Abertausende von Computerfreaks nach Las Vegas, der Hauptstadt der Spieler. Und wie in jedem Jahr wurde auch diesmal wieder einiges vorgeführt, viel angekündigt und noch mehr erzählt...

Bekanntlich findet die amerikanische CES zweimal jährlich statt: im Januar in Las Vegas, im Juni dann in Chicago. Es ist eine reine Fachmesse, bei der man darüber hinaus mindestens 18 Jahre alt sein muß, um überhaupt reinzudürfen. Als volljähriger Fachbesucher bekommt man dann die gesamte Bandbreite der „Konsumenelektronik“ zu sehen – von der HighTech-Armbanduhr über Disco-Equipment bis hin zur ultimativen Küchenmaschine. Und natürlich auch jede

zwischen diversen Ausstellern von Autoradios. Zu meinem Entsetzen sah ich dort zwar haufenweise CDTV-Geräte, aber keinen einzigen Amiga! Erst nach längerem Suchen fand sich schließlich doch ein einsamer 500er mit einem schmucken kleinen Kästchen daneben. Stephen Kreckman, einer der Entwickler dieses ominösen Teils, erzählte mir, was es damit auf sich hat: Es handelt sich dabei um den Prototyp des CD-ROM-Laufwerkes CD 690, das sich von

Angesichts solch gigantischer Datenmengen wird sich so mancher fragen, wie lange es wohl dauert, bis diese Millionen von Bytes auch tatsächlich im Amiga gelandet sind. Keine Sorge – im „Burstmode“ beträgt die Übertragungsrate 2 MB pro Sekunde...

Schon in diesem Jahr sollen etwa 100 Titel für CDTV erscheinen, wobei der Preis jeweils so um die 100,- DM liegen dürfte. Der Nachschub ist ebenfalls gesichert, da zahlreiche Firmen (unter anderem Lucasfilm Games, Virgin, Sierra und Spectrum Holobyte) bereits unter Hochdruck Software für Commodores Wunderkästchen entwickeln. Das ist aber noch längst nicht alles, was sich damit anstellen läßt: Füttert man es mit einer normalen Musik-CD, so verwandelt sich der Amiga in einen luxuriös ausgestatteten CD-Player. Außerdem kann das CD 690 auch die Bildinformationen lesen, die z.B. Teldec und Warner Bros. auf ihren „Possady CDs“ unterbringen (das sind meist Infos über die Gruppe und ihre Instrumente, aber gelegentlich auch mal eine richtige Diashow). Bis jetzt ist das Angebot an einschlägigen Disks mit ca. 60 Exemplaren zwar noch sehr begrenzt, aber es werden täglich mehr! Auf den Markt kommen wird das CD 690 (übrigens eine Gemeinschaftsentwick-

lung von Commodore-Ingenieuren aus Japan, Hongkong und den USA) voraussichtlich Mitte dieses Jahres. Kosten soll es anfangs ca. 700,- US Dollar, der Preis dürfte jedoch schon bald erheblich sinken. So, damit aber genug der Hardware, jetzt kommen die soften Neuheiten:

Nicht in den Messehallen, sondern in einer Suite des Hotels Riviera hielten die Jungs von Sierra Hof. Rick Cavin, seines Zeichens Vizeboß der Marketingabteilung, hatte für uns Amigianer leider nur wenig erfreuliche Nachrichten: Das einzige Spiel, das die Kalifornier definitiv auch für unseren Lieblingsrechner produzieren, ist **Quest for Glory II: Trial by Fire**, die Fortsetzung von „Hero's Quest“. Alle anderen Neuheiten wie **Keeping up with the Jones**, **Oil's Well**, **Firehawk**, **Red Baron**, **Stellar 7**, **Rise of the Dragon** und **Heart of China** bleiben erstmal den PC-Besitzern vorbehalten. Bei den Konvertierungen sieht's kaum besser aus: Weder **King's Quest V** noch **Space Quest IV** werden in absehbarer Zeit für den Amiga erhältlich sein. Ganz brauchen wir deshalb die Hoffnung aber nicht aufzugeben, denn Sierra setzt zur Zeit einige Adventures (z.B. **King's Quest V** und **Space Quest IV**) für CD-ROMs (PC) um, dabei soll auch gleich das neue CDTV mit-



Das CD 690, Commodores neuer Wunderläufer!

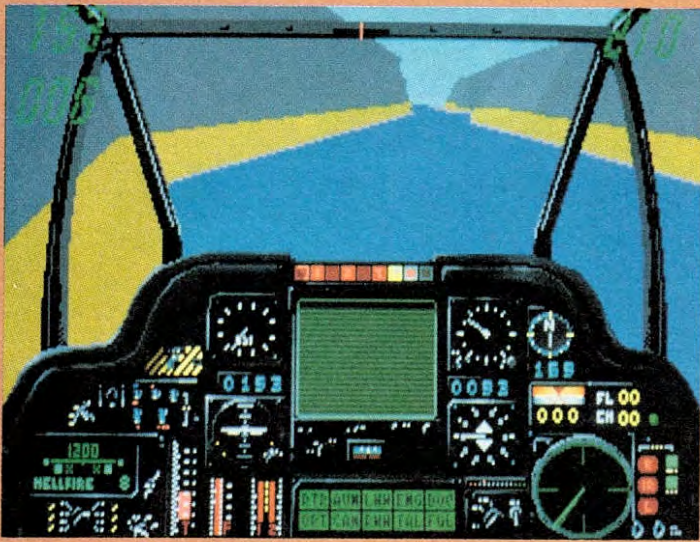
Menge aus der Sparte „Computer & Video“, obwohl hierfür eigentlich die Sommer-Messe in Chicago der wichtigere Termin ist. Grund: Dort werden die neuen Games für das Weihnachtsgeschäft bereits vorgeführt, in Las Vegas beschränken sich die Hersteller meist auf vollmundige Ankündigungen. Dennoch gab es auch hier für Computerzocker ein paar interessante Dinge zu entdecken – man mußte sie bloß erst finden, zwischen all den revolutionären Neuigkeiten aus der Küchenquirllbranche... Ein Paradebeispiel dieser bunten Messemischung war der Stand von Commodore; er lag nämlich gut verborgen

herkömmlichen Laufwerken vor allem durch ein Merkmal unterscheidet – es macht aus einem normalen Amiga ein CDTV-Gerät! Solcherart aufgerüstet kann die „Freundin“ also CDTV-Disks verdauen, jene Silberscheibchen mit einer Kapazität von stolzen 550 MB (das entspricht ca. 700 normalen Amigadisketten!).

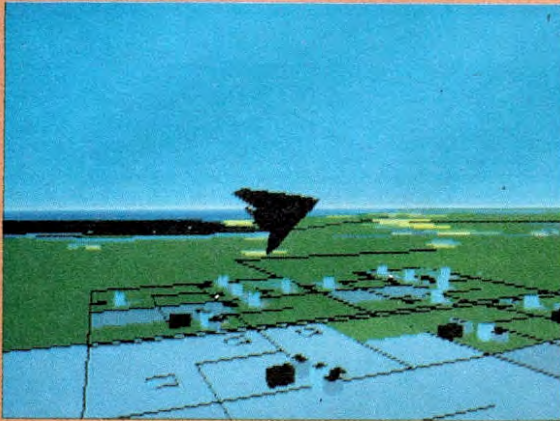


Das neue CDTV – die Zukunft läßt grüßen...

# Consumer Electronics Show '91

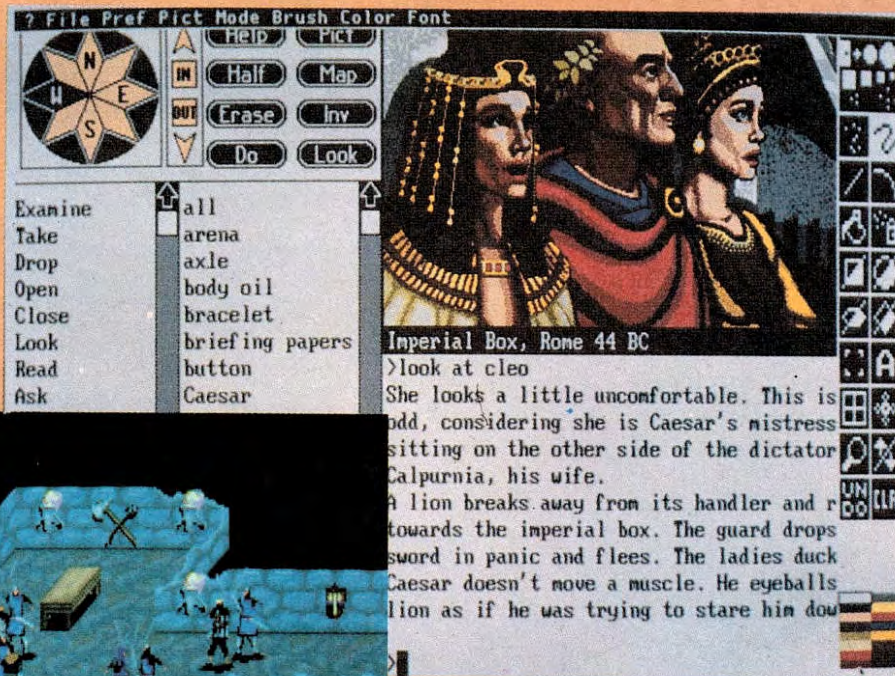


Gunship 2000 –  
demnächst auf ihrem Computer!



F-117 A Nighthawk, der Nachfolger von F-19 Stealth Fighter

Mit Timequest  
ins alte Rom



Mit Darklands ist das  
Mittelalter ganz nah

versorgt werden. So will es wenigstens die Gerüchteküche...

Jetzt würdet Ihr sicher noch gerne erfahren, wie es denn nun mit **Larry IV** aussieht, stimmt's? Tja, das ist so eine Sache: Rick Cavin versprach mir zwar, daß der alte Schwerenöter schon im Wonnemonat Mai wieder die Herzen der Bildschirmfrauen (von anderen Körperteilen ganz zu schweigen) erobern wird; der Blick auf „Larry IV“ blieb mir aber verwehrt, weil „die Festplatte abgestürzt sei“. Nach Gesprächen mit anderen Leuten habe ich aber den Eindruck gewonnen, daß es wohl doch noch ein ganzes Weilchen dauern könnte, bis wir uns wieder auf die digitale Schürzenjagd begeben dürfen...

Auch ein anderer Adventure-Gigant trat diesmal recht bescheiden – am Nintendo-Stand – auf: Lucasfilm Games. Vorgestellt wurde lediglich das Spiel **Star Wars**, auf der Party von Lucasfilm war darüberhinaus gerüchete Weise zu erfahren, daß bereits an **Monkey Island II** gebastelt wird. Da das Game natürlich mindestens ein solcher Knüller werden soll wie der erste Teil, ist kaum damit zu rechnen, daß sich hier schon in absehbarer Zeit irgendetwas Konkretes ergibt. Aber so eilig ist es damit ja auch nicht, schließlich werden die meisten von Euch noch ein Weilchen an der gerade erschienenen Affeninsel zu knabbern haben, oder?

Vor etwa drei Jahren brachte MicroProse „Gunship“ heraus, eine Hubschraubersimulation, die auch heute noch mit zum Besten zählt, was man seinem Computer überhaupt antun kann. Der Nachfolger **Gunship 2000** sollte dieser Tage in den Geschäften auftauchen. Im April kommt dann **F-117 A Nighthawk**, ebenfalls ein Nachfolger, und zwar der von „F-19 Stealth Fighter“. Grafisch sehen die beiden Flugsimulationen jedenfalls schon sehr beeindruckend aus.

Die Strategen unter Euch

dürfen sich auf ein neues Game von Sid Meier freuen: **Civilization** wird voraussichtlich im September dieses Jahres ausgeliefert. Es beruht auf demselben Spielsystem wie „Railroad Tycoon“, nur daß man hier keine Eisenbahnlinien, sondern Zivilisationen aufbauen muß. Gestartet wird im Jahre 4.000 v. Chr., das Ganze spielt sich entweder auf unserer Erde oder auf einem künstlichen Computerplaneten ab. Um ein völlig anderes Thema dreht es sich dann bei **Timequest**. Hier übernimmt man die Rolle eines Zeitreisenden, der mal wieder die Geschichte neu schreiben soll. In verschiedenen Epochen begegnet der Wanderer zwischen den Zeiten so illustren Gestalten wie Caesar, Hitler, Attila dem Hunnenkönig und Michelangelo (dem Maler, nicht der Schildkröte!). Der böse Gegenspieler bei diesem Actionadventure hat übrigens den hübschen Namen Zeke S. Vettenmyer...! Und man höre und staune, sogar ein Rollenspiel will MicroProse in diesem Frühjahr veröffentlichen: **Darklands**. Das Szenario ist im Deutschland des 14. Jahrhunderts angesiedelt. Bekanntermaßen gab es damals auch noch jede Menge frei herumlaufender Drachen und Orcs – fragt mal Euren Geschichtslehrer! Unter der Hand zu erfahren war außerdem, daß die amerikanischen Simulationsspezialisten einen eigenen **Flight V** vorbereiten, diesmal ohne die Beteiligung von SubLogic.

SubLogic selbst präsentierte auch einen Flugsimulator, nämlich ATP. Wer sich mit der Absicht trägt, den Pilotenschein zu machen, sollte damit also noch bis zum Sommer warten, denn dann kann er sich vielleicht so manche Mark für den Fluglehrer sparen. Außerdem – wo darf man schon vom ersten Tag an mit dicken Boeings und Airbussen durch die Lüfte gondeln? Spectrum Holobyte hält demnächst frisches Futter für alle Hobby-Falkner be-

reit: **Falcon 3.0** rollt gerade auf die Startbahn. Grafisch ist das Game noch schöner und schneller geworden – einfach toll! Weniger toll fand ich, daß man neben etlichen anderen Konfliktregionen nun extra auch Kuwait ins Programm aufgenommen hat. Dazu paßt ganz gut eine andere Geschmacklosigkeit, die sich das taiwanische Label Megasoftware geleistet hat: Sie führten den staunenden Messebesuchern ein Game namens **Attack Iraq** vor, das es allerdings nur für das Nintendosystem geben soll. Ein europäischer Vertrieb wird noch gesucht...

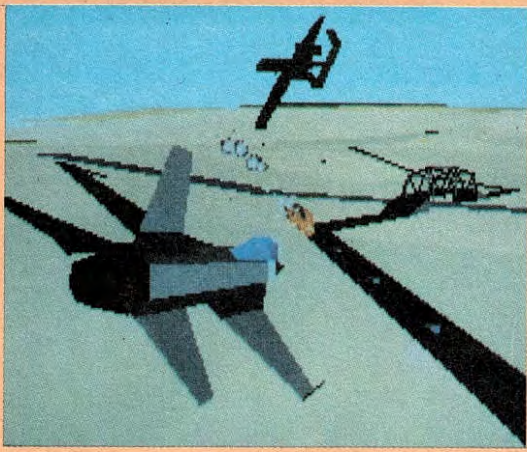
Nochmal kurz zurück zum neuen Falken: Landen wird er zunächst auf dem PC, unsereiner muß sich (wie so oft) noch etwas länger gedulden, wahrscheinlich sogar bis November. Als Trostpflaster wurde aber für diesen Sommer die Amigaversion von **Flight of the Intruder** angekündigt. Zukunftsmusik ist bis jetzt auch **Reach for the Skys**, eine Simulation des dritten Weltkriegs, die auf dem Roman „Red Phoenix“ von L. Bond basiert.

Von Merit Software gab es die zweite Version des Fluglotsenspiels **Tracon** zu sehen.

Der Clou an der Geschichte ist, daß man dieses Programm jetzt mit dem **Flight Simulator** von Microsoft koppeln kann. Das bedeutet, daß ein Spieler die Rolle des Lotsen übernimmt, ein anderer die des Piloten (per Modem bzw. Null-Modem). Eine Kombination, die an Spannung kaum zu wünschen übrig lassen dürfte... Zusammenfassend muß man leider sagen, daß die Winter-CES für Amigafreaks nicht übermäßig viel zu bieten hatte – fast alles drehte sich um die Konsolen von Nintendo, Sega, NEC, Atari und SNK. Das liegt aber nicht zuletzt daran, daß der amerikanische Markt nunmal völlig anders aussieht als der europäische. Deshalb besteht auch durchaus die Hoffnung, daß so manches Spiel bei uns doch noch auf den Amiga umgesetzt wird, auch wenn die Hersteller es in Amerika nur für den PC oder eine der Konsolen herausbringen wollen. Nach diesen Worten der Weisheit zum Abschluß noch ein mitgebrachter Messewitz: Warum schleppen ST-User immer einen Ballen Stroh mit sich herum? Das ist ihr persönlicher, externer Speicher! (Rainer Babel)



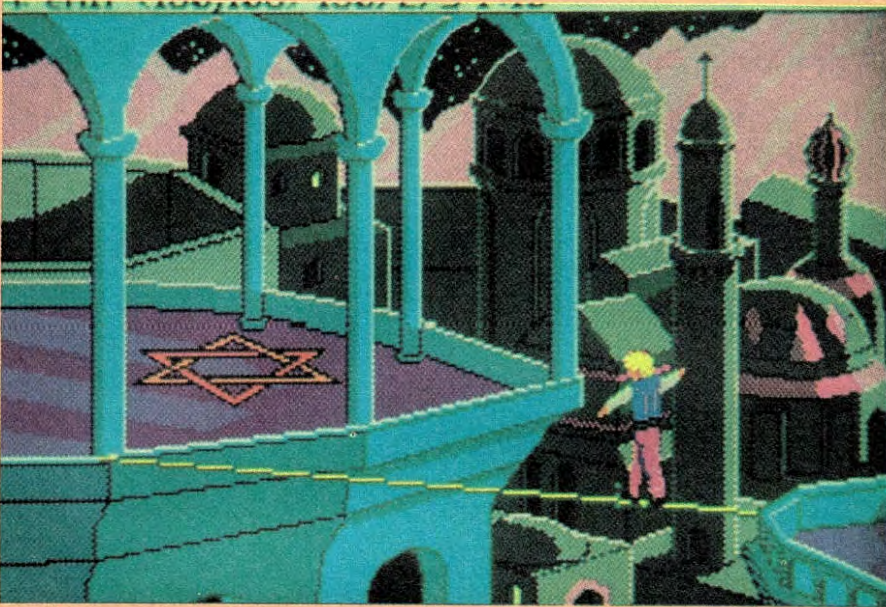
Falcon 3.0: Die Falken fliegen wieder!



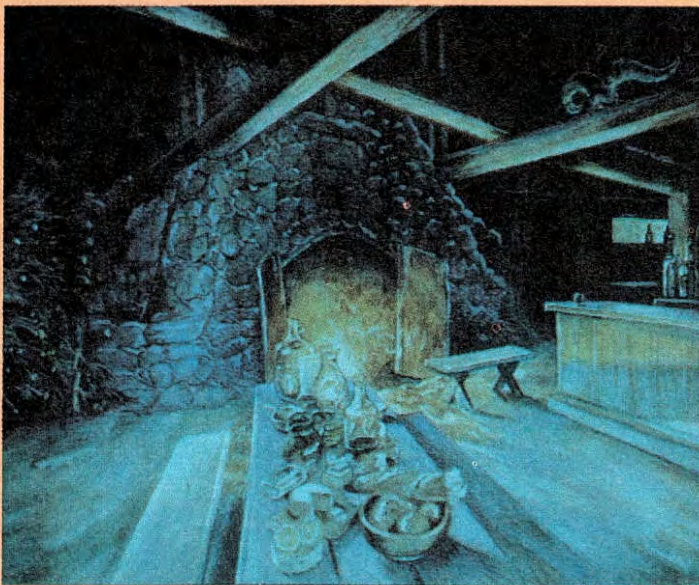
Bei Falcon 3.0 ist ganz hübsch was los auf dem Screen!



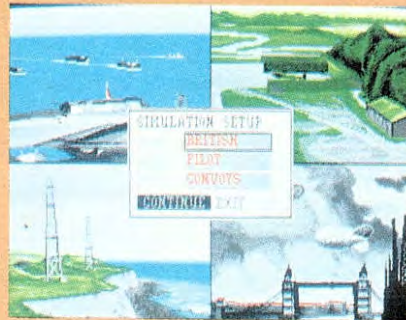
Flight of the Intruder: Endlich landet er auch auf dem Amiga!



Trial by Fire:  
Die Fortsetzung von  
Hero's Quest



Heart of China:  
Mit der Amigaversion dauert's leider noch ein bißchen...



Reach for the Skys: Bis jetzt leider noch Zukunftsmusik



Stellar 7: Vorerst nur für PC-Zocker erhältlich

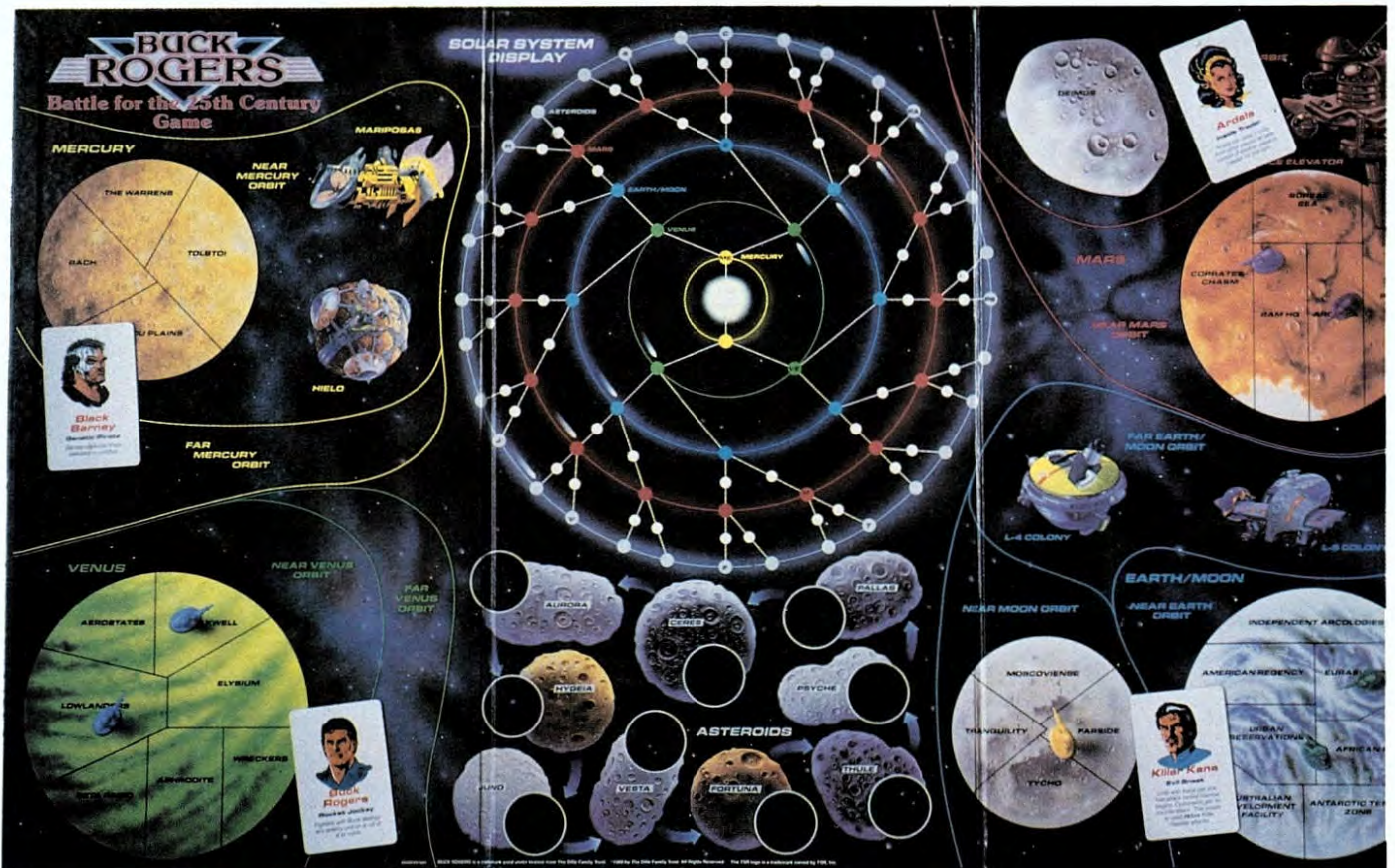
# Consumer Electronics Show '91





# STROMAUSFALL

Heute gibt's im Stromausfall zur Abwechslung mal ein kleines Reise-Special: Ganz egal, ob Ihr in Eurer Freizeit lieber in den Weltraum oder nach Kenia fliegt – hier ist für jeden Geschmack etwas dabei!



## Buck Rogers – Battle for the 25th Century

Im letzten Heft war der gute Buck ja bereits mit seinem Computergame „Buck Rogers – Countdown to Doomsday“ vertreten. Bei der SSI-Produktion handelt es sich aber um ein Rollen-

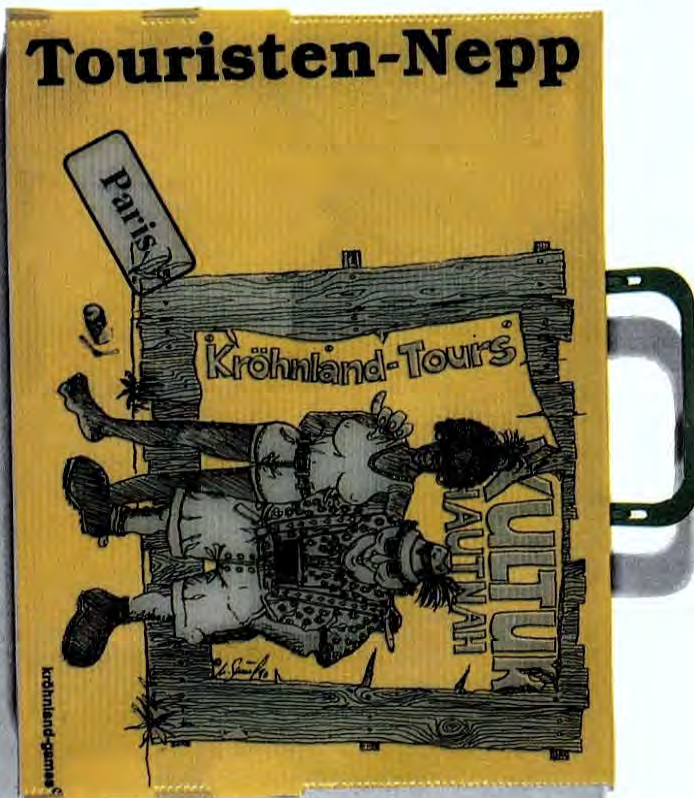
spiel im klassischen AD & D-Stil, in der stromlosen Version haben wir es dagegen mit einem strategischen Brettspiel zu tun. So richtig gemeinsam haben die beiden eigentlich nur das

Hintergrundscenario: Wir schreiben das 25. Jahrhundert, der galaktische Hausseggen hängt schief wie noch nie, und Buck, der gerade aus seinem 500jährigen Schönheitsschlaf erwacht ist

(Neid!), soll alles wieder heile machen. Der Rest läuft am Brett dann ganz anders als am Amiga:

Als erstes sollte man sich vielleicht nach einer größeren Wohnung umsehen und

# Touristen-Nepp



darin ein Zimmer für dieses Spiel reservieren. Denn Platz braucht man zum einen für die Mitspieler (man kann das Game im Prinzip auch zu zweit spielen, aber zugeschnitten ist es eher für vier bis sechs Leute), zum anderen hat der Spielplan rekordverdächtige Ausmaße! Er ist vor allem deshalb so groß geraten, weil unser Sonnensystem darauf gleich zweimal abgebildet ist: Einmal in der üblichen Darstellungsweise mit der Sonne in der Mitte und den Umlaufbahnen der Planeten drumherum, wobei die einzelnen Umlaufbahnen durch zusätzliche weiße Linien miteinander verbunden sind. Entlang dieser Bahnen und Linien bewegen sich die Raumschiffe, und zwar immer von Knotenpunkt zu Knotenpunkt (sie repräsentieren die Raumstationen). Desweiteren sind die verschiedenen Planeten in den Ecken des Spielplans nochmals in großen Einzelportraits zu sehen; die jeweiligen Planetenoberflächen sind dabei in unterschiedlich viele Gebietszonen unterteilt. So, was fängt man jetzt mit dieser hübschen Weltraum-

karte an? Zunächst einmal plaziert jeder Spieler darauf seine Truppen, Zerstörer, Transporter, Fabriken, usw.. Mit dieser Privatarmee muß er nun versuchen, mindestens 15 Gebietszonen unter seine Kontrolle zu bekommen (dies ist allerdings nur eine Möglichkeit, zu gewinnen – allein die Basisregeln enthalten vier verschiedene Siegbedingungen, spielt man nach den Ausbau- oder gar Meisterregeln, kommen noch ein paar dazu!). Die Spielzüge folgen dann immer dem Schema Auftakt – Bewegung – Kampf – Produktion. Das mag sich ja recht einfach anhören, aber es sind halt Dutzende von Figuren, die bewegt und in die Schlacht geführt werden müssen! Noch dazu werden es in jeder Produktionsphase mehr, da die Fabriken ständig neue Truppen, Schlachtschiffe, Killersatelliten, usw. hervorbringen. Der Erfolg hängt hier mehr vom strategischen Geschick als vom Würfelglück ab. Bei ein paar hundert Figuren, Markern, Karten, etc. ist es allerdings gar nicht so leicht, den Überblick zu behalten – Anfänger seien also gewarnt. Gerade sie werden

auch wenig Freude mit der Anleitung haben, die einige Unklarheiten aufweist und dadurch den Einstieg nicht gerade erleichtert. Lobenswert dagegen die üppige Ausstattung: sie besteht zwar vornehmlich aus schlichtem Hongkong-Plastik, ist aber wirklich sehr, sehr umfangreich!

## Touristen-Nepp

Ein Ausstattungswunder ganz anderer Art ist dieses satirische Brettspiel für drei bis acht Fernwehkranken. Ein chices gelbes Reiseköfferchen enthält alles, was der „Zwei Wochen pauschal-Aussteiger“ so zum Glückseligsein braucht: den Lageplan eines fiktiven Urlaubslandes, Bade-, Wander-, Sex- und Kulturkärtchen, (Miniatur-) Sonnenbrillen, Kondome, Filmrollen und Wanderschuhe. Die Spieler agieren als Touristen, die sich von ihrem jeweiligen Hotel zum Flughafen durchwürfeln müssen. Abhauen darf man aber erst, wenn man sich vorher kräftig erholt, sprich genügend Wander-, Kultur-, Sex- und Badepunkte ergattert hat. Die kriegt man, indem man sich zuerst einen bestimmten Gegenstand auf dem Spielplan holt (z.B. eine Sonnenbrille) und damit zu dem entsprechenden Automaten geht (in unserem Beispiel also zum Badeautomat). Wenn der Kasten gerade gut gelaunt ist (= die richtige Karte parat hält), gibt's auch tatsächlich ein

(Bade-) Pünktchen; anschließend zieht man sich noch ein, zwei Punkte Kultur und Wandern rein, dann geht's ab Richtung Airport. Damit auch das Schicksal seine Chance erhält, liegen auf den einzelnen Wegefeldern Ereigniskarten, die einen z.B. ins Krankenhaus schicken, Geld kosten und dergleichen mehr.

Vom Spielverlauf her ähnelt Touristen-Nepp ganz „normalen“ Brettspielen wie etwa Monopoly, satirisch wird's erst durch die Texte auf den Wege- und Automatenkarten. Die sind teilweise ziemlich starker Tobak – Beispiele anzuführen, verbietet der Jugendschutz... Sehr schön gemacht sind die beiden Anleitungen: Eine kurze für eilige Pauschal-tourist und eine ausführliche (mit zusätzlichen Regeln für „Lall-Duelle“ und weiteren herrlichen Unsinn) für anspruchsvolle Individualtouristen.

Genug geist, jetzt wird wieder verlost! Wer eines der Rezensionsexemplare haben will, beantworte bitte eine der folgenden Fragen: Wie lautet das (gängige) lateinische Wort für Umlaufbahn? Wie lautet der frühere Name von Sri Lanka? Die Antworten vom letzten Mal sind „Miraculix“ und „Amiga Joker 11/89“. Alsdann – wenig Pech und ganz viel Glück! (od)

**Joker Verlag**  
**„Stromausfall“**  
**Untere Parkstr. 67**  
**D-8013 Haar**

Buck Rogers	Touristen-Nepp
<b>Spielmaterial:</b> 92%	<b>Spielmaterial:</b> 86%
<b>Spielregeln:</b> 55%	<b>Spielregeln:</b> 88%
<b>Spielreiz:</b> 89%	<b>Spielreiz:</b> 80%
<b>Besonderes:</b> Das Spiel ist komplett in englisch, beim angegebenen Bezug kriegt man aber eine dt. Übersetzung der Anleitung gleich mit dazu.	<b>Besonderes:</b> Die Verpackung läßt sich gleichzeitig als höchst origineller Reisekoffer benutzen.
<b>Schwierigkeit:</b> Für Fortgeschrittene	<b>Schwierigkeit:</b> Für Anfänger
<b>Preis:</b> ca. 69,- DM	<b>Preis:</b> ca. 44,- DM
<b>Bezug:</b> Playsoft Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421/48 19 72	<b>Bezug:</b> Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 0 89/5 23 46 66

# Willkommen in der wunderbaren Welt der Arcade-Automaten und Flipper, einem magischen Ort, an dem man sich für ein bißchen Klimpergeld in einen Barbaren, Piloten, Super-Sportler und weiß der Kuckuck was noch alles verwandeln kann. Willkommen in der Spielhalle!

Nach einer derart stimmungsvollen Einleitung kann man nur schlecht irgendeinen 08/15-Automaten vorstellen, also lassen wir den Knaller des Tages gleich zu Anfang krachen: Mit **Hit the Ice** können wir Euch eine der gelungensten Sportspiel-Maschinen präsentieren, die uns seit langem unter die zittrigen Finger gekommen ist. Es handelt sich dabei um ein monströses Standgerät, das der amerikanische Flipper-Spezialist Williams verbrochen hat. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig in der „Official Video Hockey League“ antreten; mit anderen Worten: Endlich ist mal wieder eine zünftige Partie Eishockey angesagt!

Sollte man tatsächlich zu viert unterwegs sein, werden zwei Teams gebildet, wobei sich dann jeweils einer um die Feldspieler, der andere um den Torwart kümmert. Tritt man hingegen zu zweit oder gar als Solist (gegen einen Computergegner) an, so wird in kritischen Momenten vom Feldspieler auf den Goalkeeper umgeschaltet. Gesteuert werden die harten Jungs mittels eines Sticks und je zwei Knöpfen, die mit Mehrfachfunktionen belegt sind. Ob Schüsse, Pässe, Checks, beinharte



„Superchecks“ oder spektakuläre Torwartparaden – alles ist möglich! Die Begegnungen finden auf einem drei Screens großen Spielfeld statt, das horizontal gescrollt wird; für Stimmung sorgen ein frenetisch jubelndes Publikum und wüst ge-

stikulierende Spielerkollegen auf der Bank.

Die witzige Grafik mit den riesigen Sprites macht von Anfang an klar, daß die Sache nicht ganz bierernst gemeint ist: Zunächst darf man sich in der Kabine seine Cracks aussuchen, dann geht's auf's Eis, wo ein total verängstigter Schiedsrichter das Spiel leitet. Viele der Animationen sind wirklich sehenswert, schade nur, daß die Sprites ein wenig flackern (vielleicht hätte man die Jungs doch eine Nummer kleiner machen sollen?). Der Sound ist zwar nicht weltbewegend, paßt aber hervorragend zur gepflegten Hektik, die das Game verbreitet. Da es nach kurzer Eingewöhnungszeit auch an der Steuerung nichts mehr zu mäkeln gibt, kann es nur ein Fazit geben: An **Hit the Ice** dürfen Eishockeyfans nicht vorbeigehen, ohne ein paar Münzen zu riskieren – besonders, wenn sie gerade zu viert sind!

Genug gesportelt, jetzt will der Ballerfinger wieder zu seinem Recht kommen. Darf er auch, und zwar bei **Gun Frontier**, der neuesten Platine von Taito. Hier haben wir es mit einem der seltenen Fälle zu tun, wo die Action mit einer Vorgeschichte entschuldigt wird: Im 22sten Jahrhundert kolonisieren menschliche Siedler das All. Weil aber der Flug zu den Sternen ein teurer Spaß ist, konnte die Zivilisation auf den meisten Planeten gerade mal das Niveau des Wilden Westens erreichen. So auch auf dem hübschen Stern Gloria, dessen Bewohner von den „Wild Lizards“, einer Bande von Outlaws, terrorisiert wird. Falls also gerade ein Held in der Gegend ist, darf er für eine Handvoll Markstücke in den Techno-Western einsteigen... Gesagt, getan. Nach dem

stimmungsvollen Intro (mit angegilbten SW-Bildern) findet man sich in einem vertikal scrollenden Shoot 'Em Up wieder, wo ein bis zwei Spieler (gleichzeitig) mit kleinen Raumschiffen zum Kampf um Glanz und Gloria antreten. Man fliegt dabei über die Landschaften der Planetenoberfläche (Meere, Wüsten, Wälder, etc.) und putzt Unmengen von gegnerischen Fliegern, Panzern, Geschützen, sowie diverse Zwischen- und Endviecher (in der Regel mutierte Colts und Pistolen!) vom Screen. Grafisch überzeugt das Game dabei weniger durch technische oder

künstlerische Brillanz als durch schiere Power: Einige der Gegner füllen tatsächlich den gesamten (!) Schirm aus, ehe sie mit einem chicen Zoom-Effekt auf ein abschußfreundlicheres Maß gebracht werden. Was macht es da schon, daß die Hintergründe zeitweise etwas verwaschen wirken und die Sprites flackern? Noch dazu, wo Musik und FX wirklich klasse sind!

Was **Gun Frontier** dann wirklich von der Konkurrenz abhebt, ist die ausgezeichnete Spielbarkeit – trotz des hohen Schwierigkeitsgrads. Die Jagd nach mehr Feuerkraft (Silber-



Hit the Ice – dieses Eis ist wirklich heiß!

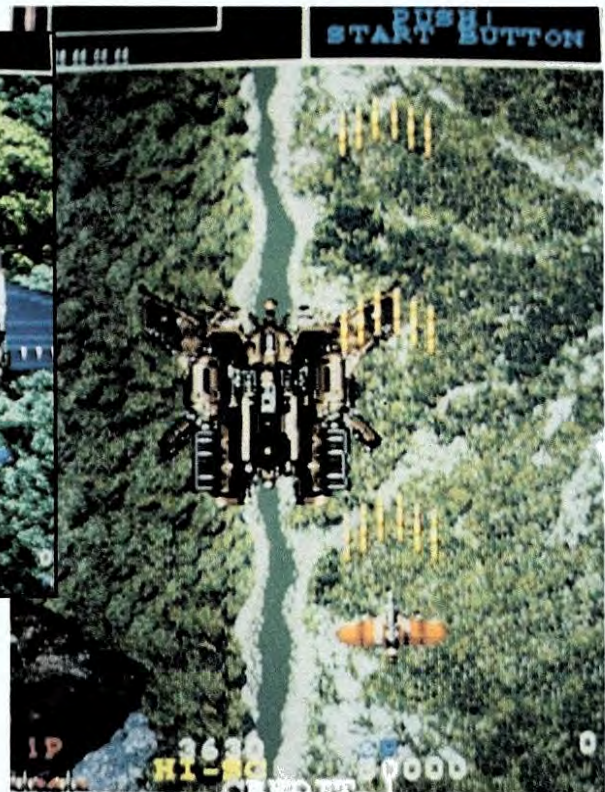


Na, den Jungs möchte ich auch nicht im Dunkeln begegnen...

# COIN-OP

Gun Frontier – SF-Western  
für ballerbegeisterte  
Techno-Freaks

münzen sammeln) und Smartbombs (Goldbarren sammeln) gestaltet sich vorwiegend deshalb so unterhaltsam, weil die Steuerung ganz ausgezeichnet funktioniert und die feindlichen Schüsse immer zweifelsfrei zu erkennen sind. Schließlich kann noch jeder Level mit einem speziellen Gag aufwarten, beispielsweise bricht da so ein riesiges Revolver-Raumschiff durch eine dichte Wolkendecke – starker Effekt! Kurz und gut: Wer gern ballert, dem



wird das Spiel auch gefallen. So, hier schließt sich der Kreis und führt uns wieder an den Anfang zurück, genauer gesagt zu Williams. Dort hat man nämlich jüngst einen Flipper fabriziert, der uns so gut gefällt, daß wir Euch das Teil beim besten Willen nicht vorenthalten können! Der Kasten nennt sich **Fun House** und läßt mit seinem originellen Outfit die Tage der guten alten Rummelplatz-Romantik wieder aufleben. Neben den üblichen Lichtern, Rampen und Bumpern wird das Gerät von einem plastischen Clown-Kopf dominiert, der sogar einen Namen hat: Rudi. Rudi bewegt zur Sprachausgabe der Maschine die Lippen, rollt die Augen und beschwert sich lautstark, wenn er vom Ball getroffen wird! Nun ist dieser Flipper nicht

nur hübsch anzusehen, er spielt sich auch ganz prächtig: Häufig ist man mit mehreren Kugeln gleichzeitig beschäftigt, die zwar tüchtig beschleunigt werden, sich mit dem entsprechenden Reaktionsvermögen aber jederzeit kontrollieren lassen. Hinzu kommt, daß sämtliche Texte am Display in deutsch ausgegeben werden, und als besonderer Gag eine zweite Abschußvorrichtung an der linken Seite des Geräts eingebaut wurde. Alles in allem also ein originelles und rundum gelungenes Vergnügen für alle Freunde der schnellen Silberkugel! So, mehr News aus der magischen Arcade-Welt gibt's dann in vier Wochen. Wer es nicht so lange aushält, wird wohl oder übel sein Sparschwein schlachten müssen und sich höchstpersönlich auf die Socken machen... (ml)

Jede Menge Fun mit dem Fun House

# JOKER-SHOP



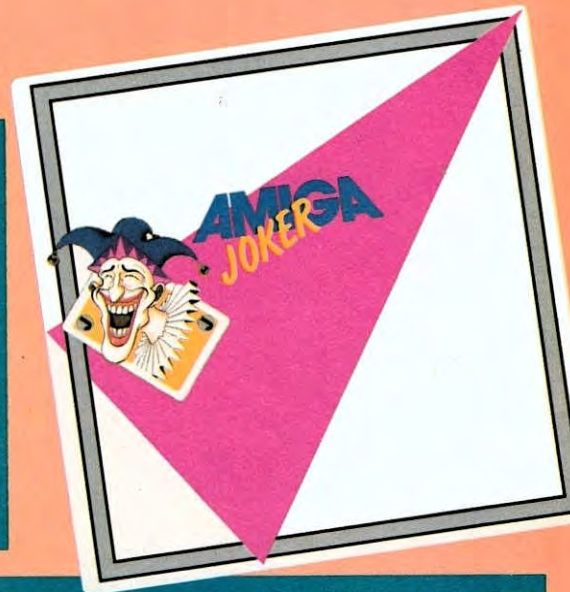
**Nr.01**  
 Joker-Shirt - Aus 100%  
 Baumwolle, blütenweiß und  
 bunt bedruckt: Unsere Exclu-  
 sive-Shirts in prima Qualität!  
 Bitte Größe nicht vergessen  
 (S,M,L,XL).  
 Nur DM 19,90



**Nr.03**  
 Joker-Sammlung - Höchste  
 Schwebbahn, daß Du end-  
 lich die fehlenden Hefte  
 nachbestellst: Die Ausgaben  
 11/89, 12/89, 1/90 und 3/90  
 sind bereits vergriffen und  
 werden am Schwarzmarkt zu  
 Höchstpreisen gehandelt!  
 Von den anderen Ausgaben  
 haben wir noch ein paar Ex-  
 emplare - schnell zugreifen,  
 so lange der Vorrat reicht!  
 Für die üblichen DM 6,50 pro  
 Heft



**Nr.04**  
 Sammelordner - Der absolu-  
 te Schönheitskönig unter den  
 Sammelordnern: aus stabile-  
 m Karton, rundum im Desig-  
 ner-Look bedruckt! Außer-  
 dem hat er ein Griffloch und  
 Platz für sämtliche 10 Aus-  
 gaben eines Jahrgangs. Die  
 einzige Art, seine Joker-Sam-  
 mlung stilgerecht aufzubewah-  
 ren... Ordnung mit Stil für  
 gut angelegte DM 15,-



**Nr.05**  
 Disketten-Aufkleber - Wer  
 eine hübsche Softwaresamm-  
 lung haben will, hat ein Pro-  
 blem: Game-Disks sehen ja  
 ganz nett aus, aber was  
 macht man mit den Raub-  
 kop... äh, Sicherheitsko-  
 pien? Die Lösung ist vierfar-  
 big mit dem Joker-Logo be-  
 druckt, sieht tierisch scharf  
 aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-  
 Diskette und läßt sich auch  
 noch prima beschriften!  
 Für gut haftende DM 4,- pro  
 Bogen (acht Sticker)



**Nr.02**  
 Joker-Jogger - Unser Mode-  
 Hammer für Zuhause, Sport  
 oder den Wiener Opernball:  
 neidvolle Blicke aller Ge-  
 schlechter garantiert! Weiß  
 mit buntem Druck, 50/50%,  
 in den Größen: S,M,L,XL.  
 Schon für modische DM 49,-

Geld regiert die Welt – das weiß schließlich jedes Kind. Und damit Ihr auch die Möglichkeit habt, ein bißchen beim Weltmanagement mitzumischen, gibt's unseren Shop. Hier bestimmt alleine Ihr, wofür Ihr Eure Kohle ausgeben wollt. Und das Beste: Unsere topexklusiven Joker-Artikel kosten nun wirklich nicht die Welt...!



**Nr.06**  
Werbeschilder – Da die nostalgischen Blechschilder bei Euch so gut angekommen sind, haben wir uns umgeschaut und ganz **NEUE MOTIVE** aufgetan! Und zwar „Opel“, „Schultheiss Bock“, „Casino de Paris“ und „Sunlight“.  
Für lächerliche DM 24,- je Schild

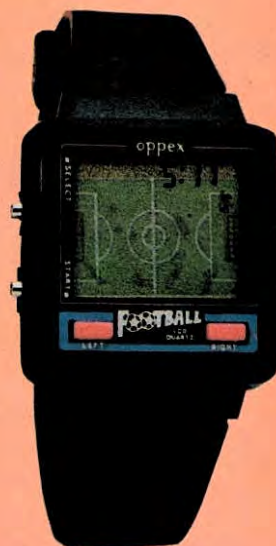
**Nr.07**  
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.  
Ausgerechnet für DM 19,-

**Nr.08**  
Kaugummiautomat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essigurken würden wir allerdings abraten...  
Für süße DM 19,-



**Nr.10**  
Mini-Basketball – Ein kleines Tischfußball hatten wir schon, ein Billard auch. Aber dieses tolle Basketball-Spiel, wo ein Kunststoffbällchen mittels Tasten in den Korb bugsiert werden muß, ist mindestens so originell wie unterhaltsam!  
Für treffsichere DM 33,-

**Nr.09**  
Zocker-Uhr – Was ein richtiger Dauerzocker ist, der will auch unterwegs nicht auf ein kleines Spielchen verzichten. Und wo selbst der Gameboy zu unhandlich ist, da leistet diese Armbanduhr gute Dienste: Man kann damit nicht nur jederzeit ein Fußballmatch einlegen, sondern sich auch wecken lassen, oder ganz einfach nachgucken, wie spät es ist.  
Anpiff für pünktliche DM 28,-



Gar keine Frage, ich will die Welt regieren! Und da ich einsehe, daß man nunmal klein anfangen muß, sehe ich auch ein, daß der beste und kleinste Anfang der ist, erstmal etwas bei Euch zu bestellen. Aber wie geht das vor sich?  
Ganz einfach: Schreibt die Nummer UND die Bezeichnung des oder der ge-

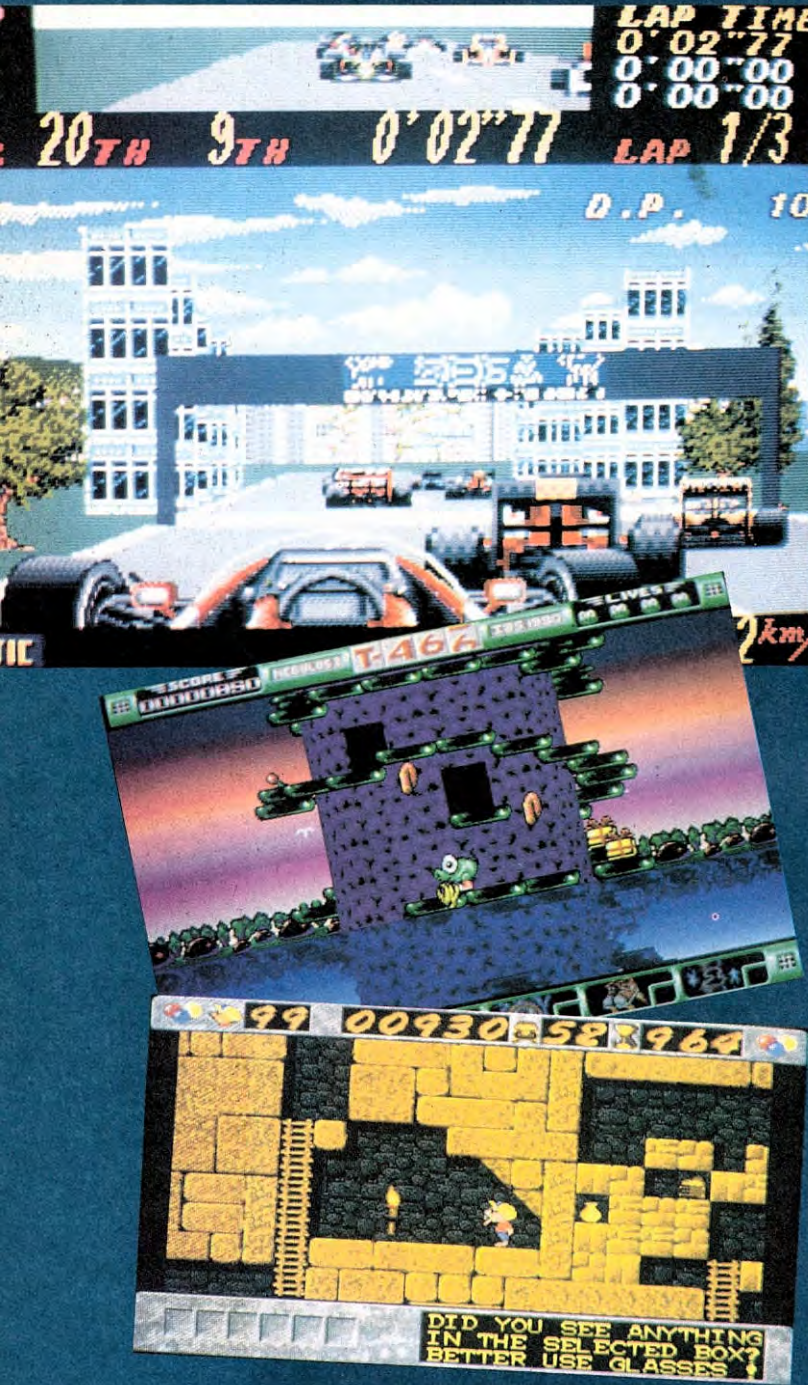
wünschten Artikel auf eine Postkarte und gebt die Zahlungsweise mit an (entweder Nachnahme oder Vorauskasse, also beigelegter Scheck bzw. Bargeld). Jetzt schickt die ganze Chose an:

**Joker Verlag**  
**„Joker Shop“**  
**Untere Parkstraße 67**  
**D-8013 Haar**

**WICHTIG:** Bei Vorauskasse bitte DM 3,- für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme nicht – da wird einfach alles beim Postboten bezahlt. Nachnahme-Bestellungen sind aber nur im Inland möglich! Ach ja: Egal, wie Ihr bestellt oder zahlt, die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei.

# AM 28. MÄRZ SCHICKEN WIR EUCH IN DEN APRIL...

Dann wird nämlich die April-Nummer des Jokers am Kiosk sein – mit einem Nacktfoto von Brigitta als Poster!



April, April – Poster gibt's natürlich schon, aber kaum mit Brigitta und schon gar nicht nackt. Was allerdings stimmt, ist a) daß der neue AMIGA JOKER ab 28. März am Kiosk liegt, und b) daß wir planen, Euch ein paar April-Gags zu servieren, die sich gewaschen haben! Genaueres wird noch nicht verraten, aber daß es dazu wieder jede Menge exklusive Previews, aktuelle Tests, sowie viele tolle Cheats und Lösungen geben wird, ist kein Geheimnis...

Wer den April also stilgerecht begehen will, der sei entweder ab 28. März am Kiosk oder bestelle noch heute sein Abo – dabei sein ist alles!

## Scherz beiseite!

Ein Aprilscherz macht noch lange keinen Joker, deshalb können wir Euch z.B. auch rasante Renn-Action mit U.S. Golds Amigaversion des wahnwitzigen Sega-Automaten Super Monaco GP versprechen! Wer lieber denkt als lenkt, wird bei Jonathan fündig: Weltexklusiv präsentieren wir Euch das neueste Adventure der Macher von „Stadt der Löwen“! Oder wollt Ihr Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen? Auch kein Problem, Nebulus II ist im Anrollen! Auf den ersten Blick könnte der Nachfolger den berühmten Vorgänger sogar austechen...

Aus deutschen Landen sind noch zwei weitere interessante Neuerscheinungen zu vermelden, nämlich Little Wizards und Pneumatic Weapon, beide von Demonware. Das alles und ca. 50 weitere Tests, einen Klassiker, Dr. Freak, die Girl-Seite mit Brigitta (angezogen), das Coin Op, den Stromausfall, Irre Stilblüten aus der Werbung, eine Weltpremiere mit dem ersten Joker-Postspiel (starke Fußballermanager-Simulation zum Mitmachen!) und noch viel, viel mehr findet Ihr im nächsten Heft!

## Inserentenverzeichnis

ABC Soft	45	Joysoft	73
AHS	26, 68	Kingsoft	21
Atlantis Software	80, 81	Lankhor	112
Bits & Bytes	23	Lifetimes	43
Blue Byte	57	Magic Bytes	111
Bomico	2, 15, 29, 47, 112	Powerstation	31
CPS Heidak	92, 93	Richartz	89
Computerworld	76	Rushware	49
Data & Electronics	33	Schneider	6
Delta PD	25	Softpower	46
Disney Software	55	Software Corner	19
Domark	29	Software Maniacs	6
Four Systems	95	Starbyte	2, 47
Fun Soft	22	Steffen Müller	23
Funny-Software	37	UBI Soft	49
Funtastic	67	United Software	11, 55, 111
Hamo Versand	19	Wial Versand	75
Imageworks	11	World of Wonders	39
International Soft	76	Zille Software	25
Joker Verlag	71		

## Bezugsquellen

<b>AHS</b> Schirngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	<b>Funny-Software</b> Grazerstr. 34 7000 Stuttgart 30 Tel.: 0711/8568534	<b>Leisuresoft</b> Industriestr. 23 4709 Bergkamen-Rünthe Tel.: 02389/780-0	<b>Softpower</b> Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
<b>Bomico</b> Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/7606-50	<b>International Software</b> Postfach 830110 5000 Köln 80 Tel.: 0221/604493/96	<b>Magic Bytes</b> Postfach 2144 D 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1834	<b>Software 2000</b> Lübecker Str. 10 2320 Plön Tel.: 04522/1379
<b>Demonware</b> Strahlenberger Str. 125a 6050 Offenbach Tel.: 069/8004799	<b>Joysoft</b> Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/443056	<b>Playsoft</b> Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421/481972	<b>Wial Versand</b> Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel.: 08142/8273
<b>Frank Heidak</b> Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447	<b>Korona Soft</b> Postfach 3115 4830 Gütersloh 1 Tel.: 05241/1828	<b>Rushware</b> Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02101/6070	<b>World of Wonders</b> Höhenstr. 31 6231 Schwalbach Tel.: 06196/82467

# VROOOM

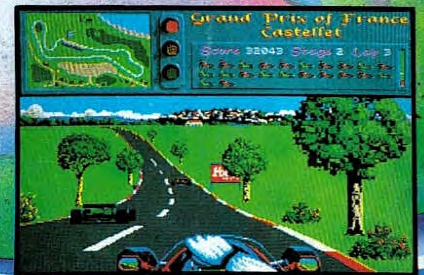
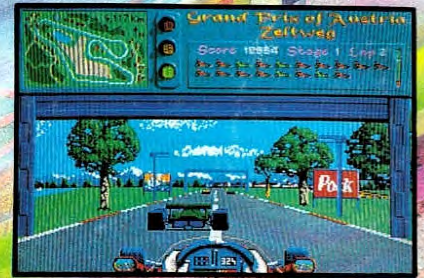
## DIE HÖLLENFAHRT AUF FORMEL I

- hochgradige Arcade Action
- 3-Dimensionale Rennperspektive (Berg- und Talfahrten, vergrößerte u. verkleinerte Darstellung von Entfernungen)
- Digitalisierter Sound und realitätsgetreue Geräuscheffekte
- Benzinverbrauch, Verschleiß von Reifen und Motor, Boxenstops
- Trainingsläufe
- Qualifikationsrunden
- Unterbrechen und sichern von Rennen
- Arcademäßige Animation und Wettkampf (16 Fahrer auf der Rennstrecke)

und

- Kampf um Meisterschaftspunkte zweier Spieler gleichzeitig

Zusammenschluß von 2 Computern !!



Erhältlich auf Atari ST und Amiga

Vertrieb : **BOMICO**  
IHR SOFTWARE PARTNER

Am Südpark 12 - 6092 Kelsterbach

**BOMICO** SERVICELINE  
IHR SOFTWARE PARTNER

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen ?

Möchten Sie Tips zum Spielablauf ?

Unsere Spielexperten helfen weiter !

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.

Ein Anruf genügt ! Tel. 06107 / 62067

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

Lankhor